

AC7 海へ！水てき君の大冒険

実施のしかた（PDF）

1. スタートとゴール地点を決め、「風景マス」を順番に床に並べます。

「風景マス」には、水の道筋（川の上流の森から海、そして蒸発して雲となった水が空を移動して森へと戻る）で通過する象徴的なポイント①～⑩が描かれています。また、「出来事カード」には、それぞれのポイントで起こる可能性がある出来事を数種類描いています。

まず、「風景マス」を実施場所のスペースに合わせて順番に等間隔で置いていきます。このときスタートとゴールを近くに置くと、森からはじまり森に終わる水の循環がイメージしやすくなります。

2. 「風景マス」の間に、広さに合わせて数マスを置きます。

適当な大きさに切った紙（数マス）を、「風景マス」の間に置き、双六のマスを増やします。風景マスの間の「数マス」はそれぞれ7～10個ぐらいがお勧めですが、実施スペースによって調整してください。マスはひもやビニールテープでつなぎ、さらに両面テープなどで床に固定しておきます。

3. 「風景マス」のところに「出来事カード」を置く。

「出来事カード」を複数枚ずつ用意して、中身が分からないように小さく折って、番号ごとに箱に入れます。スタートとゴール以外の「風景マス」の場所に、「風景マス」と同じ番号のついた「出来事カード」を入れた箱を置きます。これで準備は完了です。

4. 順番にサイコロを振り、参加者自身がコマになって双六ゲームを進めます。

スタート地点に参加者を集め、順番を決めて、双六ゲームを始めます。サイコロを振って出た数だけ、参加者自身がコマになって進みます。

5. 「風景マス」を通ったら、箱のなかから「出来事カード」を引きます。

「風景マス」を通ったときには、箱のなかから「出来事カード」を1枚引きます。そしてサイコロの目で着いたところまで行ったら、「出来事カード」に書いてあることを読み上げ、カードに記載された数（「+3」や「-2」など）だけ、進んだり戻ったりします。引いた「出来事カード」は参加者自身がゴールまで大切に持って行きます。

*戻るときに「風景マス」を通っても「出来事カード」は引きません。

6. ゴールをしたら、「出来事カード」を番号順に並べます。

ゴールに着いたら、参加者それぞれに「出来事カード」を番号順に並べ、自分が通ってきた「水の道」を振り返ります。全員が「出来事カード」を並べ終わったら、ゴールをした順に自分が通ってきた“水の旅”をみんなに発表し、感想を述べます。

7. 指導者が“水の循環”でつながる森と海、人間生活の関わりを解説します。

最後に、資料「森から海へ～『水てき君』の旅」を使い、指導者が「森と海のつながり」「人間生活との関わり」を解説し、どのような暮らしをすれば海の自然を守れるのかを参加者と考えます。

* 「風景マス」と「出来事カード」の説明は、関係資料「説明例」をご利用ください。