

スキトレ企画書

作成日： 2023 年 10 月 20 日


校名： 原田校

企画者： 浦

活動名：蜘蛛の巣脱出

本活動の着眼点

遊び要素を取り入れて自身のボディイメージを認識し気持ちを整理する

生活上の困り感 (実施者に確認して頂きたい内容)	目的・趣旨(OT的視点)
<ul style="list-style-type: none">・落ち着きがなく動き回る →①ルールを守って蜘蛛の巣を避けて進めているか	<ul style="list-style-type: none">・動きが落ち着かない・姿勢保持が苦手・相手に合わせるのが苦手・ボディイメージが弱い 
<ul style="list-style-type: none">②出番まで静かに待っているか・一定時間の姿勢保持が困難 →バランスを崩さずに先を見越して進めているか	
<ul style="list-style-type: none">・相手の気持ち・行動を知る →他の児童がどのように考えて進んでいるかを見て知る	
<ul style="list-style-type: none">・自分の動きのイメージができない →蜘蛛の巣を避けて進むにあたって自分の身体がどのようなになっているか認識できているか	

活動の概要(実施者に確認して頂きたい内容)

【場所】

各事業所1室(小スペース)

【所要時間】

約20分～30分程度

【人数】

ミッション参加者

【対象者】

・小1～小6

【必要な道具】

・ビニールテープ(何か貼れるもの)

・ハサミ



活動の進め方

【進行方法・ルール】

スキトレ企画書

1) 進行方法

前準備として小スペースの部屋にビニールテープを張り巡らせておく。到着の際、興味を持つ児童が多いことが予測されるため張り紙などでミッションで使うため触らないなどのアナウンスをしておく。

蜘蛛の巣のどこか（部屋の奥）にカゴを置きその中にぬいぐるみなどを入れておく。

ミッション開始前に声掛けを行う。

ミッションの時間になったら参加者を集めてルール説明を行う。

- ①あおったりルールを守れない子は参加できないなどの約束事を伝える
- ②ジャンケンなどで順番を決める（順番の決め方は各校に任せます）
- ③1番の子から蜘蛛の巣を避けて進んでいきカゴの中のぬいぐるみを取って戻ってくる
- ④2番目の子は1番目の子が取ってきたぬいぐるみを受け取り蜘蛛の巣を避けてカゴにぬいぐるみを戻す。
- ⑤3番目の子はまたカゴからぬいぐるみを取って4番目の子に渡すを繰り返す。

※時間や難易度次第で時間制にしたりルールを追加するなど行う

【進行上の留意点】

- ・蜘蛛の巣を避けて進んでいく中でビニールテープが取れたり難易度が下がっていったりするため補強でガムテープやビニールテープの予備などを準備しておく。
- ・イライラが強くなる児童や1人では難しい子にはスタッフが手伝いながら行う。

【役割：進行・補助・+α】

進行：スタッフ1名

補助：スタッフ1名（主に待機中の児童対応や参加中の児童のサポート、カメラ）

スタッフの着目点

- ・自身の身体の使い方を認識して動かしているか
- ・先を（ゴール）を見据えて目的を達成しようとしてできているか
- ・つまづいた時に気持ちの整理が出来ているか

活動を行う上での注意点

- ・パニックになるような子がいればフォローする。
- ・わざとテープを外さないように注意
- ・テープが外れた時の後半の児童への対処

予算

- ・ビニールテープ
- ・ハサミ（各事業所）

計：100円