

こどもの城 ニュース 5月号

2012・5・1 No. 241

発行/こどもの城広報課 ☎03-3797-5674
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-53-1
<http://www.kodomono-shiro.jp>

みんなで、笑ったり、はしゃいだり もっともっと 新しい仲間や友だちと遊ぼう!

新しいクラスや友だちとの出会いがあり、5月は少しみんなの様子が分かってきた頃。おたがいの名前を知って、新しいニックネームができた人もいます。今回は【こどもの城】が実践した遊びの中から、もっとみんなで楽しみながら仲良くなるグループでの遊びや運営のポイントを紹介します。

新しい仲間と笑ったり、はしゃいだり

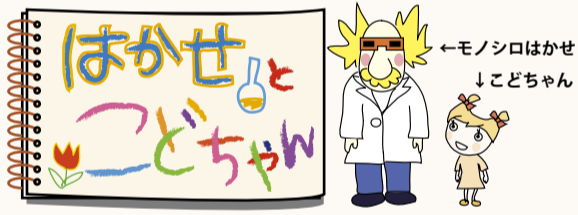
【こどもの城】の講座の新学期。「簡単な自己紹介はしますが、無理に仲よくさせようとはしません」とスタッフ。
始まったのは、新聞紙を使ったゲームでした。5、6人でチーム分けをし、チームごとに新聞紙が渡されます。「みんなで交代でちぎりながら、ぞうの形を切り取ろう」。一人 30 秒の制限時間で次の人にバトンタッチ。さて 3 分後。チームそれぞれのいびつな形のぞう? ができあがり

ました。「ん?これは頭もハナもないよ」
「うっかり頭を破いてしまったようです。これは、後ろから見たんだよ」 みんなで大笑いでした。
どこかよそよそしかった子ども



この時は宇宙人。けっこう難しい

たちも、いつの間にか隣の子とはしゃいでいます。「どうやって名前を覚えるかと考えるより、名前よに笑ったり楽しんでいるうちに打ち解けていきます。この新聞紙の遊びのように、いかに楽しんで心を解放するかを考えます」とスタッフ。
遊んでいるうちに、すっかり仲良くなる。「遊び」の手カラを、スタッフは次の段階でも使っていきます。



★今日もこどちゃんは、はかせといっしょにいます。こどちゃんは、なんでも知りたがりの小学1年生。だから、なんでも知っているモノシロはかせ(“モノシロはかせ”ではありません)とよくいっしょにいます。おや、はかせが何かそわそわしています。ちょっと聞いてみましょう。

- まず5月21日と、6月4日と6月6日と、それからええと…
- うわ!はかせ、めがね変えたの? カッコいいー! …かも?
- あ、こどちゃんか。大変じゃ。今年天文ショーの大当たりなんじゃ! それから、これは日食めがね。
- なに、なに?なにが当たったの?
- 今年は、空でめずらしいことがたくさん見られるんじゃ。とにかく、まず5月21日、朝に金環日食(きんかんにっしやく)じゃ! 金環日食を簡単に説明すると… 月が地球を周る途中で、太陽と月と地球が一直線上に並んで月が太陽をかくしてしまう時があつて、今回は太陽が月よりちょっと大きく見えるため、太陽がはみ出して光の輪になってみるんじゃな。ほれ、こんなふうに。↗



※5月21日朝、東京では6時20分頃から太陽がかけ始め、7時30分頃金環日食が始まります。時間は、地域によって前後します。九州地方南部、四国地方南部、近畿地方南部、中部地方南部、関東地方などで金環日食、その他の地域でも部分日食を見ることがあります。

今回ののがすと、次は18年後の2030年6月1日に北海道で見られるまでないんじゃ。それで、6月4日の夜は月が欠けて見える部分月食。6月6日の午前中からお昼にかけては、金星が太陽の前を通っていくぞ!(金星の直面通過) 次にこんな金星が見れるのは105年後じゃ。いやあ、ワクワクするのぉ。おっと、大事なことを忘れていた。この日食や太陽の前の金星を見るときは、くれぐれも専用の日食メガネを使うんじゃよ。

★こどちゃんのなぞなぞの答えは、こどもの城ホームページ「はかせとこどちゃん」コーナーに出てるよ。(こどもの城ニュース6月号にも出ます) ホームページには、はかせとこどちゃんのプロフィールもあるよ。こどもの城ホームページ

★4月号の答え: 「剣道」…しない(竹刀) です。から。

気心が分かってきたら

名前を覚えて、気心もなんとなく分かってきたころ、スタッフが提案するプログラムがあります。小学1年生くらいからの「王様陣取り」や高学年向けの「くま祭り」(水雷艦長とも呼ばれる)。

子どもたちも大好きな遊びなので、知っている方もいるかも知れませんが。

みんなの関係をもっと深めようとスタッフが期待しているのは、ゲーム前の作戦会議です。「王様陣取り」では王様が誰か分からないように王様を装う「影武者」をつくったり、「くま祭り」でもそれぞれの役割の人数の配分を考えたりと、複雑な話し合いが行われます。

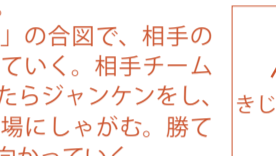
グループの成熟度によって、遊びの内容を変えることが重要なポイントです。

王様陣取り

小学1年生くらいから/1回戦は5~10分くらい
①2チーム(各10~20人くらい)に分かれ陣地を決める。相手チームに分からないように、王様と、王様の守りも数人決める。
②「スタート」の合図で、相手の陣地に向かっていく。相手チームにタッチされたらジャンケンをし、負けたらその場にしゃがむ。勝てば次の相手に向かっていく。
③ジャンケンに負けても、王様にタッチされれば復活。王様は相手チームに分からないように、しゃがんでいる味方にタッチして助ける。
④相手の王様にタッチしてジャンケンし、王様を負かせばそのチームの勝ち。そのため、王様は誰か分からないように振る舞う。

くま祭り

小学4年生くらいから/1回戦は15~20分くらい
①2チーム(各10人~)に分かれ、それぞれの陣地を決め、くま(くまは1人)、きつね、まきを決める。
②「スタート」の合図で、相手の陣地に向かっていく。くま>きつね>まき…の順に強く、タッチされるとアウト。くまはまきのタッチでアウト。
③くま以外はアウトになれば、手をつないで木などの敵陣地につながる。味方に、つなげた手をきつてもらうと復活。くまをアウトにすれば勝ち。



「くま祭り」の様子

わらわれたサメ

サメは、いつも、こわいお話をしている。みんな、にげてしまっている。
「たまには、わらってみたいかな」
「さすがのサメも、そうおもって」
「くま祭り」のわらってみたいけど、なかつたのでうまくわらえませんでした。

※帽子やはちまきで、誰がくま、きつね、まきを分かるようにする。

これは、ルールの一側です。地域によって、スタートの合図や陣地の設定などいろいろ違いがあるようです。

こどもの城「しろぺでいぬ」no.2 作戦会議を仕掛ける プレイ

遊びの前の作戦会議。スタッフは話し合いが必要な場面をつくり、子どもたちを見守り、また働きかけます。



意図的につくる

遊びの前の作戦会議では、みんな「勝つ」ために知恵を絞ります。そんな状況をスタッフは意図的につくる必要があります。「王様陣取り」や「くま祭り」は作戦会議が不可欠。しかし関係の浅いグループではもっと簡単な設定にすることも。例えば、順番にリレーをしていくゲームで、1チーム5人のところに7回めぐってくるようにすると、2人が2回やることになり、「さあ、誰がやるか」と話し合います。そしてどんなゲームでも作戦会議は、敵チームのこと、自分たちのことが分かる2回目からがより活性化します。

2つの立場を使い分ける

作戦会議を仕掛けたスタッフは、2つの立場を使い分けて、子どもたちがより自発的に、より関係を豊かにするように働きかけます。
○指導者の立場
…「次はこれを決めるよ」と声をかける。
○チームの一員として
…「なにやったらいい?」と一緒に決めて、立場の使い分けは、グループの成熟度によって決めるのではなく、成熟したグループに向かって「みんなでエイエイオーするぞ!」と指導者の立場で勢いをつけるなど、立場を固定して考えないで、その場に応じて変えることが必要です。

社会性を育む

子どもは遊びながら、いろいろなことを身に付けます。社会性もその一つ。作戦会議の中で、チームの勝つ方法を考えながらも、同時にチームの中の自分の役割も模索しています。そして、役割を担いあって、みんなで力を合わせることを体験します。「遊びによって社会性を育む」作戦会議を仕掛けるスタッフの思惑は、そこにあります。

監修: プレイ課スタッフ 山本博之

児童福祉施設給食用 スキムミルク 料理やおやつ作りにも



子どもたちの健康づくりに

スキムミルク(脱脂粉乳)は、牛乳から脂肪分(バター)を取り除いてつくりまます。スキムミルクの大きな特徴は、乳脂肪が極めて少なく、低脂肪、低エネルギーであることから、飲用にも料理にも様々なお菓子づくりなどにも幅広く活用していただけます。さらに、良質なたんぱく質、カルシウム、ビタミンB2など成長や健康に欠かせない栄養素がたくさん含まれているのも特徴です。スキムミルクは、動物性脂肪をほとんど含まないので、生活習慣病予防に役立つ健康食品としても高く評価されています。大人だけではなく子どもにも生活習慣病が増えている今こそ、低脂肪、低エネルギーのスキムミルクを上手に給食に取り入れ、子どもたちの健康づくりに役立ててください。

お申し込み 03-3797-5567
お問い合わせ
財団法人 児童育成協会 児童給食事業部
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前5-53-1 FAX 03-3797-0017
ニュージーランドの良質な牛乳から作った「スキムミルク」を無税で輸入することにより、全国の児童福祉施設に低価格で提供しています。

