

# 知的障害者総合福祉施設におけるネイチャークラブ活動

いきめユニットネイチャーゲームの会  
岩 切 重 人

## 1 はじめに

いきめユニットネイチャーゲームの会は、福祉施設の職員にネイチャーゲームが福祉ケアのツールとして活用できないかとの提案したのが始まりで、福祉施設の職員を対象にネイチャーゲームを実践し、地域の会をスタートさせました。「いきめ」は地域名で、「ユニット」はユニットケアという福祉用語です。メンバー12名のうち7名が福祉業務に関係しています。

このようなことから、ネイチャーゲームが福祉のケアとして活用できるかを探るため、宮崎県社会福祉事業団の「知的障害者総合福祉施設向陽の里」においてネイチャーゲームを継続的に実施しました。実施した状況を当日かその翌日の記憶が新しいうちにメモとして書き留めました。その結果を「事例・研究」として発表させていただきます。

## 2 実施内容の概要

- (1) 実施期間：平成16年度7月～17年3月
- (2) 実施場所：知的障害者総合福祉施設向陽の里の敷地内
- (3) 実施回数：9回
- (4) 参加者：17名（かしのき寮入居者：かしのきネイチャークラブを結成）
- (5) 実施時間：木曜日の午後3時から4時30分ごろまで
- (6) 実施方法：かしのき寮の前で参加できる人に集合してもらい、福祉施設の担当職員が参加者を確認し、参加者を芝生広場まで誘導し、活動し、終了後はかしのき寮まで帰ってきて担当者に報告する方法で実施しました。
- (7) スタッフ：3名（1名は9回、2名は各々2回）

## 3 実施したプログラムと参加者数等

実施したプログラムと参加者数等は次のとおりでした。

No.	月/日	天候	実施したプログラム内容	場 所	参加者	スタッフ
1	11.18	雨	・はじめまして ・音いくつ	寮食堂	15	1
2	11.25	晴	・ジャンケンクイズ（3問） ・フィールドビンゴ（Kカード）	芝広場	14	1
3	12.09	晴	・野鳥のクイズ ・カモフラージュ	芝広場	15	2
4	12.16	晴	・動物のクイズ ・動物交差点	芝広場	10	1
5	01.13	晴	・動物の話し ・フィールドパターン	芝広場	12	1
6	02.03	晴	・コウモリとガ ・節分の豆まき	芝広場	12	2
7	02.10	強風	・ハビタット（生息地ブリッジ）	寮食堂	13	2
8	03.10	晴	・宝さがし	芝広場	12	2
9	03.24	強風	・オオイタサンショウウオの観察 ・木の葉のかかるたとり	体育館	11	2

※No. 7では施設職員がスタッフとして参加していただきました。

## 4 実施結果

かしのきネイチャークラブの実施内容を記憶の薄れないうちに、書き留めたメモを紹介します。思いつくまま書き留めたものですから、雑然と書き留めてあり整理されていません。

### 【第1回】(はじめまして・音いくつ)

- ・はじめましてカードは、知的障害者には文字が小さくて読みにくく、漢字には全てルビが必要であると感じた。すべてひらがなでよいと思った。
- ・質問数を減らし、イラスト入りの低学年・幼児用のカードが欲しいと思った。
- ・質問の内容も簡単にして、8問は必要ないと思った。③の行ってみたいところ、⑤の音楽、⑦の読みたい本の3つは難しすぎると思った。
- ・ルールの説明は、指導員2名で正確に実演する必要がある。今回は指導員1名だったので、参加者を相手に実演したが、十分にルールを理解させることが出来なかった。
- ・自分の体験をカードに書いている参加者や1人だけに聞いて書いている参加者もいた。
- ・カードに文字を書くことが難しい参加者もあり、書き方の指導も必要だったが、参加者はわきあいあいとにぎやかに振る舞っていた。
- ・音いくつは、やりやすいゲームであり、雨のため窓を閉めてあったが、外の鳥の声を聞き分けていた参加者もいた。
- ・カエルの鳴き声のCDを聞かせ、音いくつを行ったが、参加者の反応は良かった。

### 【第2回】(フィールドビンゴ(Kカード))

- ・2段階のネイチャーゲームを始める前にムードづくりとしてジャンケンゲーム3問を実施し、ネイチャーゲームを実施した。
- ・Kカードは3×3になっており、探す物も9個と少なくなっている。知的障害者にとって負荷の少ないものを使用した。
- ・Kカードは発見したものを折り曲げるように作られている。これを説明の途中で全て折り曲げる者があり、全員に鉛筆を配って記入するようにした。Kカードの切り込みは必要ないし、知的障害者にとっても、鉛筆で記入することが機能訓練にもなると思った。
- ・ほとんどの参加者が9個全部を見つけていた。リーダーは3個を見つけられなかった。
- ・1人に1枚のカードをくばり、単独で捜してもらった。何人かは集団で情報交換しながら捜していた。
- ・分かち合いで9個の宝物について、話し合ったが、最後のほうでは退屈な感じがしている参加者もいた。ポイントを手短かに説明することが肝要であると思った。
- ・分かち合いのあと、体験カードをくばり、体験シールを貼ってもらい、日付とゲームNo.を記入してもらった。日付を記入するのに苦労している参加者もいた。

### 【第3回】(カモフラージュ)

- ・野鳥紙芝居で里の野鳥の説明をした。(ジョウビタキ、ハクセキレイ、モズ、ヒヨドリ、キジバト、ムクドリ、シジュウカラ、ヒバリ、キジ、スズメ、メジロ、ツバメ、カラスの13種)
- ・参加者のほとんどの方が知っていたスズメ、メジロ、ツバメ、カラスについてのジャンケンクイズを実施した。
- ・カモフラージュの入口をリーダーのTさんが案内してくれたのでスムーズに導入できた。指導員1人では難しいと思えた。
- ・何個見つけたかと尋ねても即座に答えられる者が少ない。一緒に1、2、3と指を折って一緒に数えてやった。
- ・14個の人工物をおいたが、1回目はほとんどの者が半数しか見つけられなかった。

- ・置いた数より多い答えを出す者もいた。リーダーが設置の段階で取り除くべき物が後で1個見つかった。
- ・見つけた人工物を2個持ってきた者がいた。
- ・人工物をもう少し大きい物とし、数も10個程度が良いと思った。
- ・2回見てもらい、発見した数に関係なく合格のサインをだして入口に集合するようにした。

#### 【第4回】(動物交差点)

- ・動物公文カードの中から「人間が飼っている動物」カード(ウサギ、ネコ、ブタ、ウシ、イヌ、ヒツジ、ウマ)を見せて動物の名前を聞いたら全員が答えられた。
- ・その他の動物公文カードを見せて動物の名前を聞いたら、タヌキ、オオカミ、クジラ、シカ以外の動物は答えられた。
- ・「人間が飼っている動物」カードを使って5問のジャンケンクイズを実施した。
- ・リーダーの背中にカードを付けてもらって、参加者に質問をしてリーダーが何の動物かをあてて、質問の順番を説明した。
- ・FYさんを相手にゲームのルールを説明したが、ルールをよく理解できていないようだったので、リーダーもカードをつけてもらいゲームに参加した。Nmさんと2～3名がお互いに質問をしていたが、質問がリーダーに集中してきた。
- ・ジャンケンクイズに使用しなかった4本足の動物だけで行ったが、知的障害者にとっては難しいゲームだなと感じた。
- ・ジャンケンクイズである程度理解させたカードを使ったほうがよいと思った。
- ・参加者の1/3程度のリーダーの参加が必要と感じた。

#### 【第5回】(フィールドパターン)

- ・正月の挨拶をしたとき、Nmさんが、「正月休みに故郷に帰ったとき見た動物を報告するよう約束をしたよね」と発言し、各自報告をしてもらった。
- ・約半数の参加者から「シラサギ、アヒルみたいな鳥、イノシシ親子、カラスが飛んでいた、鳩も見た、平川動物園でクマを見た、ノウサギ、緑のカエル」などを見たと報告があった。
- ・「地震・雷・火事・おやじ」について話しをし、どれが一番怖いかと尋ねたら、いろんな答えが出てきた。新潟地震、インド洋大津波についても参加者から話しがでた。
- ・フィールドパターンのカードを配り、日付と氏名を記入するようにしていたが、参加者のうち数名しか筆記用具を持参していなかったので、何名かの分を記入してあげた。
- ・バンダナを配り袋の作り方を説明した。バンダナの両端を結ぶことのできない者が3名いたが、できる者に手伝ってもらった。
- ・フィールドパターンのカードのパターンを一つずつ説明し、探す範囲を指定して、探す時間を15分間としてスタートした。
- ・筆記用具を持っていない者がいたので、集団で移動しながらパターンをさがしてもらった。
- ・曇りで寒い日だったので、早々にフィールドを引き上げ、2階の食堂で分かち合いを行った。職員の方に食堂の使用をお願いしたら暖房を入れて使用させてもらったので良かった。
- ・分かち合いで、「ほし型、あみ状、ダブリュー」を見つけることができなかったことを確認した。
- ・暖かい日にフィールドでじっくり探せるともっと見つけることができると思った。
- ・2～3人をグループにして探し、分かち合いでグループごとに発表させる方法を試みると

よいと思った。

#### 【第6回】(コウモリとガ)

- ・図鑑のコウモリの写真を見せて、コウモリ知っていますか？と尋ねたら、ほとんど全員が知っていると言ってくれた。
- ・コウモリを見たことがある人はいますかと尋ねたら、数名が見たことがあると答えた。
- ・どこで見ましたかと尋ねたら、洞窟で天井にぶらさがっていた。その木の上にあった。
- ・木の上にあったのは、何時頃ですかとたずねたら、少し考えて、朝みたと言った。
- ・コウモリの子育て、食べ物などの生態について簡単に説明した。
- ・コウモリは超音波をだして、はね返った超音波を聞いて、ガなどの昆虫を捕まえて食べることを説明した。
- ・コウモリの超音波を「バット」と、ガに当たってはね返る超音波を「モス」と決めて、全員で発生練習をした。
- ・ゲームを始める前に全員で準備体操を行った。
- ・ゲームのフィールドとして10mのロープ1本を丸い輪にして、環の外に手をつないで壁を作ることを説明した。
- ・まず、リーダーがコウモリ、参加者3名がガになって、ゲームを始めた。
- ・全員が「コウモリ」又は「ガ」になってもらうのに、3回ゲームを行った。
- ・壁のなかから「バット」という参加者がいたので、声をださないようお願いした。
- ・FYさんは、動きが遅いため1匹もガを食べられなかったもので、死んでしまったことにして、メンバーを交代してもらった。
- ・バット役をやった3名にバットになったときの感想をお願いした。捕まえるのが難しかったと全員が言っていた。
- ・コウモリとガを終了して、今日は、何の日かと尋ねたら、全員が節分と言った。
- ・豆をまくのは年男がつとめることを説明し、24歳の人はいないか。と尋ねていき、48歳の年男のFHさんに豆をまく担当をお願いした。
- ・拾った豆を入れるビニール袋はないかといわれ、リックに入っていたビニール袋を使ってもらった。

#### 【第7回】(生息地ブリッジ)

- ・曇天の日で風が強く寒い日だったので、外で実施する予定だった「ハビタット」を中止し、「ハビタット」のねらいである生息地に関するプロジェクト・ワイルドの「生息地ブリッジ」を室内で実施した。
- ・生息地ブリッジカードを4組使用し、4グループでトーナメントにした。
- ・グループ分けは、各グループに障害の軽い方または職員が入るように配慮した。
- ・まず、ゲームのルールを説明し、リーダーとNmさんでゲームを行いながらルールの確認をしてもらった。
- ・このプログラムは、障害が重度の者には難しいと感じた。グループの数だけ指導員が必要である。

#### 【第8回】(宝さがし)

- ・名札を渡したあと、芝生広場まで移動し、出欠をとり返答をさせる。全員元気よく返事をしてくれる。

- ・いまから自然のものを拾いに行くが、自然の生き物は殺さないことを説明する。
- ・すぐ足元にあるクローバを指さして、この草は生きていますかと尋ねる。生きていることを確認し、今日は特別に葉っぱを1枚だけいただくことを許してもらうと説明する。
- ・バンダナを全員に配り、かごの作り方を説明し、各自かごを作ってもらった。FHさんは手が不自由のため手伝ってあげる。
- ・宝さがしカードを1枚ずつくばり、リストの順番に宝ものを説明する。
- ・探す範囲を指定し、探す時間を15分間として、宝さがしにスタートする。
- ・探している途中、作業場の入口にアオバトの死体を参加者のだれかが発見する。まだ暖かかった。かわいそうだとKYさんとMKさんが交代に抱いていた。
- ・ゲームが終わってからアオバトの死体を調べたら、胃袋が破けてドングリの実がたくさん出てきた。アオバトがドングリの実を食べていることを説明した。
- ・時間を見て、芝生広場のステージに集合し、環になって座り、かごを広げて宝物を宝ものリストの順番に何を見つけたか確認する。
- ・このフィールドでは、大きい木葉とぬけがらを探すのが難しかった。
- ・事前にセットしておいた「へのへのもへじ」のカードを「おもしろいもの」として探した者には、賞品をあげた。

#### 【第9回】(木の葉のかるとり)

- ・朝から晴れたり曇ったりの天候で風も強かった。事前に職員のM氏に連絡をとり体育館の使用についてお願いする。
- ・現場の状況を見て野外で実施するかどうかを判断するつもりでいたが、現場についたときに小雨になったので、体育館で行うことにした。
- ・人数が揃うまでのあいだ、持参した顕微鏡でオオイタサンショウウオの幼生を観察する。卵のうについても観察させる。オタマジャクシも観察させ、両者の違いを説明する。顕微鏡を覗いて大きいね！と感心していた。
- ・ロープを2本引いて、ジャンケンをして、勝ち組を1班と負け組を2班に班分けし、ロープの外に並ばせる。番号を順番に覚えさせる。
- ・ロープの中央にシートを於いて、8種類の木の葉を置きルールを説明する。
- ・ゲームを始める前に準備運動し、リーダー2名がデモンストレーションをする。
- ・最初に1番を指定した。1班がFY、2班がNmさんの組合せになり、1班が2点を獲得。
- ・次に5番を指定した。1班がKMさん、2班がNmさんの組合せになり、1班のKMさんがお手つきで1点減点。途中で番号の確認を行う。
- ・同時タッチで判定がつかず、ジャンケンで得点を決める場面もあつた。全員が2、3回チャレンジし、頃合いを見計らってゲームを終了した。
- ・シートの回りに車座に座ってもらい、木葉の種類や特徴などについて説明し、分かち合いを行った。
- ・このゲームは、障害者にとってはやりやすいゲームであると感じた。

## 5 考察及び評価

### (1) はじめまして

- ・カードは、漢字には全てルビをつけるか、すべてひらがなでよいと思った。

- ・カードの③の行ってみたいところ、⑤の音楽、⑦の読みたい本の3つは難しすぎる。
- ・質問は6問ぐらいで、やさしい質問の障害者や幼児用のカードがほしいと思った。
- ・<はじめまして>Kのカードを使えばよかったと思った。

## (2) 音いくつ

- ・音いくつは、やりやすいゲームで、室内でも実施できる。

## (3) フィールドビンゴ (Kカード)

- ・Kカードは折り目がなく、鉛筆で記入することが知的障害者の機能訓練にもなる。

## (4) カモフラージュ

- ・ロープの入口と出口に指導員2名を配置する必要がある。
- ・人工物をもう少し大きい物とし、数も10個程度が良い。

## (5) 動物交差点

- ・知的障害者にとっては難しいゲームだなと感じた。事前に動物カードなどにより動物を理解させる準備が必要。ジャンケンクイズなどで理解させたカードを使ったほうがよい。
- ・参加者の1/3程度のリーダーの参加が必要。

## (6) フィールドパターン

- ・このフィールドでは「ほし型、あみ状、ダブリュー」を見つけることができなかった。
- ・2~3人のグループで探し、分かち合いでグループごとに発表させる方法が良い。

## (7) コウモリとガ

- ・ゲームのルールを、何回か繰り返して練習することによりだんだんと上手にできた。

## (8) 宝さがし

- ・自然のなかのいろいろなものを探すことによって、素晴らしい発見に出会えるゲームである。

## (9) 木の葉のかるとり

- ・木葉の種類や特徴などを理解させることができ、やりやすいゲームであると感じた。

## 6 まとめ

- ・7月ころから実施するよう準備し、月に2回程度の実施を予定していたが、福祉施設の行事等の都合で目標の半分しかできなかった。
- ・ネイチャーゲームを実施する前に導入部としてジャンケンゲームやクイズなどを実施したのは、設定時間の配分からもゲームをスムーズに実施できて良かった。
- ・参加者をリードできる人(Nmさん)が、いたので全体的にスムーズに実施できた。
- ・当初はネイチャーゲームに対して半信半疑の気持ちだったと思うが、参加者の反応が回をかさねるごとに変化してきたのがよく分かった。
- ・施設の職員から参加者が「次は何時あるのかと」尋ねてくれるようになったと聞いて、このクラブ活動を楽しみにしているのだなと嬉しく思った。
- ・知的障害者との交流することにより、自分自身にとっても新たな発見があり、一緒にネイチャーゲームを実施することに喜びを見いだせるようになってきた。
- ・次年度も継続して実施してもらいたいと、施設の担当職員から要請があった。