

導入

ステップ

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、1～3丁目グループと、4～6丁目のグループでの町内対戦をします。」
- 2、隊形に座る
例：「それでは、1～3丁目グループはこちらに、4～6丁目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
・なかなか名前が決まらない場合は、季節やメンバーの好きな果物などのヒントを出す。
- 4、グループ名を発表し、全員で拍手などで確認する。

ステップ

動機づけ

- 1、援助者は利用者に、縁日についての回想を引き出す。
例：「みなさんは縁日というと、どんなお店を楽しみにしていましたか？」となげかけ、何人かの利用者の回想をひろう。
- 2、スマイル射的を見せる
例：風呂敷などで射的を隠しておいて、「実は、皆さんに体験していただきたい懐かしい遊び道具がこの中に入っています。実は縁日に関係しているものなのですが・・・」。さきに何人かの声をひろって、参加意欲を持たせていく
- 3、誘いの言葉かけ 例：「これはスマイル射的の射的、現代版の射的射的。今日はこれを使って楽しんでみましょう。」

ステップ

好奇心、挑戦意欲を持たせる

- 1、援助者が見本を見せる
例：「原理は昔の縁日の射的と同じです。狙った的に向けて発射し、「パタン」と当たった瞬間を楽しみます。見事に当たったら拍手してくださいね。」
- 2、利用者にどんなところがコツかを聞く
例：「今、撃ったのをみて、真っ直ぐに飛ばすためにはどうしたらいいのか、何か気がついたことはありましたか？」

ステップ

ゲームの全体像を浮き彫りにする（安心感、内容の理解）

- ・ゲームの全体的なイメージを伝える

例：「これからやるゲームは2チーム対抗戦で行います。みなさん全員が選手となり、的を狙って、1人3回の撃ちます。」

ステップ

目標を対象者に伝える（目標の設定）

- ・どんなことを目標にしているかを理解してもらう。

例：「的を倒せばそのグループは得点がもらえます。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
<p>1m (1回戦)に挑戦する</p> <p>・1m に挑戦することを説明する。</p> <p>各グループの的を確認し、撃つ順番を確認する。</p>		<p>援助者は、各グループの的の位置を確認する。</p> <p>狙う的を指をさして確認するとよい。絵的はサブリーダーに指差してもらい、全員で確認する。</p> <p>援助者は撃つ順番を全員で確認していく。</p> <p>例：一番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。</p>
<p>グループから代表者が 1 人ずつスタートラインへ移動し、サブリーダーから鉄砲を受け取る</p>		<p>* サブリーダーは輪ゴムを 1 本、鉄砲にセットして各代表者に渡す。</p>
<p><u>「セーノ」の合図で撃つ説明をする</u></p> <p>援助者の「セーノ」の合図で撃つという約束を説明する。</p> <p>* 最初の代表者にやってもらう。</p> <p>代表者による練習を2~3 回する。</p>	<p>「セーノ」の合図</p> <p><u>撃つタイミングを知らせることに活用する</u></p> <p>効果：援助者タイミングを知らせることにより、代表者が撃ちやすくなる。まわりの利用者もゲームに集中する。</p>	<p>援助者は、最初の代表者を使って、みんなに見本を見せる。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、みんなを集中させる。 代表者の準備ができたなら「構えて」と声をかけ、代表者に視線を集中させる。 2、「セーノ」の合図を出す。 的に向けて狙いを定めたことを確認し「セーノ」の合図を出す。手などを使って合図を出すと分かりやすい。
<p>1 回戦を始める</p> <p>代表者はそれぞれの的を狙い、1 人につき3 発ずつ撃つ。</p>		<p>* サブリーダーは輪ゴムを鉄砲にセットして各代表者に渡す。</p> <p>的に当たらなかった人へは、当たらなかった時のコメントを考慮しておくとい</p> <p>例：緊張してしまったようですね。「肩に力が入ってしまいましたね」など、ショックにならないような言葉かけをする。</p>
<p><u>倒した的の数を記録し、個人結果を発表する</u></p> <p>・1 人3 発撃ち終わった時点で、個人結果を発表する。</p> <p>・各代表者に対して拍手をする。</p> <p>倒した枚数を得点表に記録する。</p>	<p>個人の結果を共有</p> <p><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></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、援助者は、1 人ひとりの得点を発表し、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。 3、得点表を見やすく工夫する。 例：ホワイトボードなどに表をつくり、正の字を書き込んでいくと分かりやすい。

<p>次の代表者と交代する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1人が終わるごとに、グループの途中結果を発表する。 		<p>*サブリーダーは倒れた的を元に戻す。</p> <p>援助者はその時点でのグループ結果を発表する。</p> <p>例：川村さん 2 点、ここまでの A グループの得点は 8 点。」</p> <p>グループとしての得点になることが確認できる。</p>
<p>全員が 1m を終了したところで、1 回戦のグループ結果を発表する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全員を得点表に注目させる。 	<p>グループ結果の共有</p> <p>個人で倒した得点が、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。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1、1 回戦 (1m) が終了した時点で、グループの結果を発表する。 援助者は各グループの結果を全員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：「 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：「 グループはまだまだ逆転のチャンスがありますよ。頑張りましょう。」など。
<p>同様、1.5m (2 回戦) に挑戦する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・2 回戦は 1.5m に挑戦することを説明する。 		<p>援助者は、的からの距離が 1.5m となり、難しくなることを伝え、挑戦意欲を高める。</p> <p>例：「的からの距離が少し遠くなりましたよ。ちょっと難しくなりますので、集中していきましょう。」</p> <p>1 回戦の結果をみて、撃つ順番 (代表の順番) を変えてもいいと伝える。</p>

<p>利用者全員で「セーノ」の合図で「バン」のかけ声を練習する</p> <p>みんなで「バン」の声だしをする。</p> <p>援助者の「セーノ」の発声が続いて、利用者は「バン」と発声する。</p>	<p>「セーノ」の合図</p> <p><u>みんなで呼吸を合わせることに活用する</u></p> <p>効果：利用者をより注目させ、参加意識をアップさせる。</p> <p>「バン」のかけ声</p> <p><u>一緒に声を出すことに活用する</u></p> <p>効果：大きな声を出すことにより、緊張をほぐす。</p> <p>一緒に声を出す(合わせる)ことで一体感を感じる。</p> <p>反応、歓声が大きくなることにより、集中力が高まる。</p> <p><「セーノ」の合図と、「バン」のかけ声></p> <p>コールの効果</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループであることの楽しさや気持ちよさを味わう。 ・代表者が的を倒した時には、代表者だけでなくメンバー(集団)の快感につながる。 ・的が倒れなかった時にも、仲間意識から共感が生まれる。 	<p>1、援助者は「セーノ」の合図と、「バン」の声かけの説明をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・援助者が「セーノ」の合図。 ・もう1人の援助者が「バン」と発声。見本をみせる。 ・代表者が撃つ時のスタートの合図になることを説明する。 <p>2、みんなで「バン」の声だしを体験してもらう。</p> <p>援助者が「セーノ」と発声し、続いて利用者が「バン」と発声する。</p> <p>3回程度繰り返し、声だしの雰囲気をつくる。</p> <p>ゲーム中、利用者から自発的に「バン」の発声を引き出すためにも、一緒に声を出す一体感を体験する。</p> <p>援助者は「セーノ」の発声の後に、利用者に向け、手で「バン」の合図をして、声だしを促す。</p> <p>利用者の声かけに対して援助者は</p> <p>「バン」のかけ声の、大きい小さい、呼吸が合っているかいないかななどをグループ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。</p> <p>例えば：「Bグループのかけ声は見事にそろっていました。」</p> <p>コール練習の目標</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、コール練習を行うプロセスで、メンバーが呼吸を合わせ、発声する瞬間の感覚つかむ。 2、利用者と援助者との発声のリズムを楽しむ。 3、仲間との一体感を強化させていく (それにより、援助者自身も、集団であることおもしろさや、醍醐味を味わうことができる。)
<p>グループから代表者が1人ずつスタートラインへ出て、サブリーダーから鉄砲を受け取る</p>		<p>*サブリーダーは輪ゴムを鉄砲にセットして各代表者に渡す。</p>
<p>2回戦を始める</p>		

<p>代表者は1人3発ずつを、「バン」のかけ声で撃つ。</p>		<p>慣れるまでは、援助者は「セーノ」の発声の後、「バン」のタイミングを手で合図するとよい。</p>
<p>倒した的の数を記録し、<u>個人結果を発表する</u> 以下、次の代表者と交代して続けていく</p>	<p>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></p>	<p>1、援助者は、ひとり1人の得点を発表し、みんなに知らせる。 2、その時点でのグループ結果を発表する。 3、結果に対して、援助者自身が拍手をする。 4、周りからの拍手や目立ったかけ声を積極的に評価する。</p>
<p>全員が1.5mを終了したところで <u>2回戦までのグループ結果を発表する</u></p>	<p>グループ結果の共有</p>	<p>(1回戦と同様に) 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。</p>
<p>2m (3回戦)に挑戦する 3回戦は2mに挑戦することを説明する。</p>		<p>援助者は、最終戦であること、的からの距離が2mになり、さらに難しくなること伝え、グループ意識、対抗意識を高める。 例えば、「さあ、いよいよ最終戦です。1、2回戦の結果、負けているグループは挽回のチャンスあり！もちろんリードしているグループは追加得点を目指して、グループメンバーと協力していきましょう。」</p>
<p>3回戦のルールの説明をする 1人ひとり最初に「倒す的を宣言」し、宣言した的を倒したらボーナス点、違う的を倒したら1枚分の得点となる。</p>		<p>援助者は、得点のばらつきにより、ボーナス点をどれくらいに設定するかなどの策を考えておく</p>
<p>グループから代表者が1人ずつスタートラインへ出て、サブリーダーから鉄砲を受け取る</p>		<p>* サブリーダーは輪ゴムを鉄砲にセットして各代表者に渡す。</p>
<p>代表者は倒す的をみんなに宣言して狙う ・<u>グループごとに代表が宣言した的の応援コールをする。</u></p>	<p>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> 代表の宣言した的を仲間で「コール」して応援することによって一体感が生まれる。目標クリアにむけての集中力が高まる。</p>	<p>1、応援コールの説明をする 援助者のかけ声を合図に、代表の宣言した的をグループでタイミングを合わせてコールをすることを説明する。援助者は説明の中でかけ声の見本を見せる。 例：「“ソーレ”、のかけ声で、代表の宣言した的、例えばこづちなら、こづち・こづちとこづちのコールをします。」 2、援助者は代表者の狙う的を聞く</p>

<p>代表者は、グループの応援コールを受けてから、「セー」の合図で撃つ。1人3発ずつ撃つ。</p>		<p>みんなに聞こえるように発表してもらおう。</p> <p>3、代表者のグループに、宣言した的の応援コールを促す。</p> <p>援助者のかけ声で、代表の宣言した的をコールする。メンバーの声がそろうまで行う。</p> <p>例：「Aグループ、山田さんの狙う的は、だるまです。Aグループはだるまコールをしましょう。ソーレ！」</p> <p>「ソーレ」などのかけ声の後にAグループのメンバーが、「だるま、だるま、だるま」と続けてコールする。同じように、もう1グループも行う。</p> <p>*手でリズムをとるとテンポが合わせやすい。</p> <p>結果がよければ応援コールの成果だと伝える。</p> <p>ゲーム中は、グループのコールを評価する。声の大きい、小さいなどを観察し、積極的に評価する。</p>
<p>倒した的の数を記録し<u>個人結果を発表</u>。次の代表者と交代する</p>	<p>個人の結果、グループみんなで共有</p>	<p>援助者は全員に分かるようにはっきりと発表する。</p> <ul style="list-style-type: none"> 援助者は、1人ひとりの得点を発表し、みんなに知らせる。 グループメンバーは代表者に拍手をする。 倒した枚数を得点表に記録する。
<p>3回戦の中盤から終盤にかけて<u>途中経過を発表する</u> (差があるときはボーナス点を出すことを説明する。)</p>	<p>途中結果の共有</p> <p>逆転の可能性をつくることで、利用者がゲームに集中する。</p>	<p>3回戦(2m)の中盤から終盤にかけて、途中結果を発表する。</p> <p>区切りの良いところで発表。</p> <p>例：「さん終了時点でのグループの途中結果は、Aグループ9点、Bグループ12点。その差3点。」</p> <p>得点差があるときなどには、状況に応じてボーナス点を出すなどのアレンジをする。</p>
<p><u>最終結果を発表し、まとめる。</u></p>	<p>最終結果の共有</p>	<ol style="list-style-type: none"> 結果を発表する。 全員が見える位置に得点表を配置し、はっきりと発表する。 結果に対して、援助者自身が拍手をする。 勝ったグループにはバンザイを促す。

	勝っても負けても、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。	<p>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、一呼吸おいてから、「バンザイ」の同時動作を促す。援助者も一緒に行く。</p> <p>4、勝ったグループに対してもう一度、援助者が拍手をする。</p> <p>5、負けたグループには拍手を促す。</p> <p>負けたグループに向かい、援助者自身が拍手をする。</p> <p>例えば、「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)</p> <p>5、ゲームを終了する。</p> <p>全員で拍手をして締めくくる。</p>
--	---	---