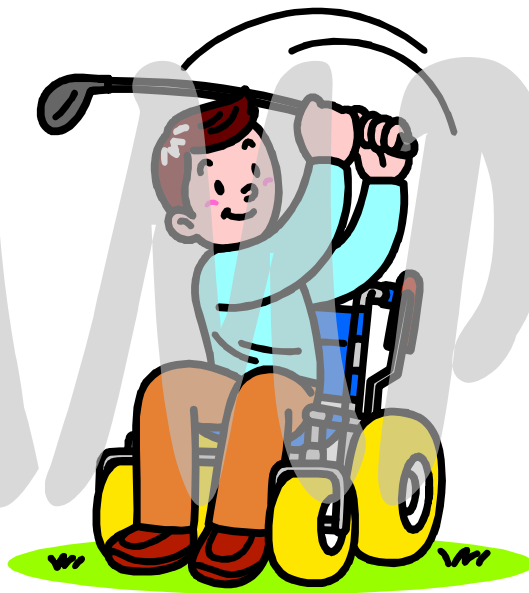


サンプル版

リハビリテーションスポーツ
ゲーム集



リハビリテーション体育学科同窓会冊子委員会編

目 次

はじめに	2
～野球型ゲーム～	
1.ウィルチェアーティーベースボール	3
～ゴール型ゲーム～	
2.バトルエアホッケー	8
3.ボール回しハンドボール	11
4.ゴロサッカー	15
5.ウィルチェアーポートボール	18
～ネット型ゲーム～	
6.ゴロ卓球	21
7.ホブバドミントン	24
～的型ゲーム～	
8.卓上カーリング	26
9.デカボッチャ	29
10.旗門球	32
～格闘型ゲーム～	
11.ボールボクシング	35
～その他～	
12.ラジカセ不要、体でリズム “ヒップホップダンス”	38
13.風船うち+ボール回しゲーム	40
14.「鬼」ドッジ	43

はじめに

平成3年にリハビリテーション体育学科が創設されて、今年の4月で15年になります。全国各地で活躍する卒業生の橋渡しをすることも同窓会の大きな役目のひとつであり、この点については、その役割を十分に果たしてきていることと思います。しかしながら、学院で学んだことを卒業生が現場でどのように活用しているのか、十分な情報交換ができていないのが現状です。そのような中、「リハ体育学科の卒業生として自分達が現場で行っていることをまとめていこうではないか」と現伊藤会長を中心に冊子の制作委員会が立ち上がりました。冊子の構成の柱が二本立ちました。ひとつは、スポーツ種目をリハビリテーションに活用する以上、スポーツに含まれる動きを分析し、その動きがリハビリテーションにどのように結びつくか整理すること。もうひとつは、実際に現場で行っているリハビリテーションスポーツ種目を紹介し情報交換することで、卒業生間での情報の共有をはかろうというものでした。ひとつめの柱については、その分析は非常に困難を極め、作業が思うように進んでいない状況です。ふたつめの柱については、実際に行っていることの整理でもあるため比較的取り組みやすく、今回なんとか皆様に御紹介できるはこびとなりました。その際に一番の問題となったのは、単なるゲーム紹介ではなく、リハビリテーションとしてどのような工夫がなされているのかをなんとか紙面で表すことでした。項目だてにおおいに悩みましたが、とりあえずひとつのスタイルを作ってみました。今後も項目立てについてはさらに検討の必要があると思います。

この冊子は、現場の実践の紹介としては、種目数が少なすぎます。対象となる障害も片寄っており、会員のみなさんすべてが有効に使えるものではありません。会員のみなさんが使えるだけでなく、広く一般に紹介していく際にもっと多くの情報が必要となります。ぜひこの冊子をごらんになって、みなさんが実践している情報を提供してください。その際のひとつのスタイルの参考にこの冊子がなれば幸いです。

リハビリテーション体育学科同窓会 冊子編集委員会
平成18年1月

分類： 野球型ゲーム

RS 種目名 **ウィルチェアーティーベースボール** 著 木畑聡 発案 石村祐輔

ウィルチェアーティーベースボールについて

車椅子常用の重度の身体障害を有する者を対象に考えられた野球型ゲームである。野球のゲームが持つ打撃の爽快感や守備の緊張感や連係プレイの達成感等の要素は残し、車椅子で楽しくプレイができるようにティーの使用や、ボールの変更、アウト方式の変更等を取り入れたゲームである。



ゲームの特徴

一度に多くの人数で実施が可能

攻守の回転が速く効率的に展開できる（通常の野球と比較して）

バッターは好きなところに思いっきりボールを打つことができる（ティーを用いるため）

チーム内でより重度の障害を持つ対象者も個別ルールの適用でチームに貢献ができる

ゲームを実施することで自然とでてくる動き

思いっきり速く走ろうとする

力強く打つために思いっきり上肢を振る。反対の手はバランスを保つための工夫をする

狙った位置に打つために適切な位置に車いすをセットしようとする

目的の位置に精確に車いすを止めようとする

守備を確実にするために、お互いに位置の確認等で声をかけあうようになる



対象者

適用する障害

脊髄損傷 脳性麻痺 片麻痺 頭部外傷 筋ジストロフィー

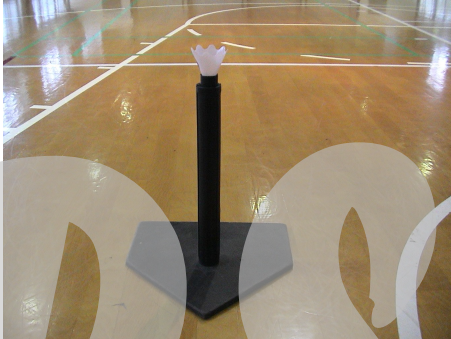
使用する場所・道具

場所 15m x 15m以上の障害物のないフロア

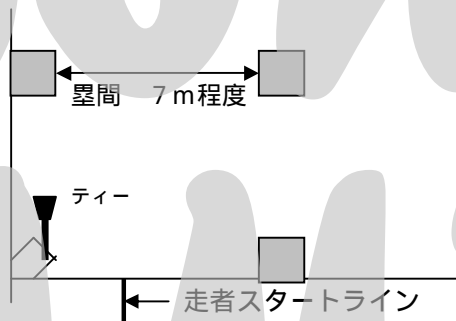
道具 ティー スポンジボール ベース

道具の詳細

- * ティー 高さが可変できるもの
- * ボール 当たってもいたくない軽めのスポンジ系のボール



コート



方法

攻 撃

ティー上にセットされたボールを上肢を使って打つ

走者が1塁に向けて走る

走者は、審判のアウトのコールがあるまで、ベースランニングを続ける（最大ホームベースまで）

守 備

決められた人数守備につく

ボールが打たれた瞬間、守備者は、決められたルールに従いボールの処理をする。審判のアウトのコールが行われて始めてボールはデッドとなる。

ルール

攻 撃

試合開始前に打順が決められなければならない

試合中に打順を変更することは原則としてできない

走者と打者は別々のプレイヤーとする

打撃をしたプレイヤーは次の打者の走者となる

打者がボールに触れる前に走者はスタートすることができない

ファウルについては通常の野球ルールを適用する

打者の打った打球が打者の身体もしくは車いすに触れた場合はファウルとする

打者の打った打球が守備のプレイヤーに一度も触れることなく走者の身体もしくは車いすに触れた場合はアウトとする

同じ打者が3回ファウルを犯した時点でアウトとなる

走者が、アウトのコールの直前までに通過したホームベースの数が得点となる。ただし、1回の打撃で最大4点とする。

3人の打撃とその一連のプレイが終了した時点で攻守交代となる

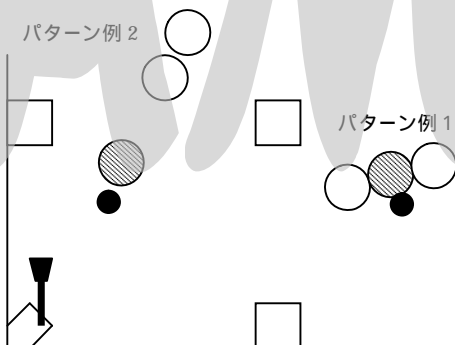
守 備

守備は常時3名とする。ただし、スペースの広さに合わせて人数の増減を行ってもよい

守備は、打者がボールに触れるまでは、ダイヤモンド内に入ることはできない。

守備は、打たれたボールに対して、車いすか身体に触れるようにしなければならない。ボールに触れたプレイヤーは、触れた場所に静止しなければならない。さらにアウトにするためには、ボールに触れたプレイヤー以外の守備側のプレイヤーもプレイに参加しなければならない。

アウトとなるには、ボールに触れたプレイヤーを含み、ホームベースに対して、3名の守備側プレイヤーが1直線に整列し静止しなければならない。その時点で審判がアウトをコールしアウト成立となる。ただし、個々のプレイヤーの車いすの向きは問わない。



アウトの隊形

パターン例1

ボールに触ったプレイヤーを中心に前後に並んだ場合

パターン例2

ボールに触ったプレイヤーを先頭に一列に並んだ場合。ランナーの走路にかかると、走路を空けた例

最初にボールに触れたプレイヤーは次の打者の守備に際して、ボールに触れた位置から守備を始めなければならない。打者がボールに触れた瞬間から動くことができる。攻守の交代を繰り返し、5回の裏まで実施する。

RS 種目として工夫した点

手でボールを打つようにした

打ちやすい（機能状態が重度であることによりバット等の道具を使用することはバランスを崩しやすい状況をつくる）

アウト条件のひとつとしてボールに車いすか身体の一部がさわればよいことにした

アウトにしやすい（握力がないことや、身体のバランスが取れる範囲が少ないことから通常の野球のルール適用が困難）

ティーを用いた

運動量の確保（ピッチャーが存在しないためゲーム展開が速くなる）

確実に打てる（重度の障害を有していても打撃が可能）

代走ルールを用いた

打者が思いっきりスイングできる（車いすブレーキをかけることができる）

3人並びのアウト方式を適用した

運動量の確保（打撃のたびに守備者全員が参加しなければならない）

対象者に合わせた工夫

やや能力の高い対象者に対して

アウトとなる条件にボールを拾い上げひざの上に置くルールを適用。もちろん、このルールを適用される対象者は、床上のボールを拾い上げる能力があることが条件となる。

やや能力の低い対象者に対して

残存機能の関係で、どうしても他のメンバーと比較して走力が低くなってしまおう対象者が出てくる。このような場合は、守備時にやや能力の低いプレイヤーに特別ルールを適用する。そのプレイヤーにボールが当たった時点かもしくは、ボールに触った他のプレイヤーが特別ルールが適用されたプレイヤーにタッチすることでアウトが成立することとする。つまり、そのプレイヤーが守備に加わるときには、アウト成立に3人並びによるアウト成立か、そのプレイヤーにボールがボールに触ったプレイヤーが触れることによるアウト成立か2つのパターンが選択できるようになる。

RS 種目を実施することで得られる効果

認知に関する要素

静止した物体に対する適切な位置関係

決められた環境の中（野球場となる施設の中で）で物体（ティー、静止している他のプレイヤー、体育館の壁や障害物）にぶつかることなく、自由に動き回ることができる

動いている物体に対する適切な位置関係

動いているほかのプレイヤー（味方や敵のランナー）にぶつかることなく自由に動き回ることができる

体力に関する要素

瞬発力

守備時のダッシュ。攻撃時のバッティング。ランニング時のベースランニング。

動的座位バランス

- 守備時に車いすを操作しながらのボールの扱い
- 目と手の協応性
- 守備時のボールの扱い。攻撃時のバッティング
- 力の強弱
- 攻撃時のバッティング

心理面に関する要素

- 集中力
- 攻撃時のバッティング。守備時のボールに対する集中。
- 瞬時の適切な判断
- 守備時の状況に対する適切な判断

対人関係に関する要素

- 他者の能力の把握
- 守備時の味方の能力に合わせた守備。走力に合わせた打順の組み合わせ

留意事項

走者と守備の接触を避ける

守備に真剣になるあまり、走者の確認がおろそかになり、場合によっては接触ということもありうる。守備は3人並びが基本であるが、走者の走路はあけるように指導する必要がある。

ボールへの乗り上げを避ける

大きめのボールを使用しても、守備時に前方からボールへ触りにいくことで、ボールに乗り上げ後方に転倒することもありうる。止まりたいところでしっかり止まれないプレイヤーが参加する場合は、タッチ棒（写真）等を装着し、タッチ棒の先にボールが触れることでアウトの条件とするように配慮をするとよいであろう。

障害に対する配慮

脳性麻痺や頭部外傷の方で、車椅子の操作（得にブレーキ操作）がうまくできず、他のプレイヤーと接触を起こしてしまう場合もある。そのような場合は、アウト成立のために並ぶ間隔を車いす1台分あけてよいなど、適切なルールの適用を行う必要がある。