

すぐに使えるプログラム

Vol.106

鹿さん！まあたいへん！

ねらい 環境と動物の生息数の関係について学ぶ。

時間 30～40分

場所 走り回ることのできる場所（室内や野外など）

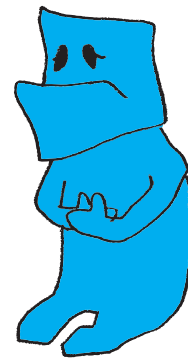
人数 30人くらいまで

季節 いつでも可

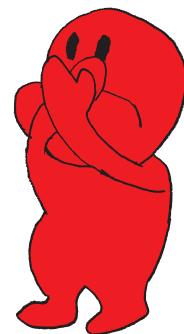
用具 黒板（模造紙でもよい）、筆記用具

手順

- 子どもたちを4つのグループに分けます。
- 活動を行う場所の両端に平行に千を引き（10～20m 間隔）片側の千に1グループが並び、もう一方の線に他の3グループが並びます。
- 1のグループが鹿役になります。鹿役の人には食べ物を必要としている場合はお腹を両手で押さえます。水が必要であれば両手を口に、隠れ家を必要とする場合は頭の上で両手を合わせて家の形を作ります。鹿役の人にはゲーム1ラウンドを始める前に3つのうち何を探すかを決めておきます。1ラウンドが終了したら次のラウンドでは変更することができます。
- 他のグループは環境役となり、同様に食べ物、水、隠れ家のいずれかを選びます。
- ゲームは鹿役と食べ物、見ず、隠れ家の構成要素役が両方の線上に分かれて一列に並び、全員が相手側に背を向けた状態で立ち、サインを出して待機します。
- 準備ができたなら「1、2の3！」の合図で全員が一斉に振り返ります。鹿役は自分のサインと同じサインを出している構成要素を急いで探して、1人だけ鹿側の陣地に連れて行きます。構成要素を見つけられなかった鹿役は死んでしまい、土にかえり構成要素側の陣地に移ります。ここでラウンド1が終了となります。
- 鹿役とペアになれた構成要素役の人は鹿役と一緒に今度は鹿役になり、ペアになれなかった鹿役や構成要素役は構成要素役となります。
- 進行役は鹿役と構成要素役の数を記録していきます。
- 終了したら、全員を集めて活動についての感想を話し合い、体験したこと、発見したことを話し合います。
- 記録しておいたデータをもとにグラフを作ります。それぞれのラウンドは各年、鹿と構成要素の推移を表します。グラフを使うと鹿の頭数や構成要素の推移が理解しやすくなります。



おなかが減っています



のどがかわいています



かくれがを探しています。

ポイント

楽しくゲームができるようにテンポ良く進めると良いでしょう。