

AC4 海の生きもの、椅子取りゲーム

実施のしかた (PDF)

1. 参加者は1枚ずつカードを持って、輪にした椅子に座ります。

指導者は、参加者は今から持っているカードの生きものになることを伝えます。

2. それぞれの生物の特徴を、参加者それぞれに考えます。指導者が質問を出し、該当すると思った参加者がカードを掲げます。

* 「生きもの説明文」を切り取らない場合は3.へ

生きものの絵を見ながら、泳ぐか泳がないか、体がやわらかいか、体が甲羅や殻に包まれているか…など、を考えるように伝えます。指導者が参加者の発達年齢に合わせて質問を出し、一致する人は椅子に座ったままカードを高くします。間違った答えを見つけたら、指導者が正解を伝えます。

◎質問例

- ・私は動きます。
- ・私は泳ぎます。
- ・私は泳いで遠くまで移動することができます。
- ・私は砂のなかに潜ることができます。
- ・私は海の底で暮らしています。
- ・私の体はやわらかいです。
- ・私の体には硬いところがあります。
- ・私はたくさんの同じ仲間といっしょに暮らしています。(群れで生活をしています)
- ・私には脚がたくさんあります。
- ・人間は私を食べます。
- ・私は植物を食べます。
- ・私は小さい魚を食べます。
- ・私は自分でエネルギーをつくることができます(光合成できます)。

3. 椅子取りゲームを開始。自分のカードが「特徴」に一致する人が別の席に移動します。

参加者が生物の特徴をある程度覚えたら(または「生きもの説明文」を読み終えたら)、椅子取りゲームを始めます。「これからいう“特徴”に一致する人は、別の席に移らなくてはならない」というルールを伝え、最初の質問を指導者が出します。

参加者が移動を始めたら、あらかじめカードを持ったスタッフ(または指導者自身)が空いたイスに座ってしまいます。

4. 椅子にすわれなかった人が、自分の持っている生物の特徴を出題し、ゲームをくり返します。質問が思いつかない場合は、「台風だ!」と宣言すると、全員が席を変えなくてはなりません。

5. カードをシャッフルして、新たな生物になってゲームを続けます。

ある程度くり返したら、カードを変えます。指導者の掛け声で、一斉にカードを右横の人に回していきます。指導者は適当なところで止め、そのとき持っているカードで同じようにゲームを続けます。

6. まん中に敷いたブルーシートの上に使ったカードをすべて置き、海のなかにはさまざまな生きものがいることを伝えます。

最後は、まん中に海をイメージしたブルーシートを敷いて、参加者それぞれが使ったカードを表側にして置き、海のなかにはさまざまな生物がいることを確認します。ブルーシートにあらかじめ海の断面図を描いておき、生物の生息場所に近いところにカードを置くなどの工夫をするのもいいでしょう。