

[演題 1]

## 第4回ハッピースマイルクラブお楽しみ会 活動報告

○平田 さゆり<sup>1)</sup>, 林 凌矢<sup>1)</sup>, 渡邊 千裕<sup>1)</sup>, 兼田 篤杜<sup>1)</sup>, 佐子 実里<sup>1)</sup>  
 尾藤 結愛<sup>1)</sup>, 小谷 智美<sup>1)</sup>, 吉田 紳哉<sup>1)</sup>, 平岡 謙也<sup>2)</sup>, 渡邊 翔<sup>2)</sup>  
 中安 優奈<sup>2)</sup>

1) 神戸学院大学総合リハビリテーション学部理学療法学専攻・理学療法学科

2) 神戸学院大学総合リハビリテーション学部作業療法学科

### 1. ハッピースマイルクラブお楽しみ会

ハッピースマイルクラブとは難病患者(Duchenne型筋ジストロフィー)と家族の生活の質の向上と精神的な支援を図る活動であり、ハッピースマイルクラブお楽しみ会はその活動と並行して行われているイベントである。年に2回の頻度で行われ、第4回目(平成27年9月6日)であった今回は悪天候のために参加者が少なく約10人であったが、学生ボランティアは約40人であった。

### 2. お楽しみ会の活動目標

この活動の目標は、疾患により普段の生活ではあまり経験できないことを学生の試行錯誤によりDuchenne型筋ジストロフィーの子供達にも体験してもらおうというものである。これによりできないとあきらめていたことでも工夫次第でできるようになるという成功体験をしてもらい、将来に活かしてもらいたいと考えている。また大人数で何か1つのことを成し遂げるための協調性や連帯感もこの会を通じて経験してもらいたいと考えている。

### 3. 活動の内容

今回の第4回ハッピースマイルクラブお楽しみ会は、「宝探し☆夏のデザートを見つけよう！」と

題して6つのゲームを企画した。それらのゲームをスタンプラリー形式で4班に分かれてそれぞれ行い、各ゲームをクリアしながらひらがなの暗号を集め、最後に「かきごおり☆」と当てるというものである。班で協力してゲームをクリアしていくことと子供同士や子供と学生のふれあいを目的として、普段あまり経験することのできないゲームを行った。その結果、子供達は大はしゃぎでとても楽しそうにゲームをし、学生も小児のリハビリテーションに興味が出たという意見が多くかった。

### 4. 今後の課題と展望

今回の活動を通じて、リスク管理や時間調整などが今後の課題として挙げられる。また、参加者全員が楽しめるように、活動内容に応じて、一人一人の症状の進行程度の違いを子供自身に感じさせないような工夫(特に行動の速さの面など)が、さらに必要と考える。

そして、この活動を次へと繋いでいくように、お楽しみ会の内容を工夫して、参加してもらう子供達の年齢層の拡大を目指したい。そのためにも、年齢の比較的高い患者と一緒に活動する際に必要な知識、例えば呼吸器などの二次的障害に対する知識についても、グループ内の勉強会などを通じて深めていきたいと考えている。