

**File 5 - 5: 赤城の生態系の循環と文化を学ぶプログラム >>>>>> ネイチャーゲームと火起こしをしよう**

サンデンフォレスト(所要時間 4 時間 15 分)



**【森の中でのゲーム】**

(内容)

樹木を利用した鬼ごっこ、松ぼっくりぶつけとキャッチ、鷹とネズミゲーム

(ねらい)

樹木を使ったゲームを体験し、自然と親しむことができるようになる。

**【サンデンフォレスト散策】**



(内容) ほたるの里、ピオトープを観察、広葉樹の土手を散策する。

(ねらい) 自然観察を通して、生き物の結びつきを理解できるようになる。

**【火起こし、お茶沸かし】**



(内容) 松ぼっくり、小枝、枯れ草を利用して火を起こす。

(ねらい) 火起こしを通じて先人の知恵を学ぶことができるようになる。

**指導体制**：指導者 1 名、指導助手 5 名 に対し **対象人数**：25～30 人

**準備**：動物カード、火起こしの炉、マッチ、水、降雨時の備えとして「森の教室」を予約

**留意点**：寒さ対策      ネイチャーゲームでの場所の整備、安全確保      火の扱い

**プログラムの関連性**：

**小学校学習指導要領**

**理科 B 生命・地球**

**5 年(1) 植物の発芽・成長・結実**

植物を育て、植物の発芽、成長及び結実の様子を調べ、植物の発芽、成長及び結実とその条件についての考えをもつことができるようにする。

ア 植物は、種子の中の養分を基にして発芽すること。

イ 植物の発芽には、水、空気及び温度が関係していること

ウ 植物の生長には、日光や肥料などが関係していること。

エ 花にはおしべやめしべなどがあり、花粉がめしべの先に付くとめしべのもとが実になり、実の中に種子ができること。

**6 年(3) 生物と環境**

動物や植物の生活を観察したり、資料を活用したりして調べ、生物と環境とのかかわりについての考えをもつことができるようにする。

ア 生物は、水及び空気を通して周囲の環境とかがわって生きていること。

イ 生物の間には、食う食われるという関係があること。