

構成的グループ・エンカウンター 活動例 (計画案)

(1) 療育活動名 フルーツバスケット

(2) ねらい

- ① 遊びのルールを理解し、集団遊びであるフルーツバスケットを楽しむことができる
- ② 「おに」へのインタビューを通して、他児の話に注目することができる

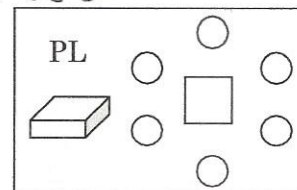
(3) 準備 (もの・場)

梨・林檎・柿各1個 + 一口サイズ爪楊枝付き (人数分)

果物首かけ絵カード (3種類×5枚くらい)

果物場絵カード (3種類+フルーツ盛合×5枚くらい)

椅子 (人数分) 爪楊枝ごみ入れ



(4) 活動の流れ

時間	活動	活動上の留意点	支援上の留意点
1	場所を自由に選び、椅子に座って待つ		
2	秋の果物を見て遊びへの興味をもつ	<ul style="list-style-type: none"> ・果物を見せながら、声かけする 「今日はこれを使って遊びます。遊びたい人！」 	<ul style="list-style-type: none"> ・指示への注目ができるよう声掛けする ・説明に注目するよう声掛けする
3	チーム決めをする	<ul style="list-style-type: none"> ・一人ひとり順番に「すきな」果物を選ばせ、絵カードを首にかける 	<ul style="list-style-type: none"> ※場合によってはモデリングに参加させる
4	ルール説明を聞く	<ul style="list-style-type: none"> ・モデリングをしながら説明する <p>【ルール】</p> <ol style="list-style-type: none"> ① PLから引いたカードを見せながら果物の名前を言う ② 移動する際、雑巾を一旦踏む ③ 座ることができたらカードにシールを貼ってもらう ④ 「おに」はPL、もしくは他児から質問やインタビューを受ける <ul style="list-style-type: none"> ・一度練習をやってみる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ルールの理解が難しいA児に、スタッフが一緒に動く直接支援をする ※この際、教えるのではなく考えさせることを原則とし、不十分な部分のみフォローする
5	ゲームをする	<ul style="list-style-type: none"> ・「おに」がカードを引く&言う→すわる→シール→「おに」インタビュー→「おに」がカードを…のサイクルについて、子どもたちの楽しみ具合、ルールの理解具合をみながら繰り返す ※飽きているようだったら「なんでもバスケット」(〇〇の人!)へバージョンアップする 	<ul style="list-style-type: none"> ・話に注目しているかを観察し、直接指導する ※場合によってはインタビュアーにさせる
6	ゲームを振り返る	<ul style="list-style-type: none"> ・獲得したシールを数え、勝敗を確認する ・多い子から順番に、インタビューして感想を得ながら果物を食べる <p>【感想インタビュー】</p> <p>Q: 楽しかったか?</p> <p>Q: どうして楽しかったのか?</p> <ul style="list-style-type: none"> ・まとめとして、「おに」になった他児が話していたインタビュー内容をクイズ形式で出題し、よくできていた子を賞賛する 	<ul style="list-style-type: none"> ・数確認が難しそうなお子には直接支援する(間違いのないように) ・まとめとして「ルールを守ると楽しい」を感じ取らせたい

なんでもバスケットカード例

目に見えること	属性	経験	価値観や思考
<p>知的理解高くない (低学年) 知的理解がある (高学年)</p>			
フルーツ バスケット	男の人	福祉以外の仕事に 就いたことがある人	スポーツが 好きな人 長生きしたいと 思っている人
くつしたを はいている人	35歳以下の人	魚釣りを したことがある人	苦手なことが ある人 自分のことが 好きな人
めがねを かけている人	女の人	東京に行った ことがある人	仕事が好きらしい人 親友がいる人
黒色がある服を 着ている人	福岡県で 生まれた人	外国に行った ことがある人	子どもがかわいい と思っている人 得意なことがある 人
チャックがある 服を着ている人	いま一緒に 住んでいる人が 4人の人	習い事をした ことがある人	お金が好き な人 性格が明るい方だ と 思っている人

企画プロジェクトシート

作成者

企画名

宝さがし

目的

- 子どもたち1人1人の 数字、色、文字などの理解の確認
- ヒント等の言葉のやりとりの中で、コミュニケーションのやり方や言葉の使い方を学ぶ
き、かけを学ぶ。最後まよることでの達成感や「できた」という体験を積み

概要

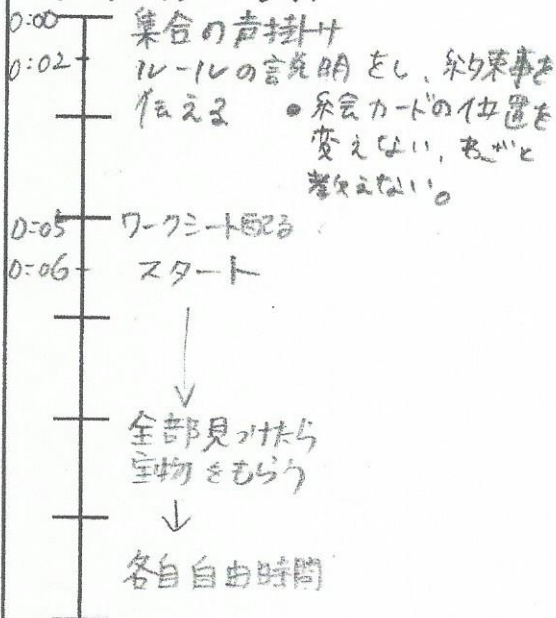
日時

場所 室内

ル-ル
内容

- ① 宝箱の絵、3種類の絵を探す。ル-ルは3段階(赤)や(青)や(緑)や(黄)や(紫)や(白)
- ② 宝箱の絵の文字や数字、色と同じものを見つけたワークシートに貼る
- ③ 全部そろえると暗号を解き終わるとカギをもらう
- ④ もらったカギで宝箱をあけられる

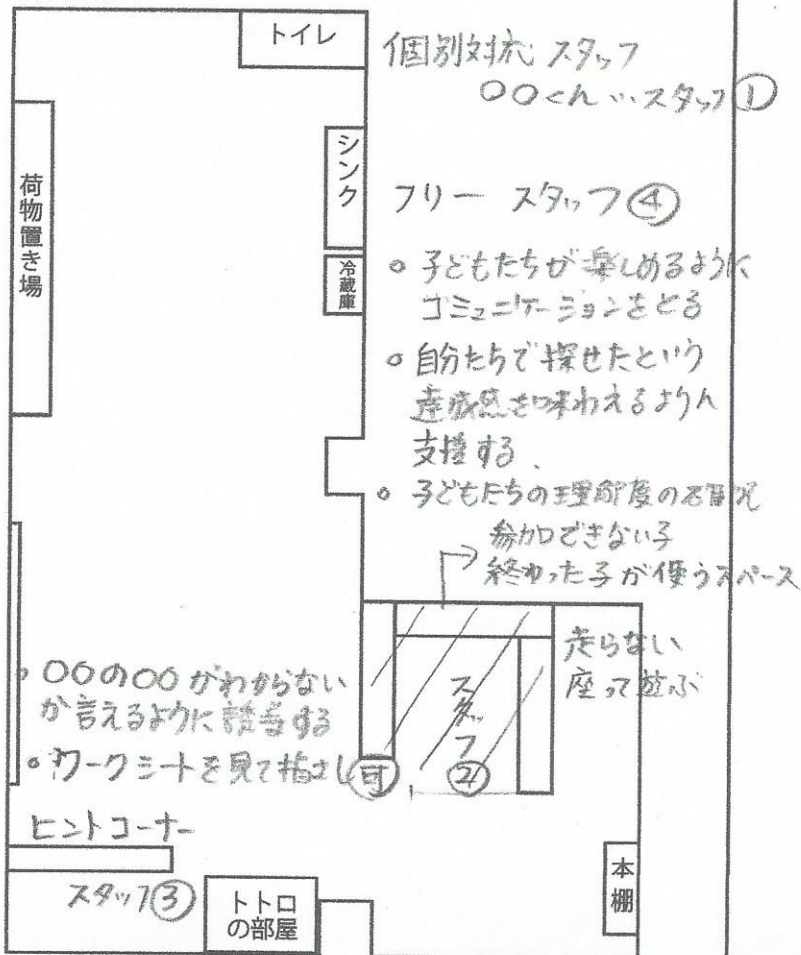
タイムテーブル



備考

- ワークシート(人数分)
- 宝箱の絵(カード)
- ヒント冊子 ○シール
- 見本 ○宝箱 ○宝物

配置図



起案書

企画名	しほぼ身取りゲーム		
目的	身体を動かすことでストレスの発散・体力・運動能力の向上を図る。		
日時	平成 30 年 10 月 25 日 (木) 16:10 ~ 16:30		
場所	テイルーム	必要物品	しほぼ、笛
内容 (時間)	16:00	- テイルームへ誘導する。	配置図・配車図
	16:10	- 開始 - ルール説明をする。 - おやくそくをする。	
	16:15	- ゲームスタート	前
	16:25	- ゲーム終了 - 集まる。 - 結果発表をする。	(吉永) (上野) (西野)
	16:30	- この後の説明をする。	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
			(柳田) (國廣)
参加利用者名 参加職員名 (人数)	参加予定利用者 10 名	参加者	
	参加職員 5 名	職員	・進行: 上野 ・サブ: 柳田 ・援助: 西野、國廣、吉永
注意点	<p>・トラブルに注意して進行していく。→トラブル、不慮時はサブが対応する。</p> <p>・玩具の視界に入らない位置に玩具を配置する。</p> <p>・参加したくない利用者は無理には参加せしめず、サブと見学してもらう。</p> <p>・事前のルール説明、おやくそくを確実にやり、ゲームを円滑に進行していく。</p>		
反省			

管理者	担当者
(上野)	(上野)