

保存版

**“PTAを楽しもう！”**  
**つながり作りの第一歩・懇親会/親睦会マニュアル**

NPO 法人 はんもっく

## 目次

I. はじめに	p. 3
II. アイスブレイクの自己紹介	p. 4
1. 新クラスの懇談会で	
2. 役員や委員同士が初対面のときや茶話会に	
3. 委員会など他の学年の保護者と同席する場合	
4. 中学校だったら	
5. 自己紹介は、案外大事	
III. 懇親会・親睦会企画の話し合いや進め方のポイント	p. 9
1. 内容決め	
2. 事前準備の進め方	
3. 当日の進め方	
IV. オススメの内容と具体的な進め方	p. 14
V. こんな時どうする？ Q&A	p. 27
VI. 担当して良かったと思えるように	p. 30
1. 多様性を大事に	
2. やったもん勝ち	
3. 仕事感覚にしない	
4. 大変！をしょいこまない・ふくらまさない	
5. 気にしない	

## 1. はじめに

P T Aで親同士が会うことを少し苦手を感じる人は、案外多いのではないのでしょうか。P T Aの知り合いは、たまたま子どもがその学校に通っていたから会うので、親自身の職場や趣味の合う人とはちがいます。年齢も幅がありますし、生活の様子も違うので、隣の椅子に座った人と何を話せばいいのか、とまどう事もあるでしょう。P T Aは子どもと学校のための活動なので、親同士が知り合いになる必要性があるのかと思う人もいます。

しかし少し視点を変えてみると、今の時代のP T Aは、親同士の出会いやつながり作りこそ、重要な意義があるとも言えるかもしれません。今日本の社会ではいろいろな人との出会いが少なく、一流企業がダイバーシティ（多様性）を唱え、お金を払って他の職業の人と交流することが、企画されるぐらいの状況です。そう考えると、P T Aはまさに多様な人の集まりです。子どものために集まっているので、一定の安心感もあります。

子どもは成長し、やがて社会に出ますが、その間にいろいろな出会いがあります。親がいろいろな人（多様性）を知っていると、子どもとの会話にも余裕が出ます。親同士が知り合うことは、子どものためにとっても大事なことです。

さらに現代は、多くの人がスマホや携帯電話で、メール・ラインなど文字やスタンプや写真でやり取りすることが多くなり、顔を見ておしゃべりすることが減りました。でも、子どもにコミュニケーション力をつけるためには、対面おしゃべり力が大事です。

P T Aの委員や役員を引き受けると、効率良く作業を進めるために、まず何をすればいいかを優先させてしまいがちです。でも委員や役員同士いっしょに活動することが多いので、お互いどんな人か少しわかってから作業に取りかかった方が、意見も言いやすいし、役割分担もスムーズにいくでしょう。

またクラスや学年に知り合いが増えると、活動にも次年度のバトンを渡す際にも、気持ちが楽になります。そこで懇親会や親睦会に注目です。まずは、ゆる～いつながり作りを目指しましょう。

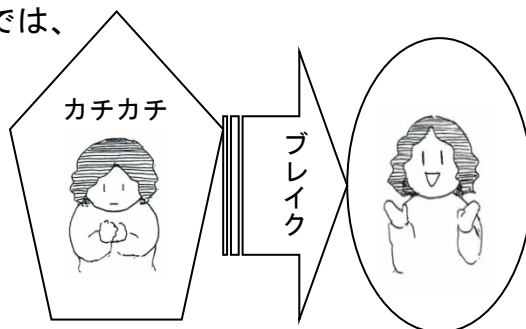
参加して楽しい、企画して嬉しい懇親会のためには、負担が少なく、やりがいがある方法がわかるといいですね。このマニュアルがお役に立てることを願っています。

なお、掲載した懇親会・親睦会のオススの内容は、箕面市P T A連絡協議会を通じて、箕面市立幼稚園・小学校・中学校の平成28年度P T A役員の方へのアンケートを元に作成しました。ご協力いただいた皆様に心より感謝申し上げます。

## II. アイスブレイクの自己紹介・・・1学期の間にやってみよう！

まずは1学期に注目です。PTA活動は毎年度更新されるので、1学期は初対面の方と出会い、これから1年何が始まるかわからないドキドキの時期です。懇談会の最初や役員や委員になったとき、お互いがちょっと知り合うための自己紹介をしましょう。

「〇年〇組の〇〇の母です」という自己紹介だけでは、カチカチの緊張感はなかなか取れません。カチカチアイスブレイク＝ぶち破るための自己紹介ネタと方法をいくつか紹介します。



### 1. 新クラスの懇談会で

#### 1. 簡単に一巡

自己紹介内容をあらかじめ提示します。保護者の氏名・お子さんの氏名・どこに住んでいるか（町名丁目ぐらい）・小学生では卒園した幼稚園名（中学なら小学校名）ぐらいです。

- |  |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. 自分の氏名</li><li>2. 子どもの氏名</li><li>3. 住所（〇〇町 〇丁目）</li><li>4. 卒園した幼稚園</li></ol> |
|--|

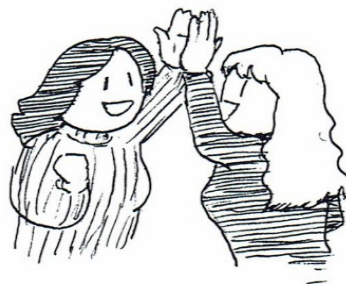
紙または黒板に項目を書くと、言いやすいです。

#### 2. 挨拶ゲーム・・・初対面におススメ・5分でできる簡単自己紹介

まず、挨拶のアクションを決めます。「お辞儀・握手・ハイタッチ・その他」簡単に抵抗感の少ない方法がいいですね。あらかじめ司会役が決めておいてもいいです。

全員が立って、すぐ近くに人と1対1で出会って挨拶します。

「こんにちは、〇〇です。 子どもは男の子（または女の子）で、 〇〇〇〇（フルネーム）です。」 に続いて、+アクション
---



次に相手を変えて、同様に。

次々相手を変えて、全員が全員と挨拶します。

人数が多い時は、「3分間にできるだけ、たくさんの人と挨拶しよう」でもいいですね。

！アイスブレイクは、簡単、とにかくお互いに言葉を交わすことを目標にしましょう。！

## 2. 役員や委員同士が初対面のときや茶話会に

### 1. 簡単に一巡・・・定例会の初めなどに。

小グループで、10分以内で、ササッと回しましょう。

- ①保護者の氏名
- ②お子さんの氏名
- ③どこに住んでいるか（町名丁目ぐらい）
- ④自分の好きなこと（物）を一つ

言葉かけやちょっとした準備が、円滑に進めるポイントです。

\*好きなことか物は何でもいいですが、まず見本を示しましょう。

好きなことは、音楽を聴くことです。  
〇〇のファンです

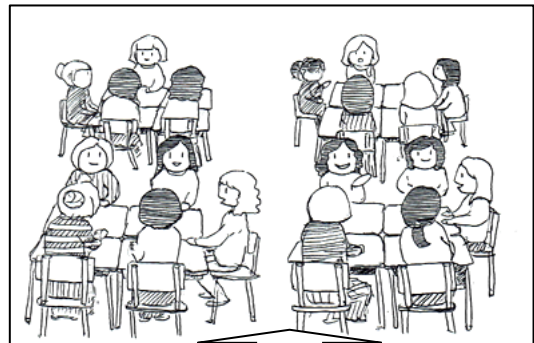
好きな物は、スイーツの  
〇〇です

スマホで写真を撮るのに、  
ハマっています

\* 4～10人が周りを囲む**島形式のテーブル**が話しやすいです。



列が長いと隣と向かいだけになりがち



顔が見える少人数のグループは話しやすい

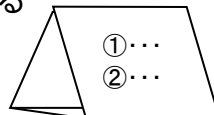
\* 名札はお互い見えるようにしましょう。

\* ①自分の氏名②子どもの名前③町名などを、紙に書いて置いてもいいです。

①滝の道花子
②モミジーヌ ③西小路

折る

→



！短い時間を有効に使うには、話しやすくするちょっとした工夫が効果的です。

## 2. 少し時間に余裕がある場合

### \* 同じ学年の親同士で集まる場合

子どもネタでは話題が子どもと学校のことに集中し、その場にいる親本人の人柄もわかりにくくなりがちです。親の自己紹介や日常生活ネタから入ったほうが話題は豊かになり、リラックスできる気がします。方法もバリエーションがあります。

☆次のページのネタから1つ選んで、「〇〇について、話してください」

☆サイコロトーク 6つ選んで番号を付け、サイコロの目の数字に合わせて話す。

☆くじ引き方式 くじに質問または番号を書いて引く。同じ内容でも、違ってもいい。

☆少人数の方が話しやすいので、3～4人組になり、自己紹介ネタを話す。

☆2人組でいくつかの項目を互いにインタビューし、あとで全員に他己紹介する。

☆これらの項目をヒントにして、3人組で3人の共通点を探す。

☆グループ分けにネタを利用・・・出身地別・子どもの男女別・自分のきょうだい関係別など

☆グループ分けの場合は、途中で席替えて、また違うネタで自己紹介を

ネタをいろいろ挙げてみました。

### いつでも、だれでもやりやすい系

☆自分の出身：箕面市内の場合、中学校はどこ？

・大阪府内、市町村・他府県、県名程度で

☆子どもの名前に関するエピソード

お子さんの名前が覚えやすくなります。

☆マイブーム：話しやすく、盛り上がります。



### フレキシブル自己紹介系

☆昨日から24時間の間で楽しかったことは？

☆昨日から24時間の間でがんばったことは？

☆今年の私のプチ目標

☆最近びっくりしたこと

### 食べ物系

質問材料は多く、お役立ち情報にもなります。

☆休日の昼食 ☆暑い日の食べ物

☆おでんネタ ☆わが家で好評の鍋は？

☆子どもの好物 ☆卵料理わが家はこれ！

☆オススメスイーツ・

☆汁物ネタ

☆ピンチメニュー



☆〇〇(季節の野菜など)を使った料理は？  
など



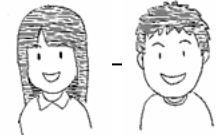
### 地域情報ネタ系

- ☆オススメの公園やおでかけスポット
- ☆買い物情報
- ☆おススメのお医者さん
- ☆外食に行くなら



### あるあるネタ系

- ☆女の子・男の子
- ☆きょうだい関係
- ☆食事の悩み



### 学校の気づき系

- ☆その学校で自分がいいなあと思うこと
- ☆自分の子どものときの学校と違うなあと思うこと

**やや深めの自己紹介系:**少し親しくなってきたとき、これから1年お付き合いといったとき

- ☆中学時代の部活
- ☆青春時代にハマっていたこと
- ☆血液型
- ☆好きな家事
- ☆自分のきょうだい関係
- ☆好きな有名人
- ☆ズバリ年齢

(参加者同士で共有して、他には言わないことにしましょう。サラッと関心を持つ程度に)

## 3. 委員会など他の学年の保護者と同席する場合…縦割りにしてみよう!

学級委員会などでは、1組同士にすると1年から6年まで6人のグループができます。子どもに関する話題を提示すると、低学年は今後の参考に、高学年は子どもの成長の振り返りになって、視野が広がります。

- ☆わが子の成長を感じること
- ☆子どもの好きな食べ物・好き嫌いについて
- ☆おやつの定番は?
- ☆オススメの公園・お出かけ先
- ☆昔心配したのに、今はすっかり変わったこと

## 4. 中学校だったら

写真を1枚見せあっても、楽しいです。  
子どもの顔がわからない場合が多いので、写真があると話題になります。  
わが子の写真を幼いときほど見返さないで、この機会に見直すことになって、ちょっとわが子の見方がかわることもあります。

！ネタはお互いの親しさ具合を見て、参加者全員が話しやすいものにしましょう。

## 5. 自己紹介は、案外大事

子どもが同じ学校や同じクラスになったために出会う親同士とは、ちょっと不思議な関係です。年代も職種も出身も家庭環境も、いろいろです。お隣に座っている人の人柄が少しわかるだけでもリラックスできるので、集まりに参加していることが楽になります。

お互い親同士、みんな子どものことは大事ですし、子どもたちの過ごす学校生活が良い環境であることを望んでいます。でも人によってその表し方は違うので、いろいろな人のいろいろな感じ方や考え方を知る第一歩として、自己紹介は大事です。

考え方の違う人と出会うと少し戸惑うことがあるかもしれませんが。無理に人に合わせず、「みんなちがって、みんないい」と思う良い機会にしましょう。

知り合いが増えると、参観日や行事に参加するときも出会う楽しみが増えます。



### Ⅲ. 懇親会・親睦会企画の話し合いや進め方のポイント

委員が主催する場合、企画・準備・当日の司会進行などの役割が生じます。何をするか・誰がどの役割か・いつまでにするかを決めます。関係する委員がいつも揃う場合はいいですが、お休みの人が多い場合は何について話し合うかあらかじめ委員全体に連絡しておくといいでしょう。

#### 1. 内容決め

何をするか決めます。毎年決まっている場合は、そのまま引き継ぐとやりやすいです。決まっていない場合は、まず対象・日時を確認します。

1. **対象** : 親子か親だけか、できるだけ多人数かそれほど多くなくてもいいか
2. **日程** : 懇親会だけの日程か、行事に合わせるのか、他の行事と近くないか
3. **内容** : 比較的準備が簡単で、参加者全員が楽しめる内容がいいですね。予算もポイントの一つです。

＜おしゃべり会か、ゲームか、講師やゲストを呼ぶか＞

☆おしゃべり会の場合 :

お茶お菓子の用意・自己紹介ネタ・席の決め方・進行など

☆ゲームの場合 :

事前準備・景品の有無・グループ対抗の場合グループの分け方など

☆講師やゲストを呼ぶ場合 :

誰が交渉するか・事前準備・予算や謝礼・集客など

4. **役割決め** : 話し合い当日の参加者で決めます。欠席者にはできそうな役割をお願いすることになりますが、当日参加できるか否かを確認してから決めましょう。子どもの病気やケガの可能性も考えて、どの役割もダブルキャストにするかバックアップを考えておきましょう。できるだけ委員全体で役割を分担しますが、役割を無理強いするとドタキャンの元。余計ややこしくなるので、できる人がさっさと動くことをオススメします。

企画は、担当する委員がどう行動したらいいかわかりやすいように話を進めましょう。!

## 2. 事前準備の進め方

### 1. 役割分担と作業

#### ☆おしゃべり会の場合

お茶お菓子の買い物…予算・個数を大体決めておくと準備しやすいです。  
あとは買い物係に任せましょう。

自己紹介ネタ…企画する人同士でワイワイ話し合っておくと気が楽です。

席の決め方……参加者が来たときにすぐに案内できるようにしておきましょう。  
くじ引きなどは、くじを誰がいつ準備するか明確にします。

#### ☆ゲームの場合

事前準備……準備する物品・先生に頼むことなど、誰がいつまでにするのか  
明確にしておきましょう。  
ゲームの進行係も決めますが、委員全員がどんなゲームをいくつ  
行うのか、流れも知っておくようにしましょう。  
話し合いの時に、最初に参加者がどこに居てどう動いてもらうか  
シュミレーションして、当日の案内をできるようにしましょう。

内容の検討…準備物の置き場所や運ぶタイミング・全体の流れ・人の流れ・  
時間配分など、話し合いの時に具体的にシュミレーションして、  
考えておきましょう。  
最初のゲームで待ち時間が長いと、集中しにくくなります。  
早く順番が回るとか、クラス全体が参加するなど、のりやすい  
ゲームを一番にすると集中しやすいでしょう。

景品……特に必要ないですが、大人だけの場合景品があると盛り上がります。  
飴・日用品的な安価で数多く揃うものなどがやりやすいです。  
予算がない場合、各家庭の不要なラップ・洗剤・タオルなどを持ち  
寄って、勝った人が好きな物を選ぶリサイクル交換も助かります。

グループの分け方…グループ対抗の場合、分け方と分けた時の人数予測をして  
おきましょう。人数調整は当日臨機応変でもいいのですが、誰が  
決めるかを決めておきましょう。  
参加者が当日どうすればいいかわかりやすいと、スムーズに始めら  
れます。グループの居場所の表示を作っておくとわかりやすいです。

\*現代人は待つことに慣れてないので、空き時間はついスマホやおしゃべりになるかもしれません。全体的に順番が早く回るようチームの人数を減らすとか、4人一組で回すなども考えてみましょう。

#### ☆講師やゲストを呼ぶ場合

誰が交渉するか…講師を推薦した人が担当するようにしましょう。学校を通じ依頼する場合は、担当の先生に早めに確認しましょう。

講師への連絡…まず引き受けてもらえるか・日程・謝金を確認。

進める場合は次に、

講師への挨拶（要不要も含めて）・

依頼状の必要性

タイトルや参加案内の文章

準備物

などを確認します。

事前準備……あらかじめ、準備が必要なものを確認しておきます。

講演形式は、

マイク・スライドプロジェクター・パソコン・配布資料

ホワイトボードとマーカーなど

手芸や体育系

必要な準備物と搬入方法・参加者の持ち物など

音楽系

学校の楽器を使うのか、持ち込み楽器の搬入方法など

謝礼……いつ誰がどういう形で渡すのか

領収書の準備

おみやげの要不要

などを決めておきます。

集客……人数を気にする講師の場合は、動員も必要になります。

手芸などは定員があるので、

人数とどの程度の幅が可能か

人数の連絡はいつまでにするのか

を聞いておきます。

## 2. 日程確認

役割が決まったら、いつまでに何をするのか、日程もきちんと確認しましょう。日程が決まっていたら、その日にまでにできていなくても、進み具合がわかります。早めに行動する人とゆっくりタイプがいるので、ある程度の段階で大きな不都合が生じてないかを確認するといいです。

講師やゲストを呼ぶ場合は、開催日程を問い合わせしないと決まらないので、早めに決めるようにします。利用する部屋や学校行事など学校側の都合もあるので、まず学校に開催できない日を問い合わせして、それ以外の日で講師にいくつか日程を上げてもらうといいでしょう。

**開催することが一番大事なことです。  
過剰なサービス精神は持たないようにしましょう。**

### 3. 当日の進め方

\* 役員・委員は、早めに集合。遅れる人は、誰かに連絡を入れましょう。

#### 1 当日事前準備

\* 参加者は、どこに座るか、どの場所に行けばいいかが受付や入り口でわかるようにしましょう。参加者の荷物置き場も設定しておきましょう。

\* 簡単なプログラムが黒板・ホワイトボード・紙などに書いてあると、企画側も参加者も、次に何をするかわかりやすいです。

\* 委員全員が今日の流れをわかるように共有しておきましょう。

#### 2 始めましょう！

\* 集まり具合が今一つでも、定刻になったら始めるようにしましょう。  
但し受付に人が並んでいるような場合は、所定の位置に着くのを待ちましょう。

\* 司会進行係は、慣れた人がいるとラッキーですね。でも不慣れな人ばかりの場合は、とにかく誰かが声かけして始めましょう。緊張しても大丈夫、誰かがフォローしてくれると思って、とにかく話しましょう。  
体育館など広い場所の場合は、各クラス担当がこまめに話を伝えるといいです。

\* 体育館で親子一緒にゲームをする時は、見本を示すとわかりやすいです。  
参加者が立ったままでは見にくいので、まず座ってもらいましょう。  
子どもたちを静かに座らせるのは、先生に協力してもらおうといいでしょう。

\* 今日の予定を簡単に伝えましょう。  
例：ゲームでは、「今日は3つゲームをします」「ゲームが終わったら、子どもたちは教室へ、大人は親睦の時間になります」など

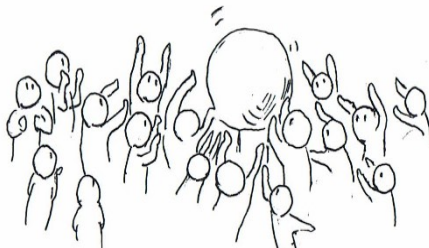
\* ゲームは、開始と終了の合図をしっかりと伝えるようにしましょう。


#### 3 終わってから


\* 報告書が必要な場合は、細かいことにこだわらずにすぐ記載しましょう。  
作業は、その日のうちに学校で終わらせましょう。


**！ 委員が協力してやりとげたことに、満足感を持つことにしましょう。 ！**

#### IV. オススメの内容と具体的な進め方

タイトル	ボール送り	
対象	親子	
準備	ドッチボールサイズのボール	
内容	<p>一列に並び、ボールを頭の上から後ろの人へ順に送っていく。一番後ろまで行ったら手で、股の下から前へ送っていく。早く前に送れたチームの勝ち。</p>	
その他	<p>大玉を使用すると、大玉送りとなりさらに盛り上がる。大玉の時は、二列に並んで前後の人と協力し、ボールを頭の上から送り、後ろまで行ったら二列の間に転がして送る。</p>	
難易度	★☆☆	

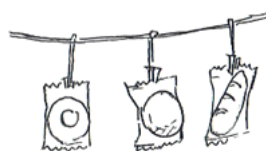
タイトル	シッコ取り	
対象	親子	
準備	<p>シッコになるひも(参加人数分) 例)ビニールひも(先に小さなポンポンをつけるとかわいい) ストッキングの中に丸めた新聞紙を入れたもの。簡易ベルトにマジックテープでタオルをくっつける(手間はかかるがどんな服でもつけられ、長もち！)</p>	
内容	<p>ズボンにシッコのひもを挟む。シッコをつけた人は逃げる。シッコをたくさんとった人(チーム)の勝ち。</p>	
その他		
難易度	★☆☆	

タイトル	デカパン競争	
対象	親子	
準備	人が2人はいる大きなズボンやスカート 折り返し目印(コーン、旗など)	
内容	大きなズボンに二人で入り、こけないように走り、折り返してゴール。ズボンを次の人に回していく	
その他	デカパンではないが、フラフープやロープを使用してもよい	
難易度	★★★	

タイトル	じゃんけん列車	
対象	親子	
準備	なし 強いて言うなら、元気と運！！	
内容	じゃんけんをして勝った人が前、負けた人が後ろにつく。次々とじゃんけんをして最後は一本の長い列車のようになる。	
その他		
難易度	★★★	

タイトル	こおりおに
対象	親子(高学年になると、子どもを捕まえられない)
準備	なし 持久力と体力
内容	じゃんけんなどでオニを決める。 →鬼以外の子はオニから逃げる。 →鬼は子を追いかけタッチをする →タッチされた子は、氷のように固まりその場を動けなくなる。 →仲間にタッチされたら、氷が溶け動けるようになる。
その他	遊ぶ前に、子が逃げられる範囲を決めておくとよい
難易度	★★☆

タイトル	パン食い競争
対象	親子
準備	洗濯用ロープ、ひも 洗濯ばさみ 袋入りパン
内容	走って、パンを口でとり、加えたままでゴールをする。早くゴールした人の勝ち
その他	食べ物なので、アレルギーの人がいないか確認。パン屋さんに注文すると、大きさ、中身、卵不使用など細かいリクエストに応じてもらえる。 飴、グミ 食い競争もあるよ。粉を使わず、新聞紙くずの中の袋入り飴、グミを探す
難易度	★★☆





タイトル	風船(ボール)運びリレー
対象	全学年親子
準備	ゴム風船(ボール)、レジヤシート(新聞紙だと、破れるときどき感が味わえる)、コーンなどの折り返し目標物
内容	シートの大きさにより、2~4人で行う。シートの上に風船をのせ、運び、コーンで折り返して、スタートに戻ってくる
その他	風船をうちわでは挟むリレー、ボールを二本の棒で挟むリレーなども難しくなるが、中、高学年で楽しめる
難易度	★★★

タイトル	おたまりリレー
対象	全学年親子
準備	お玉、ピンポン球、折り返し目標物(コーンなど)
内容	親子で手をつなぎ、子がお玉にピンポン球を入れ、落とさないように走り折り返しスタートにもどってくる
その他	親子で手をつながなくても一人でOK。 テニスラケットリレー(中高学年向き): テニスラケットにボールを乗せて走る。 テニスラケットがなければ、バドミントンのラケット+羽根でもできるよ。
難易度	★★★

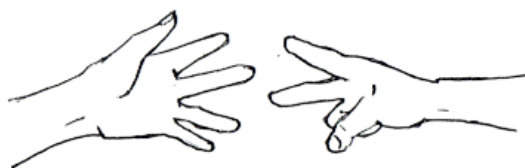


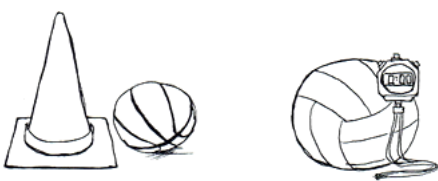
タイトル	フラフープくぐり
対象	全学年
準備	フラフープ
内容	親子チームはみんなで手をつないで、一列に並ぶ→手を離さないように、フープを手、体、足の順にくぐり、次の人に渡して、最後の人まで早く行ったチームの勝ち。
その他	最後までいっても、折り返して一番前で終わるルールもあり
難易度	★★★

タイトル	つなひき・たまいれ・大縄跳び
対象	全学年親子
準備	
内容	運動会の定番
その他	<p>リレーのアンカーが先生で、変装グッズをスタートにおいて置き、身に付けてからスタートをすると盛り上がる。二つの競技を組み合わせる。</p> <p>例1)フラフープくぐり+玉入れ(玉入れのかごの周りに円になり、手をつなぎフープくぐりをする。最後の人までくぐり終わったら、玉入れ開始)</p> <p>例2)お玉リレー+フラフープくぐり+平均台渡り(ピンポン玉を入れたお玉を持ち、ピンポン玉を落とさないように、置いてあるフープをくぐり、平均台を上り、ゴール。障害物競走風です。)</p>
難易度	★★★




タイトル	カモンじゃんけん
対象	高学年親子
準備	じゃんけんの強さ
内容	<p>チームに分かれ、横一線に並ぶ。人数は同数。  →10mぐらい離れたところに、チームのリーダーが待機する。  →先頭の人がリーダーのところへ走り、じゃんけんをする。  →勝ったら、チームのところへ戻り、次の人にタッチする。  →負けたら自分のチームに向かって「カモン」と叫ぶ。  →呼ばれたらチーム全員、リーダーの周りを回って元の位置に戻る。  →元に戻ったら、再び負けた人がリーダーのところへ行ってじゃんけんをする。 →早く全員じゃんけんに勝ち、戻ってきたチームの勝ち</p>
その他	<p>「カモン」と叫びながら、ジェスチャーを加えるとさらに楽しい。  実演しながらの説明が必要。  固定なので、リーダー役は先生にお願いするとよい</p>
難易度	★★☆



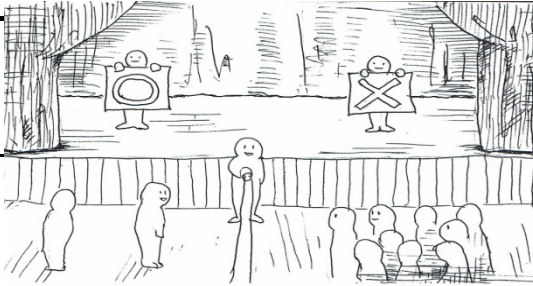
タイトル	ドリブルゲーム	
対象	高学年親子	
準備	バスケットボール 折り返しの目標(コーン、旗など)	
内容	ドリブルをして走り、コーンを折り返し戻ってくる	
その他	難易度を上げて、コーンをたくさん置きジグザグにドリブルに挑戦してみてもいいか？	
難易度	★★★	

タイトル	ソフトバレーボール
対象	高学年親子
準備	ソフトバレーボール、バレーボールネット、審判用笛、ストップウォッチ、得点表
内容	三回以内で、相手コートに返球する。コート内の床にボールを落とす、相手のコート外にボールを落とすと得点になる。4～6人制(ソフトバレーは四人制だが、増やすのもあり)
その他	人数が多い場合には、返球回数を5回までなど増やしてみてもいいかも
難易度	★★★

タイトル	ドッジボール ドッジビー ソフトドッジボール
対象	中。高学年親子
準備	ボール1～2個(学年、人数により2個使用もあり) 少し大きめのボール、ソフトドッジボール、ドッジビーディスクなど、審判用の笛、ストップウォッチ、得点表、外野用はちまき、(必要に応じて、無くてもよい)
内容	2チームに分かれて、1チームの中で、内野・外野に分かれます。線を越えないようにコートの中からボールを投げ、相手チームの内野を全員アウトにしたチームの勝ち。
その他	ドッジビーは、ドッジビーディスクを使用します。ルールはどじボールと同じです。基本的なルール、顔面セーフ、ワンバンセーフ、仲間キャッチセーフ、から特別ルール外野の復活あり、パスなし、パス回し、何回までなど始める前にしっかりルール確認しておくともスムーズに行える。
難易度	☆☆☆

タイトル	フリースローゲーム	
対象	高学年親子	
準備	バスケットボール、バスケットゴール、ストップウォッチ、得点表	
内容	チームに分かれ、一人ずつシュートして、一番たくさんゴールを入れたチームの勝ち	
その他	一人ずつなので、投げるプレッシャーがあるが、意外と応援に熱が入り盛り上がる	
難易度	☆☆☆	

タイトル	先生にちなんだクイズ
対象	親子
準備	事前に先生への聞き取りや、子どもの頃の写真をあずかる。
内容	担任の先生の幼少期の写真を見せて、ヒントを出しながらその先生を当てる。また、当日、先生に実技(縄跳びを跳ぶなど)をしてもらい、その回数などをクイズ形式で答える。先生の特技を披露してもらうなど
手間	先生からの聞き取りや、内容を相談する
その他	子どもたちも大盛り上がりするし、先生の人となりを知ることができる
難易度	★★☆

タイトル	○×クイズ	
対象	親子	
準備	○、× を大きめに表示した物(画用紙、看板、など) センターライン用のひも、テープなど。問題。	
内容	センターラインを引き、○ × ゾーンに分ける。→問題を出し、自分が思う答えの○か×ゾーンに移動する。→間違えた人は、その場に座るか外に出る。→残った人が勝ち。	
その他	問題は、先生や学校に関する内容がオススメ。 例) 給食の一番人気メニュー、○○先生の好きなスポーツは××である。先生の好きな芸能人は、○○である。先生の子どもの頃の夢は、○○である、 先生が、フリースローを一分間で何本入れられるか。フラフープ何回回せるか。縄跳び何回飛べるか 実演してもらおうと、○×チームの応援合戦が盛り上がる。	
難易度	★★☆	

タイトル	ジェスチャーゲーム
対象	親子
準備	お題を何個か考えておく
内容	何のジェスチャーをしているのか当てる。
その他	先生が描いた絵を当てる、お絵描きゲームもあるよ
難易度	★★★

タイトル	「私は誰でしょう？」 赤ちゃんだった頃の私を当ててください
対象	親子(役員同士など少人数の場合)
準備	事前に写真を預かる
内容	子どもの頃の写真をみせて、お友達の誰であるかをあてる。
手間	準備段階から
その他	とても盛り上がった
難易度	★★★

タイトル	マリンスクール後の親睦会
対象	親子
準備	プール参観となることを伝える。 ビデオの投影の準備。
内容	1時間は、プール参観。 その後、会議室に移動してマリンスクールのビデオ鑑賞(30分)
手間	
その他	普段みられないプールの授業がみられて、よかった。
難易度	★★★


タイトル	6年生の親睦会【先生作成のビデオ及び6年生のビデオ】
対象	6年生親子
準備	先生にビデオ制作依頼。親も秘密にビデオを撮る
内容	6年生のビデオは、学年役員が中心に学校の様々な場面で子どもたちから先生へメッセージを伝える。
手間	準備段階から
その他	先生にとっても喜んでもらった
難易度	★★★



タイトル	パフェ作り
対象	全学年
準備	食材、道具など
内容	紙コップにシリアル・ヨーグルト・カステラ・ポッキーなどを盛りつけて食べた
その他	
難易度	★★☆

タイトル	白玉ぜんざい
対象	全学年親子
準備	食材、道具など
内容	食材、道具など
その他	
難易度	★★☆

タイトル	親子で手作りをする(ミサンガ、リース、ブローチ、万華鏡など)
対象	全学年親子
準備	作るものによって材料は異なるが、事前に手芸店、ホームセンターで購入が必要
内容	
その他	子どもへのプレゼントなどにする
難易度	★★☆

タイトル	寄席をみる	
対象	親子	
準備	落語家のお知り合いのいる方に、依頼。 (大学の落語研究会などに依頼できそう)	
内容	子どもにもわかりやすい寄席をしてもらった。落語、漫談、落語に関する質疑応答	
手間	準備段階から。	
その他	カナダ人の落語家もいて、英語の落語も聞いた。	
難易度	★★★	

## V. こんな時どうする？ Q&A

### Q. 参加人数が少ない

いつの時点で気づくかによって、対応は変わります。

数日前にわかったとき：連絡網・メール配信を試みてみましょう。忘れている人のうち数名は来てくれるかもしれません。何より、参加者増加のために努力したということを示すことができます。

当日：気にせず、参加された方が楽しめることのみを考えましょう。少人数だからこそ、話をよく聞いてもらったなど、メリットがあれば嬉しいです。

終了後：できれば終了直後に、当日参加した委員（役員）で、日程・時間帯・内容について、見直してみましょう。しかし来年度は新メンバーなので、深く話し合っても伝わらないことが多いです。話し合いは良かった点を認め合って終わりをしましょう。

### Q. 委員で頼りにしていた人が、急に出られなくなった

今居る人で、やりとげるしかありません。数時間後には終わっていると思って、やれるだけのことをすれば十分です。親子一緒に学年単位で、といった場合は、当てにしていた司会進行役が急にいなくなると、まとまりがつかなくて困るかもしれません。委員以外でも前に立って話せる人を見つけて頼むか、先生にお願いするのもアリです。

たいていのことは、あとで振り返ったら良い思い出になるので、来ない人を恨まないようにしましょう。

### Q. 保護者の私語が多い

待ち時間が長い状態になっていませんか？  
企画段階から親子ゲームの場合は順番が早く回るように工夫しておきましょう。



親同士の親睦会では、大勢の人を相手に一人が前でしゃべるのはつらいので、4~6人多くても10人程度のグループにしましょう。

会が始まっているのにおしゃべりが盛んな場合、止めるのは難しいので、構わずどんどん進行しましょう。

Q. 保護者が整列しない

自分がどこに行けばいいかわからないと、だらだらしたり、待ち時間が長いと参加意識が薄れるようです。受付の段階で、どこにどう並ぶか提示する・各クラスでこまめに「ここに来てください」と指示する・始まりの時間をはっきりさせるなど、企画側がスタートを意識しましょう。

Q. 保護者が盛り上がらない

その時間が何をやる時間か、参加者が何を期待して集まるかを、考えておきましょう。子どものビデオを見る企画がある場合などでは、その前に何かをしても早く終わることを期待されているかもしれません。

親子ゲームは盛り上がる人が多いので、やり方の説明を最初にわかりやすく説明するように気をつけるといいでしょう。前で説明する人以外に各クラスでフォローして説明するようにしましょう。説明の時は、壁際でおしゃべりする人にも声かけしましょう。

親同士の親睦会は、お茶とお菓子があつたほうが話題にもなり、リラックスできます。参加者だけ飲食に費用を使うことに抵抗感のある人もいますが、参加者同士の「親睦」の効果は大きいので、むしろケーキバイキングなどもオススメしたいぐらいです。

親同士の親睦会ではゲーム形式にして景品を出すと、盛り上がります。景品は参加者の家庭にあるラップやタオルなどの不用品を持ち寄るとかアメの個数を変えるなど、ささやかな物で結構ゲームは盛り上がります。

Q. 学校からまさかのダメ出し

学校あつてのPTAです。一応理由を聞いてみますが、よくわからない理由でもダメそうだったら、あっさりあきらめて、他の企画に変えることをおすすめします。粘って通りそうなら、頑張ってもいいですが、学校側とギクシャクしない方が疲れません。

企画変更の場合は、早めに学校側に問い合わせてOKをもらってから進めましょう。1度のダメ出しはリカバリー〈立ち直り〉可能ですが、2度はやる気が失せます。ややこしそうな場合ほど、慎重に進めましょう。

#### Q. 説明の途中でざわついたら

「説明してから、質問は受け付けます」とあらかじめ言うておきましょう。説明の途中で質問が出たり、異論やツッコミを入れられたら、「後で詳しく説明します（または、あとで質問にお答えします）ので、今はお名前を教えてください。何組のどなたですか？」と声かけして、とりあえずこちらの言いたい内容を全体に伝えるようにしましょう。

全体の内容がわかれば、質問が消えることもよくあります。また、質問を後回しにするのは、決して失礼なことではありません。大きな声ではっきり、今は全体への説明の時間で個別対応の時間は後で取ることを示しましょう。

#### Q. 参加者がゲームの内容や流れをわかってなくて、質問されたら

当日の担当者は、全体の流れや時間配分などは誰でもが答えられるようにしておきましょう。事前打ち合わせに出られず当日のみ参加する担当者には、当日始まる前に伝えるようにしましょう。当日は司会進行係や委員長などは忙しい場合が多いので、伝え役はそれ以外に人にしておくと「伝え役」の人もより理解が深まります。

例えば親睦会を出して残ったお菓子の持ち帰りはどうするかなど、事前打ち合わせの時に担当者同士でシュミレーションをして、誰かが思いつく疑問への答えを一緒に決めておくと、共有しやすいです。

逆に、担当者同士で決めてなくて簡単に答えられない質問が出たら、委員長や当日の中心人物など「この人に聞いて」という人を決めておいて、当日はその人の指示に従いましょう。

#### Q. 軽い気持ちで話したことが噂になっていると言われたら

それは、本当に噂になっているかどうかをまず疑問に思きましょう。誰かから「噂になってるよ」と言われたとしてもその噂話のごく限られた人の中での話題であることが大半です。今どきのPTAはそれほどつながりが強くないですし、大半の保護者はのんびり噂話をしているような時間的余裕はありません。たいていは伝えてくれた人が一番気にしていることが多いのです。その人だけに配慮すればいいでしょう。

ネットでも炎上の原因になるようなとんでもない人は全体の1%だそうです。噂を言いふらす人は実はすごく少ないので、もし話題に上がっていたとしてもすぐに消えてしまうと思きましょう。

## VI. 担当して良かったと思えるように

### 1. 多様性を大事に

職業・住宅・年代・経済性・家族構成・好み・健康度など、みんな違って当たり前、PTAでは違う人との出会いがあることに価値があります。ちなみに、一致団結する地域は自殺率が高く、自殺率の低い地域はゆるやかにいろいろな人がいることを認める傾向があるそうです。懇親会や親睦会では、違いを認め合う雰囲気になるといいですね。

担当者同士の時間の使い方が違うこともよくあります。話し合いの時は終わりの時間を決めましょう。早く帰る人に合わせて必要な話し合いを早めにして、おしゃべりをしたい人はあとでゆっくりすることにして、メリハリをつけましょう。

仕事などで忙しい人の中に、仕切るのがじょうずな人がいたりします。準備段階よりも当日の司会進行役をお願いするといいです。自分たちの得意・不得意が言いやすい関係ができているとやりやすいです。

### 2. やったもん勝ち

PTA活動は実は「やったもん勝ち」ですが、勝ち子どもが大きくなったときに実感することが多く、現役の時はあまり価値が分からないことが多いです。

懇親会や親睦会でみんなが喜んでくれるとやりがいもありますが、それでもその時楽しかった程度で意義があるとはあまり思えないかもしれません。でも、今まで知り合ったことのないタイプの人と話し合いをして、何かを仕上げることを他で経験することはあまりないでしょう。新しい体験や人との出会いは、脳を活性化すると言われています。少し元気になるかもしれません。また、人との出会いは良い思い出になります。わが子に「失敗を怖がらず、チャレンジしてほしい」と思うなら、良い見本を見せることにもなります。

### 3. 仕事感覚にしない

別に司会者やプロデューサーを目指すわけではないので、無事に終了すれば十分です。イベント企業ではないので、参加者が多くなくても構いません。参加者も同じ立場の親同士、参加した人が「やったもん勝ち」で、参加して楽しかったねと思ってくれれば、使命は果たせています。

#### 4. 大変！をしょいこまない・ふくらまさない

慣れないことをするときには、つい力が入ってしまいがちです。一生懸命になって疲れを感じる場合は、頑張りすぎかも。子どもが話しかけたときに、わずらわしく感じるようになったら、行き過ぎです。本当に必要な作業かどうか考えて、あまり手間をかけずに済ませましょう。

#### 5. 気にしない

「誰かに何か言われたら」を気にしないようにしましょう。お金をもらってする仕事とは違い、持ち回りのボランティア活動は担当者各自にできる範囲のことを組み合わせて活動すればいいのです。

わかっている人は何も言わずに感謝してくれます。何か言う人は、わかってない人なので、深刻に受け止める必要はありません。

どんな会でも、ただ参加するより企画した時の方が思い出に残ります。  
子育てにプラスαの思い出の多い方が、人生は豊かだと思いませんか？

作成：平成29（2017）年3月

編集：NPO法人 はんもっく

PTA応援団事業担当者：下田美緒・遠山美穂子・川上早苗・福井聖子

イラスト：片山詠美子

問い合わせ E-mail: [hammock\\_minoh24@yahoo.co.jp](mailto:hammock_minoh24@yahoo.co.jp)

#### ☆PTA応援団事業

PTA役員OBが、「箕面市のPTAは楽しい」と多くの保護者の方が心から思ってもらえるような応援があればいいねと、平成27年に立ち上げた活動です。

各学校PTAからの「こんな応援がほしい」に、できる範囲で取り組み、ささやかな実績を積み重ねています。

☆NPO法人はんもっく <http://minoh-hammock.jimdo.com>

箕面市内で『子育てMAP みのお』を発行し、子育てサークル支援や地域おやこクラブなど親子の周囲につながりを作る様々な形の子育て支援を行っているボランティア団体です。



この事業は、夢の実支援金（みのお市民活動支援金）の交付を受けて実施しています。