

グループ対抗ゲームの進め方（モデル・プログラム）

対象：デイサービスセンターの利用者 20～30 名

時間：30 分程度

形態：4～6 名程度ごとの 4 グループ対抗。イスを丸く並べグループごとに着席

目的：仲間意識を育み、利用者間のコミュニケーションを促進する

グループのメンバーであるという仲間意識を共有した他者と、力をあわせ、役割を果たしながら具体的な目標に向けて取り組むこと（挑戦を楽しむこと）を通して、コミュニケーションが促進される。

素材：スキヤキジャンケン

プログラムの流れ・進め方

リーダーは利用者を男女混合にして 6 名前後の小グループをつくり、「スキヤキ」についての動機づけ的な話をする。「みんなで一緒に食べると美味しい料理って思いつきますか？」などで多少のやりとりを含める。

< 5 分 >

「さあ、このグループはひとつの家族です。今夜は家族みんなでスキヤキをすることにしましょう。さて、家族ですからこのグループの中にはお父さんも、お母さんも、子どもたちもいるんですね。まず、各グループのお父さんを決めましょう。お父さんになってもらいたい人に向かって拍手してみます。」「それでは各グループのお父さんに拍手！」などと動機づけしながら家族構成を決めていく。（決まりにくい家族がいたら多少の援助が必要）

家族構成（父、母、長男、長女、次男、ペットのポチなど 6 つの役割をあらかじめ提示）が決まったら、「では確認しますよ。各グループのお父さん手を上げて！では、お母さん手を上げて！……」と必ず利用者個人の役割意識を強化するための確認をする。

< 10 分 >

リーダーはスキヤキの材料 5 種類のカードを入った袋を見せながら、「この袋の中にはスキヤキの材料がたくさん入っています。ただし、このカードを引けるのは、私とジャンケンして勝った人だけなのです。」とルール概要だけを伝える。ここで欲張ってすべてを説明しようとする、十分に理解できない利用者をつくってしまうので注意。

「さあ各家族のお父さんだけその場にお立ちください。（立つことができない利用者には手をなるべく高く上げてもらう。「私とジャンケンして勝ったら、この袋のカードを一枚引くことができます。あいこと負けは残念ですが、次の順番まで待ってくださいね。」と順次ルールを追加していく。

「さあ一家の大黒柱お父さん！力を込めてジャンケンしましょう。家族のみなさんは応援する気持ちを込めて一緒にジャンケンの掛け声を掛けてあげましょう。セーノ！ジャンケン……」とグループの同時発声を促す。この同時発声を繰り返すことで全体の一体感をつくりあげていく。

「勝ったお父さん。カードを一枚引くことができます。」といて各グループのお父さん役を観察する。リーダーのところまで歩いてこようとする意欲が利用者であれば、リーダーは動かずに待ち、カードを引いてもらう。引いたカードは家族全員が見えるような位置に置かないとグループ意識がくりにくくなる。

利用者が引いたカードを紹介し、「今、 と××という材料が出てきましたけれど、スキヤキは他にどんな材料を使いますか？」と問いかけ、残りの材料が何であるかを説明する。「そうです。5種類の材料全部を揃えないと、スキヤキは食べられません。つまりアガリにならないわけです。」「しかも牛肉は値段が高いから枚数が少ない。そのかわりネギはたくさん入っています。」この時点でこのゲームの全貌が見える手順となる。

「さあ、続いてはお母さん！立ちましょう。一家の食卓を支えるお母さん。頑張ってくださいね。」以下 の手順を繰り返していく。リーダーはグループを観察しつつ、家族が互いに応援する姿勢をつくるように言葉をかけていく。

一家の出番が4番目くらいになったら、各家族の途中経過を発表する。「 家は卵と白滝、 家は牛肉、豆腐、ネギの三種類ですね。以下……」「さあ、あと一種類でアガリとなる時はみんなで大きな声で『リーチ！！』と言ってくださいね。と演出を付加しておく。

リーチがかかった後に、リーダーとのジャンケンに勝って、カードを引く時には家族全員でこのカードを引けばアガリとなる材料を連呼させてみる。例えば「牛肉、牛肉……」などの演出を展開し、よりグループ意識を強くさせる。

開始からの時間の兼ね合い、膠着状態などの状況を見て、必要なら、同時に2人立たせてジャンケンする、という変化も視野に入れておく。また、時に応じて「この家族はとてもネギが好きなようですね。」とリーダー自身のコメントなども含めると利用者との距離感を縮める演出も効果がある。

最後の種類を引き当てた家族がでたら、「おめでとうございます。さあ家族一緒にいただきますをしましょう。『いただきます』」としめくくる。2位以下、最下位までを厳正に決めるよりは優勝家族を称えるコメントや拍手をメインにし、「その他の家族の皆さんもよく頑張りました。お互いの健闘に拍手。今度はぜひスキヤキを食べましょうね」などと締めくくる。

目標 と 工夫

目標は、援助の目的に利用者が近づいたことを客観的に把握できるような、具体的な利用者の状態や行動。

工夫は、そうした目標に向けた援助者の働きかけ（演出）。

目標：利用者全員がゲームに参加して活躍する

目標に対する工夫

各グループのメンバー全員に役を割り振る

- ・あらかじめ、グループの人数に応じて割り振ることができる役を設定する
 - ・リーダーは、どの利用者がどんな役になったのかを全員で確認できるようにする
 - ・リーダーは、各役の大切さ、グループの中での役割を利用者が実感できるように確認する
- 利用者の行動を積極的に評価しながら、役割を幾度となく確認したり、役割を果たすことへの動機付けを繰り返していく

複数の利用者が、グループでの意志決定の際に最終的な判断をする

チーム名や役を決める機会など、ゲームを楽しむ過程で、何かを決定するためにグループで相談する機会を複数回設定する

目標：グループのメンバー同士で支え合いあいが行われる

目標に対する工夫

グループとしての一体感、仲間意識を育む

- ・グループのメンバーが一斉に同じ動作をしたり声を出したりする機会を繰り返し設定する
 - ・リーダーは、上記の機会にセーノなど同時発声を促す言葉かけを行う
- 1人のメンバーの行動に、他のメンバーが拍手や言葉を通して自発的に応援するように働きかける
- ・特に最初の段階では、自発的に行われた応援や拍手といった利用者の行動を積極的に評価する。
 - ・また、カードを獲得したメンバーを「拍手で迎えましょう」といったリーダーの言葉かけなどを通してグループのメンバーへの応援を促す
- 途中経過や結果について、拍手や歓声など喜び、楽しさの表現がグループの中で自発的に行われるように働きかける
- ・リーダーは、ゲームの進行中に幾度か各グループのカードの集まり具合などを全員で共有できるように確認する
 - ・例えば、あと1種類のカードが集まればあがり、と言うときに、グループ全員でかけ声を繰り返させる