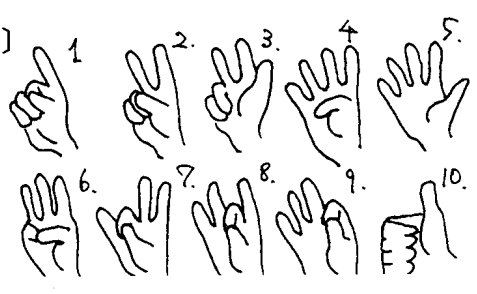
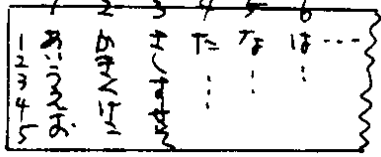
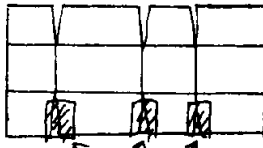


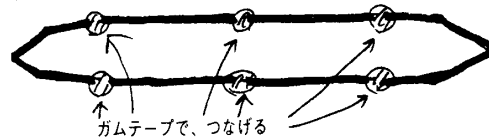
テーマ：アトランティスの宝      ねらい：夢、文明とは、人間とは、リーダー

時間	担当	項目・内容	準備品
	( )	1. 集まってくる間 活動(工作)の潜水艦の見本や、海の生き物の絵などを 展示しておくこと。	かざりつけ (海の生物の絵) (潜水艦)他
0 (10)	( )	2. 開会 はじまりのことば(セレモニーの説明もする) セレモニー(お届け、天地書付など)	
10 (5)	( )	3. 導入の話 『その昔、大地震と共に、あっという間に海の底に沈んだと言われる、伝説の大陸、アトランティスに行き、宝さがしをしよう。だが、海は、生命を育むと共に、油断すると、命を落とすことになる、そういう存在である。そこで、海のことを知り、準備を整えて、出かけてもらいたい』	
15 (10)	( )	4. 海の信号 『海に投げ出されて、漂っていた人が、船が近づいてくるのを発見した。喜んで、ライトをふって叫んだが、なぜか、船はクルッと向きをかえて、行ってしまった。なぜ?』(全員に問いかける) 『これは、ライトを横にふると「こっちへ来るな」という合図であることを、知らなかったからである。こうした、苦しい体験を積み重ねて、今の信号ができているのである』 『たとえば「 <sup>こくさい</sup> 国際信号書」では、「 <sup>エル</sup> L すぐ止まれ」「 <sup>オー</sup> O 人が海におちた」「 <sup>ユー</sup> U あなたは危険に向かっている」などがある。』 今日は、手であらわす数字、音であらわす数字を覚えよう。 [手の合図] 	手の合図 チャート 音の合図 チャート ホイッスル

		<p>1～5は、カンタン。6～9は、親指の押さえた指が数字を表す。10だけと区別。3と6が同じにならないよう、工夫している。</p> <p>〔音の合図〕</p> <p>1. ●-----  2. ●●-----  3. ●●●-----  4. ●●●●-----  5. ●●●●●-----  6. -●●●●-----  7. --●●●-----  8. ---●●-----  9. ----●-----  0. -----●-----</p> <p>※1～5は、はじめの短い音で、6～9は長い音であらわす。  ※0は、とくべつ。10ではないので注意。</p> <p>しっかり、おぼえてもらう。片方だけおぼえても良い。</p>	
25 (10)	( )	<p>5. 信号ゲーム</p> <p>50音表を張り出し、先ほどの数字との関わりで、字を読みとる方法を教える。</p>  <p>2つの数字を示す。1つ目は、ヨコの列。2つ目は、タテの段とする。【例「2と3」 2列目(カ行)の3段目=「く」, 「4と2」 タ行の2段=「ち」  これから、この辺にあるものを、信号で示すので、分かたら途中でよいから、早く持ってきて欲しい。ただし、「ぱ」は「は」に「ぼ」は「ほ」になるなど、ダク点、小さい字はないので注意。  〔例〕イス、ハサミ、ザブトンなど、実施する。</p>	50音表
35 (30)	( )	<p>6. 潜水艦作り(工作)</p> <p>『これから、グループごとに、全員の入れる船を作ろう』(4～6人ずつくらいグループにわける。少ない方がよい。)</p> <p>みかん箱大くらいのダンボールの上下を開き、つなぎ目の所をカッターで切り、長い形にする。船一つにつきダンボール6～7個程度。</p> <p>右の図のように開いたら、下は、ガムテープでつなぎ、中段と下段はボディ部とする。</p> 	<p>ダンボール  ガムテープ  カッターナイフ  ハサミ  フェルトペン  見本の船</p>

6枚のダンボールを下図のようにならべ、ガムテープでつなげる。

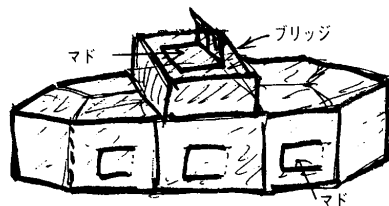
(上から見た図)



ダンボールに、重なり部分を作ると、強度は増す。ただし、船は小さくなり、ガムテープも多く使用する。人が入れる大きさに形を整えたら、ダンボールの上の段を折り曲げて、船の上部にフタをするようにし、ガムテープでとめる。余ったダンボールは、カッターで切り取り、船の形を整える。

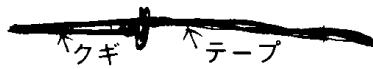
この船は上はあるが、底はない。あとで中に入って移動するゲームに使うためである。

中段にいくつかマドを作る。中央にダンボールを1つのせ、ブリッジにしてもよい。



子どもの大きさ、人数により、この潜水艦のサイズは変更される。ダンボールの大きさ、強度も関係する。

<p>65 (10)</p>	<p>( )</p>	<p>7. 海底のあらしをくぐり抜ける(ゲーム) 『海の底には、海底火山、急流、船の墓場、機雷など、危ないものがたくさんある。そこで、これから、うまく船をあやつり、これらのものにふれないように、うまくさけながら、ゴールめざして移動してもらいたい。』 広い場所にコースをつくり、グループ全員が船の中にしゃがんで入った状態で、移動する。 海の危険表示は、ふれると倒れるようにしておき、倒さないように通過させる。のぞきマドを必要に応じて作り、チームの情報交換を盛んにさせ、行動を決定する。チームリーダーをお互いに決めさせる。 早さを競うのでなく、ひとつでも危険にふれると命がないので、パーフェクトな通過にチャレンジさせる。</p>	<p>危険表示 (海底火山) (急流) (船の墓場など) 潜水艦 スタートライン ゴールライン</p>
<p>75 (10)</p>	<p>( )</p>	<p>8. 海のギャングたいじ(ゲーム) 『海のギャングが出た。みんな船を出て、海のギャング退治だ!』</p>	<p>ウレタン板 海のギャングの絵 クギ(5寸)</p>

		<p>5寸くぎにセロテープで紙テープをつけておく。方向を定めるための紙テープで、40cmほどがよい。1人つき2～3本。</p>  <p>ウレタンの板(タタミ大くらい)に海のギャングの絵をしておく。(サメなど)  全員でくぎをなげ、うまくギャングにつきたてる。( )  本つきたったら、ゲームクリアと決めておき、みんなでなげる。  1人1～2本突き立てる本数をクリア数とする。ただし、投げる時間と、外れたくぎを回収する時間は、はっきり分けること。取りに行っている間に投げられると、とても危険。</p>	紙(orリボン) テープ セロテープ
85 (15)	( )	<p>9. アトランティスの宝さがし(信号ゲーム)  『いよいよ、アトランティスの宝を探そう。昔の信号の合図がヒントになっている。これから、信号を送るので、解読して、宝を見つけて欲しい。』  No.5の活動(信号ゲーム)の方法で、宝のありかを送信する。遠くの場所を示す信号がよい。グループごとに考えさせる。  〔例〕2階のトイレ、庭のまんなか。など。  ただし、宝の近くには、ドクロマークがいくつもかくされている。このドクロを見たら、体が動かなくなる。リーダーに助けを求めよ。  想定を楽しんでもらうための工夫である。  無理なら、やめる。可能なら、ドクロの呪いをとく薬で呪いをといてやる。</p>	ホイッスル 宝物 ドクロマーク のろいをとく薬
100 (5)	( )	<p>10. 海賊のゆうれい(ゲーム)  『宝につられて、海賊のゆうれいがでてきた。この海賊は、1分間しか出られないらしい。とにかく1分間つかまらぬよう、全力で逃げ回ってもらいたい。』  リーダーが海賊。幽霊になり、1分間追いかけて回す。場所が狭いときには、リーダーは両足をひもでしばるなどする。タイムキーパーは、あと( )秒と10秒毎に読み上げる。</p>	海賊の扮装 時計
105 (10)	( )	<p>11. お話  文明社会などが滅びる原因には、天変地異、戦争などがあるが、もっと恐ろしいのは、あとの人を育てる働きが</p>	

		<p>なくなった時である。</p> <p>今さえよければと、より良く生きていこうという気がなくなったとき、滅びははじまる。</p> <p>どんな状況の中でも、先を楽しんで神様から頂いた能力を正しく全力で使いたいと願う。</p>	
115 ( 5 ) 120	( )	<p>12. 閉会</p> <p>セレモニー（お届、天地書付など）</p> <p>おわりのことば</p>	