

事業名 地域みんなで遊ぼうよ！

～遊びを通じて多世代で交流しよう！～

事業主体 名称：一般社団法人ジンジャー・エール
住所：岡山県備前市日生町寒河1037-1

事業実施場所 古民家天 goo 内キッズルーム・日生東公民館・日生東小学校体育館

～事業を始めるにあたって～

備前市日生町は過疎化・少子高齢化が進んでいる地域である。団体の拠点がある日生町寒河地区は、寒河コミュニティまちづくり協議会の活発な活動により、地域のコミュニティは盛んなところがあるが、多世代の交流を図る場や機会はなかなかなく、また、このコロナ禍においてその機会は更に失われている。

子どもたちにおいては、学校行事等も制限され、生活の中で、人との交流の場から学ぶ機会が失われていることが危惧される。

そういった現状を少しでも変えることができないかと考え、どの世代でも共通に取り組むことができるボードゲーム・伝承遊び・ドッチビーなどを楽しみながら、地域の方同士がふれあい、何気ない会話の機会を増やし、繋がりを深めたり、多様な価値観を身につけたりする機会となるよう事業を始めることにした。

～事業実施内容～

体験型交流事業

<第1回>

- ① **事業名** ボードゲームを楽しもう！
- ② **参加人数** 計9名
(こども園児1名・小学生3名・中高生2名・保護者2名・地域の方1名)
- ③ **日時** 令和3年10月31日(日)
- ④ **場所** 古民家天 goo 内キッズルーム
- ⑤ **内容** ボードゲームを参加者同士で楽しむ。
ハロウィンの雰囲気を楽しむ。



⑥ 活動の成果等

- ・ゲームというツールが、年齢や世代関係なく、距離を近づけてくれたり、親しみを持つことができるツールとして、とても効果的で、関係をつないでいく大きな役割を果たしてくれることがとてもよく分かった。
- ・ゲームを楽しみながら、会話を楽しんだり、何気ないやりとりをしたり、世間話や学校の話で盛り上がるなど楽しんでいる姿があり、とても和やかな時間を全員で共有できていた。
- ・中高生も参加してくれ、ゲームをリーダー的にすすめたり、小学生のお世話をしてくれたりする場面がとても良かった。
- ・スタッフも含めると大人の人数が多かったが、一緒に遊んだり、話を聞いてくれたりする大人がいるんだなと感じてくれているようで、嬉しく思った。
地域の方が、とても子どもたちに優しく接してくださっていることや子どもたちを理解して受け入れてくださっていることもすごくありがたい関わりだった。
- ・今日は、人生ゲームやオセロ・将棋などを楽しんでいる姿が多く見られたが、こども園児が簡単にできるゲームやカードゲームなども用意しておけば、もっと関わりが増えたり、会話のやりとりが増えたりしていくのではないかという反省があった。
- ・コロナ対策をしているものの、やはりゲームをしているとやりとりの距離が近くないといけないこともあるので、これからも換気をしたりなど、十分に気をつけながら開設していかなければならないと感じた。
- ・スタッフ数名が、こども達と一緒にゲームをすることで、自分が夢中になってしまったという反省があったが、自分が楽しんでいることはこども達の楽しさにもつながっていくので、フラットな関係を築いていくにはいいことだったのではないかと話し合った。そのような意識で自分達も楽しみながら、関わることをみんなが意識していきたい。
- ・子どもたちが、とてもゲームに夢中になっていて、なかなか人生ゲームの区切りもつかなかったので、予定より時間を1時間程度オーバーして開設することになってしまった。デジタルのゲームとはまた違った人とのやりとりを楽しみながらのアナログなボードゲームの良さも感じているようで、時間はオーバーしたものの、意義があったように感じた。

<第2回>

- ① 事業名 ボードゲームを楽しもう！
- ② 参加人数 計2名
(中高生2名)
- ③ 日時 令和3年11月13日(土)
- ④ 場所 古民家天 goo 内キッズルーム
- ⑤ 内容 ボードゲームを参加者同士で楽しむ。



⑥ 活動の成果等

- ・参加者がとても少なく、初回の前に配布したチラシだけでは、開催の日程等が今一つ伝わりにくかったのかなと感じた。広報活動に力を入れなくてはと反省する。
- ・声をかけていた中高生がのぞきにきてくれて、参加者がいないにも関わらず、スタッフと会話やゲームを楽しんだり、世間話をしてその場を楽しんだり、居心地が良く感じてくれたりしているように感じてうれしかったし、中高生が居心地良くいられるこういった場所もなかなかないので、必要だと改めて感じた。
- ・中高生は、対戦できるようなオセロ・将棋を好み、真剣に勝負を楽しんでいた。スタッフとの対戦なども楽しんでおり、スタッフがかなわない場面もあった。
対等に対戦できたり、それに付き合う大人がいたりすることが、中高生にとって楽しい気持ちにつながったように思った。中高生を理解する・フラットな関係性を築ける大人のいる居場所作りも必要なのではないかと感じる。
子どもの居場所といいながらもなかなか中高生に特化したような居場所がないこともあり、中高生の居場所のようなものができることで、子どもや地域の大人との良い橋渡し役として活躍できる機会も増えるのではないかと感じる。
- ・参加者が少ないこともあり、地域ぐるみ会議を次回に変更した。中高生にもぜひ意見などを聞きたいということ話し、次回につなげた。それぞれの立場での話が聞けるといいなと感じる。

<第3回>

- ① 事業名 ボードゲームを楽しもう！
- ② 参加人数 計6名
(小学生2名・中高生3名・保護者1名)
- ③ 日時 令和3年11月27日(土)
- ④ 場所 古民家天 goo 内キッズルーム
- ⑤ 内容 ボードゲームを参加者同士で楽しむ。



⑥ 活動の成果等

- ・参加者は少なかったが、ゲームを楽しみながら、会話を楽しんだり、やりとりをしたり、世間話で盛り上がったりなど、全員が楽しんでいる姿があり、微笑ましく、とても和やかな時間を全員で共有できた。
少ないからこそその会話も生まれるなど感じ、多い場合も楽しいが、参加者が少なくても意味のある会になることを感じた。

- ・中高生が3人参加してくれ、ゲームをリーダー的にすすめたり、小学生を自然に仲間に入れていたりしている場面がとても良かった。スタッフも含めると大人の方の人数の方が多かったが、世代を意識せずにみんなが純粋にゲームを楽しむ姿が良かった。

<第4回>

- ① 事業名 ドッチビーを楽しもう！
- ② 参加人数 計34名
(こども園児1名・小学生18名・中高生2名・保護者3名・地域の方10名)
- ③ 日時 令和3年12月12日(日)
- ④ 場所 日生東小学校体育館
- ⑤ 内容 講師：中磯佳美さん・大西天さん・片山亜由美さん(審判員・ルール説明)
内容：ドッチビーを地域のみんなで楽しむ。



⑥ 活動の成果等

- ・ドッチビーというみんなで行え、痛くなく・誰でも楽しめるゲーム(競技)が、コロナ禍の中で思い切り身体を動かすことができるいい機会となったし、年齢や世代に関係なく一緒にできたり、遊ぶ中で距離を近づけてくれたり、互いに親しみを持つことができるツールとして、ボードゲームと同じで、とても効果的で、関係をつないでいく大きな役割を果たしてくれることがとてもよく分かった。
- ・ドッチビーを楽しみながら、子ども同士で会話を楽しんだり、何気ないやりとりをしたり、学校の話で盛り上がるなど楽しんでいる姿があった。また、普段関わることがない大人の方々とやりとりをしたり、会話も楽しんだりしている姿が見られ、とても和やかな・楽しい時間を全員で共有できていた。
- ・中高生も二人、参加してくれ、小学生のサポートをしてくれたりする場面がとても良かった。小学生が楽しんでいる姿を見守りながら、影で引っぱってくれたり、自分も自然に楽しんだりしていたりする姿がとても素敵だった。
- ・寒河コミュニティまちづくり協議会の方々と一緒に計画をしたことで、いろいろな面でサポートしていただくことができ、ありがたかった。

道具類は、協議会で所有しているものがあつたので借用費用が削減できたり、保険なども協議会の方々が出してくださり、加入しなくてよかったり、見守りの大人の方の人数がたくさん確保でき、安全に・スムーズに会をすすめることができたり、様々なサポートをしていただけた。準備・片

付けなども大勢の力でとてもスムーズだった。

また、子どもたちの楽しんでいる姿を温かく見守ってくださっていたり、困っていると自然に声をかけてくださっていたり、ドッチビーの相手になってくださっていたり、みんなで子どもたちを温かく見守ってくださる姿勢が本当にありがたかったし、寒河のコミュニティの良さを改めて感じた。

一緒に開設させていただけたことは、お互いの団体にとっても意味があった。今後の活動でも一緒に協力しながら、行事を運営していくことにつながり、いい関係作りにつながり、心強く思った。今後もこういった多世代の交流の機会を多く作っていきたい。

- ・スタッフも含めると大人の人数が半分ほどいたが、一緒に遊んだり、話を聞いてくれたりする大人がいるのだなと感じてくれているようで、嬉しく思った。

地域の方が、とても子どもたちに優しく接して下さっていることや子どもたちを理解しようとし、受け入れてくださっていることが何よりありがたかった。

<第5回>

- ① 事業名 ボードゲームを楽しもう！
- ② 参加人数 計15名
(こども園児8名・小学生3名・保護者4名)
- ③ 日時 令和3年12月25日(土)
- ④ 場所 日生東公民館大ホール
- ⑤ 内容 講師：片山 亜由美さん(クラフト講師)
内容：ボードゲームを参加者同士で楽しむ。
しめ縄づくりを楽しむ。



⑥ 活動の成果等

- ・こども園に通っている2歳児から5歳児の参加が多かった。ボードゲームの中には、少し難しいものもあったので、分かりやすく、やりやすいゲームを提示するなどして年齢が低い子どもたちでも楽しめるように配慮した。
- ・年末の開設だったので、ボードゲームの他にお正月のしめ縄づくりのコーナーを設けた。また、ボランティアで申し出のあったネイルアーティストの方がキッズネイル体験をしてくださったりして子どもたちを喜ばせてくださり、会を盛り上げてくださった。
しめ縄作りは、子どもたちが好きな木の実をつけたり、水引きで工夫したりそれぞれの工夫した

作品ができあがり、満足した様子だった。

また、一緒に参加してくださっていた保護者の方々がとても喜んで、作品作りをしながら、作っている子どもたちの様子を我が子だけでなく見守り合う姿もいい関係作りができていて、微笑ましかった。保護者の方が楽しんで作品作りをしたり、子どもと一緒にゲームを楽しんだりしている姿は、子どもたちに安心感を与え、とてもいい影響があるなど感じた。

- ・コーナーごとにいろいろなやりとりの仕方や楽しみ方があって、どのコーナーもいい雰囲気を楽しめていた。大人があまり出過ぎずに子どもたちの声や思いを受け止めてくださっている様子も温かくて素敵だった。
- ・子どもたちが、とてもゲームに夢中になっていて、予定時間になっても「まだかえりたくない。」と終了を嘆く声が聞かれたことはとても嬉しかった。

普段は、家庭でデジタルのゲームをしているというお子さんも多かったが、また違う人とのやりとりを楽しみながらのアナログなボードゲームの良さを感じてくれているようで、意義があったように感じた。

こういった人と人とが関わりあって遊ぶ機会は本当に大切だし、ボードゲームというツールは、簡単に人と人の距離を縮めることができるとてもいいものだなと毎回感じる。

- ・今回、公民館を使用させていただいたが、広いスペースで、コロナ対策の観点では密にならずに行えてよかったが、広いスペースでコーナーごとが離れて行こうようになり、ふれあう観点からみるとなんとなく互いのやりとりがしにくくなってしまっているのかなと感じた。ほどよい距離感・雰囲気作りなどがスペースによっても変化するものなのだと思う。机の形でもボードゲームのやりやすさが変わってきたりもした。

<第6回>

- ① **事業名** ボードゲームを楽しもう！
- ② **参加人数** 計0名
- ③ **日時** 令和4年1月15日（土）
- ④ **場所** 日生東公民館和室
- ⑤ **内容** 講師：片山 亜由美さん（クラフト講師）
 内容：ボードゲームを参加者同士で楽しむ。
 干支の折り紙色紙作りを楽しむ。

⑥ **活動の成果等**

- ・全国的にも県内でも新型コロナウイルスの感染者がかなり増えてきており、備前市でも近隣の学校等で感染者が出てきている状況が、今回影響しているとみられる。
干支の折り紙の色紙作りの講師の方にもきていただいていたので、来場者を待つ間、スタッフの研修の時間に充て、折り紙を学び、今後活かせるスキルにしようと学びの時間にした。
講師の方も含め、居場所作りや世代間交流について話し合ういい時間にもなった。
- ・最後まで来場者がいなかったため、材料などを次回にまわし、2月中旬の開設になるので、次回おひな様の折紙色紙作りにしようと話した。

<第7回>

- ① 事業名 ボードゲームを楽しもう！
- ② 参加人数 計18名
(こども園児5名・小学生9名・保護者4名)
- ③ 日時 令和4年2月19日(土)
- ④ 場所 日生東公民館和室
- ⑤ 内容 講師：片山 亜由美さん(クラフト講師)
内容：ボードゲームを参加者同士で楽しむ。
おひな様の折り紙色紙作りを楽しむ。



⑥ 活動の成果等

- ・今回は小学生の参加者が多く、ゲームを楽しみながら、会話を楽しんだり、やりとりをしたり、楽しんでいる姿があった。小学生同士は、知っている友達も多かったようで、声を掛け合って自然に、やってみたいゲームのところでのどの子も熱中して遊び続けている姿が印象的だった。
- ・保護者の方で、お父さんが会館まで送ってくださったり、ゲームにも参加して下さったりされる方もおられ、嬉しかった。優しく子どもたちを見守ったり、サポートして下さっていたりすることが素敵だったし、いろんな方がいる場がいいものだなと感じた。
- ・スタッフと初めましてのお子さんも多かったにも関わらず、ゲームを通してすぐに打ち解けて、よく話をしてくれる子が多く嬉しかった。
- ・折り紙のおひな様づくりもとても好評で、挑戦する子が多かった。丁寧に工夫して作っていた。折り紙もなかなかする機会がないのか、「久しぶりにして楽しかった」という声も聞かれた。
- ・たくさん子どもたちが参加してくれ、遊ぶ姿を見ているとやはりこのようなみんなが集って遊ぶことができる遊び場の存在が必要なのではないかと強く感じた。
子どもたちのいきいきとした声が響き合う様子をこれからも見たいと思ったし、「また来たい」と言ってくれる子もいて、居場所作りにつなげたいと思っていた思いを改めて強くした。

地域ぐるみ会議 会議名：日生・寒河のコミュニティについて考えよう！

<第1回>

- ① 参加人数 6名
(参加者：小学生2名・中学生3名・保護者1名)
- ② 日時 令和3年11月27日(土)
- ③ 場所 古民家天 goo キッズルーム
- ④ 内容 ・寒河コミュニティまちづくり協議会の取り組みについて

講師：寒河コミュニティまちづくり協議会 米本三恵さん

- ・ワークショップ：日生・寒河について思うこと
 - ：あったらいいなこんな場所
 - ：備前市で暮らすことについて

⑤ 活動の成果等

- ・始め、子どもたちが遊んでいるときとは違い、話し合いの雰囲気になったので、少し緊張した面持ちだったが、遊ぶ時間で少し顔見知りになったり、信頼関係ができたので、日生・寒河のいいところや不満に思っているところなどをざっくばらんに話すことができた。
- ・長年、寒河でまちづくりに関わって来られていたり、民生委員や様々なボランティア活動に従事されたりしている米本三恵さんに今までの経験や日生・寒河のまちづくりに関して思うことなどをお話していただいた。子どもたちは、よく話に耳を傾けていた。
- ・子どもたちに日生・寒河について思うこと・あったらいいなこんな場所・日生や寒河（備前市）で暮らすことについて意見をもらったが、子どもたちの目線でとても参考になる意見を聞くことができ、今後の団体の取り組みに活かしたり、考えていったりするいい機会となったなど思った。
- ・スタッフを含めた大人は、地域に昔あった場所のことを話したり、子どもたちのためにあったらいい場所や企画について提案をしながら、子どもたちに投げかけてくれたりしながら、ざっくばらんにいい意見交換ができた。
- ・一部の子どもの意見ではあるが、この地域に子どもたちにとって魅力的な場所が少ないことやコロナで楽しい行事も行われていないことなどで子どもたちにとって楽しいことが少ないと感じている現状が把握できた。
- ・子どもたち、特に小学生や中高生などが集うような場所がないこと、また地域の方々と交流する機会も少ない現状から、今団体が行っているコミュニティカフェを活用して、多世代が気軽に集える場所をもっと充実させていきたいと感じた。

講師：寒河コミュニティまちづくり協議会 米本三恵さん

<第2回>

- ① 参加人数 18名
(参加者：こども園児5名・小学生9名・保護者4名)
- ② 日時 令和4年2月19日(土)
- ③ 場所 日生東公民館和室
- ④ 内容 ワークショップ



- ：地域の居場所(多世代が交流する場)について
- ：どんな居場所づくりにしていくか・どのようなことをしたいか作戦会議

講師：寒河コミュニティまちづくり協議会 米本三恵さん

⑤ 活動の成果等

- ・ワークショップ形式で進めていった。今回の世代交流の場作りを地域の居場所作りにつなげていきたいと考え、講師の方に協力をいただきながら、子どもたちの意見を聞き出し、まとめていくワークショップにしていった。年齢が小さい子や2年生くらいの子の参加も多かったのでわかり

やすい内容にすること、今後の活動に活きるきっかけになるようなワークショップにしたいと考えて行った。

- ・子どもたちから、居場所ができれば、こんなことがしたいあんなことがしたいという思いがたくさん聞かれ、子どもたちの思いがくめるような居場所作りにつなげたいと思った。いろいろな子どもたちの思いやアイデアが分かったことはとても意義があった。
- ・コロナで楽しい行事も行われていないことなどで子どもたちにとって楽しいことが少ないと感じている現状が把握できたし、子どもたちはいろいろな楽しいことをやってみたいと思っていることもよく分かった。コロナ禍の中で、経験不足になっている状況があるのではないかと感じた。
- ・子どもたち、特に小学生や中高生などが集うような場所がないこと、また地域の方々と交流する機会も少ない現状から、今団体が行っているコミュニティカフェを活用して、多世代が気軽に集える場所をもっと充実させていきたいと感じた。

～事業を終えて～

○事業実施による効果

- ・コロナ禍の中で地域の行事も中止が相次ぎ、なかなか地域の方同士が集うといった場がない中で、このような多世代で交流する場が持てたことは子どもたちにとっても、大人達にとっても楽しい時間となり、意味があったように思う。
交流することで、親しみをもつことや互いを認め合うこと、考えや価値観を知ったりする機会にもなったのではないかと感じる。
- ・子どもたちは、地域に自分たちのことを思ったり、遊んでくれたり、話を聞いてくれる大人がいるのだなということが分かったと思うし、大人にとっても地域の子どもの名前・様子がよくわかり、子どもたちのために何かしたいという思いも強くされていた方もおられたので、互いのことが分かるきっかけとなったことだけでも意義があったと思う。
- ・ボードゲームというツールの持つ、気軽に始められ、仲間に入ることができ、人と人を結びつける力・フラットな関係性を築ける力などは、とても偉大だと感じた。大きい行事をひらくといったことではなかったが、きちんとした目的があり、誰もが触れやすいツールであったことがとてもよかったように思った。

○今後の課題・展開

- ・このような多世代が交流する場の開設を継続することで、地域コミュニティの充実や発展・まちのもつ力の高まりが期待される。
なかなか多世代が気軽に集える場所がない中で、コミュニティカフェを運営している我が団体にとっては、多世代が気軽に集える場所として、自然な形で開設を継続させていくことができるのではないかと考えている。子どもの居場所であったり、地域におけるサードプレイスの役割を担っていく場作りができたりするのではないかとスタッフの中で思いを強くしている。
- ・誰でも気軽に参加でき、自由にすごしていい場所であり、いろいろな年齢の方とふれあうことができる場があるということが、まだまだ認知されていないところもあるように感じたので、継続していく場合、地域にこういった場所があるということをもっと認知されていくよう努めていきたい。

○まとめ

- ・デジタルのゲームで遊ぶことが当たり前の時代に、アナログともいえるボードゲームで遊ぶ事業だったが、人と人が向かい合って、言葉を交わしながら、笑い合いながらゲームを楽しみ、相手を受け入れたり、親しみを持ったり、会話を交わす中で優しさを知ったり、価値観を知ったりできたことはとてもよい交流の場であった。

こういった場があることで、人との関わりが増え、また新しい取り組みを生み出したり、まちを盛り上げていく力の高まりやまちの良さを見直すきっかけになるのではないかと感じる。

この事業をきっかけに多世代が交流できる場作りを今後も継続し、地域のサードプレイスとして機能していくことができるように来年度、計画し、運営していく努力をしたいと考えている。