

# のびのび通信 第65号

2011年6月

## ゲームは、ゲームでもただのゲームじゃない



先月は、学校行事などと重なったので、お休みでした。久しぶりの活動は、あいにくの雨模様でしたが、そんなこと気にせずに、笑顔いっぱいの活動になりました。この時期の定番になったのは、「のびのびオリジナルのジャンボWii」。家では、絶対にできない100インチの大画面で、体験型ゲームに汗をかきました。

単にゲームするだけでは、「のびのび」の活動にはなりません。今回もスケジュールとソーシャルストーリーを用意しています。活動前には、その準備も大切なイベントです。そして、今回は、おやつをマクドナルドで買い揃えることにしたので、注文書も用意しました。写真を見て、自分が食べたいものを決めます。これで、自分が何を注文したのか忘れないというメリットもあります。



スケジュールなどは、このとおり、みんな真剣に見ています。そして、ゲームも真剣！



勝ち負けにこだわりすぎて、負けたときの悔しさを切り替えがうまくいかないこともあります。その点をソーシャルストーリーで伝えたためか、気持ちの切り替えが早くできたように感じました。



それよりも何よりも、今回の感動は・・・

今まで、この企画のときに、毎回、「ゲームやるぞ～」と意気込んで参加してくれる子がいるのですが、いざ本番になると、上手くできるかどうか不安が大きくなるのか、結局、ゲームすることができないことが続いていました。今回も、その傾向が強かったのですが、「大丈夫」とみんなの後押しがあって、ゲーム初挑戦成功！ゲームには勝つことができませんでしたが、その後もゲームに参加しました。



就労体験で参加している高校生も頑張ってくれました。暗幕を図書館まで借りに行ったり、カーテンレールに設営したりとなかなかの重労働をこなしてくれて、腰痛に悩まされている大人にとっては強い助っ人です。そして、仕事の指示書にある仕事を、最後まで完結させてくれ、暗幕の返却手続きもやってくれました。日当以上のお仕事をしてくれたのではないのでしょうか。

【バイトの優先順位】自閉症スペクトラムの場合、その独特の俺ルールというか物事の優先順位が一般的ではないことがあります。今回、就労体験での参加の高校生には、友達から遊びのお誘いがあったようですが、でも、「仕事」の方を優先してくれました。そして、来月は、違う用事があるので、仕事ができないことも申し出てくれました。仕事というものに対する概念形成につながっていることを実感！

