

そこが知りたい!

レク サービスの ポイント

POINT
1

経験やなじみがある

古くから伝わる遊びは、ときに地域によって遊び方やかけ声に違いがあるので、注意しましょう。逆に、そうした違いをうまく活用して、レク財に取り入れるとおもしろさが増すでしょう。

3人でスイカ割り・・・・・・・・・・

スイカは模造品で、当たると割れるか、音がるなどの仕掛けにする。そのほか、動物のぬいぐるみや、やかんなどを並べて置く。3人がタテ列でつながり、先頭はたたき棒を持って目隠をする。2番目も目隠をし、3番目は司令塔で目隠しはせず、例えば右を指示する場合は右肩を叩くなど、進行方向やスイカの位置を言葉を使わず、合図で先頭に伝えていく。的をはずして動物をたたくと合掌謝罪するなどのオチをいれると楽しい。



魚つり・・・・・・・・・・

釣りのリアルな感覚を思い出せるように、竿の先端は細く、釣り上げる時になるようにする。魚は種別がわかるように描き、重さや量感もだす。仕掛けは釣れやすい磁石が適当。けれど上手な人が飽きないように魚を置く高さを変える、空き缶などのゴミを混ぜる、魚を見えなくして勘で釣り上げるなどの工夫を加える。



今月のテーマ：「誰もが楽しめる」

TOGAWAレクリエーションサービス 戸川 満夫 (徳島県)

高齢者施設を利用している人は、じつにさまざまな障害を抱えています。そこでは、障害に合わせたレク財の提供が大切ですが、参加者全員で実施しなければならないケースが多々あります。今月は、そうした場合に活用できるレク財を紹介します。

さまざまな障害を抱えた利用者に対して行なうレクは、小グループに分けてプログラムを実施したほうがやりやすく、その目的も達成しやすいかと思えます。

しかし、実際に施設の集団レクの場面で一体何をしたらみんな楽しんでいいのか？というレク財を選択する段階になると行き詰まり、すぐに使えるネタを求める傾向が強くなってしまう。そこで、レク財がもつ楽しさのものを理解したうえで、集団で楽しめそうな種目を選ぶことを心がけましょう。その際、大切なポイントは以下のとおりです。

●**経験やなじみがあるレク財を展開**
古くから伝わる遊びは経験やなじみがあ

り、説明も楽で利用者のやる気を誘いやすい。

●**動作や、ルールがシンプル**
ゲームの説明がむずかしいと、始める前から利用者の意欲減少につながる。

●**コミュニケーションがある**
相談、決定などのコミュニケーションの要素が強いと、勝敗の結果だけでない充足感が残る。

以上のようなポイントを押さえながら、障害があっても参加できる対策を考えて、実施・反省・評価する過程を積み重ねてみてはいかがでしょうか。スタッフ全員がレク財をアレンジできる応用力と、何度も作りかえる「Re-creator」する創造力が身につくことでしょう。

POINT

3 コミュニケーションがある

コミュニケーションをとる際の会話で、耳の不自由な利用者がある場合は、スタッフが付き添うなどのサポートが必要となります。また、利用者同士で支え合うような雰囲気づくりも大切です。

スキヤキジャンケン

家族を想定した5~6人単位のチームで対抗。チームの中で家族の役割を決める。まずは各チームから同じ役割の人が前に出て、スタッフとジャンケンをする。勝てば材料カードを1枚くじ引きできる。5種類ある材料をすべて揃えたらアガリとなる。



グループトークング

5~6人のグループ内での自己紹介をゲーム化したもの。スタッフが利用者の年齢や子どもの数などを質問する。グループ内で自己紹介をしながら答え、答えの合計やいちばん高い数をグループの解答とし、ゲーム的に得点を与え、順位をつける。

*計算が必要な場合はスタッフが援助する。



グループ決定クイズ

クイズに対する答えをグループ内で決定して、一言に声と動作をつけて答える。解答は「○×」、「イエス、ノー」、「3択」など。出題の内容と解答方法がポイントとなる。解答者が偏らないよう、介護度の高い方でも活躍できるように考えよう。クイズは読むだけでなく、見せる、音を出す、触るなど、五感の刺激で楽しめるよう工夫しよう。



POINT

2 動作や、ルールがシンプル

遊び方がシンプルだけに、ともしれば参加者の意欲を損ないかねません。展開の仕方と言葉かけには十分な注意を払いましょう。そのため、力量が問われるレク財ともいえるでしょう。

棒風船キャッチ

円陣になり座る。棒状の風船をキャッチボールして遊ぶ。ねらいをつける棒風船はゆっくりとまっすぐに飛行するので誰でも捕りやすい。名前を呼びながら投げるとコミュニケーションが生まれて賑やかになる。



サイコロカードめくり

5~10名強の2~3組のチーム対抗にて行なう。チームの前に数字を記したカードを6枚ずつ置く。順番にひとりずつ両手で持てる大きさのサイコロを投げ、出た目のカードを裏返す。6枚全部裏返すとアガリとなる。裏には文字が書いてあり、続けて読むと言葉になるオチをつける楽しくまとまる。



球まわし

銭まわしの要領で4~5人のチームで行なう。演技組は全員の前に座り、後ろ手でテニスボールやカラーボールなどの球を隣の手に渡して移動させる。それを見ているチームがあてる。後ろ手ができない場合は、手を前にしてシーツなどで隠す。まわす物も球以外に考えよう。

