

Pett Ball Game

泡瀬特別支援学校 仲 嵩 正 己



Pett Ball Game は、おもに数学や生活体験学習の授業で行っている。自立活動の内容も多く含まれている。

1 目標

おもな目標は以下の通り。

- (1) ゲームのルールを理解し、得点を取るため、意欲的に取り組む。
- (2) ボールが入ったカップのテープの色とカードの色との対応ができる。
- (3) カードの色と得点との関係を理解する。
- (4) 運動・動作の技能、感覚機能の向上を図る。
- (5) 互いに応援し合い、楽しい雰囲気ゲームに取り組む。

2 ゲームに使う物(教材)

(1) Pett Ball Game (本体)

形は階段型で5段からなり、各段にペットボトルを切って作ったカップが8個ずつ取り付けられている(合計40個)。

カップには、5種類のカラーテープ(赤、白、黄、緑、ピンク)が巻かれている。

本体は板を組んで作製しており、各段が引き抜けるようになっている。

- (2) ボール(プラスチック製、水色数個、赤:2倍ボール1個、緑:3倍ボール1個)
- (3) 色カード5種類(3cm×5cm マグネット付き)。ケースに各色10枚ずつセッティング。
- (4) 掲示用トランプ(大型、マグネット付き)
- (5) 配布用トランプ
- (6) 名前カード(マグネット付き)
- (7) Throwing Machine

ボールを投げることで、困難な生徒のための補助教具。

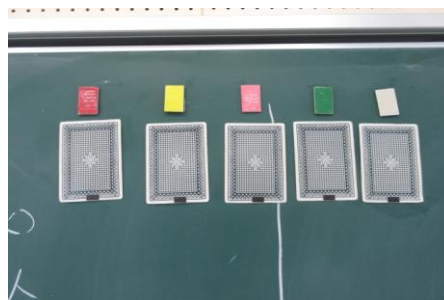
ボールをセットして、レバーを引くことで、ボールを飛ばすことができる。

3 ゲーム開始前

(1) 各色の点を決める。

- ① 5種類の色カードを各1枚ずつ黒板に貼る。
- ② 掲示用トランプ5枚の数字を生徒に見せる。
- ③ 掲示用トランプ5枚をシャッフルする。
- ④ 掲示用トランプを色カードの下に1枚ずつ対応させ、裏返して貼る。

隠したトランプの数字が各色の得点となる。生徒はゲーム中、各色の得点を知らない。



(2) ボールを投げる順番を決める。

- ① 配布用トランプを生徒数だけ準備する
{数字1(Aエース)から順序よく : 生徒数が5人ならば、トランプの数字は1, 2, 3, 4の5枚}。
- ② トランプをシャッフルし、生徒に一人ずつ引かせる。
- ③ 生徒の引いたトランプの数字がボールを投げる順番となる。
- ④ 名前カードを投げる順序で黒板に貼る。



4 ゲーム開始

(1) 決まった順番で、Pett Ball Game(本体)のカップをめがけ、ボールを投げる。
または、Throwing Machineを使ってボールを飛ばす。
(ボールのセッティングは教師が行う。生徒はレバーを引く。)

(2) 1回のチャレンジで、数個のボールを1個ずつ投げる(飛ばす)ことができる。
(個数は、参加人数とゲーム時間を考えて決める。)

(3) ボールを投げ終わったら、生徒はカードケースから、ボールの入ったカップの色と同じ色のカードを取る(選ぶ)。

- ① 視覚の障害により、ボールの入ったカップの色の判断が難しい場合、各段のカップに入ったボールを同じ色のカップに移し、一段にまとめる。その段を引き抜き、生徒の目の前に移し、色を見分けさせる。
- ② 水色のボールが入ったカップの色と同じ色のカードを1枚取る(選ぶ)。
赤のボールが入ったカップの色と同じ色のカードを2枚取る(選ぶ)。
緑のボールが入ったカップの色と同じ色のカードを3枚取る(選ぶ)。

(4) 取った(選んだ)カードは、生徒自身または教師が替わって、その生徒の名前カードの下に貼る。

(5) 輪番で2~3回、同様にチャレンジする(2~3ラウンド行う)。



5 ゲーム終了

(1) 生徒は黒板に正対して、よく見える場所へ移動する。

(2) 黒板に貼った色カードの下のトランプを1枚めくる。めくったトランプの数字がその色の得点となる。

(3) 各生徒にその色の枚数による合計得点考えさせる。合計得点を色カードの側に記す。

(4) 2枚目のトランプをめくる。同様に、その色の枚数による合計得点を考えさせ、合計得点を記す。
5枚目まで繰り返す。

(5) 各生徒の各色カードの側に記した合計得点の和を生徒に考えさせ、総得点を記す。

(6) 名前カードを並べた順序に、各生徒の総得点を発表する。

(7) (総得点が最も多い)優勝者を発表する。その他の順位を発表する。

6 算数・数学的観点から

授業の展開に沿って、算数・数学的観点から観ると、

ゲーム開始前、

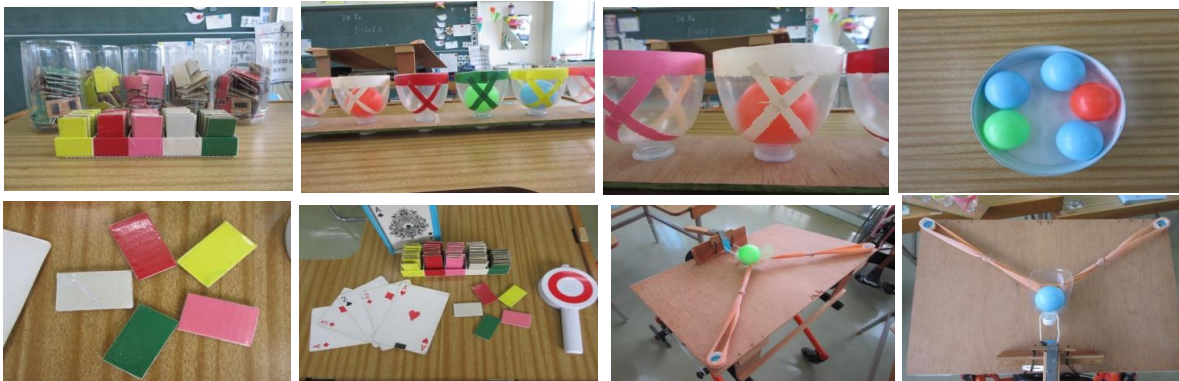
- (1) 各色の点を決める。
 - ① カップの色とカードの色が対応している。【対応】
 - ② ボールを入れたカップの色によって得点が違う。【対応、分類】
 - ③ 各色のカップ得点は、黒板に貼られた色カードの下のトランプの数で決まる。【対応、分類、数量の多少】
- (2) ボールを投げる順番を決める。
 - ① 引いたトランプの数字がボールを投げる順番となる。【対応、順序数】

ゲーム開始後、

- (3) 決まった順番で、ボールを投げる(飛ばす)。

黒板に貼った名前カードの順番で投げる(飛ばす)。【対応、順序】
- (4) 1回のチャレンジで、数個のボールを1個ずつ投げる(飛ばす)

ボールの色には意味がある(1倍、2倍、3倍)。どの色から投げるか選択。
【対応、分類、数量の多少】
- (5) カードケースから、ボールの入ったカップの色と同じ色のカードを取る(選ぶ)。
 - ① ボールの入ったカップの色と同色の色カードを取る(選ぶ)。【対応】
 - ② 入ったボールの色によって、取る(選ぶ)カードの枚数が違う。【対応、分類】
 - ③ 同じ色のカップに複数のボールが入ったときの取る(選ぶ)カードの枚数。
(例:水色・水色→2枚、水色・赤→3枚、水色・緑→4枚、赤・緑→5枚)
【対応、分類、数量の多少、加法】



ゲーム終了後、

- (6) 黒板に貼った色カードの下のトランプをめくる。めくったトランプの数字が、その色の得点となる。その色の枚数による合計得点を考える。【対応、数量の多少、加法、乗法、加法と乗法の関係】

$$\begin{array}{c}
 \Downarrow \\
 (\text{色カードの得点}) \times (\text{枚数}) = \frac{(\text{色カードの得点}) + (\text{色カードの得点}) + \dots + (\text{色カードの得点})}{(\text{枚数})}
 \end{array}$$

- (7) 各色カードの側に記した合計得点の和を考える。【加法】
- (8) 優勝者、順位の予想。【数字の大小、順序】

ゲームを繰り返し行うことで、ルールは理解できるようになるが、計算力は直ぐに身に付くものではない。しかし、計算の意味や方法に気づくことにより、計算に興味関心を持つことが期待できる。

7 自立活動の観点から

最初に示した「目標」を学習指導要領に示された「自立活動の内容(6区分26項目)」の関連から観ると、

(1) ゲームのルールを理解し、得点を取るため、意欲的に取り組む。

① ルールを理解し対応することは、

【2心理的な安定 — (2)状況の理解と変化への対応に関すること。】と関連。

場所や場面の状況および変化する状況を理解して適切に対応したりするなど行動の仕方を身につけること。

② 得点を取るため、意欲的に取り組むことは、

【2心理的な安定 — (3)障害による学習上又は生活上の困難を改善・克服する意欲に関すること。】と関連。

自分の障害の状態を理解し、積極的に学習上又は生活上の困難を改善・克服しようとする意欲の向上に繋がる。

(2) ボールが入ったカップのテープの色とカードの色との対応ができること。および

(3) カードの色と得点との関係を理解することは、

【4環境の把握 — (5)認知や行動の手掛かりとなる概念の形成に関すること。】と関連。

保有する感覚・知覚を総合的に用いて、形の弁別、色の弁別、数と具体物の一致など日常生活の基礎となる概念を具体的に学習すること。

(4) 運動・動作の技能、感覚機能の向上を図ることは、

【5身体の動き — (5)作業に必要な動作と円滑な遂行に関すること。】

【4環境の把握 — (4)感覚を総合的に活用した周囲の状況の把握に関すること。】と関連。

カップをめがけてボールを投げる動作やThrowing Machineのレバーを引く動作は、作業に必要な基本的動作の学習であるとともに、いろいろな感覚器官を総合的に活用して環境の状況を把握し、的確な判断や行動をする学習となる。

(5) 互いに応援し合い、楽しい雰囲気の中でゲームに取り組むことは、

【3人間関係の形成 — (4)集団への参加の基礎に関すること。】と関連。

集団の雰囲気に合わせたり、きまりを理解したりして、遊びや集団活動などに積極的に参加することに繋がる。



8 意欲と問題解決

Pett Ball Gameを通して、最終的に目指しているのは、「問題を解決しようとする態度」を育むことである。

(1) 「得点を取りたい。カップに多くのボールを入れたい。」という気持ち(目的)が、

(2) 「ボールの投げ方を変えてみる。ねらい場所を変えてみる。」などの行動(工夫)に移り、

(3) それを繰り返すことで、「問題を解決しようとする態度」が育まれると考えている。

そして、気持ちが、強ければ強いほど、スムーズに行動に移る。その「気持ちの強さ」が「意欲」である。「意欲」の高まりが「問題を解決しようとする態度」を育む。