

# 社 会

教科

社会 01

## 国旗でぬりえ

対象人数	1人以上
所要時間	15～30分
準備するもの	画用紙（A4サイズぐらい）、国旗がわかる本、クレヨンや色鉛筆、マジックなど
ねらい・効果	ぬりえを通して世界の国々の国旗を、楽しみながら覚えることができる

### 《遊び方1》

1. 国旗が書いてある本を探す。
2. 指導者がそれを画用紙のサイズにモノクロコピーをして、子どもに渡す。
3. 国旗を見ながら、ぬりえをはじめ。
4. 完成！

### 《遊び方2》

1. 国旗が書いてある図鑑や地図帳などを用意する。
2. 画用紙にまねをして作る。
3. 完成

### 《発展・応用》

たくさんの人数が集まっている状態ならば、ゲーム形式にして、国旗の本を見つける早さを競ったり、塗り絵の数を競ったりといろいろなパターンに変化させることができます。

教科

社会 02

## 都道府県パズル

対象人数	1人以上
所要時間	15～30分
準備するもの	厚い画用紙かボール紙、白地図（又は地図帳）、はさみ
ねらい・効果	都道府県のパズルを通して、形や位置、名前を覚えることができる

### 《準備》

#### パズル作りをする

- ①指導者が白地図（または地図帳）を画用紙（またはボール紙）にコピーする。
- ②子どもがそれを都道府県ごとにはさみで切る。

### 《遊び方》

#### パズルを完成させる

1人で活動をすることもできますが、集団ゲームとする時には・・・

- ◎チーム対抗とする。⇒1チームに1つのパズルを用意し、1ピース置けたら、次の人に交代。どのチームが一番早くできるかを競う。  
1チームは4、5人がいい。

### 《発展・応用》

難しく感じている子どもには、はさみで切る前の地図のコピーを渡し、上から都道府県のピースを置いていくやり方に変えてあげるといいでしょう。

子どもたちがたくさんやっていく中で覚えていった場合には、指導者が「〇〇県」といって、子どもがピースを探すような形に変えることもできます。

## 泥水をきれいにしよう

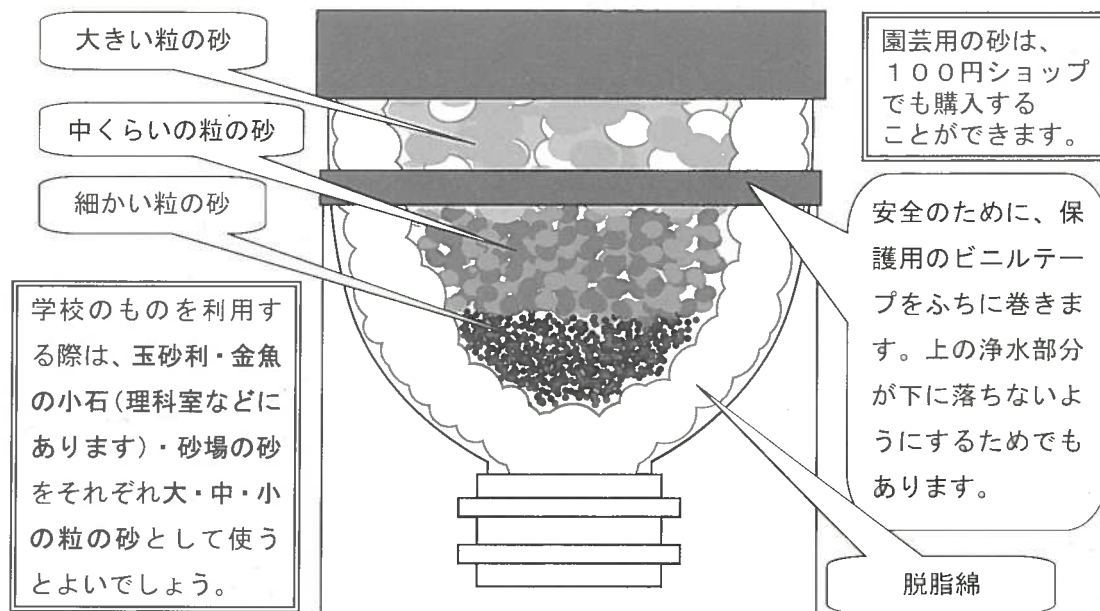
対象人数	1人以上
所要時間	1時間～
準備するもの	四角い形の1.5ℓのペットボトルと500mlのペットボトル(2人で1本)・ビニルテープ・脱脂綿・園芸用(ゼオライトなど)の粒の違う砂3種(大中小で)
ねらい・効果	水がきれいになる過程を体験することで、清潔な飲料水の確保のための仕組みについて関心をもつことができる

### 1. 浄水器製作タイム～ペットボトルの浄水器を作る時間です。

- ① 1.5ℓのペットボトルを上から1/3のところを切り、ふちにビニルテープを巻きます。(指を切らないための保護テープです。2/3のほうにも同様に貼りましょう。)

**注意!** カッターナイフ使用の場合は、安全に配慮しましょう。

- ② 口を逆にして、残りの2/3の中に入れます。(キャップははずしておきます。)
- ③ 脱脂綿を敷き詰めてから、砂を小・中・大の順に入れます。
- ④ 一度、水を入れて、砂粒の隙間がきゅっとしまるようにします。



### 2. 実験タイム～泥水をきれいな水に変える実験を行う時間です。

- ① 500mlのペットボトルで泥水を作ります。
- ② 泥水を少しずつ浄水器に注ぎます。全部入れる必要はありません。あふれないように様子を見ながら入れるようにしましょう。
- ③ ペットボトルに入った泥水と出てくる水の色を比べましょう。

#### 《発展・応用》

水をきれいにするしくみは、4年生の「安全なくらしとまちづくり」で学習します。安全でおいしい飲料水は、浄水場という工場で計画的に作られています。わたしたちの飲む飲料水も、この実験装置より精密ではあるものの、基本的には同じ仕組みでゴミを取り除いていること(大きいゴミ⇒小さいゴミ)、目に見えない細菌を取り除くために、消毒していることなどを理解する単元です。

教 科

社会 04

## 歩測にチャレンジ

対 象 人 数	2人以上
所 要 時 間	30分～1時間
準備するもの	巻尺(メジャー)
ねらい・効果	伊能忠敬の業績の偉大さを、歩測を実際に行うことで楽しく知ることができる

江戸時代。日本に正確な地図をもたらせた伊能忠敬は、歩測によって日本地図を作り上げたといわれています。それを体験させるのがこの活動です。

### 《遊び方》

- ①参加する子どもの1歩の距離を測ります。
- ②教室のすみからすみ、建物の廊下、グラウンドなど、指定された場所の距離を歩測によって測ります。
- ③実際の距離を提示して、歩測の距離がもっとも実際の値に近かった人(チーム)が勝ちです。

★まずは近い距離からはじめて、少しずつ距離を遠くにしていくと面白いでしょう。

### 《発展・応用》

チーム対抗戦にするには、チームみんなで歩測し、その距離を平均して答えを導いたり、もっとも実際の値に近かった子どもがいるチームにポイントが入る形にしたりしてもいいでしょう。ピタリ賞やニアピン賞などを設けると、活動が盛り上がります。

教 科

社会 05

## 歴史人物福笑い

対 象 人 数	2人以上
所 要 時 間	15～30分
準 備 す る も の	歴史人物の肖像（社会科の教科書など）、はさみ、目隠し用のタオル
ね ら い ・ 効 果	福笑いを通して、歴史人物の顔や名前を楽しく覚えることができる

### 《準備》

歴史人物福笑い作りをする

- ①指導者が歴史人物の肖像画をコピーする。
- ②子どもがそれを目・鼻・口などのパーツごとにはさみで切り分ける。

### 《遊び方》

福笑いを完成させる（目隠しをして置いていく）。

- ・歴史人物の肖像画のコピー（台紙）を置く。
  - ・その上に目隠しをした子どもが目・鼻・口などのパーツを置いていく。
- …ゲーム的な内容としては、

- ◎チーム対抗とする。⇒1チームに1つの福笑いを用意し、完成度の高さで競争する。ほかのメンバーは指示をして、完成を目指す。1チームは2人がいい。

★難しく感じている子どもには、目隠しをはずして台紙を見ながら置いていく練習をしてから、実際に目隠しをするとよいでしょう。

★子どもたちがたくさんやっていく中で慣れて上手にできるようになった場合には、台紙をはずし、パーツを置いていく形に変えることもできます。

### 《発展・応用》

さらに発展させるには、たくさんの歴史人物の福笑いを用意し、指導者が「織田信長」など人物名を言ってから、子どもが台紙とパーツを見つけスタートする活動もできます。

教科

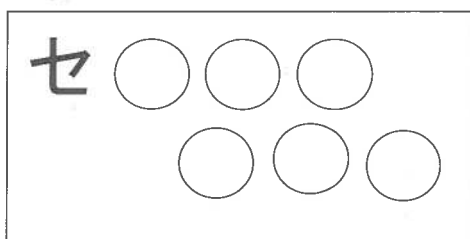
社会 06

## 地域クイズ「どこの名前でしょう」

対象人数	2人以上
所要時間	15～30分
準備するもの	A4画用紙(たくさん)・マジック(1人1本)
ねらい・効果	地域のある建物の名前をあてるクイズを通して、地域への興味・関心を高めることができる

1. お手本タイム～指導者が、画用紙に手本となる問題を書いて出す時間です。

校区にあるものの名前だよ。さて、何だと思う？



セブンイレブンかな？

セイコーマートかも…

### 大切！

①わからない時は、ヒントを出します。ヒントには、  
 ・セ〇〇-〇-〇など、〇の中に字を当てはめる  
 ・「□□のそばにあるよ」という具体的な場所を示すなどを出すといいでしょう。

②子どもがいくつか答えを出したところで、〇の中全部に言葉を当てはめて、正解を伝える。

セイコーマート

やっぱり、セイコーマートだったね！

2. クイズ作りタイム～子どもに画用紙を渡して、クイズを考える時間です。

※人数が多い場合は、2人1組のグループに分けるとよいでしょう。

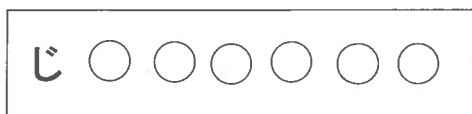
※低学年は、地域の様子をよく知らない場合も考えられます。中学年や高学年と組み合わせるなど、グループ分けには配慮するようにしましょう。

※使う文字は、低学年に配慮して、ひらがなかカタカナで統一するとよいでしょう。

※クイズを考える時間は、5分程度にします。時間の余っているグループは、もう1問考えてもよいことにすると、一生懸命に取り組みます。

3. クイズタイム～子どもがお互いに問題を出し合う時間です。

さて、どこの名前でしょう！



えー、難しいよ。ヒントが欲しいな！

### 《発展・応用》

地域にあるものやその特色は、3年生の「見つめてみようわたしたちのまち」で学習します。「スーパー売り物クイズ」など、工夫することにより、低学年でも楽しむことができます。また、「都道府県クイズ」「国名クイズ」にすると、高学年向けになります。

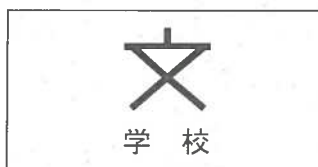
教 科

社会 07

## 地図記号ビンゴ

対 象 人 数	2人以上
所 要 時 間	20分
準 備 す る も の	3×3(4×4も可)の方眼プリント・筆記用具(1人1本)・地図記号を書いた画用紙
ねらい・効果	地図記号ビンゴを通して、楽しみながら地図記号を覚えることができる

1. 地図記号提示タイム～画用紙に書いた地図記号を子どもに見せ、その意味を教える時間です。



その記号、見たことがあるよ。

### 大切！

地図記号には、次のようなものがあります。

交番 X      郵便局 ⊕      消防署 Y      神社 門      学校 文      銀行 〇  
 橋 二      工場 ⚙      寺 卍      病院 ⊕      空港 +      漁港 ↓      灯台 ⚙  
 温泉 〰      畑 〰      田 田      くだもの畑 〇      鉄道(JR) - - -

2. 書き込みタイム～子どもに方眼プリントを渡して、記号を書き込む時間です。

- ※プリントには、地図記号のみを書き込むようにします。
- ※全部のますに地図記号を書くことを必ず伝えましょう。
- ※必ず「学校」を入れるなど、きまりがあってもよいでしょう。
- ※全員が書き込んだことを確かめるようにしましょう。

3. ビンゴタイム～ビンゴをして遊ぶ時間です。

- ①指導者が地図記号を言います。あらかじめ紙に書いておき、くじのように引くと、盛り上がりします。
  - ②子どもは、自分のプリントの中の地図記号を塗りつぶします。
  - ③縦、横、ななめ、どれでも1列を塗りつぶすことができたら、ビンゴです。残り1つでビンゴになる時には、必ず「リーチ!」と言うようにします。
  - ④ビンゴの時は、大きな声で「ビンゴ!」と言うようにします。
- ※1列ではなく、2列ないし3列にしてもよいでしょう。

### 《発展・応用》

地図記号は、3年生の「見つめてみようわたしたちのまち」で学習します。地図記号は社会科の基礎基本なので、しっかりと覚えてほしいところです。なお、高学年が多い場合は、「国旗ビンゴ」など、応用することができます。低学年が多い場合は、簡単に書けるものを選ぶとよいでしょう。



教科

社会 08

# 地下鉄すごろく

対象人数	3人以上
所要時間	1時間以上
準備するもの	A3画用紙・5cm×5cm程度の正方形の紙(駅数分)・のり・駅名を書いた見本の紙・さいころ・コマ(各自作ってもよい)
ねらい・効果	地下鉄すごろく遊びを通して、駅の名前や順番、その駅付近の特徴を覚えることができる

## 1. すごろく製作タイム～駅名を書いた紙をはり、すごろくを作る時間です。

- ①スタートとゴールの駅を子どもに伝えます。南北線すごろくは真駒内と麻生、東西線すごろくは新さっぽろと宮の沢、東豊線すごろくは福住と栄町が、それぞれスタートかゴールの駅になります。
- ②4人一組のグループをつくります。グループができたら、Ⅰ. 駅の分担をする Ⅱ. 「一回休み」「スタートに戻る」「3つ進む」「もう1度さいころを振る」の特別駅を決めるの2つについて話し合います。



「スタートに戻る」は、ゴールに近いとかわいそうだから、大谷地くらいにしようか。

特別駅は、全体のバランスを考えて決めるといいね。



ぼくは、円山公園から宮の沢までの駅を作るよ。

特別駅は、子どもの実態に応じて増やすことも可能です。「隣の人とじゃんけんして、勝ったら3つ進む」など、楽しい駅を作るのもよいでしょう。



- ③見本を見ながら、正方形の紙に駅名を書きます。特別駅は、理由がつくようにします。

### 大谷地

忘れ物をして家に帰ることに！  
スタートに戻る。

### 大通

家族でご馳走を食べ  
ていい気分！  
3つ進む。

特別駅以外にも、その駅の情報があれば書き込むようにすると、学習効果が高くなります。

### 円山公園

円山動物園があるよ

- ④A3の画用紙に、順番どおりに並べて、のりで貼ります。

## 2. すごろく遊びタイム～実際にすごろくで遊ぶ時間です。

※あらかじめ、実態に合わせたすごろくのルールをいくつか決めておきましょう。

### 《発展・応用》

区の特徴や交通の様子は、3年生の「わたしたちの市はどんなところ」で学習します。ゴールを终点ではなく、途中の駅にすることもできます。その際は、「今日は円山動物園に行くよ」など、ストーリー性をもたせるとよいでしょう。また、「JRすごろく」や3つの線を合わせた「札幌地下鉄すごろく」もつくることができます。ゴールを違う線に設定し、大通駅で「乗り換え」することも可能です。

教科

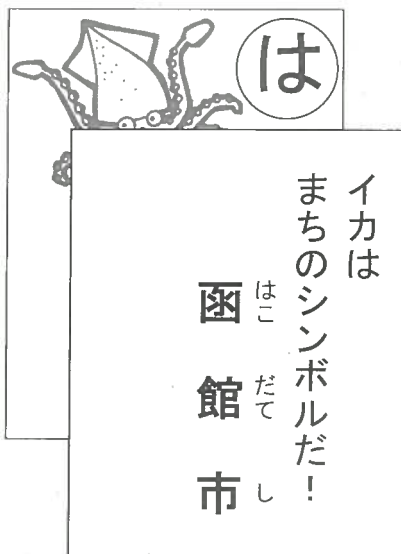
社会 09

# 北海道名物カルタ

対象人数	5人以上
所要時間	1時間以上
準備するもの	8cm×7cmの厚手画用紙(たくさん)・マジック・色鉛筆・北海道の特産物などの情報・図鑑やカット集(絵札をかく時の参考にする)
ねらい・効果	カルタ作りや遊びを通して、地域の特産物を知ることができる

## 1. カルタ製作タイム～特産物情報をもとに、カルタを作る時間です。

- ①カルタにする市町村を決め、製作分担をします。
- ②「その市町村を代表するもの・こと」「その市町村の頭の文字」の2つを必ず書くことを確かめてから、取り札を作ります。
- ③取り札に合うように、読み札を作ります。



### 北海道の特産物

4年生の社会科の教科書やインターネットから調べることができます。代表的なものでは、函館市のイカ・夕張市のメロン・利尻島の昆布・礼文島のウニ・根室市のサンマ・雄武町のカニ・芽室町のジャガイモ・別海町の牛乳・余市町のりんご・厚岸町のカキなどがあげられます。特産物以外にも、千歳市の新千歳空港・倶知安町のスキー場・旭川市の旭山動物園など、その市町村の代表的なものを取り上げることもできます。あらかじめ、どこの町を取り上げるか決めておくと、作業がスムーズに進みます。

ラミネート加工をすると、丈夫で長持ちするよ！



## 2. カルタ遊びタイム～実際にカルタで遊ぶ時間です。

- ※人数が多い場合は、いくつかのグループに分けるとよいでしょう。低学年は中学年や高学年と組み合わせるなど、配慮するようにしましょう。中学年・高学年が多い場合は、グループ対抗戦などを取り入れると盛り上がります。
- ※使う文字は、低学年に配慮して、ひらがなかカタカナを使ったり、読み仮名をふったりするとよいでしょう。
- ※北海道地図を用意し、市町村に印をつけるようにすると、学習効果が高まります。ただし、低学年は、地図の見方をまだ学習していないので、4年生以上の児童の手伝いが必要になります。

### 《発展・応用》

地域の特色については、4年生の「わたしたちの北海道のまちづくり」で学習します。人々の生活や産業は、地形や気候などの自然条件と密接に結び付いていることを理解する単元です。この他にも、地域の特色がよく見える「カントリーサイン」を取り上げると、手軽にカルタを作ることができます。

教科

社会 10

## メイドイン〇〇探し

対象人数	2人以上
所要時間	10分
準備するもの	記録用紙(黒板やホワイトボードがあればいい)
ねらい・効果	日本製の商品や外国製の物を見つける活動を通して、日本とかかわりの深い国々を知り、貿易について関心を高めることができる

例えば、指導者が「メイドインジャパン」といったら、日本製のものを探し、それを指導者に報告したら1点といったように、「メイドイン〇〇」と書かれている製品を探すゲームです。何点集めることができるかで競争します。指導者は、その結果を記録していき、時間内でもっとも得点が高いチームが勝利チームとなります。

★英語がわからない子どももいるので、made in 〇〇ということを黒板か、ホワイトボードなどに書いて、提示しておくことが大事です。

★日本、中国などが多いので、そのあたりからはじめるといいでしょう。あまり多くない韓国、アメリカ、台湾などは、得点を高くするなどすると盛り上がるでしょう。

★活動する部屋の物品に応じて、問題の難易度が変わります。ご注意ください。

### 《発展・応用》

同様のやり方でスーパーの折り込み広告を使って、都道府県の産地を探すゲームも可能です。