

LEQ 集団活動プログラム《アタック！ 25》

タイトル	アタック！ 25
大ジャンル：	ゲーム
中ジャンル：	レクレーション
小ジャンル：	クイズ
使う道具：	ホワイトボード（大）、PC
場所	室内
人数	2～
内容	クイズに答え、本家アタック25のオセロ形式のように行い得点を競う。チームでの協力・協調性の向上を目的としたプログラム。

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	正座をして開始の挨拶 支援員「今から活動を始めます。礼。」 児童「お願いします」 開始の挨拶後にポッチャのルール説明を行う。 以下、ルール 1、投手は円の中に入り、お手玉を投げる。この時、円の外に出ないように投げ、足が出てしまったり、円を踏んでいると得点は無しになる。 （お手玉の個数は児童数によって変動する。2～3個） 2、投げる先はフラフープやリングで形成された◎の形のリ	・ 正座、姿勢の崩れ ・ ルール説明中に手遊びや支援員に顔を向けていない様子	・ 正座ができているかどうかの確認、姿勢の崩れがあった場合は口頭で伝える。 ・ ルール説明の際にルールをしっかりと聞いているかどうかの確認を行う。必要であれば声かけをし、児童に質問を投げかける形で確認をする。

	ンク。中心にピンポン玉を置く。 3、外の円から中の円の間の空間を1点、中の円の空間を2点、ピンポン玉に触れると3点と、お手玉の着地した場所により点数が決定する。 4、ピンポン玉は当たっても外の円より外側に出ない限りはチーム全員の投球が終わるまでは元の位置に戻さない。外の円の外側に出た場合は支援員がピンポン玉を内側の円に上から落として再開する。 5、最後に得点の合計が多いチームの勝利。		
03:00	チーム分けを行い、チーム名・順番決めを児童同士で行う。	チーム内でチーム名の話し合いや投球順を決める。決め方もチーム内で決定する。（投球順の決定方法はじゃんけんの場合が多い。）	投球順の決定において「○番がいい」と主張し続ける児童がいることが予想されるため、チームが納得のいく投球順にするための促しや話し合いの助言を行えるようにする。
05:00	チームの代表が順番を決めるじゃんけんを行い、チームでの投球順を決め、ゲームを開始する。 1、投手は円の中に入り、お手玉を投げる。 2、持ち玉を全て投げ終えたら次の児童に交代する。 3、1チームの児童の数だけ1、2の流れを繰り返す。 4、チーム全員が投球を終えらるとお手玉を全て回収し、ピンポン玉を元の位置に戻して、次の投球するチームに交代する。 5、以降、1～4の流れを3～4回程繰り返す。 スコアの記入は野球のスコアのようにホワイトボードに記入していく。	・投球をする投げ方が上投げ、下投げで別れる。 ・下投げの場合、狙いやすいが、投げるタイミングによってはうまく投げられないこともある。 ・上投げの場合、力を込めすぎてオーバーランしてしまったり、コントロールが定まらなくなったりすることがある。 ・投球して狙った位置にいかなかったり、点数が入らない事からうまくいかずに泣いてしまう場合がある。	・投げ方や児童の力の入れ方に注意する。 ・下投げでうまくいかない児童がいた場合、投げるタイミングや力の入れ方を意識できるよう声かけする。 ・上投げの場合は下投げの方がより力をコントロールしやすいことを伝えた上で、上投げの方がいいと児童が主張した場合は力を込めずに円に落とすイメージができるよう声かけをする。 ・繰り返していく活動になるため、次の投球の時に上記の投げ方についての意識を伝えたり、次の投球に向けて気もちを切り替えて臨めるよう声をかけたりする。チームでの声の掛け合いがある場

			合は見守り、促しが必要であれば声をかける。 ・点数を計算して勝ちの点数を予測したり、点差から早々に負けを予想してしまう児童がいる場合もあるため、スコアは1回目の投球以降裏返しにして伏せておく。
17:00	結果発表 今回の活動の振り返り・まとめを行う。	・勝ちに固執する児童がいた場合、負けたことで泣いてしまう場合がある。 ・振り返りで、楽しかった、難しかったと感想を述べる。	・次の活動につながるよう、切り替えられるような声かけを行う。 ・児童の言葉を拾いながら振り返り、まとめにつなげていく。
20:00	正座をして終了の挨拶 支援員「これで活動を終わります。礼。」 児童「ありがとうございました。」	・正座、姿勢の崩れ	・正座ができているかどうかの確認、姿勢の崩れがあった場合は口頭で伝える。

【実施のポイント】

・ ・ ・

【アレンジパターン】

1、
