

LEQ 集団活動プログラム 《箱の中身は何でしょう？》

タイトル	箱の中身は何でしょう？
大ジャンル：	ゲーム
中ジャンル：	コミュニケーション
小ジャンル：	指先感覚トレーニング
使う道具：	箱・ブロック・積み木・人形
場所	室内
人数	2-
内容	箱の中に何が入っているか手指の感覚で当てる。

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>活動の始まりの挨拶 「今から活動を始めます。 礼。」</p> <p>ゲームルール チームに分かれて箱の中に何が入っているか当てるゲーム。</p> <p>ゲーム進行の流れ 1. 回答者は見えないよう後ろ向いておく 2. 何を入れるか決め箱の中に入れる。 3. 回答者は手指の感覚で何が入っているか当てる。 4. 結果発表を行い終了の流れ</p>	<p>始まりの挨拶の際には正座はきちんとできているか。</p> <p>下を向いたり、手混ぜをして話を聞いていない</p>	<p>正座をするように声を掛ける。</p> <p>ルールを聞かないと何をしていたかわからなくなる等声掛けをし話を聞く体制をとらせる。</p>

03:00	チーム分け	説明時に話を聞くことができるか 机や壁に寄りかかったりしていないか	ルールはしっかりと聞くように伝える 壁が後ろにある場合には少し前に座るように声を掛ける
05:00	1.回答者を決める。回答者は箱の前に座り後ろを向き待つ 2.出題チームは何を入れるか決め箱の中に入れる。 3.回答者は手指の感覚で何が入っているか当てる 4.結果発表 結果発表後は出題と回答を交代する。	○番がいいと言い出す。 一人が何を入れるか決めてしまう。 他チームが正解が続いた際に泣いてしまったり諦めるような言葉が出ることもある	順番は全員回答者になれることを伝えたりうたなどで決めるように声を掛ける 何を入れるかはチームで話し合い決める。 まだ問題が残っていることを伝えたり気持ちを切り替えられるように声を掛ける。
17:00	結果発表・感想・まとめ	感想などを伝えてもらう 負けたことで気持ちが落ち込んだり泣いてしまう事がある。	負けてしまってもまた次があることなどの声掛けを行い気持ちを切り替えられるように声を掛ける まとめや総評を行う。
20:00	終わりの挨拶 「これで活動を終わります。礼。」	正座はできているか	挨拶の際には正座をするように声を掛ける 手は膝に置き他のものは触らないように声を掛ける。

【実施のポイント】

- ・ 児童の興味関心を高められるように声掛けをする
→モチベーションの維持を保てるようにする
- ・ チームバランスを均等にする
→一方のチームに高学年児童や低学年児童が偏らないように配慮する
- ・ 最初は成功体験を積めるよう、簡単な内容、形で行っていく
→モチベーションの維持を保てるようにする

【アレンジパターン】

1. 選択肢を出す。
何が入っているか事前に選択肢を見せたうえで答えてもらう。
2. 何が入っているかではなく特定のものを取り出したら勝ちにする。
例 1) 同じ形のボールを用意し1つだけ違う色にしてそれを取った人のチームが勝ち。

例2) 四角と三角の積み木を入れ「四角を取れたら勝ち」とする。