

# 遊び、こどもらしさ、保育

## 1 スライド1 <重症心身障害児等の遊びの目的>

重症心身障害児者等（以下重症児者等）にとっての遊びとは、スキンシップを通して楽しい時間を過ごすことです。又、コミュニケーションを深め他者との関係性を作っていくことでもあります。遊びながら他者の存在を意識し、その場の雰囲気と共有します。物や言葉や反応のやり取りをすることは、期待感や意外性を体験しながら楽しさや面白さを双方で発展させていることを共感できます。更に、今まで経験しなかったことを体験し、重症児者等にとっての世界感を広げることが大切です。

## 2 スライド2・3 <成長を促す働きかけ>

重症児者等にとっての発達レベルは一人ひとり違い、運動能力、理解能力、表現能力ともに発達初期の段階であり、発達のアンバランスがあると言われていています。その為、個々の発達に合わせた支援が必要になります。

重症児者等への遊びは発達を促す課題を取り入れていくことも大切です。年齢ではない個々の発達段階に配慮し、子供らしい遊びが提供できるよう心がけましょう。個々の反応を引き出せるような関わり、自発性を促し反応を待てるような関わりを行っていきましょう。ゆるやかに成長発達する重症児者等にとって、感覚を養う遊びの提供は成長発達にもつながっていきます。

発達を促す遊びとして

- 1) 感覚の発達を促す
- 2) 身体運動発達を促す
- 3) 手の運動発達を促す
- 4) 社会性の発達を促す

などがあります。

音をゆっくり遠くから聞かせたり、近くで音を鳴らしたりし、どのような音が好みであるかを重症児の反応を見て確認します。重症児のよく見える位置から視覚に働きかけるような動くものを提供します。ゆっくり身体を揺らすことも重症児にとって気持ちが安定することの一つです。又、ゆっくりした歌を歌いながらタッチングを行うとスキンシップが図れ、身体の緊張が取れ、リラクゼーションにもつながります。スヌーズレン、音楽療法やムーブメント療法などを取り入れていくと、身体運動で感覚を育て運動機能の拡大や心理的諸機能の発達が促されていきます。

## 3 スライド4 <スヌーズレン>

スヌーズレンとは、障害を持つ方自身が、自分の選択で、自分自身の時間を持ち、援助者は同じ場で共に過ごす仲間として活動するものです。もともと重度の知的障害を持つ方々とのかかわりの理念として1970年代にオランダにある知的障害者の施設で生まれ、発展してきました。スヌーズレンは特別な部屋で行うことだけを指すのではなく、生活全体に取り入れられるものです。その中では、重い知的障害を持つ方々が活動の主役になりやすいように、リラックスすることで周囲の刺激に気づいたり、その刺激受け入れたり、探索したりしやすいように環境を整備し、様々な感覚刺激の提供を工夫することもあります。

スヌーズレンの活動は次の三点を中心に、活動を行います。

- 1) 障害を持つ方との活動で、その方自身の活動のペース、人やモノへの反応の仕方をありのままに受

## 重症心身障害児者等の遊びの目的

- スキンシップを通して楽しい時間を過ごす
- 他者との関係性を作る
- 相互作用
- 可能性の追求
- 世界感を広げる

スライド 1

## 発達を促す遊び

- 1) 感覚の発達を促す遊び
- 2) 身体運動発達を促す遊び
- 3) 手の運動発達を促す遊び
- 4) 社会性の発達を促す遊び

スライド 2

## 遊びの内容

- スヌーズレン
- ムーブメント療法
- マッサージ
- リズム遊び
- 紙破り
- アロマテラピー
- トランポリン
- プールなど
- 音楽療法
- 手浴、足浴
- スライム遊び
- 絵本
- ローリング
- 散歩
- ボールプール

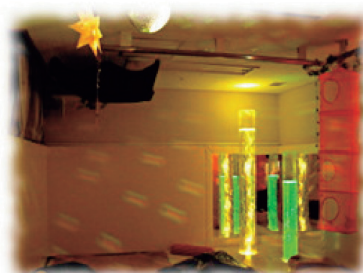
スライド 3

## スヌーズレン

- 1) 人的環境の整備
- 2) 物理的環境の整備
- 3) 関係性の深まり

3つを中心に活動

- 音楽、光、香り、いろいろな素材の触るもの、動きの感覚などの刺激を提供
- 支援者も一緒に楽しむ



スライド 4

- け入れ、障害を持たない人も共にその場を楽しみます（人的環境の整備）
- 2) 障害を持つ方が感じ取りやすく、楽しみやすいように光、音や音楽、いろいろな素材の触るもの、香り、動きの感覚などの刺激を揃えた環境を作り、提供します（物理的環境の整備）
  - 3) 人と人とが出逢い、互いの感じ方や喜びをより知っていきこうとして関係を深めます（関係性の深まり）

実際には、感覚刺激の受け取りと処理の過程の知識があると重症児者等の行動を理解しやすくなります<sup>1)</sup>

音楽療法では重症児者等のニーズや能力に応じて音楽を提供します。大きな音で発作を誘発させないように配慮し、重症児者等に合わせ、好きなテンポに合わせて音楽をかけましょう。どのような表情をしているか、手や足、口、目などの小さな動きにも注目し観察を行います。重症児者等のもっている力（握る・つかむ・ふる・叩くなど）を引き出せるように関わっていきます。足や腕などわずかでも動かせる部分に鈴を巻いたり太鼓のバチを握り、音楽に合わせて自分の力で動かすと鈴が鳴ったり太鼓が鳴らせたりすると更に楽しむことが出来ます。自分で身体を動かせなくても援助者が音楽に合わせて静かに動かし鈴や太鼓を鳴らすと、自分でならせたような達成感にもつながってきます。色々な楽器の音を聞き好きな楽器を選ぶことも大切です。同じ歌や楽器を繰り返し行うことで、以前とは違ったサインや表情を見つけることができます。

#### 4 スライド5～7＜ムーブメント療法＞

ムーブメント療法は遊びの要素をもった身体運動で、感覚を育て身体意識や運動機能の拡大を図り、心理的諸機能の発達をも目指すものです。また、重症児者等に一方的な訓練でなく遊具などによる効果的な外的刺激で喜びや満足感を与え、内発的な能力の支援をねらいとするものといわれています。

感覚運動のための発達の課題

- 1) 抗重力姿勢での感覚運動の経験  
抗重力姿勢は、筋肉・関節に緊張を与え、頸部・軀幹・上肢の運動発達を促す。
- 2) 豊かな身体の揺れの感覚の経験  
豊かな身体の揺さぶり刺激は、中枢神経系（脳幹）を賦活化する。
- 3) 身体意識、とくに身体像の形成  
身体全体の分布している触覚や筋感覚の刺激は、「さわり、さわられる」という活動のなかで育ち、この身体像が育つことにより自己の身体の感覚がつかめる。

感覚運動のための教育的課題

- 1) 多様な運動での感覚運動の統合  
可能な限り動きのバリエーションを拡大したり、多様な運動が展開できるような環境、とりわけ様々な遊具を設定して、動きに制限が加わらないような環境を取り入れた各堂が感覚の機能に役立つ。
- 2) 基礎的運動能力の助長  
粗大運動から微細運動という発達の傾向を背景に、障害児者等には粗大運動を可能な限り支援することが「動きの基礎」を育てることになる。
- 3) 感覚運動での情緒・社会性の促進  
対象者中心の環境、楽しめる環境、笑いとファンタジーの環境、可能な限り人々と結びつく環境の力を使いながら支援を進めることにより、情緒・社会性の助長が図られる。

ムーブメント活動支援での配慮点

- 1) 身体全体での活動を取り入れる
- 2) 遊具を使って、刺激—反応のムーブメントシステムをつくる
- 3) 遊びの喜びを豊富に与える
- 4) 人と物とを含めた環境からの問いかけを、変化をもつて行う
- 5) 健康と幸福感の達成が中心である<sup>2)</sup>

## ムーブメント活動支援での配慮点

- 1) 身体全体での活動を取り入れる
- 2) 遊具を使って、刺激-反応のムーブメントシステムをつくる
- 3) 遊びの喜びを豊富に与える
- 4) 人と物とを含めた環境からの問いかけを、変化をもって行う
- 5) 健康と幸福感の達成が中心である

スライド 5

## ムーブメント療法の種類

- トランポリン
- シーツブランコ
- バランスボール
- 抱きかかえて回転
- ハンモック
- 皮膚のマッサージ
- くすぐりっこ
- ひっぱりっこ
- お湯や水遊び
- スライム遊び
- 片栗粉遊び
- 粘土遊び
- ムーブメントスカーフなど

スライド 6

## ムーブメントでの遊び

- ムーブメントパラシュート



布を通してファンタジーの世界や創造的ムーブメントを体験

大波小波で海をイメージした活動です

スライド 7

## コミュニケーションとは

- 本人のサインとは
  - 発声・発語
  - 目を合わせてくれるか？
  - 音や声のするほうをみてるか？
  - 身体の緊張はあるか？
  - 笑う・泣く
  - 不快表情の有無（脈拍が速くなる・唾液が出る・眉をひそめる等）
  - 好きなことは？

スライド 8

さまざまな体験を積み重ねていくことは、発達を促すうえでも大切なことです。

遊びの中にはお正月、節分、雛まつり等季節感を体感できるよう四季の行事も取り入れていきましょう。近年ではPC等を利用した幅広い遊びの提供も行えます。自分の意思で動かせる身体の一部を使い、重症児に合わせたスイッチをPCに接続しゲームを楽しむこともできます。

兄弟との遊びや、同じぐらいの年齢の重症児と一緒に何かに取り組むのも社会性の発達に繋がっていきます。兄弟に、どのような方法で一緒に楽しく遊べるかを伝え、一緒に遊ぶことで兄弟とのコミュニケーションにも繋がります。兄弟と同じように社会経験を体験していく事が先々の重症児者等の経験にいきます。

同じぐらいの年齢の重症児と一緒に遊びを行うとお友達を気にしたり、思いやりを持って他の重症児者等に関わりを求めたりする気持ちが芽生えてきます。これらを通して社会性の基盤がはぐくまれていきます。

## 5 スライド8～11＜支援者が関わるポイント＞

重症児者等の特徴として言語的コミュニケーションが難しいことがあげられます。しかし、言語的コミュニケーションが難しい重症児者等でも一人ひとりわずかなサインを発しています。ケアを行うためにも、まずはコミュニケーションを取れるようになることが重要です。それには本人がどのようなサインを出しているかを良く観察し受け止めるのが第一歩です。発声は？発語は？目を合わせてくれるか？こちらの問いかけに何らかの変化があるか？どちらから声をかけるとわかり易いか？笑うことはあるか？泣くことはあるか？不快表情はあるか？何が好きか？うれしいとどのようなサインを出してくれるか？などご家族からの情報に基づき関わりを持ってみるのが重症児者等を知ることになります。また、個々の持っている視覚、聴覚、感覚障害についても理解しておくことが大切です。

更に、重症児者等の自らの欲求のサインを汲み取ることも必要です。

排泄時のサイン、空腹時のサインなど、どのようなサインを発しているかを知り支援者が感じ取り、言葉にして（〇〇したいのね、など）その欲求に応えることが大切です。

観察を続けることで、個々の重症児者等の感情表現を理解し、小さなサインや身体の動きで表す小さな変化を受け止め、ニーズが把握できるようになります。特に乳幼児期では小さなサインをコミュニケーションのサインに発展させていくことが大切です。同じ関わりを繰り返し行い、重症児者等の反応を確認しながらサインに結び付け確実性を高めていきましょう。視覚や聴覚を考え重症児者等の見やすい方向から声をかけます。手が動かせる方であればお名前を呼びながら支援者の手を差し出し、重症児者の手が伸びてくるのを待ちます。手が触れたら、もう一度お名前を呼び、おはようなどの声をかけます。これを繰り返すことでサインに結びついていきます。

コミュニケーション方法が解るようになったら重症児者等にあった遊びの提供を行います。まずはどのようなことが好きなのかをご家族から伺います。同時に大きな音など苦手なことも伺っておきましょう。

遊びを行う時は寝たままで行うより身体を起こしたほうが、視点も変わり視野が広がり、手も使うことが出来るので、より楽しく遊ぶことが出来ます。車椅子に乗車する、クッションや枕を使う、抱っこなどで視点を変えましょう。身体を起こすときには人工呼吸器や経管栄養チューブ等に注意して行いましょう。重症児者等にとって遊びやすい姿勢を考えていくのも大切なことです。どの位置だと見やすいか？どちらから声をかければ良いか？どの位置におもちゃを置くと触りやすいか？等個々に合わせて関わっていきましょう。

重症児者等にとって声や関わり方が違うことで楽しみに広がりを持つこともあるので、ご家族から教わった関わり方をまず行ったのち、支援者が本人との関わり方を作っていくことが望ましいでしょう。

重症児者等に様々な遊びを提供する中で興味を引き出せるよう僅かなサインを見逃さないように良く観察をすることが大切です。たくさん経験から出来る事が広がっていきます。一人ひとりの発達に合わせて工夫を行いましょう。重症児者等がどんなニーズを持っているかを汲み取れるよう良く観察を行いましょう。周りにあるものを利用して、持てる力を使えるように工夫をしていきましょう。

いろいろな刺激に対し、重症児者等は感じ方が違います。同じ音楽が好きな重症児者等でも、音の大きさ、リズム、音楽のジャンル等重症児者等の求めているもの、楽しく感じられるものを探り提供していきます。

## 支援者が関わるポイント

- 1) 良く観察をする  
(感覚に障がいがあるか等状態を見る)
- 2) サインを感じ取る
- 3) 小さなサインからニーズを把握
- 4) 好きな遊びの把握、遊びの時は姿勢を変える
- 5) 重症心身障害児者等との関係性を作る

スライド9

## アプローチの仕方

- 本人の興味を引き出す
- 可能性を考えて
- 発達段階に合わせた工夫
- ニーズを汲み取る
- あるもので工夫する
- 持てる力が使えるように

スライド10

## 関わる時の心がまえ

- どんな音楽が好き
- ムーブメントが好き
- スヌーズレン的な関わり
- 個々に合わせた遊び
- リハビリに繋げた遊び  
(身体を動かす)

スライド11

## 感触が気持ちいいいろいろな素材の雪だるま



外側：布・紙・  
タオル・皮革等

中味：ビーズ・  
麵・スポンジ・鈴  
が入ったもの等

スライド12

ムーブメント療法で行う身体を動かす遊びが好き、感覚的な遊びが好き等、それぞれ好みがあります。個々に合わせた遊びの提供をしていきましょう。

## 6 スライド12<いろいろな素材を使った遊び>

いろいろな素材に触れることで経験が広がります。違う素材や中身を変えると感触が変わりますので、どんな素材が好きか声掛けを行いながら重症児者等の反応を確認していきます。カサカサする音を聞く、柔らかい素材等を触る、握る、硬いものやスライムなど手や身体に触れる、色々な匂いを嗅ぐなど行い感覚を養います。周りにあるものを遊びに繋げ重症児の興味を引き出せるような工夫をしていきましょう。同じ遊びの提供でも、少しずつ変化させていくことで、感じ方の広がりにつながっていきます。まずは、五感に働きかけるような事を提供していきましょう。

## 7 スライド13<手浴・足浴>

手足をお湯につけゆっくりマッサージを行っていくこともリラクゼーションや保温につながります。その際、お湯に色や匂いをつけると色を見る楽しみ、匂いを嗅ぐ楽しみを体験することができます。自分で入浴剤を自己決定が出来るよう入浴剤の色や匂いからどのような表情をしているかを良く観察し、支援者が声に出し、確認して重症児者のニーズを捉えていきます。手浴や足浴後はマッサージクリームで保湿を行うとより効果的です。マッサージを行うときは、重症児の表情や身体の動きを観察し、快、不快を読み取りながら行いましょう。(マッサージはアレルギー等の確認をし、医師の指示のもと行います。)

重症児者等で音楽が好きと言っても、にぎやかな音楽だと少し眉間にしわが寄る、しかし、ゆっくりとした音楽だとリラックスするなど一人ひとり楽しく感じられる音楽に違いがあります。ご本人の好む音楽から始め、違うジャンルの音楽も時には取り入れ、好きな音楽の幅を増やしていくことも必要です。

## 8 スライド14<季節感を取り入れた遊び>

遊びの中で、季節を取り入れた工夫も大切です。節分ではいろいろな素材で作ったボールを一つずつ触ってえらび、色々な道具を使って鬼を倒していくゲーム等で遊びを体験します。触る、投げる、倒す、出来た、の達成感が生まれます。

## 9 スライド15<スイッチを使った遊び>

最近では様々なスイッチ類が市販されています。おもちゃを動かすのでも自分の力で頑張って動かせる部位を使い、スイッチを押すことで大好きなものが動けば、達成感につながり、もっと動かしたいという意欲につながります。

## 10 スライド16<支援者が関わるポイント>

遊びの提供は重症児者等が主体であるように行います。支援者は明るい笑顔と声で、自分の五感を使い、重症児がどのように感じているかどのように楽しんでいるかを感じ取っていきます。支援者が楽しく遊びを提供することで、重症児者も楽しい雰囲気を感じ取り共有でき、遊びが楽しいものになっていきます。同じ人が関わることで持続的な関係性を作れるよう関わりを深めていくことも大切です。

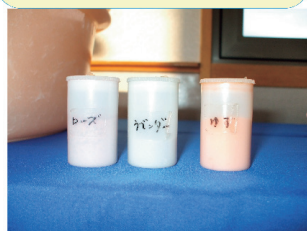
良く観察を行い、重症児者等の持てる力を発揮できるような支援を行いましょう。

(島田療育センター 落合 三枝子)

### 手浴・足浴グッズ



色々な入浴剤から色、匂いを選んでいただき、お湯に入れる。



スライド13

### 節分 (季節感を取り入れた遊び)



色々な素材（紙・綿・スライム等）で出来たボールで鬼退治！

スライド14

### スイッチを使った遊び



持てる力を使って…動いた！楽しい！

スライド15

### まとめ

- 遊びの提供は重症児等が主体で行う
- 支援者と関わりを深めていく
- 良く観察をし、感じ取っていく
- 個別性に合わせた関わり
- 永続的なサポートを行っていく  
(成長と共に)
- 持てる力を引きだす働きかけを大切に

スライド16



#### 引用文献

- 1) 島田療育センターHP より
- 2) 浅倉次男 (監). 重症心身障害児のトータルケア. へるす出版. 2006 P172

#### 参考文献：

- 岡田喜篤 (監). 新版重症心身障害療育マニュアル. 医歯薬出版. 2015
- 浅倉次男 (監). 重症心身障害児のトータルケア. へるす出版. 2006

