

## LEQ 集団活動プログラム《アキネータークイズ》

タイトル	アキネータークイズ
大ジャンル：	言語
中ジャンル：	コミュニケーション
小ジャンル：	クイズ
使う道具：	PC・ホワイトボード・ボードマーカー
場所	室内
人数	2-
内容	あるお題に対して「はい・いいえ」で答えられる質問をしてそのお題が何かを推理するクイズゲーム

### 5 領域

健康・生活	運動・感覚	認知・行動	言語・コミュニケーション	人間関係・社会性
		○	○	○

### 【 流れ (20分) 】

時間	内容	児童の予想される行動	支援員の動き
00:00	<p>始まりの挨拶 今から活動を始めます。 礼。」 活動内容やルール説明 チーム分け チームを発表してチーム毎に座ってもらう</p> <p>アキネータークイズのルール 「はい・いいえ」で答えられる質問のみOK ホワイトボード質問内容を書く人は一問毎にチーム内で順番に回していく 質問は1チームずつ順番に行ってもらおう チーム内で質問する人はチームメンバーが順番に一人ずつ行う。 回答する場合 自分のチームに順番が回ってきたときに「回答します」と言い回答をおこなう。</p>	<p>挨拶時には正座をすることができているか</p> <p>ホワイトボードやマーカーを触ったり、机や壁に寄りかかったりしていないか</p> <p>話を聞いていない、私語をしていないか</p>	<p>活動の挨拶時には正座ができているか。できていない児童がいる場合は声を掛ける。</p> <p>説明中はホワイトボードやマーカーを触らないことを伝え、触っていた場合は声を掛ける</p> <p>机や壁に寄りかかったり指定した場合声を掛けてきちんと座るように伝える。</p> <p>質問は説明後に受けることも伝えておく。</p> <p>補佐が必要なチームなどがあればスタッフが補佐としてチームに参加する</p>

	<p>回答が間違っていた場合そのチームはお手付きとして一回休みとなる</p> <p>回答が正解の場合は1ポイント獲得</p> <p>次の問題は次のチームから質問を行う</p>		
05:00	<p>最初のチームから質問を始めていく</p> <p>次のチームが質問する</p> <p>すべてのチームが質問したら2周目に移る</p> <p>2周目に質問する児童は1周目で質問していない児童にしてもらう（質問が思い浮かばない場合はチームメンバー話し合い等をして質問を考える）</p> <p>正解が出るまで繰り返す</p> <p>正解が出たら正解の画像や絵を見せて次の問題に移る</p> <p>3-4問まで繰り返す。</p>	<p>姿勢の維持ができていないか壁や机により掛かる</p> <p>チーム同士での話し合いなどできているか</p> <p>質問がわからない</p> <p>何を聞いていいかわからない</p>	<p>姿勢の維持ができていない場合その都度声を掛ける。</p> <p>何を質問していいかわからない場合はスタッフから助言したりするなどして質問を引き出す</p>
17:00	<p>結果発表・まとめ・感想</p>	<p>チームが負けたことで悔しくて泣いてしまう児童がいる場合がある</p> <p>楽しかったことなど感想を言ってもらおう</p>	<p>次回もあることを伝えて次に繋げることができるように声を掛ける。</p> <p>まとめや感想を伝える</p>
20:00	<p>活動の終わりの挨拶</p> <p>「これで活動を終わります。礼。」</p>	<p>挨拶時には正座をしてもらう。</p> <p>正座をしているか私語をしていないか</p>	<p>挨拶時は手を足の上に置き正座をするように声を掛ける。</p> <p>私語や正座をしていない児童がいる場合は声を掛ける</p>

### 【実施のポイント】

・ 児童の興味関心を高められるような声かけをする。  
→活動へのモチベーションの維持を行えるようにする。

・ 学年や年齢などチームバランスができるだけ均等になるようにチーム分けを行う  
→一つのチームに高学年児童や低学年児童が偏ってしまわないように配慮する

## 【アレンジパターン】

### 1、高学年、低学年にそれぞれ別れて難易度の設定を変える

高学年、低学年で問題の難易度を変えて行う。児童数が多い場合や質問の仕方を低学年児童にわかりやすく伝えるために設定する

### 2、個人戦

人数が少ない場合などチームを組まずに順番に質問していく

### 3、全員で協力

チーム分けを行わずみんなで協力して質問や回答を考える。（質問は一人だけでなく順番に行ってもらおう）