

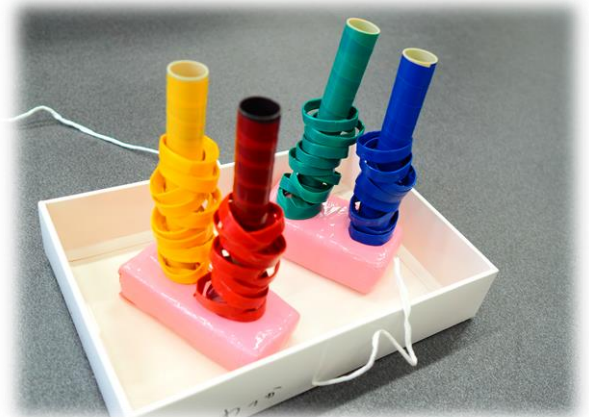
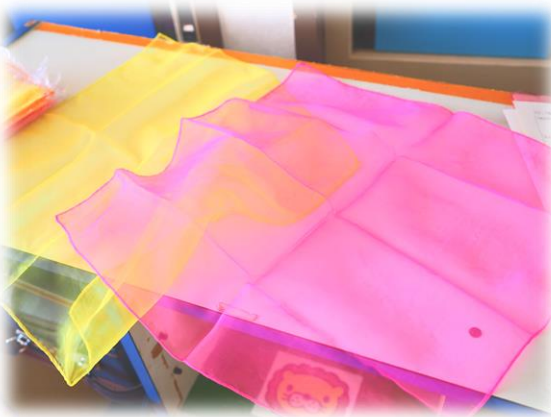
平成30年度リハ専門職による在宅支援の会〔障害児リハ部門〕  
障害児支援者研修会ワークショップ  
「遊んで発見してみよう！～多職種で遊びを分析する～」まとめ

# おもちゃの特性と支援における活用のヒント



【内容】

- 1 「遊び」に求められる基本的な要素
- 2 おもちゃの特性と支援における活用のヒント
- 3 子どもの支援者が「遊びの分析」をする意味



## 「遊び」に求められる基本的な要素

## 【遊ぶためのベースとなる身体の機能】

- ①眼球運動機能…焦点を合わせて見る力（注視）、目で動きを追う力（追視）、全体を見渡す力など
- ②感覚…視覚、聴覚、触覚、固有覚、前庭覚
- ③姿勢の安定性…体幹→肩→首→肘→手首→指先、身体の中核（体幹）の安定性がある、抹消の部位を動かすことができる
- ④手指の操作性…指先の操作（つまむ、指で押す、はじく、掻き出す、など）  
手内操作（手のひらでつまむ、ものに手のひらを沿わせる、握る、すくう、手内に握ったビー玉を1個ずつ指先まで運ぶ、など）

## 【遊びで求められる主な動作】

- ①振る…ものの一端を持ち続けたまま、上下左右前後に繰り返して動かす。**手の操作性**  
⇒「握る」「持つ」を持続できること  
(ガラガラ、鈴、ドレッシングを振る、)
- ②押す…ものに直に触れて、向こうの方に力を加える。**手の操作性** **方向性の理解** **感覚**  
⇒自分を中心とする外向きの方向を意識できること  
(ドア、おもちゃの車やカートを押す、箱を押す、ままごとの野菜切り、ホッチキス、穴開けパンチ、スイッチ、)
- ③引く…手にとって、自分の方に直線的に引き寄せる。**手の操作性** **方向性の理解**  
⇒「持つ」「つまむ」等の手の操作+自分に向かう方向を意識できること  
(ドア、ひも、トイレットペーパー、ファスナー、引き出し、レバーを引く)
- ④開ける・めくる…空間が見えるように「覆い」や「もの」を除く。**視覚認知** **空間認知** **方向性の理解**  
⇒見えない覆いの先に別の空間があることを認識できること。物の永続性の理解。  
(箱のフタ、ドア、本、布)
- ⑤閉める…空間が見えなくなるように「覆い」や「もの」で塞ぐ。**視覚認知** **空間認知** **方向性の理解**  
⇒見えていた空間はもので見えなくなりますが、消えて無くならず、そこにあることを理解できること。物の永続性の理解。  
(箱のフタ、ドア、本、布)
- ⑥入れる…外側にあるものをある内側の空間に移す。**視覚認知** **空間認知** **手の操作性** **方向性の理解**  
⇒外と内の概念があること。見えていたものが、見えなくなること。  
(くるくるチャイム、ビー玉入れ、貯金箱、水や砂を容器に入れる、ゴミ箱、袋、本棚)
- ⑦置く…ものを目的の場所にあるようにする。**視覚認知** **空間認知** **手の操作性** **方向性の理解**  
⇒握ったものを目的の場所で意図的に離すこと  
⇒ものがそこにあるのを見て動かないことを確認すること  
マグネット、シール（くっついてくれるので置く手助けをしてくれる）⇒ レベル up ⇒ 積み木、玉転がし系おもちゃ、オセロ
- ⑧回す…円を描くように動かす。**空間認知** **手の操作性** **方向性の理解**  
⇒把持したまま、円の始点から終点まで繰り返し動かす  
(ペットボトルや瓶などのフタ、鍵まわし、ハンドル)
- ⑨合わせる…もの同士がすき間なくぴったり接するようになる。**視覚認知** **空間認知** **手の操作性** **方向性の理解**  
⇒2つのものの凹凸がカチッと合わさる**感覚**で気付くレベル  
(型はめ、パズル、ブロック、スナップボタン、プラレールの凹凸、ペンのフタをする)  
↓レベル up  
凹凸無しでも、**視覚**で確認してぴったり重ねられるレベル  
(折り紙、枠にシールを貼る、紙やカードをそろえる)
- ⑩通す…穴や狭いところへ物を入れて、向こう側へ抜けさせる。**視覚認知** **空間認知** **手の操作性** **方向性の理解**  
⇒一旦見えなくなったものが、反対側から出てくる。発見する。ものがつながる  
(トンネルくぐり、ビーズひも通し、着替え、ボタン)
- ⑪なぞる…書かれた文字や絵の上をたどり、そのとおりに描く。**視覚認知** **空間認知** **手の操作性** **方向性の理解**  
⇒対象物に自分の動きを合わせる活動  
溝をなぞる（感覚から気づく）→線をなぞる（視覚から気づく）  
(ビーズコースター、机拭き、ペンでなぞる、消しゴムで消す、のりを塗る、ハサミで切る、定規で線を引く、紙を折る、靴下を履く、スプーンですくう)

これらの動作の先に、子どもにとって“楽しい！面白い！”が存在する。  
 動作は、“楽しい！面白い！”を発見・再体験するための「手段」である。  
 おもしろいことを何度も体験したいので、試行錯誤しながら動作を繰り返す。

動作の獲得  
 概念の形成

【おもちゃ等の道具が持っている特性の一例】遊びを通して、子どもはさまざまな概念を形成していきます

①光（視覚）	②音（聴覚）
③色（視覚）	④振動（触覚・振動覚）
⑤数（視覚，触覚）	⑥大きい・小さい（視覚，触覚，固有覚）
⑦形（視覚，触覚）	⑧長い・短い（視覚，触覚，固有覚）
⑨固い・柔らかい（触覚）	⑩量の多い・少ない（視覚，触覚，固有覚）
⑪重い・軽い（触覚，固有覚）	⑫太い・細い（視覚，触覚）
⑬表・裏（視覚，触覚）	⑭方向（右・左・上・下・前・後ろ）（視覚，固有覚）

おもちゃの特性と支援における活用のヒント

H30.7.14 障害児支援者研修会ワークショップまとめ(○) + OT視点(●)

	おもちゃ	おもしろポイント	おもちゃが持つ特性と遊び方	遊ぶときに求められる能力	支援での活用例
①		<ul style="list-style-type: none"> <li>○口ではなく頭から入れるところ</li> <li>○入れやすいところ</li> <li>○ボールを入れると音，音楽が聞こえる</li> <li>○目でボールを追ってしまう</li> <li>○どんどん入れてみたくなる</li> <li>○色やキャラクターで「これなに？」とやりとりしながら楽しめること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○目で追う ○入れる ○にぎる</li> <li>○リズムにのる</li> <li>○ボールを入れる時のバリエーション                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・色</li> <li>・個数</li> <li>・片手で</li> <li>・両手で</li> </ul> </li> <li>○遊ぶ姿勢のバリエーション                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・立って</li> <li>・座って</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○見る力（注視・追視）</li> <li>○音を聞く力，音の違いが分かる</li> <li>●目的の場所にもものを持ってくる力（リーチ動作）</li> <li>●指でつまむ力</li> <li>●手に持ち続けていられること</li> <li>●意図的に手から離すこと（リリース）</li> <li>○入れることへの理解</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○1～3才くらいまでの低年齢の子</li> <li>・にぎることが出来るようになるくらいの時期</li> <li>●追視・注視をさせたい子</li> <li>○見て楽しめる子</li> <li>○視力が弱い子                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・手探りで入れる</li> <li>・音でわかる</li> </ul> </li> </ul>
②		<ul style="list-style-type: none"> <li>○いろいろなしかけがおもしろい                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・ピカピカ光る</li> <li>・いろいろな音が鳴る（毎回違う音）</li> <li>・ボールがぐるぐる回って落ちるのを目で追う楽しさ</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールを入れる</li> <li>○転がるのを見る</li> <li>○指で押しても遊べる</li> <li>○音が変わる</li> <li>○動物の鳴き声を想像する</li> <li>○ボール以外のしかけをいじる（探索する）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボールを入れたら下まで落ちるということの理解力</li> <li>○集中力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○視覚（動き，光）や聴覚（音）など複数の感覚を刺激する</li> <li>○目と手の協調運動</li> <li>●ボールを目的の場所で手から意図的に離す練習</li> <li>○注意を向ける練習</li> <li>○試すおもしろさ</li> </ul>
③		<ul style="list-style-type: none"> <li>○3つのアイテム（ボール，車，動物）があること</li> <li>○3つがどの場所に合うのかを試すおもしろさ                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・車が走る</li> <li>・ボールが転がる</li> <li>・動物が落ちる</li> </ul> </li> <li>○同じアイテムでも置く場所によって動き方が変わる（スピード感が違う）</li> <li>○カタカタ音が鳴ること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○複数人で遊べる</li> <li>○使うアイテムの選択肢がある</li> <li>○場所に合ったおもちゃの置き方，入れ方を考える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○動きを目で追う力（追視）</li> <li>●目的の場所にもものを持ってくる力（リーチ動作）</li> <li>●指でつまむ力</li> <li>●手に持ち続けていられること</li> <li>●意図的に手から離すこと（リリース）</li> <li>○目と手の協調動作</li> <li>○向きを合わせる力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●追視・注視をさせたい子</li> <li>○集中力をつける</li> <li>○つまみ動作</li> <li>○指先を使った動き</li> <li>●リーチ動作</li> <li>○他の子どもと一緒に遊ぶ                             <ul style="list-style-type: none"> <li>・アイテム同士で競争する</li> <li>・ルールを守る</li> </ul> </li> <li>○色の弁別</li> </ul>
④		<ul style="list-style-type: none"> <li>○落ちる楽しさ，スピード感</li> <li>○次々と入れてエンドレスに楽しむ</li> <li>○4台つながっている車と，1台ずつの車の違いとそのスピード感の違い</li> <li>○一気に落としてみたくなる楽しさ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○つまむ</li> <li>○レールに車を合わせる</li> <li>○つまんだ指をはなす</li> <li>○レールのすき間に入れる。途中から入れる。</li> <li>○車を並べる（目的の場所に置く）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○3つのアイテムがどの場所に合うのか考える力，試す力</li> <li>○おもちゃのしくみを理解する力</li> <li>●因果関係の理解</li> <li>○大人のマネをする力</li> </ul>	
⑤		<ul style="list-style-type: none"> <li>○叩いてボールを押し出す                             <ul style="list-style-type: none"> <li>●ボールを穴に置くこと</li> <li>●棒で叩くこと</li> <li>●出てくるボールを探すこと</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○どこにボールが出てくるかを探す</li> <li>○棒で握って，目標の場所を叩く</li> <li>○手でボールを押してもいい</li> <li>●ボールを叩くと穴から下に落ちること</li> <li>●棒を握る位置によって難易度が変わること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○狭い穴から棒をつまんで持て出す力</li> <li>○穴にボールを合わせて置く力</li> <li>○棒を持つ力</li> <li>○穴を狙って叩く力（目と手の協調動作）</li> <li>○ボールがどこから出たかを探す力</li> <li>○道具（叩く棒）を使う力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●手に持ち続けていられること</li> <li>●意図的に手から離すこと（リリース）</li> <li>●目と手の協調動作</li> <li>●「叩くー落ちる」といった因果関係を学ぶ</li> <li>●目で見て探す</li> <li>●リーチ動作</li> </ul>

⑥	おもちゃ	おもしろポイント	おもちゃが持つ特性と遊び方	遊ぶときに求められる能力	支援での活用例
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○モールが入っていく感覚</li> <li>・スルスルッと入る感覚</li> <li>・抵抗感がなくスーッと入る感覚</li> <li>○視覚的に楽しい（色）</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○的に入れる</li> <li>○指先のつまみ動作</li> <li>○プラスチック板を手に持っても、置いてもモールを入れられる</li> <li>○引っ張る</li> <li>○ストローにモールを入れて飛ばす ⇒的あて遊び、勢いよく飛び出す</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○まずは座れること</li> <li>○集中力</li> <li>○目と手の協調動作</li> <li>○両手の協調動作</li> <li>○指先を使う力、巧緻性</li> <li>○力の方向づけが分かる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●注視をさせたい子</li> <li>○つまみ動作の練習</li> <li>○手先を見る練習</li> <li>●目と手の協調動作</li> <li>○両手を使わせたい子ども</li> <li>○集中力をつける練習</li> <li>○力の方向づけの練習</li> <li>●力の入れ加減を学ぶ練習</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○入れる楽しさ</li> <li>○お金が本物みたい</li> <li>○入れたときに音が鳴る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○入り口の向き、高さが変えられる</li> <li>○重さ（軽い、重い）</li> <li>○数の勉強</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○入れる穴と腕や手首の動きを合わせる（手首を返せる）力</li> <li>○お金の種類が分かる力</li> <li>●目と手の協調動作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●目と手の協調動作</li> <li>●つまみ動作の練習</li> <li>●物の方向性に自分の動きを合わせる練習</li> <li>○お金の勉強</li> <li>○自販機の練習</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ビー玉が穴に入った時のはじける感覚</li> <li>●中に入ったこと（結果）がすぐに見えて分かりやすい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○家庭でも作って遊べる（手作り）</li> <li>●ビー玉をつまむ</li> <li>●穴に押し込む</li> <li>●色の弁別</li> <li>●手内のビー玉操作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●穴が開いていることが分かる力</li> <li>●目と手の協調動作</li> <li>●つまむ力</li> <li>●穴に押し込む指先の力</li> <li>●フタの概念とフタを開ける力</li> <li>●色の弁別</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●目と手の協調動作</li> <li>●つまみや手内動作の練習</li> <li>●結果がすぐに見えることで因果関係を学ぶ</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○入れる、出す</li> <li>○中に入っているものの感触の違い</li> <li>○振って音を鳴らして遊ぶ、音の違い</li> <li>○視覚的な楽しさ（色、キラキラ）</li> <li>●ペットボトルのフタの開け閉め</li> <li>●中に入ったこと（結果）がすぐに見えて分かりやすい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ペットボトルに入れる時に、方向づける必要がある</li> <li>○方向づけにも段階がある</li> <li>○長いものは「端」から入れる</li> <li>○振った時の音の違いがある</li> <li>○家庭でも作って遊べる（手作り）</li> <li>●ペットボトルのフタと容器に同じ色のシールを貼ることで、色のマッチングができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○入れる、出す、フタを回す等の方向性を理解する力</li> <li>○ペットボトルや入れるものを握る力、つまむ力、</li> <li>○変化が分かる力</li> <li>●目と手の協調動作</li> <li>○向きが分かる</li> <li>○両手の協調動作</li> <li>○入れる色の弁別ができる</li> <li>○集中力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○両手協調動作の練習</li> <li>●目と手の協調動作</li> <li>●ものの形状に合わせたまみや握りの練習</li> <li>●出し入れ、フタを回す方向性の練習</li> <li>●色のマッチング</li> <li>●入れるものの種類を弁別して入れる</li> <li>○家庭でもできる課題、家族で楽しめる</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○視覚的に楽しい（色）</li> <li>●文字や色の指示どおりに色の玉を入れるというミッション</li> <li>●フタがパチンと閉まる感覚</li> <li>●玉の感触</li> <li>●一つずつ完結していく楽しさ（結果が目に見えやすい）</li> <li>●たくさんの中から探し出す楽しさ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○平仮名や数字が読める</li> <li>○数字の理解と数の認識</li> <li>○手でフタを開けられる（片手、両手）</li> <li>●たくさんの中からの探し出す</li> <li>●「玉を入れたらフタをする」という活動の終わりが明確にわかる</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>○フタを開けるための両手動作（両手協調動作）</li> <li>●つまむ力</li> <li>○数の概念の理解</li> <li>○記憶力</li> <li>○色のマッチング能力</li> <li>●全体を見渡せる力</li> <li>●たくさんの中から探し出す力</li> <li>●文字（平仮名、数字）の理解力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○3指つまみの練習</li> <li>○両手協調動作の練習</li> <li>●数概念の獲得練習</li> <li>●数字と数、色と平仮名、色と色のマッチング練習</li> <li>●たくさんの中からの探し出す練習</li> <li>●終わりの見通しを持たせたい子</li> <li>○認知能力の高い子ども</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○キャラクターが多く出てくるので楽しめる。興味がわく。</li> <li>○つくってバラバラに崩す楽しさ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○キャラクター等の絵の要素で選ぶことができる</li> <li>●パズルの型にピースと同じ絵が描いてある</li> <li>●ピースの形が単純で大きい</li> <li>●一つのピースにひとつのキャラクターが描いてある</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●二つのものを見比べる力</li> <li>○全体を見渡す力</li> <li>○座ってられること</li> <li>○両手の協調動作</li> <li>○片手の動き</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●同じ絵同士のマッチング</li> <li>●全体を見て探し出す練習</li> <li>●キャラクターの絵と名前とのマッチング（名称を学ぶ）</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>○形の違い、触感の違いが楽しい</li> <li>○つかみやすい</li> <li>○はまった感じが楽しい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○つまみが大きい</li> <li>○4つのピースしかなくパズルとして簡単</li> <li>○理解しやすい</li> <li>○木製である</li> <li>○ピース同士がくっついていない</li> <li>○型に深さがある</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○にぎる力</li> <li>○形の違いの認識</li> <li>○型に形を合わせ、向きを変える力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○視覚障害があっても、触って形が分かりやすい</li> <li>●動物の特徴をつかめる</li> </ul>

⑬	おもちゃ	おもしろポイント	おもちゃが持つ特性と遊び方	遊ぶときに求められる能力	支援での活用例
		<p>○つまみあげた時に、色が出てくること ○木のパズルで壊したときに音がする</p> <p>●型にはまったときにカチリとはまり、分かりやすい</p>	<p>○ピースをつまんでほめる、取る ○ピースの違いを弁別する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・色 ・形 ・大小</li> <li>・英語</li> </ul> <p>●木製である ●各ピースに小さなたつまみがついている ●ピース同士がくっついていない ●型に深さがある</p>	<p>●全体を見る力 ●型に入った感覚を感じ取れる力 ○つまむ力 ●目と手の協調動作 ○型に合わせて向きを変える力 ○形の違いの認識 ○形、色のマッチング ●集中力</p>	<p>●見続ける力をつける ●見比べる力をつける ●指先の感覚入力弱い子 ○つまむ力をつける ●ものの型に合わせて自分の動きを調整する練習 ●自分をコントロールする練習 ○形、色のマッチング ●集中力をつける ●活動の始まりと終わりを理解させたい子</p>
		<p>○キャラクター好きな子は夢中になれる ○大好きなキャラクターが完成していく喜び</p>	<p>○ピースが大きい ○キャラクターごとにピースを弁別する ○ピース数で難易度が変わる</p> <p>●土台となる型がない ●キャラクターの全身像がバラバラになっている</p>	<p>○もともになるキャラクターの全体像を知っているか ●目と手の協調動作 ●ピース同士の合わさる面（曲線）がぴったり合う感覚を感じ取れること ○上下左右のイメージがある ●顔、身体、腕、足などのボディイメージがわかる</p>	<p>○ピースが少ないので年齢の低い子もできる ○ボディイメージをつける（着替えの苦手な子） ●指先でピース同士がはまる感覚を身につける ●ピースの数を少ない⇒多いと段階づけて、成功体験を感じさせる</p>
		<p>○働く車、乗り物が好きな子どもにはリアルな写真で楽しめる ●車や動物、キャラクターの名前を当てっこしながら楽しめる</p>	<p>○台紙にピースの型の線はあるが、ピースを置いたときに力の加減ですれてしまう ●台紙の色は無地のグレーで、ピースの色と対照的である ●背景が無地であり、イラスト(写真)との境目がはっきりしている(図と地の弁別がしやすい) ●ピースが大きめで数が少ない</p>	<p>○パズル全体を見渡せること ●ピースがはまった感覚を感じ取れること ○ピースの向きを変える力、型に合わせる力 ●キャラクターや動物の全体像を知っていること ●絵が完成していくことが理解できること</p>	<p>●目と手の協調動作 ●見比べる力をつける ●指先でピース同士がはまる感覚を身につける ●全部のピースをはめさせるのではなく、ピース一つだけを外しておき、その一つだけをはめるといったような段階付けが可能</p>
		<p>○数が分かっている子なら、順番に並べていくとパズルが完成していく楽しさ ●数を声に出して数えながら確かめられる楽しさ</p>	<p>○数字と動物の分別 ○規則性（縦4×横5）がある ○キャラクターの数を数える</p> <p>●台紙は無地のグレーであり、ピースの色と対照的である ●背景が無地であり、イラスト(写真)との境目がはっきりしている(図と地の弁別がしやすい) ●ピースが大きめで数が少ない</p>	<p>○数の理解力 ○数字とイラストの数のマッチング ●ピースがはまった感覚を感じ取れること ●複数のピースから探し出せること</p>	<p>●背景がシンプルであり、視覚刺激に混乱しやすい子 ○数を覚え始めた子に楽しみながら数えパズルを完成させる ○「パトカーはどれ？」などものの名称を覚える練習</p>
		<p>○積み上げたものを崩すと楽しい ○転がすと楽しい</p> <p>●大きさの順番通りに全部入ると楽しい ●ピタッと入る感覚 ●色がたくさんあって楽しい ●全部できたときの達成感</p>	<p>○形、大きさを判断すること ●色がたくさんある ●入れる、積む、のどちらにおいても大きさによる順番性がある ●二つのカップを打ち鳴らすことができる ●カップの中にもものを入れて器として遊びに使える(出し入れ遊び、ままごと遊びの器など) ●高く積むと視線が上になる ●丸い入れ子は、どの向きからでもスムーズに入れられるが、四角い入れ子は角の位置が合わないと入らない。</p> 	<p>○目がしっかり見えること ●上方向への手のリーチ運動 ○大きさを見極める力 ○両手協調動作 ●安定した姿勢保持 ○集中力 ○修正能力(間違いを直す) ●倒れないように重ねる慎重さ ●倒したくなる衝動を抑える力</p>	<p>●「入れる」ことができるようになったばかりの子 ●目と手の協調動作 ●見比べる力をつける ●立位の練習で高いところのものに興味をもていきたいとき ●試行錯誤を繰り返し、自分で発見する力をつける ●全部入れられた(積み上げた)達成感と成功体験を味わってもらう ●目線の高さまで積み上げ視野に入れ、自分で気付かせ興味を持ってもらう ●倒したくなる欲求が見られるかの評価と、自分の衝動を押さえる練習(ドミノ倒しでもできる)</p>

⑮	おもちゃ	おもしろポイント	おもちゃが持つ特性と遊び方	遊ぶときに求められる能力	支援での活用例
		<ul style="list-style-type: none"> <li>●全部棒が入ると穴が見えなくなる</li> <li>●棒の高さが違っている</li> <li>●穴に差し込む感覚</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○木の棒をにぎる、つまむなどして持つといった手の操作性が必要</li> <li>○棒を目的の位置まで運ぶこと</li> <li>○棒の向きと穴の位置を合わせること</li> <li>○全体を見渡して穴の場所を確認すること</li> <li>○棒を積み木にして遊んでみる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集中力</li> <li>○目がしっかり見えること</li> <li>●安定した姿勢と手のリーチ能力</li> <li>●手で棒を操作できること</li> <li>○手指のつまみ動作</li> <li>●目と手の協調性</li> <li>●棒が穴に縦に入るということを知っていること</li> <li>●穴と棒の形のマッチング ⇒棒の端（先）から入れるということを知っていること</li> <li>●棒の長さを比べられること</li> <li>●長短、高低の理解</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●安定した姿勢とリーチの練習</li> <li>○木の棒が無地なので、棒の上下面に色シールを貼り、棒を上下逆に入れ替える練習で手の操作性を向上させる</li> <li>○目と手の協調性</li> <li>●高低や長短といった概念を形成する</li> </ul>
⑲		<ul style="list-style-type: none"> <li>○鍵の開け閉めが楽しい</li> <li>○16種類の型はめ</li> <li>○ピースを投げて楽しむ</li> <li>○ピースが穴の中に入ってしまうこと</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○色と形を弁別して型の色・形とマッチングする</li> <li>●鍵を穴に差し込んで回すと箱のフタが開き、中のピースを取り出せる</li> <li>●立体5面の中から合う穴を探し出す</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○目がしっかり見えること</li> <li>●両手協調動作</li> <li>●多面全体からくまなく探す力</li> <li>●目と手の協調動作</li> <li>●形と色の弁別、マッチング</li> <li>○集中力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●目と手の協調動作</li> <li>●形と色の弁別練習</li> <li>●形などの弁別はできるが、多面的に探せない子</li> <li>●中に入れることを楽しむ</li> <li>●両手でぐるぐると箱をひっくり返す</li> </ul>
⑳		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ひたすら通すこと</li> <li>○いろいろな形と色を組み合わせることができる</li> <li>●それぞれのピースの穴の位置を探すこと</li> <li>●針金の形を自由に換えられること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●活動の始まりと終わりが明確</li> <li>●段階付けしやすい</li> <li>1) ひもの代わりに針金を使うことで入れる向きを自由に変えられる</li> <li>2) ひもは、張りのあるひもや柔らかいひもなど固さや張りで段階付けできる</li> <li>3) ひもの先をセロテープ等で固くすること、またその固くする部分の長さによって、ピースの通しやすさに段階付けができる。</li> <li>4) 通すピースの大きさ、穴の大きさ、穴の長さで段階付けができる</li> <li>5) ピースの個数を変えることで、活動に集中する時間を段階付けできる</li> <li>●針金の持ち手を握りやすい太さに加工することで握りが弱い子でも持ちやすい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○穴を見つけられること</li> <li>●ひもは、結び目のある端と、結び目の無い端の違いを見つけられること</li> <li>●結び目のない方から入れ、結び目でピースが止まることを理解していること</li> <li>○片手でひもをつまんで、ピースの穴の向きと合わせて穴に通す力（手の操作性、空間認知）</li> <li>●穴から出てきたひもに気付く力</li> <li>●ひもが穴を通っている感覚を感じ取れること、穴から出てきたひもの端を指先で感じとれる感覚</li> <li>○ピースが通るかどうか、穴の大きさを見極める力</li> <li>○両手協調動作</li> <li>○座っていられること ⇒安定した姿勢を保つことができること</li> <li>●集中力</li> <li>●目と手の協調動作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○集中力をつける</li> <li>○手の巧緻性を高める</li> <li>●始まりと終わりが明確な活動を提供したい時</li> <li>●見本のひもを用意し、見比べながら同じように入れ等、模倣、見比べ、記憶力、色のマッチングなど、あらゆる練習に応用できる</li> <li>●指先の感覚に集中する練習</li> <li>○ストラップやネックレス作りなどの創作活動につなげられる</li> <li>○ボタン動作が苦手な子の練習によい</li> </ul>
㉑		<ul style="list-style-type: none"> <li>○つまみを操作すると、バンッと音が鳴っていろいろなキャラクターが飛び出すところ</li> <li>○達成したときに、好きなキャラクターが出てきてくれる。出てきてほしいから頑張ってお操作する。</li> <li>○たくさん手の指の使い方でお操作するところ</li> <li>○キャラクターが出てきても、何度でも隠してまた繰り返し出せる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボタン（スイッチ）が大きい</li> <li>○指でスイッチを押す、引く、つまんで回す（ひねる）など、さまざまな指の操作ができる</li> <li>○身近な手の動きにつながる</li> <li>●自分がスイッチを操作したことでキャラクターが飛び出すという結果につながり「因果関係」が単純・明確で理解しやすい。</li> <li>●フタをするとキャラクターがいなくなる。また操作すると出てくる。（いないいないばあと同じ）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○目の前にあるおもちゃに気付く（認識する）力</li> <li>○指先で操作する力（押す、引く、回すなど）</li> <li>○どういう操作でフタが開くのかに気付く力</li> <li>○興味・関心を持っていること</li> <li>●フタをして見えなくなっても「キャラクターが中に隠れている」という「ものの永続性」を理解している（記憶力）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○指先の力の弱い子</li> <li>○手の使い方が分からない子</li> <li>○つまむ+回すが同時にできない子</li> <li>○手元をあまり見ない子</li> <li>○一つのことに集中して取り組むことが難しい子</li> <li>○手の感覚に過敏がある子の遊びとして</li> <li>○視覚障害のある子は、中から出てくる人形を触って確認することができる</li> <li>●いないいないばあを楽しんでいる段階の子</li> </ul>

	おもちゃ	おもしろポイント	おもちゃが持つ特性と遊び方	遊ぶときに求められる能力	支援での活用例
②②		<ul style="list-style-type: none"> <li>○スイッチなどを操作すると、音や音楽、光などの反応があり楽しい</li> <li>○いろいろな音が入っており、どれを押すとどんな音がでるのかを探るのが楽しい</li> <li>○キャラクターがいっぱい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ボタン（スイッチ）が小さめ</li> <li>○たくさんの面がある。複数の友達と一緒に遊ぶことができる</li> <li>○さまざまな道具、スイッチがあり、それをどう使うか発見がある</li> <li>●自分がスイッチを操作したことで音が鳴る、光るといった結果につながり「因果関係」が単純・明確で理解しやすい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○指先で操作する力（押す、引く、回すなど）</li> <li>○どういう操作で音や光が出るのかに気付く力</li> <li>○興味・関心を持っていること</li> <li>○何かを発見しようとする意欲</li> <li>○いろいろなスイッチを触り、どう遊ぶのかを自分で考える力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○指先の力の弱い子</li> <li>○手の使い方が分からない子</li> <li>○手元をあまり見ない子</li> <li>○一つのことに集中して取り組むことが難しい子</li> <li>●音と光が好きな子</li> </ul>
②③		<ul style="list-style-type: none"> <li>○音、声、音楽と光が楽しめる</li> <li>○メロディーに癒やされる</li> <li>○ゲーム、ピアノなどいろいろな遊びができる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○丸いスイッチを押すと、光って音が鳴る</li> <li>○たくさんの音の種類がある</li> <li>●自分がスイッチを操作したことで音が鳴る、光るといった結果につながり「因果関係」が単純・明確で理解しやすい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●目が見えること</li> <li>○光を目で追えること</li> <li>●音が聞こえること</li> <li>○光る順番をなぞる、真似る（記憶力）</li> <li>●手（指、手のひら、手の甲、どこでも）でスイッチを押せること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●指先をうまく使えない子でもスイッチを押して反応を楽しめる</li> <li>●どのような姿勢でも使いやすい</li> <li>●音と光が好きな子</li> </ul>
②④		<ul style="list-style-type: none"> <li>○キャラクター（視覚）で楽しめる</li> <li>○プーンと音を出しながら振動するところ</li> <li>○振動しながら動くところ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ひもを引っ張ると人形が振動する</li> <li>○振動しながら前に進んでいく</li> <li>○何度でも繰り返して遊べる</li> <li>○人形の感触を楽しめる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ひもをつまんで引っ張る力</li> <li>○振動を感じる力</li> <li>○一方で人形持ち、一方でひもを引くという両手協調動作</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○身体にあて振動を楽しむ</li> <li>○振動で手の感覚を刺激</li> <li>●因果関係を理解できるおもちゃとして視覚・聴覚障害の子は音や光に代わるものとなる</li> </ul>
②⑤		<ul style="list-style-type: none"> <li>○動きがある、くるくる回る</li> <li>○光る</li> <li>○ブーンと回転する音と振動がある</li> <li>○回転の速さで見る感じが違う</li> <li>○少し風が起る</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●スイッチを押すと、丸い球体の中でカラフルな光が回転し、遠心力で3本の棒が外側に開きながらくるくる回転する</li> <li>●スイッチを押している時だけ回転する。指をスイッチから離すとすぐ止まる</li> <li>●回転すると空気が動き、少し風を感じられる</li> <li>●自分がスイッチを操作したことで、光る、回るという結果につながり、「因果関係」が単純・明確で理解しやすい。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○おもちゃを握りつづける力</li> <li>○ボタンを押し続ける力</li> <li>○握ったまま、1本の指でボタンを押すことができる</li> <li>●おもちゃが回転してもぶつからないよう、空間で保持する力</li> </ul>  <p>↑こちらのおもちゃは1回スイッチを押すとずっと光り続ける</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○暗いところで使用し、回転する光と振動、風といった感覚入力を楽しめる（自閉症の子など）</li> <li>○スイッチを長く押し続ける練習</li> <li>・手の機能</li> <li>・集中力、持続力</li> <li>○見ることが苦手な子の注意を向ける</li> </ul>
②⑥		<ul style="list-style-type: none"> <li>○ふわふわしている</li> <li>○にぎりつぶしてみる</li> <li>○肌触りがいい、感触がいい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●巾着袋の布は柔らかく起毛しており、毛並みに方向がある</li> <li>●袋の中布が表の毛と対照的にツルツルした感触の布となっている</li> <li>●ひもを引っ張ると袋が閉じて中が見えなくなる</li> <li>●丸い毛玉は、毛が長くて握ると小さくなる</li> <li>●毛玉は軽く握っても手の形に沿って形が変化し、手のひら全体で触れられる</li> <li>●非常に軽い</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○触れた感覚を感じとる力</li> <li>●布の方向性を感じられること</li> <li>●軽くでも手で握ることができること</li> <li>●毛をむしり取らない程度に加減しながら触れること</li> <li>○袋から何がでてくるのかと想像する力</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○身体に触れさせて、感覚を刺激する</li> <li>●感触遊びに使う</li> <li>●いろいろなものを把持する力加減を学ぶ一つの例として用いる</li> <li>●袋から取り出す、袋にしまう</li> <li>●見えないところに手を入れて、中のものを探る、想像する練習</li> </ul>
②⑦		<ul style="list-style-type: none"> <li>●布なのに向こうが見える</li> <li>●布を通して見ると世界がその色になって見える</li> <li>●軽くてふわふわしている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●透けて見えるくらいの薄い布</li> <li>●はっきりとした蛍光色（黄、オレンジ、ピンク）である</li> <li>○布でものを隠しても中のものが透けて見える</li> <li>○布なので形が変わる</li> <li>○投げてキャッチする遊び</li> <li>○布の感触を楽しめる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●見えること</li> <li>●透けて見えることを理解できること</li> <li>○色の違いが分かり、楽しめること</li> <li>○布の下に隠れているものを想像できること</li> <li>●布の感触を感じられること</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○顔にかけて透かして遊ぶ</li> <li>●顔の布を取ることができると見る</li> <li>○布を引っ張る</li> <li>○布を手のひらに握る</li> <li>○結んでみる</li> <li>●布の感触を楽しむ</li> <li>●いないいないばあをする</li> <li>●折りたたんだり、丸めたりと手の操作の練習</li> <li>●ものを包んでみる</li> <li>●ゆらゆらと空中で動かして見て楽しむ</li> </ul>

子どもの支援者が「遊びの分析」をする意味

支援現場でよく目にするおもちゃを例に、遊びの工程を考えてみます。



- ① 目で見、触って、上に穴があることに気付く。  
※「穴やくぼみには何か入れられるかも」といった過去の遊びの経験、その記憶の想起
  - ② 自分の意思でボールを手でつかむ。
  - ③ 手でボールを把持したまま、穴の場所まで身体を動かしてボールを運ぶ。
  - ④ 穴の位置とボールの位置が合ったところで、タイミングよくボールを手から離す。
  - ⑤ ボールの変化に気付く。  
ボールが穴の中に入る  
→くるくる回って落ちていくボールの様子に気付く（おもちゃの側面から見る必要がある）  
→チリンという音とともに下の穴からボールが出てくる  
※どこまでボールを追視できているか。（追視できない子どもも多い）
  - ⑥ 「おもしろい」と感じる。もう一度その変化を体験したい欲求が起こる。
  - ⑦ 試行錯誤しながら同じことを繰り返し、おもしろさを再体験する。
  - ⑧ 「ボールを穴に入れる→おもしろい変化が起こる」というおもちゃの因果関係を理解する。
- ⇒似たようなおもちゃを見つけたときに、同じように試してみようとする。

子どもが、この遊びの工程の中で

- 「どんな姿勢で遊んでいるのか」
- 「どの段階まで、1人でできているのか」
- 「どの段階で、つまずいているのか」
- 「どんなことを楽しんでいるのか」

を観察・確認することが、**遊びを通した評価（アセスメント）**となります。

その評価をふまえて、子どもがその遊びを「おもしろい」と感じ「もう一度やってみたい」と思えるように、その子に合った工夫を考えていくことが、**「個別支援」「個別療育」**です。

遊びが持っている「要素」や「遊びの工程」を知っておくことで  
子どもの遊びの観察の視点が増えます。そのことは「評価（アセスメント）」  
「具体的な目標設定」「段階付けされた支援」の全てにつながっていきます。



研修会に参加した皆さんの感想

研修会参加者 47名  
集まった職種 保育士、児童指導員、児童発達支援管理者、支援員、教員、  
理学療法士、作業療法士、相談員 等

おもちゃ1つでもさまざまな視点が必要で、  
遊び方、楽しみ方が1つではないということが  
わかりました。(理学療法士)

ワークショップでは自分の考えだけではなく  
多職種の話が聞くことができたので  
良かったです。(保育士)

おもちゃの使い方以外にも、アイデア  
次第で使い方が変化し、何度も楽し  
めるといふ部分がおもしろいなと  
感じました。(児童指導員)



1つのおもちゃにもいろいろな支援のあり  
方があることに気付きました。(教員)

おもちゃ1つからいろいろな段階の目標  
設定を、工夫次第でたくさん考えられる  
ことの大切さを感じました。  
(児童発達支援管理者)

発想を柔らかくして、おもちゃや道具な  
どをいろいろな使い方を使うことを意識  
的にしたいです。(作業療法士)



Special Thanks

研修会講師 山田 剛さん (やまだリハビリテーション研究所 所長, 作業療法士)