



自分のナンバーを隠しながら、相手のナンバーを見ようと向島公園を子どもたちが疾走しました！

今年のメインイベントは密告中！  
ライバル達の背中に書かれた「桁のナンバー」を言い当てるゲームですが、自分が密告されてしまうスリルも！

## サマー ミーツ



小学校高学年を対象にした2泊3日のお泊りイベント、サマーミーツが今年も向島で開催されました。

「こどものまち加古川」では、9月15日16日17日にニッケパークタウンとコラボ開催し、より一層の賑わいを見せてくれました。



## こどものまち2018 始まりました！

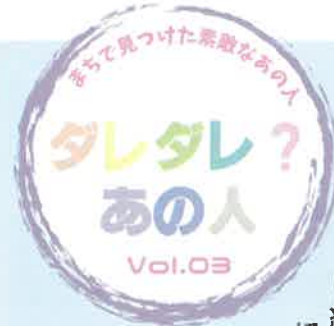
今回のこどものまちでは、こども店長は100人超えとなり、「加古川」(開催済み)「高砂」(播磨町) (開催順)計6日間お店を出店予定にし、会議を行ってきました。

この「こどものまち」の中では、自分でやりたいことを見つけ、その実現のために道筋を考え、それぞれが想う理想のまちづくりに取り組んできました。理想のこども店長像、などはなく、自分はやれる、という気持ちを持つことが大きな原動力となり、その想いがお店作りで反映されています。そんな想いのたくさん詰まった「こどものまち」に、ぜひ参加されてみませんか？登録がまだの方は、ぜひこの機会にご参加ください！



お問い合わせ  
特定非営利活動法人高砂キッズ・スペース  
TEL: 079-441-9289  
EMAIL: kodomonomati@kidsspace.jp  
こどものまちのホームページ  
http://www.kodomonomachi.com  
キッズ・スペースの子育てブログ  
http://kidsspace.seesaa.net/

【今後の開催日程】  
こどものまち高砂  
10月20日(土)  
21日(日)  
場所 高砂市文化会館  
・高砂市文化保健センター  
こどものまち播磨  
12月16日(日)  
場所 播磨町中央公民館  
各回、随時募集をしていきますので、詳しくはこどものまちのホームページ、キッズ・スペースの子育てブログをご覧ください。



吉政さんは、播磨マリリンクルールの代表をされており、こどもを対象にした「出前水族館」をされています。海水が入ったタライに高砂沖の生き物を放し、こども達が直接触れることができます。「海の生き物」がテーマの切り紙や折り紙、音遊びも一緒に体験できます。



前号で紹介した『ハゲハゲおじさんのミニ水族館』のハゲハゲおじさんが気になる！ということ、ハゲハゲおじさんこと、吉政静夫さん取材しました。



始めるきっかけとなったのが、行きつけの飲食店で仲良くなった漁師さんに見せてもらった、タツノオトシゴ。それは砂沖で捕れたものでした。幼い頃から身近な海に、そんな珍しい生き物がいるとは思わなかった吉政さんは、愛嬌のある姿のタツノオトシゴに魅せられ、写真や動画に収めていました。世界的にも珍しい生殖活動や出産シーンの撮影にも成功し、多くのメディアで取り上げられました。初めは、こ映像を通して、高砂沖の豊かさをこども達に伝えようとしたが、映像だけではなかなかその感動は伝わりにくいことから、漁師さんに売り物にならない魚や生き物を譲ってもらおうと交渉し、出前水族館を始めた。



かつてこども達にとつて身近な遊び場であった高砂の海岸は、戦前から高度成長期にかけて埋め立てられ、大規模工場ができました。高砂海浜公園に海岸は残るも人工の砂浜で、近年アオサの異常発生が続いています。しかも、このアオサがアサリなどの生き物を脅かし、悪臭の原因にもなっています。そこで吉政さんは、高砂海浜公園周辺の保全の会を結成し、アオサの回収にも力を注いでいます。

薄れゆく高砂の海を、今のこども達に身近に感じて欲しいという吉政さんの願いが、これらの活動を通して伝わっていくことでしょう。

## 播磨マリリンクルー代表 吉政静夫さん



第6回目  
『ラビットラリー』  
対象年齢 4歳から  
所要時間 15分  
橋の足場を目測で置く徒競走



サイコロの色で指示された長さの橋板を、よりゴールに近づけるように、次の足場コマをギリギリの場所に目測で置いてから、実際に橋板を渡してみる、というゲームをしながら自分のウサギを進め、いち早く金のニンジンがあるゴールを目指します。

実際にプレーしてみた筆者の感想としては、子どもがプレーする場合は、慎重に足場となる石を置き、大人は大胆に少しでもゴールに近づけようとする傾向があります(笑)。大人と子どもと一緒にプレーすると思わず横から口を出したくなります。『足場は離したいけど、もし届かなかったら進めない』という悩ましさを感じながらゲームです。特に大人だけが楽しむ場合におススメなのが、よりギャンブル性の高い「足場を適当に置いてから渡す橋板がランダムで決まる(サイコロを振る)」ルールです。このルールでやることで、お互いの性格などが垣間見えることでしょうか。

他にも、スタート位置とゴールの間に障害物を設置し、迂回させてゴールを目指すようにするなど、いろいろなバリエーションで楽しむことができます。

