

動物ごっこで歩いてみよう♪

■プログラムの概要

ねらい	• 動物の歩き方を真似して遊び、生きものへの関心を持たせる。 • 動物の生態を学び、観察する際の注意点を知る。		
キーワード	いきもの		
対象	幼児～小学2年		
時間	50分	実施場所	広い場所
使用するもの	パソコン、プロジェクター、スクリーン、パワーポイント資料、輪っか（もしくは足跡の絵）		
全体の流れ	1. 足跡シルエットクイズ （パワーポイント使用） 2. 生きものモノマネ歩き 3. まとめ		

■進め方

時間	内容	指導上の留意点
10分	<p><導入></p> <ul style="list-style-type: none"> ・身近でどんな生きものをみたことがあるか？ 	<ul style="list-style-type: none"> ・足の数は何本か？どんな歩き方をしていたか？意見を引き出す。
15分	<p><足跡シルエットクイズ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・生きものは近づくと逃げてしまう。離れて観察すると、歩き方などの違いに気づく ・足跡のシルエットを見せる ・その生きものはどう歩くのか 	<ul style="list-style-type: none"> ・パワーポイント資料参照 ・飼育している生きものなどを加えると親しみがわく
15分	<p><生きものモノマネ歩き></p> <ul style="list-style-type: none"> ・クイズで出てきた生きものの歩き方を実際に行う。 ・前足・後ろ足それぞれに輪っかを配置し、その輪っかを元に歩き方のモノマネを行う。(スズメ・タヌキ・ウサギなど) 	<ul style="list-style-type: none"> ・前足用と後ろ足用の輪(絵)を用意しておく ・指導者が始めにデモンストレーションを行い、その後子どもが行う。 ・動物に応じた小道具を用意すると反応がよい
10分	<p><まとめ></p> <ul style="list-style-type: none"> ・子どもに感想を聞く ・身近な生きものでも様々な歩き方をするので、追いかけるのではなく、じっくり観察すると生きものをじっくり見ることができることを知らせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・発展として、歩いてみてどう感じたか？なぜそんな歩き方なのか？考えさせる。

■使用するもの

物品名	数量	備考
パソコン、プロジェクター、 スクリーン	各1台	なければパワーポイント資料を 印刷したもので紙芝居を行う。
パワーポイント資料		
輪（足跡用） または、足跡の絵（厚紙など）	モノマネを行う数	輪は新聞紙で作ったものなどで 可。 前足用・後ろ足用で色を分ける とよい
各種小道具	必要に応じて	必要に応じて

■実施にあたって留意する点

- ・足跡の輪や厚紙は、両面テープなどで固定できるようにする。
- ・ものまね歩きに合わせてピアノなどでリズムをつけると、より楽しく遊べる。