



集団ゲームを より楽しみやすく

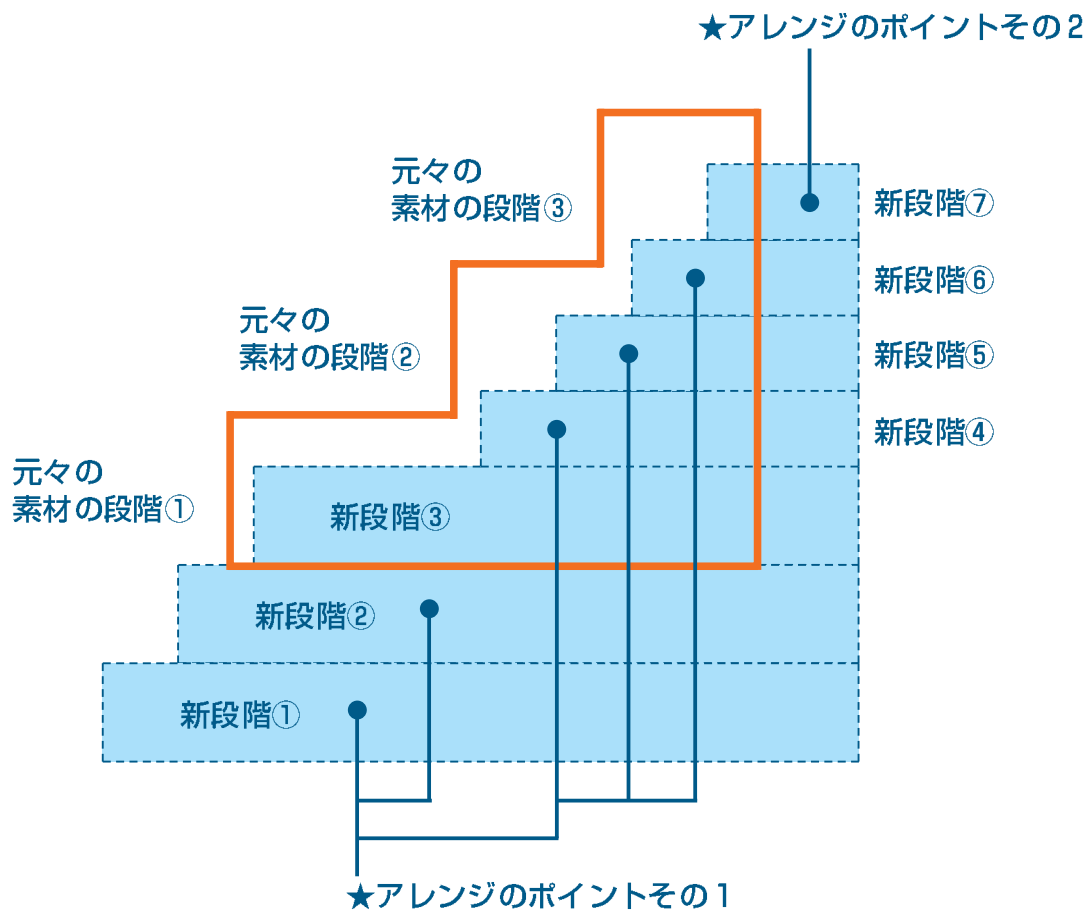
～身近な素材を利用者にあわせて工夫し展開～

援助の対象となる施設等の利用者（高齢者）にピッタリのネタを探るのではなく、健常者向けにつくられた数多くの素材（ゲームなど）を、利用者の心身の状態（理解力や身体機能）や集団としての特徴にあわせてアレンジする。そして、多様な状態の利用者が、同じ素材を通して、それぞれなりの楽しさを満喫できるように提供。

1 利用者にあわせた展開例（イメージ）

健常者向けのゲーム
（元々の素材）

理解力や身体機能が低下した
利用者に向けたアレンジ



①元々の素材の段階: 健常者向けの「協調グーパー」を例に

段階①: 2人で向かい合う。お互いに1回拍手して右手をグー、左手をパーにして相手の前に出す。

: この時、パーは手のひらを上に向け出し、グーはお互いに相手の出したパーの上に乗せるように出す。

段階②: リーダーの拍手で今度はグーとパーを逆さにしてお互いのパーの上にグーに乗せる。これを2拍子の曲などに合わせて繰り返してみる(例えば「うさぎとかめ」など)。

段階③: 2拍子の曲で十分練習したら、曲を「あんたがたどこさ」に変えてすすめてみる。

: 今度は拍手ごとに一定リズムでグーとパーを出すのではなく、この頻繁に出てくる「さ」の部分のときにグーとパーを出す。

: 例えば「あんたがたどこさ、肥後さ、肥後どこさ、・・・」の「さ」の部分でグーとパーを出し、後の部分は拍手を続ければよい。(ただし、この歌の最後の部分である「ちょいとかぶせ」の「せ」だけは完成の意味をこめて、お互いに両手のひらを合わせる動作をして締めくくる。)

②新段階: 利用者にあわせてアレンジした「協調グーパー」を例に

段階①: 右手をグーに、左手をパーにしてかまえ、リーダー

の合図で右手をパー、左手をグーに入れ替える動作をし、徐々にペースを速めながら展開する(拍手なし、相手なしで)。また片麻痺の人はリーダーの合図でグーとパーを交互に出す動作をする。

段階②: 拍手を1回入れて、①の動作をする。

: 片麻痺の人は拍手のかわりに、膝を叩いて入れ替えるようにする。(相手なしで)

段階③: 2人組にし、向かい合い、グーを団子にパーをお皿に見立てて、団子はお互いのお皿の上へ置くようにする説明をし、リーダーの合図で①同様入れ替える。

: また、片麻痺の人はどちらかの人がお皿から、一方の人が団子から出すように理解させるこのとき拍手は入れないで行なう)。

段階④: 拍手を1回入れてからお互いのお皿の上に団子を置くようにし、拍手ごとに入れ替える。ゆっくりとした二拍子ですすめる。

段階⑤: 歌に合わせて、歌いながら繰り返すように練習する。徐々にテンポを上げてみる。

段階⑥: ミスしたらアウトということではなく、2人で協調して、間違えないようにすることを目標として練習させる。

段階⑦: 歌を「あんたがたどこさ」に変えて「さ」の部分で団子と皿を入れ替えるようにする。この歌の最後の部分だけはお互いに手のひらを合わせて(ハイタッチのようにして終了)

2 アレンジのポイント

①理解力に応じた配慮

無理なく楽しめるように、健常者向けの最初のステップよりもさらに簡単なステップを用意する。(上記1②の段階①、②)

また、健常者向けのひとつのステップを、利用者が楽しみやすいように、いくつかのステップに分解する(上記1②の段階④~⑥)

②挑戦することの楽しさを提供

利用者が、挑戦してみたい、成功して大満足(失敗したが充

実)という感覚を持てる=楽しさを感じる!!ことができる最終段階(ステップ)を用意する(理解力や身体機能が低下しているからといって、簡単すぎるとおもしろくないし、自尊心も傷つける)。

そのためには、健常者向けの素材で満喫できる楽しさ(ダイゴ味)と同じようなレベルの楽しさを提供することに留意する。(上記1②の段階⑦)

もともとがごく簡単な素材ならば、利用者が挑戦を楽しめるように、新しい最終段階(ステップ)をつくる。

2 アレンジした素材の展開のコツ

・どんな素材に仕立て直しても、援助者の働きかけが楽しさを左右する。楽しさ・意欲を引き出す仕掛けを施したり、姿勢や言葉かけを心がけよう!
・集団活動の良さは、援助者だけでなく、利用者も他の利用者を支える役割を果たせること。楽しさを通して、互いに支え合う集団の力を活用しよう!

利用者が“できた”という実感を重ねながら、それぞれの目標に近づいていく段階を用意

それぞれが、それぞれの目標に向けた“挑戦”を楽しむことを結び目にして様々なレベルの理解力や身体機能の利用者が一緒になって集団活動を楽しむ