

おつきあいの仕方を学ぼう

お友達との距離感を知ることは子どもにとって最もハードルの高いスキルの一つです。そこでゲーム形式でサイコロを使ってやり取りをしながら、断り方、断られた時の振る舞い方を知るための設定遊びをしました。

- 目的：・断る・断られる練習を通して（断る勇気と断られた時の気持ち）を経験する。
・断る・断られる練習を通して、この時の具体的な振る舞い方を経験する。

人数：2人～

〈サイコロゲーム〉

二人組になります。その他のお子さんは周りに座って見えています。

はじめに職員が見本を見せます。見本は下記手順①～⑤迄を一通り行います。

①



二人で挨拶をします。
「こんにちは」

挨拶を交わしてコミュニケーションをとります。

②



一人がサイコロを振ります。

どちらか一人がサイコロを振ります。
見ている人がいる場合は、
「せーの。なにがでるかな。なにがでるかな。」
と声かけしてもいいです。

③



サイコロで出た目を書いてある内容を相手に伝えます。

「〇〇していいですか？」

例：「ハイタッチしていいですか？」

サイコロの内容は参加している子どもに合わせて考えます。

「ハイタッチ」「ひじタッチ」「あくしゅ」
「ET タッチ」等。

④ もう一人が答えます。



⑤ 相手の答えによって、サイコロを振った人が答えます。



「つぎは〇〇さんお願いします」
①に戻る

<実際に行っている様子>



<使用したサイコロ>



この時のサイコロの内容は「ET タッチ」「グータッチ」「ハイタッチ」「ひじタッチ」「あくしゅ」と簡単な内容にしました。みんながすぐに理解できて楽しんでいました。普段、友達とのやりとりで何を話したら良いか分からなくて、上手にコミュニケーションを取れないお子さんも、手順を見ながら楽しむことができていました。握手やハイタッチなどポディータッチを躊躇してしまうお子さんも、ゲーム感覚でできるので、躊躇いが少なかったです。はじめは声が小さく自信なさそうにしていたお子さんは、回数を重ねるごとに、自信满满でできるようになっていました。断られても明るく楽しめるところがこのゲームの魅力かなと思います。

サイコロの内容は予め決めておかないで、ゲームの前に子ども達に決めてもらうのも良いかもしれません。

発達に偏りが見られるお子さんは自発的に挨拶をすることや、「ありがとう」「ごめんね」等と気持ちを伝えることへの支援が不可欠となりますね。

ゲームの中に挨拶や気持ちを伝える場面を取り入れることによって、自然にコミュニケーションをとれる第一歩になればと思います。また、断られることも大切な経験です。時にはショックを受けることでも、ゲームの中であれば、笑って受け流せ「そんなこともあるか…」と思える。そんな経験を積み重ねて欲しいなと思います。