

『幼稚園の現場から』

18・保護者ゲーム大会

原町幼稚園園長 鶴谷圭一（静岡県沼津市）

デジタルデバイスの急速な蔓延

最近、スマートフォンやタブレットなどのデジタルデバイス（端末）の普及により、とても早い時期から子どもたちのデジタル機器への接触が始まっています。おそらくテレビ・ビデオの視聴より先にスマホやタブレット型デバイスの育児アプリに触れるのではないかと思います。

私が子育て真っ最中だったのは16年ほど前になります。親子で移動するときは必ずバッグに絵本やおモチャ、お絵かき道具などを入れていたのですが、先日新幹線の中で見た親子は、タブレットのゲームで楽しそうに遊んでいました。ほんとは短い間に子どもを取り巻く環境は変化しました。

ところが、私たち人間ってそんな早さで進化するものではありません。子どもの発達という面から見ると「ちょっとまった！」という状況があちこちに生まれてきています。見出しに「蔓延」と書いた理由はそこにあります。

本題に入る前に・・・

子どもを取り巻く様々な問題

読者の皆さんはすでにご承知でしょうから詳しくは書きませんが、2004年から**日本小児科医会**は、「子どもとメディア」の問題に関する提言を公表、2013年12月には「スマホに子守をさせないで」という啓発ポスターを公表し、警告を行っています。

<http://jpa.umin.jp/media.html>

同様に、元NHKディレクターの清川輝基氏が代表理事を務める**NPO法人「子どもとメディア」**

（2004年設立）

<http://komedia.main.jp/index.html>

も前身となる団体で早い時期（1999年頃）から子どもの長時間メディア接触について警告を発し続けてこられました。私がこのNPOを知った頃はメディアの中心はテレビ・ビデオでした。

両親と眠る部屋で夜中に一人起き出して自らスイッチを操作し、明け方までビデオを視聴する2歳児を映した隠しカメラ記録映像が衝撃的でした。

過度なメディア接触が主な原因となり、夜型に生活リズムがシフトする幼児や児童が多く見られるようになったことから、同じような時に「**子どもの早起きをすすめる会**

<http://www.hayaoki.jp/index.cfm>

が発足され「子どもの睡眠」の大切さを発信し始めました。ほどなく文部科学省が音頭をとって進められた「早寝早起き朝ごはん」国民的運動へと繋がっていきました。

私もこの頃は幼稚園団体として沼津市の私立幼稚園全園で子どもの睡眠調査を行ったり、メディア問題を取り上げて講演会を開いたりして啓発活動をしてきました。余談ですがその活動の発展型としてマガジン9号でご紹介した「おやこんぼプロジェクト」<http://www.humanservices.jp/magazine/vol9/12.pdf>が現在、静岡県下の私立幼稚園で展開されています。

<http://oyacombo.net/>

たくさんリンクを貼って読みにくくて申し訳ありません。メディアの話か睡眠の話か、それとも親子関係の話か、ゴチャゴチャになってなにが言いたいかわからなくなってきましたね。保育現場はそういうところだと思います。学問的には子どもの発達をいくつかのカテゴリーに分けて保育計画も立てるのですが、こどもという存在にまると関わるといろんな要素が絡み合ってくる。当たり前ですね。

で！まると関わっている人間に必要なのはムーブメントを起こさせることだと思っているわけです。「大切な知識や情報を伝える一方で、すべきことはわかりましたね、あとはお任せしましたよ」では物足りないなあ、片手おちだ・・・というわけです。その思いが具体化されたのが「おやこんぼ」で

ありますが、もう一つ別の切り口で取り組んできたことがあります、それが「親のゲーム大会」なのです。

楽しい思いを刷り込む

メディア問題は、テレビ・ビデオに始まって、大人も含めたパソコンによるネット依存（中毒）や中高生のネットによるいじめ問題など、道具が進化するにつれて新しい問題が起こってきます。その都度リテラシー育成や制限を行っていくことも必要なことですが、有効に使えばメリットも多い道具ですし、すでに生活の中になんかのウエイトを占めて入り込んでいるモノですから、禁止や制限だけを協調しても現実的ではありません。

私は発想を変えて、幼児期に親子で楽しい時間を過ごすことで、もっと違う楽しさがあるよ！ということ（大げさに言うと）潜在意識の中に刷り込んでおきたい！と思ったわけです。デジタルゲームに対抗してアナログゲームは最適だと考えたのです。

（前提として断っておきますが、乳幼児にとって、まずは外遊びや直接体験が何よりだいじ！その次に室内遊びをどうするか、という段階でのゲームのオススメです。）

子どもにはアナログゲーム

「ゲーム」という言葉は範囲が広いので、ピンと来ない方にはイメージを絞って頂きたいと思えます。保護者ゲーム大会で扱うゲームは輸入物のアナログゲームです。

たとえば、

- ・トランプなどのカードゲーム
- ・すごろくなどのボードゲーム

要するに電源を使わないで手で動かすというジャンルです。更に範囲を狭めるとゲーム大会で使うゲームは小学生以上の子どもたちが熱中する「トレーディングカードゲーム」は除きます。

残念ながら、日本のおもちゃメーカーは力を入れている分野ではありませんので、ドイツなどの外国から輸入したゲームを主に使います。

そこで、協力者の登場です。私は静岡にある百町森という絵本と玩具のお店の協力を得ています。

<http://www.hyakuchomori.co.jp/index.html>

以前から、乳幼児の玩具を購入したりお付き合いがあったこともありますが、「保護者のゲーム大

会を開きたい！」というリクエストに応じて頂き、もう10年以上のお付き合いとなっていますので、毎年新しいゲームや玩具を紹介して頂ける強い味方です。

ゲームの紹介はこちら↓

<http://www.hyakuchomori.co.jp/toy/c/game/>

ドイツ・デンマークでは？

古い話で恐縮ですが、2007年にドイツ、デンマークの保育施設を見学に行ったときにどの園でも目にしたのが、年齢に応じたアナログゲームが保育室に置かれていたことです。文化の違いを感じました。



〈ドイツの幼稚園ゲーム棚/鶴谷撮影〉



〈見慣れたゲームもある〉

興味があったので、デンマークの街に出たときデパートのおもちゃ売り場へ行ってみました。アナログゲームの棚が半分以上を占めていて驚きました。この膨大なゲームの中から面白い物を選んで日本に輸入してくれる輸入元の会社があり、それを小売りしてくれるのが百町森というお店だったりします。



〈デンマークのデパートおもちゃ売り場〉



〈子どもから大人用までたっぷり！〉

現代父親のツールとして

さて、保護者ゲーム大会を開くための、大層で真面目な目的とイメージがかなり絞られてきたと思いますので、本題に入りたいのですが、実は、もう一つ狙いがあります！

現代の父親です！

生まれたときからデジタルゲームがあった人も多
いはず。反面、自然がいっぱいだったり路地裏や神
社の空き地で日が暮れるまでたっぷり遊んで育っ
たというような、絵に描いたような昭和時代の少
年期を過ごした方はまれだと思います。

お父さん世代もすでにデジタルゲーム世代なの
です。

なので「子どもと遊んで！」と言われたら、自分
が少年期に遊んできたデジタルゲームを手取るこ
とに抵抗感は無いのではないのでしょうか？

ここに切り込まなくてなはならない訳です。

私の経験からいうとアナログゲームは父親にこそ
お勧めしたいところ！短い時間で我が子と楽しく

深く繋がりができるグッドツールだからです。忙し
いお父さんほどツールが必要なんです。

保護者ゲーム大会を開こう！

このマガジンを読んで下さっている方が幼稚園
や保育園の方だったらぜひ保護者ゲーム大会を開
いて頂けると嬉しいですし、子育て中の方だっ
たらすぐにお子さんの年齢に合ったゲームを入手
することをオススメします！

手順としては次のような段取りで進めます。

- ①まず定番ゲームを購入します。
- ②ルールを理解する人（レクチャー係）を育成
- ③保護者に開催日と主旨をお知らせ
- ④開催
- ⑤ゲーム販売・注文ができると尚良い



〈本番の様子/参加者40人ほど〉



〈臨場感のあるサッカーゲーム〉

①ゲームの購入

物がないと始まらないわけですが、最初からたくさん種類をやると大変なので定番と言われるゲームをチョイスして年齢ごとに1～2種類程度用意してはいかがでしょうか？

(もちろん開催人数によって違います)

アナログゲームが初めての方は先の百町森の店長柿田さんかゲーム担当の方に問い合わせるとアドバイスしてくれると思います。



〈百町森さんのお話中

/正面テーブルには販売用もディスプレイ〉

②レクチャー系の育成

原町幼稚園では、ゲーム大会本番では90分の間に、テーブルごとに約10種類以上のゲームを体験してもらいます。そのときに参加者が取説をよんでいると時間が惜しいので、レクチャー係がスピーディーにやり方を教えるようにしています。レクチャーは私や百町森の店員さん、担当になった職員も行いますが、人数が多い方が良いので保護者会の役員さんに事前レクチャー日をとっています。本番が10テーブル(1テーブル4～6人)で行うなら、10人程度必要になります。役員さんもレクチャー係とはいえ、現役の保護者なので、アナログゲームへの理解者を増やすという意味でも実施する意義があると思っています。

③保護者へのお知らせ

実施日を決めたら手紙や保護者会のときに説明をしたりして主旨説明と参加者を募ります。

※最後のページに手紙の例を載せてあります。

④開催

当日は開始前に私、もしくは百町森の柿田さんがアナログゲームの良さを少しお話ししてから始めます。

1テーブルに4～6人ずつ、できれば年齢別に分かれて座ってもらい、それぞれのお子さんの年齢に合ったゲームを任意にチョイスしてもらい、テーブルに持ってきて遊んでもらいます。

このときに、テーブルでいちばん勝った人が最後に前に出てきて決勝戦をして優勝者に景品を差し上げるような催しにすると盛り上がります。最初は固い雰囲気でも、続けていくうちにあちこちで大声が上がり盛り上がってきて、いつも時間が足りないくらいです。部屋を覗きにきた園児が「いいなあ～お母さんたちだけ、ゲームで遊んでんのー！」と羨ましがることもしばしばです。

⑤販売ができると尚良い

お店とはギブアンドテイクの関係がよろしいと思います。「家の中にゲームを持ち込む」ことが最終目的ですので、皆でイベントを楽しんで終了するだけでなく、販売まで繋げられるとベストです。園の研修会で販売を行うのはおもちゃ屋さんの片棒を担いでいるようなイメージがあり最初の頃抵抗がありましたが、主旨がしっかりとしていれば、お店からマージンを受け取るわけでもなく、参加者もその場で購入できることで喜んでいきますし、目的が達成されやすい形として私はその場でお店の方にも協力してもらって販売あるいは注文受け付けを実施してもらっています。

◆参加者の感想からピックアップ

- ・久しぶりに童心に返り楽しめた！
- ・卒園しても参加したいぐらい！とにかく笑った
- ・テレビに頼っている日々を打破できないかと参加、集中して楽しかった、ぜひ子どもとやりたい
- ・ぜひ買いたいと思います(高いけど)
- ・3歳からできるゲームがあるのを知った
- ・頭の体操になった
- ・おもちゃというよりプラレールやままごとと思いがちだったがアナログゲームは学びになった



〈お父さんたちも3歳向けのすごろくを楽しむ〉



〈取説を見ながらお料理カードゲーム〉



〈2歳からできる魚釣りゲーム〉



〈百町森持参のサッカーゲーム〉

ゲームの種類

百町森のホームページを見て頂くとわかりますが、アナログゲームは子どもを育てるたくさんある玩具の一つですが、親子で一緒に遊ぶことで良い面がたくさんあります。

ぜひ百町森のHPをごらん下さい！ <http://www.hyakuchomori.co.jp/toy/c/game/genre/>

私どもが使っている定番ゲームをいくつかご紹介します。（保育室にも置いてあるものもあります）

○年少から遊べる

虹色のへび こぶたのかけっこ うさぎニーノ
ロッチー・カロッチー フィッシング
ティ・メモリー メモリーはたらくるま

○大人も楽しい

クラック ハリガリ ハリガリジュニア
スピードカップ ハリガリリング
マープルすくい コブタの体操ゲーム
カルテット スティッキー

○言葉を使うちょっと教育的

何が必要？ さかさまディック ゆかいな家族



参考資料として、保護者向けのお知らせ文を掲載します。
本文と内容が重なりますので必要な方のみ参考になさってください。

子どもにはアナログゲーム！

○月○日 ○○園 園長○○○

最近、スマートフォンやタブレットの普及により、とても早い時期から子どもたちのデジタル機器への接触が始まっています。私の子育て時代、と言っても16,7年前のことですが、親子で移動するときは必ずバッグに絵本やおもちゃ、お絵かき道具などを入れていたものですが、先日新幹線の中で見た親子は、タブレットのゲームで楽しそうに遊んでいました。ほんとに短い間にデジタル機器の変化はめざましいなあと感じます。(荷物が少なくないなあ~(^_^;))

ところが、私たち人間ってそんな早さで進化するものではありません。子どもの成長という面から見ると「ちょっとまった！」という状況が生まれてきています。デジタルゲームの特徴は、粘土や積み木あそびには無い音や光、映像の刺激が大きいということです。刺激が大きいためゲームにも引き込まれ、脳も活発に働いているように思いますが、皆さんご存じでしたか？
「テレビゲームをしている子どもの脳の動きは認知症の老人と同じ」という衝撃的な研究結果も発表されています。

乳幼児の時代は身体を動かして遊ぶことがまず基本、絵本を読んだり、粘土や積み木、お絵描き…楽しくて大切なことはいっぱいありますが、これらのあそびは自分で楽しみを作り出さなければ楽しめません、逆に言うと楽しみを作り出しているときの脳の働きこそ、子どもの発達を促しているといえます。

デジタルゲームは「受け身」の楽しみなので、脳は思ったほど働いていないのでしょう。これをやりすぎると、自分の力で遊び込む意欲を低下させ、ひいては生活意欲まで低下させてしまう恐れがあります。家に帰ったらテレビの前、ゲーム機の前が我が子の指定席！なんてことに思い当たったら重症です、そこから抜け出すアクションを家族で起こしましょう！

デジタルゲームに対抗できる楽しい遊び！それが今回ご紹介するアナログゲームです！子どもたちは本来テレビの前よりも、家族で**おやこんぼ**するほうが好きなはず。そして、その楽しい時間は子どもたちの記憶にずっと残っていく。親子の絆は日々の楽しいふれあいの時間の積み重ねで育まれていくものだと思います。「今日は**おやこんぼ**しようか！」と言ってゲーム機のスイッチを入れるのではなく、わくわくしながら箱のふたを開ける…家族でいっぱい遊んでほしいおもちゃです。

保護者ゲーム体験のご案内!!!

いま読んで頂いた大層な目的のもとに、親のゲーム大会を真面目に楽しく行いたいと思います。子どもの頃からずいぶん「ボードゲームってやってない…」という方も大丈夫！すごく楽しい時間を過ごせます！お父さん方も会社をお休み、いやサボってでも参加されることをオススメ!!!!あとの責任はとれませんが、m(__)m

ご紹介するアナログゲームは、ほとんどがドイツ製です。残念ながら日本の一般的なおもちゃ屋さんではほとんど扱っていません。幼稚園では静岡の百町森書店さんの協力を得て毎年親のゲーム大会を開催しています。今回も、定番ゲームをご紹介します。中には子どもだけでなく大人も十分楽しめるものがありますから、「子どもと遊んで楽しそうだな」とか、「子どもがもうちょっと大きくなったらこれをやろう」というような視点で遊んでみて下さい。

私の経験からいうとアナログゲームは父親にこそお勧めしたいところ！短い時間で我が子と楽しく深く繋がりができるグッドツールだからです。忙しいお父さんほどツールが必要なんですよ！

母の日や父の日のことばを子どもたちと考えると、

「おかあさん、いつもごはんつくってくれてありがとう！」

「おとうさん、あそんでくれてありがとう！」というコメントがたいい出てきます。

子どもたちにとっては、直接どんなふれ合いをしてくれたかが大切なんでしょうね。私が娘からもらう誕生カードにはいつも「ゲームであそんで楽しかったよ」と書かれていました。その思いはずっと残るものだと思います。

アナログゲームで本気で遊び合うことにより、その場での感情の揺れ動きや人間同士のコミュニケーションが促進され、ルールを守ること、作戦を考える思考力、記憶力などが促されます。ぜひ多くの皆さんに体験して頂きたいです。

○日 時 ○月○日 (○) 午前10時～12時 わくわくホールにて

○目 的 ①子どもの年齢に合わせた楽しいゲームを体験してもらう。

②親自身が楽しさを味わってもらい、各家庭のおやこんぼに活用する！

○内 容 オモチャとゲームの話 (百町森店長 柿田さん) & ゲーム大会 (体験)

※当日は、ゲームの販売・注も受付も行います！

ぜひ家庭に持ち帰って家族で楽しんで下さい。

キリトリせん✂

■保護者ゲーム大会出席連絡 (人数を集計したいので○/○迄にご提出下さい)

保護者ゲーム大会に出席します。

組 園児名

出席する方のお名前

対人援助額マガジン

「幼稚園の現場から」過去ラインナップ

- 第1号 エピソード
- 第2号 園児募集の時期
- 第3号 幼保一体化
- 第4号 障害児の入園について
- 第5号 幼稚園の求活
- 第6号 幼稚園の夏休み
- 第7号 怪我の対応
- 第8号 どうする保護者会？
- 第9号 おやこんぼ
- 第10号 これは、いじめ？
- 第11号 イブニング保育
- 第12号 ことばのカリキュラム
- 第13号 日除けの作り方
- 第14号 避難訓練
- 第15号 子ども子育て支援新制度を考える
- 第16号 教育実習について
- 第17号 自由参観

個人的な意見
ですが、

アナログゲームは老人ホームや養護学校などコミュニケーションを円滑にして、楽しく時間を過ごそう！という現場にも使えるツールではないかと思えます。良い副作用として、手を使い、言葉を発し、頭を使い、何より笑える場面が多く見られます。気になったらお試し下さい。適したゲームをお探しのときはどうぞご連絡ください。



ツルヤシュイチ

(幼稚園勤務32年/うち園長11年)

<http://www.haramachi-ki.jp>

mail : osakana@[haramachi-ki.jp](http://www.haramachi-ki.jp)