

# 教科：理科

## レッツぼうさいスゴロク 指導要綱

学習指導要領との結びつき：〔第5学年及び第6学年〕

目標の一つより抜粋

「天気の変化や流水の様子を時間や水量、自然災害などに目を向けながら調べ、見いだした問題を計画的に追及する活動を通して、気象現象や流水の働きの規則性についての見方や考え方を養う」

教科書との結びつき：「わくわく理科5上」啓林館

目次より

天気の変化（1）

台風と気象情報

⇒小学5年生で習う理科知識と4年生までの復習の勉強

## 準備するもの

### チームごとに用意するもの

- ゲーム盤 一枚
- 幸せポイント（複数枚）
- 各種カード（名刺大のもの）  
すごろくカード（10枚）  
理科カード（45枚）  
イベントカード（40枚）
- 遊び方・ルール説明プリント
- 解答シート（チームの一人一人に一枚ずつ配る）

### 各自で用意するもの

- 筆記用具(児童各自で持参する)

### 【任意で用意するもの】

- 各種カード置き場（カードが入る箱）3個
- 理科マスの解答編

## ねらい

このゲームはきたる自然災害に対し、最低限の防災知識を児童に理解させ、同時に理科の内容を復習させるものである。このゲームの終わりは、児童が学んだ内容を家庭に持ち帰り、家族で話し合うまでとする。

## ゲームの手順

1. 準備物をそろえる。カードに不備がないかを確認する。
2. 人数分のコマをスタート地点に用意する。じゃんけんなどで順番を決める。
3. サイコロを振って、出た目の数だけすすむ。止まった地点のマスと同じ印のついたカードを一枚めくる。

### 【注意】

マスの中に問題が書かれたマスは防災マスであり、このマスを通過した場合、止まった場合ともに問題に答えなければならない。防災マスを通過した人、止まった人は解答シートの指定された番号欄に答えを書く。

防災マスに止まった人はどのカードも引かない。しかし、通過して別の印のマスに止まった場合は、止まったマスと同じ印のついたカードを一枚めくる。

4. 各カードの指示に従って、幸せポイントをもらったり、戻したりする。
5. ゴール地点に着いた人は、早く着いた順に幸せポイント券が下の表に書かれた分だけもらえる。

ゴールに着いた順位	もらえる幸せポイント
1位	3枚（3ポイント）
2位	2枚（2ポイント）
3位	1枚（1ポイント）
4位以降	0枚（0ポイント）

6. 全員がゴール地点に到着した時点で防災マスの答えを答え合わせする。一個正解するごとに幸せポイントを2ポイント分もらう。間違った場合、手持ちの幸せポイントを3ポイント分戻す。ただし手持ちの幸せポイントが間違いで戻す分のポイント分に数が満たない場合は、手持ちのポイントを全て戻すのみとする。

7. ゴール地点で一番幸せポイントをもっていた人が勝ちとなる。

### 各マスの説明

□マス (すごろくマス) : すごろくのような指示が書かれている。カードをめくり、書いてある指示にしたがう。

【例】

「1回休み」「イベントカード2枚ひく」「次の人休み」

☆マス (理科マス) : 理科に関する問題が書かれており、カードにある問題に答えてもらう。答えを考えたあとは、逐次解答編を見て答えあわせをする。正解した場合は幸せポイントが1枚もらえる。間違った場合はもらえない。

【例】

「でんぷんにヨウ素液をつけると青紫色になる。○か×か」

♡マス (イベントマス) : 日常生活のうれしい&かなしい出来事が書かれている。カードをめくり、書いてある指示に従う。主にしあわせポイント券がもらえたり、戻したりする。

【例】

「友達とケンカをした しあわせ-2」

→手持ちの幸せポイントを2枚、元の位置に返す。このとき幸せポイントを持っていない

人は何もしなくてよいが、一枚でもポイント券を持っているひとは1枚を元の位置に戻す。

問題が書かれているマス (防災マス) : このマスは止まっても、通過しても問題が発生する。その問題の答えは各自の解答シートに記入する。(シートは見せ合わないよう注意する) 通過した場合、この防災マスの問題を答え、そして止まったマスでもイベントが発生する。

### 防災マスの設問と解説

通過しても止まっても必ず設問に答えてもらう。

ゴール地点に着くと、指導者が答えを出しと解説する。各自答え合わせをする。

各設問の内容と解説は以下の通り。

① 家ではスリッパをはいている。○か×か?

答え：○

地震などの時は家の中のもの(ガラスの破片・花瓶など陶器の破片・置物などの突起物)が壊れて、床に散らばっている可能性がある。スリッパをはいていれば、足をケガしにくい。

② 大きな家具(タンスなど)の近くで寝るのはよい。○か×か?

答え：×

地震の時、大きな家具の近くで寝ていると、それが倒れてくる可能性がある。出来るだけ離れて寝るほうがよい。それが無理なら、家具を固定するなどして対応する。

窓ガラスの近くで寝るのもガラスの破片が飛んでくる可能性がある。カーテンを閉めることによって少しは防ぐことが出来る。

③ 家族で避難所<sup>ひなんじょ</sup>の場所を決めている。○か×か？

答え：○

災害が発生したとき家族と離れ<sup>はな</sup>離れ<sup>はな</sup>になってしまうことがある。そうなっても、避難所<sup>ひなんじょ</sup>を決めていれば、そこで再会することが出来る。日ごろから、家などから避難所<sup>ひなんじょ</sup>まで歩いてみるべきである。

④ 災害の時のために、準備する食料は最低3日分は必要である。○か×か？

答え：○

災害が発生してすぐに、食べ物や水は届かない。最低3日分は自分でまたは家族で準備しましょう。食料が届くのは約3日かかると言われています。

⑤ 災害伝言用ダイヤル<sup>さいがいでんごんよう</sup>は177か171どちらでしょう？

答え：171

使い方は、171+自宅の電話番号。音声ガイダンスあり。毎月1日は練習に利用できる。携帯電話<sup>けいたい</sup>は災害時つながりにくいので、公衆電話<sup>こうしゅう</sup>を使うことがおすすめ。(別紙「詳細 NTT 災害用伝言ダイヤル」を参照のこと)

⑥ 定期的に防災家族会議を開いている。○か×か？

答え：○

…家族の中で避難所<sup>ひなんじょ</sup>を決めたり、家具の設置場所<sup>せっち</sup>や非常持ち出し袋<sup>ひじょう</sup>の中身などについて、話し合ったりすることが大切。家族とのコミュニケーションをとる。

※人数が多く数箇所ですべて同時並行しながらゲームをしている場合、それぞれのチームがすべてゴール地点まで到着してから答えあわせと解説をすることもできる。

#### 理科(☆)カードの解答編の使い方

解答編は単語カードのような形になっている。

単語カードの表面には解答番号と答え記載している。裏面に解説があるので、理科カードにある解答番号と同じ番号をみつけ答えあわせをする。

# レッツぼうさいスゴロク

組 番 名前

---

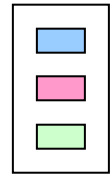
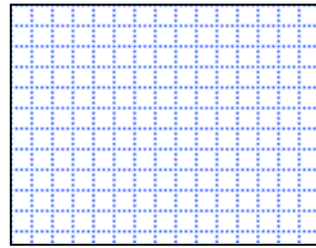
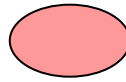
防災マス（○の形のマス）を通った、止まったときは、マスの番号と同じ番号の空白に自分の答えを書き込んでください。

答え合わせが始まるまで、絶対にほかの人に見せないでください。

①	
②	
③	
④	
⑤	
⑥	



↓ハッピーポイント置き場



↑カード  
置き場

1. ゲームの準備をしよう。

右の図のようにカードやゲームのいたをおいてね

2. 順番をきめよう。

じゃんけんで勝った人から、次は左にいる人、その次は左にいる人と順番を決めていこう。

3. 順番がきた人はサイコロを振ろう。

出た目の数だけマスすすめよう。ただし、次のことに注意してね

**○の形のマス(なまえ「ぼうさいマス」)**

○のなかに問題が書いているよ。**このマスを通ったときはかならず問題に答えてね。**

解答シートに、問題の上にある番号と同じ番号の空白があるから、そこに自分の答えを書いてね。

ゲームマスター(先生)に言われるまで、絶対に他の人に見せないで!

このマスにちょうど止まった人は、問題に答えたあと、次の出番がくるまで待っていてね。

**☆の形のマス(なまえ「理科マス」)**

このマスにとまった人は、☆のもようがついたカードを1まいめくってね。ウラに書いてある問題にすぐに答えてね。答えを決めたら☆カードの右端にある番号をみて、「解答カード」の表に同じ番号がかかれたカードをみつけてウラをみよう。答えがあっていたら幸せポイントを1まいもらってね。答えがまちがっていたら幸せポイントはもらえないよ。

答え終わったカードは自分のでもとにおいておこう。

**♡の形のマス(なまえ「イベントマス」)**

このマスにとまった人は、♡のもようがついたカードを1まいめくってね。ウラに書いてあるとおり、幸せポイントをもったり、渡したりしよう。

使い終わったカードは自分のでもとにおいておこう。

**□の形のマス(なまえ「すごろくマス」)**

このマスにとまった人は、□のもようがついたカードを1まいめくってね。ウラに書いてあるとおりにやってみよう。

使い終わったカードは○のもようがついたカードの束の一番下になおしておこう。

ゴールに着いた順番	もらえる幸せポイント
1 番目	3まい(3ポイント)
2 番目	2まい(2ポイント)
3 番目	1まい(1ポイント)
4 番目から最後まで	0まい(0ポイント)

4. はやくゴールをめざそう!

コールした順番に幸せポイントがもらえるよ。

5. ゲームマスター(先生)にきて、ぼうさいマスの答え合わせをしよう。

正解していたら、ひとつ正解するごとに幸せポイントを2まいもらってね。もしまちがっていたら、ひとつまちがうごとに自分のもっている幸せポイントを3まい元にもどしてね。ゲームマスター(先生)が説明してくれるから、なぜ答えがそうなったのかちゃんと聞こう。

6. さいごに幸せポイントを一番多く持っていた人が優勝だよ。みんなおつかれさま。