

~ 外遊びイベントへの4つのステップ~



はじめに ~外遊びを通してこどもたちを元気にするまちづくりがめざすもので

平野区では、平野区将来ビジョンにおいて「こどもから高齢者まで、誰もがお互いの人権を尊重し、健やかでいきいきと暮らせるまちづくり」をめざし、さまざまな取組を実施しています。 ビジョンの実現のためには、こどもたちが、地域の人々によって育まれ健やかに成長し次の世代を担って行けるよう、地域ぐるみでこどもを育む環境整備が必要です。

また、平成26年5月5日には、こどもたちや保護者への支援に携わっている方々とともに「平野区のこどもたちを元気にする会議」において、今後の取組や施策の充実に向け検討してきた内容を、「平野区のこどもたちを元気にする宣言」としてまとめてまいりました。

平成27年度においては、「平野区のこどもたちを元気にする宣言」の理念である平野区のすべてのこどもたちが元気に育つことができるよう、「こどもたちが外で元気に遊べる環境づくり」をテーマとして、外遊びの体験と異年齢のこどもたちが交流できる取組を検討しマニュアル化する、「外遊びを通してこどもたちを元気にするまちづくり推進事業」を実施しました。

この事業では、まずは"こどもたちに外遊びの楽しさを体感"してもらい、次に"親子での外遊び体験から外遊びの楽しさや必要性"に気づいてもらう取組、そしてその実践として地域でのイベントとマッチングさせた取組をモデル的に行いました。

今後は、地域での子育て支援へのきかっけや動機づけにつなげていただくとともに、こどもたちの「生きる力」を醸成し、保護者をはじめとした地域の大人たちの子育てに対する理解を深めていただき、地域における様々な子育ての取組に還元できるよう、本マニュアルを作成いたしました。

本マニュアルでは、地域で実施しやすく、より多くの対象者が参加していただけるようご提案 していますので、地域で活動されている方々の少しでもご参考になれば幸いです。

どうして外遊び!?

こどもにとって遊びは生きる力の源です。遊びのきっかけは、「おもしろそうだな」「楽しそうだな」という気持ちです。それが「やってみたい」という心の動きで変化するときに、遊びが始まります。どんな遊びであっても自分で目標を立て、あるいは立てなくても状況に応じてやり方を柔軟に変えられるからこそ、遊びには楽しさがあります。

しかしながら、現在のこどもたちは、遊ぶ場所の確保、スマホやゲームの普及、安全の確保、周囲の大人の理解不足など、さまざまな要因が重なることで、こどもたちの外遊びの機会が減少し、こどもたちが遊ぶための「空間・時間・仲間」の三間(さんま)がいよいよ無くなってきている状況があります。

こどもたちの体力や協調性(対人関係)の獲得など、外遊びはこどもたちの育ちにとってとても大切な要素です。こどもたちに外遊びを通して、友だちと体を動かして遊ぶことの楽しさや、人間関係を築くことの大切さや時には難しさを経験し、コミュニケーション能力や体力を形成してもらうことが大切です。

外で遊ぼ!みんなで遊ぼう!

~ 外遊びイベントへの4つのステップ~

もくじ

はじめに	······································
イベント計画から実施まで	
イベント内容を考える なんのために・・・・・・・ 5 いつ・・・・・ 5 どこで・・・・・ 6 だれが・・・・・ 7 なにをどのように・・・・ 8	イベントを開催するためには、 計画が大切です。計画が不十分 だと思わぬことで準備が進まな くなったり、イベント当日の事 故につながったりします。 計画をしっかりたてましょう。
準備する 予算を決める	準備はイベントの実施に欠かせません。 必要な費用や、準備、周知はもちろん、考えたことや計画したことについて、資料を作って打ち合わせをすることでより良いものにしましょう。 イベント当日を想像して準備を行うことがイベントを成功させる秘訣です。
ステップ イベント当日 	イベント当日も、計画どおり進 行しているかどうか、注意しなが ら実施します。
ステップ ふりかえり ふりかえり	次回の開催をより良くするため、 イベントの良かったところ、悪かっ たところをふりかえります。
参考資料 ・作成する資料の例	14

外遊びイベント開催の計画方法

なんのために
P4
だれに
P5
い つ P5
どこで P6
だれが
P7

こどもたちに外遊びの楽しさを体感してもらい、もっと外で遊んで ほしいなぁ

O~15 歳を視野に入れ、その中で特にどの年齢に参加を呼び掛けていこうかなぁ

こどもたちがたくさん集まれるのはいつ頃かなぁ

(例) 初秋:運動会前に運動の楽しさを感じてもらいたい 冬:寒さに負けず外で思いきり体を動かしてほしい

こどもたちが安全に思いっきり体を動かすことのできる場所は どこかなぁ

地域の団体やスタッフを集めよう (ボランティアスタッフ)

なにを どのように pg

単独で行おうか?地域の他の行事と合わせて行おうかなぁ (例)地域の秋まつりやもちつき大会などと同時開催 どんな遊びをしようかなぁ

予算を決める P10 どれくらいの予算が必要になるかな?製作できるものや 借りられる物はどれくらいあるかな?

広く知らせる P10

チラシや回覧板、ホームページやSNS*を使って知らせよう

用意するもの P11

当日必要な物は何かな?不備はないかな?

保険をかける。

参加者やスタッフのけがなどに備えて保険をかける

資料をつくる

スタッフの担当一覧や当日の配慮等、 スタッフが意識統一できるように、また不備がないように作成する

打ち合わせを する _{P12} スタッフが各担当を決め、当日の流れを把握する スタッフ全員の意識統一 準備物の最終確認をする

イベント当日 P12 スタッフの配置が整っているかな? スケジュール通りに進行しているかな?

ふりかえり P13 外遊び終了後、スタッフで反省会を実施し、次回へ向けての課題等 を出し合う 資料等はファイリングして保管する

[※] SNS…ソーシャル・ネットワーキング・サービス Social networking service の略。インターネットを介して、人と人とのつながりを促進・支援する Web サイト及びネットサービス。LINE・Twitter Facebook など

イベント計画から実施まで

ステップ

1

イベント内容を考える

なんのために

こどもたちが元気に育つことができるよう「こどもたちが外で元気に遊べる環境づくり」をコンセプトにして、外遊びの体験や異年齢(年齢や学年のちがう)のこどもたちが交流できるような取組を実施することで、こどもたちの"生きる力"を醸成し、子育てに対する地域理解を深めることにつながります。

異年齢のこどもたちや地域の大人たちが参加し交流できるイベントを開催することは、こどもたちが、外で遊ぶことの楽しさを感じるとともに多様な経験を育むことにつながります。また、普段顔を合わすことのない大人同士が知り合える機会にもつながります。地域ぐるみでこどもたちを育んでいくための"きっかけづくり"にしましょう。

1 目的(ねらい)を確認しましょう

イベントでどのようなことをしたいのか、どのようなことを伝えたいのかについて、 地域の中で話し合い、確認し合いましょう。この目的を確認することで、これからのイ ベントの企画をする上で必要なことが見えてきます。

たとえば、「こどもたちの体力づくりをする」、「異年齢のこどもたちが外遊びを楽しむ」、「地域の子育て親子が外遊びの楽しさを理解する」など。

2 目標を決めましょう

目的が定まれば、イベントを企画し実施することによって、こどもたちや子育 て親子や地域の何が育つのか、どのような効果が期待できるのかを考えてみましょう。

たとえば、

「日頃から外で遊ぶこどもが増える」 「地域の大人のこどもへの理解が高まり、 主体的に子育てに関わる大人が増える」 など。



だれに

1 どのような人たちを対象として行うのかを決めましょう。

目的(ねらい)に応じて対象となる人を決めておく必要があります。参加をこども だけにするのか、親子にするのかによっても変わってきます。

イベントを開催するにあたっては、中心となる対象者を決めてから内容を決めてい く方が良いでしょう。

各年齢に合わせて遊びのレベルを変えていくなどの工夫も「なにをどのように」(P8 参照)で考えていきましょう。

最近は、同年齢で遊ぶことが多く、異年齢で関わって遊ぶ機会が少なくなっています。しかし こどもたちの育ちを考えると、異年齢が交わり群れて遊ぶことがとても良いと言われています。 特に、幼児から小中学生までが一緒になって遊ぶ環境があることはとても良いことで、その中で 年齢の低いこどもたちは、お兄ちゃんやお姉ちゃんを見て、刺激を受けたり憧れを持ち育ってい き、年齢が高いこどもたちは自分より幼いこどもたちを誘い遊ぶ中でルールを教えたり、他の人 を思いやる気持ちも育まれ、ひいては自分自身も大切な存在だと気づくことができます。

2 参加人数(来場者数)を設定しましょう

おおよその来場者数を設定しておくことで、イベントの内容や場所の広さなども変わってきます。「どこで」(P6 参照) とも関わりますので、並行して考えていく必要があります。



いっ

目的や対象者が決まれば、効果的な開催時期を考えましょう。

季節や曜日などはもちろんですが、地域の保育所や幼稚園、学校の行事、地域の行事を確認し、重なる日は避けましょう。(参加人数に影響が出るため)

また、季節を考える際には、真夏の8月などは、熱中症の危険性もあり、こどもたちや高齢者には身体に大きな負担をかけることから、避けることが望ましいと考えられます。

地域の行事一覧を作成しておくと分かりやすいうえ、年間行事の把握にもつながります。

どって

「なんのために」と「だれに」が決まれば、「どこで」実施することが効果的なのかを検討してみましょう。ここでは、「いつ」(P5参照)とも密接に関係するため、「いつ」と「どこで」は同時に検討しましょう。

検討するにあたっては、つぎの項目に注意しましょう。

1 安全面の確保について

地域のイベントがよく開催される場所で、死角になる場所がなく見渡すことができるところやガラス等危険な物が落ちていないところが良いでしょう。コンクリートより土の方がこどもたちは遊びやすく安全です。

また、地域の方がよく知っている場所であれば、誰でも気軽に足を運んでもらえ、 イベントの効果も期待できます。

2 雨天時の対応について

雨天でも同日開催できるよう準備できていることが望ましいですが、場所等の都合 で延期となる場合は、延期の日程も確保しておく必要があります。

- 雨天時の対応を決めましょう。
- 雨天でも開催するのか、延期して後日開催するのかを検討しましょう。
- 雨天時の開催場所や、いつの時点で雨天プログラムまたは延期を決定するかを決めます。(時間を決め、連絡網等を作成し連絡を回すようにする。)周知徹底するために、ホームページやメール、SNS等の活用も若い保護者向けに効果的であると考えられます。

3 会場の使用にあたって

借りる場所によっては、届出が必要な場合があります。必要かどうか施設等へ事前に確認し、余裕をもって届出を提出しましょう。(P16 参照)



だれが

イベントを効果的に実施するにあたっては、企画者だけでは運営できません。企画段階は、少人数であっても、実施段階では、より多くのスタッフを集めて実施することが望ましいでしょう。

たとえば、主催団体を中心に、子供会やPTA、地域の子育て支援者などに声をかけたり、一般企業やNPOの協力を得たり、学生ボランティアを募集したりすることで、より多くのスタッフを集めることができます。さらに、地域の中でけがや病気に対応できる人に来てもらうと安心です。





◆ ワークショップ (意見交換会や交流会など) の企画

スタッフが集まってワークショップを開催し、地域のさまざまな関係各団体の関係者が直接意見を交わし話し合いをすることで、なぜ外遊びが必要なのかという外遊びの重要性を共通認識し、進めていくことができます。そうすることで、イベントの重要性や必要性を理解してもらうことができ、スタッフ同士の一体感や目的意識が生まれます。

「なんのために」(P4参照)をテーマにして、みんなで"ワイワイ"と"楽しく"話し合いましょう。

く なにをどのように

ここでの検討が、最も重要で時間を要する部分です。

まず、このイベントを単独で行うのか、地域の他の行事と合わせて行うのかを検討しましょう。

1 単独で行うのか、地域の他の行事と合わせて行うのか

◆ 単独事業で開催する場合

・地域の各団体から実行委員を選び実行委員会を開催しましょう。 (核になる団体を決め実行委員長を選出します)

◆ 地域の他の行事と合わせて行う場合

・他の行事の実行委員会に参画しましょう。 (核になる団体を確認します)



2 具体的内容を企画する

次に、目的(ねらい)に沿って、参加者が楽しめる企画案を作成していきます。目的 (ねらい)、対象者にあわせて具体的にどんな遊びが効果的なのかを検討しましょう。 大人にもこどもたちにも参加して楽しんでもらうために、決まった内容を工夫し膨らませていけるようにしましょう。

◆ 遊びの内容を決める

中心となる対象者や実施する場所の広さに合わせて、遊びの内容を検討しましょう。

◆ 内容を膨らませていく工夫

同じ遊びでも、年齢に応じて変化させたり、異年齢で交わって遊ぶことができるよう ルールを変更するなど、柔軟に遊びを展開していくことで、こどもたちが楽しく遊べる ように工夫しましょう。

また、イベント開催中は場を盛り上げるための BGM を流すことも効果的です。 (いろんな外遊びメニューP17~参照)

◆ 各遊びを参加者に分かりやすくするために、各コーナーに目印や看板を作成すると良いでしょう。

3 スタッフの人数を検討しましょう

参加者の設定人数によって、スタッフやボランティアの人数を決定します。 たとえば、200 人規模であれば 15 人ほどが必要かと思われます。「だれが」(P7ページ)を参考にして、スタッフの人数を検討していきましょう。

- ◆各担当別スタッフならびにボランティア配置人数一覧表を作成しておきましょう。
- ◆場所の配置図も作成しておきましょう。

4 当日のスケジュール表を作成しましょう(晴天用・雨天用)

タイムスケジュール表を作成し、スタッフで共有することで、当日スタッフが全体を把握して動けるようにしましょう。

地域の他の行事と合わせて行う場合は、その行事のタイムスケジュールと合わせて時間 を調整しましょう。

外でのイベントは、天候に大きく左右されます。雨が降った時のことも想定し、雨天時は、晴天時のプログラムを縮小して行ったり、時間で区切って順に行ったりするなど、検討しながらタイムスケジュールを考えましょう。



予算を決める

イベント開催に必要な物品の費用や使用料など、いくらぐらい必要なのか積算しましょう

- ◆遊具などの準備は地域の施設から借りることもできるので、内容を決める時点で地域の学校等にある遊具で遊べるものを企画すると、そのための経費をかけずに開催できます。またダンボールなどの廃材を利用し、作成するなどの工夫で、低予算で開催できるようになります。
- ◆参加費が必要かどうかを検討します。出来るだけ無料が望ましいですが、やむを得ない場合は、金額をどれくらいに設定するか考える必要があります。
- ◆当日の保険をかける必要があります(参加者・スタッフ等)

広く知らせる

1 効果的な広報を検討しましょう

広報にはさまざまな方法があり、イベントの目的(ねらい)によって使い分けましょう。地域限定であれば、回覧板や掲示板が効果的です。小中学生やその保護者向けには、学校に協力をお願いするのも効果的です。

ホームページや SNS も効果的ですが、すべての人が見ることができる環境にはないため、比較的若い世代に限定される傾向にあります。

2 チラシやポスターを作成しましょう

- ◆ 記載内容
 - 日時、場所、対象年齢、雨天時の予定、遊びの種類。
 - おみやげなどを用意するのであれば、記入しておくとよいでしょう。
 - こどもたちにイラストを描いてもらうのも効果的です。
- ◆ 構成

参加団体の中で担当者を決め、作成することで経費削減につながります。

◆ 印刷

参加団体の中で担当を決めたうえで、予算やスケジュールに合わせて、印刷方法を 検討しましょう。

◆ 配布先や掲示場所

学校等で、配布の協力を得たり、回覧板や掲示板なども活用しましょう。

用意するもの

購入する物や借りる物などの一覧表を作成しましょう。 イベント当日をイメージし、準備物などに不備がないかを早めに確認しましょう。

◆ 準備物を用意する

- 1 各担当の準備物を検討します。
- 2 準備物一覧表を作成します。(すべての物の個数も確認して記入しておきます)
- 3 準備物の保管場所、持込み期日を決めます。
- 4 終了後、準備物の有無を個数まできちんと確認し、借りた施設などに返却します。
- 5 予備を確保しておきましょう。

保険をかける

◆ 保険に加入しましょう

イベントの開催中は多くの人が参加されるので、思わぬ事故もおこりかねません。 万が一の場合に備えて、スタッフや参加者も保険に加入しておきましょう。 保険は、補償内容や掛金が異なるので、複数の保険会社から選びましょう。

資料をつくる

イベントが安全かつ楽しく開催できるように、必要な資料を作成しましょう。

◆ スタッフ資料を作成しましょう

- ・計画案(遊びの内容やねらい・配慮)
- ・準備の流れ(前日・当日)
- 準備物一覧表
- 各担当一覧表(P16参照)(各担当責任者、スタッフの各担当を決めます)
- 配置図
- タイムスケジュール表(前日・当日)
- 注意事項
- ※ 配置図やタイムスケジュール表を作成する時は、雨が降った時の事も想定しておきましょう。



打ち合わせをする

各担当を決めたうえで、スタッフ全員で打ち合わせを行い、当日の流れの把握や準備物の 最終確認、注意点などを確認しあって、意識統一を図っておきましょう。

◆ 開催日までの日程について

- 1 実行委員会の開催日を決めます。
- 2 実行委員長を決めます。
- 3 各担当の責任者を決めます。
- 4 当日の遊びの内容を確認し、把握しておきましょう。 各担当の責任者は、必ず把握しておきましょう。
- 5 万が一の避難経路、集合場所などを確認しましょう。
 - ※ 必ず、最終打ち合わせを行いましょう。











ステップ 3 イベント当日

楽しく外遊びを実施するために、安全面を重視することは必要ですが、スタッフ・参加者 みんなが楽しむ事も大切にしましょう。

スタッフ同士が連携し、各遊びがスムーズに進むようにしましょう。

参加した親に、今後のイベントに協力してもらえるよう、声をかけてみてはどうでしょう か。

◆ 当日の確認事項

- ・開始前にスタッフ全員で、各自の担当やスケジュールを確認する。
- ・スタッフの配置が整っているか。



ステップ 4 ふりかえり

せっかく実施したイベントも、やりっぱなしではもったいないです。実際に行ってみると、「ここが良かった」「こうした方が良かった」など、良い点や悪い点がみえてくるものです。継続して行うためにも、また、他のイベントに役立てるにも、ふりかえりが必ず必要となります。

◆ 反省会を開催しましょう。

・資料等はファイリングして保管しましょう。

このイベントの為に反省会の日程をとって行うとなると、スタッフの負担も大きくなるので、別の会議などで集まる機会があるのであれば、その時に行うのがよいでしょう。 しかし、機会がない場合は当日片づけ終了後などに、反省会の時間を設けるとよいで しょう。



参考資料

作成する資料の例

スケジュール表

第●●回▲▲▲ タイムスケジュール(晴天時・雨天時)

時間	メイン会場	館内ホール
8:00	机・椅子の準備	
8:30	出店ブース受付開始、出店者搬入開始	
9:00	司会役受付→打合せ	
	受付→着替え 	
9:30	館内でのオープニングセレモニーの準備	楽器搬入
	・音響・舞台・横幕の準備	
9:50	│ 【オープニングセレモニー】開始	
	・実行委員長あいさつ	
	・〇〇会長あいさつ	
	・実行委員紹介	
10:00		【リハーサル①】
10:45		【リハーサル②】
11:30		【リハーサル③】
12:30	発表会 準備	会場設営
13:00		【発表会】開始
15:00	出店ブース終了 → 会場撤収	
16:30	会場撤収完了	

配置図



準備物一覧

各団体準備物	一覧						
担当団体	コーナー名	準備物(借りるもの)	各担当の持込物	場所	責任者	代表 責任者	ボランティア教
	①受付・アンケート回収 ベビーカー預かり	受付 長机×3 パネル×1 椅子×4 アンケート用 長机×6 椅子×12	※区(準備物・配布物)	0Ľ-			4名
	②オープニング(ブラスバン ド) ボランティア: 放送係 (司会・進行・誘導)	マイク、音響室 椅子×20	楽器 CD 横断幕	ホール			2名
	③ごっこ遊びコーナー (紙粘土)	カーペット×6	子ども用机×4 椅子×14 シート(大)×1	ホール			3名
	④ほっこりスペー授乳 おむつ替えスペース	カーペット×6 パネル×3	※区(準備物・配布物) 座卓×2	ホール			4名~ 5名
	⑤手作りコーナー (ペッタンガエル、ポールキャッ チャー等)	長机×3 椅子×2 カーペット×2	手作りおもちゃ材料 座卓×6	ホール			5名
	⑥食育コーナー (食育展示・豆運びゲーム・エブ ロンシアター)	長机×6 椅子×8	展示用品一式のコンテナ2箱	ホール			3名
	⑦手作りコーナー (小物・折り紙・バルーンアー ト)	長机×6 椅子×15		ホール			4名
	⑧変身コーナー	○長机×3 ○椅子×8 ☆カーペット×4 ☆パネル×4	衣装 (小) 2~3 衣装 (大) ×4	2階			4名
	⑨読み聞かせ(午前)⑩ミニ講演会(午後)	○長机×3 ○椅子×2 ☆カーペット×4 ○ホワイトボード×1	キーボード×1 大型パネルシアターボード×1 布バッグ×1	2階			2名
	⑪手づくりコースター	長机×3 椅子×2	木くす防止用毛せん ブルーシート 雨天時は、ギャラリー奥	屋外			4名
	着ぐるみ		ひらちゃん				5名

各担当一覧

		1回生		配属		2回生	配属
Α	0	••		アンケート	Α	00 ••	アンケート・カウント係
	00	••		アンケート		00 ••	アンケート・カウント係
	00	••		アンケート		00 ••	D伝承
	00	••		アンケート	В	00 ••	D伝承
	00	••		アンケート		00 ••	D伝承
	00	••		アンケート	С		
	00	••		アンケート			
	00	••		アンケート	ь	00 ••	D伝承
	00	••		Aまとあて	I -	00 ••	D伝承
	00			Aまとあて	E	00 ••	受付・宣伝
	00			Aまとあて	1 -		
	00			Aまとあて			
	00	••		B大縄・警備	F	00 ••	
	00			B大縄・警備	Ι.	00 ••	D伝承
	00			警備プラ・B大縄		00 ••	D伝承
	00			警備プラ・B大縄	G	00 ••	D伝承
	00			言 備 フラ・B 人 神 A キャッチドッチボール	۱ G	00 ••	アンケート・カウント係
					1		
	00			Aキャッチドッチボール	1		アンケート・カウント係
	00	••		Aキャッチドッチボール	1	00 ••	アンケート・カウント係
	00	••		Aキャッチドッチボール		00 ••	アンケート・カウント係
_			20	+ 		00 ••	アンケート・カウント係
В	00	••		C50m走		00 ••	アンケート・カウント係
	00	••		C50m走		00 ••	アンケート・カウント係
	00	••		C50m走		1 9	
	00	••		ジャング ルフィット			
	00	••	5	ジャング ルフィット		1.2回生合計 65名	5
	00	••		ジャング ルフィット			
	00	••		ジャング ルフィット		学園大学	É
C	00	••		Aソフトボール		00 ••	受付
	00	••		Aソフトボール		00 ••	宣伝
	00	••		Aソフトボール		00 ••	宣伝
	00	••		Aソフトボール		学園大合計 3名	
	00	••		Aサーキット			教員の業務分担
	00	••		Aサーキット			学長「挨拶」
	00	••	9	Aサーキット		ボランティア総合計 68名	●●受付
D	00	••		自転車整備·A鉄棒			●●運搬「警備」
_	00		2	自転車整備·A鉄棒			●●運搬「体力測定」
E	00	••	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Aサーキット	I	(内訳)	●●「体力測定」
_	00	••	2	Aサーキット	I	Aソフトボール 44	
F	00	••	1	Aサーキット	1	Aサーキット 6名	
Ġ	00	••		A鉄棒·自転車整備	1	Aジャングルフィット 4名	
_	00	••	2	A鉄棒·自転車整備	1	Aまとあてキャッチドッチボール 8名	
н	00	••		C立ち幅跳び	1	B大縄・警備 4名	1.0.11 2212 (- 11
• •	00			C立ち幅跳び	1	C50m走 3名	
	00			C立ち幅跳び	1	C50m定 37 C立ち幅跳び垂直跳び 5名	
	00			C垂直跳び	1	C立ち幅跳び垂直跳び 5名 D伝承遊び 9名	●●先生
	00		5		1		
			ь	C垂直跳び	I	受付 2名	●●先生
				1	1	アンケート 174	
				1	1	宣伝 2名	●●「看護」
					I	,自転車整備・鉄棒 4名	₩ =1=2
				1	1	自転車整備・鉄棒 4名	シ 総計5名
		1 回生計	4 6		Ī		教員スタッフ総数13:
				1	1		参加総数 81名

【第2回 外遊び イベントの例】

会場の届出

学 校 施 設 使 用 願

平成 年 月 日

大阪市立●●小学校 施設管理者 様

●●●●会長

大阪市立●●小学校を次のとおり使用したいので使用承認をお願いします。 なお虚偽の願出又は使用許可条件に違反した場合はいつ使用許可を取り消されても 異議ありません。

記

- 1 使用学校名 大阪市立●●小学校 使用箇所:運動場・講堂・相談室
- 2 使用日時 平成●●年●●月●●日自 ●●時●●分 至 ●●時●●分
- 3 使用目的(具体的に説明を要す)

「●●●●●●●」を開催するため。

4 会衆の種類及び見込人員 一般●●●人 スタッフ●●人

5 会費及び入場料等の徴収 徴収なし

6 火気の取締方法 火気使用なし

7 会場の後始末方法 現状復帰

8 学校設備使用中設備器具の毀損又は滅失したるときは之を原形に復し又はその 損害を賠償いたします。

【市立小学校のグラウンドを借りる場合】

いろんな外遊びメニュー

鬼ごっこ

【遊び方】

1 バナナ鬼

メンバーの中から鬼を決め、それ以外のメンバーは鬼から逃げる。鬼にタッチされた人はその場でバナナのポーズになり動くことができなくなる。(バナナのポーズ: 両手を上へ伸ばし、頭の上のほうで両掌をあわせる)。逃げているメンバーがバナナになっている人を助けるとバナナになっていた人は、再び復活し逃げることができる。助ける方法とは、上に上げている腕をバナナの皮をむくように、両方下へ下ろしてもらうことである。鬼は、全員をバナナにしたら勝ちとなる。

※この鬼ごっこは、鬼が交代していかないので、時間を決め行うことが望ましい。また鬼の人数は、鬼:逃げる人=1:5くらいの割合が目安です。

2 増え鬼

まずメンバーでじゃんけんをし、鬼を 1 人きめる。鬼が 10 数える間に、他のメンバーは逃げる。鬼は 10 数え終わったら、他のメンバーを追いかけ鬼にタッチされた子は鬼になる(普通の鬼ごっこと違って鬼は交代せずに増えていく)。メンバー全員がタッチされ鬼になれば終了。

3ケイドロ

まず、「牢屋」となる場所を決める(泥棒がつかまる場所)。メンバーを 2 つに分け、一方が警察、もう一方が泥棒とチームを決める。チームが決まったら警察は 30 秒数え、その間に泥棒は隠れる(泥棒の行ける範囲はあらかじめ決めておく)。警察は 30 秒数え終わったら泥棒探しを始める。警察は泥棒を見つけタッチすることができたら、「牢屋」へ連れて行き捕まえられるため、泥棒は「牢屋」から離れてはいけない。しかし仲間の泥棒が警察のスキを見計らって、「牢屋」に囚われている仲間にタッチしたら、その仲間は「牢屋」から脱出することができる。泥棒を全員捕まえたら終了。

4 氷鬼

メンバーの中から鬼を決め、それ以外のメンバーは鬼から逃げる。鬼にタッチされた人はその場で氷になり固まってしまい動くことができなくなる。逃げているメンバーが氷になっている人をタッチすると氷は解け氷になっていた人は、再び復活し逃げることができる。鬼は、全員を氷にしたら勝ちとなる。

※この鬼ごっこは、鬼が交代していかないので、時間を決め行うことが望ましい。また、 こどもたちの様子を見て、凍った子の復活のさせ方をタッチだけでなく、凍った人の周 りを3周回る・凍った人の股の間をくぐる等工夫すると、さらに楽しむ事が出来る。

【遊びのねらい】

- 思いきり体を動かして遊ぶ楽しさを味わう。
- ・大人数で活動する中で、色々な人と積極的に関わるとともに、異年齢児の中で自分の 意見を伝えることの楽しさや大切さを感じることができるようにする。

- 集団活動の楽しさを知ることができる。
- 遊びの中での、ルールの大切さに気付くことができる。
- チームの中での達成感を味わうことができる。また、チームの中でお互いに助け合うことの喜びや大切さを感じることができる。
- ・相談したり、作戦を考えたりすることで異年齢、大人数の中で自分の意見を伝えること の楽しさや大切さを感じることができる。
- ・思い切り体を動かし、走りまわる楽しさを味わうことができる。



しっぽとり

【遊び方】

1 ズボンやスカートにしっぽの先をはさみ入れる。(しっぽを入れすぎないように注意) 2 走り回っていい範囲(枠)を決める。

☆みんながしっぽをつけて遊ぶ場合

スタートの合図で自由に走り回り、自分のしっぽを取られないように気をつけながら友達のしっぽを取る。自分のしっぽを取られたら、枠の外に出る。ある程度の時間で区切り、友達のしっぽを多く持っていた人が勝ちとなる。

☆逃げる人と取る人(鬼)に分かれて遊ぶ場合

逃げる人達がしっぽをつける。スタートの合図で逃げる人は自由に走り回り、取る人(鬼)は10数える等してからスタートする。逃げる人は、取る人(鬼)にしっぽを取られないよう気を付けながら逃げ、しっぽを取られたら、枠の外に出る。ある程度の時間で区切り、しっぽを取られずに残った人が勝ちとなる。

そのほか…

2・3回戦行い、全部の合計で一番多くしっぽを取った人の勝ちにするなど、ルールはこどもたちの様子に合わせて変えるとさらに楽しむ事ができる。

【遊びのねらい】

- 思いきり走って体を動かす楽しさを感じる。
- 楽しみながら体力をつける。
- ・ルールを守って、自分なりにしっぽとりを楽しむ。

- 友達を意識し、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることができる。
- ・異年齢児と自然な形で一緒に遊ぶことができ、関わりを広げていくことができる。
- 遊び方を工夫したり、新しい遊び方を見つけるなど、複数のこどもたちに個々の考えを表現する力を培うことができる。



大縄跳び

【遊び方】

①2歳~ 地面に置いた縄をまたぐ。背の高さくらいの縄をくぐる。 縄で波を作り、跳び越える。蛇のように横に波を作り、跳び越えるまたは 縄を踏む。

②幼児~ 一人ずつ縄の間に立ち、縄が左右に揺れる中で跳ぶ。 複数の子どもと一緒に、縄が揺れる中で跳ぶ。 歌に合わせて、複数のこどもと跳ぶ(郵便屋さん、大波小波、一羽のカラス) 回っている縄を通り抜ける。 回っている縄に入り込んで跳ぶ。

③児童~ 回っている縄に複数のこどもと一緒に入り込んで跳ぶ。 回っている縄に、入り込んで跳んだ後、縄から出る。 複数のこどもたちと順番に、入っては出るを繰り返す(一の字、八の字)。

【遊びのねらい】

- 体を存分に動かし、集中して遊びを楽しむ。
- ・自ら目標をたて、挑戦する。
- 互いに声をかけ合い、達成感をみんなで味わう。
- 異年齢のこども集団と遊ぶことにより、相手を意識し尊重したり、いたわったりする。

- ・集中力、持久力の強化。
- 友達を意識し、友達と一緒に遊ぶ楽しさを感じることができる。
- •目標をたて挑戦することで、達成感を味わったり、再挑戦しようと次への意欲を もつことができる。
- 受け継がれてきた縄跳びうたに親しむことができる。
- 異年齢児と自然な形で遊びをつないでいく関係を作ることが期待できる。
- 遊び方を工夫したり、新しい遊び方を見つけるなど、複数のこどもたちに個々の考えを 伝えて、表現する力を培うことができる。



キャッチドッチボール

【遊び方】

円形や四角形のコートを作って、中チーム vs 外チームで試合を行う。

コートの大きさは年齢に応じて、大きさを調整する。

但し、年少さんや年中さんのような小さなこどもの場合、まずはボール遊びの楽しさ知る ために、キャッチボールからスタートして、参加する全員が楽しめる工夫をする。

【遊びのねらい】

- しっかりと身体を動かしながら、ボール遊びを楽しむ。
- ・なげる、とる、よける、などの動作を遊びの中から習得する。
- 多様な動作を遊びながら行う事で、空間認識能力を高める。
- チームで話したり、相談したり、作戦を考えたり、仲間との関係を築く。
- 簡単なルールの中で、社会性を身につける。

- ・球技の習得ができる。
- 空間認識能力を高め、その結果、運動能力の向上に繋がる。
- 協調性や社会性を身につけることができる。
- 集中力を高めることができる。



鉄 棒

【遊び方】

・年齢や能力に合わせて、鉄棒遊びを行う。

☆年少

・ぶら下がる、小鳥、足抜きまわり、前まわり、コウモリなど

☆年中・年長

・前まわり、コウモリ、逆上がり、連続逆上がりなど

☆小学校以上

- ・前まわり、コウモリ、逆上がり、前方支持回転、足掛けまわり、地球まわりなど
- ※但し、鉄棒はできる技など、個人差が大きい身体遊びである為、個別に補助につく事で 安全性が高まると共に、技の習得速度を飛躍的に高める事ができる。

【遊びのねらい】

- ・鉄棒の技を習得。
- ・にぎる、おす、ひく、などの動作を遊びの中から習得する。
- ・多様な動作を遊びながら行う事で、空間認識能力を高める。
- ・しっかり身体を動かし、基礎体力を身につける。
- ・色んな動作を遊びの中で経験する事で、空間認識能力を高める。

- ・鉄棒の技を習得することができる。
- ・基礎体力が向上する。
- ・運動能力&空間認識能力を高める。
- ・手に豆を作って練習を行う中で、頑張れる力&忍耐力を身につける。また、技ができた時の達成感を経験する事で、どんな困難にもチャレンジできるスピリットを身につけることができる。



ソフトボール

【遊び方】

直径2mの円を描き、その中からソフトボール1号を投げる。ボールが落下した地点までの距離を測る。

☆ポイント

- 全身を使って力強くボールを投げているか
- ・ステップ脚(投げ腕と反対側)が前に出るか
- ・上半身をひねって、投げ腕を後方に引いているか
- ・軸脚からステップ脚に体重が移動しているか
- 腕をムチのように振っているか

【遊びのねらい】

- ・投げる楽しさを体験する。
- どれだけ遠くに投げられるのかを競う。

- ・新体力テストで実施される種目。
- ボールに触れることによって、野球やソフトボールを身近にする。
- •「投げる」という動きが、さまざまな運動やスポーツ に繋がっていく。



まとあて

【遊び方】

ダンボールで作った巨大くまの口と巨大ぶたの鼻の穴目がけて、玉入れで使用するボール を投げ入れて遊ぶ。

- ・くまの口の的は大きく入れやすくして、ぶたの的は少し小さく難易度を高くする。
- ・低年齢児はくまから挑戦し、コツをつかんでから、ぶたに挑戦すると成功しやすい。
- ・年齢に応じて、的までの距離に変化をつける。(低年齢児ほど的の近くから投げる) (距離が一目でわかるように、的から投げる場所までの間に、数本ラインを引いておく)
- ・投げ方(上投げ、下投げ)など色々試してみる。



【遊びのねらい】

- ・体をいっぱい使って玉を投げることを楽しむ。
- ・玉を的に入れたいという目的を持ち、玉を投げることを楽しむ。
- ・他児が投げている様子に興味をもって見ることで、投げ方や強さなどを工夫する。
- ・自分だけでなく他児が玉を入れた喜びも共感しあい、応援したりして遊ぶことを楽しむ。
- ・遊びに集中する態度を養う。

- ・体を使って、楽しんで玉を投げることができる。
- ・的を入れるという目的をもって投げることで、玉入れを楽しむだけでなく、集中力を養 うことができる。
- ・玉を投げるという動作の中でも、多様な動き(上から投げる、下から投げる、強く投げる、高く投げる等)が経験できる。
- ・他児の動きや投げ方に気づいて、自分もやってみようと工夫することができる。
- ・的入れが成功することで達成感を味わい、難しい方の的に挑戦しようとしたり距離 を広げて挑戦しようとしたりする意欲をもつことができる。
- ・周りにいる人たちに自分が成功したことの喜びを共感してもらうことで、自分も他児が 成功した喜びを共感でき、応援しあったりする中で、みんなで遊ぶ楽しさを感じること ができる。

長靴とばし

【遊び方】

ゴム長靴をはいて、左右それぞれの足で 1 人 2 回ずつ飛ばし、それぞれ良い方の記録の合計距離を競う。または、利き足のみで記録を競う。

- ・ゴム長靴を飛ばす場所は、幅 10mの平らな土地とする。
- ゴム長靴はそれを飛ばす人が足に履き、蹴り上げるように飛ばす。 どのようなアクションで飛ばしてもよい。
- 飛ばす際または飛ばし終わったとき、踏切線を踏んだり超えた場合は無効とする。
- ・飛ばす際に人工的な補助を使用してはいけない。

《準備物》ゴム長靴-25 cm、27 cm程度のもの。高さ36 cm以上。

メジャー

【遊びのねらい】

- 体をいっぱい使って長靴を投げることを楽しむ。
- ・片足でバランスをとりもう片足で投げるという、体のバランス感覚を養う。
- 他児が投げている様子を興味をもって見ることで、投げ方や強さなどを工夫する。
- 自分だけでなく他児が入った喜びも共感しあい、応援したりして遊ぶことを楽しむ。
- 遊びに集中する態度を養う。

- 体を使って、楽しんで長靴を投げることができる。
- ・遠くへ飛ばすという目的をもって投げることで、集中力を養うことができる。
- 長靴を投げるという動作の中でも、多様な動き(片足に重心を置く、片足をしっかり振り上げる、高く投げる等)が経験できる。
- 他児の動きや投げ方に気づいて、自分もやってみようと工夫することができる。
- 遠くへ飛ばすことができた達成感を味わい、また挑戦しようとしたりする意欲をもつことができる。
- 周りにいる人たちに自分が成功したことの喜びを共感してもらうことで、自分も他児が 成功した喜びを共感でき、応援しあったりする中で、みんなで遊ぶ楽しさを感じること ができる。

伝承あそび

【遊び方】

1 けんぱ (ぞうきんけんぱ)

- ①スタート位置に立ち、1番目がけて石を投げる(枠内に入れる)
- ②ケンケンパで 1 から順に 14 まで進む (3.4.6.7.10.11.13.14 は両足 13.14 で折り返し)
- ③戻ってくる最中に投げた石を拾って帰ってくる。
- ④終わったら次は石の投げる所を、2.3.4…と順に遠くしていく



2 ゴムとび

- ①3mほどのゴムを輪にしてゴムひもを作る。ゴムの両端に 1 人ずつ立ち、ゴムを 15 cm ほどの広さに広げる。
- ②歌に合わせて、足をからめたりはずしたりしながら、決まった型を跳んでいく。 (♪うさぎとかめ ♪きんし輝く日本の など)

3 まりつき

- ①ゴムまりを用意し、地面が平らな所で遊ぶ。
- ②曲に合わせて、まりをつく。(♪げんこつやまのたぬきさん ♪あんたがたどこさ など)
 - ・3 拍ついて 1 拍とめる・3 拍ついて 4 拍目に誰かにおくる・決まった言葉の時に足の下を通す

4 おはじき(はじきとり)

- ①床におはじきをばらまき、遊ぶ順番を決める。
- ②はじく位置を決め、指でその間を区切るように線を引く。

(線を引くときに指がおはじきに触れると失敗)

- ③指ではじいておはじきを当てる。(決めたおはじき以外に当たると失敗)
- ④成功したら続けて何度でもすることができる。失敗したら次の人に順番がまわる。
- ※低年齢児は、一緒にはじいて遊んだり、数を数えたり、色分けして遊ぶのも効果的。

5 おてだま

山くずし…たくさんのおてだまを 1 か所に集める。その真ん中に棒を 1 本立てる。順番を 決め、1 人 1 個ずつおてだまを取っていく。棒を倒した人の負けとなる。

あんたがたどこさ…複数で遊ぶ。歌に合わせておてだまを交換しながら順番に遊ぶ。(歌詞にいる)が出てきたら、おてだまを交換する)

【遊びのねらい】

- ・野外の開放された空間の中での静かな遊びを楽しむ。
- ・バランス感覚を養う。
- ・昔から伝わる歌のリズムにのって遊び、体を動かすことを楽しむ。
- ・運動機能、瞬発力、リズム感の向上をはかる。
- ・手先の動きを鍛える。
- ・数を理解する。
- ・ルールを知り、ルールのある遊びを楽しむ。
- ・物事に対する意欲、自分も他者も大切にする心をはぐくむ。
- ・周りの人とのコミュニケーション能力、ともに楽しむ共有感を培う。
- ・遊びを工夫し考える創造性を培う。
- ・みんなで使う道具を大切に使用する。
- ・異年齢のこども達に、必要に応じた関わりや言葉かけをする(思いやり)。

【遊びの効果】

- ・昔から受け継がれてきた伝承遊びに親しむことができる。
- ・遊びを通して、人と人がつながり、互いを認め合う人間関係をはぐくむことができる。
- ・一定のルールに従ってみんなと一緒に遊び、ルールを守る必要性を感じることができる。
- ・他者を意識しながら、集団で遊ぶ楽しさを培う。
- ・周りの大人や他児の話を聞いたり、何度も繰り返し行うことで、工夫したりして「楽しかった。またやりたい」という意欲をはぐくむことができる。
- ・誰でもできるやさしい技から入って、1つできたらどんどん高度な技に発展させていくことで、達成感を味わうことができる。
- ・遊びを展開していく中で、周りの人と意見を出し合い工夫し、遊びの喜びや楽しさが共 有できる。
- ・みんなで使う道具を大切に扱かったり、年代によっては注意が必要なこどもたちがいる ことを分かり、物や他者を思いやる気持ちを培う。

※伝承遊びとは…

古く奈良時代より伝わり、大人の関与の少ない空き地や路地裏でこどもたちが独自に生み出した文化です。自由に遊ぶ空間は「家」にはなく、また集団で遊ぶためには「外」での遊びが重要でした。子どもたちは独自に遊び方を工夫しながら、体の動かし方と道具を高度な形に磨き、自然な形で「自己発見」「自己肯定」へと繋げていきながら、他者への思いやり(ごまめの存在→子守をしてもらいながら遊びをする〈O~3歳〉)や知恵を身につけていました。当然のことながらそこにはリーダーの存在があり、男の子と女の子の遊びの違いが生まれています。男の子たちは自身の力で沢山の道具を作り、マンパワーで競う遊びを沢山生み出しました。

上記の伝承遊びは、男の子の生み出した遊びから離れた位置で小さい兄弟たちと野外で過ごす 柔らかな遊びを考え出した当時の野外遊び(女の子の)文化です。

こども遊びには、年齢と環境と段階があり、また一口に言い切れない大切な感性の部分があります。大人の関与がない中で、もめながらも進む、こどもたちの知恵は素晴らしいです。

遊びの内容だけでなく、このような背景や大人たちの関わりについても、受け継がれていくことが大切だと考えています。





(の) 用責でするもの・・・・ 平らな石(おはじき等でが用も可)

あそびを始める前に対面(床)に ケンパの存を措しておける

	8	7	6
	9/		5 /
11	X 10	4)	X 3
/1	12	/ 2	1
14	/3	1	

世面に17者 イかかりがすいように 大きく 教字を かきます!!!!

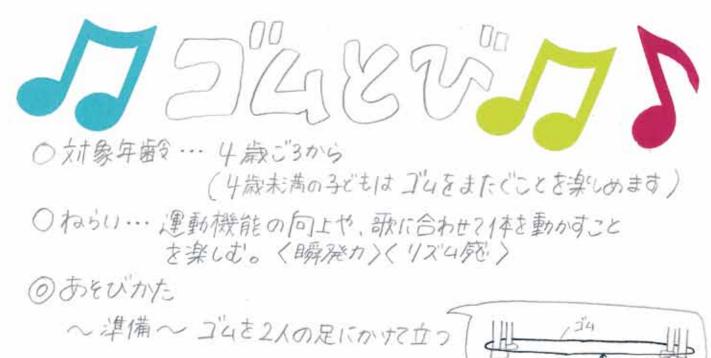
◆ スタート位置

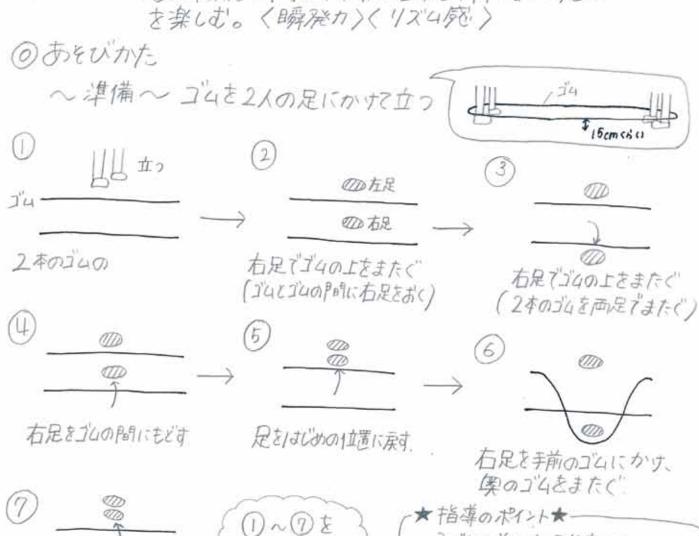
しあをびかた ~

- ○スタート1位置に立ち、1番の枠の中に石を投げ入れる。 梓内に入ればOK!(梓内に切まらなからだら交け)
- ② ケンケンパで 1から 傾に14まで進む。 (3.4、6.7、10.11、13.141は両足で踏む) 13.14でおり返す。
- ③尿。て来3最中に先/ほど投げた石を 持3.71高,7(30
- (4) 祭わったらじかは石のだげる戸かき 2、3、4、、、と 川東に遠くしていて。



ケンケンで進んでいてことで バランス感覚を養う!





繰り返す

足をはめの位置に戻す。

- ・子どもの前に立、て"真似してやって みてね"と言。て一緒にかると良い回
- * ゆ。(リ→1まや(段々テンポをUP すると楽し(1本を動かせる

〈歌詞〉

きんし輝く日本のアメリカフランスヨーロッパノペッパッパーの300年をおが17600年きしかりの鐘がなりますキンコンカン

♪「きんし輝(日本の」

きしもしかめよかめさんよ もうせかいのうちであまえ(まど) あゆみののろいもの(はない) とづしてそんなに のろいのか。

Ø 「うけぎとかめ」

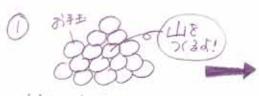
~ 2つの」遊び方を系るかしますナケー

(1) 小さい子(小学生はいまでの子ども)かり楽しめる道でで

山くずし

①人数が少ない場合はおまむを 取る数をは皆だしてあをおい

へあをびかたへ



お手五を1ヶ所に 集める



真ん中に竹がえる棒を

③川原番におままを1人ひとつ

★竹の棒をたずした人が負け

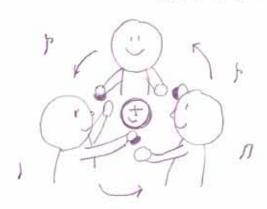
(2)歌(曲)に合わせて楽しむ遊び

あんたがたどこけくかんなど輪になり、うたをうたいながらおきまとまわすより

へあをびかたへ

歌(曲)に合わせてあず玉をまわす(交換する) → 歌詞に"さ"が出てきたら友達の手に

お手五をのせて、まわしていて、



歌詞 あんたがたどって ひごけなごどこう (まもとり (まもとどこせ せんばり せんばやまいはたぬきかおって それをりょうしがて、1307つ、なび (175) Brut (575) それをこのはでちょいとからい

△ 最後の6かはせつの所は相手の頭におままをのせる



外で遊ぼ! みんなで遊ぼう!

~外遊びイベントへの4つのステップ~

発行:平成28年3月

...

編集:学校法人 常磐会学園

〈常磐会学園こどもセンターホームページ〉 http://www.tokiwakai-kodomocenter.jp/

...

連絡先:大阪市平野区役所 保健福祉課 大阪市平野区背戸口3-8-19

電話 06-4302-9857