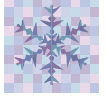


# ウィンタービンゴ



冬の森には何もありませんか？よく見ると、面白いものや不思議なものにいっぱい出会えるかもよ。みんなはいくつ見つけれられるかな。



見つけたら○をする。



持ってくる。(持ってこられたら○をする。)



聞こえた音を言葉で書く。



絵や言葉で書く。

あか み 赤い実  	かぜ おと 風の声  	け つつめ 芽 毛につつまれた芽  	どうぶつ あし 動物の足あと  	き 木にくっついたま まの枯れ葉  
どうぶつ ひと かお み 動物や人の顔に見 える葉の落ちたあと  (絵) 	どうぶつ き えだ 動物が木の枝をか じったあと  	はやし なか ゆき 林の中で雪が いちばんすく ところ 一番少ない所  	みどりいろ は 緑色の葉  	もり なか いちばん め だ 森の中で一番目立 ったもの  
こんちゅう 昆虫のサナギ (マ ユ)  	ゆき けっしょう 雪の結晶  	「こぶ」がたくさ ん付いた枝  	とり な ごえ 鳥の鳴き声  	ゆき うえ ある こんちゅう 雪の上を歩く昆虫  
とげのある枝  	かぜ と 風で飛ぶたね  	どうぶつ うご 動物が動いている ところ  	とり す 鳥の巣  	ゆき うえ ある とき 雪の上を歩く時の おと音  
「うろこ」でおお われた芽  	おお 大きな「つらら」  	どうぶつ 動物のふん  	マツボックリ  	どうぶつ 動物がおしっこを したあと  

# ウィンタービンゴの進め方










## 【基本的な考え方】

- ・ このプログラムは、「ビンゴ」というゲームの中で自然を見る視点を与え、その面白さや不思議さに気づかせていくというものです。得点を競い優劣をつけるものではありません。
- ・ 「何が正解なのか」といったことも考える必要はありません。正解は子どもの中にあります。

## 【プログラムの進め方】

### 1. ゲームの進め方の説明をする

- ・ グループ（2～4人が適当）で力を合わせて行う（誰か一人が見つけたら、必ずグループの友だちに教えるようにする。）ことを伝える。
- ・ 活動範囲（活動コース）を伝える。
- ・ 集合時間と場所を伝える。
- ・ 各マークの説明をする。

		見つけたら○をする。
		持ってくる。（持ってこられたら○をする。）
		聞こえた音を言葉（擬音等）で表現します。 鳥の声ならば「ちーちーちー」のように。
		質問に対して言葉で答えます。
		とあるものは、絵を描きます。





### 2. 安全上の注意をする

- ・ 雪が急にへこんでいる所は川が隠れている可能性があるので、気をつける
- ・ 屋根の雪が落ちてきそうな所には近寄らない。

### 3. ゲームの開始

- ・ 先生方は子ども達と一緒に回り、子ども達の見つけたものに共感するような声掛けを行うと良いでしょう。
- ・ 動植物の名前を聞かれても、答える必要はありません。「何の糞だと思う？」「後で調べてみようか」といったように、子ども達の知的好奇心を次につなげるような声掛けをすると良いでしょう。（実際に調べたい時は、事務室に声を掛けてください。図鑑等を貸し出すこともできます。）

### 4. ふりかえり（この時間を十分にとると、活動に深まりが出ます。）

- ・ いくつかのグループが集まって、   の欄の発表を行います。その際、相手の発見を否定するのではなく、共感する姿勢で臨むよう指導してください。
- ・ 同様に、 の欄で、面白かったものや、どんなふうに見えたか、などを発表し合います。
- ・ 発表では気づいたことや不思議に思ったことを交えながら話すようにさせると良いでしょう。
- ・ 最後に、他のグループの発表を聞いて驚いたことや、このプログラムを通して感じたこと、友だちの行動で感心したこと等を全体の場で発表する時間をとる。