

平成 30（2018）年度 文部科学省委託事業

日独青少年指導者セミナー 派遣事業 B3

成果報告書

特定非営利活動法人

日本冒険遊び場づくり協会

# 目 次

はじめに.....	1
1. 事業概要 .....	2
2. 派遣メンバー名簿 .....	3
3. 事前研修 .....	4
4. ドイツ派遣 .....	7
5. ドイツ派遣事業 報告会 .....	38
6. ドイツ研修前後における派遣団員の意識の変容 .....	48
7. 平成 30 年度（2018）事業総括 .....	50
参考資料 新聞等への掲載記事（ドイツ語版・翻訳） .....	57

# はじめに

特定非営利活動法人  
日本冒険遊び場づくり協会 代表  
2018 年度日独青少年指導者セミナー派遣団団長

関戸 博樹

私たちは「遊びあふれるまちへ！」を合言葉に、子どもが遊びながら育つことができる環境づくりを目指した活動をしています。

日本でも「プレーカー」などを用いた移動型の遊び場づくりは、常設開催の団体のアウトリーチ活動として、また、開催場所に倉庫を持たない団体の定期開催や不定期開催の活動として展開しており、より多くの子どもたちに遊びを届ける機会になっています。また近年、被災地での遊び場づくり活動においても機動力のある「プレーカー」は注目されています。

ドイツでも同じく移動型の遊び場づくりが「モバイル・プレイ」という呼び名で先駆的に行われています。今回はドイツの青少年指導者と交流を深めながら、移動型遊び場の具体的な実践や活動理念を中心に学ぶことの多い研修となりました。この研修報告が全国各地の活動を推進するきっかけとなることを願っています。

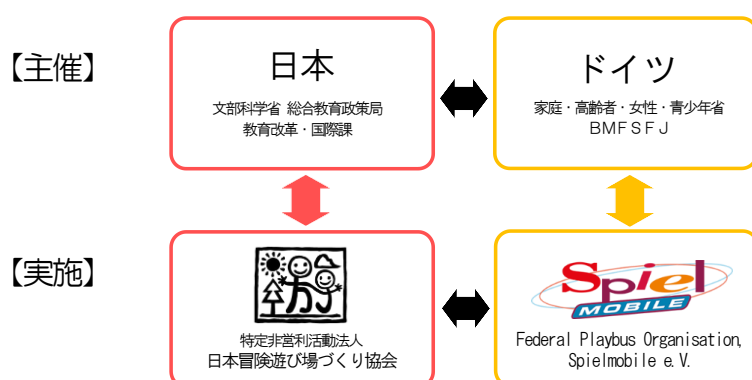
## 1. 事業概要

### (1) 事業趣旨

日本とドイツの青少年教育の現状や取組を理解し、両国の指導者が意見交換することを通して、青少年教育指導者の資質や能力の向上を図る。

### (2) 実施関係機関

日本：文部科学省とドイツ：家庭・高齢者・女性・青少年省（BMFSFJ）との合意に基づき、「遊び場の提供を通じた青少年の育成」の分野において、特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会と、ドイツの Federal playbus organisation of Germany, Spielmobile e.V. が実施した。



### (3) 実施期間・場所

派遣者決定	5月28日（月）
事前研修1	6月16日（土）、17日（日）岡山にて
事前研修2	7月14日（土）、15日（日）東京にて
ドイツ派遣	9月19日（水）～10月2日（火）＜ミュンヘン・バイロイト＞
報告会1	10月27日（土）早稲田大学にて
報告会2	12月1日（土）兵庫県民会館にて
報告会3	10月～2019年2月 派遣団メンバーにより各地で実施

### (4) 派遣者

遊びを通じた児童青少年等の育成に関心のある者 6名、引率者1名 計7名

### (5) 研修テーマ

B③（文化分野） 遊び場の提供を通じた青少年の育成

## 2. 派遣メンバー名簿

	氏名	勤務先・所属団体等	職名等
1	関戸 博樹 (団長)	特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会	代表
2	佐藤 公俊	アデコ株式会社 フリーランス	— プレイワーカー
3	白川 未希子	神戸女子大学大学院 家政学研究科	博士前期課程2年生
4	土肥 潤也	NPO 法人わかもののみち 早稲田大学大学院社会科学部	代表理事 修士2年
5	根岸 基子	大阪市立玉出中学校 フリーランス	学校支援サポーター プレイワーカー
6	村野 裕子	NPO 法人子育て家庭支援センターあいくる	理事・施設長
7	矢野 勇樹	NPO 法人 Learning for All	子どもの家事業部 マネージャー



2018年度 派遣団

### 3. 事前研修

(1) 第1回 6月16日～17日 岡山会場

6月16日（会場：岡山県生涯学習センター）

- ・拠点型冒険遊び場（岡山プレーパーク）の視察
- ・日本冒険遊び場づくり協会総会に参加し、冒険遊び場づくりの現状を理解

6月17日（会場：岡山大学創立50周年記念館）

- ・冒険遊び場づくり全国フォーラム2018 × オレンジリボンフォーラム2018  
「みんなの居場所冒険遊び場の可能性」に参加

#### 【概要】

岡山で開催する総会とフォーラムに参加し、日本冒険遊び場づくり協会のミッションや事業について理解し、冒険遊び場づくりと児童虐待防止の観点から、子どもの遊び場づくりの現状や課題、これから期待されることなどに気づき・学ぶ機会とした。

#### 【研修レポートより】

冒険遊び場に、様々な背景をもったこどもがやってくる。貧困・虐待・不登校・外国籍など。こどもは遊ぶことで、自らを育て、自分の人生を生きる。それは、どんな背景を背負っていても変わらない。しかし、困難な状況で生きているこどもは、出会う大人も少なければ、生きている世界も極端に狭い。そんな中で、遊び場は様々な大人や、価値観に出会う場になるし、なにより、自ら遊ぶことで、自分の人生を取り戻し、自分の力を回復していく。

冒険遊び場には、プレーリーダーをはじめ、様々な大人がいるので、早期発見の場にもなるし、子育て中の保護者の孤立を防ぐ（虐待予防）場にもなる。

その為に、日頃から、こどもにとっての遊びの価値を、発信すること。そして、様々な関係機関や、活動団体または地域の人々と、丁寧に関係を紡ぎ、こどもの命を守る大きなネットワークを形成していくことが、大事だと考える。



(2) 第2回 7月14日～15日 東京会場 (日本建築学会 建築会館)

日	時間	内容	講師
7/14 (土)	13:00～14:00	日本冒険遊び場づくり協会について 今回の派遣事業の経緯、意義 派遣者決定通知 授与式 参加者の自己紹介 参加者各人の子ども観・遊び観について	企画委員 (梶木典子、入江雅子)
	14:00～17:00	Pedagogisch Actionの誕生と変遷 ～ミュンヘンで生まれたプレイバス、ミニミュンヘンと、それを支えた「余暇教育」の興隆に貢献した人々～	木下 勇
	17:00～18:30	参加者ディスカッション ～研修を深いものにするには～	企画委員 梶木典子
	18:30～	交流会(自費参加)	
7/15 (日)	10:00～12:00	ドイツの移動型遊び場について	待鳥天志
	13:00～14:00	昼食	
	14:00～16:00	ドイツの冒険遊び場について	企画委員 (嶋村仁志、関戸博樹)
	16:30～	日独交流事業体験談・報告会準備・報告書作りに向けて	関谷敦子

【概要】

ドイツにおける子どもの遊びに対するとらえ方やモバイルプレイの考え方・歴史的変遷・現状、これらの活動を推進してきた人々や団体について学んだ。また、派遣期間中に現地で訪れる視察先に対する要望や、現地で行うワークショップの内容についても意見交換を行い、派遣団として本格的なチームづくりをスタートした。

【研修講師紹介 (敬称略)】

木下勇 (きのした いさみ)

千葉大学大学院園芸学研究科教授。専門は、都市計画、住民主体・こども参加のまちづくり。UNESCO GUIC(青少年のための都市環境)日本コーディネーター、CYE(子ども・若者の環境)編集委員会理事など。ドイツの子どものまち(ミニ・ミュンヘン)や冒険遊び場事情に詳しく、本事業の派遣先団体とも長年にわたり交流を続けている。

待鳥天志 (まちどり たかし)

千葉大学大学院園芸学研究科環境造園学領域博士前期課程修了。

千葉大学では木下勇研究室に所属し、移動型遊び場を研究するため、ドイツに留学した経歴を持つ。現在は、株式会社都市環境研究所研究員。賑わいのある屋外空間の創出、協働型まちづくり、子どもの豊かな成育環境づくり等を手がける。

関谷敦子（せきや あつこ）

地域の子育て情報誌「いるま子育てわくわくマップ」の制作団体「いるま子育て情報発信隊」（<http://irumap.net/>）代表、映像翻訳者/英語講師。

本業の傍ら地域で市民と行政の協働によるまちづくりに関わっている。入間市生涯学習をすすめる市民の会、入間市国際交流協会、放課後子ども教室運営審議会等

※「日独青少年指導者セミナー派遣事業」2009年度に参加。



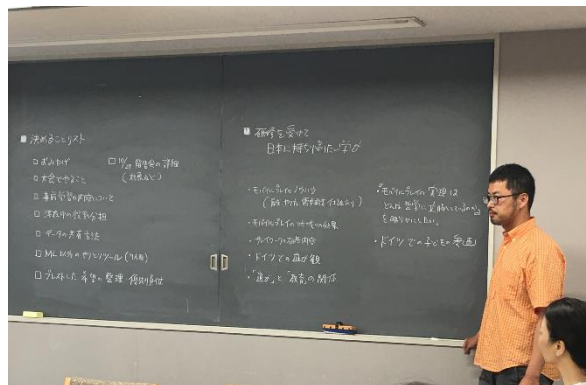
**講師：木下勇さん**  
Pedagogisch Actionの誕生と変遷、補完性の原理、プレイワーカーの専門職としての認識、ドイツの制度的なこと、その背景などたっぷりとお話いただきました。



**講師：待鳥天志さん**  
ドイツ各地で展開されているモバイルプレイの実態について、現地での調査研究の結果に基づきお話してもらい、参加者たちと活発な意見交換がなされました。



**講師：関谷敦子さん**  
2009年の日独青少年指導者セミナーに参加されたご経験から、本セミナーに参加することの意義や、役割、ドイツ研修を楽しむコツを教えてくださいました。



#### 4. ドイツ派遣

##### (1) 派遣セミナー日程

日にち	内 容
9月19日(水)	各地から羽田空港集合 出発 ミュンヘン国際空港 到着、各ホームステイ先・ホテルへ移動
9月20日(木)	ミュンヘン市内の歴史および子どもの遊びに関する文化について理解を深める。 Alter Botanischer Garten において World Children's day (世界子どもの日) に繰り広げられる「Playfestival (子どもの遊び祭り)」に参加および日本の遊び紹介ブースの出展。 約40の参加団体の活動内容について説明を受ける。
9月21日(金)	Spiele Mobile e.V. (プレイバス連盟) : オフィス訪問 Echo e.V. (エコー) : 計画的団地(旧ミュンヘン空港)内にある冒険遊び場とユースセンターを訪問 Spiele Landschaft Stadt e.V.(遊びのあるまち): オフィス訪問
9月22日(土)	Jugend Information Zentrum (Children information center 青少年情報センター) にて String figure workshop あやとりワークショップ
9月23日(日)	ミュンヘン市内まちあるき: ドイツの文化を知る
9月24日(月)	PA/spielkultur e.v. (ペタゴギッシュアクション/遊びと文化) City Stories workshop about digital story telling メディア教育ワークショップ Pedagogic Aktion についての説明 1週間の振り返り(受け入れ団体と共に)
9月25日(火)	ミュンヘンからバイロイトへバスで移動 気候の工房 nature and bees : 森の学校 の視察
9月26日(水)	バイロイト市内視察(バイロイト市役所、河川沿い、コミュニティセンター、ワグナー博物館) Shoco Fabrik (ショコ ファブリック) : ユースセンター視察
9月27日(木)	UIZ Lindenhof 菩提樹の庭: 環境保護情報センター) 発表を聞く: Spielmobile.e.V Spielkultur padagogische action KIWI 冒険遊び場視察 Fab lab Byreyth e.V. : デジタルと遊びの融合 発表を聞く: Spielmobile.e.V Spielkultur padagogische action
9月28日(金)	バーキャンプ: 日独意見交換 レクチャー: ラムシャイドアカデミーについて Macht Spiele!で提供されている遊び場体験
9月29日(土)	Macht Spiele!にて、バイロイト文化交流(お祭り屋台, 日本派遣団による活動発表)
9月30日(日)	バイロイトおよび全体の振り返り(受け入れ団体と共に) バイロイト市内見学(庭園博覧会跡地公園の見学, エレミタージュ)
10月1日(月)	バイロイトからミュンヘン市内へ、ミュンヘン空港へ
10月2日(火)	羽田到着 解散、伊丹到着

## (2) 各訪問先の概要

### イベント名：子ども遊び祭り

イベントの概要 「世界子ども遊びの日」に合わせて、ミュンヘン市内の公園で実施される子どもの遊びのイベント。32の子どもの遊びに関わる団体が出展している。イベントの冒頭では、ミュンヘン市の担当部署の部長が子どもたちに「なぜ遊びが大事なのか」を語りかける場面も見えた。



ミュンヘン市 健康増進部部長  
ヤーコブ氏が子どもに語りかける様子



遊び祭りの概観

### 子どもの権利の啓発団体



多言語で子どもの権利に関する  
リーフレットを配布

### カフェスペース



子どもが自分で箱を作り、その中に子どもの権利に関するリーフレットを入れて保管する。大切なものという意味がある。



私は電気のは環境にいいと思います。どう思いますか？

もっと外で遊びたいです。遊びは子どもにとって良いものだと思いますか？

子ども達の健康的な環境のために、あなたは何かをしてくれていますか？

私達は歩いて学校へ行き、布のバッグで買い物をします。他に出来る事はありますか？

もちろんいいと思います。将来はそういう車だけになって欲しいです。Ecoの電気を使ったらもっといいですね。

街中に広い公園を作ることを大切に考えています。

ビニール袋を使わないことはとてもいいわね。ぜひ親にも言ってください。

もちろん！とても大切です。学術的にも哲学的にもいいと言われています。



## 子ども遊び祭りの様子



棒さし



ボードゲーム



対戦ゲーム



ムカデ



穴くぐり



ビー玉転がし

## 自分で作る箱庭



この中から子どもが自分でものを選んで、自分の箱庭を作る。

## 香り袋



中に自分で選んだ香草を入れて、香り袋をつくる。

## 子どもの食堂



子どもがシェフになって飲み物や食べ物を提供する。

## 水に関する啓発団体



水の重要性をワークショップを通じて、学べるブースを提供している。

## 子どもクラブ



テントの中にDJがいて、子どもたちがDJが流す曲に合わせて踊る。

## 移動サーカス



普段は学校などでサーカスのプログラムを提供している。




## 日本の子どもの遊び体験コーナー



折り紙・だるま落とし・竹とんぼ・めんこ・コマ・ウッドビーズ等...

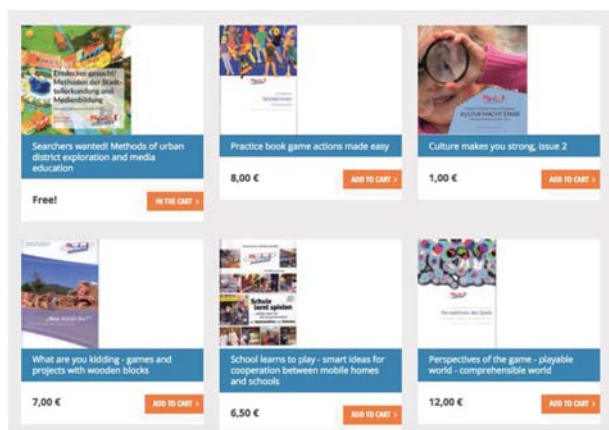


## 団体名：Spielmobile e.V.

団体の目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊び場づくりの価値を世の中に広めていく</li> <li>・他団体のモバイルプレイ活動のコンサルテーション</li> </ul>	   <p>写真：マネージャーのダーヴィッドさん(左) 教育担当のカトリンさん(右)</p> <p>図1：ドイツ国内外のプレイバス連盟ネットワークの加盟団体一覧図 ※1</p>
活動内容	<ol style="list-style-type: none"> <li>1、モバイルプレイ活動のネットワーク形成</li> <li>2、遊び場づくり活動の担い手の人材育成</li> <li>3、活動を広めるための、出版活動</li> </ol>	
事業対象者	モバイルプレイを行う、個人や団体 ドイツ以外の国の人達ともネットワークを形成	
加盟団体数	ドイツ国内外のプレイバス連盟ネットワークの加盟団体は160団体(図1参照)	
事務所住所	Spielmobile e.V. Aschauerstr. 21 81549 Munich	
職員数	1名の常勤職員と、13名の非常勤職員	
予算規模 予算出所	<ul style="list-style-type: none"> <li>・年間予算は、280万ユーロほど</li> <li>ー基本は、プロジェクトベースのお金。</li> <li>ー教育・子育て支援・社会活動の分野から、助成金をもらいながら活動</li> <li>ープロジェクトベースでないお金は、4万ユーロほど</li> <li>ー年間予算とは別に人件費として50万ユーロ(バイエルン州の家族省・教育研究省から援助を受ける)</li> </ul>	
特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全ドイツを巻き込んだ活動を推進、毎年国際プレイバス会議を主催</li> <li>・文化活動や教育に関わる分野の人材育成活動を盛んに行っている</li> <li>・間接支援だけでなく、難民キャンプでの遊び場づくり活動のプロジェクトなども展開</li> </ul>	

※1 出典："spielmobile-in-deutschland" [https://spielmobile.de/spielmobile-in-deutschland/\(2018/11/12\)](https://spielmobile.de/spielmobile-in-deutschland/(2018/11/12))

### 出版活動も行なっている



- ・出版物は、年2回の機関誌から、国際会議のもようをまとめたDVDの販売や、遊び場展開のハウツー本、学術研究をまとめた本などを展開。 ※2

### カードゲームを通じた広報活動



- ・モバイルプレイの形態がイラストや写真で紹介されている。バス、自転車、リアカーなど、「これならできるかも?」と思わせる1枚に出会える。

※2 出典："Fachliteratur" [https://spielmobile.de/produkt-kategorie/fachliteratur/\(2018-11/12\)](https://spielmobile.de/produkt-kategorie/fachliteratur/(2018-11/12))

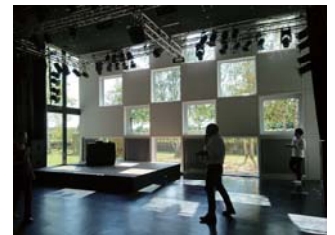
## 団体名:ECHO e.V.

設立の背景	かつて空港があった土地に新しい街を造ることになり、子どもをメンバーに含めた委員会がどんな街にしたいか話し合った。 その中で子どもや若者の為の施設が希望され、設立された。		
団体の活動	・青少年センター、冒険遊び場、プレイバス、文化教育		
職員数	4 5 人（フルタイム職員は 2 人）	特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ユースセンター（写真1） バーカウンター、ステージ、工作室等がある</li> <li>・プレイバス（写真2） 新聞社・サーカス遊び・演劇等のトレーラーあり</li> <li>団体の代表者が特別支援教育を学んでいたこともあり、障害者施設へも出向いている</li> <li>・冒険遊び場（写真3） 手作り遊具、ボルダリング、ヤギなどの動物の飼育、小学校が全日制になり平日昼間は幼児が多い</li> <li>・BUGAパーク（写真4） スケートボード場等</li> </ul>
事業対象者	乳幼児から大人		
所在地	Kulturelle Bildung-inklusive! HelsinkistraBe100 81829Munchen		
予算規模 予算の出所	260万ユーロ/年間 移動式事業：10～15万ユーロ/年間 州からの援助金・プロジェクト収益		

### 団体のテーマ：間違っても普通

- ・自分の教育は自分です。他人がすることではない。
- ・他人は自分を変えることは出来ない。自分を変えるのはいつも自分。

写真1ユースセンター外観・内部



かつての空港に黄色と黒の同じような建物がああり、それを再現した。  
子どもの頃からこの施設を利用して親になり、また遊びに来る人もいる。

写真2 プレイバス・トレーラー



学校への訪問、自治体の依頼等で出向く。  
どこが必要か？どこで意義のある活動が出来るか？等を考え、難民への活動も行っている。

写真3 冒険遊び場





かつては放課後の余暇時間に小学生が多く来ていた。現在は、全日制小学校の影響で平日は幼児が多い。

写真4 BUGAパーク



若者たちの希望でスケートボード場が出来た。  
他の場所は広大な広場となり、地域住民の憩いの場所となっている。

## 団体名：Spiellandschaft Stadt e.V.

団体の目的	都市を子どもの遊び場と捉えて“街のどこの場所でも子ども達が遊べるように”を目的に活動	
事業対象者	親、子ども、遊び場づくり活動を行う他団体	
活動内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・親子向けの子育て情報センター運営</li> <li>・プレイスーツケースの貸し出し</li> <li>・プレイバスなどを用いての移動型遊び場の展開</li> </ul>	
所在地	Albrechtstr. 37 80636 Munich	
施設の機能	<ul style="list-style-type: none"> <li>・団体事務所</li> <li>・事務所子育て情報センター</li> </ul>	
活動の特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・遊びを街に開いていく、を切り口に様々な形態の活動を展開</li> <li>・情報提供、校庭改造、子どもと地域の地図づくり、120ものネットワーク団体とのイベント開催</li> <li>・行政との密な連携。活動紹介パンフレットの前書きは、ミュンヘン市の青年局職員が担当</li> <li>・「遊びの空間委員会」という行政の会議にも出席、政治家や、様々な部署との定期的なコンタクト、連携がある。</li> </ul>	

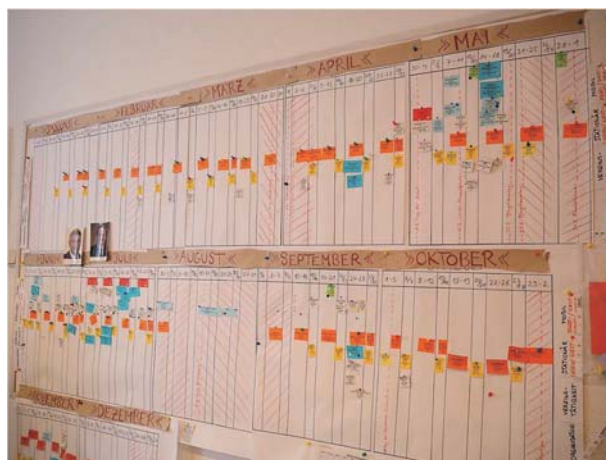
写真：事務所入り口

写真：事務所内壁面

### マネージャー：エヴリンさん（左）



### 壁一面の年間スケジュール



子どものための冊子なども制作



写真：子どもがつくった子どものための地図



写真：子ども新聞

★イベントなどでも展示される  
(プレイトラックのコンテナを展開し、資料を展示している)



Spiellandschft Stadtが所有しているプレイバスたち



プレイバス



グッズをコンテナに乗せ、牽引していく



電気自動車もあり、遊び場で電気の実験なども可能

プレイスーツケース



- いつでも誰にでも貸し出しができる
- スーツケースを持って子どもが公園に遊びに行く風景もある
- 家のパーティーのために貸し出しもある

プレイスーツケースの中身



- 中身は、「今すぐに」「誰でも」遊べるようになるものがほとんど
- 中には、遊び方の説明書きがしっかり入っている

## 行政の都市計画部署で働いていたウルリッヒさんから、まちづくりの話



**ウルリッヒ ラウさん**  
ミュンヘン市建設部門の  
園芸課計画建設部長を歴任

### 【主な仕事】

- ・古い遊び場の修理
- ・新たな公園の計画  
(15カ所／年の頻度で公園ができている)

### 【計画の際に大切にしていた視点】

- ・冒険の要素を重視する  
安全性も重要だけど冒険性が低くなるため、法律家と話し合いつつ冒険性も大切にした遊び場づくりを行う。遊具会社と協力し、定義をつくり、リスクも残すが、安全性も重視。クライミングでも難易度を考え設置。
- ・子どもの計画への参画  
子ども達も遊び場づくりの計画に参画する。  
建設予定地からの距離に応じて、子ども達を計画に巻き込んでいく。  
古い遊び場があれば、使い心地を子どもに直接評価してもらう。  
そのフィードバックを基に改修をする。
  - ・ 0-3歳は、遊び場から200m以内
  - ・ 4-12歳は、500m以内
  - ・ 12歳以上、1km圏内
- ・多世代の巻き込み  
乳幼児から、高齢者まで、全ての世代の声を聞きながら、結果について説明する。  
そのため、公園機能についての世代間対立も起こらない。

参考：<https://www.sueddeutsche.de/muenchen/aubing-kurven-fuer-koenner-1.3126429>

## スタッフのジャーニンさんによる、“「学校の校庭」から「遊びの庭へ」”をテーマにした校庭改造プロジェクトについて説明



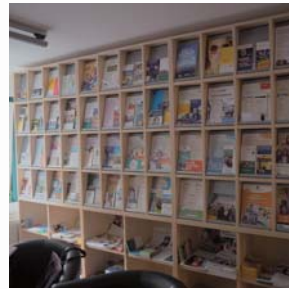
- ・家に帰ると誰もいない、子ども達の放課後の現状を背景に校庭開放を行う学校が増えていく
- ・そうした背景を基に、どうしたら校庭を豊かな遊び場にできるか、の課題解決をするプロジェクト
- ・3年かけて、子ども達と遊具会社と何度もディスカッションを繰り返し、校庭を作り変えていく。

# あやとりワークショップ

ワークショップ概要	
日時	2018年9月22日(土) *ミュンヘン滞在4日目
実施場所	ミュンヘン市内の青少年情報センター
詳細	<b>【当日の流れ】</b> ①ワークショップ1：あやとりの技を習う ②ワークショップ2：人の身体を使ったあやとり ③ワークショップ3：3人1組であやとりの試験にチャレンジ

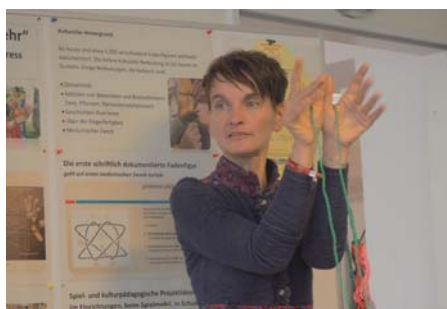


・会場は、政治活動への啓発、避妊の方法から、いじめ被害、LGBT、移民、などマイノリティー支援まで青少年に必要なありとあらゆる情報が集う場所。



22

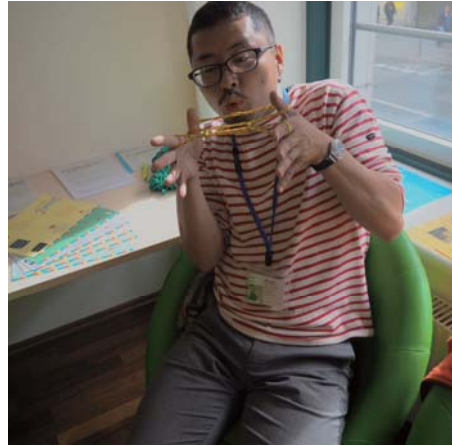
## 講師のジャンーンさん



## ワークショップ冒頭の言葉

- ・ワークショップのルール
  - ・間違ってもいい！「失敗は創造の源」
  - ・みんなで助け合う！
  - ・言葉よりも、見て学ぼう！
- ・あやとりの歴史について
  - ・アボリジニやイヌイット、インディアンまで、あやとりの文化は万国共通
  - ・あやとりの種類は、5000種類くらい
  - ・古くは、医者が施術に、魔除けに用いたりしていた。
  - ・それぞれの土地の生活に根ざした遊び方があやとり
- ・「いつでも」「誰とでも」始められるのが、あやとりの良さ。紐一本で始まる遊び！

## あやとりワークショップ：あやとりで様々な形をつくってみよう！



### <ワークショップの内容・ポイント>

- あやとりで、コップやタワー、メガネなど、様々な形を作ったり、簡単なトリックを覚えてみたり、簡単なものから難しいものへと、7つほどの技を覚えていく
- 隣の人に見てもらったり、ジャンーンさんにヘルプをするのもOK！
- 上手くいかなくても、「その形新しくて面白いね！」と失敗を失敗に思わない空気感の中で活動
- 技を覚えるときは、必ず物語とともに、その方が子ども達にも伝わりやすいという意図で！

## あやとりワークショップ：手ではなく、全身を使ってあやとりしてみよう！



### <ワークショップの内容・ポイント>

- 手で覚えた形を、今度は長くて細いロープを使って、全身で再現してみる
- 「難しい」と感じていたことが、視点を変えることで、意外と簡単かも？と思えたり、逆に手では簡単にできたのにできない！なんて驚きもある。
- スケールを変えることで、同じことをやっても飽きない、「やってみよう！」が続いていく
- 実際にやっている人と外から見ている人の共同で、形ができていく。自然と助け合い、関わり合いが生まれていく

## あやとりワークショップ：あやとりマイスター資格をゲットする



### <ワークショップの内容・ポイント>

- 最後は、これまで習得した技を、3人グループで練習し、試験を受けて合格を目指すというもの
- 資格化は、視覚化である、強みの見える化なのです、というジャニーンさんの言葉
- ワークショップの最後に、目に見える形で、1日の頑張りが手元に残る、そのことで受け取った子どもの小さな自信になってほしい、という意図

### ワークショップの振り返り

- ワークの進行で意識していること
  - ゆっくりやることを意識している
  - 全然できない人に会う時もある。そういうときはやめてもOK、そのくらいの気持ちでいる。
- ひもという素材の特徴について
  - 安くて、洗えて、その人の手に馴染んでいく。愛着が生まれていく
  - ひもは、手作りもできる、貧しい地域の子ども達にも届けることができる
- ワーク全体の感想
  - 講師のジャニーンさんの「あやとり愛」が参加者の何よりの動機付けになる
  - 現実をどう捉えるかは、その人の心持ち次第であり、失敗も見方を変えれば「失敗」ではなく、「創造の源」になる。それをあやとりは見事に体現している



## PA/spielkultur e.V.でのワークショップ

ワークショップ概要	
日時	2018年9月24日(月) *ミュンヘン滞在6日目
実施場所	PA/spielkultur e.V.事務所
詳細	<p>【当日の流れ】</p> <p>①ワークショップ1：City stories（ストーリーキューブを使った物語づくり）</p> <p>②ソーシャルワーカーの大学生と話</p> <p>③教育活動の歴史（PA/spielkultur e.V.の団体説明）</p> <p>④ワークショップ2：iPadを使った、ストップモーション動画の作成</p>

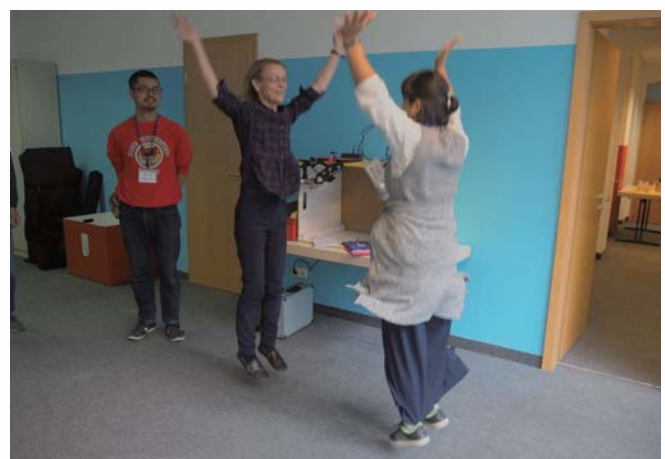


写真：講師のミハエルさん

## オフィスには芸術活動ができるスペースと多様な素材がそろっている



## ワークショップ前のアイスブレイク



### 《内容》

- ・音と、動きを自分で考え、表現し、隣の人がそれを真似る。それを繰り返す。
- ・1周する頃には、人数分の動きと音の輪が出来上がる。

**★自分をオープンに、ひらめきを大切にする、アイスブレイクからそんなメッセージを受け取る**

## ワークショップ1:City stories(ストーリーキューブを使った物語づくり)

### <ワークショップの流れ>

1. ストーリーの枠組みを参考に、ストーリーキューブを用いて8コマほどの物語を作成する
2. 自分達の身体、素材を使って、1コマ1つの写真でストーリーに合わせた絵を作る
3. それぞれの写真を動画作成アプリにupし、ナレーションをつけて発表する

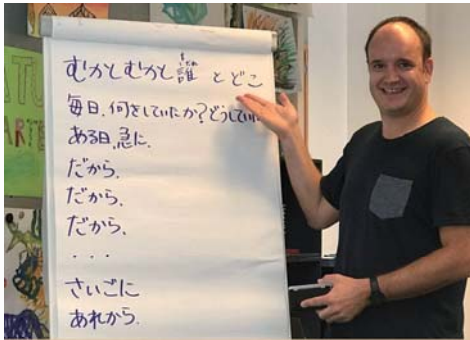
### <ワークショップの学び>

- ・ストーリーづくりから、工作、写真撮影、自分が仮装して被写体になるなど一つのワークショップの中に、多様な動きがあり、誰でもどんなバックグラウンドでも楽しめる。
- ・豊富な素材や、屋内、屋外への移動の自由があるなど、イメージを形にしていく上での選択肢が豊富なおかげで、固定概念に囚われずワークに没入することができた。

- ①ストーリーの枠組みを参考に、ストーリーキューブを用いて物語のあらすじを決定する

- ②ストーリーに使う小道具を様々な素材の中から選定

\*Point\*ストーリーは完璧に作らなくてよい



ストーリーの枠組み



ストーリーキューブ



オフィスにある素材

## ワークショップ1:ストーリーキューブを使った、物語づくり

- ③自分達の身体や選んだ素材を使って、1コマ1つの写真で、ストーリーに合わせた絵を作る

### \*POINT\*

- ・写真は8枚が理想。子どもたちに実践する際も撮影枚数は少なめに設定する。
- ・カメラマンはみんなが体験する



考えたストーリーをもとにiPadで撮影を行う

- ④それぞれの写真を動画作成アプリにupして、ナレーションを入れながら発表する

### ★使用アプリ

Book Creator for iPad



撮影・編集はiPadのアプリで行う



発表スライド

# ワークショップ2: iPadを使った、ストップモーション動画の作成

## <ワークショップの流れ>

1. 「ドイツのこれまでの活動を振り返って」をテーマにストーリーを作成
2. 折り紙や画用紙など、工作素材を使って、そのストーリーの登場人物、情景を表現
3. iPadとアプリを用いて、ストップモーションを作成
4. 最後に、BGMを入れて完成

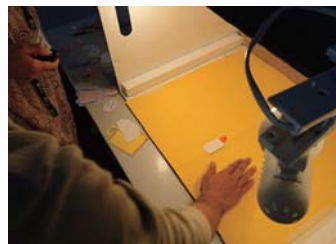
## <ワークショップの学び>

講師の姿勢として、ワークの大きな枠組みを提示して、あとは参加者の主体性、行動に任せる姿勢が印象的だった。見守りの姿勢を「最終的な結果は、その人にとって必ず良いものになると信じている」と表現していた。これは遊び場づくりのスタッフの見守る眼差しにも通じる点だと感じた。

①「ドイツのこれまでの活動を振り返って」をテーマにストーリーを作成



②折り紙や画用紙など、工作素材を使ってそのストーリーの登場人物、情景を表現



③iPadとアプリを用いてストップモーションを作成



④最後に、BGMを入れて完成



絵や画用紙でストーリーを表現していく

### \*Point\*

『KISS』 → 「keep it short&simple」を意識して作成




 <b>団体名：PA/spielkultur e.V.</b>	
設立の背景	1970年代、芸術教師が創立。当時、学校では余暇の時間が少ないことから、芝生の上で遊ぶことを開始し、そこから子どものための様々な活動が始まった。
施設の目的	子ども達へ様々な余暇活動を提供している。市の中心部のみではなく、ファミリー層が多く住む郊外へ遊びを届けるため、プレイバスでの活動も行う。
事業対象者	幼児から青年まで
所在地	Leopoldstr. 61, 80802 München (ミュンヘン市中心部)
実施しているプログラム	<ul style="list-style-type: none"> <li>・乳幼児から青少年まで、ほぼ全ての年代の子ども達に、遊びを通じた文化活動の機会を提供している。</li> <li>・メディア、自然、芸術、など様々な観点から、多様なワークショップを展開。</li> </ul>
特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ドイツに遊び場を根付かせた Wolfgang (ウォルフガング) さんが創設者</li> <li>・ミニミュンヘンを最初に開催した団体</li> <li>・現在は、PA/spielkulturと Kultur &amp; Spielraumの2か所に枝分かれしている。</li> <li>・最初はロンドンの2階建てバスでモバイルの活動を開始。(ミュンヘン市でスタート) →遊びを運ぶのに効率的だからバスなどを用いる。</li> <li>*プレイバスの種類*</li> <li>○青年用のプレイバス(トレーラー)</li> <li>○水の使えるバス</li> <li>○サーカスバス</li> </ul>



写真1,2: PA/spielkultur e.V.の事務所  
オフィスにはワークショップに使う工作道具などがある



写真3: モバイル自転車

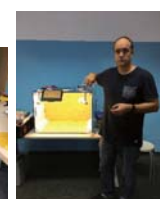


写真4,5: City stories  
ワークショップの様子

## PA/spielkultur e.V.の活動からの学び



創設者Wolfgangさんの妻Karlaさんのスライドより

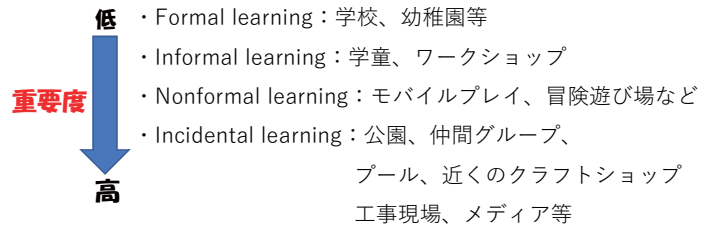
- 時間(time)
- 空間(Space)
- 材料(Material)
- 仲間(Partners)

**\*街の全てを、遊び・文化の場としてみる。**

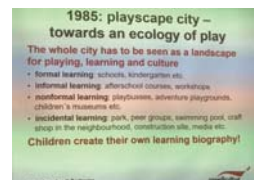
**\*子どもは学びたいこと、やりたいことを自分で決める**

### 1985：プレイスケイプシティー 遊びの生態

街の全てを、遊び・学び・文化が生まれる場として見なければならない



子ども達は、自分で学びたいこと、生き方を自分で決めていく



## 工作やワークショップの材料



## モバイル自転車





自転車に遊具を積んで、難民が多く暮らす地域へ行く



自転車の中の遊具

## 施設名：森の学校（気候の工房 KLIM LABOR）

位置づけ	「聖ゲオルゲン」(公立小学校)には、学童保育(無料)とは別に、放課後プログラムとして「森の学校」という取り組みがなされており、プログラムを行うための遊び場が小学校の敷地内につくられている。	
設立の背景	放課後の余暇の時間の過ごし方に、差が出てきた。 そこで子ども達に平等に様々な体験の場を提供するため、小学校の内部に設立。	
活動開始年	2017年より森の学校のプログラムを開始	
施設の目的	放課後の子どものための遊び場（小学校にも森の学校とは別に学童プログラムあり）	
施設の場所	公立小学校隣接の林 * 授業終了から16時まで開園	 
事業対象者	主に隣接する公立小学校の児童350人 (小学1-4年生対象)	
特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・垣根で遊び場は区切られている。</li> <li>・公立小学校に隣接した土地に、雑木林、池、畑等があり、ニワトリやウサギ等の動物も飼育している(写真2)。</li> <li>・遊び場にある70%が廃材。</li> <li>・放課後の時間に誰でも遊ぶことが出来るが、森の学校の中でプログラムを体験したい場合は1ヶ月10ユーロの支払いが必要。（その場合1週間2回 参加義務がある）</li> </ul>	

### 森の学校入り口前の木道



自由な形の遊歩道。理由を尋ねると「自然の中に真っすぐな樹がないのだから、当たり前」との答え

### ミツバチの飼育



ミツバチの飼育を通して自然環境の学習を行う

### 焚火の場所



広場中央には焚火場  
料理も行われる

・ソウのような大きなものが死ぬと多くの人が気付く。しかし、ミツバチのような小さなものが死んでも多くの人は気にしない。けれど、ミツバチが生きていけない世界では人間も生きていくことは出来ない。

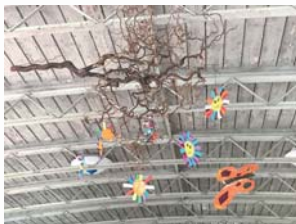
・コンセプトは最終的なものではなく、常に進化していく。そこに子どものアイデアを入れて発展していくことが大切である。

### 校庭内遊具



子ども達の意見を取り入れ保護者と共に作った木製遊具

### 子ども達の作品



学校内の渡り廊下の天井には子ども達の芸術作品が展示されている

### 図書室



学校内の図書室  
ボードゲームやおままごとキッチンもある

### 小学校内の壁面



森の学校での活動を紹介している写真が多数展示されている

## 施設名：SCHOKO FABRIK

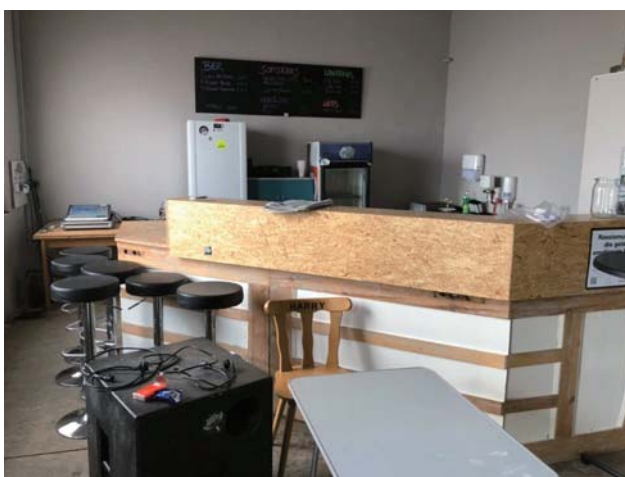
団体の目的	・ 青少年活動 ・ 民主主義への教育 ・ 文化教育 とくに参画が主要なテーマ	スケートボード場	1年間の会費 60ユーロ（現在は50~100人が会員） 非会員も1回5ユーロでスケートボード場を利用できる
団体の活動	ユースセンターの提供（スケートボード場、カフェスペース等）		
事業対象者	8~18歳までの子ども・若者	設立の背景	もともと工場だった場所が使われなくなったため、子ども・若者の場所として使うことになった。 SCHOKOの他に、プレイバス連盟とWUNDERSAM ANDERS e.V.という団体の3者で運営している。
施設の場所	Gaußstraße 6, 95448 Bayreuth,	職員数	約70人（そのうち5名が有給職員）
民主主義に取り組む理由	特に困難な状況にある若者と話していると、政治的なテーマがよく出てくる。彼らは政治に関心が低いことが多いが、彼らの声こそ社会に届ける必要があると考え、民主主義への教育を進めている。具体的には、選挙時の候補者のパネルディスカッションや青年フォーラムなどを開催している。		

### ユースセンターの外観



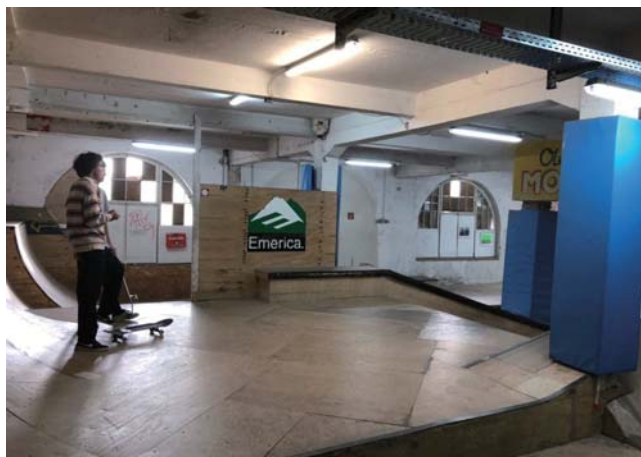
元チョコレート工場  
煉瓦造りの外壁

### カフェスペース



センター内のカフェスペース  
飲み物が購入できる。

## 屋内のスケートボード場



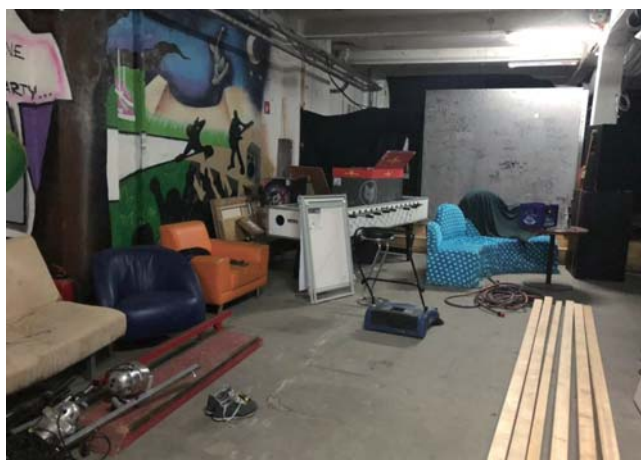
有料で利用できる。ボードの貸し出しも行っている。

## 屋外のスケートボード場



若者が自分たちで作った

## ミーティングスペース




若者たちのミーティングスペース。センターにあるほとんどのものは地元住民や企業からの寄付。

## 屋外のミーティングスペース



屋外のミーティングスペース。若者とスタッフが協力して作った。

## 施設名：菩提樹の中庭

設立の背景	20年前に環境教育のために州から貰い受ける。自然保全のための施設として活動している。本来は学校で扱うべき環境に関するテーマを扱う。	
施設の目的	環境教育 「持続性可能」のための教育	 <p>写真1：自然博物館・セミナーハウス 20年前に州から譲り受けた土地にあった建物を活用。</p>
敷地面積	17ha(写真3参照)	
事業対象者	主に小学生	 <p>写真2：宿泊施設 公共施設では初となる太陽光発電を設置。</p>
施設の場所	バイロイト市郊外	
特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・年間6000人が施設を利用。</li> <li>・学校単位での利用が多く、授業の一環として施設が利用されている。</li> <li>・また拠点での活動だけでなく、難民キャンプや低所得世帯の住む地域に出張し、環境教育を行う。</li> <li>・30名宿泊可能なセミナーハウスあり(写真1)。</li> <li>・健康に優しく新しいエネルギーの活用のため、太陽光発電を20年前に設置(写真2)。(当時、公共施設では初の設置であった。)</li> <li>・130本の果物の樹、ロバなどの動物、農薬なしで栽培する野菜、池などがある(写真3,4)。</li> <li>・予算出所は環境省。</li> </ul>	
	 <p>写真3：17haの敷地 池を作り、樹木を植え、この場所で様々な体験が出来る環境を作った。</p>	 <p>写真4：古代種のロバ 古くからこの地にいた古代種を大切にしたいとの思いから、姉妹都市から譲り受けた。</p>

### 原種のリンゴの木



この地に昔からある原種のリンゴ。品種改良等により原種は少なくなってしまう。この種を絶やさない為挿し木と接ぎ木で守っている。

### 鳥の巣



多くの鳥の巣を設置。大型鳥類のための背の高い鳥の巣も。州立鳥保護連盟に加入。110年前に設立された連盟で、鳥類の保護を中心に行っている。

### EMボカシを使用した畑



化学肥料を使用せず、微生物の力で栄養のある土を作る。食品の残りや植物、石炭等を混ぜて2週間ほど置いて使用する。

### ・反響教育

音が何かにぶつかって広がるように、人と人にも同じことが言える。一方的ではなく、相互に作用し、お互いに響きあえる人間関係を作ることが大切。

・自分の消費がグローバルな消費に繋がることを教えたい。

・自然は人を結び、遊びも人を結び。



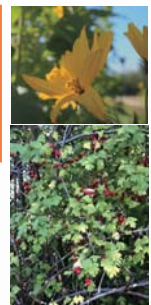
2人1組で、カメラ役とカメラマン役をそれぞれ担当。



前の人→カメラ  
後ろの人→カメラマン

- ①カメラは眼を瞑りカメラマンに導かれて歩く。
- ②カメラマンのお気に入りスポットに到着したらストップ。
- ③2人で決めたスイッチを押す。  
\*その瞬間だけカメラは眼を開ける。

5枚写真を撮ったら答え合わせ。カメラマンが撮りかかった画像をカメラ役の人は見ることが出来たか確認する。



## 施設名：冒険遊び場KIWI

施設の目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 5歳から大人になるまでの子ども達のケアが目標</li> <li>・ バイロイト市の中でも低所得の世帯の集まる地域で活動する遊び場</li> </ul>
設立の背景	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教会の地下室で16時間/週(1人のソーシャルワーカー)活動していた</li> <li>・ 協会の施設は小さく、大きな施設に移ろうとバイロイト市が無償で現在の場所を譲る</li> </ul>
予算規模 予算出所	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全体の予算規模は不明。20%(バイロイトの青年局)80%(寄付)</li> <li>・ 年間15万ユーロの寄付が必要で、3人のSWで寄付集めを実施中</li> </ul>
事業対象者	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 5歳から12歳くらいまでの子ども達</li> </ul>
職員数	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3人のソーシャルワーカーと</li> <li>・ 2人のボランティアで運営</li> </ul>
特徴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 遊びの仕掛けは、スタッフが一人一人に目をかけることができるような遊びの仕掛けを意識している。ボードゲームを充実させているのも、密な関わりを遊びの中で実現したいから。</li> <li>・ グリーンカード、レッドカードの仕組みがある。基礎習慣のない子どもに、明確なルールを提示することで、社会性を身につけてもらいたい意図がある。</li> <li>・ できるだけ料理を共に作ることを意識している。何が健康的で、どのように作るかも知っておいてほしいという願いから。</li> </ul>



写真1：ソーシャルワーカーのダニエルさん



写真2：board game



写真3：グリーンカード  
\*良いことをするともらえるグリーンカードとご褒美が掲載されていた

## 冒険遊び場の様子(屋外)



## 屋内遊び場について

遊びの横には居場所となる  
コンテナが…



寄付してもらったコンテナを改造して、  
子ども達が室内でも過ごせるよう  
室内環境も整えられている。



## コンテナ内の室内遊び場スペース



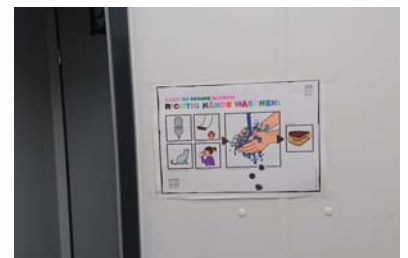
コンテナ内には、子どもたちが室内で学習・遊べるスペースが  
つくられている。工作台や、ボードゲームも完備。

## 屋内遊び場について その2(キッチンや暖炉も完備)

### キッチン設置の背景

家族でご飯を食べること、食べながらコミュニケーションをとることを知らない  
子供が遊び場に遊びに来るため、何が健康的で、どのように作るかも知っておいて  
ほしいという願いから、できるだけ料理を共に作り食事することを意識している。

フードバンクからご飯をもらって提供  
青少年とご飯を作る





# 国際プレイバス大会

イベント名：46回国際プレイバス大会

主催者	SPIEL MOBIL BAUREUTH WUNDERSAM ANDERS e.V.	協力者	Familienbundnis Bayreuth KURUER Spiel MOBILE OCHSENFURTER SPIEL BAUSTELLE GELO
開催場所	バイロイト市商店街 (de gesamten Bayreuther Innenstadt)	開催日	2018年9月24～29日

今年のテーマ  
遊びのパワー



毎年場所をかえて、プレイバス大会を行っている。  
会議の時期は、街で遊びを展開している



# 参加団体

Die Falkenflitzer	Spielmobil Mobifant	Spielmobil Ratzeftz	Abenteuerspielplatz Sebalnhaus	Spielmobil Bamberg	Spielmobilprojekt der Kindervereinigung Leipzig e.V.
<a href="#">Spielmobil Mobbi Dick</a>	<a href="#">Spielmobile e.V.</a>	<a href="#">Spielmobil Hof</a>	<a href="#">Spielmobil Göppingen</a>	<a href="#">Spielmobil Augustine</a>	<a href="#">Spielmobil Rolli</a>
<a href="#">Akademie der kulturellen Bildung des Bundes und des Landes NRW</a>	<a href="#">Spieltiger e.V.</a>	<a href="#">Spielbus Luzern</a>	<a href="#">Mobile Spielaktion Karlsruhe</a>	<a href="#">Spielmobil Remseck</a>	<a href="#">Spielmobil Rote Rübe</a>
<a href="#">ESTAruppin e.V.</a>	<a href="#">Spilmobil Knallifax</a>	<a href="#">Spielmobil Bretten</a>	<a href="#">Spielmobil Elbe – Elster</a>	<a href="#">Young Caritas Luxembourg</a>	<a href="#">Spielbus Regensburg</a>
<a href="#">Spielmobil Kerpen</a>	<a href="#">Das ROTZFRECHE Spielmobil der SJD die Falken</a>	<a href="#">deutsches spiele archiv</a>			

## 街あそびMAP

空き店舗商店で  
Macht Technik  
※遊びのキーワード

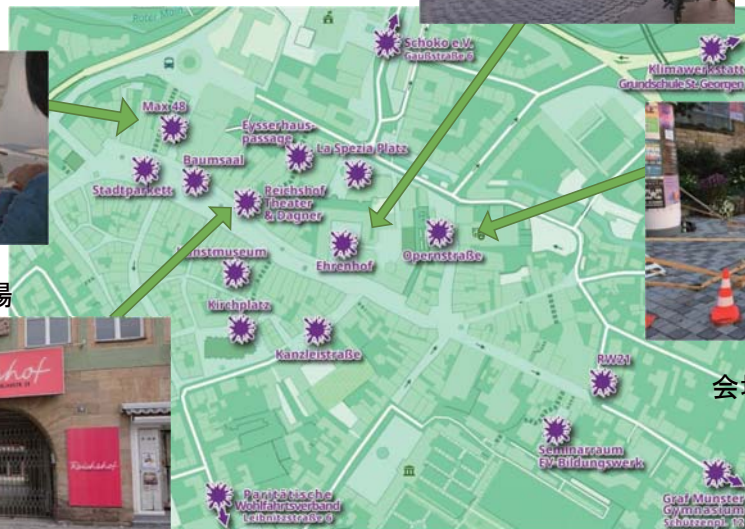


財務省前の広場で  
Macht Stahl!  
Macht Holz!

坂道で  
Macht Mumba!



もと映画館が会議の会場



会場となっている大通りの様子



## 街あそび例 1

### Macht Mumb!

移動型の遊び場団体

「SPIELMOBIL  
BAYREUTH」



ビー玉を転がす木製レールを  
積んだトレーラー



坂道に自由にレールを置いて、  
ビー玉をコロコロ転がす

### Macht Technik!

ハイテク機器を使った工房

「FABLAB Bayreuth  
e.V.」

3Dプリンター



レーザーカッター

コンピューターミシン  
描いた絵を刺繍できる



## 街あそび例 2

### Macht Stahl!

専門家による鍛冶屋遊び

「魔法の鍛冶屋」



鍛冶屋の衣装を着て、ゴーグルを装着  
鉄の棒を熱し、好きな形に曲げる



魔法の石を付けて出来上がり

### Macht Holz!

木工工房

「グリーンウッドワーク  
ショップ」



作業する時はエプロンを着ける。



本格的な道具

## 街あそび例 3

Macht Tone!



突然街に響き渡る歌声と可愛い振付  
観客を巻き込んでの素敵なステージ

## 街あそび例 4

路上で読み聞かせ



水切り籠でレコードアート



モバイル自転車



学校内でも遊べる

怖くない・痛くない・静かな・笑える遊具



魚釣り



脱出ゲーム



手作りテーブルゲーム

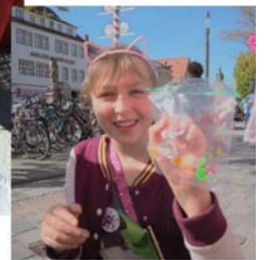


# 日本派遣団ブース

金魚すくい・けん玉、コマ、折り紙、習字など



金魚すくい!



漢字であなたのお名前書きます!

## 日本派遣団活動紹介プレゼン

日本の子どもたちの現状と、  
団員それぞれの活動をスライド紹介  
様々な質問がでました

プレゼン前に、日本の遊び紹介  
「だるまさんがころんだ」  
「じゃんけん列車」





その他、大人向けの様々な学びのワークショップ、遊び・教育・異文化など様々なテーマでの講演会、参加団体の活動紹介などが行われている。

### BARCAMP バーキャンプ

自由な意見交換の手法。いつ始まって、どこでやってもいい。好きなテーマに参加し、いつでも別のテーマに参加することもできる。終わった時がその時。よくこの手法が使われていた。



会議最終日ラストは、子ども達のバンドで大人も大盛り上がり！

## 5. ドイツ派遣事業 報告会

「移動型遊び場と拠点型遊び場における青少年指導者の職能と運営のあり方」について検証することを目的に行われた青少年国際交流推進事業「日独青少年指導者セミナー」の派遣事業報告会を開催しました。

日本冒険遊び場づくり協会が主催する公式報告会は東京と神戸の2箇所において、遊び・文化・教育等をテーマに視察・体験・交流を通して習得したことを語り伝えました。

公式報告会の他にも派遣団メンバー各自が、自分の活動フィールドを中心に様々な地域において、積極的に報告会を開催し、より多くの人々に研修で得た知見を報告しました。

### (1) 東京会場



**日独青少年指導者セミナー派遣事業報告会**

# ドイツから学ぶ 文化・遊び・教育の力

ドイツの移動型遊び場の実践は、街中に遊びを出前しながら、「全ての子どもたちに、文化的な育ちを保障する」という信念で展開されていました。私たちが学んだ、ドイツ・ミュンヘン・パイロイトでの理念と実践の報告のあとに、『人は本来、どの様に人間的な暮らしをしたいのか』という問いを、日本のこれからのまちづくり・教育・遊び場づくりなどの視点で、みなさんと双方向で考える 時間を持ちたいと思います。ぜひ皆さまご参加ください。一緒に日本の今と未来を考えましょう。どなたでも大歓迎です。

■日 時 2018年10月27日(土) 13:30~16:30  
■場 所 早稲田大学 早稲田キャンパス 3号館301教室  
■定 員 150人(要申込)



お申込はこちらの  
QRコードから

<https://spielen20181027.peatix.com>

本事業は文部科学省委託事業です。 主催：NPO法人日本冒険遊び場づくり協会

<実施概要>

日 時：2018年10月27日（土）13:00～16:30

場 所：早稲田大学 早稲田キャンパス 3号館 301号室

参加者：50名

主 催：特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会

登 壇：早稲田大学社会科学部教授 卯月盛夫 先生、派遣メンバー

<プログラム>

(1) 開会挨拶

関戸 博樹

(日本冒険遊び場づくり協会代表・派遣団団長)



(2) ドイツ視察報告

日独青少年指導者セミナー 派遣団

佐藤：遊び×暮らし、 白川：遊び×モバイル、 根岸：遊び×わたし



(3) 論点整理「ドイツの公共空間に関する解説：遊び×都市」

卯月盛夫先生（早稲田大学社会科学部教授）



(4) 参加者ディスカッション「ドイツの学びを日本にどう生かすか？」

進行：土肥潤也（派遣団メンバー）

(5) グループ発表



(6) 次年度派遣事業について

梶木 典子（日本冒険遊び場づくり協会 副代表）

(7) 閉会挨拶



## (8) 参加者アンケートの結果（回答者数 28 名）

### a. 印象に残ったこと

- ・ドイツの社会制度に感心した。
- ・遊び・学びの多様な考え方に自分の考え方が広がった。
- ・ドイツでの遊びのとらえ方の日本との違いに愕然とした。
- ・このままだと日本は子どもがとても生きづらくなってしまいうし、大人も生活するのが大変になる。
- ・「移動型遊び場」が遊びの平等性を提供しているということ。遊びは大人になるに向けての大切な過程であること。
- ・3名の報告、卯月教授の論点整理がよかった。
- ・ドイツは市民のための法整備が進んでいると思った。（規制が多いという意見もあるかもしれないが。）
- ・ドイツ：遊びは大人になるための準備→遊んでいても（いれば）大人になれる  
日本：遊びに対してネガティブな印象が強い気がする。
- ・ドイツの移動型遊び場の仕組みやその背景にある考え方、さらにその社会的背景を知れたこと。
- ・聞きに来ている人が主体的に聞いていたところ（に驚いた）。
- ・子どもの権利のとらえ方、根本の違い
- ・事例をたくさん写真で見られてよかった。ドイツでは「教育 vs 遊び」となっていないで同じく大切なこと、根っこに遊びの大切さを理解しているのがいいなと思った。
- ・ドイツの遊びは教育と深く結びついていて、地域の人々の意識も日本と違うと思った。道や公園を使って芸術アートをつくったりしている写真を見て、狭くなく、オープンな遊びだと感じた。
- ・「子どもの権利条約」を受けてからのドイツと日本の動きの違いを分かりやすく理解できた点。（卯月先生の話がすごくわかりやすく勉強になった。）根岸さんの報告の中の「遊びはいのちの活動」という言葉がとても印象に残った。
- ・「子どものいない街は将来がない」という話が印象的だった。日本に当てはめた場合、物理的な空間が足りないのではないかと考えた。
- ・日独の共通の社会問題と国民性の違い、子どもの権利が守られているかどうかは民主主義が根付いているかどうか
- ・ドイツと日本の取り組みへの関わり方、社会
- ・ドイツの遊びの根本にあるものがどのような価値観や考え方、生活なのか、ということについて学ぶことが多かった。また、遊びと教育、文化の相互の関係はとても興味深かった。
- ・モバイルという言葉
- ・遊びは大人になるための準備、ストーリーキューブ、補完性
- ・遊びの重要性を、ドイツの人は一般人から政府までが認識していることを知れた。日本も他国から学ぶこと、逆に教えてあげられることを考えていければと思った。
- ・Mobile playground いいなと思った。
- ・遊びと教育は一緒。
- ・遊び場は自ら作り出せるものであり、それは誰でも担うことが出来る可能性があると感じた。
- ・遊びと市民参加や民主主義などと結びついていること。
- ・子どもが遊ぶことの大切さが理解されているドイツと、日本の違いの根底に子どもの権利条約への理解がある、ということ
- ・NPOは数の力、垣根を作っているのは自分たち。

### b. 参加者の活動分野（複数回答）

冒険遊び場活動 11 人、子どもに関わる活動 14 人、その他 12 人（学生等）

### c. 報告会を知った手段（複数回答）

協会 FB 8 人、協会会員 ML 4 人、派遣メンバーから 12 人、その他 10 人

(2) 神戸会場



日独青少年指導者セミナー派遣事業報告会

# ドイツから学ぶ 文化・遊び・教育の力

ドイツの移動型遊び場の実践は、街中に遊びを出前しながら、「全ての子どもたちに、文化的な育ちを保証する」という信念で展開されていました。私たちが学んだ、ドイツ・ミュンヘン・パイロイトでの理念と実践の報告のあとに、『人は本来、どの様に人間的な暮らしをしたいのか』という問いを、日本のこれからのまちづくり・教育・遊び場づくりなどの視点で、みなさんと双方向で考える時間を持ちたいと思います。ぜひ皆さまご参加ください。一緒に日本の今と未来を考えましょう。どなたでも大歓迎です。

■日 時 2018年12月1日(土) 13:00~16:30  
■場 所 兵庫県民会館 10階 会議室「福」  
〒650-0011 神戸市中央区下山手通4-16-3  
■定 員 90人(要申込)

お申込はこちらのQRコードから  
<https://spielen20181201.peatix.com>

主催：特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会  
後援：IPA(子どもの遊ぶ権利のための国際協会)日本支部

本事業は文部科学省委託事業です。

<実施概要>

日 時：2018年12月1日(土) 13:00~16:30

場 所：兵庫県民会館 10F 「福の間」

参加者：70名(活動に携わる方、など)

主 催：特定非営利活動法人 日本冒険遊び場づくり協会

登 壇：つくば市教育長・筑波大学名誉教授 門脇 厚司先生、派遣メンバー

<プログラム>

(1) 開会挨拶

関戸 博樹

(日本冒険遊び場づくり協会代表・派遣団団長)



(2) ドイツ視察報告

日独青少年指導者セミナー 派遣団

土肥：まちの遊びが文化をつくる

矢野：モバイルプレイについて

村野：ドイツ派遣から考える 遊びの幅



(3) 講演「社会力を高める遊びの効用」

門脇 厚司 先生（つくば市教育長・筑波大学名誉教授）



(4) 座談会「ドイツの学びを日本にどう生かすか？」

登壇者：門脇 厚司 先生（つくば市教育長・筑波大学名誉教授）

日独青少年指導者セミナー 派遣団

進 行：関戸 博樹（日本冒険遊び場づくり協会代表・派遣団団長）



(5) 参加者と意見交換



(6) 次年度派遣事業について

梶木 典子（日本冒険遊び場づくり協会 副代表）

(7) 閉会挨拶

関戸まゆみ

（日本冒険遊び場づくり協会 評議員・前代表）



(8)参加者アンケートの結果（回答者数 28名）

a. 印象に残ったこと

- ・子どもの権利の話。図書館で耳栓を配布しているという話が印象的だった。年一回でも思いつき遊んだ体験をした記憶は残る。
- ・ドイツは子どもへのまなざしが温かい。ゆとりがある。
- ・現在の日本人と外国人との大多数の考え方の違い
- ・「モバイルプレイ」という活動について今まで全く聞いたことがなかったため、今回の報告会で「モバイルプレイ」とはどういった活動なのか、実際に活動している人たちの目的と、今後どのようにしていきたいかなど、なかなか聞く機会がないと思うため、とても貴重な時間に参加できてよかった。特に「モバイルプレイ」でお金のかからない遊び(木と木の間にラップを張りスプレーアート)が印象的だった。
- ・ドイツから学ぶ文化と遊びと教育について考えさせられた。日本にどのように活かすかが、どのように取り入れていくかが難しいと思った。(文化や環境の違いから)
- ・子どもがいるまち=発展するまち、という考え方。スーツケースの中におもちゃを入れて貸し出しもしている。治安が悪いところで遊ばせると治安が良くなる？うるさいなと思ったら自分で対策する
- ・職人遊び ・ハイテク遊び
- ・補完性の原理の法則があることで”遊び”について考えることが日本よりもできていると感じた
- ・モバイルプレイについて。遊びは場所を選ばずできるため、そういう場がないと遊んではいけない、という事がおかしいと言っていたこと、確かにそうだと思った。日本とドイツの共通点と違いについて
- ・たくさん新しい言葉を知った。プレイワーク、プレイヤー、モバイルプレイ、社会情緒的能力など、外国には日本にない文化、考え方があって、日本には日本のいいところがあるけれど、外国のいい点が少しでも日本の力になればと思った。
- ・補完性の原則
- ・ドイツの文化のすばらしさ 日本の堅苦しい教育子どもを育てるうえで作っている環境や考え方が素晴らしいと思った。
- ・移動式遊び場の可能性が大きい
- ・ドイツの政治制度の話の聞いたのはよかった。ドイツの文化、社会がしっかりしているからこそ「遊び」かと。「子どもの遊びが保証されているから」という単純な事ではなく、大人の労働環境や休暇を取る文化など、社会全体の基盤があるからこそ、と感じる。
- ・ドイツでは市民発信で行政が動くというところがすごいと思った
- ・遊びにはたくさんの要素があり、教育=遊びとも考えられているなと思った。モバイルプレイのところで、今すぐできる！人も資金もいらないというのが印象的。「お金がかかる」というのがどうしてもネックになっていた気がするが、大人がそんな意識を払拭して、日本の大人ももっと余裕をもって余暇を楽しもう！と思った。働くことももちろん大切だが、バランスだな、と思った。
- ・ドイツでは遊びの保証が自治体の使命になっていること。門脇先生のつくば市での活気的な取り組み。
- ・大人も社会力をつけていくことが社会を変えていくことにつながる。少し先の見通しが見つかるとような気がした。
- ・社会力の指標、見える化、数値化への努力
- ・門脇先生のお話、文科省のことなど
- ・どんな社会を目指したいのかを常に考えながら、社会運動してのあそび場をやっていきたい、という話。
- ・日本にはないことが、海外では取り入れられていて、文化の違いや日本の縛りの多さを痛感した。
- ・教育と遊びについて
- ・自分の考えは「教育」を遊びに入れることを嫌っていた。ドイツでの遊びのあり方として教育と遊びのシームレスな関係に「プレイヤー」の幅広さと社会としての認知度を感じた。日本のガチガチ固められた教育に「プレイワーク」がどう入り込んでいけるのか。門脇先生をはじめとした政策提言を頑張ってもらいたい。

- 子どもの遊びや参画に関する権利が、法的、政策的な枠組みとしてしっかり定められているという事、素晴らしいと思った。国の違い、文化の違い、と言ってしまうとそれだけかもしれないが、同じ子どもという存在に対する目の向け方についてもっともっと日本でも考えていかなければならないと思った。このところ私も「大人にこそ遊びが必要」と言っている。ぜひ(子どもと一緒に)大人も子どもに戻れるような遊びの機会プログラムが必要だと思う。
- 独の政策として正面に子どもの遊び、権利が位置付いている。モバイルプレイという仕組みはこれだけ独で広がっているの。モバイルプレイの見方いろいろ→自分の活動を振り返るきっかけになった。
- モバイルプレイは小さく始められる。そこでつながった人たちと広げていけばいい、という言葉に勇気もらった。

b. 参加者の活動分野（複数回答）

冒険遊び場活動 13人、子どもに関わる活動 11人、その他 12人（学生等）

c. 報告会を知った手段（複数回答）

協会FB 4人、協会会員ML 5人、派遣メンバーから 12人、その他 9人

### (3) 派遣団員による各地報告会

派遣団各自が、全国各地で報告会を開催した。報告会の一部は、フェイスブックページで情報を提供した。全 25 回、合計 532 名の参加者であった。

なお、下記の表内の実施者は、代表者を記載している。

実施日	実施者	実施場所	人数
2018/10/13	矢野勇樹	入間市市民活動センター	36
2018/10/17	土肥潤也	スープ屋Hyugge	12
2018/10/18	佐藤 公俊	渋谷の貸会議室	13
2018/10/21	根岸基子	川西公民館 講座室	8
2018/10/23	村野裕子	入間市白髭神社社内2区公会堂	17
2018/10/24	矢野勇樹	NPO法人Learning for Allオフィス	12
2018/10/25	矢野勇樹	埼玉県戸田市 LFA子供の家拠点	8
2018/10/26	関戸博樹	NPO法人あさかプレーパークの会	20
2018/10/27	<b>全員(東京報告会)</b>	早稲田大学早稲田キャンパス3号館 301号室	50
2018/11/10	村野裕子	ゼーホフ工房デリカテッセン&レストラン	8
2018/11/15	関戸博樹	神田裏庭	8
2018/11/18	関戸博樹	あいず	10
2018/11/21	根岸基子	ココルーム(大阪市西成区太子2-3-3)	3
2018/11/22	土肥潤也	スープ屋Hyugge	12
2018/11/24	白川未希子	帝塚山大学学園前キャンパス	20
2018/11/26	土肥潤也	被災地障害者支援センター交流サロンしんせい	15
2018/11/27	関戸博樹	川崎市子ども夢パーク	20
2018/11/29	土肥潤也	法泉寺	5
2018/11/30	白川未希子	神戸女子大学	50
2018/11/30	土肥潤也	キャンパスプラザ京都6階 龍谷大学講習室	10
2018/12/1	<b>全員(神戸報告会)</b>	兵庫県民会館 10階「福の間」	70
2018/12/04	根岸基子	西成区役所4F	55
2019/02/14	白川未希子	神戸女子大学	20
2019/02/19	関戸博樹	大久保地域センター	30
2019/02/25	関戸博樹	のざわテットーひろば	20
<b>合計</b>		<b>25箇所</b>	<b>532</b>

## 6. ドイツ研修前後における派遣団員の意識の変容

### (1) 「外向き志向」の変容に関するアンケート結果

#### a. 派遣者の「外向き志向」の値

派遣団の事前・事後アンケートにおける「外向き志向」に関する項目の変容度の値は、平均 67.9%であり、派遣団員が事後アンケートにおいて、「外向き志向」であると回答した割合は 100%であった（6名全員が「思う」、「少し思う」と回答）。

### アンケート結果集計

事業名： 平成30年度日独青少年指導者セミナーB3（文化分野）

#### ■ 事前アンケート

##### 配布・回収数

対象者	配布数	回収数	回収率	備考
小学生				
中学生				
高校生				
大学生	1	1	100.0%	
その他	5	5	100.0%	

※「所属」に「その他」を選択した場合は、備考欄にその内容を記述してください。

##### 外向き志向

項目	思う	少し思う	あまり思わない	思わない	合計
日本人として世界に貢献したい		3	2	1	6
外国の人との交流を通して自分の可能性を広げたい		4	2		6
交流した外国の人と将来も繋がりをもちたい		4	2		6

#### ■ 事後アンケート

##### 配布・回収数

対象者	配布数	回収数	回収率	備考
小学生				
中学生				
高校生				
大学生	1	1	100.0%	
その他	5	5	100.0%	

※「所属」に「その他」を選択した場合は、備考欄にその内容を記述してください。

##### 外向き志向

項目	思う	少し思う	あまり思わない	思わない	合計
日本人として世界に貢献したい	1	5			6
外国の人との交流を通して自分の可能性を広げたい	5	1			6
交流した外国の人と将来も繋がりをもちたい	5	1			6

#### ■ 事前・事後 外向き志向増加率

項目	事前	事後	増加率
日本人として世界に貢献したい	1.3	2.2	62.5%
外国の人との交流を通して自分の可能性を広げたい	1.7	2.8	70.0%
交流した外国の人と将来も繋がりをもちたい	1.7	2.8	70.0%
合計	1.6	2.6	67.9%

※以下のとおり数値化し、平均値を算出

思う： 3点

少し思う： 2点

あまり思わない： 1点

思わない： 0点

b. 派遣団員が「外向き志向」に変容するために行った工夫

派遣団員が外向き志向を高めるために行った工夫は、以下のとおりである。

- ・事前研修において参加者同士がコミュニケーションをとりやすくすること
- ・旅のしおり作成で参加者の不安・準備不足を解消すること
- ・ホームステイ体験でドイツ人の生の生活に触れること
- ・日本文化紹介や自分の活動紹介
- ・ドイツ滞在中のミーティングやレポート提出で体験を言葉にすること

c. 「外向き志向」の上昇に関する考察

今回、あらゆる点において、派遣団メンバーが連帯感を持って積極的に学び意見交換などしていたことが外向き志向の上昇増加にもつながったと考えられる。

初めての海外旅行やホームステイに不安を感じていた派遣団員も実際にドイツ人の温かさに触れて交流の楽しさを知り、ワークショップで不得意なことに直面した団員もドイツ人のサポートで達成感を味わえたなどの報告があった。ドイツ滞在中は、その日の体験に関してミーティングを行い意見交換することで、派遣団員同士の理解が深まり、結果的にドイツ人との交流においても積極的に心を開いて行く姿勢が見られた。

## (2) 派遣団員のドイツ研修前・研修後の「意識の変容」

ドイツにおける派遣研修後、派遣団員 6 名に対して研修を振り返るとともに意識の変容についてレポートを求めた。

### 佐藤 公俊

派遣団に選ばれた時点で、私たちが普段活動している「遊び」の分野と他の分野との活動の中での関連、共同は難しいと考えていた。実際、現在の日本において、本当の意味で関連づけて活動している団体は少ないのだと思う。渡独後に意識がもっとも変化した部分はこの部分になる。ドイツでは、我々が訪問した団体の活動の中に教育を意識した活動があり、行政との共同事業にも教育分野で活動しているものがあった。中でも、小学校の授業や校庭の改良を行った事業は日本でも今後可能性のある事業だと考えている。また、教育や学校といった比較的、子どもたちが時間を過ごすことが多く、日常的に関わる機会が多い分野との連携だけでなく、環境団体、最先端技術、都市計画等の直接的には関わりのないものの、日々の暮らしの中で必ず関わっている分野と遊びが連携して活動を行っていることは非常に興味深かった。専門が異なる団体がネットワークを組み、日々情報交換を行いながら協働できるところを協働して行く仕組みづくりがなされており、ネットワークの重要性が度々話されていた。ネットワークを運営している団体は小さな団体でも、ネットワークがあることで、大きな力を産むことができるとの話を聞いた。我々もブース出展した世界子どもの日のフェスティバルはその良い例だと思う。日本ではどうしても同じ分野の団体間でのネットワークが多いように感じる。変化の激しい時代の中で、違う分野の人たちに対して積極的にアプローチしながらネットワークづくりをして行くことが我々の活動の可能性を広げることにもつながるのではないだろうか。

個人的には今回の渡独が 2 度目の海外であり、初のホームステイだった。ホームステイにあたり、特別不安もなかったが、想像をはるかに超える良い時間を過ごすことができた。特に印象に残っているのは、生活の中に時間的にも、物理的にもゆとりを作ることの大切さだった。ホストファミリーのゲルトさん夫妻曰く、「ゆとりがあることで仲間たちにも優しくできるからこそ、余裕を生むことはとても大切だ。」と。ドイツでの生活を思い返すと、生活の中以外にも、街の中に「あそび」というか「ゆとり」が存在したように感じている。日本では時間に追われがちな日々。多くの日本人がそういう生活が当たり前になっているのかもしれない。無い物ねだりといえそうかもしれない。だが、本来、遊びは暮らしの中にあつたもので、さらにいうと「ゆとり」を漢字では「遊」と書くこともできる。日本にはそういう文化があつたのだ。いつの間にか多くの日本人が忘れてしまった日本の文化を見つめ直し、再発見することができた渡独だった。もしかすると、ゲルトさん夫妻との会話で得られたこの気づきが最も大きな気づきであり、学びなのかもしれない。

## 白川 未希子

日本では、子どもの自由な遊びを尊重し、提供している「冒険遊び場」に対するニーズが高まっているが、子どもの近くに遊びを運んでいくシステムは少ない。私は現在、子どもが遊び場を求めて開催場所に行くのではなく、子どもの近くに遊びを運んでいくことのできる「移動型遊び場」事業の運営のあり方について研究している。研究を進めていくうえで、国内の事例だけでなく、移動型遊び場を積極的に展開しているドイツの遊び場を調査し、日本の移動型遊び場の推進につなげたいと考えた。

そこで、本事業には、ドイツ側受入団体が得意とする移動型遊び場事業の運営のあり方を現地で調査をすることを目的に本事業に参加した。

実際にドイツでの研修を受けて、子どもがプレイバスの搭載物で遊んでいた「世界こどもの日」と、バイロイトの道でプレイバスの遊びが展開されている活動に参加したことが印象に残った。

「世界こどもの日」では、ミュンヘン市内の公園を活用し、各団体の個性を生かせる場所でプレイバスを展開していた。公園内の細い道では、レールを引いて球を転がすなどの細長い遊び、建物のあるエリアには電源を必要とする遊び、広い芝生の場所には室内にあるような遊具を外で展開するなど、場所がうまく活用されていた。公園を活用した移動型遊び場を日本で推進する際に、場所と遊びの相性も考えなければならぬと新しい発見があった。場所に合わせた遊びができる柔軟性をドイツで学ぶことが出来た。また、道具を用いた遊びだけでなく、サーカスや演劇など表現する遊びも外で展開されていたことが、日本の遊びの内容とは異なり、自己表現のできる機会となる面白い取り組みだと思った。

バイロイトでは、まちの中で遊びが展開されており、バイロイトのまちを見学しながら多様な遊びを見て回ることができた。移動型遊び場の活動をする団体にヒアリングを行ったところ、移民背景のある場所や、所得の低い地域にも平等に遊ぶチャンスを与えること、世代を超えて遊ぶことが出来る遊びを提供するなど、「多様性」を大切にしている団体が多かった。渡独前は、ドイツと日本では文化の違いがあるため、ドイツの遊びを日本の遊びに生かすことが出来るのかという不安はあったが、多くの子どもに平等にという考えはドイツでも日本でも同じであり、移動型遊び場が有効であることが確信できた。

また、個人的には初海外、初ホームステイであったため、異なった生活環境の中で2週間生活することに不安はあったものの、現地の方、派遣団のメンバーに支えてもらい、問題もなく過ごせた。日本の派遣団のメンバーは日本では別々に活動しているため、渡独前に個々の活動について詳しく聞く機会がなかったが、ドイツで過ごしている間に、それぞれの活動内容や遊びへの考え方を聞くことができた。現場に調査に行くことはあるが、日本で実際活動している人の遊びの考え方を聞く機会は少ないため、遊び場で働く人の遊びへの視点を学ぶよい機会となったと思う。

渡独前は、ドイツで学んだ移動型遊び場の活動内容を日本における都市公園を活用した移動型の遊び場のあり方を検討する際の参考とすることを最大の目的としていた。

渡独後は、その目的に加え、子どもの遊びを守るためにドイツの活動はもちろんのこと、日本の子どもの遊びの現状と遊び場の活動内容をより多くの人に知ってもらう広報活動の重要性も視野に入れていきたいと思っている。

研究者として日本の遊び場の現場に調査に行くことが多かったため、ドイツで実際子どもが遊んでいる現場を見学し、また遊びを子どもに提供できたことが私にとってとても大きな経験となった。多くの子どもの遊びを届けるドイツの活動を身をもって体験したことにより、研究など関係なくとも、遊びの重要性を伝えていきたいと思った。

## 土肥 潤也

今回のドイツ訪問を通じて大きく変化したのは「遊び」という言葉の捉え方である。普段はユースワークの分野で中高生世代の若者と地域活動に取り組んでおり、プレイワークやプレイワーカー、遊びの権利の存在は知っていながらも、日常の中で「遊び」について真剣に考える機会はなかった。しかし、今回のドイツでの様々な子どもの遊びに関わる団体への訪問を通じて、遊びの概念が自分の中で大きく変わった。遊びは大きな可能性を秘めており、遊びから子どもたちは多くのことを学んでいるのである。

例えば、今回訪問した「世界子ども遊びの日」では、ミュンヘン市の健康増進部の担当者が子ども達に向けて、遊びがなぜ大切なのかを丁寧に説明していた。彼女によれば、遊びは学術的にも哲学的にも重要だと証明されており、もちろん健康にも良いとのことだった。本稿では詳細に取り上げないが、彼女が話していた遊びに関する説明の内容が興味深かったのはもちろん、市の担当者が子どもたちの前に出て、積極的に遊びの重要性について説明している姿に非常に感銘を受けた。

日本ではどちらかといえば子どもの遊びは軽視されており、遊びが重要という話はあまり聞いたことがない。例えば、日本のほとんどの子どもが「遊んでいないで勉強をきなさい」という言葉を教師や親から一度はかけられたことがあるに違いない。もちろんドイツの中にもそういう風潮はあるようだが、今回訪問した多くの団体が行政からの補助金で運営されていることからわかるように遊びの優先順位は確実に高い。

今回訪問した団体では、動物や昆虫、自然の中での遊びを提供しているものから、日常の公園や道での遊び、レーザーカッターや3Dプリンターなどの最新技術を使ったものなど、非常にバラエティに富んだ遊びに出会うことができた。どの団体にも共通していたのは、社会教育としての枠組みでの遊びの提供を意識しながらも、子どもたちにこれを学んでほしいという明確な目標を持っていないことだった。つまり、遊ぶこと自体が目的であり、遊びを通して子ども達が何を学ぶかはそれぞれの子どもの委ねられていたのである。つまり遊びという行為を通して、子どもたち自身が何かを学びとるという過程自体が遊びの本質であったのである。他にも様々な学びを得ることができたが、こうした本質的な考え方と触れることができたことが自分の中の大きな気付きになった。

しかし、まだ「なぜ遊びが重要か？」という問いを完全に自分の中で消化できておらず、これからの自分の現場での実践・研究を通して、さらに向き合っていきたいと考えている。この問いと向き合うきっかけを与えてくれたドイツ訪問は、自分の中で大きな経験になった。

## 根岸 基子

私は、大阪市西成区のプレーパーク事業（トライアル）に、立ち上げからプレイヤーと呼ばれ、現場・研修・運営と全体的に、4年間プレイワークの視点をもって携わっていた。大阪では、プレーパークはあまり知られていなかったもので、この事業をやっていくことの一番の課題は、現場、運営者など、携わる人を育てることだった。

また同時期に、不登校対策のひとつとして、区内の中学校の教室で、「在校生の居場所・遊び場 ゆるりん」を始めているが、学校の中で、生徒たちの遊び環境づくり（休み時間・放課後）は、福祉と教育の分野にまたがる活動だったので、はるかに想像を超えて課題がたくさんあった。

色んなことが暗礁に乗り上げていたそんな時に、今回のドイツ研修の募集に出会い、なんとか活路を見いだしたく、新たな視点や視野を得るために応募した。

ドイツでの、研修は刺激的なものだった。自国の歴史をきちんと語り継ぎそこから学ぶ姿勢、国民に根付いている民主主義の感覚や、こどもの権利を基礎に、遊びの実践者たちが活動展開していることなど、人権の根っこがしっかり根付いている印象を受けた。

また、ドイツの受け入れ側が、3年計画でお互いに学びあい、日独が協力し合い、なにか新しい価値を一緒に創っていくことを目的に、この事業を行っていることを知り、いたく感動し、関わられるならば、関わっていきたく強く思った。物事に長いスパンで取り組む姿勢は、人や社会を育てる姿そのもので、その価値を大事にしているからこそ、今のドイツという国ができているのだと感じた。

しかし、日本の遊び場づくり活動も、こども（大人も）の主体を大事にしているところや、自分たちの遊び場は自分たちでつくる、自分たちの地域は自分たちでつくるという理念に基づいている活動で、それは民主主義的に活動していたのだということに、改めて気づかされ、出来ていることは積極的に世界に発信して良いのではないかと考えた。

私がしている活動は、命に根差した活動なんだということ、ドイツの実践を学ぶことで、再確認できたことはとても大きく、ゆるぎない礎になった。

これからの私たちの活動の課題は、もっと幅広く人々に人権の意識をどう育てていくのかと、包摂的にこどもが育つ豊かな環境をつくっていく為には、分野の垣根を越えて協力体制をいかに構築していくか、だと思う。

この事業に関わったことで、もっと世界中の人々と出会い交流し、それぞれの経験や知恵を交換し、地球市民として新たなものを生み出すこともしてみたいと思う。

そして、国を越えて同じ志の人々と出会い、互いに学びあい、新たな価値を生み出せるかもしれないこの事業は、日本やドイツだけじゃなく、世界にとって物凄く意味のある事業だと感じている。

## 村野 裕子

ドイツ派遣募集の知らせが届き、その魅力的な内容に私はすぐに「行きたい！」と思った。しかし、普段の仕事が冒険あそび場のプレイワーカーでない私は、ほぼ無理だろうとも思った。それでも申し込んだのは、普段の仕事は乳幼児とその保護者と関わることがメインだが、青少年との関りも多々あること、加えて子どもの育ちを点ではなく、線を繋いで面で見たいと日頃から思っているため、ドイツの青少年の関わる方々との交流は、自分にとって有意義だと感じたのだ。

その後渡独決定の通知が届き、本当に嬉しかった。より深く学ぶためには何を準備すればいいのか？を考えた。

ドイツの歴史や教育のシステムなどを可能な範囲で調べ、子どもを学校に拘束する時間の短い事や、法律などの日本との違いを知り、その現状を見られるという期待感がさらに膨らんだ。

岡山・東京での事前研修で、派遣団で同行するメンバー、日本冒険遊び場づくり協会の方々に会い、これは絶対に楽しい時間になると確信した。普段冒険遊び場で仕事をしていない私にとって、この研修での学びはその後役に立つものとなった。

ドイツでの2週間は、学びの連続。多くの人に出会い多くの施設を視察、日本との違いや同じことを知り、関わってくれた方々の人柄に惹かれた。訪問した施設は全て魅力的で、羨ましいとの気持ちが大きくなっていった。渡独前に思い描いていた通り、ドイツでは子どもの遊びが重要視され、子どもの人権が守られていると感じた。

しかし、より深くドイツの現状を知る中で、ドイツにも子どもの遊びをめぐる問題があり、だからこそその解決のために尽力している人々が居る事、子どもの遊びが保証されている環境とそうでない環境があることも知った。加えて、外から見ることで日本の良さも再発見できた。これは大きな収穫だったと感じている。

帰国し、実に多くの知人友人にドイツの話聞かせて欲しいと声を掛けられている。もちろん私がドイツで見聞きしたことを伝えることは大切な使命である。そして、良いと感じたことはすぐに実践したい。それは目に見えることから考え方などの目に見えないことまで。幸い私には実践の場が多くある。子どもの遊びに関わる場所に数多く関わっているからこそ、この派遣団に選んでもらったのだろう。それを大いに活用し、一つでも多くの成果を残していきたい。

## 矢野 勇樹

渡航前は、ドイツの遊び場で働く、プレイヤーの育成の仕組みや制度について、学んできたいと考えていた。以前、イギリスには別の研修で伺ったことがあったが、同じヨーロッパの国ということで、ドイツの遊び場も同じようなあり方、歴史なのでは、という漠然とした印象があった。

事前研修を受けて、ドイツの行政と民間の関係は、「補完性の原則」という言葉で表されるように、日本とはかなり異なり、自治性の強いものであること、また冒険遊び場の成り立ち、プレイバスの展開も、イギリスで見てきたものとは、異なるものなのではないか、ということ学ぶことができた。

そのことから、仕組みの背後にある、「ドイツ」ならではの人々の考え方や思想についてもより詳しく知りたいという好奇心を覚えるようになった。

言語や生活習慣の面での不安はなく、異なる習俗を知りたいというワクワクした気持ちの方がとても強かった。

実際にドイツに来てからは、仕組みや制度はもちろんだが、何よりも出会う人々の価値観や思想、強い情熱に影響を受けたと実感している。そうした人々の思いが、生活から制度まで一貫していることを感じた。また、歴史と、どのように人々がその歴史を受け止めているのか、といったことについては、事前に知っておけたら、自身の渡航中の様々な学びがより促進されたのではないかと感じた。渡航を経て、「敗戦国」という歴史をどのように人々が受容し、現在の生活や社会へと反映させているか、は遊び場とは離れているように感じるが実は密接に繋がっている点なのではないか、と私は思うようになった。

言語面での不自由は、とても素敵な通訳の方がいて下さったおかげで、特になかった。しかし、通訳を介さない会話、1対1でドイツの人々と対話をする機会も豊富にあり、目の前のドイツの人々の思いをもっと聴くことが出来たのではないか、それを聴いたら気づけたこと持ち帰れた学びをもっとあったのではないか、と自分の語学力に対して残念な気持ちがある。

渡航を経て、ドイツの学びを伝えることと同時に、日本の良いところ、日本にしかできないこととは何か、を日本の人々とも共有していかなければいけないという気持ちが強くなった。誇りを持って活動するドイツの人々のように、自分も日本で誇りを持って紹介できることを、大切にしていきたいと思った。

## 7. 平成30年度（2018）事業総括

本事業は、特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会が文部科学省の委託を受けて実施したものであり、3カ年の計画で行われる予定の初年度の派遣事業であった。初年度は種まき期間と位置づけて、手探りの状況で行ってきた。

派遣メンバー6名を対象に実施した事前研修では、各人の本研修に期待するものを共有するとともに、派遣団チームの醸成や各人の役割分担を明確にし、ドイツでの研修がメンバー同士協力して円滑にそして最大限の効果があげられるように準備をした。このことは、本事業の成果に大いに貢献したといえる。

ドイツへの派遣日程前半のミュンヘンでは、世界子どもの日のイベントで日本の遊びを紹介するブースを運営したり、いくつかのワークショップに参加したりすることで、メンバー各自が自ら体験しながらドイツにおける子どもの遊びそのものや考え方について熟考する機会となった。また、ドイツの歴史や文化に深く触れることにより、行政機関や市民団体の子どもの遊び政策に対する考え方について理解を深めることができた。

後半訪れたバイロイトでは、全国各地から集まったプレイバス連盟のグループによるまち全体を使った移動型遊び場の展開を見ることができた。ここでも専門的な遊びを体験するとともに、各団体の運営者やプレイワーカーと意見交換を大いにすることができた。

このように派遣期間は、ドイツにおいて移動型遊び場の活動が広範囲にさまざまなスタイルで実施されていることを実際に視察し、活動者の熱意や工夫を知る機会となった。また、それが子どもの遊びや子どもの権利を尊重する精神に基づく子ども施策や都市計画施策の中に位置づけられ支えられていることを学ぶなど、移動型遊び場や子どもの外遊び推進の現状と背景を理解できた点で大きな成果が得られた。

また、日本文化や遊びを紹介する機会を得たことや、ホームステイや各訪問先でのもてなしを受け、子どもからお年寄りまでさまざまな遊び心あふれる人々に出会い、ドイツ人の生活の一端に触れることができた。

帰国後は、当協会主催の報告会では、派遣団メンバー全員で、準備・運営・報告を行った。ゲストスピーカーとして、ドイツの子どもの遊び場事情に詳しい専門家の講演を取り入れたことにより、ドイツでの研修を振り返る機会ともなった。また、派遣団各自が全国各地で報告会を何度も開催したことは、本事業の成果普及につながったといえる。このように報告会開催や日独報告レポートの発行を通じて、6名の派遣メンバーは、ドイツで得た知識・情報を、多くの人々に伝え、共有し、外遊びの推進に関心を持つ人たちはもちろんのこと、そうではない人たちにも、子どもの外遊びの大切さを伝えることに寄与できたといえる。

ドイツの実施団体と当団体は、子どもの外遊びを推進することにより子ども達の心身ともに豊かな成長を目指すという共通のミッションを掲げており、今回の交流は日本に

おける冒険遊び場づくりの活動や子どもを支える活動の幅を広げるうえで大きな成果であったといえる。

一方で課題もいくつか見つかった。

まず、ドイツの移動型遊び場について知見を深めることを目的にドイツを訪問したが、時間的制約もあり、子どもが実際に遊んでいる様子を見られたケースは期待したよりも少なかった。例えば自転車で遊びを運んでいる団体の自転車や運ぶ様子も見ただけでも、訪問先でどのように遊びが展開されているのかを見ることはできなかった。派遣期間の全体を通して、イベントに集まる子ども達の様子は見ることができたが、公園や難民キャンプに遊びを運んで日常的に活動している様子を視察することができなかったため、ドイツの指導者が子どもとどのように関わるのかを近くで見ることができなかったことは残念であった。

また、派遣団員6名の居住地がバラバラであったこともあり、事前の連絡等がすべてメールやメッセージを通して行われたため、確認が円滑に進まないこともあり、ドイツ派遣直前まで準備に追われることとなった。

さらに、ドイツの団体との連絡を密に行ってきたつもりではあるが、英語によるコミュニケーションではやはり細かな情報を確実に得ることは難しかった。直前に日独の通訳者が介入してくれたことにより、一気に進むことができた。今回の派遣事業でお世話になった通訳者のハイケさんが、ドイツ滞在の全期間にわたり逐次通訳だけではなく、ドイツ文化の背景などについても解説をしてくれた。また、我々の毎日の振り返りの会にも同席し、大変丁寧に対応してくださったことにより、内容理解を随分と助けていただいた。事前の研修時間が少ないだけに、研修の内容について厳選し、より効果が上がる方法を検討することが必要である。

さらに、ドイツでの行程は、日本側の希望にドイツ側ができるだけ応じようとしてくれたため、大変多くの場所を訪問することになり、派遣団としてはキャパオーバーとなってしまった。現地ですべての報告を書き上げるという目標を掲げていたが、これは難しいことが直ぐに判明し、方針を転換する必要に迫られた。記録の係等も決めていたが、聞き逃すこともあるため、結果的には全員で補完しあうこととなった。このようなことから、欲張って多様な訪問先を希望するよりは、もう少し厳選して伝えるべきであったといえる。

これらの課題は、ドイツ側とのコミュニケーションをより入念にすることで解決できると考えられるため、今年度の経験をいかし、今後は日本側の意見をしっかりとまとめて伝えていきたい。

今年度、当団体ははじめてドイツとの交流事業を実施し、多くの知見や国内外の人・団体とのつながりを築くことができたことは大きな成果であった。今年度の成果をいかし、今後につなげていきたい。

# Spielkultur in Japan und in Deutschland

## Deutsch japanischer Fachkräfteaustausch

Gerhard Knecht



*Der internationale weltweite Fachkräfteaustausch dient dazu, verschiedene pädagogische Ansätze in unterschiedlichen Ländern kennenzulernen. Über Besuche, Fachdiskussionen, Workshops und Spielfeste werden pädagogische Ziele, Inhalte, Methoden und Medieneinsatz der Spielkultur im jeweiligen Land erfahren und reflektiert. Gleichzeitig findet eine persönliche Begegnung zwischen den Fachkräften statt, die in unterschiedlichen Feldern der Kinder- und Jugendarbeit tätig sind. Dabei werden Kontakte über persönliche Erlebnisse in Workshops, bei der Zusammenarbeit in Projekten, beim Zusammenwohnen und Essen aufgebaut, die tragfähig sind für langfristige Kooperationen und auch für das friedfertige Zusammenleben.*

Es wird die heutige junge Generation weltweit sein, in deren Verantwortung es liegt, ob das weitere Zusammenwachsen und die offenen Grenzen, das Verstehen verschiedener Kulturen weiter besteht oder ob das Nationale wieder mehr im Vordergrund steht. Fremdes wird zu Bekanntem durch internationale Begegnungen, Erfahrungsaustausch, Zusammenarbeit und gemeinsamen Spiel.

Der Deutsch Japanische Fachkräfteaustausch, durchgeführt von Spielmobile e.V. als Partner des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und dem Japanischen Verband der Abenteuer- und Aktivspielplätze, gefördert vom japanischen Ministerium für Erziehung, Kultur, Sport, Wissenschaft und Technik (MEXT) versteht sich in der zweijährigen Förderphase als Initialzündung, um hieraus langfristige Kooperationen entstehen zu lassen. Deshalb treffen sich Mitglieder der verschiedenen Organisationen in den jeweiligen Ländern an unterschiedlichen Orten, wo sie durch fachkundige ortsansässige Partner zu interessanten Begegnungen, Besuchen, Workshops, Fachvorträgen, Spielfesten eingeladen werden, um etwas über die Arbeit in Deutschland zu erfahren, aber auch um den deutschen Fachkräften die japanische Spielkultur nahe zu bringen.

In München war das Spiellandschaft Stadt e.V., PA/Spielkultur e.V., Echo e.V., die für ein vielseitiges Besuchsprogramm sorgten. Workshops, Spielfeste, Führungen, Präsentationen der Einrichtungen mit anschließenden Frage- und Diskussionsrunden sorgten für regen Austausch. Stadtrundgänge mit Diskussionen zu sozialem und gesellschaftspolitischem Hintergrund bis hin zum Kennenlernen des Oktoberfests sorgten für Einblicke in Leben, Tradition und Festkultur. Der Weltkindertag bot ein Beispiel für nicht kommerzielles Feiern und Spielen für Kinder und Familien. Die japanische Delegation brachte japanische Spiele ein und konnte in einem Rundgang 40 Spielstationen und etwa 30 verschiedene Anbieterorganisationen kennenlernen.

In Bayreuth organisierte die Ochsenfurter Spielbaustelle und der Verein „Wundersam Anders“ die verschiedenen Besuche bei der Klimawerkstatt, der Naturstation Lindenhof, dem Abenteuerspielplatz Neue Heimat und dem FAB Lab. Höhepunkt war die Beteiligung der japanischen Delegation bei einem Spielfest in der Bayreuther Innenstadt, in dem die japanischen Gäste Spiele und ihre Arbeit den Besuchern des Spielfestes in Theorie und Praxis vorstellten.

Die Erlebnisse und Erfahrungen möchte ich allen Lesern der Spielmobilszene zukommen lassen, verbunden mit der Bitte, sich aktiv an den internationalen Begegnungen zu beteiligen. Wir haben dazu eine Arbeitsgruppe eingerichtet, die offen ist für alle interessierten Mitglieder, die sich aktiv am internationalen Austausch beteiligen möchten. Wer Interesse an der Internationalen Arbeit hat und sich aktiv einbringen möchte, ist herzlich eingeladen, sich der Gruppe anzuschließen. Bitte E-Mail an [internationales@spielmobile.de](mailto:internationales@spielmobile.de)



### Tagebuch der Japanisch-Deutschen Fachkräftebegegnung

#### Mittwoch, 19.9.

Ankunft der Gäste am Münchner Flughafen, Transfer zum homestay und zum Hotel.

#### Donnerstag, 20.9.

##### Stadterkundung spielerisch und Weltkindertag

Der Donnerstagvormittag stand ganz im Zeichen eines Stadtrundgangs in der Münchner Innenstadt. Neben den Informationen zur Münchner Stadtgeschichte und bedeutsamen Gebäuden wurden Bezüge zur Arbeit des Trä-

gers PA/ Spielkultur e.V. in Zusammenhang mit historischem Lernen und Spielen hergestellt. So wurde das Rathaus-Bilderbuch, Spielbücher zur Münchner Geschichte sowie das Sammelalbum, das 2008 anlässlich des 850. Stadtjubiläums erarbeitet und gespielt wurde, vorgestellt.



Am Nachmittag besuchte die japanische Delegation den Weltkindertag. Immer zwei japanische Kollegen\*innen boten während der 4 stündigen Aktion an einer eigens von ihnen eingerichteten Spielstation abwechselnd verschiedene Aktivitäten an wie Origami, Fische angeln, Kalligraphie, Schwertkampf und japanische Spiele. Alle Japaner hatten die Gelegenheit, beim großen Weltkindertagsspielfest die verschiedenen Angebote aus München kennenzulernen und mit den Praktikern vor Ort ins Gespräch zu kommen. So konnten sie innerhalb kurzer Zeit einen guten Überblick über die spielkulturellen Angebote in München gewinnen.

Besonderer Höhepunkte war die Präsentation des Programmes des E-Mobils mit Münchens Umweltreferentin **Stephanie Jacobs**. Sie stand auch im Anschluss für Fragen und für ein Interview der japanischen Delegation zur Verfügung.

#### Freitag, 21.9.

##### Besuche von spielpädagogischen Einrichtungen in München

Spielmobile e.V. stellte die Arbeit des Bundesverbandes in der Geschäftsstelle vor. Von der Gründung von Spielmobile e.V. bis zur aktuellen Struktur, den aktuell tätigen Personen und

deren Aufgaben berichtete **David Schlösser** anhand einer Präsentation. Nachfragen zum Budget und Arbeitsaufteilung wurden gestellt. Großes Interesse zeigten die Japaner an den Fortbildungen, die die Freiwilligen im Bundesfreiwilligendienst besuchen dürfen und wie diese organisiert sind.

Echo e.V., ein Partner der Spiellandschaft Stadt mit Grünwerkstatt, Abenteuerspielplatz, Jugendhaus, Skateanlage präsentiert die Arbeit vor Ort auf dem ehemaligen Flugplatz in Riem. Schwerpunkt der Diskussion waren inklusive Ansätze in der außerschulischen kulturellen Bildung vor dem Hintergrund eines erweiterten Bildungsbegriffes und das generationenübergreifende Spiel im öffentlichen Raum.

**Evelyn Knecht** präsentierte das Netzwerk Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt. Der zugrunde liegende Spielbegriff von Spiel als aktive selbsttätige Bildung mit ästhetischem Lernen, der Schwerpunkt Umwelt als Spiel- und Lern-Raum und die Ökologie des Spiels wurde vorgestellt. Sie berichtete über die vielfältige Gremienarbeit, unter anderem über die Spielraumkommission, in der Politik, Verwaltung und freie Träger zusammenarbeiten.

**Janine Lennert** beleuchtete am Beispiel des Arbeitskreises vom „Vom Schulhof zum Spielhof“, wie Vernetzung funktioniert. Sie beschreibt, wie im Arbeitskreis von konkreten Spielaktionen auf den Schulhöfen bis hin zu Fachtagungen und politischen Eingaben die beteiligten Organisationen aktiv sind.



**Ulrich Rauh**, ehemaliger Leiter der Planungsabteilung der Stadtgartendirektion und seit 37 Jahren Partner der Arbeitsgemeinschaft Spiellandschaft Stadt und ihrer Akteure, erläuterte in einem sehr persönlichen kurzen Vortrag, was für die Grünplanung in München wichtig ist: Ausreichend große und vernetzte Grünflächen mit vielen Möglichkeiten zum Spielen. Die Zusammenarbeit mit der Spielanimation und das gegenseitige Lernen. Besonders herausgestellt wurden die Tagungen zum Thema „Wie sicher muss das Abenteuer sein“, die „Spielforscher“, die „Spielbaustelle“, die „Bewegungsbaustelle“, die „mobile Skateboardanlage“, in denen die Grundlage für die späteren Beteiligungsprojekte bei der Planung von Spielplätzen für die Stadtgartendirektion gelegt wurden. Seither werden immer mehr Spielplätze mit Beteiligung von Kindern und Jugendlichen gemeinsam mit Mitarbeiter\*innen der Stadtgartendirektion entworfen, geplant und erstellt.

**Samstag, 22.9.**

**Teilnahme an dem Workshop „Faszination Fadenspiel: Wenn Finger tanzen lernen...“**

Ein Faden verbindet. Aus einem Spielfaden



lassen sich vielzählige Figuren bilden, vom Hexenbesen über die Spiderman-Brille bis hin zum 3-D-Eiffelturm. Am Workshop nahmen neben der japanischen Delegation auch drei deutsche Teilnehmerinnen teil. Nach einer Einführung in die Geschichte und den kulturellen Hintergrund des Fadenspiels erlernten die Mitspieler\*innen Fadenspielfiguren alleine herzustellen, zu zweit und als Gruppe. Höhepunkt war das Fadendiplom, bei dem alle Beteiligten sieben neu erlernte Fadenspielfiguren erfolgreich vorführten und dafür symbolisch den blauen Diplommaden überreicht bekamen. Besonders beeindruckend war der Austausch über die unterschiedlichen Aspekte im Umgang mit Leistung und Prüfungssituationen in der deutschen und japanischen Kultur. Die Prüfung für das Fadendiplom wurde bewusst als Gruppensituation gestaltet, in der Fehlerfreundlichkeit und gegenseitige Unterstützung im Vordergrund standen. Dies führte zu anregenden Diskussionen zwischen den deutschen und japanischen Teilnehmenden über gesellschaftliche Werte, die über das Spiel vermittelt werden.

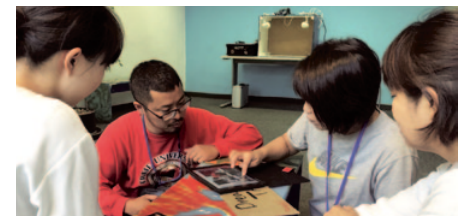
**Sonntag, 23.9.**

**Volksfestkultur und Spiele für die ganze Familie**

Sonntagvormittag war die Delegation zu Gast beim Münchner Trachten- und Schützenzug, der mit 9.000 Teilnehmer\*innen ein breites Spektrum der traditionellen bayerischen Kultur bot. Anschließend ging es auf das Oktoberfest zur „Oiden Wiesn“ mit Mittagessen im Herzkasperzelt und Besichtigung des Museumszelts. Ein Besuch des Riesenrads sowie ein Bummel mit kulturhistorischen Erklärungen über die Festwiese rundeten das Programm ab.

Die Japaner\*innen haben einen sehr persön-

lichen Eindruck über das Leben in München erhalten, weil sie die erste Woche privat untergebracht wurden und nicht im Hotel. Sie konnten somit erleben, wie man wohnt, was man isst und was man trinkt und welche interessanten Orte es jenseits der Sehenswürdigkeiten in der Münchner Innenstadt auch in den anderen Stadtteilen gibt.



**Montag, 24.9.2017**

**City Stories – Geschichten erzählen mit Tablets und Apps**

Auf dem Programm stand eine Fortbildung zum Thema „City Stories – Geschichten erzählen mit Tablets und Apps“, in der eine einfache Geschichtsstruktur für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen besprochen und damit eigene Geschichten entwickelt wurden. Zwei dieser Geschichten wurden mit Hilfe von ein paar selbstgebastelten Requisiten umgesetzt, fotografiert und mit Hilfe der App BookCreator zu einer Fotostory zusammengestellt.

Am Nachmittag wurde die App StopMotion und eine mobile Trickbox vorgestellt, mit der man einfach und flexibel Trickfilme erstellen kann. Dies probierte die japanische Delegation aus, indem sich die Teilnehmer\*innen Gedanken machten, welche Erinnerungen sie wohl an die Woche in München behalten werden, diese in Papierfiguren umgesetzt und in der Trickbox animiert haben. Die Fotostories und die Trickfilme wurden in der gemeinschaftlichen Runde präsentiert und beklatscht.

**Dienstag, 25.9.**

## Besuch Klimawerkstatt

Am frühen Morgen ging die Fahrt mit dem Bus nach Bayreuth, wo die Delegation herzlich empfangen wurde von **Matthias Sauer**, Regionalpartner in Bayreuth und **Susanne Endres**, Akademie der kulturellen Bildung des Bundes und des Landes Nordrhein-Westfalen e.V. Nach einem gemeinsamen Mittagessen ging es in die Klimawerkstatt im Bauwagen an der Grundschule St. Georgen. Die Klimawerkstatt ist ein Modellprojekt für ganzheitliches Lernen mit dem Ziel, neue Bildungsansätze im frühkindlichen Bereich zu fördern. Es geht dabei um die Schaffung von Bildungssettings für nachhaltige Entwicklung mit partizipatorischer Ausrichtung. Die Klimawerkstatt verfügt über diverse Wirkbereiche, in denen kulturelle Softskills erlebt werden. Zum einen ist das der Bereich Tiere mit Insekten, Hasen, Hühnern, Schafen und Bienenstation; auf der handwerklichen Ebene der Permakulturgarten, Schmiede, Bauhof, Schnitzwerkstatt, Naturküche. Spannend für alle Spielleute aus der japanischen wie deutschen Delegation war die Diskussion um die „Verplante Kindheit“ der jungen Menschen in den verschiedenen Kulturen. Die japanische Delegation erlebte die anwesenden Kinder als sehr entspannt und kommunikationsfreudig, die Kinder führten die Gäste über das Gelände und erklärten ihnen die einzelnen Stationen.

**Mittwoch, 26.9.**

## Stadtrundgang mit historischen und spielpädagogischen Sehenswürdigkeiten

**Matthias Sauer** gab einen Überblick über die wichtigsten Gebäude und Orte von der Dachterrasse des Rathauses. Ein Rundgang durch Bayreuth führte am Mainkanal vorbei, zeigte ungewöhnliche Blicke auf die Stadt wie Sprayerbild, Opernhaus von hinten und führte zu Einrichtungen wie Bibliothek und Volkhochschule, die in einem schön umgestalteten ehemaligen Kaufhaus in Mitten der Stadt liegen. Hier ist Treffpunkt für Jung und Alt. Bücher, Medien, Veranstaltungen und ein Kaffee gab es hier. Eine Ausstellung über Terror und politische Strömungen in Bayreuth regen zur Diskussion an.

Das Richard Wagner Museum beeindruckte durch seine Architektur und die moderne Ausstellungsmethodik. Interaktiv kann man die Musik von Richard Wagner erklärt und in verschiedenen Settings gezeigt bekommen.

Am Nachmittag Besuch in der Schoko. Ein Jugendzentrum mit Skatehalle und Sprayerworkshop. Der Vorstand wurde begrüßt, die beiden Mitarbeiter, davon ein FSJler, führten durch die Räume und erklärten die Entstehungsgeschichte. Die Jugendlichen haben sich diese Räume durch Hausbesetzung angeeignet und die Stadt hat sie dann gekauft, um die Schoko als Treffpunkt zu legalisieren. Der dafür gegründete Verein ist nun Träger für das Jugendzentrum und wird von der Stadt unterstützt. Die städtische Zuwendung reicht nicht aus und deshalb kann der Betrieb nur



funktionieren, wenn die Jugendlichen mitwirken, was gut vermittelt wird und aufgeht. Am Abend beim gemeinsamen Abendessen mit dem Vorstand von Spielmobile e.V. wird auf die Struktur und Verfasstheit der Jugendhilfe am Beispiel des Bundesverbandes Spielmobile e.V. und des ABA Fachverbandes Nordrhein-Westfalen eingegangen.

**Donnerstag, 27.9.**

## Naturstation Lindenhof, Abenteuerspielplatz Neue Heimat, Fab Lab und Projekte aus Kultur macht STARK

Vormittags ging die Fahrt mit dem Linienbus zum Besuch der Naturstation Lindenhof. Die Delegation erhielt eine Führung durch das umweltpädagogische Zentrum. Im Mittelpunkt stand das Kennenlernen des Konzeptes und der spielpädagogischen Methoden zum Erfahren der Umwelt, das uns der Leiter der Umweltstation, **Thomas Kappauf**, spielerisch und kulinarisch vermittelte. Der Besuch der Streuobstwiese mit frischer Verkostung von alten Obstsorten rundete den Besuch ab. Weiterfahrt mit dem Bus zum Abenteuerspielplatz Neue Heimat, getragen von der örtlichen Kirchengemeinde. Besonders interessant war das altersübergreifende Konzept mit Spielhaus für Kleinkinder, Schulkinder und abends Jugendzentrum. Außergewöhnlich war die Finanzierung des Abenteuerspielplatzes. 80% durch Spenden von Kirchengemeinemitgliedern und 20% von der Stadt Bayreuth.

Am Nachmittag konnte die japanische Delegation das Fab Lab Bayreuth kennenlernen mit der Präsentation

von 3D-Drucker, Lasercutter, Folien-cutter und Stickmaschine und sie konnten mit den Geräten selber Aufkleber herstellen. Zum Abschluss des Tages nahm die Delegation an der Projektpräsentation von Kultur macht stark von Spielmobile e.V. teil und konnte sich ein Bild machen über spiel- und medienpädagogische Aktionen von Mitgliedern in sozial benachteiligten Stadtteilen oder mit Geflüchteten.

**Freitag, 28.9.**

## Barcamp Spielkultur Japan/ Spielkultur Deutschland/ Gemeinsamkeiten und Unterschiede

Es gab ein deutsch-japanisches Barcamp zum Spielen in beiden Ländern. Es kristallisierten sich zwei Entwicklungen ab. Einerseits Zeit



zum Spielen. Hier ist beiden Industrieländern gemeinsam, dass Kinder wenig Zeit zum Spielen haben, weil die Schule den Tagesablauf dominiert.

In einer zweiten Session wurden die Weiterbildungen zum Spielpädagogen in Japan und Deutschland vorgestellt und ausgetauscht. Nachmittags konnten vier verschiedene Erfahrungsfelder spielerisch erkundet werden: Grünholzwerkstatt, Kunstschmiede, Fab Lab Produktion von Aufklebern für T-Shirts sowie verschiedene Angebote der Spielmobile auf dem Spielfest.

Abends rundete der Besuch des Kinder- und Jugendkulturzentrums Schoko e.V., in dem auf jugendkulturelle Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen in sozial benachteiligten Stadtteilen durch Angebot wie Skaten, Chillen, Musik hören und Musik machen eingegangen wird, den Tag ab.

**Samstag, 29.9.**

## Bayreuth macht Spiele.

Die japanische Delegation stellte ihre Arbeit bei einem Spielfest in der Bayreuther Innenstadt in einem leerstehenden Laden vor und in der Fußgängerzone entstand ein Spielparadies mit japanischen Spielen. Die Übersetzung war kein Problem, weil einerseits die Übersetzerin hilfreich unterstützte, andererseits die Kinder sich gerne englisch mit den japanischen Playworkern unterhielten.

**Sonntag, 30.9.**

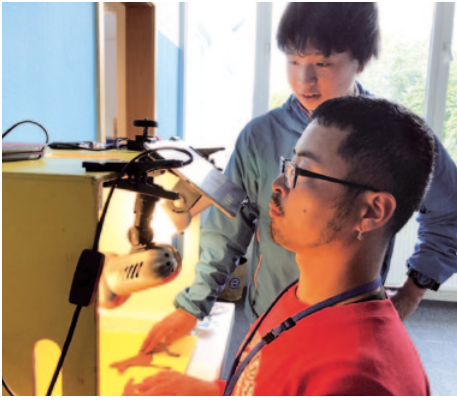
## Führung durch den Landschaftspark Bayreuth

Dieser Park hat sich aus der Landesgartenschau Bayreuth heraus entwickelt. **Matthias Sauer** führte zum Park und zeigte auf, wie auch Spielplätze in der Stadt während der Landesgartenschau neu konzipiert wurden und den Bewohnern zur Verfügung stehen. Die Anwohner\*innen nutzen ihn intensiv als Freizeit und Spielort für alle Altersgruppen. Die Delegation besuchte den Wasserspielplatz, die BMX Bahn, den Seilgarten, die Naturspielplätze und lernte dabei Spiele praktisch kennen durch Spielangebote von **Julia Lösung** und **Gerhard Knecht**.

**Montag, 1.10.**

Rückfahrt nach München, Besuch des Jugendinformationszentrums, Fahrt zum Flughafen.

über 60 spielpädagogische Eindrücke aus Bayreuth & München



## Fazit der internationalen Begegnung

Besonders geschätzt wurde der Weltkindertag, weil hier an einem Ort mit vielen Praktikern und der Stadtpolitik Kontakt aufgenommen werden konnte und sich daraus für 2019 weitere intensivere Besuchswünsche zu einzelnen Organisationen ergeben haben. In Bayreuth war es das Spielfest und die Möglichkeit, sich mit den Spielpädagogen auf vielseitige Art und Weise auszutauschen.

Die beiden Workshops City Stories und Faden-spiele, in denen gemeinsam einen Tag lang an einem Thema gearbeitet wurde, brachten den japanischen Kollegen entsprechend der zeitlichen Ressource die Kenntnisse, diese Projekte in Japan umsetzen zu können. Einerseits wurden die Methoden vermittelt, andererseits erhielt man Einblick, wie spielpädagogische Mitarbeiter\*innen geschult werden: Welche Inhalte, welche Methoden, welche Ziele. Besonders wichtig war es, die Vielfalt der Spielkulturen in Deutschland kennenzulernen,

zu erleben, wie die Spielmobileszene vernetzt ist und das Zusammenspiel von fachlichen Beziehungen und persönlichen Kontakten und Verbindungen. Hier waren die Spielfeste, die gemeinsam umgesetzt wurden in München und in Bayreuth, die beste Gelegenheit, sich aktiv mit Kindern zu beschäftigen, die Spielangebote zu erleben und voneinander zu lernen.

Die Stadtrundgänge mit den jeweiligen spielpädagogischen Methoden zur Stadterkundung boten eine ideale Möglichkeit, einerseits die Stadt kennenzulernen, andererseits sich methodische Anregungen zu holen.

Für Spielmobile e.V. ist es wichtig, dass dieser Fachkräfteaustausch gezeigt, sich international wieder stärker zu engagieren. Ein erster Grundstein ist gelegt, der für zwei Jahre durch die finanzielle Unterstützung des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gesichert ist und internationale Begegnungen mit Fachkräften finanziell ermöglicht.

*Spielmobile e.V.  
Albrechtstr. 37, 80636 München  
internationales@spielmobile.de*

## 【国際ニュース】

### 日本とドイツの遊びの文化 独日専門家の交流<sup>1</sup>

ゲアハルト・クネヒト<sup>2</sup>

国際的、世界的な専門家の交流は、異なる国々の多様な教育的アプローチを知るのに役立ちます。訪問、専門的ディスカッション、ワークショップ、遊び祭りを通じて、それぞれの国における遊び文化の教育的な目的、内容、方法、メディア活用を体験し考察することができます。同時に、さまざまな分野で児童や青少年の支援活動に従事する専門家たちが出会う機会でもあります。そこでは、ワークショップに参加したり、一緒にプロジェクトを行ったり、ともに暮らし食事をしたりする個人的経験を通じて、長期にわたる協力や平和的な共同生活を支えうる絆が培われるのです。

今日の若い世代は、つながりを広げ国境をひらき、多様な文化の理解をさらに進めて行くのか、ナショナルなものを再び中心とするのか、選択する責任を負っています。国際的な出会い、経験の交流、協力、そしてともに遊ぶことを通じ、ヨソモノは仲間になっていきます。

社団法人プレイバス連盟 (Spielmobile e.V.) は、ドイツ連邦家庭・高齢者・女性・青少年省のパートナー団体として、日本の文部科学省の助成を受ける日本冒険遊び場づくり協会とともに独日の専門家交流事業を実施しています。当事業は長期的協力を展開させるためのスタートアップと位置づけられ、2年間の助成を受けています。この目的のもと、両国のさまざまな団体の構成員が各地で会い、滞在先で専門知識のある現地パートナーを通じて興味深い会合、訪問、ワークショップ、専門的講演、遊び祭りに招かれます。日本側参加者はドイツ側の活動の一端を体験し、ドイツ側専門家も日本の遊び文化に親しむ機会となります。

ミュンヘンでは、社団法人遊びのあるまち (Spiellandschaft Stadt e.V.)、社団法人教育アクション遊びの文化 (PA/Spielkultur e.V.)、社団法人エコー (Echo e.V.) が、多角的な訪問プログラムを用意しました。もろもろの施設がワークショップ、遊び祭り、

---

<sup>1</sup> プレイバス連盟機関誌『Spielmobileszene (プレイバスの世界)』第45号 (2018年下半期号)、16-19頁掲載。

<sup>2</sup> Gerhard Knecht (プレイバス連盟理事長)

ガイドツアー、プレゼンを提供し、最後には質疑応答と討論の時間を設け、活発な交流を促しました。社会的・社会政策的な背景についてのディスカッションを伴う市内散策からオクトーバーフェストの体験まで、バラエティに富む行程を通じ、参加者は現地の生活、伝統、そして祭り文化を垣間見ました。世界子ども遊びの日（Weltkindertag）は、子どもと家族のための非商業的な祝祭や遊びの模範を示すものでした。日本の視察団は日本の遊びを紹介し、会場で40の遊びブースを周り、約30のさまざまな団体と知り合うことができました。

バイロイトでは、オクセンフルト遊びの工事現場（Ochsenfurter Spielbaustelle）と社団法人「ふしぎなちがい（Wundersam Anders）」が、気候の工房（Klimawerkstatt）、自然保全施設「菩提樹の中庭」（Naturstation Lindenhof）、ノイエ・ハイマート冒険遊び場（Abenteuerplatz Neue Heimat）<sup>3</sup>、ファブラボ（FAB Lab）といった多様な訪問先を準備しました。クライマックスはバイロイト市中心部で開催された遊び祭りへの日本訪問団参加です。日本からのゲストは、遊び祭りを訪れた人びとに、日本の祭りや自分たちの活動を理論実践両面から紹介しました。

この交流事業で参加者が体験し経験したことを、本誌『プレイバスの世界（Spielmobilszene）』読者の皆さんと分かち合いたいと思います。そして皆さんご自身も国際的なつながりづくりに積極的に参加していただければ幸いです。当協会では国際交流活性化のため、作業グループを設置しました。国際交流に参加してみたいメンバーはどなたでも参加できます。国際的活動に関心をもちご自身でも携わりたい方のご加入を心よりお待ちしております。internationales@spielmobile.deまで電子メールをお送り下さい。

## 日独専門家会合の日記

9月19日（水）

ゲストがミュンヘン空港に到着。ホームステイ先やホテルに移動。

9月20日（木）

---

<sup>3</sup> 日本冒険遊び場づくり協会の報告『ドイツから学ぶ文化・遊び・教育の力』（以下、日本側報告書と表記）では、「冒険遊び場 KIWI」という名称で紹介。

## まちを遊びながら探索、世界子ども遊びの日

木曜の午前中はミュンヘン中心部のまち歩きを満喫しました。ミュンヘン市の歴史や有名な建物の案内に加え、協力団体である「社団法人教育アクション遊びの文化」の事業を歴史的な学びや遊びを交えて紹介する機会も設けられました。市庁舎の絵本、ミュンヘンの歴史を知ることのできるゲームブック、2008年に市政850年を記念して制作され人気を博したコレクションアルバムが紹介されました。

午後、日本からの視察団は「世界子ども遊びの日」会場を訪れました。日本側参加者は、4時間のプレゼン時間のあいだ自作の遊びブースに2名ずつ常駐し、折り紙、金魚すくい、習字、チャンバラ、日本の遊びなどを代わる代わる披露しました。日本人ゲスト全員が、世界子ども遊びの日という大規模な遊び祭りでミュンヘン側が提供するさまざまな活動を知り、現地の実務家たちと会話する機会を得ました。こうしてゲストたちは、ミュンヘンで体験できる遊び文化の全体像を短時間のうちにつかむことができました。

この日の特筆すべき山場は、ミュンヘン市の環境担当官<sup>4</sup>シュテファニー・ヤーコプス氏によるEモバイルのプレゼンでした。同市はプレゼン終了後も質疑に応じ、日本からの視察団のインタビューにこたえました。

## 9月21日（金）

### ミュンヘンの遊び教育施設訪問

社団法人プレイバス連盟事務局で、連邦レベルの協会活動を紹介しました。ダーヴィト・シュレッサー氏がプレゼンを行い、プレイバス連盟の創立から現在の組織構成、スタッフとその業務までを報告しました。聴衆からは予算や業務分担に関する質問が出されました。日本側参加者は、連邦ボランティアサービスのボランティアが受けることのできる研修に大いに興味を持ち、組織体制などについて尋ねていました。

社団法人遊びのあるまちのパートナー団体で、木工工房、冒険遊び場、ユースセンター、スケートボード場を所有する社団法人エコーが、リームの空港跡地に一同を案内し、施設を紹介しました。ディスカッションでは、広義の教育概念に基づく学校外文化教育における包摂的アプローチ、公的空間での世代を超えた遊びに重点がおかけられました。

エヴリン・クネヒト氏が、遊びのあるまちの研究チームネットワークについてプレゼンを行いました。「美的学びを伴う積極的で自発的な教育としての遊び」という基盤的

---

<sup>4</sup>日本側報告書では「健康増進部部長」と紹介。

理念、遊びと学びの空間としての環境という重点、遊びのエコロジーを紹介しました。同氏は多彩な委員会活動について報告し、政治・行政・民間の担い手が協力する遊びの空間委員会についても言及しました。

ジャーニーン・レンネルト氏は、例として作業サークル「学校の校庭から遊びの庭へ」をとりあげ、ネットワークがどのように機能するかを説明しました。同氏は、作業サークルにおいて、校庭での具体的な遊びの活動から専門家の会合、政治的な陳情に至るまで、参加諸団体がどれだけ活発に関与しているかを詳述しました。

市公園管理部の元部長で、遊びのあるまち研究チームおよび関係者の37年来のパートナーであるウルリッヒ・ラウト氏は、非常に個人的な短い報告を行い、ミュンヘンの緑地計画にとって何が重要かを解説しました。十分な広さがあり、相互に結ばれ、遊びの機会がたくさんある緑地。遊びを演出する側（Spielanimation）と協力し、相互に学び合うこと。とくに強調されたのは、「冒険はどれだけ安全である必要があるか」「遊び研究者」「遊びの工事現場（Spielbaustelle）」「からだをうごかす工事現場

（Bewegungsbaustelle）<sup>5</sup>」「モバイルスケートボード施設」といったテーマで会合を行い、後日に公園管理部が遊び場を計画する際、子どもたちをプロジェクトに参加させる素地をつくっておくことでした。これを機として、児童や青少年が市の公園管理部スタッフと一緒に遊び場のデザイン、計画、建築に関わることがどんどん増えています。

9月22日（土）

ワークショップ「あやとりの魅力：指がダンスを覚えると…」への参加

糸は人やものを結び合わせます。一本のあやとり糸から、魔女の箒にはじまり、スパイダーマンのメガネ、3Dのエッフェル塔まで、いろいろな形をつくることができます。今回のワークショップには、日本の視察団とともにドイツ側の参加者も参加しました。遊び仲間たちは、あやとりの歴史と文化的背景について解説を聞いた後、まず一人で、次に二人で、最後にグループで、あやとりを習いました。一番盛り上がったのはあやとりマイスター資格の修得です。参加者全員が新しく学んだ7種類のあやとりを皆の前で披露し、マイスターを象徴する青い糸を授与されました。とりわけ印象的だったのは、ドイツと日本の文化において、成績や試験といった状況にどのように取り組むか、そのさまざまな側面をめぐる意見交換でした。あやとりマイスター資格の試験は集団的状況で行われるように意図され、間違えても大丈夫という雰囲気やメンバー同士の助け合い

---

<sup>5</sup> **Bewegungsbaustelle** とは、木材などの簡素な資材を置いておき、子どもが自由に遊具を組み立てて遊べるようにした遊び場のこと。幼稚園や学校などに設置されることが多い。

が重視されていました。こうした工夫は、ドイツと日本の参加者の間で、遊びを通して伝えられる社会的価値をめぐる活発なディスカッションへとつながっていきました。

9月23日（日）

### 祭りの文化と家族全員のための遊び

日曜の午前中、視察団はミュンヘンのオクトーバーフェスト大パレード（民族衣装・射撃パレード）を見学しました。パレードには男女総勢 9000 名が参加し、バイエルンの幅広い伝統文化を披露します。視察団一行は続けて、昔のオクトーバーフェストを再現する催し「オイデ・ヴィーズン（Oide Wiesn）」を訪ね、ビアテント「ヘルツカスパーツェルト（Herzkasperlzelt）」で昼食をとり、別のビアテント「ムゼウムスツェルト（Museumszelt）」に立ち寄りしました。大観覧車の見学、野外祝祭場に関する文化史的解説を聞きながらの散策でプログラムを締めくくりました。

日本から参加した男女の皆さんは、ミュンヘンの生活を非常にパーソナルな視点から眺めることができました。最初の一週間の宿泊はホテルではなく、個人宅だったからです。ホームステイを通じ、参加者は土地の人たちがどのような家に住み、何を食べたり飲んだりしているか、ミュンヘン中心部の見どころだけでなく他の市街区にどのようなおもしろい場所があるかを実体験できました。

2017年9月24日（月）<sup>6</sup>

### シティ・ストーリーズ：タブレットとアプリで物語をつくろう

この日のプログラムは「シティ・ストーリーズ：タブレットとアプリで物語をつくろう」というテーマの研修でした。児童や青少年と一緒に行う活動として、シンプルな物語の枠組みが呈示され、それをもとに自分自身で物語を作るというものです。2つの物語について、手作りの小道具を1つか2つ使ってストーリーに合わせた絵をつくり、BookCreator というアプリでフォトストーリーの形にしました。

午後には、ストップモーション動画（トリック映画）を簡単かつ柔軟に作ることできる StopMotion というアプリとモバイルトリックボックスが紹介されました。日本側視察団はこれらを使って、一週間のミュンヘン滞在で思い出に残ったことをふり返り、紙で登場人物や背景を作ってトリックボックスの中で動かし、コマ撮りアニメを作成しました。フォトストーリーとストップモーション動画は皆の前で披露され、拍手喝采を浴びました。

---

<sup>6</sup> 実際の研修は 2018 年に行われたが、記事の原文には 2017 年と記載。

9月25日（火）

### 気候の工房訪問

早朝にバスでバイロイトへ移動した一行は、バイロイト地域パートナーの**マティアス・ザウアー氏**と、連邦・ノルトライン・ヴェストファーレン州文化教育アカデミーの**ズザンネ・エンデルス氏**の歓迎を受けました。皆で昼食をとったあと、聖ゲオルギウス小学校のトレーラーハウスにある気候の工房を訪問しました。気候の工房は、就学前段階における新しい教育アプローチ促進を目的とした総合的学習のモデルプロジェクトです。そこでは、持続可能な発展のための教育を参加的な形で促す状況づくりが重視されています。気候の工房は文化的なソフトスキルが経験できる多様な活動エリアを備えています。たとえば、昆虫、ウサギ、ニワトリ、ヤギがいて、ミツバチの飼育箱のある動物エリア。手仕事エリアには、パーマカルチャー（持続可能な農業）が体験できる農園、鍛冶場、建築資材置き場、木彫工房、焚き火調理場があります。ディスカッションでは、さまざまな文化において若い人たちが「計画された子ども時代」を過ごしていることが話題になり、日独双方の参加者が盛り上がりました。日本からの視察団の目に、気候の工房で遊ぶ子どもたちはとてもリラックスしていて社交的だと映ったようでした。子どもたちはゲストを敷地に案内し、ひとつひとつの施設について説明しました。

9月26日（水）

### 歴史的・遊び教育的な見どころ満載のまち歩き

**マティアス・ザウアー氏**が、市庁舎屋上テラスからの展望を眺めながら、重要な建築物やスポットを紹介しました。その後マイン運河に沿って歩き、グラフィティや歌劇場の後ろ側など普段と違ったまちの顔を見ながらバイロイト市内を周り、市中心部で美しくリノベーションされた昔の百貨店ビルに入っている図書館や市民大学などの施設を見学しました。この建物は若者と高齢者が出会う場となっており、本や諸々のメディア、イベント、コーヒーが楽しめます。バイロイトにおけるテロと政治的思潮についての展示があり、訪れる人たちの議論を呼びます。

リヒャルト・ヴァーグナー博物館は、その建築と最新の展示メソッドで見学者に強い印象を与えました。ここでは解説やさまざまな設定の展示を通し、リヒャルト・ヴァーグナーの音楽について知ることができます。

午後にはショコト<sup>7</sup>という愛称で親しまれている、スケートボード場やグラフィティワ

---

<sup>7</sup> ドイツ語の「チョコレート工場（Schokofabrik）」の略称。

ークショップを備えたユースセンターを訪問しました。役員への挨拶の後、2名のスタッフ（うち1名は社会福祉奉仕活動中の青年ボランティア<sup>8</sup>）が建物内を案内し、センターが設立された経緯を説明しました。ショコが誕生したきっかけは、若者たちが古い工場の構内を占拠して自分たちの居場所にしたことです。その後市が工場を買い上げ、合法的な「たまり場」としました。このときに設立された協会が市の助成を受け、現在のユースセンターの担い手となっています。市の財政援助は十分でなく、青少年自身が工夫を凝らしながらセンター運営に協力しています。この日の晩に行われたプレイバス連盟理事との夕食会では、連邦プレイバス連盟とノルトライン・ヴェストファーレン州冒険遊び場連盟（ABA Fachverband Nordrhein-Westfalen）を例にとり、青少年支援活動の構造や体制について詳しい解説が行われました。

9月27日（木）

自然保全施設「菩提樹の中庭」、ノイエ・ハイマート冒険遊び場、ファブラボ、「文化は強くする」プロジェクト

午前中、一行は路線バスに乗って自然保全施設「菩提樹の中庭」（Naturstation Lindenhof）を訪れ、環境教育センターのガイドツアーに参加しました。見学のメインは自然保全施設所長のトーマス・カップウフ氏による解説で、同氏は遊びと食を通じ、環境体験の主要な考え方や遊び教育的方法を紹介しました。最後は果樹園で、昔からある原種の木から収穫した新鮮な果物を試食しました。

その後さらにバスに乗り、ノイエ・ハイマート冒険遊び場を訪問。ここは地元の教会の人たちが運営しています。とくに興味を惹いたのは、ひとつの屋内遊び場を昼間は幼児や学童の遊び場、夕方以降はユースセンターとし、幅広い年齢の利用者のために活用するアイデアでした。冒険遊び場の資金源が、よくあるパターンとは異なり、教区の信徒からの寄付80%、バイロイト市からの助成20%という構成だったのも印象的でした。

この日の午後、日本の視察団はファブラボ・バイロイトを訪ね、3Dプリンター、レ

---

<sup>8</sup> 原文では FSJler。社会福祉奉仕活動制度 *Freiwilliges Soziales Jahr* (FSJ) を利用して奉仕活動をしている若者のこと。FSJ は西ドイツ時代の 1964 年に制定され、病院や介護施設、児童保護施設などの社会福祉施設で 6～18 ヶ月程度奉仕活動に携わることができる制度である。27 歳以下で義務教育を終えた男女が誰でも参加できるが、参加者のほとんどは 19～20 歳で、将来の機会を決めるための機会としていることが多い。FSJ の実際の運営は受け入れ先の団体が行っており、団体側も若い人材の活動を歓迎している。（参考：渡部聡子「ドイツの奉仕活動制度—民間勤務法 14c 条追加をめぐる議論を中心に—」『ヨーロッパ研究』第 8 号、2009 年 3 月、101-117 頁）。

一ザークッター、フォイルカッター、ミシンなどの機器を用いてステッカーを自作することができました。

一日の締めくくりとして、一行はプレイバス連盟のプロジェクト「文化は強くする (Kultur macht stark)」のプレゼンに参加し、社会的に恵まれない市街区の住民や難民などに遊びやメディアを通じて行う教育活動のイメージをつかむことができました。

## 9月28日 (金)

### BarCamp：日本の遊び文化・ドイツの遊び文化・共通点と相違点

この日は両国の遊びをテーマに日独の BarCamp を行いました<sup>9</sup>。会議では2つのテーマに議論が集中しました。第一に、遊びの時間についてです。日独の両先進工業国では、子どもが学校の日課に追われて遊びに使える時間が少ない点で共通していることが分かりました。

第二セッションでは、日独の遊び教育専門家の継続的な教育について、それぞれの事例を紹介し経験を交換しました。午後には4つの異なる体験分野を遊びながら探索しました。木工工房、彫金、ファブラボでのTシャツ用アイロンプリントシート製作、遊び祭りのプレイバスでできるさまざまな活動です。

夕刻には、社団法人ショコ・子ども青少年センターを訪問し、スケートボード、チルアウト、音楽鑑賞、音楽演奏など、社会的に恵まれない地区の子どもや青少年が求める若者文化が提供される様子を見学、一日を締めくくりました。

## 9月29日

### バイロイト遊び祭り (Bayreuth macht Spiele)

日本の視察団は遊び祭りに参加し、バイロイト中心部の空き店舗で活動を行い、歩行者ゾーンは日本の遊びの天国になりました。ことばの壁は問題になりませんでした。通訳がかいがいしく補助するかたわら、子どもたちは日本のプレイヤーと喜んで英語でおしゃべりしたからです。

## 9月30日 (日)

---

<sup>9</sup> BarCamp は参加者主導形式の国際的な会議イベント。日本側報告書では、9月28日から30日前半までの日程を「国際プレイバス会議」と表記。

## バイロイト景観公園ガイドツアー

この公園は、バイロイトで行われた州庭園博覧会の跡地を利用してつくられました。マティアス・ザウアー氏が公園を案内し、州庭園博覧会が行われた際に市の遊び場もまた新しく構想され住民に提供された経緯について説明しました。近隣住民たちは、この公園をあらゆる年齢層の人たちに向けた余暇と遊びの場として活発に利用しています。視察団は水遊び場、BMX（バイシクルモトクロス）用トラック、アドベンチャーパーク、自然遊び場を訪れ、そこでユーリア・レーズンク氏とゲアハルト・クネヒトの遊び紹介を受けてさまざまな遊びに親しみました。

10月1日（月）

ミュンヘンへ帰着。

青少年情報センター訪問、空港へ。

《原文3ページ目囲み「バイロイトとミュンヘンで60以上の遊び教育の実例を体験》

## 国際交流のふり返り

プログラムの中でとくに高く評価されたのは、世界子ども遊びの日でした。ここでは数多くの実務者たちや市政関係者とのつながりができ、その出会いを通じてさらに2019年に実施する交流事業に向けた団体訪問希望が具体化していったからです。バイロイトでは遊び祭りがそのような場になり、遊び教育の専門家たちとの多面的な形の交流を実現しました。

シティ・ストーリーズとあやとりの両ワークショップでは、ひとつのテーマに丸一日を使い、ともに過ごすことで時間的余裕が生まれ、日本の仲間たちが母国でこうしたプロジェクトを実現するノウハウを身に付けることができました。プロジェクトの運営方法を受け継ぐと同時に、遊び教育のスタッフたちが受ける研修について、その内容、方法、目標などの概要を把握できました。とくに大切だったのは、参加者がドイツの遊び文化の多様性を知り、プレイバスの世界のネットワークが広がり専門的關係と個人の絆が複合的に作用するさまを体験したことでした。その意味で、ミュンヘンとバイロイトで共同実施された二つの遊び祭りは、参加者が子どもたちと積極的にかかわり、提供される遊びを体験し、互いから学ぶ最良の機会でした。

まち探索の遊び教育的方法を用いた市内散策は、まちを知るかたわらで方法的なヒントを得る理想的な手段でした。

今回の専門家交流は、社団法人プレイバス連盟にとって、国際的活動に再び力を注ぐことの重要性を示しています。連邦家族・高齢者・女性・青少年省から2年間の補助によって財政的に保障されたこの事業は、専門家との国際交流活性化の礎石となるものです。

社団法人プレイバス連盟

ミュンヘン市アルブレヒト通り 37 番地 80636

[internationales@spielmobile.de](mailto:internationales@spielmobile.de)

\* 翻訳：川村陶子（成蹊大学文学部 国際文化学科 教授）

平成30(2018)年度 文部科学省委託事業  
日独青少年指導者セミナー 派遣事業 B3  
成果報告書

企画委員 関戸博樹（代表・派遣団長）、梶木典子（副代表）、入江雅子、嶋村仁志、  
関戸まゆみ、久米隼（事務局長）

発行 特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会  
〒154-0003 東京都世田谷区野沢 3-14-22  
Tel/03-5430-1060 Fax/03-5432-9114  
<http://bouken-asobiba.org/>

発行日 2019年3月

本報告書は、文部科学省の委託事業として、特定非営利活動法人日本冒険遊び場づくり協会が実施した平成30年度「日独青少年指導者セミナーB3（文化分野）」の成果を取りまとめたものです。従って、本報告書の複製、転載、引用等には文部科学省の承認手続が必要です。