

◆導 入（ヒコーキは事前に作ってある場合）

＊10 名程度、2 グループに分かれる。＜1 グループ4～6 名程度＞

ステップ① グループ分け

1、援助者は、ゲームの目的に合わせて、グループ分けをする

例：今日は、年齢が 60 代と 80 代グループ対、70 代グループで対戦をします。」

2、隊形に座る

例：それでは、60 代と 80 代の方はこちらに、70 代のグループはあちらへ、一列になって座ってください。」

3、グループ名を決める。

4、グループ名を発表し、全員で拍手などで確認をする。

決まりに決ったら、季節の花やメンバーの出身地の山などのヒントを出す。

ステップ② 動機づけ

1、援助者は利用者に、今日は何をやるのか伝える

例：今日は、各自で作っていただいた“ヒコーキ”を使ってゲームをします。」

2、誘いの言葉かけ

例：自分の作ったヒコーキが遠くへ飛んで行くのは、見ていてとても気持ちがいいものですよね。」

3、好奇心、挑戦意欲を持たせる 援助者が見本を見せる)

例：それではまず飛ばしてみますね。上手くいくように祈っていてくださいね。行きますよ～3,2,1、GO！」飛ばす)

4、利用者にどんなところがコツかを聞く

例：今、飛んだのをみて、遠くへ飛ばすコツで何か気がついたことはありましたか？」

ステップ③ ゲームの全体像と目標を利用者に伝える

1、ゲームの全体的なイメージを伝える

例：「このゲームは 2 チーム対抗戦で行います。みなさん全員にヒコーキを飛ばしてもらいます。」

2、ゲームの目標を対象者に伝える

例：「ヒコーキを狙った場所に着地させたり、空中の的の中を通過させたりして得点を獲得します。最後にどちらのグループのほうが合計得点が多いかを競います。」

◎進め方

ゲームの流れ	ポイント・効果	援助者の動き
◆1回戦 距離に挑戦) 選手の出場順と着地ポイントについて説明する。		援助者は飛ばす順番を全員で確認していく 例 :各グループ、1組目の選手から、順番に手を上げてもらい、みんなで順番を確認するとよい。 *得点を確認する :富士山は5点、ハワイは10点、月は20点。 着地ポイント以外は0点。
① 1回戦を始める。 各グループから代表者が<u>2人ずつ 計4人)スタートラインへ出る。</u> 4人の代表者はみんなで発声する「GO!」を合図に、一斉に飛ばす。 以上を2回繰り返す。	※声かけの活用 *援助者「GO!」の合図 *利用者による、「3,2,1、GO」のかけ声の活用。 < 3,2,1」のかけ声と「GO」の合図> コールの効果 代表者へスタートの合図を出すことを楽しむ。 代表者と一体となって飛ばしている感覚が生まれ、メンバーの一体感につながる。 飛ばなくても、仲間意識から共感が生まれる。	※ 3,2,1」のかけ声を促すために、援助者は、「行きますよ!」と声をかけ、発声前の呼吸を整え、息を吸うタイミングを合わせる。 ※利用者の声かけに対して 援助者は、「3,2,1、GO」のかけ声の、大きい小さい、呼吸が合っているかないかなどを利用者に伝えるとよい刺激になる。それにより各自が声を出すこと、仲間と呼吸を合わせることを意識させる。 例 :「Bグループのかけ声は見事にそろっていましたね。」
② 1回目、2回目の各代表者の着陸ポイントの合計得点を記録し、発表する。	代表者の結果を共有 <u>代表者(1人)が協力する意識や達成感を高め、グループからの拍手などにより仲間意識を感じる。</u>	1、援助者は、グループごとに代表者2名の1回目の着陸ポイントを確認し、みんなに知らせる。 2、結果に対して、援助者自身が拍手をする。 ⇒次回からの発表の際に拍手を促すきっかけになる。 その後の発表での拍手や応援が引き出しやすくなる。 *得点表は全員に分かりやすく、見やすい工夫をする。 例 :ホワイトボードなどに表をつくり、書き込んでいくと見た目でも楽しめ、分かりやすい。 3、周りからの拍手や目立ったかけ声を積極的に評価する。 4、1回目と2回目の合計得点をみんなに知らせる。

		*サブリーダーは、1回目と2回目の合計得点を記録し、ヒコークを拾い、各代表者へ渡す。 例：AさんとBさんの合計点、CさんとDさんの合計点をそれぞれ記録する。 *飛ばなかった人への対応を考えておく 言葉かけの例：肩に力が入ってしまいましたね」「もう一度チャンスがありますよ」など、ショックにならないようにする。 得点面でのフォロー：着地ポイント以外は、1点など、少ないが得点をもらえるような工夫をする。
③ 同様に、次の代表者4名が行う。		
④両チーム全てが終わったところで、1回戦の <u>グループ結果を発表する。</u>	※グループ結果の共有 <u>個人で獲得した得点が、グループ得点に加算されていくことにより、グループ意識が生まれる。</u>	1、1回戦が終了した時点で、グループの結果を発表する。 ⇒援助者は得点表に全員を注目させ、各グループの結果が分かるようにはっきりと発表する。得点差をみんなで確認する。 2、結果に対して、援助者自身が拍手をする。 3、個人やグループでの歓声などは積極的に取り上げ公表する。 ⇒その後の発表での拍手や応援が引き出しやすくなる。 例：〇〇さんの応援がよかったからかもしれませんね。」 4、負けているグループへの配慮をする。 例：〇〇グループはまだまだ逆転のチャンスがあますから、頑張ってください。」

◆2回戦 空中の的に挑戦) 空中にある的の中を通過させることを説明する。 ルールと得点の説明をする。		援助者は、今度は空中にある的(枠)の中を通過させるということで、かなり難しくなること伝え、グループの対抗意識を高める。 例：「さあ、いよいよ最終戦です。1回戦の結果、〇〇グループは挽回のチャンスあり！リードしているグループも今度は難しいですから、さらにグループメンバーと協力していきましょう。」 ・1人2回飛ばすことができ、枠の中を通過すれば20点。枠に少しでも当たったら5点となることを説明する。
① 2回戦はグループから代表者が1人ずつスタートラインへ出る。 代表者2名は、「GO」を合図に一斉に飛ばす。		
②利用者(代表者)のヒコーキの名前を発表する。 ※グループごとに代表のヒコーキの<u>応援コール</u>をするよう誘導する。 ⇒援助者の「ソーレ」のかけ声の後に、代表のヒコーキ名をコールする。	・利用者が自分で発表することにより、ヒコーキへの愛着がわき、ゲームへの参加意欲が高まる。 ※かけ声の活用 <u>自発的な応援を引き出すことに活用する</u> ・代表者のヒコーキの名前を「コール」して応援することでグループの一体感が生まれる。目標クリアにむけての利用者(代表者)の集中力が高まる。	1、援助者は代表者のヒコーキの名前を聞く。 ⇒みんなに聞こえるように発表してもらおう。代表者のヒコーキ名を仲間に意識づける。 例：坂本さんのヒコーキは“はやぶさ”だそうです。」 2、<u>応援コールの説明をする</u> ⇒援助者のかけ声を合図に、代表者のヒコーキの名前をグループでコールをする。 例：「“ソーレ”、のかけ声の後に、代表者のヒコーキの名前をコールします。例えば、“はやぶさ”なら、はやぶさ、はやぶさ、はやぶさとコールをします。」この時、援助者は手などでリズムをとるとよい。
③代表者は、グループの応援コールを受けながら、援助者の「GO」の合図で飛ばす。 2回飛ばす。		・援助者は、「5,2,1」のかけ声と「GO」の合図を出す。 ・援助者は、みんなと一緒に1回目の結果を確認する。 ※結果がよければ応援コールの成果だと伝える。 ゲーム中は、グループのコールを積極的に評価する。
④ 2回飛ばした合計得点を記録し、<u>個人結果を発表する。</u>	※個人の結果を共有 <u>個人の達成感を高め、仲間からの拍手などにより仲間意識を感じる。</u>	1、援助者は、2回目の個人結果を確認し、発表する。 2、1回目、2回目の個人の合計得点を全員に分かるように発表する。

		*サブリーダーは結果を得点表に記録する。
⑤次の代表者に交代し、同様に進めていく。		
⑥2 回戦（空中の的に挑戦）の中盤から終盤にかけて途中経過を発表する。 ・全員を得点表に注目させる。 ・得点差を確認して、ボーナス点などの配点をする。	※途中結果の共有 利用者の集中力が持続する。	2 回戦 空中の的に挑戦）の中盤から終盤にかけて、グループの途中結果を発表する。 ⇒4～5 人くらいが終わった区切りの良いところで発表。 例：〇〇さん終了時点でのグループの途中結果は、Aグループ59 点、Bグループ46 点。その差13 点。」 得点差があるときなどには、状況に応じたボーナス点を出すなどのアレンジをする。 ⇒逆転の可能性をつくることで、利用者もゲームに集中する。 例：通過ポイントを増やす、得点を2 倍にするなど。
⑦残りの代表者に飛ばしてもらう。		援助者は最後まで利用者の参加意欲を高める。 例：残りの代表者の得点により、勝敗の行方が決まりますよ。みんなで応援しましょう。」
⑧最終結果を発表し、まとめる。	※最終結果の共有 個人やグループでの達成感や満足感が得られ、次回への期待感へつながる。	1、結果をはっきりと発表し、結果に対して援助者自身が拍手をする。 2、勝ったグループにはバンザイを促す。 ⇒援助者は勝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。援助者も一緒に行う。 3、負けたグループにも拍手を促す。 ⇒負けたグループに向かい、援助者自身が拍手をする。 例：負けてしまったグループは、メンバー同士の健闘をたたえて、お疲れ様の拍手をしましょう」（同時動作） 4、ゲームを締める。 ⇒全員で拍手をして終わる。