

## センスゲーム・ヒストリー

NEVER LAND開校前のスリーポーキッズがスタートした1997年から、27年センスゲームを子供たちと取り組む中で、センスゲームの意義と目的は時代とともに変化してきました。

### (1997年～2000年)

1997年小学生アドベンチャークラススタート、2000年保育支援センスゲームスタート

海・山・川・森・富士山などのフィールドでの冒険メニューを通じて、参加してくれた子供達が、得意な感覚を駆使することで、危険察知やスタッフの問いかけへの返答をしてくれていることに気づきました。

子供達は、視覚・聴覚・触覚・嗅覚のうち、1つの感覚で答える子がいれば、複数の感覚を駆使して答える子もいます。それぞれの気づきを導き出すまでに使われている感覚は、ひとりひとり違っていました。

この気づきによって、センスゲームの構成を、複数の感覚を使わないと感じられない感覚遊びへと変化させていきました。また、子供たちへの個別の声掛けを強化していきました。

2000年4月から幼稚園・保育園向けのセンスゲームを作成し、保育支援センスゲームをスタートしました。

### (2000年～2010年)

2000年複数の感覚を駆使するセンスゲーム導入

保育支援のひとつである、幼児向けセンスゲームを知育メニューとして、通常保育時にスタートしました。同時に小学生アドベンチャークラスでのセンスゲームにも、感覚統合を目指す各種感覚の同時使用のセンスゲームを主に行うようになります。さらに、非認知能力upセンスゲームもスタートしました。

その中で、子供たちの行動基準の最後に使われている感覚は、想像（イメージング）だと気づかされました。行動に結びつける為に各種感覚を駆使した後、園児たちは行動する前に想像していたのです。ここでさらにセンスゲームの構成を作り直す事になりました。

現在、子供たちの過ごす時代に合わせる事を第一に考慮して、センスゲームのビルドアップを怠らない様に活動しています。

2003年児童相談員さんからの依頼で、不登校生のコミュニケーションクラスを開校

不登校生の居場所作りの一環として、コミュニケーションクラスを開設し、16歳～17歳の子供達は、バイク好きな大人のサポートの基、バイクレーシングチームの運営に取り組み始めました。

また、10代の不登校生の女の子たちが在籍する、ファッションに特化したクラスを1年間開校しました。

自分で役割を選びやり抜く力と、自らの必要性を見つけ出すという、非認知能力において一番大切なことに取り組み始めた結果、それぞれの子供たちとの繋がりができました。

彼らは、一緒に活動する人と話し合い、自分の役割を見つけコミュニケーションする事を覚えていきました。

個々の特徴に沿う役割を自分で決めることが、子供たち自身による行動へと繋げてくれたと感じています。

2008年SBS御殿場第一キャンプ場でのネイティブアメリカンパーティーを小学生アドベンチャークラスの子供たちと開催

当時御殿場第一キャンプ場に常設されていたネイティブアメリカンのティピーテント場をベースに、小学生アドベンチャークラスの子供たちがネイティブアメリカンの子供になりきり静岡県内のご家族約150名とイメージングパーティーを開催しました。

アドベンチャークラスの子供たちはもてなす気持ちを持って取り組み、当時のリーダー・サブリーダーが新聞ラジオテレビの取材を受け、パーティー当日もゲストと一緒にイメージングストーリーを作り出す一日を醸し出してくれました。

この時のリーダー・サブリーダーは、現在の当法人の理事と従業員として力を発揮してくれています。

同年7月 細心の注意をはらい、フィールド選びと対策を施した上で、開校以来初の台風接近中のキャンプを

アドベンチャークラスの子供たちが、体験しました。子供たちがお互い話し合い、初めての状況乗り越えてくれました。

2009年から市内中学生の物作り講座で他人との関係をテーマとするセンスゲームを開始  
人間関係の作り方を伝えるセンスゲームで、人の感情を読み取るゲーム内容に変化させていきました。  
この時代から、子供たちを取り巻く環境が大分現在の環境に近づいてきたように思います・・・  
デジタルの普及が一気に人々の生活に関わってきたのです。

子供たちの置かれる環境が変わり、コミュニケーションの仕方にも変化が生じました。話し言葉が書き言葉に変わり、読み手の感情に左右されるコミュニケーションが増えたことで、送る側の感情と受け取る側の感情の食い違いから起きる無視やいじめが増加しました。こうした状況に対応するため、センスゲームでも人の感情を読み取るゲームを増やしていく事になりました。

(例；男子2人女子2人に、背中で泣いてる、怒ってる、笑ってる、喜んでるを演技してもらいます。この年度頃から、泣いてる演技を笑っていると捉えている学生が増えていきました・・・)

## (2010年～2020年)

2011年 発達障害児への個別メニューでのトレーニング依頼が増え始めた為、個人に合わせた  
パーソナルセンスゲームを使ってのトレーニングを開始

小学2年生で、因数分解を解いてしまうギフテッドの子との出会いは、私にとっての転換期となりました。  
ひとりひとりの子供に焦点をあてたセンスゲーム作りを意識するようになり、そのセンスゲームがひとりの子供にマッチした時の充実感と、マッチしなかった時に、また新しい取り組みへと思考を柔軟に変えていける思考を与えてくれました。

2013年アドベンチャークラスでの“ふつうって何？”をテーマに毎年開催されている海のパーティーと  
川のパーティーを企画

一人一人の恐怖心に寄り添うことで、現在の感覚統合センスゲームと非認知能力upセンス  
ゲームの基礎となりました。

“ふつうってなに？”

200mm離れた人口島までシュノーケリングで泳ぎ真下の魚を釣るチャレンジ

海のパーティーと川のパーティーに臨む子供たちに「怖いと思わない？」と問いかけると帰ってくる答えです。  
5メートルの高さから飛び込むチャレンジなども行いました。

2017年 小学生中学生コミュニケーションクラススタート

保護者から、長期の休みの居場所作りを目的とした活動依頼を受け開校し、個々のやる気スイッチ探しを始め  
ました。

それぞれの子供たちのやる気スイッチは、夏休みの課題に取り組むときに、教科ごと鉛筆を変える子、1問解  
くごとに鉛筆を手放し次の問題を解く子、全ての文具を青で揃えてある子など様々で、興味深い結果になり  
ても良い体験を子供たちからさせてもらいました。

## (2020年～)

2021年幼稚園児・保育園児向け 放課後活動KIDS CLUBスタート

園児向け感覚統合センスゲームと非認知能力upセンスゲームの働きかけを目的とするKIDS CLUB  
をスタートさせました。

初年度12人の園児達と活動する中で行ったのが、5歳児から6歳児非認知能力upセンスゲーム”かくれが作ろ  
う！”です。

園児ひとりひとりが、かくれがを建てる場所決め・建てる素材選び・自分の出来る事を考え、自分のしたいこ

とを話しました。みんな大切に取り組んでくれました。（トレーナーは、ファシリテーター役に徹しました）小学生だけでなく、年中さんの子供までもが、出来る事を実感させられました。

2023年4月小学生コミュニケーションクラス サテライト スタート

KIDS CLUBの卒園児で小学2年生進級する保護者から、「小学生になってから、KIDS CLUBで活動している時は、いろんな事を自分の考えで決めていたのに、お休みの日に『ママ、私は今日なにしたらいい？』と言うようになりました。どうしたらいいのでしょうか？」と相談されたことをきっかけに、サテライトクラス（イメージング・想像性に特化したクラス）を新設しました。

(Future)

2024年以降の未来・・・感覚を自分で選択できなくなるのでは？

子供たちがこれから迎える未来は、4DXに見られるような、今よりも受動的な感覚刺激を受ける機会がさらに増えるでしょう。直接的な体験と、間接的な体験、の境が無くなるのかもしれないね。

そして、2030年労働人口は3分の2になるとも言われています。

減った労働力はテクノロジーによって補われることとなります。それは大抵の仕事はロボットによって置き換わることを意味します。では、人材はどのように募集されるのでしょうか？どのような人を社会は必要とするのでしょうか？同じようになんでもこなせる人はロボットがやってくれます。そのような未来を迎えたとしたら、いまの子供たちには自分の得意を見つけるスキルが求められるはずです。言い換えると、自己選択性を問われる時代がくるのでしょうか。また自分の選択が間違っている、選び直す力とトライできる力が求められるのかもしれない。

少なくとも、子供たちに寄り添ってきた27年で、私が出会ってきた子供達は、自己選択する前にいろいろなオプションを想像して今の選択をしてきた結果を話に来てくれています。

その選択は、いろんな考察を経て自己決定をした結果だと思います。

これからも、センスゲームを受けて育てて大人になった子供たちからの見地をいただいて、センスゲームをビルドアップして行こうと感じています・・・

上記の内容は、NEVER LANDが行ってきた今までの内容に過ぎません。

センスゲームには、成功と同時にもちろん失敗もありました。

その理由を知るために、そして未来へつながるセンスゲームを作るために、

時代背景や、子どもたちへ与える影響など様々な視点から考える必要があると感じます。

トレーナー養成講座や、センスゲーム・ラボでは、今まで行ってきた内容の詳細を含めて、深掘りをしていきますので、興味のある方はぜひ参加をお待ちしています。

時代の変化に対応できるセンスゲームを、皆さんと作っていきたいと考えています。

一般社団法人ネイチャースクールNEVER LAND代表理事 小林 範泰