

C-7 カードゲーム作り

- 「一人一人にそれぞれのフツウ」
- 自分で感じ・考え・選び・決める・行動する
- 視覚的・具体的・肯定的なコミュニケーション

取組み	①健康・生活	②運動・感覚	③認知・行動	④言語・コミュニケーション	⑤人間関係・社会性	家族支援	地域支援
ゲームのストーリー・名称・ルールの決定	■既存のカードゲームの名称・ストーリー・ルールを思い出し、■今回制作するゲームの名称・ストーリー・ルールをイメージする。			■「こんなストーリーにしたい」「こんな名称がいい」「こんなルールが楽しい」という自分の思いを言葉にして伝える。 ■他者の言葉に耳を傾ける。	■みんなの意見を調整しながら、一つの名称・ストーリー・ルールに集約する。■完成したストーリーとルールを記録する。	■支援のなかで生まれた新しいカードゲームを自宅に持ち帰ってもらい、ご家族で楽しんでもらう。■ご家族からのご意見を基に、ゲームを磨き上げ、より楽しいゲームにしていく。■ゲームの精度があがれば、「どすこいの子どもたちが創ったカードゲーム」の大会をご家族・地域対象に開催する。■さらにネット上でも遊べる出来るように、デジタル化も模索する。	
カードの名前を決める	■既存のカードゲームに使われているカードの名称を思い出し、■今回制作するカードをイメージする。			■自分たちで決めたゲームの名称・ストーリー・ルールに適したカードの名前をみんなに伝える。■他者の提案に耳を傾ける。	■みんなの意見を調整しながら、カードの名称を決定する。		
カードの紙質・形・大きさの選択	■普段使っているカードゲームのカードの紙質・大きさを思い出す。		■ゲームの名称・ストーリー・ルールに適した材質の紙・形・カードの大きさをイメージする。	■③を視覚的・聴覚的に他者に伝える。■他者の言葉にも耳を傾ける。理解に努める。	■みんなの意見を調整しながら、紙質・形・大きさを決定する。		
用意した紙を裁断する。		■作りたい大きさ、および作りたい形・大きさになるように裁断する。■ハサミやカッターといった日常生活で用いる道具の扱い方や力加減を習得する。		■作業に行き詰まったり、困ったときは助けを求め。■助けを求められたら応じる。	■助けをもらったら「有難う」と感謝の意を伝える。		
カード枠にイラストを描画		■イラスト枠の範囲内で、■自身がイメージするものを描く。■自分のイメージを表現するのにふさわしい画材を選択する。		■行き詰まったり困った場合は助けを求め。■助けを求められたら応じる。	■助けをもらったら「有難う」と感謝の意を伝える。		
カードの効果などテキストを決定	■カードゲームの「効果」やテキスト内容を思い出す。		■今回制作するカードのテキスト枠に書き込む「効果」をイメージする。	■カードのテキスト枠に書き込む内容を考え、言葉にしてみんなに伝える。■他者の言葉に耳を傾ける。■全体のルールと深く関わる内容であるため、効果などテキスト枠に書き込む内容は全員で話し合っ			
テキスト枠の書き込み		■テキスト枠の範囲内で、■自身が考案したカードテキストを書き込む。■自分のイメージを表現するのにふさわしい画材を選択する。■他者が見ても判読できるように書く。					
プレイヤー集め			■どうすればプレイヤーを集めることができるか考える。	■プレイヤーを集めるためのプレゼンテーションを書く。■1回目のプレゼンテーションで必要な人数が集まらない場合は、何故集まらなかったかを振り返る。■ゲームの魅力をよりよく伝えるためにプレゼン内容を修正し記録する。			

<p>実際にカードゲームを使ってみる</p>		<p>■プレイ中の姿勢に注意し、体勢を保持する。</p>	<p>■カードゲームを最後まで楽しむために、適切なプレイヤーの態度（言葉遣い等）について考える。■「適切なプレイヤーの態度」についてみんなに言葉で伝える。■他者の考えにも耳を傾ける。■みんなの意見を調整し統合して、プレイヤーのルールを明文化する。■プレイヤーこれに準じてゲームに参加する。</p>
<p>不具合の抽出</p>			<p>■カードゲーム実際にゲームに参加して生じた不具合を各々メモしていく。■ゲーム終了後、問題点を発表し合い、集約する。</p>
<p>修正</p>			<p>■問題点を、名称・ストーリー・ルール・効果・イラストの5つの領域に分類し、■担当を決め、■各々が修正に当たる。■修正が終わったら、実際にゲームを実施し検証する。</p>