

導 入

*人数は10名程度、3グループに分かれる。<1グループ3、4名程度>

ステップ グループ分け

1、グループごとに着席

援助者はレイアウト(別紙 隊形の目安)のように着席させる。

2、グループ名と代表者の決定

グループ名を決めることにより、メンバー同士の仲間意識が生まれる。また代表者を決めることで、代表者を中心に協力意識が高まる。

3、グループ名の発表

チームワークを高める。

ステップ 動機づけ

1、回想の引き出し

利用者間の会話づくりのきっかけにもつながる。

例：「みなさん、いろはかるたはご存知ですか？ 昔はどんなときに遊びましたか？ よく使う“ことわざ”はなんですか？」

2、誘いの言葉かけ

例：「さて、今日はかるたの遊び方ではなく、グループのメンバーと協力して、かるたの絵札を使ったことばづくりをしてみましょう。」

3、意欲の引き出し

例：「このような絵札を配ります。各グループにはどの絵札がいくつ分かりません。みんなで協力して配られた絵札を組み合わせて、1つでも多くのことばを作っていきます。まず、各グループにいるサブリーダーに見本をみせてもらいますね。」

サブリーダーがいない場合：援助者は、利用者全員が集まりやすい机を選び、その机でみんなを集めて行う。
または、あらかじめ絵札の何枚かをコピーしておき、それを黒板に貼って行うのもよい。

ステップ ゲームの目標を利用者に伝える

1、グループのメンバー全員が協力することの大切さ

例：「いろいろな組み合わせ方が予想されますので、なによりもチームワークが大切になります。」

2、協力した成果が得点に

例：「出来た上がったことばの数が得点になります。1つでも多くのことばをつくるように協力して頑張りましょう。」

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、各グループのサブリーダーを使って、メンバーに見本を見せる。</p> <p>1、援助者はサブリーダーが見本を見せることを伝える。</p> <p>2、サブリーダーが見本を見せる。 援助者の「スタート」の合図で始める。 分かりやすい文字を選び、利用者と一緒にやろうとよい。</p> <p>3、援助者はサブリーダーが見本を見せる時点で、ルール大切な点だけを説明する。</p> <p>4、各グループ、ことばが3 つくらい出来た時点で援助者は終了の合図を出す。</p>	<p>サブリーダーの見本 難しいという先入観や不安がなくなる。利用者のことばを引き出しながらすすめることにより興味や好奇心が高まる。</p>	<p>援助者は、各グループに絵札を16枚ずつ分けていく</p> <p>サブリーダーは利用者に分かりやすいように1字1字確認しながら行う。 例：「この〈あ〉と〈さ〉を組み合わせると朝になりますね。」 * 利用者が見やすいように絵札の置き方を工夫する。</p>
<p>ルールの説明をする。 制限時間は、5分間。 ・できるだけ2字以上のことばをつくる。 ・1枚のカードは1回のみ使用。 ・頭文字は次のようになっているものがあるので注意。 「を」=お、「象」=え、「京」=き、「あ」=い 濁点などは自由につけてよい。 動詞、名詞、形容詞または方言など、何でもOKとする。 得点の確認 = 完成したことばの数が得点になる。 例：「うみ」、「いるか」の2つの場合は2点 ・「スタート」の合図で始め、「終了」の合図でやめる約束をする。</p> <p>1、援助者は、絵札をよく切って、16枚ずつ(3山)に分け、前方の机の上に置く。(絵札は裏返して置く。)</p> <p>2、援助者は代表者に絵札を取りに来るように伝え、ジャンケンをして、勝った代表者から好きな絵札の山を持ち帰ってもらう。 グループのメンバーは代表者が絵札を取り行くときに、拍手で送り出す。</p> <p>3、持ち帰った絵札は机の中央に伏せて置くよう説明する。</p>	<p>代表者への拍手、応援の効果 サブリーダー自身が拍手をし、拍手をしやすい雰囲気を作る。 グループでの仲間意識を高める。代表者も仲間の声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>援助者やサブリーダーは、代表者を拍手で送り出すようにつとめる。 例：「それでは、各グループの代表者の方は前に集まってください。ジャンケンをして勝った代表者から好きな絵札の山を持ち帰ってもらいます。何の絵札が来るかは代表者にかかっていますよ。グループの皆さんは自分たちの代表者を応援しましょう。」</p>

<p>ゲームを開始する。</p> <p>1、グループごとにかけ声をかける。 各グループが順番に、援助者の「セーノ」の合図でかけ声をかける。</p> <p>2、援助者はスタートの合図を出す。</p> <p>3、ゲーム中、援助者は、各グループをまわり、進み具合を 実況放送的に伝える。</p> <p>4、援助者は5分経過したら、終了」の合図を出す。</p>	<p>始める前のかけ声 (意気込みのコール) 各グループごとに、気合を入れることで、やる気を高める。</p> <p>個人やグループを大切に するアプローチ ゲーム中の援助者の良い評価や、個々に対する暖かい言葉かけは、安心感を生み、やる気を起こさせることにもつながる。</p> <p>意欲の引き出し 実況をすることにより、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対抗意識ややる気を引き出すことへとつながる。</p> <p>参加していない利用者への配慮 なかなか積極的に参加できない利用者へは(無理のない程度に)、あと1つつなげれば完成するというような絵札を渡して、実際に置いてもらうなどの見せ場をつくってあげたり、最初に好きな絵札を選んでもらい、それをもとにメンバーで考えていくなど、自分も参加しているという気持ちを持たせてあげることが大切。</p>	<p>援助者は、各グループの意気込みを かけ声で表現してもらうように伝える。 例：「それでは、各グループ「頑張るぞ！」という気持ちを込めて、メンバー全員でかけ声をかけましょう。かけ声は何でもいいですよ。各グループで決めてくださいね。それでは、セーノと合図を出しますので グループからお願いします。」</p> <p>サブリーダーは、代表者や 利用者の声を引き出す。 *浮かばない場合には、例をあげるとよい。</p> <p>サブリーダーは、援助者とともに、 利用者をほめたり、ゲームの進み具合によって積極性や、言葉や行動を引き出すような言葉かけを心がける。 例：「さあ3 つ完成しましたね。いいペースですよ。残りはこの4枚です。何か出来そうですか？」</p>
<p>完成したことを確認する。</p> <p>1、代表者は、グループで完成したことを発表する。</p> <p>2、援助者はホワイトボード(黒板)に、 ことばを記録していく。</p> <p>3、援助者は発表されたことばを数え、 得点を確認していく。</p> <p>4、残りの2グループも同様に行う</p>	<p>グループ成果の共有 メンバーで協力して完成させたという満足感を共有する。</p> <p>ホワイトボード(黒板)への記録 グループからあがったことばを利用者全員で確認しやすい。また、ことばになっていないもの(意味の分からないもの)についても判断しやすくなる。</p>	<p>援助者は、代表者のほうに、 みんなの視線を集める言葉かけをする。</p> <p>出来上がった言葉に対して、 援助者自身が拍手をする。 次回からの発表の際に拍手のきっかけとなる。</p>
<p>結果発表</p> <p>1、3 グループの発表が終わったところで、 グループ結果と順位を発表する。 * 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。</p> <p>2、ゲームを締くくる。 * 全員で拍手をして終わる。</p>	<p>集団(グループ)の活動の 効果 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。 1人ではなかなか浮かばないものでも仲間と協力することにより発見があり、協力によって完成できたということの大切さを確認することができる。</p> <p>個人を大切に するアプローチ (公平に 楽しめるような配慮) 順位にとらわれず、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>1位のグループに対して援助者 自身が拍手をし、メンバーにバンザイを促す。1位同様、 2位も進めていく * 援助者は、「セーノ」とかけ声をかけ、「バンザイ」の同時動作を促す。</p> <p>3位のグループへは、全員で健闘を たたえる拍手を促す。 援助者は、3位になったグループの フォローをする。 例：「グループがあってこそその1位、2位ですよ。みんなでグループにありがとうの拍手を送りましょう。」</p>