

全年齢対象 スポーツを通じた異年齢交流

取組の背景・目的

平塚児童センターでは地域交流事業として、年に 1 回の子どもまつり「ひらつかまつり」を実施していた。しかし新型コロナウイルス感染症による自粛の影響で、令和元年以降休止となっていた。今年度の年間事業計画を立てる際、職員より「ひらつかまつり」を再開したいと提案がある。その論議の中で再開するのではなく、もっと館の特色を活かした事業になるよう発展的に再開しようと職員全員で確認した。平塚児童センターは、トランポリンやバスケットなどのスポーツを目的に来館する子どもが多く、「スポーツ」を館の特色として掲げているその特色を活かし、様々なスポーツや遊びを通じて異年齢間の交流や地域住民とのつながりを作る機会を設けられないかと考えた。

- 【目 的】
- ①平塚児童センターの日常の活動「スポーツ活動支援」をさらに発展させるとともに、幼児から大人までがスポーツで交流する事業を目指す。
 - ②児童センターまつりの開催を子どもや保護者に周知し、居場所として児童センターの認知度を高める。
 - ③こどもスタッフの育成、地域で団体活動をしている地域住民との連携、集団あそびのイベントを定期開催している法政大学児童文化研究会などと連携して事業を行う事で、次年度以降の継続的な活動へとつなげる。

取組の概要

日常の児童センターとは違う「今日は 1 日スポーツの日」を意識し、乳幼児親子から中高生がスポーツで交流できるプログラムを考えた。また「特色ある児童センター事業」として子ども育成課にプレゼンを行い予算を得ることができた。子どもたちから出たアイデアをもとに、ゴールが 9 つ並んだバスケットゴールやジャンプして壁に張り付くスポーツガチャガチャマシンの購入に予算をかけることが出来た。カプセルの中身は子どもたちが手作りし、スタンプがたまるとガチャガチャができるので、行列ができるほど好評であった。当日は荏原第三地区健康推進委員及び法政大学児童文化研究会と連携して事業を行った。健康推進委員は輪投げ・握力測定などのコーナーを展開し、大学生は各ゲームコーナーの運営の手伝いとして参加した。

名 称	スポーツの祭典
日 程	2025 年 12 月 20 日（土）
時 間	10 時 00 分～15 時 30 分
場 所	平塚児童センター 3 階、4 階、屋上
種 目	バスケットボール、エアートランポリン、e スポーツ、アクロバット発表など
職員体制	常勤職員 6 名 事業補助指導員 2 名 ボランティアスタッフ 23 名
協 力	荏原第三地区健康推進委員 法政大学児童文化研究会

工夫点・留意点

- ・普段は行う事の出来ないようなダイナミックな遊びを行った。
(例) エアートランポリンを使用したジャンプゲーム ゴールが9つ並んだバスケットなど
- ・小中学生のボランティアスタッフを募集し、
コーナー運営を共に行いながらスタッフの育成を行った。
- ・日頃より親交のある法政大学児童文化研究会と連携してコーナー運営を行った。
大学生スタッフと子どもや地域との信頼関係をより強固なものとした。
- ・荏原第三地区健康推進委員と連携してコーナー運営を行った。
地域センターで活動している団体と児童センターが連携することで、
地域住民の居場所となる施設を認識してもらう場となった。

取組の効果

- ・平塚児童センターの特徴を活かした事業を構築したことで予算を無駄にせず、次年度以降も継続していくことができる。
- ・スポーツを通じた異世代の交流と互いの認め合いを実現ができた。
- ・何回もチャレンジし成功してくことで、達成感や満足感、自己肯定感を高めることができた。
- ・地域ボランティアの発掘及び法政大学との継続的な関わりに繋げることができた。
- ・普段利用している小中学生のアクロバットの発表の場を設けたことで、自己肯定感の醸成につながることができた。

課題・今後の展開

- ・大学生などのボランティアスタッフがコーナー運営をすること多かったため、
小中高生主体のコーナーを検討していく。
- ・中高生の来館が少なかったため、周知方法などを考えたい。
- ・ボランティア層の幅を広げ、異年齢交流を実現していく。

当日の様子 写真



ペットボトルフリップの様子

スタートしてからペットボトルが立つまでの時間を競うゲームです。幼児から大人まで、幅広い年代で楽しめました。



開会式の様子

小学生・中学生ボランティアがミニトランポリンを使って演技をしました。「スポーツの祭典」にふさわしいダイナミックな演技でイベントを盛り上げました。



e スポーツの様子

色々な体感型ゲームをプレイできるコーナーです。身体を使うスポーツと違い、異年齢でも対等に戦えるため、学年・学校の垣根を越えた遊びを見ることが出来ました。



バスケットナインの様子

9個並んだゴールにいくつ入れられるかチャレンジします。多少狙いが外れてもゴールに入るため、初心者や小さい子も楽しめるゲームでした。



クラペンカートの様子

うまくハンドルを操作してボールを落とさないようにゴールへ運ぶゲームです。一回の所要時間が短いので何度も連続で挑戦する様子が見られました。



ウォールクラッシュの様子

走って跳んで、出来るだけ高いところにマーキングするゲームです。マジックテープがつけられた手袋を壁にくっつけます。壁は大型マットなのでぶつかっても安心です。



卓球チャレンジの様子

卓球台の端に並べられた的をどれだけ倒せるかを競います。ボールは何個つかっても OK なので、ゆっくり正確に狙うか数を打つかで子どもの作戦が分かれ、個性が見られました。



往原第三地区健康推進委員の様子

往原第三地域センターで普段活動している地域ボランティアの方々と連携し、握力測定・輪投げ・金魚すくい（玩）のコーナーが展開されました。



ガチャガチャマシン

ゲームに挑戦するとスタンプがもらえ、いっぱいになるとガチャガチャに挑戦できた。ガチャガチャの中身は子ども

ちが作成したものもあり、当日だけでなく準備の段階から館全体でイベントを盛り上げていた。



スタンプカード

ゲームをクリアするとスタンプが一つもらえ、10個集まるとガチャガチャに挑戦できるカード。