

角田パズルについて

角田市社会福祉協議会の生活支援 Co (第2層) により発案されたもの。発案のきっかけは、社協より発行されていた「かくだ集いの場マップ (サロンマップ)」の改定作業中。マップに地図を掲載しており、見直しの検討の中で発案された。

活用方法

パズルがない状態の見本を地区サロン訪問時等に参加者へ提示する。参加者からの声を聞いた後に正解を伝え、パズルを行ってもらう。パズルにはヒントとなる下敷きも用意されているが、地区毎の雰囲気をしながらヒントを出す場合と出さない場合がある。

3～4人で1パズルの想定で展開。5セット準備している。最大人数は15人程度を想定。

狙い

パズルを通して、参加者から地域の話を引き出し、情報収集や現状把握に繋げている。終盤にはグループ毎に出た意見を共有する時間も設けている。

生活支援 Co の所感

パズルを行うことで、場の雰囲気が盛り上がり、情報収集等に役立っている。

