

導入

*人数は、12名程度(1グループ4~5名)で、3チームの対抗戦形式。約30分を想定。

ステップ 動機づけ

1、興味をもたせる

援助者は、利用者が好奇心を持ち、その気になるよう、実際に素材にふれてもらい、感触を確かめてもらうなどの工夫をする。

例：「まずは、目の前にあるビー玉にさわってみてください。どうですか？なんだか懐かしい感じもしますね。」

2、回想の引き出し

利用者の会話づくりのきっかけにもつなげる。

例：「子供の頃、皆さんはビー玉でどんな遊びをしましたか？」

ステップ ゲームの全体像や目標を利用者に伝える

1、ゲームの全体的なイメージと目標を伝える。

分かりやすく伝えるためには、用具を実際に見せながら行ったり、ジャンケンの説明の時に、実際に手を上にあげる動作を取り入れながら行うとよい。なお、説明は長すぎないように、ポイントだけを伝えるよう心がける。

進め方

プログラムの進行	ポイント・効果	援助者の動きや利用者への配慮
<p>援助者は、チーム名を決めるよう提案する。</p> <ul style="list-style-type: none">各グループごとにチーム名を発表する。グループ内でリレーしていく順番を決めさせる。	<p>グループ意識を持たせる</p> <p>グループ名を決める過程や、代表となる順番を決める過程で、グループ内での話し合いをすることは、グループ意識をつくるプロセスのきっかけをつくることができる。</p>	<ul style="list-style-type: none">* 援助者の、「セーノ」の合図のあとに、グループメンバー全員でグループ名を発表(発声)させる。* 援助者は、なかなか決まらないグループへの支援を考えておく。
<p>「セーノ」の合図で、「ジャンケン ポン」の声かけと、タイミングの練習。</p> <p>援助者は、「セーノ」の合図で、「ジャンケン ポン」のコールをし、決め手を出すことを説明する。</p> <p>*3回程度くりかえして練習する。</p>	<p>合図の活用</p> <p>援助者の「セーノ」の合図でみんなを注目させ、呼吸を合わせることに活用する。</p> <p>「ジャンケン ポン」の発声のタイミングを合わせる。</p> <p>ジャンケン ポン」の一斉コール</p> <p>全員が一緒に声を出す(合わせる)ことで一体感を感じる。また、代表への応援、仲間意識を高めることにもつながる。</p> <p>・利用者が発声のリズム自体を楽しめるようになる。</p> <p>腕の運動</p> <p>無理のない程度に、手を高く上げることにより、腕や肩の運動になる。</p>	<ul style="list-style-type: none">* 援助者は、最初の「セーノ」の発声を元気よく、はっきり発声し、ジャンケンをする雰囲気盛り上げる。* 援助者は、なるべく手を上にあげてジャンケンするよう指示すると良い。

<p>ルールの説明をする。 勝ったら6個、援助者と同じ決め手の場合(アイコ)は4個、負けてしまっていたら2個、盤上からビー玉をとり、とったビー玉は、各自が手に持つことにする。自分の順番が終わったら、盤を次の人へ渡し、同様に続けていくというルール。</p>		<p>* 援助者は、各グループの机の上に盤を置く。盤上の穴は(41個の)ビー玉で全て埋めておく。</p>
<p>ゲームを始める。 各グループの代表はその場に立つ。 援助者のかけ声が続いて、利用者が一斉に発声してジャンケンをし、これを続けていく。</p>	<p>応援を引き出す グループの仲間意識を高める。代表も仲間の応援を受けてグループのために頑張ろうという気持ちになる。</p>	<p>* 援助者は、代表が起立した際に拍手をするなど、その後の展開で、グループの仲間が自分たちの代表を応援するように促す。 例：「さあ、グループのみなさんは代表を応援する気持ちを込めて、一緒にジャンケンのかけ声をかけましょう」</p> <p>* ゲーム中は、グループのコールを積極的に評価する。 援助者は、「ジャンケン」のかけ声の大きさ、また、決め手を出すタイミングが合っているかどうかなどを伝えるよい。1人ひとりが声を出すこと、みんなと呼吸を合わせることを意識するようにする。</p>
<p>結果の分だけの、ビー玉をとる。 ・ビー玉は、どこからとってもよいが、必ず1個ずつ、つまんでとるよう指示する。</p>	<p>ビー玉を1つずつとったり、とったビー玉を握っていることが、手や指先の刺激となる。また、自分でとったビー玉を持っていることが、グループの一員であることの意識づけにもつながる。</p>	<p>* 例えば、援助者は、ビー玉1個に1万円という価値をつけ、たくさんとったほうが良いというイメージをもたせるのも一手。</p> <p>* 援助者は、ビー玉をとる際に、グループメンバーと一緒に数を数えながらとるよう促す。</p>
<p>途中経過を発表する。 援助者はころあいを見て途中結果を発表する。</p>	<p>意欲の引き出し 途中経過を発表することにより、他のグループの進み具合が確認でき、そのことにより、他のグループには負けられないという意識や、やる気を引き出す。</p>	
<p>チャンス・タイムを設ける。 援助者は、グループ全員とジャンケンをすることを伝える。 各グループは、ジャンケンで何を出すかを決める話し合いをする。 話し合いのころあいを見て、援助者は全員とジャンケンをする。</p>	<p>チャンス・タイムの効果 最後まで、利用者の挑戦意欲を持続させる。</p> <p>全員が参加する楽しさ。時間を共有する。 各グループの団結や参加意識がさらに高まる。</p>	<p>* 援助者は、各グループでの作戦を立てるよう促す。 例：「さあ、ここで逆転を狙うグループは、メンバーの決め手を揃えて勝負するという方法もありますよ。」</p> <p>* 援助者は、一段と大きな声で動作を引き出す言葉かけをする。</p>

<p>次の利用者へ盤を回し、続けていく</p> <ul style="list-style-type: none"> ・援助者は、ルールが戻ることを伝える。 ・リーチコールの説明をする。 <p>援助者は、あと1回のジャンケンで勝てばアガリというときに、グループ全員でかけ声を繰り返させる。</p>	<p>グループ全員のリーチコール (アガリへの期待感を演出する。)</p> <p>メンバー同士のさらなる一体感が高まる。</p>	<p>* 援助者は、手拍子や合いの手を入れ、リーチコールを盛り上げる。</p> <p>例：「あと6個、あと6個・・・。」</p>
<p>終了したグループは、メンバーは全員で「出来た！」と合図する。</p>	<p>出来たコール</p> <p>グループ結果の共有 (メンバー同士の達成感)</p> <p>仲間と協力することによって生まれる喜び、楽しさ、達成感を共有する。次回への期待感へつながる。</p>	<p>* サブリーダーがいる場合には、終わりそうなグループに気を配り、なくなった時点で、そのグループの利用者に、「セーノ」の合図を出し、「出来た！」の発声がしやすいよう補助する。</p> <p>但し、グループ内で自発的に起こりそうな場合には見守る。</p>
<p>結果を発表し、ゲームを締めくくる</p> <p>援助者は、1つのグループが完成した時点で終了の合図をする。</p> <p>他の2グループには、盤上に残っているビー玉の数を「セーノ」を合図に発表させる。</p> <p>ビー玉の数が少ないグループが2位となる。</p> <p>・順位を発表し、結果に対して援助者自身が拍手をする。</p> <p>・1位になったグループにバンザイを促す。</p> <p>援助者は、1位になったグループに向かい「セーノ」とかけ声をかけ、「バンザイ」の同時動作を促す。</p> <p>援助者も一緒に行う。</p> <p>同様に2位、3位のグループにも拍手を促す。</p> <p>締めくくり、全員の健闘をたたえて、拍手するよう促す。</p>	<p>最終結果の共有</p> <p>個人やグループでの達成感や、たとえ1位でなくても、とったビー玉の数が少なくても、自分もゲームに参加し、グループメンバーと楽しんだという満足感が得られ、次回への参加意欲へつながる。</p>	<p>* 援助者は、「セーノ」の合図で、1グループずつ残りの数を発表させる。</p> <p>* 援助者は、最後はみんなが楽しく終わることができたということを強調する言葉かけを心がける。</p> <p>* 援助者は、利用者1人ひとりの頑張りに対して、お互いに認め合えるような拍手をする。</p> <p>* 興味をもつ利用者がいたら、本来のルールを説明する。</p>