

ヒントカードについて

Hint Cards

作成

長野大学地域づくり総合センター
「信州上田学」2022 年度事業

稲倉地区における棚田生態系の
持続可能な管理・利活用
稲倉の棚田にいる生物あてゲーム
Hint Cards

稲倉の棚田保全委員会
稲倉自然探究会

長野大学環境ツーリズム学部
満尾ゼミ

協力
豊殿小学校



【ヒントカードとは】

このカードは、生き物のことを学ぶ時に、名前から先に理解していくのではなく、逆にヒントから生き物を探っていくことで、想像力をかきたて興味を持って理解していくことを意図しています。

棚田は人の手が加わった「半自然草原」の環境です。そのような場所でしか生息できない沢山の生き物が暮らしている棚田で、地元の豊殿小学校3年生が課外授業を通し、それぞれの特徴を調べてくれました。

子供たちが気づいたヒントによって、棚田の生き物を楽しく学ぶきっかけになればと考えています。

【遊び方】

- I. 出題者を決めます。
- II. 出題者は、はじめのヒントから順番に問題を出していきます。
- III. 出題者は、1つのヒントごとにちゃんと間をおいて、みんなに確認しましょう。
- IV. 分かったと思った人は答えを言わず、人差し指を鼻につけてください。次のヒントを聞いて「ちょっと違ったかな？」と思ったら、人差し指をそっと離して大丈夫です。
- V. 出題者は、4つくらいまでヒントを出したら、おさらいの意味ではじめのヒントからもう一度、みんなに確認しましょう。
- VI. 最後までヒントを出してみんな分かったら、「せーの」の掛け声で、一緒に生き物の名前をこたえましょう。まだ分からない人がいたら、分かった人が新しいヒントを考えて問題を出します。
- VII. みんなが分かるまで遊んでみましょう。

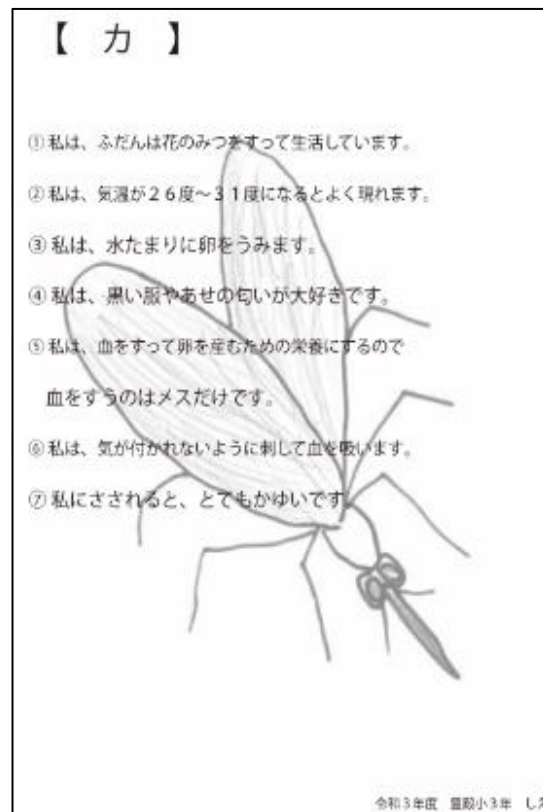
■ 豊殿小学校のみんなが
絵を描いてくれたよ！

■ カードは全部で24種類

■ ブランクカードが6枚
ブランクカードには、自由に
絵を描いてみよう

～ヒントカードの遊び方の例～

ヒントから、棚田の生き物を推理してあてよう。



- ①出題者を決めよう。
- ②出題者は、ひとつずつヒントを出そう。
- ③回答者は、答えが分かってても、まだ言わないで。
- ④出題者は、最後までヒントを出しましょう。
- ⑤回答者は、最後までヒントを聞いてわかったら、
せーので、一緒に生き物の名前を答えよう。

答えのわからない人がいたら、新しいヒントを考えて
出してみよう。

この他にも、色んな遊び方を考えてみよう。

◎blankカードが6枚入ってるよ。みんなも自由に絵を描いて、ヒントを考えてみよう。