『ハイアンドローレース』活動略案

提案日：令和８年１０月１５日

【対象規模についての断り】 本稿は学校・施設向けとしているが、 学級単位（クラス全体、30人規模等）への一斉指導を想定したものでは なく、5〜7名程度の小集団を想定して設計・実施している。学級規模で 実施する場合は、班分けや進行方法の調整が必要である。

1. 活動について

(1)教材観

本活動は『ハイアンドロー』の根底ルール「高いか」「低いか」という閉じられた 選択肢から結果を得る簡潔な部分を抽出したものである。一方で予想だけを行う 『ハイアンドロー』は運要素が大きく、理解の速い児童にとっては飽きが来やすい。

そこで本案では、活動の複雑さを児童の構成・当日のコンディションに応じて 調整できるよう、以下のように段階を細分化した。

- **過程①（大小予想）**：基本ルールに慣れることを目的とした練習段階。
- **過程②（数字指定）**：大小の2択に加え、1〜13のピンポイント予想という ハイリスク・ハイリターンの選択肢を独立した段階として明示する。
- **過程③（手札ルール）**：山札からの完全なランダム抽選ではなく、 「自分の手札からどのカードを出すか」を選べるようにすることで、 運任せの活動に**自己決定感**を持たせ、マンネリ化を防ぐ。
- **発展（任意・話し合い）**：理解度に余裕がある場合、参加者どうしの 話し合いと投票によって追加ルールを決めるという、**集団単位の自己決定**の 機会を設ける（詳細は「拡張ルール」章）。

支援者が話す具体的なセリフは、別紙の「進行カード（支援者用台本）」にまとめて いる。本紙のタイムテーブルには、進行の流れが分かる程度の簡易な言い回しのみを 残す。

(2)児童観

本活動参加児童の学齢層としては以下を想定している。

- 小学校高学年（5・6年生）
- 中学生
- 高校生

また、いずれも軽度の神経発達症の特性が見られ、

- 一連の口頭での説明が児童・生徒の処理許容量を超えやすい
- 他の児童の理解が進む中、複数の複雑な手順・ルールを口頭で理解することが難しい
- 上記の児童向けのゆっくりとした活動にいら立つ

といった学年・特性が入り混じった構成。全体としては活動に前向きに取り組め、 崩れも少ない集団ではあるものの、個人単位でみると、特に口頭での説明時の 困難さ・学習概念上の困難さ（四則演算などの計算）・他者への接し方に困り感が みられる。

(3)本案の位置づけ

本案は上記の児童特性を持つ小集団（5〜7名）を想定しながら、ルールの複雑さを 調整可能な形を模索し、支援者が被支援者の特性に合わせ、柔軟な組み換えが できるよう設計した。

(4)指導支援観

放課後等デイサービスの余暇時間の充実を目指し、活動に前向きに取り組み、 ルールの変化、あるいは能動的な変更に参画する中で、支援者や他の参加者との 対話の機会となることを目指す。

第一の手立てとしては、簡潔なルール（過程①）から始め、ルール理解の脱落を 極力起こさないこと。全体の理解度によってはルールを深化させず、同じ段階を 複数回繰り返すことで脱落を防ぐ。

第二の手立てとしては、運要素の多い基本ルールで実際に活動した後、過程②・③と 段階を追って複雑にしていく構成をとる。数字指定を独立した過程として区切ることで、 文章理解の難しさを持つ児童にも「今どのルールで遊んでいるか」が分かりやすくなる ようにした。

第三の手立てとしては、過程③に「自分の手札から出すカードを選ぶ」という 個人単位の自己決定を組み込む。さらに理解度に余裕がある集団では、発展段階として 追加ルールを話し合いと投票で決めるという、集団単位の自己決定の場も設ける。

(5)本時の活動の目標

5領域のうち「認知・行動」「言語・コミュニケーション」「人間関係・社会性」の 伸長を目指す。

認知・行動
1. 段階的にルール理解を進めることができる。
2. 現在のルールに合わせ、自分なりの戦略を立てることができる。

言語・コミュニケーション
1. 他の児童との駆け引きを楽しむ。
2. ルールに関する意見を発表したり議論できる。

人間関係・社会性
1. 不必要に他者を批判したり不満を必要以上に強く伝えることなく過ごすことができる。
2. 他者に配慮しつつも自分の希望や意見を発表することができる。
3. 順番を守る・他の参加者の手札を見ないといったゲーム上のルールを守れる。

(6)評価

学習評価は行わないが、応用行動分析に基づき、好ましい行動が見られた際は 都度その場や総括の際に評価を行い強化を試みる。特にコミュニケーションの 充実を図る。

2. 基本ルール

- 1〜13の数字カード（トランプ1組など）を使用する。
- 各自の駒と、進むためのすごろく（マス目だけの簡易なもので良い）を用意する。
  - 過程①・②では、ルールに慣れることを目的とした練習として**10マス程度**の 短いコースを使い、正式な勝敗（ゴール）は設定しない。
  - 過程③以降では、**20マス程度**に伸ばしたコースを新たに使い、駒を最初の 位置に戻してから本番のレースとして行う。
- 最初に山札から1枚めくり、「場のカード」として全員に見えるように置く。

(1)勝利条件

- 過程③以降、**最初にゴールに到達した人を勝ち**とする。
- 終了時間までに誰もゴールしなかった場合は、その時点で一番ゴールに近い人を 勝ちとする。

3. 拡張ルール

(1)発展（任意）：話し合い・投票で追加ルールを決める

40分程度の枠であれば過程③までで無理がない構成。発展は50分前後の枠で、 ここまでの理解度が高く議論が可能と判断した集団向けの追加段階とする。

参加者どうしで話し合い、投票によって次のゲームに加える追加ルールを1つ選ぶ。 候補として以下を提示してもよい。

- 外れた人が半数を超えたら、親は2マス進める
- 正解者が1人だけだった場合、その人はさらに2マスのボーナスがもらえる
- 参加者からの自由な提案

意見が出ない場合は「今のルールでつまらない部分はある？」「進むマスの数や ゴールの位置はちょうどいい？」などと問いかけ、上記候補から選ぶよう促す。 決まったルールで、終了時間までゲームを続ける。

4. タイムテーブル

※：詳細は「留意点の詳細」章を参照。

過程	活動	支援者の関わり（簡易台本）	留意点（簡易）
導入 5分	［日付・終了時刻確認：1分］日付と活動終了時刻を確認する。 ［概要・ルール確認：4分］活動の概要と、集団での活動に取り組むにあたってのルールを確認する。	ホワイトボード上の時刻を指し示し、読み上げる。 1. 活動の概要を簡単に伝える。 2. 過ごし方のルールを確認する。	 基本的な約束の確認自体で大きな躓きは少ない見込み※。

『ハイアンドローレース』

過程①：大小予想（練習・10マス） 10分	［大小予想：10分］デモゲームを見た後、場のカードより次のカードが大きいか小さいかを予想するゲームを行う。	支援者がゲームマスターとして進行する。 1. 山札をよく切り、中央に置く。 2. 上から1枚めくり、「場のカード」として置く。 3. ルール（大小の当て方）を説明する。 4. 一人ずつ宣言（ハイ／ロー）を確認する。 5. 山札から1枚めくり、場のカードと比べる。 6. 結果を伝え、駒を進める。 ハイ・ローの意味を板書しておく。	報酬の仕組みの理解や、勝敗への一喜一憂に差が出やすい※。
過程②：数字指定ルール（説明→ゲーム） 8分	［数字指定ルール：8分］大小に加えて、数字をピンポイントで当てる選択肢が増えることを聞き、そのままゲームを行う。	1. 数字指定ルールを説明する（的中で7マス）。 2. 板書の得点表を更新する。 3. これまでと同じ流れでゲームを進行する。	ハイリスク・ハイリターンな数字指定を選びたがる児童が増える見込み※。
過程③：手札ルール（説明→本番ゲーム・20マス） 15分	［手札ルール：15分］山札からの抽選ではなく、各自に配られた手札から「親」がカードを選んでセットする新しい流れと、20マスのコース・勝利条件を聞き、ゲームを行う。	1. 手札（5枚）を配る。 2. 手札ルール（親のセット、宣言の仕方）を説明する。 3. コース変更（20マス）と勝利条件を伝える。 4. 手札補充のルールを伝える。 5. 親を1ラウンドごとに時計回りで交代させる。 板書に交代順・勝利条件を書く。	カードを自分で選べることへの積極性が増す一方、決定に時間がかかる児童も出る見込み※。

発展（任意）：話し合い・投票で追加ルールを決める 10分	※40分程度の枠であれば過程③までで無理がない構成。発展は50分前後の枠で、 ここまでの理解度が高く議論が可能と判断した集団向けの追加段階とする。		
	［話し合い・投票：5分］個別に意見を発表するとともに、投票によって次のゲームに加える追加ルールを1つ選ぶ。	1. 話し合い・投票で追加ルールを決めることを伝える。 2. 候補として以下を提示してもよい。 ◦ 外れた人が半数を超えたら、親は2マス進める ◦ 正解者が1人だけだった場合、その人はさらに2マスのボーナスがもらえる ◦ 参加者からの自由な提案 3. 意見が出ない場合は、進行のヒントとなる問いかけを行う。 4. 出た意見をまとめ、多数決で1つに決定する。	意見が割れやすく、まとまりにくい場面が出やすい※。
	［決定後のゲーム継続：5分］決まった追加ルールで、終了時間までゲームを続ける。	ゲームの進行および実況を行い、盛り上げる。	投票で決めたルールへの愛着から積極性が増す見込み。
強化・総括 3分	［感想共有：2分］説明を聞く・感想を発表する・他の児童の発言に耳を傾ける。	感想を引き出す問いかけを行い、取り組みの姿や話し合いの姿勢で好ましかった行動について評価・賞賛を行い強化を図る。	順位を気にする児童への配慮が必要※。
	［あいさつ：1分］あいさつをする。	号令を行う。	

5. 留意点詳細

各項目は、上記タイムテーブル内の過程・手順番号に対応する。具体的な声かけの 文言は、別紙「進行カード（支援者用台本）」の同じ番号を参照。

導入

- **手順1・2（概要説明・過ごし方の確認）**:「相手の悪口を言わない」など、 集団活動での基本的な約束を確認する場面。特に問題は起きにくいと見込まれるが、 早くゲームを始めたい気持ちから説明が上の空になる児童もいると予想される。

過程①：大小予想

- **手順3・4（ルール説明・宣言の確認）**：大小比較自体は理解しやすいと 見込まれるが、「駒を進める」という報酬の仕組みと結びつけるまでに時間が かかる児童もいる。
- **手順6（駒を進める）**：外れが続くと気持ちが下がる児童、当たりが続いて 盛り上がる児童の両方が予想されるため、勝敗よりゲームの過程を楽しむ雰囲気を つくる。この段階では勝敗を設定していないことを踏まえ、10マス前後で 一区切りとする。

過程②：数字指定ルール

- **手順1（説明）**：大きく進めるチャンスに惹かれて数字指定を選びたがる 児童が増えると見込まれる一方、当てるのが難しいため外れも増える。 ハイリスク・ハイリターンの選択であることを事前に伝えておく。

過程③：手札ルール

- **手順2（親がカードをセット）**:「自分でカードを選べる」という点に、 それまでとは違う積極性を見せる児童が予想される一方、親としてどのカードを 出すか迷い、時間がかかる児童もいる。急かさず、自己決定を尊重する。
- **手順3（コース・勝利条件の説明）**：ゴールという明確な目標ができることで 勝敗を強く意識し、外れが続くと落ち込む児童が出ることも予想されるため、 駒の位置だけでなく取り組み方も都度肯定的に伝える。

発展（任意）

- **手順1〜3（意見出し・候補提示・問いかけ）**：新しいルールを考えること 自体を楽しむ児童がいる一方、意見をまとめる場面で発言が偏ったり、決まらない ことに苛立ちを見せる児童もいると予想される。
- **手順4（多数決で決定）**：決定後は支援者が明確に区切りをつけ、蒸し返しを 防ぐ。
- **本番ゲームの継続**：投票で決めたルールに愛着を持ち、積極的に参加する 児童が増えると見込まれる。

強化・総括

- 駒の位置（順位）を気にする児童が一定数いると予想されるため、順位だけでなく、 宣言の仕方やカードの選び方、話し合いへの参加など、取り組み方の良かった点を 個別に一言添える。