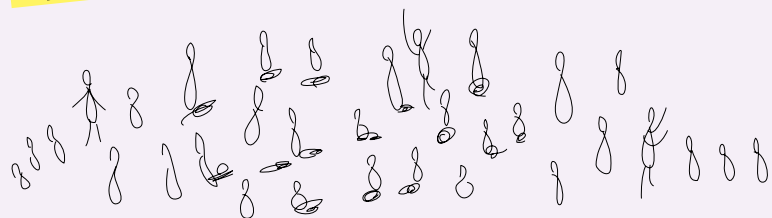


4

ぐるぐるミックス



大人と子どもが一緒になって
「あそび」をつくる



ぐるぐるミックスとは

子どもとアーティストとまちの大人が谷中を舞台に、暮らしのそばから「あそび」を生み出す創作教室。若手アーティストが地域内外の大人をゲストに招き、魅力的な出会いを創出する。ゲストの興味や仕事などから創作の鍵となる要素（さまざまな知識や技術）および魅力的な瞬間を引き出し、子どもたちの創作活動へとつながるプログラムを考案、実施する。プログラムを通じて、まちの風景が秘める遊び場を発掘したり、ゲストの記憶を介して子どもとまちの新たな関係性をつくり出す。

ぐるぐるミックスの魅力

①ゲストと協働するプログラムの開発

(a) まちの人とプログラムを開発

まちのケーキ屋さんをゲストに、子どもたちとケーキやパフェをつくったり、地元の駐在所のおまわりさんを迎えアルミホイルを素材にパトロールグッズをつくってまちに出たり、あるいは、植木屋さんが剪定した枝葉を用いて盆栽をつくったり、昆虫博物館の職員の方が集めてきた、たくさんのバッタに触れるプログラムなどを開発。また、ゲストが日常生活の中で感じている魅力を「あそび」を通じて子どもたちに手渡すこともある。

(b) 若手アーティストが新たなまちの魅力を見出す

まちの大人をゲストに選び、仕事場を訪ねたり、仕事の道具の使い方を見せてもらうなど、若手アーティストがまちの大人と直接やりとりを交わして、「あそび」を生み出していく。

(c) 新たな「あそび場」を開拓

暖かい季節には、谷中霊園のお茶屋さんに自作の桶とひしゃくを持って打ち水に行くプログラムを実施する。ゲストの語りやプログラムを通じてまちの中に「あそび場」ができる。

②まざりきらないミックス

普段は別の幼稚園に通っているお友達と一緒に“ミックス”な場で、子どもたちは自分なりの居方を発明する。ファシリテーターが手渡す「あそび」を、子どもたちは自由な解釈でそれぞれに展開する。

③本気であそぶ

“子ども合わせ”にするのではなく、大人も子どもも面白いと思える「あそび」の開発に取り組む。ファシリテーターは自らが実際に遊び、実験し、素材に触れることで、プログラムの面白みをファシリテーター自身が体現できるようになる。プログラムの面白みがファシリテーターの身体を通じて子どもたちに手渡されることで、子どもたちが新たな「あそび」に出会える。

④自分なりの居方を発明する

ふりかえり会や仕込み会を開催することにより、こどもとの向き合い方をスタッフ同士が相談し合う場を設ける。子どもだけでなく大人も、“ミックス”な場での自分なりに居方を模索する。



レ
シ
ピ

ぐるぐるミックス

ちらし寿司型

下ごしらえはみんなで行おう

必要なもの

<p>◆場所</p> <p>①プログラムを実施するのに十分な広さがあり、子どもたちの安全が確保できる場所</p>	<p>④子ども</p> <p>さまざまなかたちで創造性を発揮し、プログラムに参加する</p> <p>⑤記録スタッフ</p>
<p>◆人</p> <p>①ファシリテーター：若手アーティスト プログラムの内容の企画構成。当日のプログラムを進行する</p> <p>②ゲスト：地域の大人、地域外の素敵な大人、若手アーティスト 暮らしや仕事を紹介し、その魅力を伝える</p> <p>③スタッフ：地域内外からの大人 子どもをサポートし、一緒にプログラムに挑戦する</p>	<p>◆道具</p> <p>①プログラムのレジュメ</p> <p>②素材</p> <p>③道具</p> <p>④お菓子</p> <p>⑤予告おたより</p> <p>⑥報告おたより</p> <p>⑦エプロン&お名前札</p> <p>⑧リヤカー</p>



つくりかた

◆プロセス

- ①プログラムを考える、ゲストを探す
- ②スタッフを集める
- ③仕込み作業をする
- ④開催当日

- ・子どもたちを迎える
- ・おやつ
- ・プログラム実施
- ・随時記録撮影
- ・子どもたちを見送る

プロセスで大切にすること

◇ゲストとのやりとり

①ゲストはファシリテーターやスタッフが選び、プログラム実施までに打合せを重ねる。ゲストの魅力が引き出されていくような、丁寧なやりとりを重ねていくことが、プログラムの要になっている

- ⑤片付け
- ⑥ふりかえり会
- ⑦撤収 ※撤収完了まで安全第一

当日のポイント

◇スタッフの振る舞いについて

①よりそう
子どもたちのペースや様子に合わせて、近くなりすぎず、でも離れすぎずよりそうことを心がける

②「あそび」を開く
「あそび」を目の前にして躊躇したり、ためらっている子や、ひとつの遊び方に飽きてしまっている子がいたら、まだその子が触れていない、気付いていない事を提示してみる。結果はともあれ、その子に伝えてみたい事をやってみせたりする

③合いの手をいれる
ファシリテーターの提示する「あそび」に対して、質問や別の角度から面白いようなやりとりを交わす。ファシリテーターとスタッフ間の掛け合いが、子どもにとって「あそび」のきっかけをつくりだす

◇仕込み会

①様々な立場から参加するスタッフが、ファシリテーターの説明を聞いたり本番に必要な素材の準備と一緒に手を動かしたりしながら進めて行くことで、当日のプログラム内容を共有する。本番の現場以外に、お互いの参加背景から世間話までざっくばらんに会話する時間でもある

◇ふりかえり会

①開催当日にその日のプログラムを振り返るほか、活動の中期と後期にふりかえり会を開いている。子どもの成長や活動中の気付き、改善点などを共有する。またスタッフ同士の交流の機会にもなっている

◆当日の流れ

- ①朝のミーティング
- ②リヤカーに道具を積み移動
- ③会場設営
- ④プログラム実施

