

ワンポイントアドバイス

利用者に合わせたルールの工夫や素材のアレンジを！

同じ素材でも、利用者の理解力に応じたアレンジすることで、楽しさや、挑戦意欲を持続することが可能です。援助者が、ゲームの楽しみ方をいくつかの段階に分けて提供することで、「出来た！次へ挑戦しよう」という利用者の意欲を引き出します。この方法は、一度にルールを理解しにくいゲームや、難易度の高いものなどを提供する場合に効果的です。なお、プログラムを定期化する場合も同様に無理なく楽しみやすいステップを工夫してみてください。

今回のゲームを、本来の遊び方へと展開していく場合の一例（段階的にアレンジした場合）

*いずれも、援助者対グループの代表によるジャンケンを行い、盤をリレーしていきます。

ステップ：飛び方をおぼえる

図1のように、盤上の上半分に埋められたビー玉(25個)を列ごとに、1個飛び越えてビー玉を下へ移動していくというルール。
(移動は下への一方通行のみ)

*盤上の上部分にビー玉を埋めてから始める。

・援助者とのジャンケンに勝ったら3個、アイコは2個、負けたら1個ビー玉を下へ移動させ、次の人へ盤を渡す。
・最後に3個残ることになるが(図2)、ジャンケンを続けて全て埋めたら完成となる。

ステップ：より実践的なルールをおぼえる

図3のように、盤の中心、25個(縦5個×横5個)の四角い形から始める。(その際に、四角の中心のビー玉を1個を取り除いておく。)

穴が空いているところへ向けて、前後左右から1個飛び越してビー玉を移動させるというルール(図4)。斜めには飛べない。
飛び越されたビー玉は、取ることができるので各自手に持っている。

・援助者とのジャンケンに勝ったら3回、アイコは2回、負けたら1回、ビー玉を移動させてとることができる。飛べなくなったらそこで終了となる。

・ジャンケンには、2~3クール(1人2~3回程度)で終了。最後に各自が持っているビー玉の数をグループで集計し、勝敗を決める。

・こうして、このゲーム本来のルールに近づいていく。

図1:スタートの形

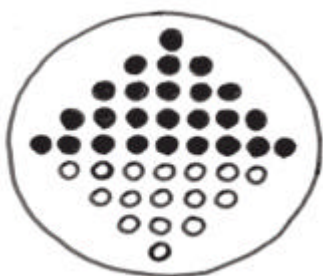


図2:最後の3個が残る位置

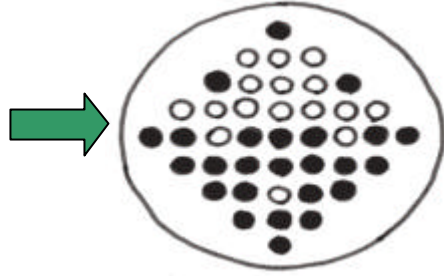


図3:スタートの形

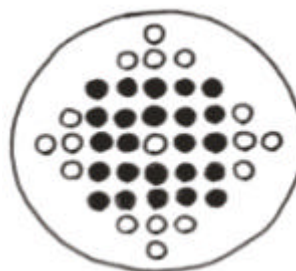
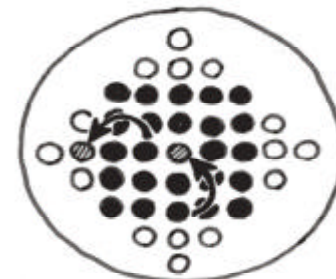


図4:飛び越し方



・上記のステップはあくまでも一例です。利用者の身体の状態や理解力を配慮して、オリジナルの展開方法に挑戦してみましょう。