



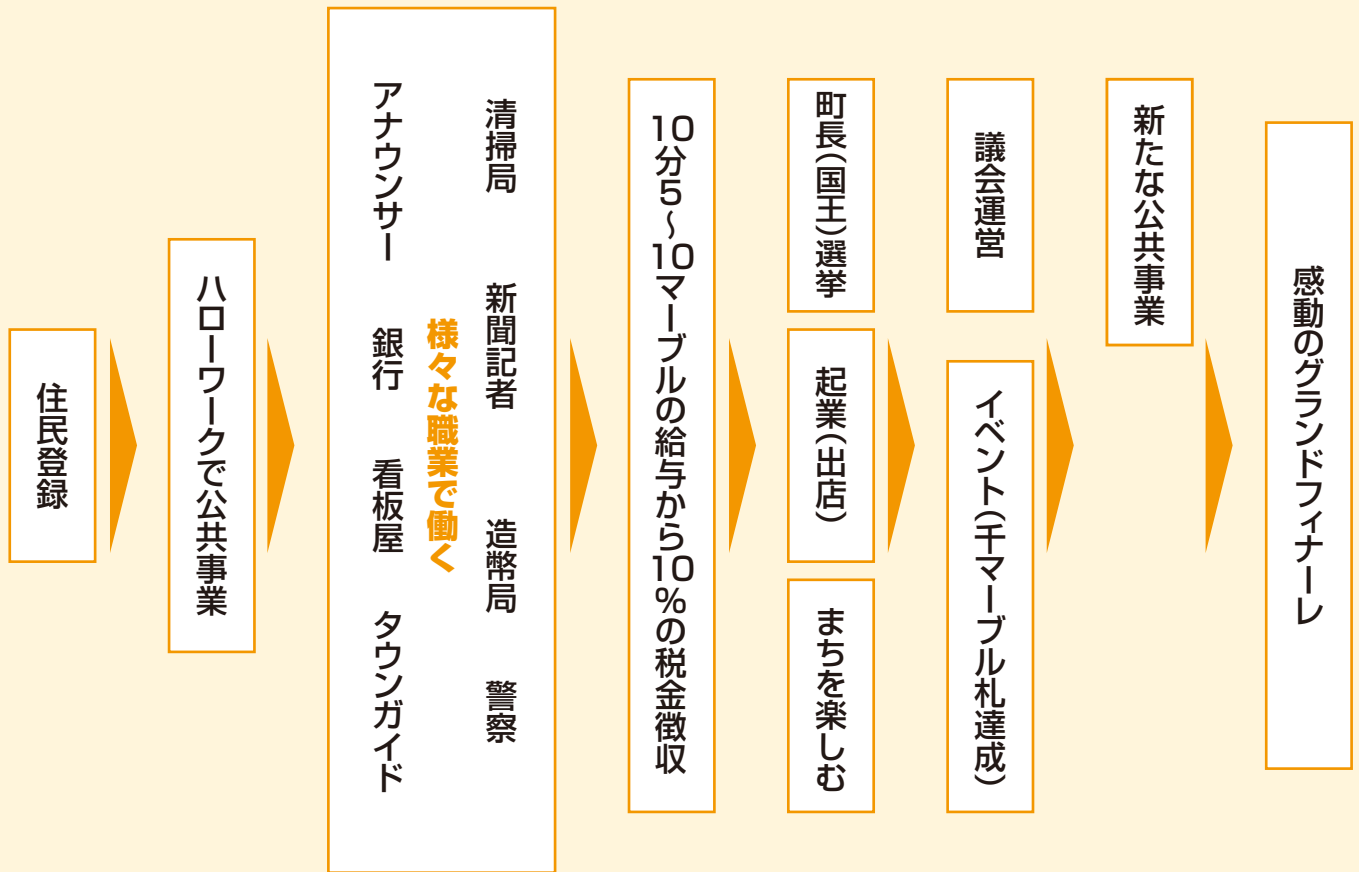
マーブルタウンは、子どもたちが自分たちの力で挑戦し、まちを形成していくことにより

自立性、協調性、発想力を育むことを目的としています。

- 自分に取り組んだことへの報酬が、次の楽しみへステップする体験
- 自分が考えたこと、伝えたことで周りを巻き込む体験
- 自分のアイデアが採用されて自分の責任において遂行する体験
- 自分たちの争いを自分たちで解決する体験
- 自分たちが関わり合うことで、まちが形成されている体験



## マーブルタウンに来た子ども達の活動



## 夢のまちを楽しみに並ぶ子ども達



**開場が待ちきれない子ども達。これは開場1時間前の様子です。**

マーブルタウンはほとんどの場合、予約制でなく朝順番に並んですべての子どもを受け入れます。

いち早く仕事を始めることで、お店を出したい。もしかしたら定員に達してしまうかもしれないと、早くから並びます。

朝一の入场受付は子ども達を、少しでも早く通してあげるために増員して行います。

## 夢のまちを楽しみに並ぶ子ども達



### 住民(国民)登録の様子。高校生・大学生ボランティアが大活躍!

名前の確認などを行いながら通すため、どうしても時間がかかるのが受付業務です。

まずはここでボランティアスタッフが活躍します。

登録を済ませる前後に、働き方や給料のもらい方など、まちのルールを説明します。

## マールタウンに来た子ども達の活動



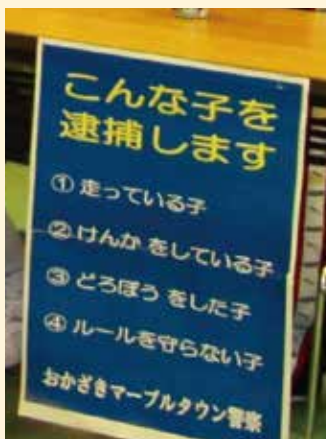
### 銀行やハローワークに大挙する子ども達。「僕たちに早く仕事をくれ!」

ハローワークには求人票が貼られ、様々な職業が選べます。ただし、各職業に定員があるため、人気が集中する警察官や放送局のアナウンサーなどは、倍率が高くなります。面接などはありませんので、早い者勝ちで仕事に就くことができます。どの職業も10分単位で転職することができ、銀行で給料をもらいます。

## 働く子ども達の様子



銀行



警察



アナウンサー



タウンガイド(大人の唯一の入場方法)



清掃局

## 投票率100%の国王選挙



この時の国王はマーブルタウン史上初めて「逮捕されました」。  
それでも、国歌を作ったり、ゆるキャラコンテストやマーブルタウンをみんなで考えるサミットの司会などを取り仕切るリーダーシップも兼ね備えていました!

## マーブルタウン独自要素!起業!(既製品持ち込み禁止!)



商品を見やすく陳列する。お店の看板を出す。値札を付けるなど、工夫のあるお店は売れ行きが変わります。それをしっかり真似する子どもがいてお店の全体クオリティが上がっていきます。



公共事業は、10分10マーブルの給与でしたが、起業した子の中には1500マーブル稼いだマーブル長者も現れました!

## マーブルタウン独自要素!起業!(既製品持ち込み禁止!)



商品開発には一ヶ月くらいかけて頑張った子達もいます。

マーブルタウンには短日開催型～4日連続型まで期間に違いがあります。

短日型では商品開発→出店までの時間がないので、家から持ってきた既製品の販売を許可することもあります。基本的には一手間をかけて商品を手作りして販売するルールを採用しています。

## マーブルタウン独自要素!起業!(既製品持ち込み禁止!)



これはガチャガチャなのです。  
瓶を回すと、カプセルが出てきます!

## 高校生・大学生で考える(職業・イベント・オペレーション)



子ども達を驚かせるようなアイデアや、まちがスムーズに出来上がる都市計画を話し合います。

1000マーブル札の発行や、等身大の象のモニュメントに願いを貼る。巨大ロボットが登場して国王が操るなどなど、過去にはたくさんのイベントアイデアや、税務署や選挙管理委員会など新しい職業アイデアが飛び出しました。

## ボランティアの心得



1. 子どもの視点に立ってあげること。  
「何がしたいのか」「どうやったらできるのか」を一緒に考え、アドバイスする  
(子どもが喜ぶためにすることが、この視点に立っているかどうか)
2. 子どもを“引っ張る”のではなく、“背中をおしてあげる”こと。
3. 子どもの発想力を高めるための、声かけをすること。
4. 命令や指示をしない。
5. 口出し、手出しをしすぎない。
6. 子どもにケガや危険がある場合は、はっきり注意する。
7. 大人も、子どものまちの住人になり、精一杯楽しむこと。

## 子ども達に感動を届けることが自分の感動になる経験



忘れない一生の思い出になる  
そんなワンシーンを一緒につくってみませんか