

構成的グループ・エンカウンター 活動例（計画案）

資料編②

(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

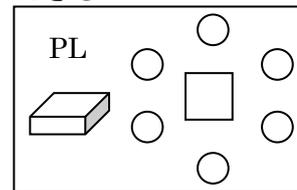
(3) 準備（もの・場）

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 【ルール】 ①PL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 ・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子に、スタッフが直接支援する ※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 【感想インタビュー】 Q：楽しかったか？ Q：どうして楽しかったのか？ ・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 |