

B-6 トランプで遊ぶ① 神経衰弱

■「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 |
|----------|--|---|---|---|--|------|------|
| メンバーを集める |  |   | ■複数で遊ぶことも楽しいことを知る。  | ■一緒に神経衰弱をする仲間を集める。■どうすれば一緒にやってもらえるか考える。■必要な言葉を考え、伝える。   | ■普段一緒に遊ばないお友達も誘ってみる。■一人遊びから共同遊び。   |      |      |
| ゲームの選択   | ■トランプにはどんなゲームがあるかを思い出す。■やりたいゲームにならなかったときの自分の気持ちを知る。■折り合いをつける。我慢する。 |   | ■自分がやりたいゲームは何かを考える。   | ■自分がやりたいゲームを、言葉にしてみんなに伝える。■みんなの意見にも耳を傾ける。■困ったら助けを求める。■助けを求められたら応じる。■やりたいゲームを一つに絞り込むため、話し合い、調整する。■やりたいゲームにならなかったときの自分の気持ちを知る。■折り合いをつける。我慢する。 |  |      |      |
| 枚数の確認    |  |   | ■ゲームを始める前に、トランプの枚数が揃っているか確認する。■絵柄4種類ごとに1～13を数字の小さい順に並べていく。→「7並べ」への展開。■ジョーカーが1組（または2組）あることも確認する。■トランプは全部で何枚あるか考える。■実際に数えて確認する。 | ■一人で数えるのではなく、絵柄ごとに担当を決め、みんなで手分けして数える。   |  |      |      |
| ルールの確認   |  |   | ■神経衰弱のルールを知っている子が、みんなにルールを説明する。   | ■ルールを知らない子が分かるように伝える。■伝え方に窮している場合はスタッフが、「1回目は数字側を上に向けて並べ、同じ数字を一組見つけて取ってみよう」「枚数を半分にしてやってみよう」等とフォロー。■確認のため、ルールを知っている子と知らない子がペアになってゲームをやってみる。  |  |      |      |
| ゲームをする   | ■感情をコントロールする。負けても泣かない等   | ■カードを並べる。■裏向けに、■重ならないように、■場の中で偏りがないように。 | ■めくったカードの数字と場所を記憶する。■ゲームが終わったら自分の取り札の枚数を数える。■他の子の枚数と比べる。  | ■「同じ数字のカードの場所が分かっている、他のプレイヤーに教えない」「取れないからといって場のカードをぐちゃぐちゃにしない」等ルールとマナーを大切にします。  | ■1番多く取れた子をみんなで讃える。■カードゲームは人生のモデル学習。勝つ時もあれば負ける時もある。一番大事なのは一緒にゲームをプレイ（遊ぶ）仲間がいること。を確認する。■ゲームを終えたら、お互いに「有難う」という。 |      |      |

|     |  |  |  |   |  |
|-----|--|--|--|---|--|
| 片付け |  |  | ■トランプの枚数が揃っているか確認する。■絵柄4種類ごとに1~13を数字の小さい順に並べていく。■ジョーカーが1組（または2組）あることも確認する。 | ■一人で数えるのではなく、絵柄ごとに担当を決め、みんなで手分けして数える。■スタッフから借りたトランプを返却するときは、スタッフにお礼をいう。 |  |
|-----|--|--|--|---|--|