

# 2004 運動会の作戦結果 昴 小学4年時

昴にはプログラムを携帯させ、(この訂正版に訂正ミスがあった)競技が終ると勝ったチームのシールをプログラムに貼らせて勝ち負けに興味を持たせるとともにスケジュールの確認をさせた。自分ががんばったということでマリオのシールばかりになってしまった。

	プログラム	参加させるための作戦 興味を引く言葉 用意するもの	
1	かいかいしき 開 会 式	「マリオVSワリオ」「どっちが勝つかな」「勝ったらお肉のお弁当、負けたら野菜」「赤組は誰かな?白組は誰かな?」「準備体操」 参加者に昴の状況を説明し、参加させるために絵を貼ったり帽子をかぶってもらうことなどご理解いただく <b>マリオ椅子</b>	各作戦は説明が必要なほど目立つことではなく、特に説明はしなかった。 国旗掲揚もでき、フラフープを置くことでその場に立っていることができた。
2	じゃんけん パン食い競争	じゃんけんにも負けても、コーンの位置まで戻らなくてよい。 じゃんけんの相手の人にワリオの帽子をかぶってもらう <b>ワリオ帽</b>	第2レースでワリオ帽を被った校長先生とじゃんけんし、アンパンをとってゴールした。
3	カードめくり	運動会の前にミニカードで遊ばせる。カードにマリオシールを貼る。参加をしつたらミニカードで遊ぶことで参加 <b>ミニカード</b>	一人で競技に参加できた。ただし、女の人だけ参加の時にもやってしまった。
4	ここまでおいで	[見学]マリオ応援棒で、積極的に応援させる <b>マリオ応援棒</b>	縄跳び用トランポリンの場所で応援できた。
5	なわとび リズム縄跳び	学校で十分練習を積んでいる。種目を第一ステージ、第二ステージと見立て <b>写真付き順番表</b> を用意 <b>マリオ椅子、ジャンプ台、太鼓</b>	ほぼ練習通りのことができた。最後はいつもは入れない皆の輪の中には入れそうだった。おいしい
6	玉入れ	カゴにワリオの絵を貼り付け、それを狙わせる。体育の授業のバスケットボールでやっていることへの応用 <b>ワリオの絵</b>	赤組のカゴにはマリオ、白組のカゴにはワリオをつけると主張した。自主的参加。自分で投げた。 しかしこの時点で「綱引き」と言っていた
7	マラソン 600m走	日頃から学校でマラソンをしている。足が止まるような時は、ワリオ棒でおいかけることもアリ <b>マリオ応援棒</b>	マリオ応援棒での伴走付きで 600m完走。途中、トムとジェリーのカードも使った。
8	写真撮影	<b>マリオ棒、いす</b> で入る位置を示す。白組の時は撮影させる	マリオ応援棒の位置に座って、全体写真に入ることができた。白組の撮影もした。
9	水汲みリレー	マリオ応援棒で応援する、参加できれば参加する。 <b>マリオ応援棒</b>	フィールド内で応援できた。参加はせず。
10	ひき つな引き	綱の赤組側にマリオ、白組側にワリオの絵をつける。引っ張らない時は、マリオ棒で応援をする <b>マリオワリオの絵</b> <b>マリオ応援棒</b>	意欲はあるのに参加できず、パニックになった。 ハンカチ、トムとジェリーの絵で気分転換させた。
11	トンネル リレー	すぐ後ろでトンネルをくぐることになる人にワリオ帽をかぶってもらい追いかける形にしてもらう <b>ワリオ帽</b>	パニックした余韻で参加できず。しかし、フィールド内で観戦できた。
12	フォーク ダンス	学校で十分練習している。輪の中央に位置させる	マイムマイムが大好きなのでコロッと機嫌はなおり、いつも通り輪の真ん中に座った。
13	へいかいしき 閉 会 式	「総合成績発表」「金メダル」という言葉で興味を引く <b>マリオ椅子</b> <b>マリオ応援棒</b> <b>シール付</b>	参加し、座ってしまったが自分の場所にいることができた。



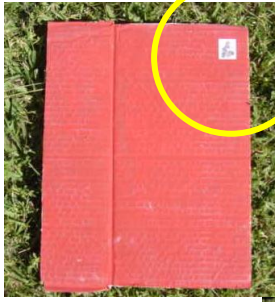
フラフープで開会式立って参加



ワリオ帽の校長先生とじゃんけん



マリオシールでプログラムの確認



赤面にマリオ  
白面にワリオをはったカード



積極的参加の姿勢



シールを貼った玉入れのカゴ



積極的競技参加



長距離走  
ワリオに追われ完走



縄跳び 昂定位置で トランポリン、太鼓、プログラム



マリオコールで  
皆の中で大波小波



マリオ棒の場所  
大使の隣でデデーンと



綱にマリオ・ワリオを貼る




パニックって泣いている  
お気に入りのタオル

## 評価・反省点

- 1 前もって運動会があることを確認しておくことがよく浸透したようで、カレンダーを差し、前々日(木曜日)に「今日の印」を金曜日のところに貼るように親にせがみ金曜日に貼ったところ「明日は運動会」と喜んだという行動がみられた。
- 2 予行では、国旗掲揚台に上がった後戻ってきて開会式の列に加わるということができなかつたり、前日準備では皆から遠く離れたベンチに一人きり座っていたりとかだったにもかかわらず、本番では掲揚台からも自分で戻り、開会式に立って参加(普段の集会では座り込んでしまう)こともでき、競技のほとんどの参加でき、参加できないものもフィールド内で応援することができた。
- 3 カードめくり、玉入れなどは自主的に競技に加わった。長距離走も完走した。
- 4 縄跳びは、器具や競技への参加のさせ方に大変工夫があった。学習発表会で成功した「マリオコール」で、全体の中で大波小波を飛ぶこともできた。皆がマリオコールで呼んで全体の中でやらせることは一体感があって素晴らしい。
- 5 綱引きの時点でパニックになってしまったが、これは一ヶ月近く前から予定確認ストーリーやプログラムで確認させてきた競技順が変更になっていたことに本番の5日程前になって気が付き、急遽、携帯プログラム等作り直したが(直しきれてないものもあり、ミスに当日気付いたという状況だった)本人のインプットを変更できなかったのではないかと(大人でも混乱した)ということと、普段以上にがんばり、予想以上に疲れがでたのではないかと分析している。
- 6 パニックになってしまった時は、お気に入りのタオルと好きなキャラクター(マリオではマンネリなので、この時は「トムとジェリー」の絵、追いかけてこのキャラなのでマラソンの途中でも効果があった)を持たせて落ち着かせた。パニックが起こってしまった時のリラクゼーショングッズの備えまで、先生方の気が回ると一層良いと思われる。
- 7 昴には、前もって予定確認をさせておくことは大変有効と思われるが、当日まで日のある時は日程の確認程度にとどめ、変更のありえる詳細なスケジュールや順番は、変更はないとはっきりしてから、日が近くなってから確認させるのでよいのではないかと。
- 8 特に力をいれ取り組んでいる競技への参加(今回は縄跳び)などには集中して作戦がたてられるが、どう整列させるか、参加しない競技の見学をどうさせるか、パニックになった時どう対処するかなどの点にも力をいれて作戦を立てていくことが重要。

# 2005 運動会の作戦結果

	学校の取り組み	昴の反応	家での取り組み
4日	エイサーの練習が始まる。 エイサーで昴は、旗を持って振る、太鼓を叩く役に決定	全体練習には参加できない	カレンダーに「運動会」を記入 昨年度の「運動会取り組みと反省」のまとめたものを先生に渡す
8日	フォークダンスの練習始まる	フォークダンスは輪の中心にならられる	
10日	エイサーの旗の字を書き、旗を作る 運動会までの道のり（スケジュール表）作成（毎日シールをはるようにする） 	先生とエイサーの旗を作る 全体練習に参加できる場面も出てくるが、なかなか難しい	クローン昴作成 エイサーのビデオを昴と見る
12日	フォークダンスでは輪の中心に喜んでいるのでそれによしとする		運動会がんばると「ゲームソフトがゲットできる」作戦開始
15日	エイサー・グアテマラ体操ビデオ作成	全体練習にも参加できる	VS ワリオ練習カード（ゲームゲットポイント表）を作成
16日	ソーシャルストーリーを書き始める エイサー・グアテマラ体操のマニュアル作成	VS ワリオ練習カードに興味を示す	練習用ビデオを見ながら、練習カードで得点チェック
17日	エイサー・グアテマラ体操ビデオをみながら個人練習 運動会ソーシャル・ストーリーPC版 ソーシャルストーリー点結び		「グアテマラ体操簡単バージョン」が用意されていたが、踊れるようなので皆と同じにしよう
21日	VS ワリオ練習カードでエイサー・体操などの練習に取り組ませる	体操、エイサーと一緒に練習できる	VS ワリオ練習カードを学校へ持たせる 家でも練習カードに点数を記入
22日	クローン昴を使って、フォークダンスの流れ表を作成		キャラクター赤白チーム表を作成
23日		たいこのリズムをふざけて叩く	マリオ応援棒
24日	リハーサル		
25日	前日準備 用具に、マリオ、ワリオのイラストを貼る 本番スケジュール作成		VS ワリオ本番テストカードを作成
当日		朝、突然アンパンマンのパズルをやり始める	ゲームソフト現物を見せ、「運動会をクリアできて今日家に帰ったら挑戦できる」と伝える

プログラム	昴の行動	作戦
入場行進 開会式 ラジオ体操	入場行進、国旗掲揚自分で皆とできた。 開会式は自分の枠の中で立ってられる。 ラジオ体操は座ってしまった。	皆の列の横に立つ位置枠を置いて立たせる。 開会式で最初立てなかった時「これではワリオと対戦できないよ」の言葉で立った。
じゃんけん パン食い競争	アンパンマンの曲が流れ出すと、耳をふさぎ座ってしまったが、スタート～ゴールまで、一人ででき2位でゴール。	第一グループで、校長先生とじゃんけんと固定じゃんけんに負けるとコーンまで戻るルールを昴には適用せず。パンも手でとってよしとする
ここまでおいで	未就学児の競争をグラウンドで応援した。	マリオ応援棒を持って応援
カードめくり	自分の番（男、20歳以下）でカードをひっくり返す競技に参加できた。	カードの赤面にマリオ、白面のワリオのシールが貼ってあったが、なくてもできたかもしれない。
つなひき	綱を引っ張ることはできなかったが、中央で応援できた。	マリオ応援棒。綱の赤側にマリオシール、白側にワリオシールを貼る。
グアテマラ体操 エイサー	皆と同じ動きを真似して体操ができた。 エイサーの旗振り、太鼓全てできた。	皆の前方中央に位置枠を置く。太鼓の時は脇にイスを置き座って叩く。
600m 走	母親と一緒に走る。途中足をくじき「痛い」と座り込んでしまったが、説得に応じ思いなおして完走できた。	マリオ応援棒 特にグッズがなくても走れた感じ。
写真撮影	問題なく、全体写真に入れた。	特になし。
わだこ	正しいリズムを叩けたが、ダラダラした姿勢だった。	学習発表会と同じ作戦、同じ位置、机、楽器の配置でおこなった。
ムカデ競争	自分のチームについて応援できた。	自分のチーム先頭がマリオ帽子をかぶる。 マリオ応援棒
水くみリレー	赤組の水を入れるボトルのところで応援できた。	マリオ応援棒
玉入れ	積極的自主的参加	赤のカゴにマリオ、白のカゴにワリオのシールが貼ってあったが、なくてもできたと思う。
フォークダンス	マイムマイム、東京音頭は輪の中心に入ってしまったが、オクラホマミキサーは母親と輪の近くで踊れた。	「このダンスをクリヤーできないと、ワリオと対戦できないよ。SがいいですかDがいいですか」の説得にて。
閉会式	枠の位置で立ったり座ったり。校歌のテープを止めようと本部席へとんで行ってしまった。メダルをもらいに前にでることはできなかった。	「Sがいいですか、Dがいいですか」 本部席へ行ってテープにかみついていたので、テープとリラクゼーション用タオルと交換し、落着かせると、列に戻れた。



**エイサーマニュアル**



**グアテマラ体操マニュアル**



**フォークダンスマニュアル**  
 昴が練習に入らないのでクローン昴と先生が踊りそれを写真に撮って、クローン昴が踊っているフォークダンスマニュアル作成



**エイサー練習**  
 ビデオを見ながら個人練習



**和太鼓練習**  
 学習発表会と同じやり方で



**グアテマラ体操練習**  
 自分の場所枠のところで演技



**VS ワリオ練習カード**  
 練習に参加して星をゲットすると運動会でワリオに挑戦できる



**本番テストカード**  
 本番のスケジュール兼、トークン表、クリアでゲームをゲットできる



**開会式**  
 自分の場所枠の場所に立ってられる



**ワリオ応援棒で応援**  
 参加がむずかしい競技は、応援棒を持って自分のチームを応援できた



**グアテマラ体操**  
 人と組むのは苦手ですが、担任の先生と組んで 100%参加できた

## 評価・反省点

### 全体を通して

- ・昨年、プログラム順の変更があったこともあって、後半の3種目位は、パニックでおお泣きして応援もできなかったが、今年は最後まで（応援のいう形も含めて）参加することができた。
- ・グッズや作戦も用意したが、特別な作戦を使わなくても自主的に参加できる、あるいは参加できそうな場面がかなり増えた。
- ・リラクゼーション用のタオルも去年は後半に入ってすぐ登場となったが、今年は閉会式でカセットテープを止めに行ってしまった時だけだった。しかし、タオルはここぞという時にはまだまだ効き目がある。
- ・立つことや、参加が難しい時は切り札として「VS ワリオ本番テストカード（星取り表）」で、AかSをもらいたい、また、その結果でゲームをゲットしたい気持ちに訴えて動かした。
- ・練習などではできたりできなかったりのエイサー、グアテマラ体操、和太鼓なども本番ではでき、このところ入れないことが続いていた全体写真撮影でも問題なく入れ、それまで輪の中心にいることしかできなかったフォークダンスでは、オクラホマミキサーで輪の列の近くで母親と踊ることができた。
- ・マイムマイムや東京音頭では、「踊りができない、踊りが嫌」というより皆の輪の中で皆が輪の中心の自分の方へ向って動くのが面白くてしかたがないという状況で、中心から離れることは「Dになるよ」と言っても「Dでいいです」と言われてしまった。また、綱引きは皆の熱気の中に入って競技をするのは難しいようだ。

### 上手くいった要因・試した作戦

- ・毎年同じような流れでおこなわれているので、運動会という行事に見通しが持てるようになってきているのではないかと。昨年かなり参加できる場面が増えたことで、自信をつけていたのではないかと。
- ・立つ位置枠とか、スケジュール表、ソーシャル・ストーリーとかが定着して、その補助教具にどう従えばいいかわかってきているのではないかと。
- ・運動会へ向けての学校の取り組みの時間が十分に、丁寧にとられ、皆の動きを見る、ビデオを見る、個別練習をする全体練習に加わる、運動会で使う用具を自分で作る、運動会のソーシャル・ストーリーを書く、PC版でやるなどの様々な取り組みで「運動会へ参加する覚悟」ができてきたのでは。
- ・何度も書いたり、点結びをしているソーシャル・ストーリーを当日のスケジュール表としてそのまま使えた。
- ・フォークダンス、エイサー、グアテマラ体操など踊る系の出し物の練習が多かったところ、家では昴がちょうどダンスゲームがマイブームになっていたところで、新しいマリオのダンスゲームが手元にあったので「運動会の種目をクリアできると新しいマリオのダンスゲームに挑戦できる」という設定をし、「VS ワリオ練習表」「VS ワリオ本番テスト表」を作り、「成績はDがいいですか？Sがいいですか？」と聞いて「Sがいいです」と本人に言わせることで動かせるという場面が増えた。

### 反省・今後の課題

- ・キャラクターの使用や、補助や親の介入を序所に減らしていけるとよいと思う。
- ・これまでは、競技そのものへ興味を持って取り組むということは少なく、他のことで興味を持たせていたが、少しずつ競技そのものへ興味を持って取り組めるような方向に持っていけるとよいのでは。