

「遊びを通して自分を知る！他人を知る！」

AAA CREDO (第 51 回全国 YMCA リーダー研修会 B グループメンバー)

1. プロジェクト企画の経緯

企画メンバーAAA CREDO は、『第 51 回全国 YMCA リーダー研修会"私"と世界に希望を！～"私"が輝くと、未来はもっと輝く～』のグループで出会ったメンバーで立ち上げました。その研修会のセッションで「輝く未来のためのアクションづくり」というものがありました。自分の「想い」をかたちにすること、行動に移すこと、それは"私"の可能性が広がり、よくなっていくアクションであるということを研修会で感じ、実際に私たちは「想い」を行動に移そうとこのプロジェクトを始めました。

グループ名の由来は、研修会の基調講演での内容にあった「CREDO (信条)」です。私たちがグループでもプロジェクトを考えたり、実施したりする際の「CREDO (信条)」を決めました。それは、「Accept (受け入れる)」「Acknowledge (認める)」「Action (行動する)」です。これは私たちの「CREDO (信条)」でありながら、プロジェクトの子どもたちに伝えたいことでもあります。これを、普段 YMCA の活動に参加している子どもたちではなく、家庭環境により YMCA の活動に参加できない子どもたちにも伝えようと考えました。

2. プロジェクトの実施内容

【対象】

「子どもの居場所 (アットホームきよはら)」の子どもたち

※「子どもの居場所」(宇都宮市補助事業／宇都宮市要支援児童健全育成事業)は、在宅にあって十分な養育が受けられない子ども、また、子育てに困難さを感じている親を支援する事業です。

【内容】

◎「ボクらのぼうけんゲーム」の作成

企画メンバーでオリジナルのゲームを制作し、アットホームきよはらの子どもたちにプレゼントしました。形式はコマを進めて遊ぶすごろくのようなものですが、遊んでいる友だち同士の関わりが増えたり、お互いをより知ることができたりするような工夫をしました。さらに、子どもたちでマス目の順番を変えたり、違う内容のマス目を作ったりして、オリジナルバージョンのゲームで楽しむことができましたようにしました。



スタンダードバージョン
ゲームの準備

- ぼうけんボードとペットボトルカーを準備します。
みじかに好きな車をえらんでね！
- スタートにペットボトルカーを置いてゲームスタート！

ゲームのながれ

- 順番にサイコロをひき、出た目の数だけコマをすすめます。
- ペットボトルカーが止まったマスの内容によってポイントが増えたり、減ったりします。
- プレイをくりかえし、全員がゴールしたらおわりです。
- さいごにポイントが一番多く持っている人が勝利です。

オリジナルバージョン
ゲームの準備

- おとびが人の人数に等しくカードをわけます。
- カードに好きなマスの内容を書きます。
(○○はら ○ポイント)
- ぼうけんボード(オリジナルバージョン)のフィルムに書いたカードを一枚ずつ入れます。

↓
オリジナルボードの完成！

おとびがまたはスタンダードバージョンと同じだよ
ボクらだけのぼうけんへ出発だ！

ゲームを繰り返し遊ぶことができるように材料は布、トイレトペーパーの芯、ペットボトルキャップ、木、海で拾ったプラスチックで作ったレジン、竹などにしました。



◎子どもたちとの交流

制作した「ボクらのぼうけんゲーム」で遊んだり、お話をしたり、計4回の交流を行いました。今後も定期的に交流は続ける予定です。(県外のリーダーが訪問することは難しく、とちぎYMCAリーダーの1名のみ交流を行いました。)



また、制作したゲームだけでなく、外で遊ぶおもちゃのプレゼントもしました。これは、

施設の職員さんの希望を聞き、バドミントンや縄跳び、ボール等プレゼントしました。



3. このプロジェクトを通じて考えたこと

【子どもたちの存在】

この企画は、YMCAの活動に普段参加している子どもたちではなく、家庭環境などにより参加することが難しいような子どもたちを対象としました。交流の中で、初めはリーダーという存在に慣れず話しかけたり会話することを恥ずかしがったりする様子もありましたが、交流を重ねる中で自分のことや学校での出来事を話してくれるようになりました。帰り際「今度はいつ来る？」と聞いてくる子どもたちを見て、もっと多くのリーダーと交流をする機会や、プログラムに参加できる機会を作りたいと思いました。

【実態把握の重要性】

初回訪問時には、オリジナルゲームをプレゼントし、職員の方にもご協力いただき6人の子どもたちと一緒に遊ぶことができました。しかし、その後の訪問では、来る子どもの人数は曜日によって異なり、学校の宿題、入浴や夕食などの時間があるため、なかなかオリジナルゲームを広げて遊ぶ時間やマスを考える時間、大人数で話しながら遊ぶ時間をとることが難しいことが分かりました。2度目の訪問からは、職員の方から希望を聞き、外で遊ぶおもちゃをプレゼントし、バドミントンやボールなど喜んで遊んでくれました。そこから、対象の実態把握が重要であることを学びました。事前に子どもたちの年齢や人数等は聞いてからゲームを作成しましたが、滞在時間や子どもたちの行動など実際に訪問してみないと分からないことが多くありました。その関わりの中から、短時間や少ない人数でも楽しめるもの、外で遊ぶのが好きな子どもたちが多く、外で遊ぶおもちゃなど、子どもたちのニーズに合ったプレゼントをすることができると良かったと思いました。

【他県のリーダーとの共同企画】

今回の企画メンバーは、とちぎ、大阪、神戸、東京、横浜に所属しているリーダーで、一度も全員で顔を合わせたことも無ければ、一緒に活動をしたこともないリーダー同士でした。話し合いの中で、それぞれが普段行っている活動を共有し合ったり、それぞれのYMCAでの良いところを取り入れ合ったり、意見を出し合って今回のプロジェクトが成功したと思います。他県のリーダーと一緒に企画することが初めてでしたが、今後も他県のリーダーと情報交換をしながら、それぞれのYMCA、そして全国のYMCAが「よくなっていく」と嬉しいです。

4. 今後、ユースチャレンジを希望する人へのアドバイス

「ユースチャレンジ」という名前の通り、「チャレンジ」することが大切だと思います。初めの企画は、アットホームきよはらの子どもたちとこの企画のリーダー（大阪、神戸、東京、横浜、とちぎ）が集まり、2泊3日のキャンプを行うことでした。しかし、新型コロナウイルスの感染拡大防止のため、全国各地にいるリーダーが集まること、キャンプを行うことが難しくなりました。それでも、この「想い」をアクションにしたい、チャレンジしたいという気持ちは企画メンバー全員が持っていました。「コロナだから、、、」「全員が集まることできないから、、、」という理由で諦めてしまうのではなく、違う方法でのアプローチを考えてチャレンジしてみる。アクションを起こすことで見えてくるものがあると思います。このチャレンジが、皆さんのチャレンジのきっかけになることを願っています。

5. グループメンバーの感想

大阪 YMCA 元ユースボランティアリーダー 平松 凜大 (ごんべえリーダー)

私たちが参加した第51回全国YMCAリーダー研修会は、自分たちの想いをアクションに移すことが大きなテーマでした。そこで出会った全国から集まった仲間たちと「私たちにできること」を見つけ、実現させるために何度も議論を交わして、かたちになったことがとても嬉しいです。私たちの想いを込めたゲームを子どもたちが楽しそうに遊んでいる姿を見て、その想いを実感することができました。この活動が子どもたちの笑顔や喜び、成長につながることを願っています。

社会をよくしたいという想いから企画したこの活動ですが、社会をよくすることとともに自分自身もよくなっていくことを感じました。この活動を進めるなかで実現することの面白さを得られました。実現させるまでには、リモートでのミーティングに苦労したり、それぞれのリーダー活動があり時間的余裕がなかったりと、大変なことも多くありましたが、そのような状況だからこそできることを仲間がいることで求められたのではないかと思います。

大きな社会をよくしていくことで、自分自身とその周りの社会をよくしていくことにつながるのではないかと思います。私はYMCAでのリーダー活動を卒業しましたが、これからは教員として、想いをかたちにしていく面白さを社会に広げていきたいです。

神戸 YMCA ユースボランティアリーダー 山中 喜史穂 (よっほりリーダー)

全国リーダー研修会で出会った仲間と共に話し合いを重ねて、約半年で私たちの想いを形にすることができました。

YMCAのキャンプに参加する子どもだけでいいのか、キャンプに来ることが難しい子どもたちに私たちが出来ることはないのか、という共通の想いからこのプロジェクトは始まりました。初めは、3月末に全国からリーダーが集まりキャンプをしようという計画でしたが、新型コロナウイルスのため、開催するのは難しいという決断をしました。しかし、キャンプやリアルで会うことはできなくても私たちにできることがあるのではないかと考え、今回の“ボクらのぼうけんゲーム”を作ろうということになりました。毎週zoomで集まり話し合いを重ね、5人のイメージを合わせていき、なんとか想いが形になりそうだという時には嬉しさと同時にホッとしました。私はポイント作りをしたのですが、それぞれが担当した物が揃った時に1つのゲームが完成するというのはとてもワクワクしました。Zoom上だけで出会う人となぜそこまですることができたのか、と考えることがありますが、それは同

じ想いを持っていたからだと思います。これにて AAA CREDO の活動は一旦終わりましたが、AAA CREDO の仲間達とは今後も繋がり、それぞれの場所で頑張っていきたいと思いません。

東京 YMCA ユースボランティアリーダー 小淵 和香子 (マリネリーダー)

全リー研でゼロから始まったこの AAA CREDO が、アットホームきよはらの皆さんのもとに届いた様子を目にしたとき、自然に笑顔と涙がこぼれました。それは、「いちリーダーという存在で出来ることは何か」を考えるだけでは生まれなかった感情だと思っています。それを考え、アクションにした時初めて、僅かな力だけれどそれが世界の関わりを生み、誰かの人生を少しでも豊かにするきっかけになるのでは、と考えるきっかけとなりました。

コロナの状況で思うようにいかない部分もありましたが、その状況にぶち当たったからこそ、「どのような状況でもやるべきことはある！」ということに気づかされました。実際に顔を合わすことのない仲間と共に、顔を合わせたことのない子供たちに何が出来るか、を考える中で、私たちは「離れていても繋がっている」「離れていても人を想うことはできる」と身をもって感じました。今会うことは出来ないけれど、少しでもアットホームきよはらの皆さんが笑顔になるきっかけとなっていれば嬉しいです。

最後に、このように私たちの想いを届けるにあたりご協力頂いたすべての方、そしてすてきな AAA CREDO の仲間たちに感謝いたします。ありがとうございました。この経験を繋げて、より多くの笑顔を生み出せるリーダーへと向かっていきます。いつか、皆で顔を合わせて笑える日を願って！

横浜 YMCA 元ユースボランティアリーダー 影山 来亜 (かげリーダー)

私たちが出会った全国 YMCA リーダー研修会でできることを話し、考えたことが色々なことを体験し成功体験、達成感、グループワークなどの経験ができるキャンプ実施しようということでした。そこからの行動力は凄く3日間の研修以降、毎週オンラインでミーティングを行い、キャンプの対象、人数、場所、費用など着々とプロジェクトを進めていました。試行錯誤しながら考えていましたが、新型コロナウイルスの影響でキャンプは難しいとの判断に陥り、振り出しの状態となりました。その時はここで私たちのプロジェクトは終わってしまうのかと諦めもありました。しかし、グループの皆、ここで終わらず訳には行かないと再度キャンプでなくともグループワークや達成感などが味わえるものを作ってプレゼントしようと考えました。それこそ案が浮かばず苦戦しました。そこで私たちは、現在新型コ

コロナウイルスの影響で他人との関わりが減っている現状を打破したいとグループワークができるものに重点を置くことにしました。そして今回の「ボクらのぼうけんゲーム」を作成しようとするのが出来ました。作る材料、大きさ、駒の形、ゲーム内報酬などをみんな忙しい中毎週集まり話し合いました。また、SDG'sについても子どもたちに広めたいということになりゲームの素材を海で拾ったガラスやプラスチックのゴミやトイレトペーパーの芯、自然由来のものを使い作成していきました。私はトイレトペーパーの芯とペットボトルキャップで駒を作る担当になりました。その時にトイレトペーパーの芯が意外と集まらず苦労しました。

各々のスケジュールの中での作成だったため進み具合はバラバラでしたが何とか完成し、実際に子どもたちに渡すことが出来て、遊んでいる写真が送られてきた時は嬉しいと同時にホッとしました。

初めはぎこちない感じのあった私たちもこのプロジェクトを経てかけがえのない仲間になりました。オンラインという特殊な環境で苦労したこともありましたが、特殊な環境だからこそ経験できたこともあったと思います。新型コロナウイルスが収束した際には実際に会って、最初の目標であったキャンプを実現したと思います。

とちぎYMCA ユースボランティアリーダー 古谷 真菜（まなびんリーダー）

一度も会ったことのないメンバーで、このプロジェクトを企画し実施することができたことを未だに信じられない瞬間があります。「オンライン」という空間で話をするのが当たり前になりつつある中で、私たちも違和感なくオンラインでミーティングを重ねてきました。初めの出会いがオンラインだったからこそ、違和感が無かったのかもしれませんが、さすが、画面からの情報しか無かった分、お互いの意見がうまく通じないことがあったり、それぞれの所属 YMCA での活動が忙しく全員で集まってミーティングする時間が取れなかったり、全てがうまくいったわけではありませんでした。何度も「会って直接話したい！」と思っていました。でも、そんな状況だからこそオンラインでも意見を共有しやすくするためにホワイトボード機能を用いたり、作業が1人だけの負担にならないような工夫をしたりすることができたと思います。そして、実際に子どもたちに対面して交流することができたのは私一人だったので、メンバーのみんなが作ってくれたもの、そこに込められたそれぞれの「想い」をみんなの代わりに子どもたちに伝えることができるか不安でしたが、子どもたちの楽しそうに遊んでいる姿や、その写真を見てメンバーが喜び安心したことが嬉しかったです。このプロジェクトの企画から実施まで離れていても繋がり続けたメンバー、ユースチャレンジという機会を下さった日本 YMCA 同盟、背中を押しサポートをして下さったと

ちぎ YMCA のスタッフさん、本当にありがとうございました。このユースチャレンジはここで終わりではなく、このチャレンジをスタートとして、子どもたちのために私たちは何ができるか考え続けていきたいと思います。

