

児童館等における

遊びのプログラム

マニュアル



目次

目次		i
はじめに		v
遊びのプログラムとプログラム評価	◆ 鈴木一光	v
遊びのプログラムと児童ソーシャルワーク	◆ 植木信一	vii
遊びのプログラムと今の子どもたちの課題	◆ 柳澤邦夫	ix
遊びのプログラムと子どもの参加・参画	◆ 安部芳絵	xi
このマニュアルの生かし方	◆ 阪野大介	xiii
このマニュアルをより効果的にご活用いただくために		xv

※各プログラムは「児童館ガイドライン」に記載された  児童館の活動内容 に対応するように掲載しています。



遊びによる子どもの育成

1	しまおに ～異年齢での運動遊び～	1
2	Sケン ～異年齢での運動遊び～	6
3	どんぐりマーケット	10
4	JBC (じどうかんベースボールクラシック) ～児童館版リアル野球盤～	21
5	あおむけビーチボールサッカー	26
6	忍者遊びでにんにん! 修行 ～五感を使った野遊び～	30
7	小麦粉ねんどの町づくり	41
8	児童館からの脱出ゲーム	47
9	ジブンの処方箋	53

10	コマ相撲夏場所	58
-----------	----------------	----

子どもの居場所の提供

11	子ども自由ラジオ	64
-----------	-----------------	----

12	中高生向けアウトドアお泊り会	75
-----------	-----------------------	----

13	中高生タイムスペシャル ～児童館でも食事支援、学習支援をしよう～	82
-----------	---	----

14	居場所のための環境づくり ～室内環境編～	87
-----------	-----------------------------	----

15	居場所のための環境づくり ～出会い編～	92
-----------	----------------------------	----

保護者の子育ての支援

16	イクメン応援プログラム ～お父さんを楽しもう!～	97
-----------	---------------------------------	----

17	赤ちゃんハイハイレース	102
-----------	--------------------	-----

18	小学生と乳幼児親子とのふれあい	109
-----------	------------------------	-----

19	「セルフタイマーで撮る『家族のうれしい顔』写真」	118
-----------	---------------------------------	-----

20	愛着を育てる「人育ち唄」	124
-----------	---------------------	-----

21	キッズクラブ ～母親同士の子どもの預けあいサポート～	137
-----------	-----------------------------------	-----

子どもが意見を述べる場の提供

- | | | |
|-----------|-----------------------------|-----|
| 22 | とり+かえっこ屋 | 143 |
| 23 | めざせ! 6秒動画100連発 ~ビデオムービーづくり~ | 152 |
| 24 | 中高生が教える科学実験 | 157 |
| 25 | おいしいよ農園 ~会社経営ごっこ~ | 168 |

地域の健全育成の環境づくり

- | | | |
|-----------|-----------------------------|-----|
| 26 | TV番組撮影クルー体験 ~撮影ごっこをしてみよう~ | 178 |
| 27 | 多文化交流クッキング ~「おいしい」体験は地域を繋ぐ~ | 186 |
| 28 | 地域こども工房 ~屋外での木工作~ | 196 |
| 29 | 児童館・こどもシティ ~就労体験型まつり~ | 205 |
| 30 | 地域ほっと・カフェ | 218 |



 ボランティアの育成と活動

31	おかえり! 児童館 ～同窓会でボランティア発掘～	225
32	じどうかん遊び塾 ～地域クリーン作戦～	233
33	こどもヘルパー活動	238

 放課後児童クラブの実施

34	ハロウィンパーティー	245
35	新春おまつり遊び	253

 配慮を必要とする子どもの対応

36	じどうかん子ども食堂 ～みんなで食べるとおいしいね～	260
37	障がいのある子を持つ親の会	271

 その他、地域の実情に応じた先駆的な取組

38	防災段ボールキャンプ	278
39	スタッフによる「自分の世界」企画	287

遊びのプログラムと プログラム評価

◆ 鈴木一光

一般財団法人児童健全育成推進財団 理事長
厚生労働省社会保障審議会児童部会
遊びのプログラム等に関する専門委員会 委員長

国立児童センター(こどもの城)は平成27年に閉館しました。厚労省は、児童館そのものは発展拡充を図るという趣旨で、社会保障審議会児童部会の下に「遊びのプログラムに関する専門委員会」を立ち上げました。主たる目的は、①「こどもの城」が継承してきた遊びのプログラムを精査して全国の児童館への普及浸透を図ることと、②その成果を反映して「児童館ガイドライン(平成23年発出)」の改訂版を作成することです。

こどもの城の閉館や停滞気味と伝えられている児童館の現状を憂えて振り返ったとき、私たちは直接の利用者である国民(ステークホルダー)に、「遊び」による健全育成の意味や、「遊びのプログラム」の効果などを、きちんと言語化して説明してこなかったことに思い至りました。私たちは、児童館に税金を投入してくれる関係者が納得するような説明責任(アカウンタビリティ)を果たしてきたでしょうか。そこで、「遊びの実施マニュアル」の作成に当たり、児童館での遊びのプログラムの意味を確認する必要性を感じました。

児童館は児童福祉法第40条に基づく施設であり、「児童館ガイドライン」にはその理念と目的が示されています。ですから児童館が行う事業は漫然と行われるべきものではなく、全てについて意図をもって計画的に取り組むことが求められます。当財団では、この意図的・計画的なあらゆる活動を児童館におけるプログラムと定義しています。

この児童館活動ですが大きく分けると、基本的な日常活動(日常プログラム)と、目標を掲げて企画を起こす活動(企画プログラム)の2通りものになるようです。私たちは長い間、プログラムというと後者の「**企画プログラム**」を念頭に置いて、クラブ活動や教室活動を始め、時宜に応じた児童福祉課題も対象として実践に励んできました。しかも、子どもに

社会が手間隙とお金をかけるのは自明のことであり、論証を必要とされることではないと思っているうちに福祉の世界も説明責任が求められる時代になってきていました。

「企画プログラム」は、主に「子どもの遊びから発展した多様な活動」や「子ども、保護者が主体的に取り組む体験的活動」「児童館側からの働きかけによるクラブ・教室活動」などであり、プログラムの内容によって数値化したり、記録したり、聴取り調査などによって言語化・周知化が可能です。「日常プログラム」は、主に児童館の施設機能や受付など、子どもたちの居場所としての日常的活動や運営です。日々連綿と続き終わりはありませんが、主に事例（エピソード）によって記録が可能です。児童館にとっては当たり前の日常ですが、子どもの拠り所をなす重要なプログラムとして意識化する必要を感じました。

今回、本書で取り上げた遊びのプログラムは、全国の児童館において活用できるものを選定しました。加えて児童館ガイドラインに即した具体的解説集になることも目指しました。プログラム実施後には、ぜひ目的・目標と対比した評価を明確に世に問うていただけますようお願い申し上げます。



遊びのプログラムと 児童ソーシャルワーク

◆ 植木信一

新潟県立大学人間生活学部子ども学科 教授
 厚生労働省社会保障審議会児童部会
 遊びのプログラム等に関する専門委員会 委員
 同部会「今後の地域の児童館等のあり方検討ワーキンググループ」 座長
 放課後児童対策に関する専門委員会 委員
 厚生労働省委託事業
 児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る調査研究業
 務 企画委員長

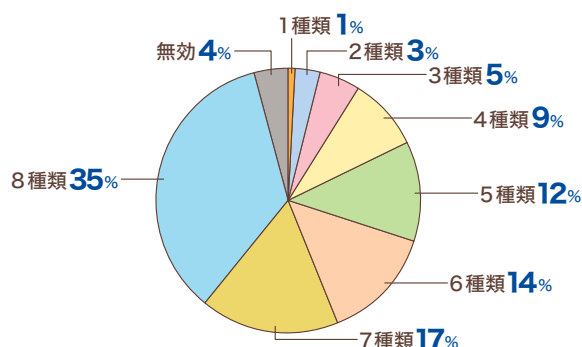
児童館ガイドラインには、①遊びによる子どもの育成、②子どもの居場所の提供、③保護者の子育て支援、④子どもが意見を述べる場の提供、⑤地域の健全育成の環境づくり、⑥ボランティアの育成と活動、⑦放課後児童クラブの実施、⑧配慮を必要とする子どもの対応、以上の8つの「児童館の活動内容」の種類が明記されています。児童館に必要とされる「児童ソーシャルワーカー」とは、これら8つの「児童館の活動内容」を遊びのプログラムに反映させるために、児童館と児童館以外の社会資源をつなぐ役割を果たす児童厚生員のことです。

平成28年度に実施した調査研究¹⁾によれば、これら児童館の活動内容の種類が多いほど、来館者が増加する児童館の割合が多くなることがわかっています〔図1〕。

つまり、多様な遊びのプログラムが、児童館来館者の増加につながるとすれば、児童館は、活動内容の種類をどれだけ多く遊びのプログラムに活用できるかが重要ということになります。

しかし、8種類もの活動内容を実施するためには、児童館に所属する児童厚生員だけでは物理的に不可能なことがあります。そこで、地域の社会

〔図1〕 活動内容の種類 × 来館者増加館の割合

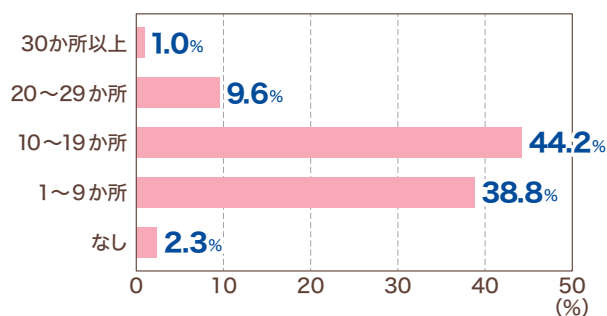


資源と連携することによって不可能を可能にすることができます。上記の調査研究によれば、連携する社会資源が10～19か所ある児童館は、来館者が増加する割合が最も多いことがわかっています [図2]。

1児童館における連携か所数として20か所以上は現実的な数ではなく、10～19か所は実際に連携可能な数といえます。いずれにしても、児童ソーシャルワーカーは、多様な社会資源と児童館をつなぐマネジメント能力が必要であり、利用者が求める地域ニーズを実現するために必要な社会資源を見極めることが必要です。また、児童館には、児童ソーシャルワーカーを育成する人材マネジメントが期待されています。つまり、児童厚生員は、地域のニーズを把握する調査力を身に付け、適切な社会資源との連携のために必要な児童ソーシャルワーカーとしての力量を向上させることが必要です。

児童館は、遊びのプログラムを実現するために、これらの児童ソーシャルワークが必要かどうかを8つの児童館の活動内容を活用して常にセルフチェックすることができます。結果的に、遊びのプログラムが児童館ガイドラインに基づくものであることを理解することができます。

[図2] 連携か所数 × 来館者増加児童館の割合



1) 厚生労働省平成28年度子ども・子育て支援推進調査研究事業「地域の児童館が果たすべき機能及び役割に関する調査研究」(主任研究員:植木信一)2017年、N=1612(4007)

遊びのプログラムと 今の子どもたちの課題

◆ 柳澤邦夫

栃木県上三川町立上三川小学校 校長

厚生労働省社会保障審議会児童部会

今後の地域の児童館等のあり方検討ワーキンググループ 構成員

厚生労働省委託事業

児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る調査

研究業務 企画委員

今、私は子どもが学校や家庭、そして地域でどのような生活をしているのかについて、学校という現場から見ています。そこから気付くことは、もう何年も前から言われている事ですが、「放課後、子どもたちがどこにも居ない、見ない」ということです。かつては、放課後に、学校の校庭や地域に子どもたちが自転車に乗って集まってきては、いろいろな遊びをしていました。今は、そうした光景が全く見られなくなりました。地域のお年寄りからも同じ事を言われます。今、放課後の子どもたちの多くは家の中に居たり、習い事に行ったりしています。つまり、地域や学校の校庭に子どもたちは居ないのです。こうした放課後の子ども社会がつけられた背景には、大きく二つの要因が考えられます。

一つ目は、平成16年・17年に全国で多発した小学1年生児童の下校途中の誘拐殺害事件があります。「子どもが危ない」「子どもを守ろう」「安心安全」が社会の合い言葉になった時代です。その結果、学校保健安全法も改正されたり、「学校終了後、子どもが同時刻に全員揃って集団で下校する」となったりして、地域の見守り隊の方々に見守られながら、とにかく早く家の中に帰ることが第一とされるようになりました。不審者・声かけ事件なども増え、親たちも、外に遊びに行くことを心配し、なるべく家で遊ぶようにと躡けていったこともそうです。また、ゲーム機の進化と流行は、子どもたちが家から出ないことを応援するかのよう著しく作用しました。二つ目は、学校の放課後の時間が少なくなったということです。学校での教育活動が「ゆとり教育からの転換」として学習内容や量の変化、そして英語科等の新設科目の登場により、6時間目まで授業が行われるようになり、結果、下校時刻が遅くなる日が増えたということです。

このような現代の子ども社会にあっては、児童館が提唱する「子どもの

遊びによる健全育成」の普及が難しくなっているのではないのでしょうか。子どもたちの遊びの減少は、昔言われた3間（さんま）【時間・空間・仲間】の欠如に加えて、「安全安心・教育内容増加」といったことが追い打ちを掛け、子どもたちから遊びを奪っているのが現状です。

子どもの本質は全く変わってはいません。時間と場所があり、仲間が居れば自然と遊び出しますし、みんな遊びたいと言っています。今、子どもの育ちや遊びの問題は、社会や制度、あるいは大人に起因し、またコントロールされていると言っているのではないのでしょうか。

こうした現代社会にあって、この遊びのマニュアルは、子どもたちに豊かな遊びや体験活動を提供してくれる指南書となってくれるのではないのでしょうか。家の中に追い込まれてしまっている子どもたちを引き戻してくれて、「こんなおもしろい遊びがあるよ、安全な児童館で一緒に遊ぼうよ」というメッセージ発信をあちこちの児童館からき聞こえてくることに大きな期待感が湧いてきます。マニュアルを手にして、私自身も、素晴らしい遊びのプログラムがいっぱいのったデコレーションケーキが届いたような気持です。マニュアルを執筆してくださった全国のプログラムアドバイザーのみなさん、実際に試してくださった現場のみなさん、ありがとうございました。そして、全国の児童館・放課後児童クラブの職員のみなさん、このマニュアルを存分にご活用ください。



遊びのプログラムと 子どもの参加・参画

◆ 安部芳絵

工学院大学教育推進機構教職課程科 准教授
厚生労働省社会保障審議会児童部会
放課後児童対策に関する専門委員会 委員
今後の地域の児童館等のあり方検討ワーキンググループ 構成員
厚生労働省委託事業
児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る調査
研究業務 企画委員

児童館は子どもの権利の拠点として、最善の利益、つまり子どもにとって一番よいことを保障する場です。このとき、おとなが勝手に「子どもにとって一番よいこと」を決めるのではなく、子どもの意見を聴いて一緒に考えていくことが大切です。だからこそ、児童館と子ども参加は切っても切り離せないものといえます。

子ども参加支援のモデルとしては、ロジャー・ハートの「参加のはしご」(1992)が有名です。はしごという形状から、上を目指すことが重要だと思われがちですが、そうではありません。ハートはこれらの数字はおとなが「子どもたちのグループが自分たちの選んだどのレベルでも活動できるような状況をつくり出せるようにするためのもの」だといいます。そして、子どもの中には主体的に活動を始めることはしないが、優秀な協力者である者もいるとして、多様な形でのかわりを示唆しています。

さて、「参加のはしご」に触発された子ども参加の実践者・研究者はいろいろなモデルをつくりました。ジョンは「参加の橋づくり」(1996)、ホールダーソンは「参加の輪」(1996)、フランクリンは「参加の11段階」(1999)、ドリスケルは「子ども参加の諸側面」(2002)です。これらはそれぞれ特色があってももしろいのですが、なかでもフランクリンはハートの指摘した「非参加(1あやつり、2お飾り、3形だけ)」を「プレ参加」として位置づけました。このプレ参加は、見方によっては参加の準備段階とも言えます。たとえば児童館の夏祭り、初年度は職員がほとんど決めていたとしても実際に経験した子どもたちが年長になっていくにつれて子どもが提案し、主体的に動く姿を目にすることがあります。

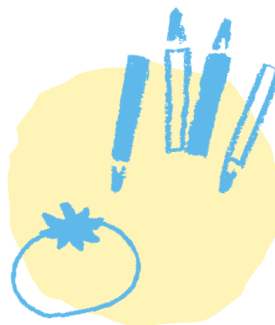
ところで、参画と参加ってどうちがって、児童館ではどちらを目指せばいいのでしょうか。参画は「この指止まれ!」と指を出す子ども、参加は

そこに集まる子どもたち、のイメージです。児童館で子ども参画が求められるのは、あらゆる場面で子どもに関わることについては発言していい／かかわっていいということを示すためであって、発言を強制するためではありません。ですから、参画が素晴らしくて参加はだめ、というものでもありません。

子どもは、遊びを通して参加を体現します。指に止まって遊びはじめ、時に離脱し、また加わることを繰り返します。初めから最後までずーとかかかわっていなければいけない遊びはもはや遊びではありません。参加という言葉のもつ「スキマ (=あそび)」の要素がここに 있습니다。

そう考えると、児童館職員がまず目指したいのは、遊びを中心とした子どもの参加を大切にしつつ、ふとしたつぶやきを運営や事業全体の子どもの参画へつなげる視点を持つことです。「屋上で遊びたいなあ」「すごい長い流しそうめんやりたい…」そんなひとことから子ども企画が始まることもあるでしょう。施設の運営を見直すきっかけになることもあるかもしれません。児童厚生員の腕の見せ所です。

児童館における子ども参加・参画の種は、子どもの遊びのなかにこそあります。



このマニュアルの 生かし方

◆ 阪野大介

愛知県児童総合センター 主査

厚生労働省委託事業

児童館等における「遊びのプログラム」の開発・普及に係る
調査研究業務 企画委員

毎日さまざまな活動が全国の児童館でおこなわれています。

その中でも、児童館ガイドラインに、児童館に求められている活動として記されている、「遊びによる子どもの育成」「子どもの居場所の提供」「保護者の子育ての支援」「子どもが意見を述べる場の提供」「地域の健全育成の環境づくり」「放課後児童クラブの実施」「配慮を必要とする子どもの対応」を実践するために効果的な遊びのプログラムを選び集められたものが、この「遊びのマニュアル」です。

今回のマニュアル化にともない、全国から20名以上の児童厚生員がプログラムアドバイザーとして、遊びのプログラムを提供してくれました。

これらのプログラムを実践することは「なぜ今この遊びのプログラムをおこなうのか」という点を、それぞれの児童厚生員が再び見つめ直すきっかけになるのではと思います。

なぜなら、ひとつひとつのプログラムにはしっかりとした目的があり、遊びはその目的を達成するための手段というしっかりとした位置づけがあるからです。もちろん遊びそのものを目的としたプログラムも中には含まれています。

これまでに何度も実践され、実績のあるプログラムばかりですが、プログラムアドバイザーのサポートのもと、全国各地の児童館でのトライアルを実施したのち、意見のフィードバックを経て、さらにブラッシュアップされたものとなっています。

遊びのカテゴリを幅広くカバーしていることはもとより、対象者も小学生を中心に乳幼児期の親子や中高生、地域の人々と多岐にわたっているのも特長の一つです。

まずは30を超えるプログラム中から、自分自身が面白そうだと思うも

の、興味がわいたもの、実施してみたかったけど良いアイデアが浮かばなかったようなカテゴリのものを1つで選んで実施してみてください。

目的さえしっかりと押さえていれば、細かい部分はそれぞれの環境に合わせてアレンジすることも可能ですし、もしかすると実施の過程で別の問題が浮かび上がってくるかもしれません。そんな時は最初の「なぜ今この遊びのプログラムを実施するのか？」という部分に立ち返りながら、問題解決の方法を探ってみてください。

パソコンのオープンソースソフトのように、これらのプログラムが全国で実践され、その過程でかかわった児童厚生員によって改良され、さらに良い遊びのプログラムになることを期待しています。またこれらのプログラムの実践が刺激となり、新しい遊びのプログラム開発のきっかけになればと思います。



より効果的にご利用いただくために



レーダーチャート

各児童館に以下のそれぞれの項目について合計20点になるよう、プログラムの特性を示してもらったものです。プログラム選びの参考にしてください。

① スタッフのかかり度

プログラムを実施するにあたり、スタッフがリードする度合いが大きい場合は5、子どもに任せる部分が多い場合は1。

② 地域との連携の度合い

地域のさまざまな人や団体と連携しながら実施するプログラムであれば5。地域との連携がなくとも館単独で実施しやすい場合は1。

③ 福祉課題への対応の度合い

虐待や貧困、発達障害等の今日的福祉課題へ対応しうるプログラムであるか。その度合いが大きい場合は5。

④ 子どもたちの参加度

受身の体験だけで終わるのではなく、子どもたち（もしくは保護者）の主体的な活動につなげていけるプログラムか。その度合いが大きい場合は5。

⑤ 取り組みやすさの度合い

特定の技術や高度な専門性、特別な設備等が必要なくとも取り組みやすいプログラムか。また、準備期間や費用もそれほどかからず実現できるか。その度合いが大きい場合は5。

事前準備

- 子どもたちの成長の度合いが小さく、さまざまな場合があります。
- 衝突防止のため、できる場合があります。

事前準備

事前に必要な準備や、環境づくりの方法。

1 **しまおに** ～異年齢での運動会～

● **考え、行動する力を育てる**

「しまおに」は鬼につかまることのない「安全無事な鬼」を倒した角っこです。ここではさらにアレンジを加え、よりゲーム性を高めました。遊び始めはただ走り回るだけで第一歩でも、面白さがわかってくると、戦略を練ったり、チームで協力し合ったりと、子どもたちの成長が見えてきます。

● **ねらい**

- 毎日走り、動き続けることで、体力が付き、持久力が向上する。
- 置かれている状況を客観的に判断し、鬼、逃げが何をすべきか考え、行動する力が育つ。
- 高学年をリーダーに、鬼のつなぎや仲間との関係づくりができる。

● **実施条件**

対象年齢	小学校1年生～
参加する人数の目安	10人前後～
必要なスタッフ数	子ども10人前後に対してスタッフ1～2名、人数が増えたら、適宜増やした方がよい
設備/環境	室内外どちらでも実施可能
実施時期	いつでも、寒気による怪我等は注意が必要。1年生は早足だけで遊ばせながら、ゆっくりと内容を理解を促す。慣れてきたら早足や鬼役から1年生と一緒に行うの予定（子どもたちの成長度合いによる）
準備/運送	無し
持ち物	無し

● **プログラムの概要**

「鬼」と「逃げた子ども」に分かれ、鬼が1人でも、その鬼を鬼に捕まらせずに10分間逃がすことができれば、逃げた子どもたち全員勝利です。

事前準備

- 子どもたちの成長の度合いによっては、事前に鬼ごっこなどをたくさんやって、さまざまな身体動きを体験しておく必要があります。
- 衝突防止のため、できるだけ会場内にもがいないように環境を整えます。
- 安全確保となる鬼を複数設置します。準備シートを敷いて走り、鬼ごっこシートで遊ぶ準備をするなど、準備が必要な場面に合わせて鬼を設置します。鬼で待たず、逃げかきによる鬼ごっこも行う。鬼にしてもらってほしい。
- 逃げた子どもは、鬼を倒したところを逃がします。

● **進め方**

- ① 鬼が一方通行になるように、鬼ごっこをします。全て同時に鬼ごっこをするのではなく、一つの島を一回の鬼ごっこに設定し、多様な動きを促します。
- ② 鬼を決めます（鬼の数は10人に対して2人程度が理想です。参加人数に応じて臨機応変に変更して構いません）。
- ③ 逃げた子どもは、まづ1回鬼に倒れ入ります。鬼はフィールド内で待機します。
- ④ 鬼を1人倒します。鬼のうちはスタッフが鬼役、ルールを説明し、鬼ごっこをします。1の鬼の逃がしと鬼ごっこを繰り返して行いやすくなります。

ねらい

- 毎日走り、動き続ける
- 置かれている状況を客観的に判断し、鬼、逃げが何をすべきか考え、行動する力が育つ。
- 高学年をリーダーに、鬼のつなぎや仲間との関係づくりができる。

ねらい
このプログラムの意図、目的、効果。

実施条件

対象年齢	小学校1年生～
参加する人数の目安	10人前後～
必要なスタッフ数	子ども10人前後えたら、適宜増やした方がよい
設備/環境	室内外どちらでも実施可能
実施時期	いつでも。衝突に注意

実施要件

一般的な対象年齢と、子どもの人数、スタッフ数、設備、時期、備品、予算。

進め方

- ① 動きが一方通行になるように、するのではなく、一つの島を一回の鬼ごっこに設定し、多様な動きを促します。
- ② 鬼を決めます（鬼の数は10人に対して2人程度が理想です。参加人数に応じて臨機応変に変更して構いません）。

進め方

活動の進め方や遊びのルール等について、順を追って説明しています。

ポイント

- 参加者を募集する際は、普段から児童館よく通い、ゲームを理解しているメンバーが多くなるとスムーズに進みます。

ポイント

子どもに働きかける際のコツや地域資源の活用上のヒントなど、ソーシャルワーク実践としてのポイント。

ポイント

- 参加者を募集する際は、普段から児童館よく通い、ゲームを理解しているメンバーが多くなるとスムーズに進みます。
- スタートから10分経ったら、島もフィールド内に移動します。島にいない子どもをタッチしていきます。
- 島が1つ減っていく島に移動することで、獲得していた子どもも少しずつ減っていきます（復活した子どもの数減らしてスタート）。
- 全員が島に集った場合は、島が半分ずつ減っていきます。島がなくなるとゲーム終了です。
- 島が1人も10分経れば「島は半分減った」として、残っている子ども全員が島から減っていきます。島はもう半分減らしたことになります。
- 参加者は10分以内で、子どもたちは自分の島に移動し、タッチしてスタートします。島は半分減らします。
- スタートから10分経たら、島もフィールド内に移動します。島にいない子どもをタッチしていきます。
- 島が1つ減っていく島に移動することで、獲得していた子どもも少しずつ減っていきます（復活した子どもの数減らしてスタート）。
- 全員が島に集った場合は、島が半分ずつ減っていきます。島がなくなるとゲーム終了です。
- 島が1人も10分経れば「島は半分減った」として、残っている子ども全員が島から減っていきます。島はもう半分減らしたことになります。

発展

- 会場によって
- 4の島をフ

発展

さまざまな活動のバリエーションや、より楽しく展開するためのヒントなど、効果的な実施方法についてのアドバイス。

発展

- 会場によっては、島の数を3つから5つにします。
- 島の数をフィールドの人数中に設定し、4方向から島を移動させることで、島がなくなるとゲーム終了です。
- スタート時点で獲得した子どもは移動時間がかかります。ゲーム開始から1分以内には全員集まると、より長時間遊べます。
- 初回は「安全への配慮」を必ず読んでください。
- 最初は、座、膝が着く、自分の島に10分以内は全員が安全であることが重要です。慣れてくると、座、膝が着く、自分の島に10分以内は全員が安全であることが重要です。慣れてくると、座、膝が着く、自分の島に10分以内は全員が安全であることが重要です。

安全への配慮

- 最初は、皆力で走るのちに考えさせられることづかされてい

安全への配慮

プログラムを行う上で注意すべき安全管理の視点。

子どもの主体的な取り組みの視点

- 子どもら
- サッ
- に参

子どもの主体的な取り組みの視点

子どもの参画を促すためのポイント。

子どもの主体的な取り組みの視点

「子どもたちが、やりたい時に遊べる。」「ルールを自分で決める。」「子どもたちが、やりたい時に遊べる。」「ルールを自分で決める。」「子どもたちが、やりたい時に遊べる。」「ルールを自分で決める。」

実際にやってみよう

ゴールキーパーが座くなるためマットを敷く。事前に、ルール説明のもらったため、ルール。仰向けの姿勢でボール。

実際にやってみよう

- ゴールキーパーが座くなるためマットを敷く
- 事前に、ルール説明のもらったため、ルール
- 仰向けの姿勢でボール

実際にやってみました

このマニュアルを元に、実際にプログラムを実施された児童館からの気づき。