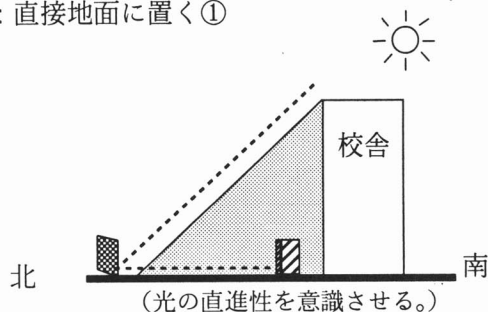


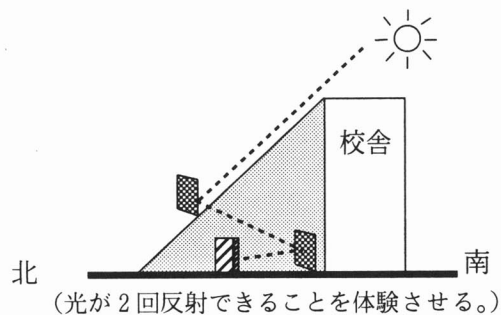
ばできるかな?」「見つけたこと、思ったこと!」  
 を書いている子にはボーナス点を加算した。

なお、いくつかのグループで協力して行ってもよい、時間内であれば見つけたことや思ったことは追加してもよいというルールとした。

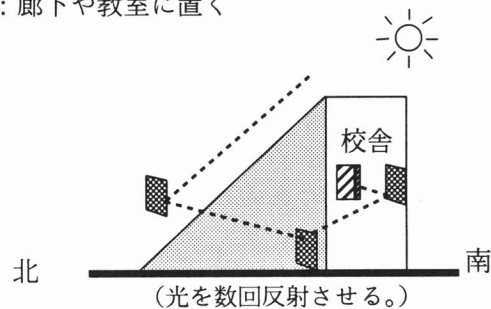
A: 直接地面に置く①



B: 直接地面に置く②

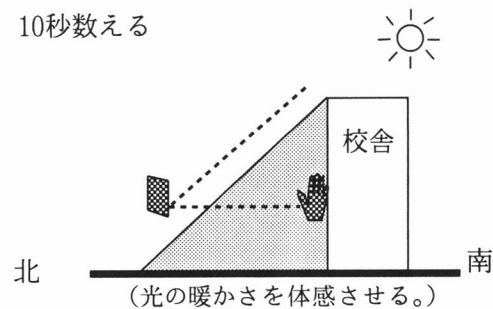


C: 廊下や教室に置く



D: 友達の手をまとして

10秒数える



【まと当てゲーム(1)スコアカード】

年 組 番 氏名

A: 地面においたまと①(20点+ 点+ 点+ 点)=

どうすればできるかな?

見つけたこと,思ったこと!

B: 地面においたまと②(20点+ 点+ 点+ 点)=

どうすればできるかな?

見つけたこと,思ったこと!

C: ろうかや教室のまと(20点+ 点+ 点+ 点)=

どうすればできるかな?

見つけたこと,思ったこと!

D: 友達の手をまと10秒(20点+ 点+ 点+ 点)=

どうすればできるかな?

見つけたこと,思ったこと!

合計点 ( 点)

(2) まと当てゲーム 2

ここでは、光の量や暖かさを数量的に把握できるようにするために、「光量レベルインジケータ」(Eのまと)と「フィルムケース温度上昇感知器」(Fのまと)を使用した。Eのまつの場合は、発光ダイオードが1つ点灯するごとに10点を得点とした。Fのまつの場合は、ストローの目盛り5つ分の水位の上昇が見られれば50点を得点とし、4種類のまとのうち最低1つ、できれば全部のまとに挑戦させることにした。

E: 光量レベルインジケータ(明るさが増す。)

F: フィルムケース温度上昇感知器

(F 1~F 4)のいずれか。(暖かさが増す。)

F 1: 黒い画用紙を巻いたもの

F 2: 白い画用紙を巻いたもの

F 3: 透明のフィルムケース

F 4: アルミ箔を巻いたもの