



日独学生青年リーダー研修（受入）  
あそびの創造を通じた相互理解実践  
「あそびをデザインする」ワークショップ



Tokyo Gakugei University

2006.9.25

## はじめに

2005年、「日独青少年指導者セミナー」に参加したことがきっかけで、今回の2006年日独学生リーダー研修(受入)の一端を担うことになりました。この日独学生青年リーダー研修(受入)は、『青少年団体等で活動する学生青年リーダーが、共通の課題、相互国における文化体験等を通して、今後の学生青年交流の発展に資する』ことを目的として、独立行政法人国立青少年教育振興機構国立オリンピック記念青少年総合センターが行う国際交流事業です。

日本の学生とドイツの学生の人間的な交流を行うため、東京学芸大学の学生有志らとそのあり方を検討し、“あそび”の創造を通じた相互理解実践「あそびをデザインする」ワークショップを企画、実践するに至りました。

「あそびをデザインする」ことを共通体験とすることで、ドイツ人という国名などのカテゴリーを前提に交流するのではなく、人間として、友人として、工夫を重ねあったこのワークショップの記録が、学生たちの深化につながれば幸いです。

2006年9月25日

日独学生青年リーダー研修(受入)  
“あそび”の創造を通じた相互理解実践  
「あそびをデザインする」ワークショップ  
コーディネーター 鉄矢悦朗  
(東京学芸大学 助教授)



プログラム

10:00 受付

「こんな「あそび」あんた「あそび」」



10:20 挨拶と今日の予定など

18:00 鉄矢悦朗(東京学芸大学 助教授)

「やってみよう、遊んでみよう」



10:30 基調講義「あそびの探求、本質をさがして」

18:20 山田修平(東京学芸大学 学芸大子ども未来プロジェクト研究員)



11:30 グループ分け、自己紹介など

以後 グループ活動



12:00 グループ行動、ランチタイム



13:00 「“あそび”をデザインする」グループワーク

相互のあそび紹介、あそびの記録方法の検討





プログラム

15:00 グループ発表 7グループ7分程度

「こんな“あそび”あんな“あそび”」



16:00 鑑賞“あそび”

「やってみよう、遊んでみよう」



16:20 with ドリンク




1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
--	--	--	--

団長




Sascha KUMMER  
ザシャ クマー  
saschakummer@web.de




Lars BEHRENDT  
ラーズ ベーレンント  
lars-behrendt@gmx.de



Sarah OETKEN  
ザーラ エトケン  
sarahoetken@hotmail.com




Mareke HEIER  
マレケ ハイヤ  
MarekeHeier@web.de



Carina CRAVAACK  
カリーナ クラヴァーク  
carina.cravaack@gmx.de



Jan Sebastian SCHMALZ  
ヤン=セバスティアン シュマルツ  
sebastianschmalz@gmx.de



Alina PWIEN  
アリーナ ピーヴェン  
alina.pwien@web.de



Ralf GAYER  
ラルフ ガイヤ  
ra-ga@gmx.de



Teresa OVERBERG  
テレザ オーヴァアベアク  
sesi@gmx.li



Oliver WIRTH  
オリヴァー ヴィルト  
olem@gmx.de



Heidi SCHULZE  
ハイディ シュルツェ  
heidi-sch@gmx.net



Maria RIEDEN  
マリア リーデン  
yazinder@aol.com



Stephanie QUAISER  
シュテファニ クアイザ  
stephaniequaiser@gmx.de



Christoph GÄRTNER  
クリストフ ゲアトナ  
Christoph.Gaertner@gmx.net



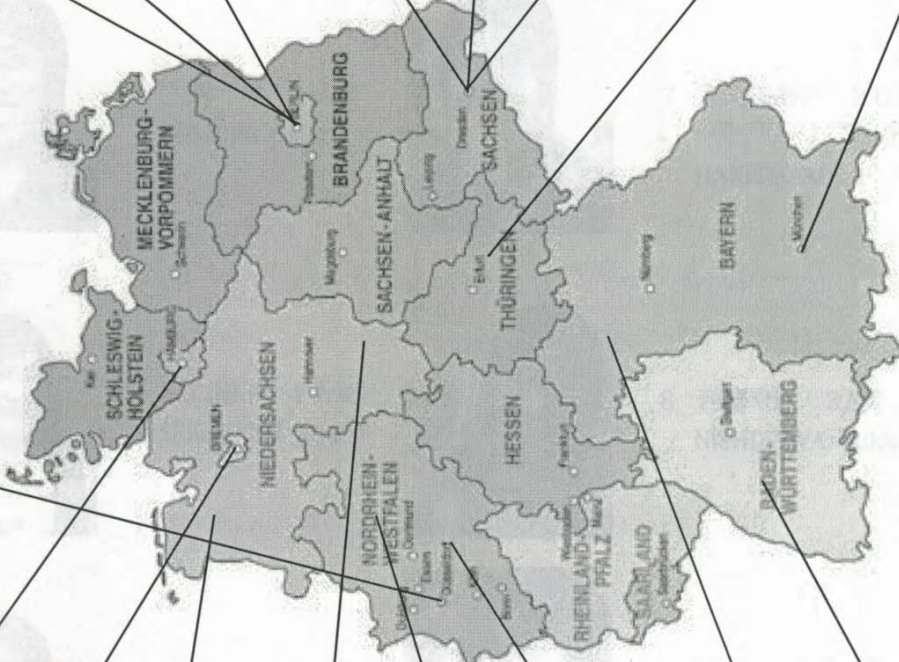
Uta SCHWENKE  
ウータ シュヴェンケ  
utaschwenke@gmx.de



Thomas WEIGELT  
トーマス ヴァイゲルト  
thom@s-weigelt.de



Alexander PRAHEL  
アレクサンダ プラール  
alex@aprahel.de





1 菊池浩美 1 B 美  
KIKUCHI Hiromi



6 漆原彩美 1 A 美  
URUSHIHARA Ayami



2 三村 聡 1 A 美  
MIMURA Satoru



7 羽毛田あい 2 G 美  
(環境・プロダクトデザイン研)  
HAKEDA Ai



3 関口陽子 1 A 美  
SEKIGUCHI Youko



8 西澤幸恵 2 A 美  
NISHIZAWA Yuki



4 白尾徳海 4 A 美  
(環境・プロダクトデザイン研)  
SHIRAO Tokumi



9 新名佐和子 院2 美  
(グラフィックデザイン研)  
NIINA Sawako



5 平野祥子 1 A 美  
HIRANO Sachiko



10 岩崎麻美 1 B 美  
IWASAKI Asami



11 河本芽瑠 3 A 美  
(環境・プロダクトデザイン研)  
KAWAMOTO Meru



16 野村祥子 4 B 美  
(環境・プロダクトデザイン研)  
NOMURA Shouko



12 嶽里永子 院2 美  
(グラフィックデザイン研)  
TAKE Rieko



17 養口恵美 2 K 欧  
MINOGUCHI Emi



13 宮本 元 1 B 美  
MIYAMOTO Hajime



18 篠永将和 4 A 理  
SHINONAGA Masakazu



14 齋藤悠希 2 A 美  
SAITOH Youki



19 土井富恵 4 A 美  
(グラフィックデザイン研)  
DOI Tomie



15 柳原文 2 N カウ  
YANAGIHARA Aya



山田修平 研究員  
YAMADA Shuhei

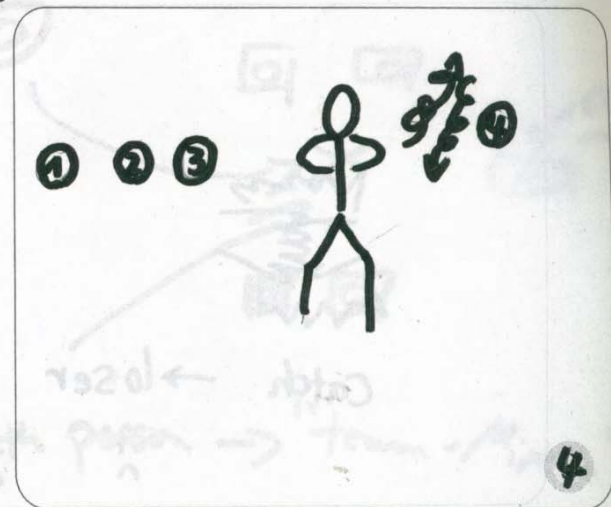
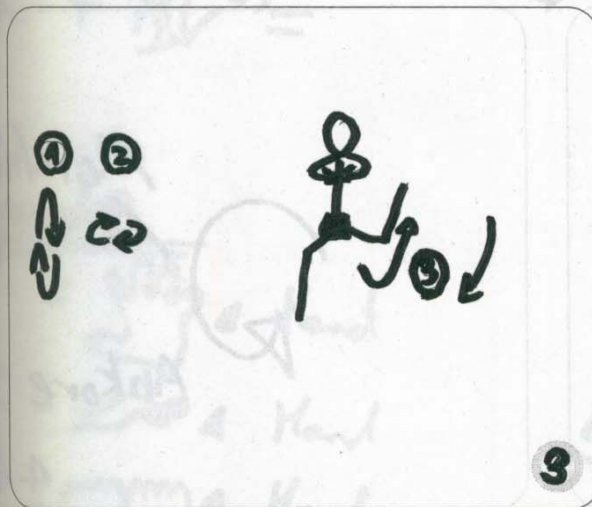
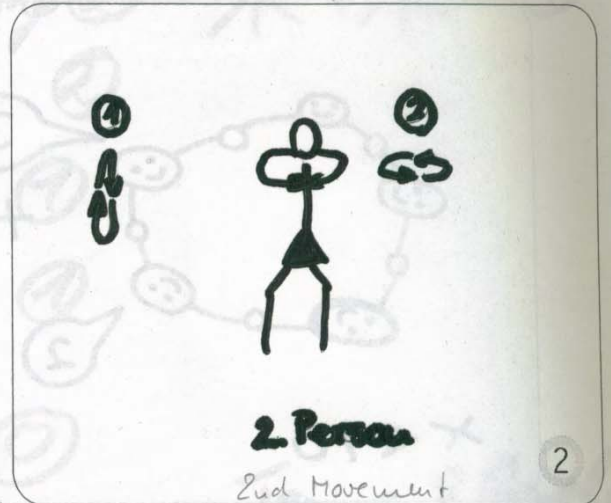
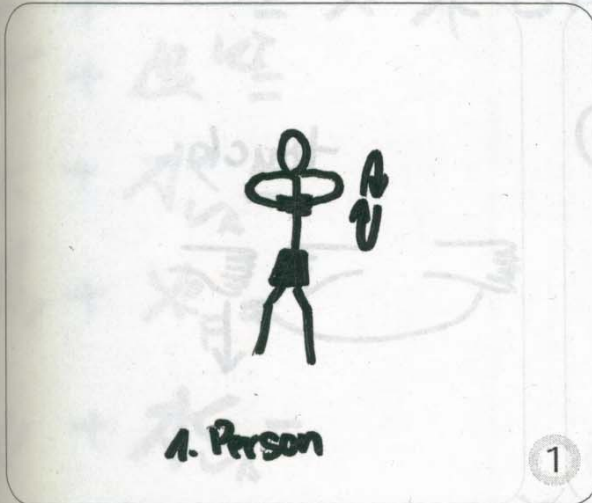


鉄矢悦朗 助教授  
TETSUYA Etsuroh

ASOBI NAME

**PAGI PAGI**

遊びのながれ

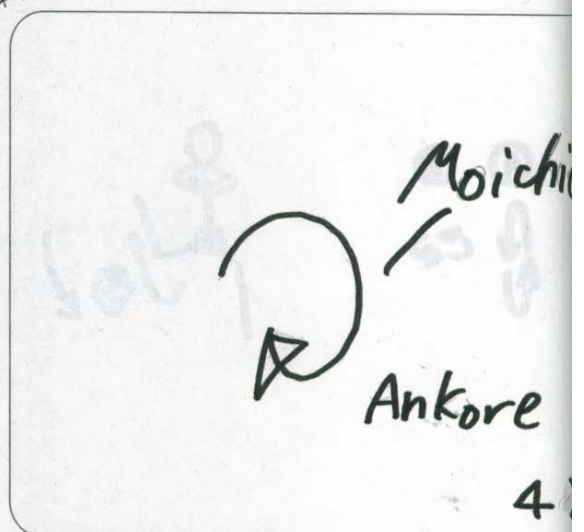
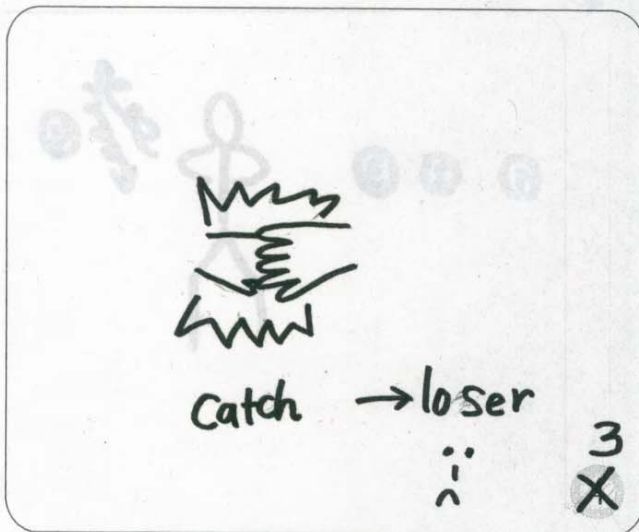
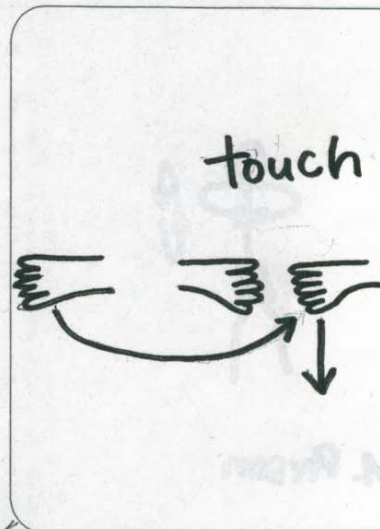
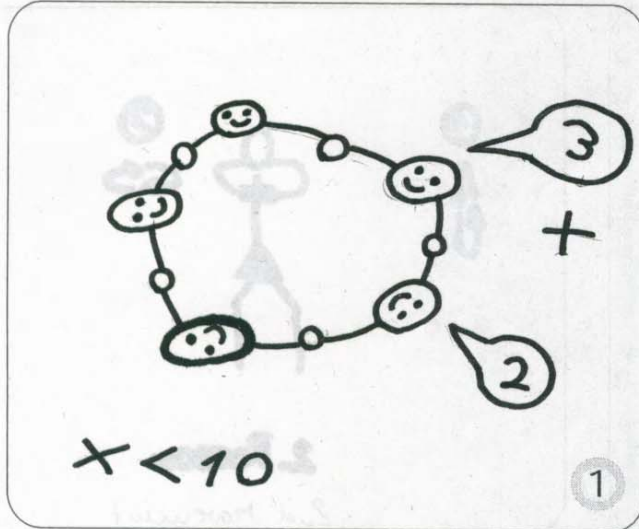


ルール:  
repeat everything before  
adding ones movement  
mistake → out

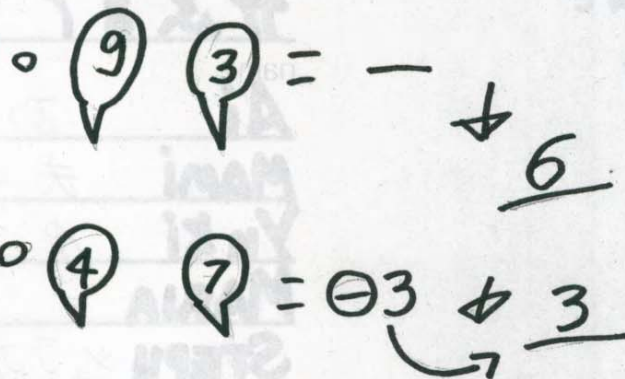
Team name **かふえりあ**  
name  
**Ai** あい  
**MAMI** まみ  
**Yuki** ゆき  
**MARIA** まりあ  
**STEPH** ステップ

ASOBI NAME Catch か が

遊びのながれ



ルール:  $OX < 10!$



Team name

かふえりあ

name

Ai

Mami

Yuki

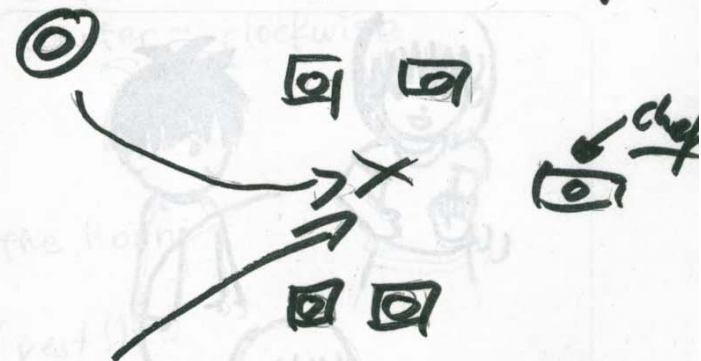
Maria

Stephi

ASOBI NAME **Fuji-SAN ぶじ-さん (山)**

火 + 木 = 火木 Strong ②  
 水 + 風 = ②  
 木 + 水 = ①  
 風 + 火 = ①  
 火 + 水 = ②  
 木 + 風 = ②

Team = 2 People



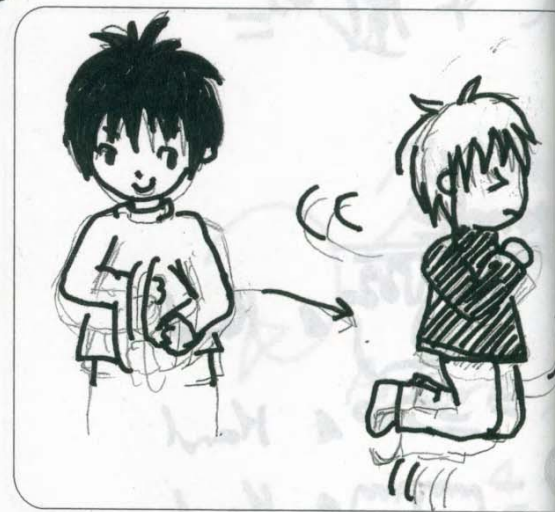
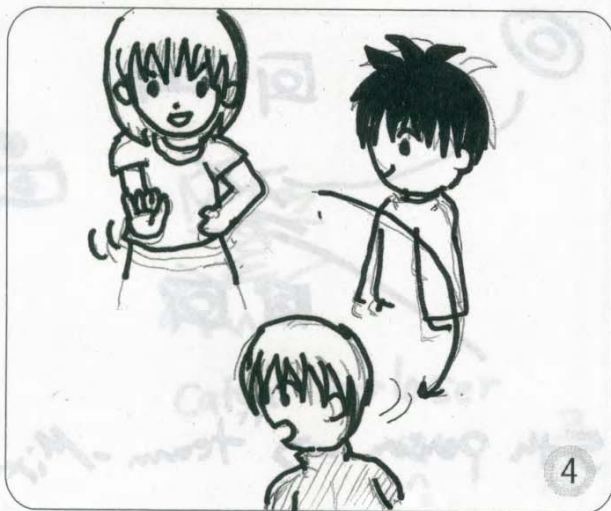
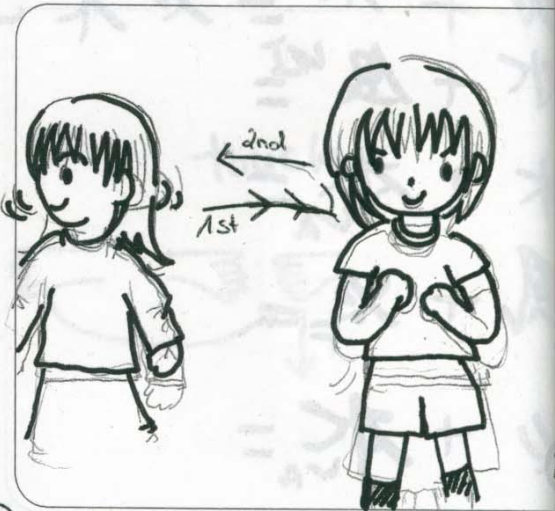
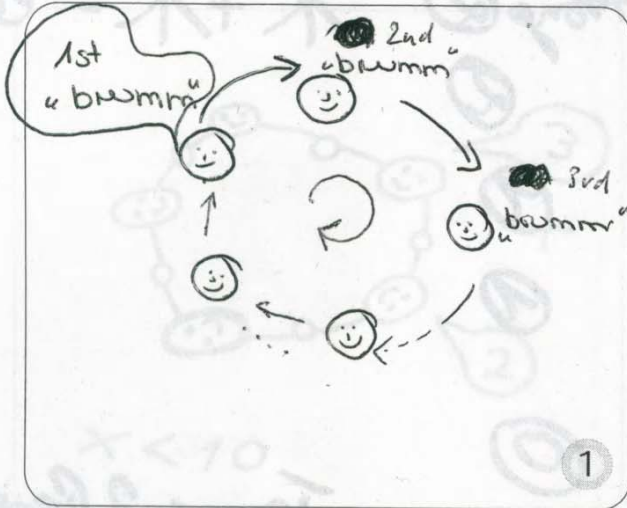
5th person → "team-Mixer"

手 = Hand  
 水 = Hand  
 木 = Hand  
 風 = Hand  
 火 = Fire  
 水 = Water  
 木 = Wood  
 風 = Wind

Team name  
 かがえてりあ  
 name  
 Ki  
 Mami  
 Yuki  
 Mota  
 Stephi

ASOBI NAME Schumacher vs Sato

遊びのながれ



ルール:

Team name

sunny side up

name

Hiromi Kikuchi

Yukie NISHIZAWA

Aya Yanagihara

Ralf Bayer

Carina Crava

ASOBI

1st pi

2nd

3rd pi

rule

ルール:

4 rot

Make

ASOBI NAME Schumacher v.s Sato

1st pic

- Stand in a Circle
- One starts to make the sound of car in the direction of left ~~next~~ neighbour
- the left neighbour does the same.
- ..... clockwise.

2

2nd pic

- One pretends to hit the brake
- The direction changes to counter-clockwise

3rd pic

- One pretends to blow the horn
- Next one is skipped (rest!)
- Next one continue the ~~pretend to~~ sound of car.

3

rule

ル-ル:

4th pic

- One says "crash!" and twist hands.
- Next one jumps with "full turn"

WA  
hara

age

• ~~Make~~ Mix it up and get faster!  
Have fun in B

Team name

Sunny side up (SSU)

name

• Yanagihara Aya.

• Ralf Bayer

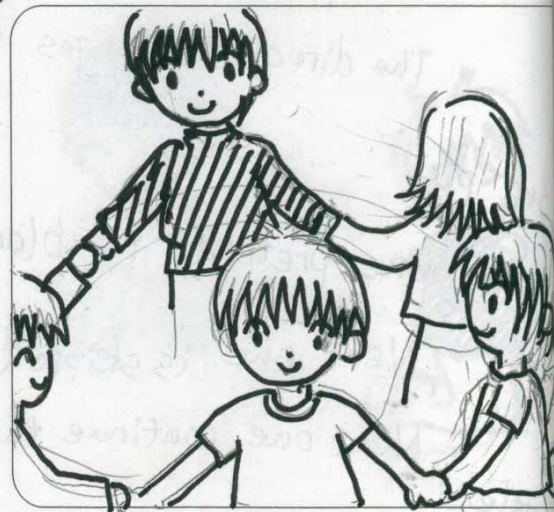
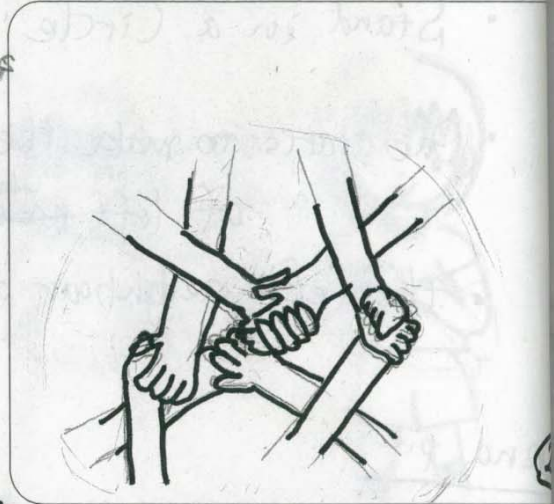
• Carina Cavaack

• Yukie NISHIZAWA

• Hiromi Kikuchi

ASOBI NAME Link the world

遊びのながれ



ルール:

Team name

name

Aya Yanagihara

Ralf Bayer

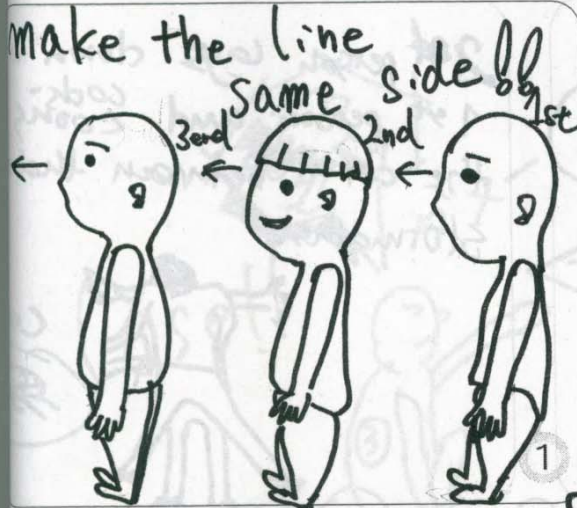
Yukie Nishizawa

Carina Crava

Hiromi Kikuchi

SOBI NAME *Gesture Game*

あそびのながれ



ルール:

inform for next person  
only gesture!!  
~~can't speak!~~

Team name

Sunny Side Up  
name

Yukie NISHIZAWA

Aya Yanagihara

Ralf Bayer

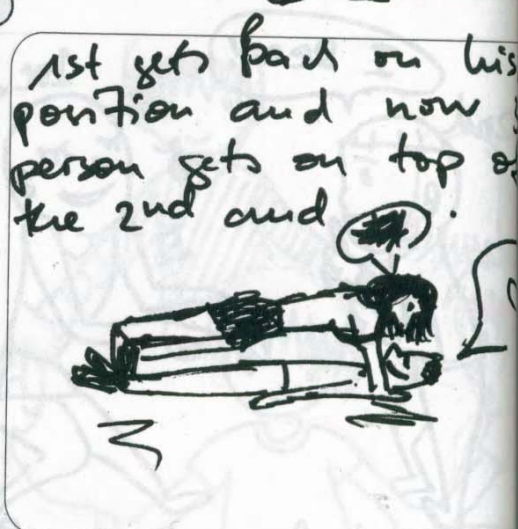
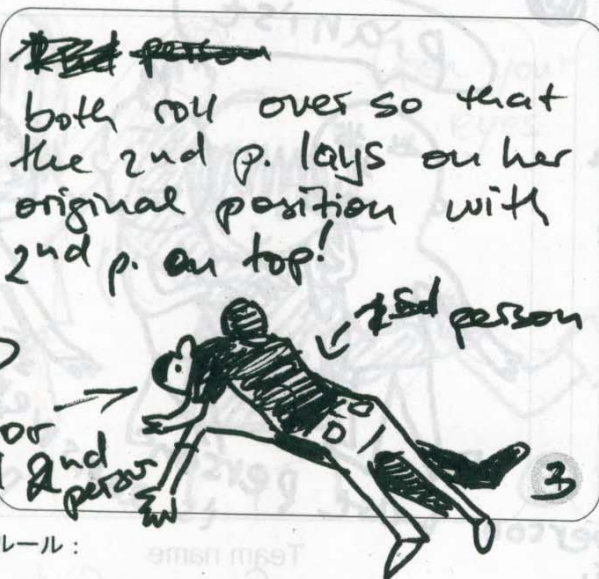
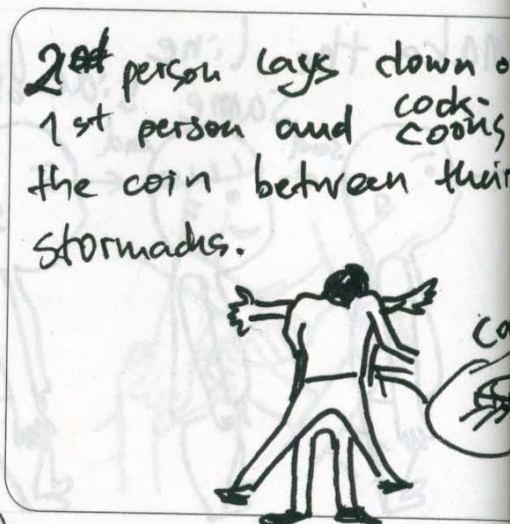
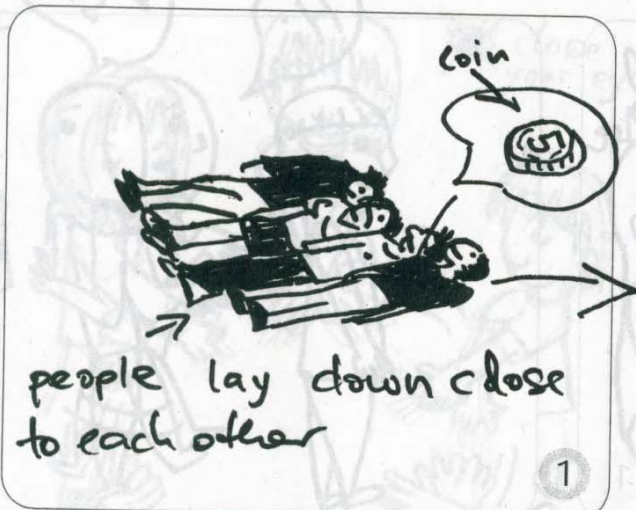
Carina Cassack

Hiromi Kikuchi

ASOBI NAME

COIN-GAME

遊びのながれ



ルール:

Team name

Oishi

- Sushi rolls

name

Nomiku

Shino

Kuristofu

Alexu

Ariana

SOBI NAME

Catch me if u can



Team name

Oishi-sushirolls

name

Nomu  
Shino  
Christoph  
Atex  
Ariana

ASOBI NAME

# Get up Game.

2人



Many people

↑ stand up!



Use hand.

ルール:

Team name

Oishi-susi  
name

Nomu

Shino

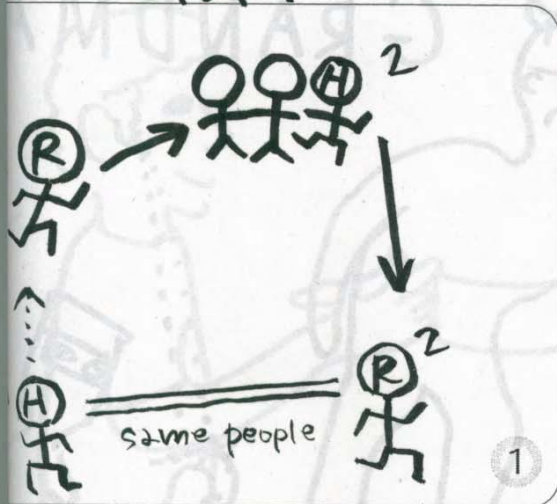
Kumisutof

Areksu

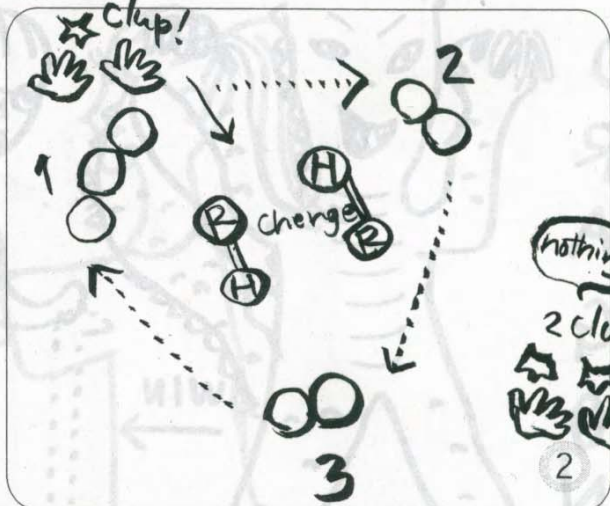
Arina

JOB I NAME **RUNTER**

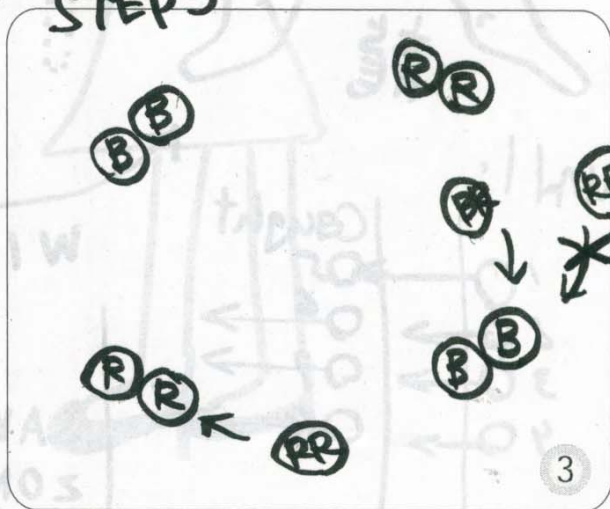
のながれ **STEP 1**



**STEP 2**



**STEP 3**



Team name  
**RUNNER & HUNTER**  
switch & change

Team name  
**TEAM TAKECHI**  
name  
Suzuko  
Tera  
Satoru  
Wats  
Oliver

ASOBI NAME

GRANDMA GRANDMA



GRANDMA



Round 1:

	Caught
1 0	05
2 0 →	06 →
3 0 →	07 →
4 0 →	08 →

WIN

SAVE ZONE

Round 2:



1 0000	
2 0000	06
3 0000	07
4 0000	08
5 0000	

Team name

Team Takeshi

name

SUMIKO

HEMI

YUKI

WATS

OLIVER



OB I NAME

# FINGER FENCING



touch  
your partners  
body!

VIN

Team name

Team TAKENRI

name

Suzuko

Meru

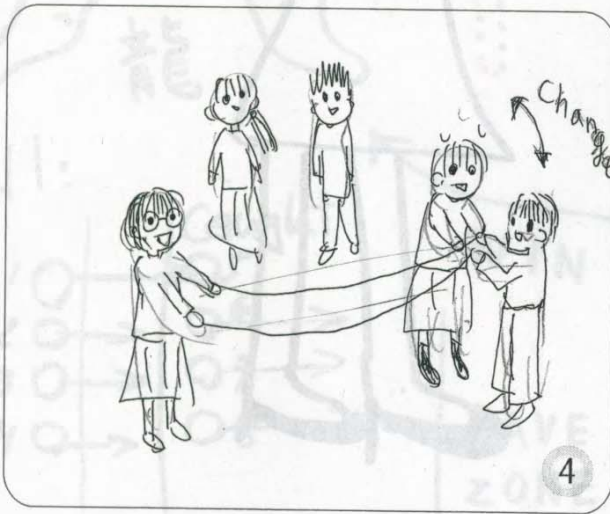
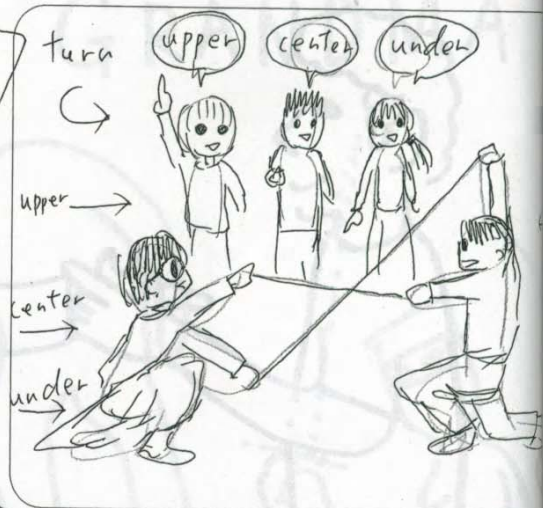
Satoru

LATS

Oliver

ASOBI NAME *What do you want?*

遊びのながれ



ルール:

Team name

name

*uta*  
*sebastian*  
*Megu*  
*Yoko*  
*Heidi*  
*Toni*

BI NAME Invisible Conductor

つながれ



Team name

Team name

name

Uta

Sebastian

Megu

Yoko

Héedi

Tomi



ASOBI NAME **Telegraph**

We play with two teams. The teams sit down in a row facing one direction. Another person roles the die at one end. Depending on the number the die shows he has to give a signal to the person sitting in front of him. The signals are the following:

- 1 - left shoulder
- 3 - head
- 5 - right shoulder

The first person in the row has to grab a thing according to the number. The person who was the first go to the back of the row. The team that has returned to the original constellation is the winner.

ルール: 伝達ゲーム

2人一組。同じ方向を向いて座る。  
最後尾で、サイコロを振り、サイコロの目で、  
前の人に伝達するサインが決まる。

- 1は、左肩
- 3は、頭
- 5は、右肩

最初の人には、伝達されたサインの物を持って、列の  
最初尾に戻り、はじめと同じようにサイコロを振り、サインを

Team name

name

Uta

Sebastian

Megun

Yoko

Heidi

Tomi



BI NAME Invisible Conductor

One person leaves the room and the remaining group decides who is going to be the invisible conductor.

The conductor imitates a music instrument and the rest of the group does the same. If the conductor changes the instrument, the group has to follow it immediately (train this for a while). The person who left before now enters again and has to find out who the conductor is, while he changes the instruments.

透明指揮者

まず、鬼を決め、部屋から出ていってもらい、その間に残った人は、「目に見えない指揮者」を決めます

透明指揮者 (invisible conductor) は、次から次へと演奏の楽器をかえていきます。そして、内の人達は、彼の手かえをします。

次に、その中から誰か、invisible conductorでみんなの動きやっているかを探ります。

Team name

name

Uta

Sebastian

Megu

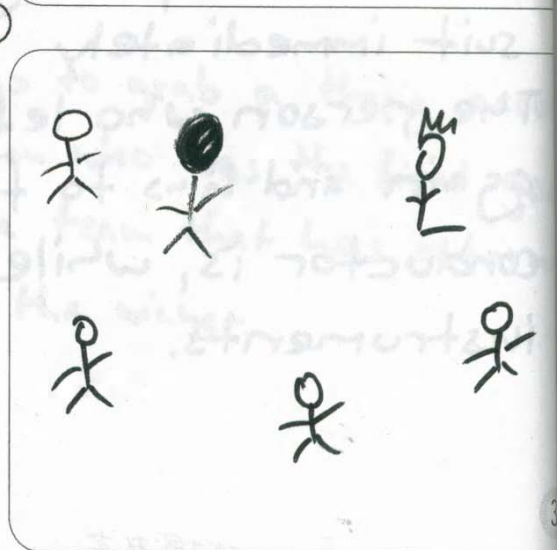
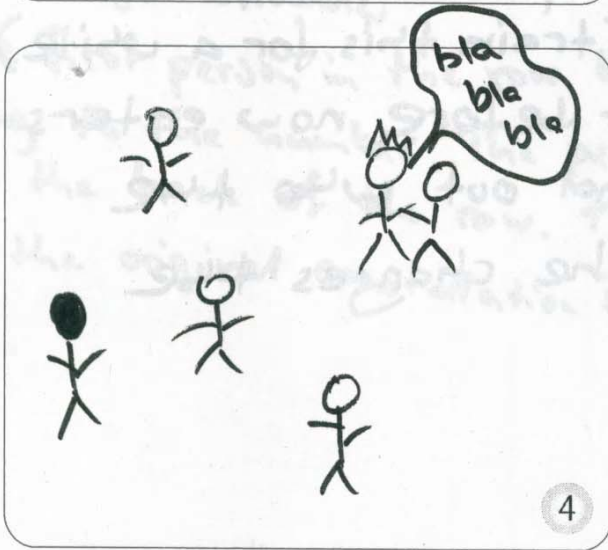
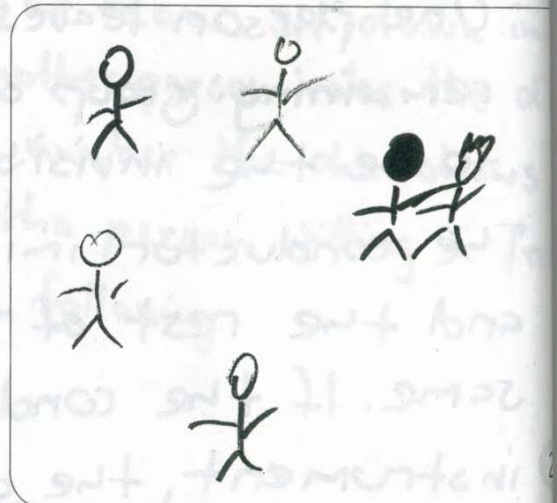
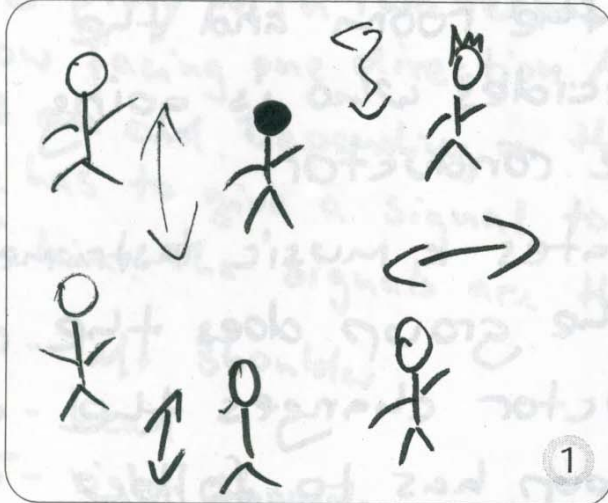
Yoho

Heidi

Tomri

ASOBI NAME **JAPLAND**

遊びのながれ



ルール: rules:

- catcher = ONI

- players (run around)

- got catch

- get free by touching and saying a German or Japanese word

Sachiko  
Hirano

Team name  
**Himawari**

name  
**Thomas**

**Mareke**

**Take Tokun**

**Hayime Miyama**

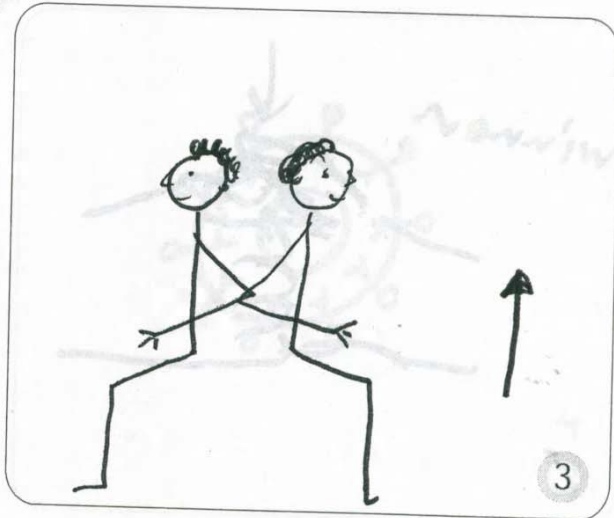
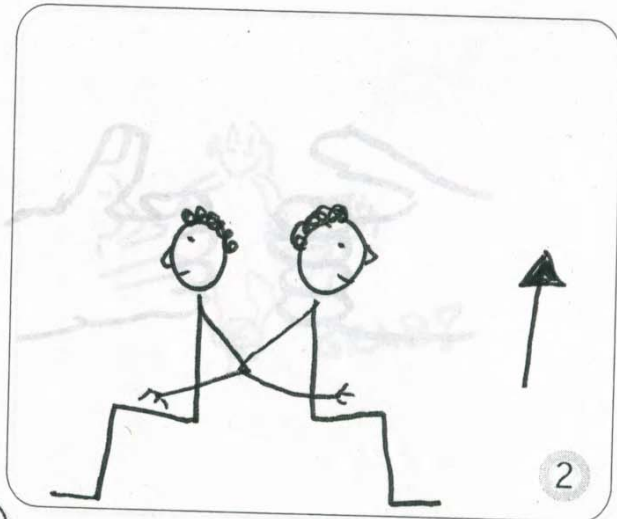
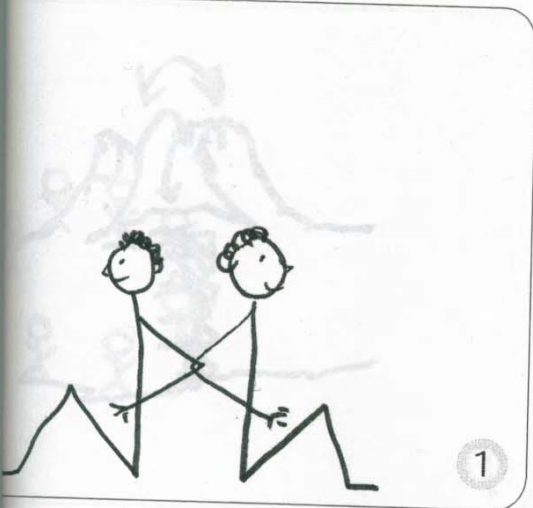
**Sacha, Ferda, Sarah**



BI NAME RISE TO THE SUN

ASOBI NAME

ながれ



Team name

Himawari

name

Thomas

Mareke

Take Toku

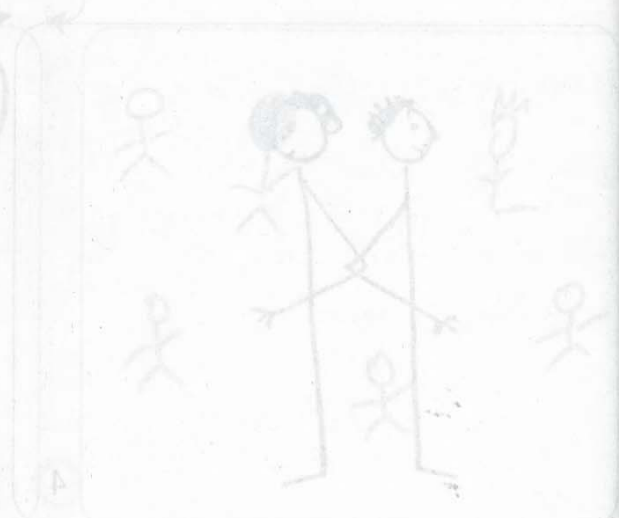
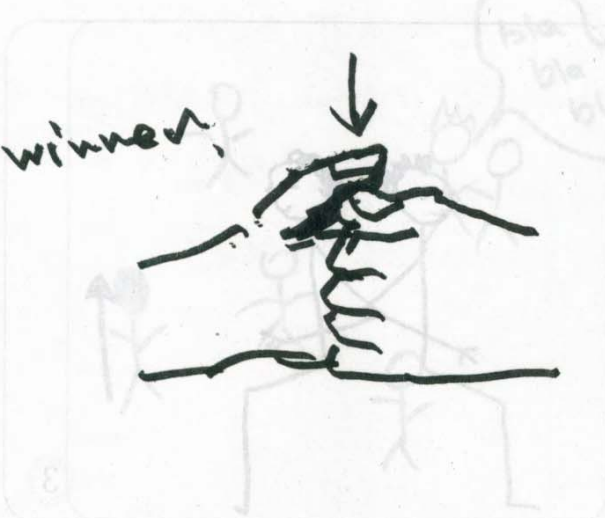
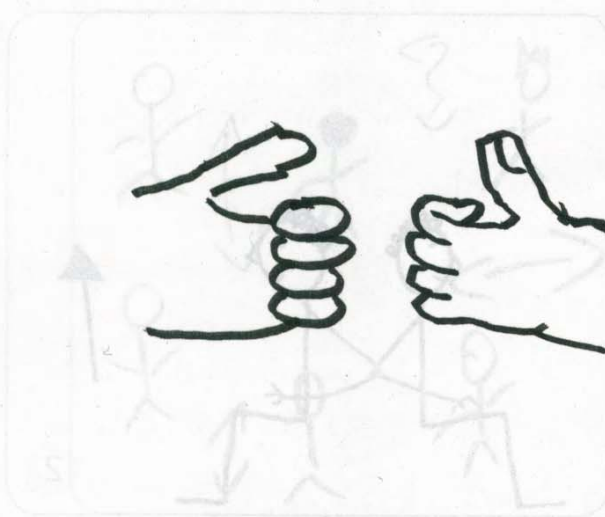
Sachiko Hirano

Ayime Miyamoto

Sasha, Vera, Sarah

ASOBI NAME

catch my Disk.



ルール:

first cross each other  
finger three times, and  
start to fight. If you  
~~do~~ catch another one thumb  
you will win.

Team name

Himawari

name

Toshio

Mareke

Take Tokun

Hayime Miyama

Jascha, Teresa,

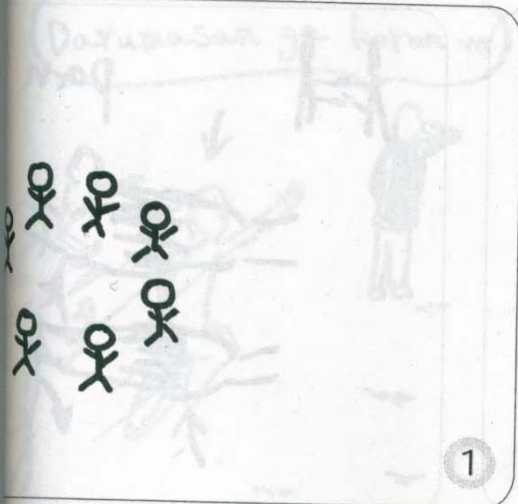
Jasch



BI NAME

TOKYO FEELING

ながれ



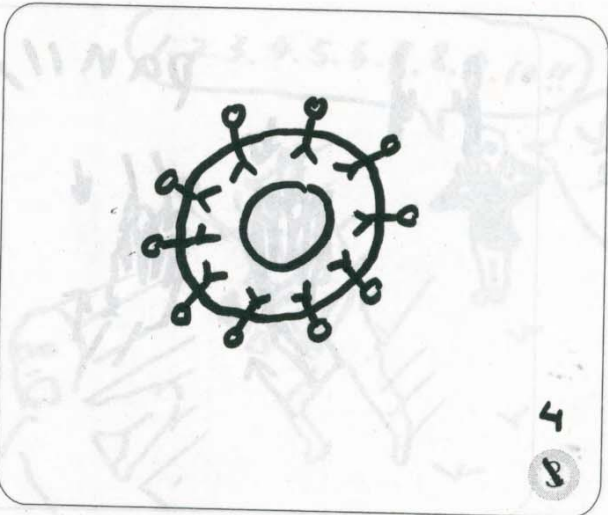
1



2



3  
4



4  
5

in a circle  
your eyes and grab  
hands  
the knot  
again in a circle

Team name

HIMAWARI

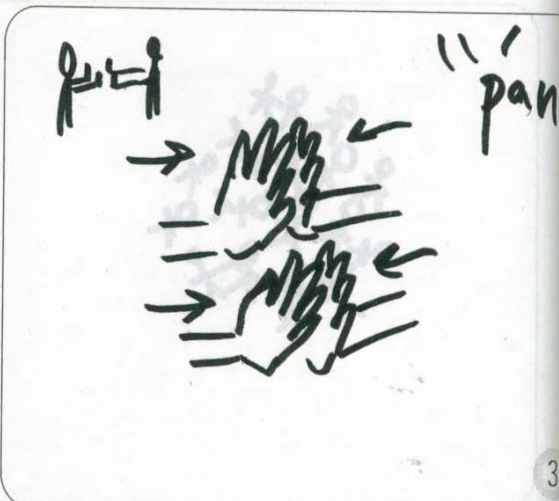
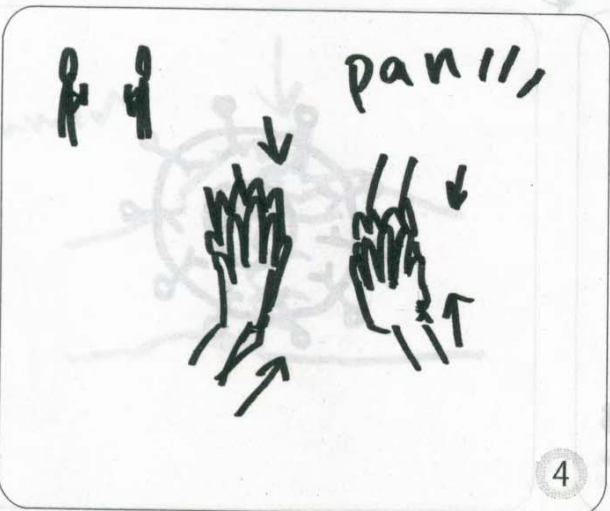
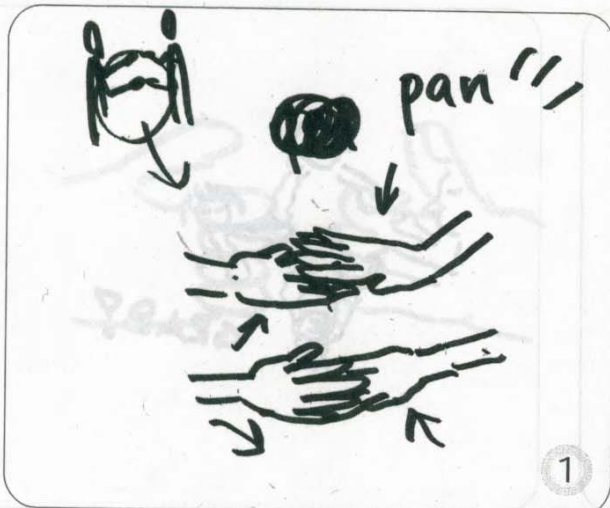
name

Sachiko  
Hirano

~~Tokyo Feeling~~  
tkunmi Shiroe  
Sascha; Terese; Sarah;  
Thomas, Mareke  
Rieko Take  
Hajime Miyamoto

ASOBI NAME inter national clap game

遊びのながれ



ルール :

Team name

HIMAWARI

name

Thomas

Mareke

Take Tokun

sachiko Hirano

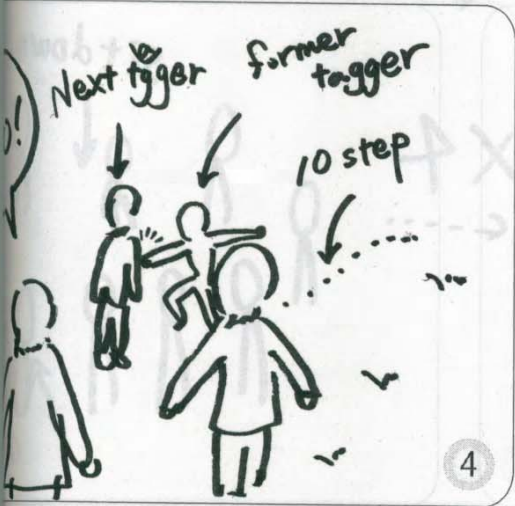
Jascha, M Teresa,

Jarah

# Copy Daruma

BI NAME

ながれ



- ① While the tagger says "Darumasan ga koronda !!", others run towards the tagger.
- ② Tagger turns around and pose. (Sunny pose?)  
All the others must pose - same pose ...

Team name

HIMAWARI

name

Thomas

Mareke

Take Tokumi

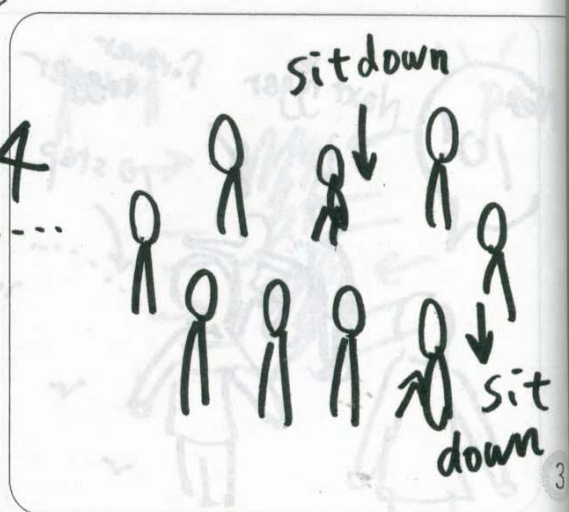
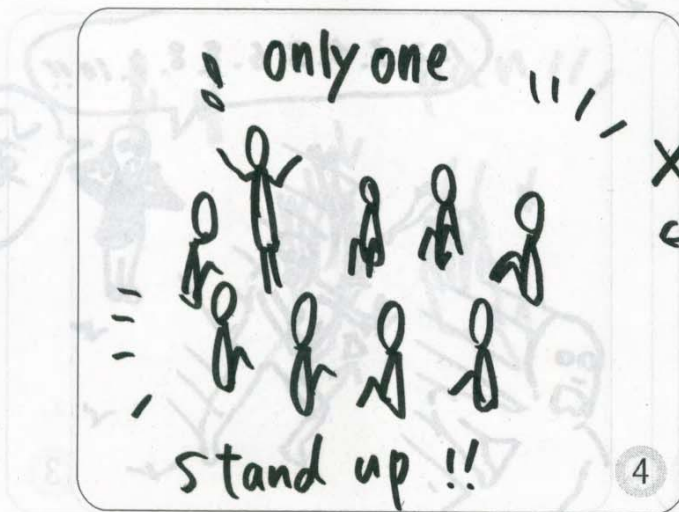
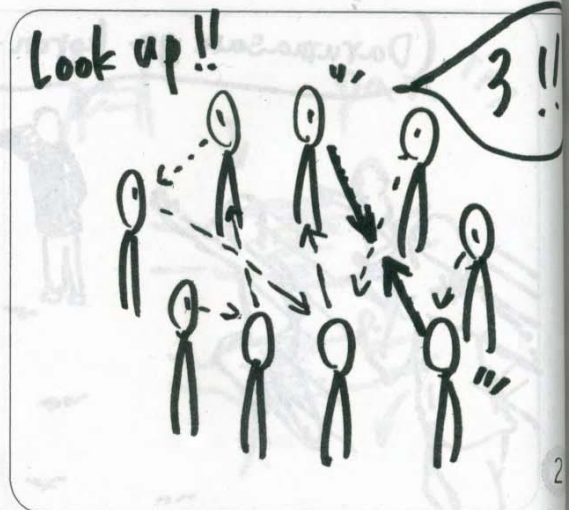
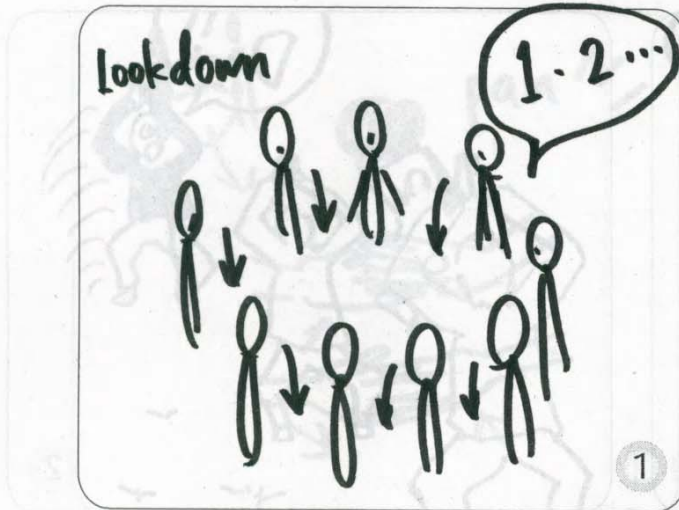
Sachiko Hirano

Sacha, Terma,

Sarah

ASOBI NAME Looky Looky

遊びのながれ



ルール: Team name

HIMAWARI  
TAKU  
MAREBE  
TAKU TOKU  
SACHIKO HIRANO  
SASCHA, TERESA, JARA

Team name

Himawari  
Takumi  
Thomas  
Marebe  
Take Toku  
Sachiko Hirano  
Sascha, Teresa, Jara

TEAM NAME

JAPANESE ELEVATOR

ながれ



1



2



4



3

Team name

HIMAWARI

name

Tokunai Shirao

Rieko Take

Thomas, Teresa, Jan

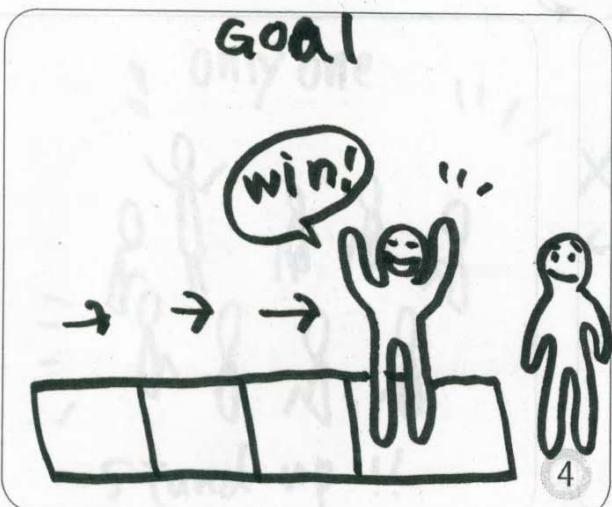
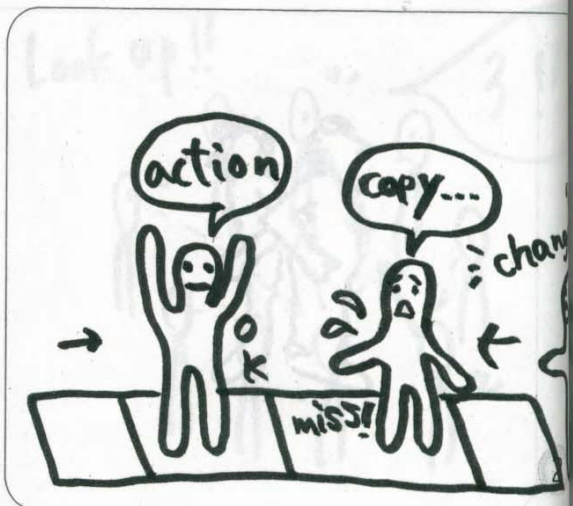
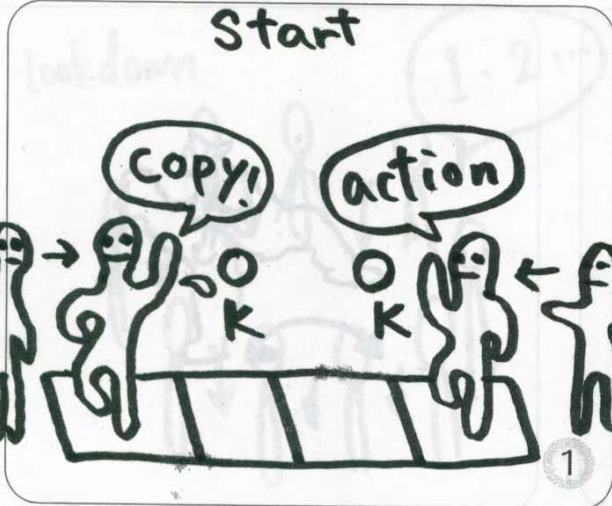
Perela, Jander

Sachiko Hirano

ASOBI NAME

# Canon Game

遊びのながれ



ルール:

Team name

Aimawari

name

Thomas

Mareko

Take toku

Sachiko Hirano

Joseph Oelke

Joseph, Kenta,



編集後記にかえて、日本の学生たちからの感想を挙げる。

◇話せるか不安だったけど学食いったり一緒に遊んだりしてるうちに楽しく交流できた。向こうの遊びが日本でも似てるような遊びもありスムーズに遊びができてよかった。完全オリジナルな遊びをつくるのは難しい。(菊池)

◇ドイツ団の方々が紹介した遊びは身体を動かす遊びが多かった。僕のグループのドイツ団の方々は東京フィーリングのような遊びを初めに紹介した。日本は手遊びが多かったような気がした。他の国の遊びについても知りたいと思った。(三村)

◇ドイツ団とasobiをデザインするなかで両国がもつasobiの共通点を見出だす事ができた。面白かったのはネーミングの段階で遊びにたいして日独の交流から作られた意味を付加しようとしていた事だった。このように違う背景をもつものが共通課題に取り組み新しいものを創造する活動に参加できた事を嬉しく思った。(白尾)

---

2006年 日独学生青年リーダー研修 (受入)

「あそび」の創造を通じた相互理解実践「あそび」をデザインする」ワークショップ

[ 主 催 ] 独立行政法人国立青少年教育振興機構 国立オリンピック記念青少年総合センター

[ 連 携 窓 口 ] 国立大学法人 東京学芸大学 学務部 国際課

[ コーディネーター ] 鉄矢悦朗 (東京学芸大学 助教授)

[ 講 師 ] 山田修平 (学芸大こども未来プロジェクト 研究員)

[ 企画スタッフ ] 菊池宏美、三村 聡、白尾徳海、嶽里永子、新名佐和子、野村祥子、宮本 元、齋藤悠希  
山田修平、鉄矢悦朗

[ 協 力 ] 学芸大こども未来プロジェクト

---

2006年 日独学生青年リーダー研修 (受入)

「あそび」の創造を通じた相互理解実践「あそび」をデザインする」ワークショップ 報告書

[ 発 行 ] 2006年9月

[ 発 行 者 ] 東京学芸大学 美術講座 鉄矢悦朗研究室 〒184-8501 東京都 小金井市 貫井北町4-1-1

[ 編 集 ] 「あそび」をデザインする」ワークショップ企画実行委員会  
(東京学芸大学 美術講座 鉄矢悦朗研究室)

[ 編集デザイン ] 嶽里永子、新名佐和子、野村祥子