

中高生向けイベントの実施

取組の背景・目的

児童青少年センター フレンズ本町は、10：00～20：00 まで開館していることもあり、18：00～20：00 の間には、中高生世代の来館が多い。小学校高学年や中学、高校となるにつれ、イベントへ申込・参加が少なくなる中で、日常利用してくれている中高生たちが楽しめるイベントができないかと考え、実施に至った。

取組の概要

イベント内容：バスケットボール 2on2

実施時間：18：00～19：30

実施場所：地下2階 アリーナ

実施頻度：単発

職員体制：常勤1名、臨時社員1名

事業の実施方法：常勤職員による企画・運営

対象：日頃、夜間利用をしている中高生

工夫点・留意点

- ・日頃から利用している中高生が参加し易い種目を選定
- ・部活とは違う雰囲気で開催をすること
- ・スポーツを遊びと捉えられるようなプログラムづくり
- ・得点やタイマーなどの運営を参加する中高生に手伝ってもらうこと
- ・児童館らしく「楽しい」が一番になる大会にすること

[令和4年12月17日 フレンズカップ～バスケットボール2on2～ | 渋谷区/児童青少年センター フレンズ本町 \(friends-shibuya.com\)](#)



取組の効果

- 中学生や高校生になっても遊びに来たいと思える児童館だと認識してもらうこと
- 中高生世代のコミュニティをつくるきっかけとなること
- スポーツや遊びを通して、児童健全育成の一助となること
- 中高生世代の悩みが多い時期に、家でも学校でもない第三の居場所となること

課題・今後の展開

- コロナ禍において利用に制限がかかったこともあり、利用が減ったため、利用率を少しずつ上げていき、見守る中高生を増やしていきたい
- 遊びにきてくれる中高生世代との信頼関係の構築
- 親や先生などの立場ではない関わり方や見守り方ができる職員の育成
- 中高生世代が児童館に来たいと思える日常運営やコンテンツの提供
- 中高生世代が主体的に活動できる居場所の提供

はじめてのカードゲーム・トレカ杯

取組の背景・目的

日常利用の中で、小学生～大学生までが楽しんでいたカードゲームに注目し、異年齢でも楽しめるイベントは開催できないかと考え、実施に至りました。

カードはもっているけど、ルールが分からない、はじめたいけどルールが理解できるか不安、そんな子ども達から、ルールを熟知している中高生までと一緒に遊べるように、世代や性別を超えたイベントを目指し企画しました。

取組の概要

イベント内容：はじめてのカードゲーム

実施時間：1 時間

実施場所：机、椅子があればどこでも

実施頻度：月に 5～10 回

職員体制：常勤 1 名

事業の実施方法：常勤職員による企画・運営

対象：ルールがわからない、対戦相手がいない、強いデッキを作りたい子ども

イベント内容：トレカ杯

実施時間：2 時間程度

実施場所：机、椅子のある部屋

実施頻度：月 1 回程度

職員体制：常勤 1 名、臨時社員 1 名

事業の実施方法：常勤職員による企画・運営

対象：カードゲームをやっている子どもと保護者

工夫点・留意点

- ・小学生～高校生、保護者、初心者～上級者までが楽しめる大会にすること
- ・上級者が初心者へレクチャーできる環境づくりをすること
- ・高校生や大学生が運営することで、子どもの参画するイベントにすること

[令和 4 年 11 月 12 日 「トレカ杯～カードで対戦！～第 2 回【デュエルマスターズ】大会」](#) | 渋谷区／児童青少年センター フレンズ本町 (friends-shibuya.com)

[令和 4 年 11 月 19 日 「トレカ杯～カードで対戦！～第 5 回【ポケモンカード】大会」](#) | 渋谷区／児童青少年センター フレンズ本町 (friends-shibuya.com)



取組の効果

- カードゲームを通して、異年齢交流のきっかけとなる
- 上級者が初心者へレクチャーする環境をつくることで、コミュニケーションを促進する
- 高校生や大学生が主体性をもって大会運営をすることで、児童健全育成につなげる
- 保護者も一緒に楽しめるツールとして、カードゲームを活用し、子ども間だけではなく、親子間でもコミュニケーションツールとなる
- 大会を開催することで、目的意識をもって活動するきっかけとする

課題・今後の展開

- はじめてのカードゲームに参加した子どもの大会参加
- 中学生が参画したイベント運営
- アクティブ層ではない子どもたちの居場所づくり、活躍の場の提供
- カードゲームをきっかけとした他の児童館活動への参加