

○子どもは遊びを通して、様々な感情や時空間を体験し、種々の能力を獲得する

**遊び**⇒興味関心を持って身近な環境と関わり、子ども自身の※**自発性**に支えられて展開

※「面白い」「楽しい」といった快の感情、「もっとやりたい」と思い、人、物、事象などに主体的に関わることで様々な能力を獲得する為の物が詰まっている為、遊びの選択が重要である

○活動に参加したがる子ども…原因がどうであれ、子どもが支援者と一緒なら参加してみようと思ってくれるような関係を築くことが重要（関係性の構築）

○ルールや状況の理解を促す…活動の見通しが立たない子どもには今何をやる時間なのかを明確に伝える。

同じ活動を繰り返していく中で子ども達に合うように手直ししていくことで子ども達もルールや状況を理解する。

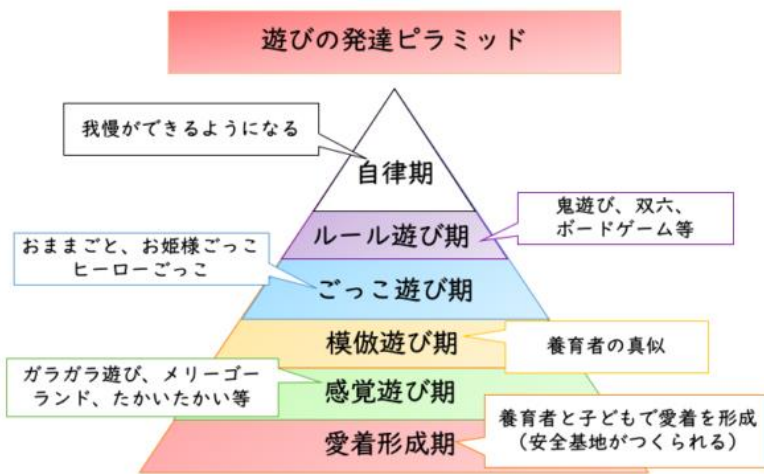
遊びの説明は具体的に伝える(・分かりやすいルール・遊びの目的・楽しめる工夫)

○発達に遅れや偏りのある子どもの遊び方の例

**発達に遅れがある**⇒感覚遊びにばかり没頭してしまい、本来の用途や遊び方と違う楽しみ方を行う。

**多動・エネルギー**⇒単純に身体を動かす・走る・跳ぶなどの運動遊びを好み、自身の身体に刺激を与えて楽しむ。

**落ち着きがなく、動き回る**⇒活動中に部屋の中を走り回る場合、追いかけると逃げるといった追いかけてこに発展する。



○遊びの段階を確かめる  
状況に合わせて遊び方を選択する  
段階に合わない遊びは発達が伸びない

○発達をとばして発達した子どももいる  
遊びの育て直しが必要、立て直す中で発達が促される

○生育歴に困を抱えた子の中には遊びの段階を抜かしている子がいる⇒安心感のある支援者の元では「退行」して一時的に下の段階の遊びに移行する感覚遊びは心身の安心感にもつながりやすいので、よく戻ってしまうことがある。

**模倣、表現**他者と同じ動きや反対の動きを楽しむことで基本的な動きのレパートリーやバリエーションを多く経験することができる。

**ごっこあそび**言葉の発達、認知、社会的発達、情緒的発達がさまざまな形で表現される。

**ままごと**家庭の観察、模倣の機能が成立することで起こってくる高度な遊び。

**見立て遊び**空想的世界をモノにして仮託してファンタジー世界を楽しんでいる←気付くことに専門性が求められる。

**宝さがし**待つ練習、相手に分かりやすく(分かりやすすぎない)ヒントを出す練習。

**謎解き**普段勉強している内容(ひらがなやカタカナ、数や色など)の要素を取り入れた問題で構成する。

**すごろくゲーム**質問に答える、指示に従って身体を動かすなどさまざまな種類の課題を用意。他者とコミュニケーションを取りながら楽しめる。

☆子ども達が今何を体験したいのかを考えて、課題の中に子ども達が楽しめる要素を取り組んでいけると良い。