

たんぽぽ祭り（宝探しの様子）

校長 山田浩之

たんぽぽ祭りは、子どもたちにとって楽しい行事です。祭り当日は、一年生から六年生混成のたんぽぽ班で出店を回ります。三年生以上の各学級が出店をします。出店では、ゲームや劇の発表など、工夫を凝らしたお楽しみがあります。お客さんとして出店を回れることはもちろん、準備や当日の店員、裏方の仕事なども子どもたちにとっては、楽しいことのようにです。それは、いきいきと出店の役割に取り組んでいる姿から伝わってきます。

実は、その楽しい出店も、出来上がるまでに、かなりの時間と手間を要します。子どもたちは、当日を迎えるまで話し合いを重ね、準備に励むのです。祭りの二週間ほど前、ある学級の話し合いをのぞいてみました。

その学級では、一回四分という制限時間の中で、お客さんが行うゲームの割り振りを話し合っていました。この学級では、テーマAのゲームとテーマBのゲームを合わせて行うようです。ある子どもが「ゲームAに二分、ゲームBに二分にしよう」と発言しました。それに対して別の子どもが、「お客さんは、一人一人、どちらかを選んで片方のゲームのみを行うのではないか」と言いました。さらに別の子どもが「いやいや、両方やるのでしよう」と続きます。

学級の中に、それぞれ（勝手に）二つのイメージが存在していました。そ

れが、時間の割り振りを考える段階で、あらわになったのです。さらに、「班の人に一つに選んでもらうのがいい」などと、それぞれのイメージが語られていきます。これでは、方向が定まりません。見かねた司会が、「まず、片方をするのか両方するのかを決めましょう」と話題を絞りました。

どっちもできるようにしたい。私だったら、どっちも楽しみたいから。何回か来る人がいる。片方ずつの方が、何度も来て楽しめる。

両方だと、時間が無くて楽しめない。班の中で意見が分かれたときにケンカになるのは良くない。

「片方にする」「両方にする」も、班に選んでもらってはどうか。

ここまでにかかなりの時間がかかりました。しかし、二つのステージにどのように参加してもらおうかのイメージを全員でそろえなければ、出店は最終的にうまくいきません。子どもは、たんぽぽ祭りの意義に立ち戻りながら話し合いを続けました。

このような話し合いを通して、一人一人が、自分たちがどんな出店を目指しているのかをはっきりとさせていくのです。民主主義には、時間がかかるものです。

子どもたちは、客に両方のゲームをしてもらうことに決めました。