

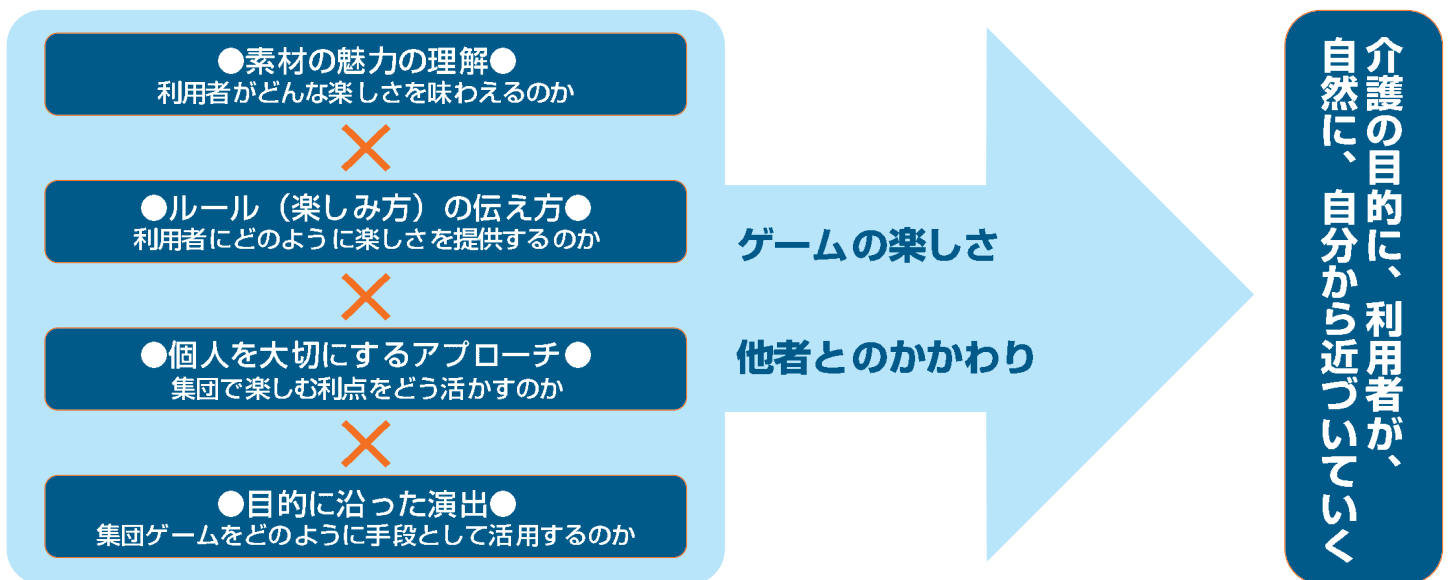


集団ゲームを提供する ときの、基本的な4つ

～楽しさを十分味わってもらうための技術・知識・配慮～

利用者に楽しさを提供するための基本的な4つのコツを活用すると、
集団の力を通した利用者一人ひとりへの援助を、楽しさを通して自然に
無理なく行うことができる（集団活動の効用を引き出すことができる）。
介護の目的にそって集団ゲームを活用することができる。

- 利用者は・・・集団ゲームを十分に楽しんだ。振り返れば、隣の人との会話がはずんだり、豊かな表情になったり、身体を動かしてしいた。
- 援助者は・・・利用者の笑顔に後押しされて、集団ゲームを手段として活用する余裕がもたらされていた。



※ 4つのコツはかけ算。一つでもゼロになると全てがゼロに

1 素材の魅力の理解～利用者が味わう楽しさを把握～

①素材の魅力とは

素材の魅力とは、利用者が味わう、その素材ならではのダイゴ味（楽しさ、おもしろさ）のこと。

②素材の魅力を理解すると

素材の魅力を理解すると、利用者への援助の目的に沿って、

- どんな魅力を強調するのか、選び出すのかを考えることができる。
- 利用者が、その魅力（ダイゴ味）をどのように満喫できるのかを想定できるために、素材の楽しさを利用者提供しやすくなる。

2 ルール（楽しみ方）の伝え方～利用者へ楽しさを提供するコツ～

①ルール（楽しみ方）の伝え方とは

利用者に素材を満喫してもらうための以下のような説明のコツ

・手早く、わかりやすく伝える

手早く：できるだけ早く、実際に素材を利用者に楽しんでもらう。そのためにも、最小限の説明で、まずは、最も単純な動作、約束事を出来るだけ早く楽しんでもらう。

わかりやすく：説明しては楽しんで、の繰り返しでダイゴ味へ。もっとも簡単な動作を楽しんでもらったうえで、もう少し複雑な動作、約束事を説明。そして、その部分を楽しんでもらうという繰り返し（積み重ね）

・説明は簡潔に、理解は楽しんでもらいながら

・説明は、具体的に見せながら行う（言葉に頼らず見本を活用）

・手順を踏んで、段階的に説明する（簡単なことから難しいことへ）

②ルールの伝え方を理解すると

利用者が無理なく、自然に素材のダイゴ味に至ることができるよう、素材をミニプログラム風に仕立て直す（アレンジする）ことができる

①理解力や身体的な機能が低下している利用者でも、自然に楽しみはじめることができるような段階を用意。

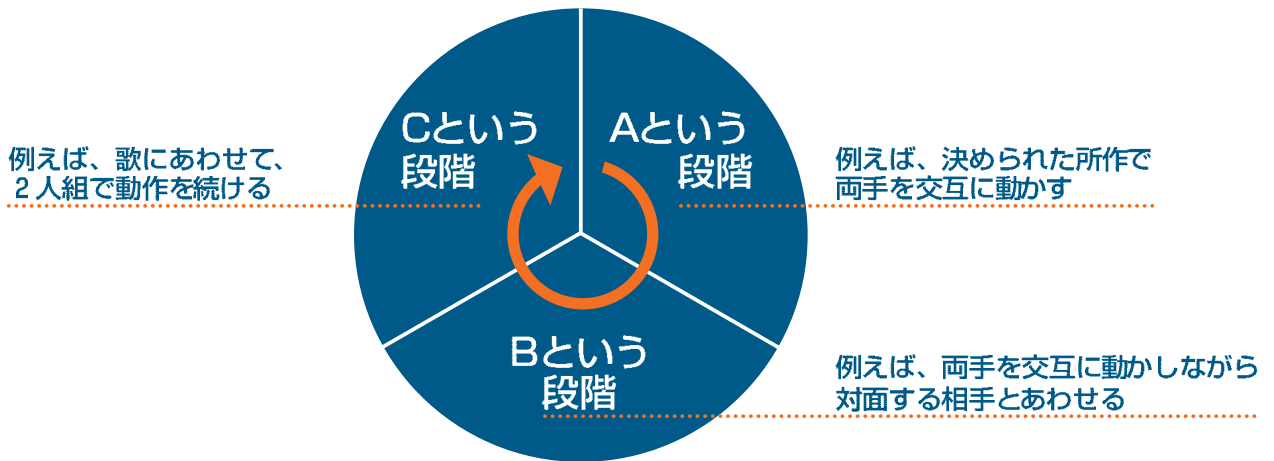
②理解力や身体的な機能が比較的高く維持されている利用者が、十分に挑戦の楽しさを味わうことができるような、最終的な段階を用意。

③両者の段階の間に、ちょっとした説明（解説）を聞いてその部分を十分に楽しむという段階を用意する。

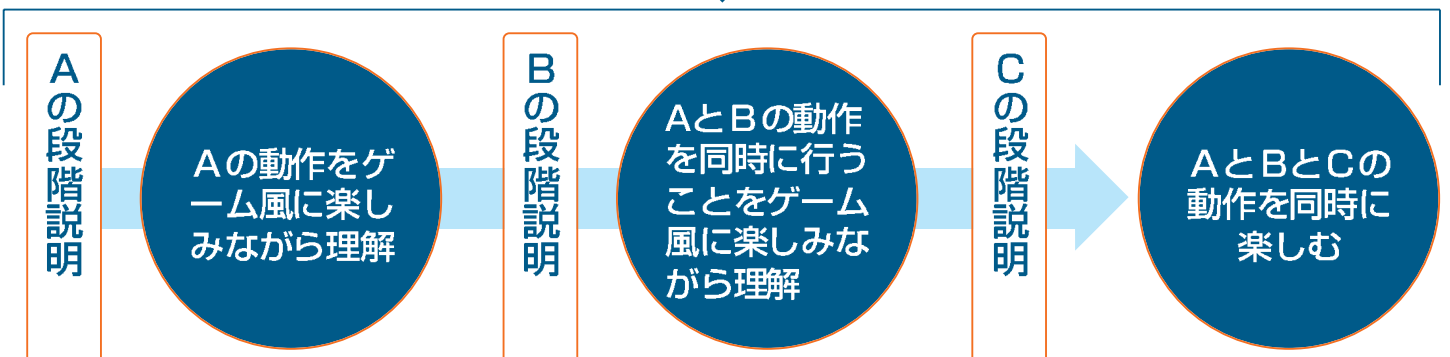
④それぞれの段階が、小さな遊び・アクティビティとして楽しまれ、最後に（最終的な段階で）もっとも大きな楽しさ、充実感を得られるミニプログラムのような脚本を設定する。

□ルールの伝え方の基本的な方法

①多くの素材は、下図のように、いくつかの段階に分かれている。そのことを理解



②理解した段階に基づいて、ルールを伝える



3 個人を大切にできるアプローチ～集団で楽しむ利点を活かすコツ～



①個人を大切にできるアプローチとは

「おもしろい」(傍観、見物)から「楽しい」(参加)へと利用者を誘う＝利用者全員に楽しいと思ってもらう次のようなコツ

①まわりの人を活かす＝利用者同士の相互作用を活用するコツ

- ・他の利用者を盛り上げ、巻き込む
- ・チームの応援から楽しみ始め徐々に参加に導く

②役割をつくりだす＝参加しているという実感を提供するコツ

- ・傍観している利用者を応援に誘う
- ・応援をしている利用者进行评估してその利用者に関与意識を通した楽しさを感じてもらおう

②個人を大切にできるアプローチを理解すると

何かの動作を成功させたり、勝敗をつけたりすることだけではない、以下のような、楽しさを提供できるようになる。

- ・何かに挑戦する過程そのものを楽しんでもらえる(そのための工夫を実施できる)
- ・仲間と共に何かに取り組むことそのものの充実感を味わってもらえる(それを引き出す工夫を実施できる)
- ・仲間への応援や仲間からの声援に後押しされることでの一体感を味わってもらえる(それを醸し出す工夫を実施することができる)

こんな視点からの工夫を施すことで、理解力や身体機能が低下している利用者でも、思いもよらない高い目標に向けての挑戦を楽しむことができる。

また、こうした工夫を施すことで、理解力や身体機能が著しく高く維持されている利用者が、提供されることを行うことだけでない楽しさを味わうことができる。

・仲間を支えること、後押しすることによる大きな充実感(を引き出す工夫の実施が可能になる)

・自然に、支える側の役割を果たせるような環境ができあがる(それをつくる工夫を実施できる)

そして、理解力等が高く維持されている利用者や理解力等が低下している利用者がともに楽しむことができるようになる。

4 目的に沿った演出～集団ゲームを手段として活用するコツ～

①目的に沿った演出とは

援助者としての願い(介護の目的)を実現するために、楽しさを引き出したり活用するコツのこと。

②目的に沿った演出を理解すると

押しつけでなく、楽しさを通して、援助の目的に自然に近づいてもらったり、振り返れば援助者の願いが受け取られているという、集団活動の手段としての特徴を活かすための工夫・働きかけを実施できるようになる。

・例えば、簡潔でわかりやすく肯定的な言葉かけで、豊かな表情や笑い声を引き出す。

・例えば、小グループで同時に声を出したり動作をしたりすることを積み重ねて、利用者同士のコミュニケーションを引き出す。

・例えば、役割の確認や役割の意義を共有するなど、役割意識を引き出す働きかけで、居心地よさを提供する。

・例えば、援助者のかけ声や動作、表情で、大きな声や動作を自然に引き出す。

