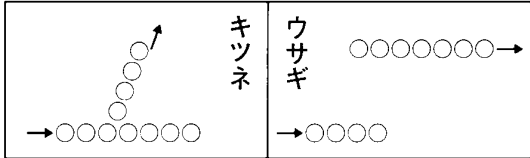
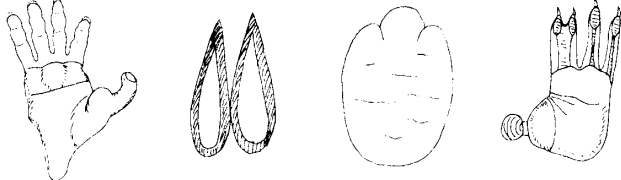


テーマ：足跡をさがせ ねらい：観察と推理、自然と人間

時間	担当	項目・内容	準備品
	()	1. 集まってくる間 色々な動物の足跡、動物の絵などを展示しておく。	動物の絵 足跡の絵
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 (10)	()	3. 導入の話(以下、グループを作っても良よい) 五感を働かせ、よく観察すると、色々なことが分かってくる。 昔の狩人は、動物のことについて、よく知っていた。 鹿、猪などを何日も追いかけて、追いつめるためには、獲物の足跡を見つけたら、その獲物が、どのくらい前にここを通ったか、今どのあたりにいるのかが、分からねばならない。 それは、足跡の様子(走ったか、歩いたか、何匹いるか)、足跡の方向、糞の様子(空腹か、満腹か、新しいか古いか)などから、分かったのである。 では、次の足跡は、どんな特徴があるだろうか。 (設問)	足跡チャート2 (左図)
			
		<p>[答] キツネは、足跡を踏みつつバックし、道を変えた。ウサギは、横に跳んで道をかえた。 いずれも、敵の追跡をさけるための方法である。</p>	
20 (10)	()	4. 足跡の判別 動物の足跡のカードと、動物の名前のカードが7ずつある。 正しい組み合わせを作って欲しいが、みんながよく話し合ってみてほしい。 <資料A>	足跡カード7 動物名カード7 (資料A)
			

<p>30 (5)</p>	<p>()</p>	<p>5. 足跡を追い！</p> <p>では、これから足跡を追いかけてほしい。君たちの仕事は、足跡を正しく追跡すると共に、その足跡がいくつかあったか数え、記入表に書くことである。</p> <p>途中で、事件の跡や、不思議な足跡に出くわすだろう。事件の内容や不思議な足跡の動物の正体も記入表に書いて欲しい。</p> <p>足跡をはがさぬこと。どこかに赤い足跡がある。そこに、次の指示が書いてある。</p> <p>グループを作ったときは、イヌ、ウマ、シカなど、足跡を数種類用意する。事前に、足跡を設置しておく。時間を少しあけて出発させる。</p> <table border="1" data-bbox="584 786 1046 1081"> <tr> <td colspan="2">[記入表]</td> </tr> <tr> <td>最初の足あと()個</td> <td>黄色の毛(本)</td> </tr> <tr> <td colspan="2">不思議な動物の足あと()個</td> </tr> <tr> <td colspan="2">不思議な動物の正体 []</td> </tr> <tr> <td colspan="2">事件の内容</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="height: 50px;">()</td> </tr> </table> <p>記入表を配布し、ポイントを確認しなおす。</p> <p>この追跡は、速さが勝負ではない。正しく記入できるかどうかである。では、スタート。</p>	[記入表]		最初の足あと()個	黄色の毛(本)	不思議な動物の足あと()個		不思議な動物の正体 []		事件の内容		()		<p>記入表 筆記用具 足跡(多数) 赤い足跡1</p>
[記入表]															
最初の足あと()個	黄色の毛(本)														
不思議な動物の足あと()個															
不思議な動物の正体 []															
事件の内容															
()															
<p>35 (30)</p>	<p>コース担当 () () ()</p>	<p>追跡</p> <p>コースに、スタッフを配置しておく。グループを作ったときは、グループ毎に担当がつく。</p> <p>コースは、室内を中心に作っておくと良い。</p>													
	<p>()</p>	<p>赤い足跡のポイント</p> <table border="1" data-bbox="448 1496 1182 1711"> <tr> <td> <p>指示</p> <p>どこかに、黄色い毛が、点々と落ちている。</p> <p>毛の数を、数えながら行け。長い黄色の毛を見つけよ。</p> <p>そこに、事件と次の指示がある。</p> </td> </tr> </table> <p>コースは、室内を中心に作っておくとよい。</p> <p>毛糸は事前に設置。</p> <p>足跡の数を記入させてから、指示を読ませ、確認したら、毛糸をさがさせる。</p>	<p>指示</p> <p>どこかに、黄色い毛が、点々と落ちている。</p> <p>毛の数を、数えながら行け。長い黄色の毛を見つけよ。</p> <p>そこに、事件と次の指示がある。</p>	<p>指示文1 黄色の毛糸 長い黄色の毛糸1</p>											
<p>指示</p> <p>どこかに、黄色い毛が、点々と落ちている。</p> <p>毛の数を、数えながら行け。長い黄色の毛を見つけよ。</p> <p>そこに、事件と次の指示がある。</p>															

()

長い黄色の毛のポイント

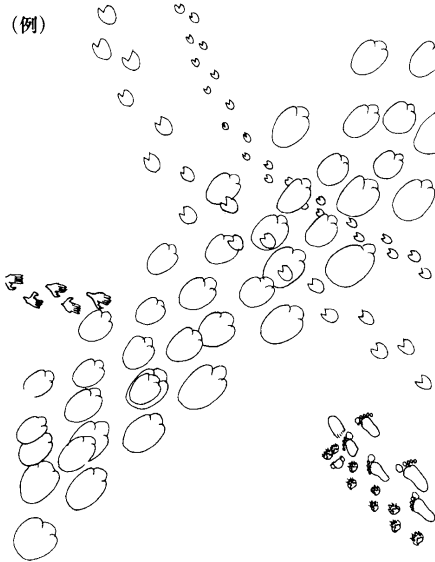
指示

ここで、何か事件があったようだ。どういう事が起こったのか、推理して、あててみよう。推理を記入したら、不思議な動物の足跡を追い、足跡の数を数えると同時に、その動物の正体をさぐれ。正体が見つかったら、スタート地点にもどれ。

コースは、戸外を中心に作っておくと良い。不思議な足跡と、正体の図は、事前に設置。

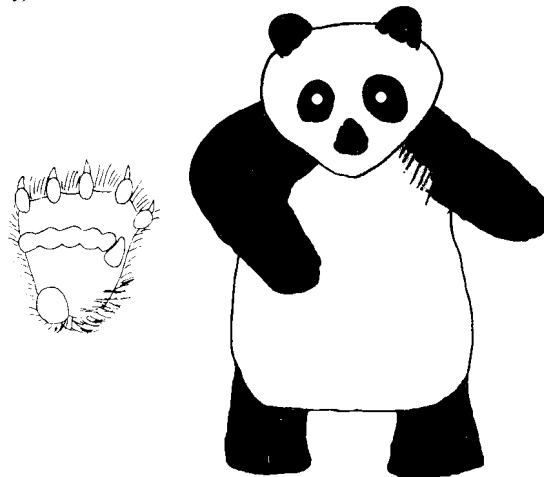
毛糸の数を記入させてから、指示を読ませ、推理を記入させる。書けたら、不思議な足跡を追わせる。

事件の図



不思議な足跡と、その正体

(例)



指示文 1

事件の図 1

不思議な足跡

不思議な動物の

正体の図 1

	()	<p>不思議な動物の正体の図のポイント</p> <p>図を見て、正解を記入したら、スタート地点へ戻す。</p> <p>戸外のコースの場合は、交通安全、人の迷惑にならぬことを徹底させる。</p> <p>なるべく、グループを作り、大人をつけて、指導させるとよい。</p>	
65 (10)	()	<p>6．発表</p> <p>記入表の内容を発表させる。</p> <p>推理を中心に、リーダーの見解も述べるとよい。</p>	
75 (15)	()	<p>7．ハンター、ゲーム</p> <p>この森には、動物がたくさん隠れている。それを見つけ出すのだが、動物を捕れるのは、リーダー（大人）だけである。見つけたら、リーダー（大人）を呼ぼう。</p> <p>但し、呼び方は、何でもよいから、動物の鳴き声で呼ぶこと。</p> <p>動物の大きさによって点数がことなる。</p> <p>【牛（20点） ぶた（10点） ニワトリ（5点） ヘビ（3点） カエル（1点） など】</p> <p>実施、集計。カードは事前に、かくしておく。</p> <p>グループを作ったときには、グループごとの鳴き声を決めるとよい。</p> <p>食べられない動物や、危険な動物を入れてもよい。減点してもよい。ワニ（-5点）など。</p>	<p>えものカード</p> <ul style="list-style-type: none"> ・牛 ・ぶた ・ニワトリ ・カエル ・ヘビ 他
90 (5)	()	<p>8．お話</p> <p>動物が生きられない世界は、人間も生きられない。動物を知り、大切にすることは、人間を大切にすることになる。人間も自然の一部である。</p> <p>観察する練習、推理する練習は、毎日の中にある。この力は、人間が失いやすいものだが、力強く生き抜くには、とても大切なものである。人の心が見抜けるよう、分かるようになってほしい。</p>	
95 (5) 100	()	<p>9．閉会</p> <p>セレモニー（お届け、天地書付など）</p> <p>おわりのことば</p>	