

ステージ1 – 聞こえているよ！

前提条件：家族で一緒に算数を楽しむことに対する意欲と興味！

はじめに.....

幼い子供が世界について学ぶのを見るのは、なんと素晴らしい時間なのでしょう！小さなスポンジのように、周りで起こっていることすべてを観察し、あなたの声もしっかり聞いています！彼らは絶えず遊び、実験し、世界を理解し、ハイハイし、歩き、話し、体験しているすべてのものとの関わり方を学んでいます。

算数は、お子さんたちが学んでいるこの世界の自然な一部です。あなたの算数に対する経験や感情がどうであれ、これは算数を家族みんなで楽しめる遊びのようなアクティビティにするチャンスです。

一緒に行う算数の主なアクティビティは、お子さんを常に算数的な言葉や考え方に触れさせることです。これは頭の中ですでに起こっていることを言葉にするだけのことです。物を数えながら作業をしたり、お子さんが遊んでいる物に名前をつけたりすることで、すべてが動き出します。

楽しみましょう！ご家族にとって素晴らしい時間です！

このステージでの新しいアイデア.....

以下は、このステージで取り上げられるトピックの簡単なリストです。

- 一緒に算数を楽しみましょう！これが一番大切なことです。
- 算数を言葉にしましょう。－あなたはいつも頭の中で算数をしています。－その考えを声に出してお子さんに伝え、常に一緒に考えましょう。
- 指をさして説明します。－何かについて話すときは、それを指さしてから話しましょう。お子さんの準備ができていれば、それについて質問をしてみてください。
- 触れさせる－お子さんはさまざまなものに触れることで学んでいきます。最初は理解できないかもしれませんが、頻繁に触れることでパターンを見つけ、何が起きているかを学びます。
- 何でも声に出して数えましょう。数を増やすだけでなく、減らす練習もしてみましょう。ときどき「0」も含めて数えるようにしましょう。
- 物には名前をつけたり、説明したり、比較したり、話あったりできる性質があります。それらの性質は、自然や人間が作り出したパターンへの発見につながります。

法的事項

すべての家庭が、家族と一緒に数学を学び、楽しむ機会を持つべきです。Early Family Mathは、家庭や教育者に対して、非営利目的のみ、許可を求めることなく、これらの資料を編集、翻訳、コピー、配布できるように提供しています。イラストはクリス・ライトとチェン・リュウによるものです。

© Copyright Early Family Math 2025 v.2.0 Creative Commons: Attribution-NonCommercial 4.0 International License

算数を声に出して考えよう

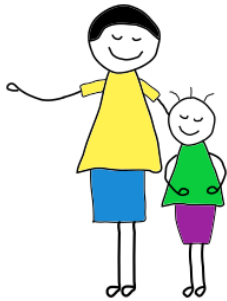
前提条件：なし。

算数を声に出して考えよう ― 一般……………



やってみよう

接触：この幼い時期には、何よりも「さまざまな体験にふれること」が大切です！お子さんはさまざまな経験に触れ、感じるものすべてにパターンを見出しています。お子さんに世界を見せると同時に、算数の言葉や考え方に触れさせ、一緒に算数で遊ぶことの楽しさを知ってもらいましょう。



早くから始めよう：お子さんがあなたの言っていることを理解する前から始めてください。お子さんはスポンジのように、あなたの言葉からあなたが思っている以上のことを吸収しています。

指さす、説明する、尋ねる：お子さんが接しているものを指さして、数、形、色を含む言葉で説明します。ものの数が少ない場合は、声に出して数えてあげましょう。お子さんが十分に大きくなったら、身の回りのものを指差して質問してみましょう。

算数的な対話に関するたくさんの事実

算数について話すべきものは数字だけではなく、ほかにも色々あります。

- 物を説明しましょう。大きさ、色、手触り、形、柔らかさ、湿り気、熱さ、明るさなどについて話しましょう。性質に名前をつけ説明することは、それらを比較し、パターンを発見するために重要です。
- 比較の言葉を使います。より大きい、より小さい、最も高い、最も広い、より多い、より少ない、同じ、…
- 位置の言葉を使います。上、下、間、近く、遠く、上、…
- 空間と時間のパターンや順序について話します。物事の順序を、最初、2番目、3番目、最後と言います。何が起こったか、何がこれから起こるのか、今日起こっていることについて話します。また、見たデザインのパターンについても話しましょう。
- 声に出して数えます。数量を示すために数を言いましょう。
- コレクションから1つか2つのものを加えたり、取り除いたりすることについて話しましょう。
- 測定単位の言葉を使いましょう。インチ、センチメートル、フィート、メートル、マイル、キロメートル、カップ、リットル、クォートなどの言葉を使って、物のサイズを表現しましょう。

これはすべて算数です：物事やその関係をさまざまな方法で説明することは、算数について話していることになります！この語彙や概念を育てることで、あなたのお子さんが算数的に成長し、世界について読む力や話す力も大いに向上します。

算数を声に出して考えよう

前提条件：なし。

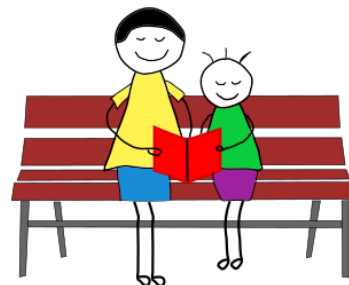
算数を声に出して考えよう – 絵本の読み聞かせ



やってみよう

心地良い：絵本の読み聞かせの時間は、居心地の良い空間で、お子さんと一緒に算数をする素晴らしい機会です。そうすることで、あなたとお子さんの両方にとって数学が楽しいものだというイメージが育まれます。

読みながら話し合う：お子さんと一緒に物語を読みながら、絵や物語の内容について話しましょう。もし大きな黄色い太陽があったら、太陽を指さしてこう言いましょう：「太陽は丸くて、黄色いね。この部屋の壁も黄色いね。この部屋の中で丸いものを指さしてみよう。」



お子さんが大きくなったら、一緒に数を数えましょう。たとえば、この絵の中の黄色い花びらの数を数えたり、お子さんに説明したものを指さしてもらいます。物語の登場人物について話すだけでなく、周りの世界で見ていることについても話し合ひましょう。

EFMの絵本

EFMは無料の絵本をPDF形式で提供しています。それぞれの絵本には、読みながら使えるコメントや質問が提案されています。これらの算数に関する話し合いのアイデアを、日常のアクティビティの中でもお子さんと一緒に活用してみてください。

算数を声に出して考えよう – 家庭の日課……



やってみよう

洗濯：洗濯をするときは、色やサイズなどの類似点や違いで分類しましょう。

掃除：どの物が一緒に仲間になるでしょう。また、なぜ仲間になるべきなのでしょう？箱があったとして、それは何か他のものの中に入るのか、下または上に置かれるのか、それとも中に何かが入るのでしょうか？同じ形の物は一緒にしますか？丸いものや三角のものには、特別な場所がありますか？どのおもちゃを一緒にまとめますか？

入眠と起床：どちらも、物事を順番に行うことについて話し合ったり、最初、2番目、3番目、最後、次といった単語を練習したりするのに適しています。汚れた服はどこに置きますか？服を着るとき、どの服を一緒に着るかをどのようにして決めますか？

算数を声に出して考えよう

前提条件：なし。

算数を声に出して考えよう – 食事の時間……



やってみよう

料理：料理や食事の準備をする際には、材料を数えたり量ったりすることにお子さんを参加させて、手順の順序について話しましょう。お子さんがまだ自分で手順を行う準備ができていなければ、あなたの作業を「監督」させてみてください。

テーブルの準備と片付け：食事の準備をするときには、何人分の食事が必要か数えて、一人一人に必要なもの（皿、フォーク、グラス）について話し合しましょう。飲み物によって異なるグラスが必要な人もいますか？

食べ物を出すとき、どのようにして提供する食べ物の量を計算しますか？例えば、3人分で6つの果物がある場合、各人に公平に分けるには何個ずつ分けたら良いでしょうか？

片付けをするとき、他のものと違う方法で片付けをするものがありますか？蓋が鍋やフライパンに合っているか、どうやって見分けますか？どの種類のものがどの場所に片付けられるのでしょうか？

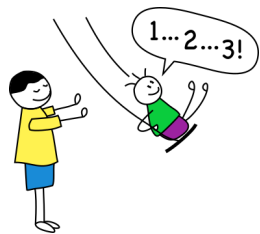
食料品を片付ける：食料品を片付けるときには、どの種類のものが一緒に片付けられるかについて話しましょう。どの食材に冷蔵が必要ですか？缶詰はどこに置きますか？大きな箱のスペースはどこにありますか？上、下、周り、間などの関係を示す言葉をたくさん使いましょう。

算数を声に出して考えよう – 遊びの時間……



やってみよう

家や公園で遊んでいる間、指摘して説明するべき算数がたくさんあります。



遊び場で：子供達の数、ブランコの数、階段の数など、何でも数えてみましょう。そして、あるものが別のものよりも数が多いことについても話しましょう。

ブランコで：お子さんが乗っているブランコを押すのは、お子さんと一緒に数を数える絶好の機会です。押すたびに「1、2、3、4、5」と数えましょう。お子さんが5までの数え方を覚え始めたら、5から逆に数えるのも良い方法です。時には0から始めたり、0で終わらせてみましょう。

遊び場にある円、曲線、直線、三角形、正方形を指摘しましょう。そして、あるものが他のものの上にあったり、下にあったり、間にあったり、またはその上にあることについて話しましょう。

自宅で：おもちゃやブロックで遊ぶときには、サイズを比べてみましょう。－「どちらのタワーが高いかな？」、「2つのタワーを同じ高さに作ることができるかな？」など、おもちゃの大きさ、数、色、写真に写っている動物、または外で見られるものを説明し、比べてみましょう。ジグソーパズルを作る場合は、必要なピースの形や色を説明しましょう。

算数を声に出して考えよう

前提条件：なし。

算数を声に出して考えよう－外出・・・・・・・・・・



やってみよう

旅行中は、お子さんと算数の話をする機会がたくさんあります。



少し変わった赤い車を見かけたら、それを指差して、一緒に似たような赤い車を数えてみましょう。同様に、大きなトラックを見つけて、それを数え始めるのもいいでしょう。

建物、窓、木、人など、大きいもの、小さいもの、薄いもの、広いものについて質問しましょう。どの物が他の物よりも近いのか、どの物が遠くにあるのかを考えてみましょう。

図形：建物のデザインの中に円を見つけたら、お子さんに他に見える円を指摘させてみましょう。たとえば、信号機の円などです。交通標識や店舗の看板は、形を説明したり名前を付けたりするのにぴったりの素材です。



形、色、数え方などを探す習慣を身につけると、それらについて話す機会は尽きることがありません。

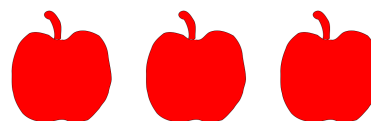
算数を声に出して考えよう－買い物・・・・・・・・・・



やってみよう

店で買い物をするとき、数えなければならないこと、説明しなければならないことはたくさんあります。

数え方：何個のリンゴが必要かを話し、選びながら一緒に数えましょう。自分の前に並んでいる人を数え、他の列の長さと比較してみてください。



図形：果物の形や食べ物の箱に描かれた絵を指摘しましょう。箱に入っているものもあれば、丸い瓶に入っているものもあることについて話してください。

高い棚にあるものや、低い棚にあるものがあっても構いません。説明したり比較したりするものがたくさんあります！

図形

前提条件：なし。

図形の中の図形.....

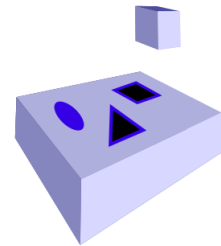


やってみよう

お子さんが形の物理的な関係を探求できるように、実験する機会が豊富な環境を整えてあげましょう。

作り方：まずは、シリアルや段ボールの配送箱など、どんな箱でもいいので使ってみましょう。箱にいろいろな形（正方形、円形、三角形、長方形）の穴を開けます。お子さんがその穴におもちゃや他の物を通そうとする様子を見守りましょう。

穴の周りに異なる色でアウトラインを描きます（例：赤い三角形、青い円、黄色い四角）。お子さんがおもちゃを穴に通すときに、穴の形の名前を言って名前を強調してあげましょう。

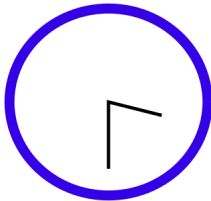


形探し.....



やってみよう

このゲームは「アイ・スパイ」に似ています。どこでも、いつでも遊ぶことができます。



準備：一人が形を見て、もう一人にその物の説明や位置についてヒントを与えます。

プレイヤー 1: 「大きな青い円のようなものが見えます。」

プレイヤー 2: 「それは自転車の車輪ですか？」

プレイヤー 1: 「いいえ。壁の真ん中にあります。」

プレイヤー 2: 「見つけました！それは時計です！」

バリエーション

お子さんと一緒に2つの役割を交互に行いましょう。上手にヒントを与えられるかどうかは、ヒントから物を見つけることと同じくらい重要です。

まずは単純な形から始め、大きさや色を加え、形の中に別の形を入れたり、他の配置を加えたりします。また、他の物に対する位置情報も加えてみましょう。

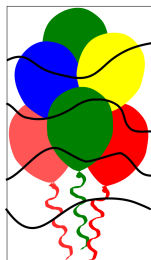
図形

前提条件: なし。

ジグソーパズルの作成.....



やってみよう



一緒にジグソーパズルを作って、お子さんに遊んでもらいましょう。

シリアルや商品の箱など、絵がすでに描かれているものを使うか、お子さんに段ボールや厚紙に絵を描かせましょう。

その段ボールや紙を大きなピースに切り分け、すべて取っておきましょう。

これで自分だけのジグソーパズルが完成です！

色付きタイル.....

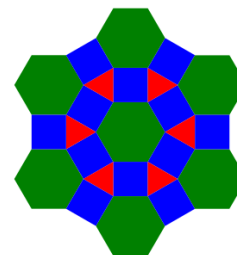


やってみよう

作り方：段ボールや厚紙から「タイル」のセットを作ります。EFMのプリント教材のPDFのパターンを使うか、インターネットの別のソースからパターンをダウンロードします。すべての形がうまく組み合わさるように、1つのソースを使用してください。それぞれの形には、赤の正方形と青の三角形のように、1色か2色だけを使います。そうすることで、お子さんがどの形がどれかを把握しやすくなり、パターンがより興味深くなります。

お子さんがタイルを組み合わせて模様を作るのを見守りましょう。形や色の名前を言いながら進めていきます。

年齢の高いお子さんには、繰り返すパターンについて話します。また、デザイン全体の対称性についても話しましょう。デザインの中には、一方がもう一方の反射になっているものがあり、それは**鏡対称**と呼ばれます。



お子さんがいくつかのデザインを作った後は、見かけたタイルの床や建物のパターンを指摘してみましょう。レンガ造りや木工品には、面白い模様があることが多いです。

対象の説明

前提条件：物の基本的な性質に慣れていること。

洗濯物の仕分け.....



やってみよう

洗濯物の仕分けは、物が同じか違うかを話し合うのに良い方法です。



汚れた衣服：衣類は、白、明るい色、暗い色に分類する必要があるかもしれません。デリケートな扱いが必要な衣類や、特に汚れている衣類があるかもしれません。さらに、一つのグループとして洗うには山が大きすぎる場合もあります。これらの特徴はすべて、観察され、説明され、議論することができます。

清潔な衣類：誰の衣類かによって、山を分けるのもいいです。中には他のものより大きい衣類もあるでしょう。色や柄、サイズをそろえるなど、靴下をペアにすることは特に面白いです。

物探し.....



遊んでみよう

家の中や外で物を探す算数ゲームを作りましょう。このゲームを通じて、お子さんが学んでいる色、大きさ（大・中・小）、重さ（重い・軽い）、数量、位置関係（中に、上に、下に）について練習します。

遊び方：このゲームには2つのバージョンがあります。どちらのバージョンも、当ててほしい物を考える出題者と、出題者からの情報をもとにその物が何かを推測する回答者が必要です。



バージョン1：出題者はある物体の説明を始め、推測者はそれが何かを当てようとしています。

バージョン2：推理者は、推理対象が何であるかを当てるまで、はい/いいえの質問を出題者に投げかけます。

勝ち方：できるだけ少ないステップで物が何なのかを当てます。

パターン

前提条件：物の基本的な性質に慣れていること。

パターン



遊んでみよう

パターンはどこにでもあります！お子さんと一緒にどれだけたくさんのパターンを作れるか見てみましょう。



パターンの種類

以下は、単独でも一緒でも使えるいくつかのパターンです。：

- 動きのパターン：ステップ、ジャンプ、手を振る、うなづく
- 音のパターン：手拍子、膝を叩く、舌を鳴らす、足踏み
- 音量のパターン：静か、中くらい、うるさい
- 視覚のパターン：色、形、大きさ

プレイヤー1：パターンを作り、相手にそれを繰り返すように要求します。(ステップ、拍手、ジャンプ)

プレイヤー2：繰り返すことができ、最終的にはパターンを追加することができるので、プレイヤー1にその繰り返しを要求することができます。(ステップ、拍手、ジャンプ、鼻を触る)

上達してきたら、記憶しているパターンをどんどん長く繰り返すことに挑戦しましょう。

パターンを、通路を通るための秘密の暗号として使うこともできます。また、紐にビーズや食べ物のかけらを通し、繰り返しのパターンを作ること、お子さんと一緒にネックレスを作ること、手をつないで歩きながら、手をつないで歩くときには、「トン・トン・長く」などのリズムを使って遊ぶこともできます。

パズル：年齢の高いお子さん向けには、紙に図形のパターンを描いてパズルを作ります。一人がパターンを作り、その後で他の人が埋めるための空白を残します。

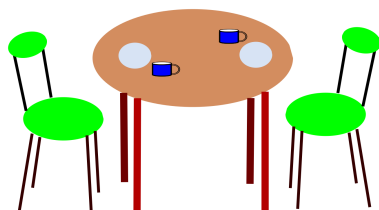
5まで数える

前提条件：1から5まで数える基本的な能力があること。

数字探し



やってみよう



探しに行く：数字を1つ選んでください。例えば2です。お子さんを宝探しに挑戦させ、身の回りにある「2」をできるだけたくさん見つけさせてください。壁や看板、建物に「2」という数字があるかもしれません。このイラストのように、椅子が2つ、食器が2つ、コップが2つなど、何かが2つある場合もあります。

探している数字を誰が一番多く見つけられるかを競うコンテストにしてもいいでしょう。

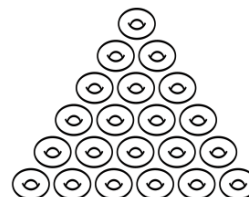
数字を食べる者



遊んでみよう

準備：小さな食べ物21個で三角形を作ります。一番上の段に1個、次の段に2個、最後の段に6個置きます。

遊び方：順番にサイコロを振ります。出た目が三角形の中に残っている行と一致するたびに、プレイヤーはその行を取り除き食べるか（おいしい）、自分の山に置くかを選べます。



勝ち方：最初のプレイヤーは、サイコロの目の数と食べ物の行が1対1で合います。食べ物の山が大きい方が勝ちです！勝者を決めるには、2つの山を1対1で勝負させ、どちらの山が大きいかを確認します。

変化

お子さんが慣れ親しんでいる数字の範囲に合わせて、山の大きさを変えてください。

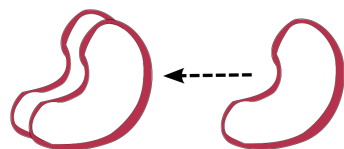
5までの数字

前提条件: 5まで数えられること。数字カード。歩道用チョーク。

1つ多い、1つ少ない.....



やってみよう



最初のいくつかの数字を理解できるようになったら、お子さんに「1つ多い?」「1つ少ない?」というような質問を試みましょう。例えば、今いくつ物があるかは話さずに、「もう一つ欲しい?」「一つ少ない方がいい?」と尋ねます。

数量と変化: ゆっくりと今の数とその変化を強調し始めましょう。一緒に数を数え、たとえば皿の上にリンゴのスライスが2つあるとして、お子さんにリンゴのスライスを1枚増やしたいか、あるいは1枚減らしたいか尋ねます。もし量が変わったら、リンゴのスライスが今いくつあるかを聞いて終わしましょう。

歩き回る: 同じように、歩いているときにも、数えるものを選びます。あなたの前に3人の人が並んでいるとします。一緒に数えて、一人が去って一人少なくなったら何人になるかを尋ねましょう。

基礎

「1つ多い」と「1つ少ない」を理解することは、数の並び方の理解を深めるのに役立ち、また足し算や引き算を始めるための基礎的なスキルでもあります。

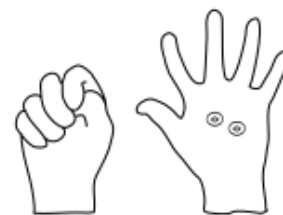
もう一方の手で.....



遊んでみよう

準備: 小さな食べ物を入れたボールを用意します。

遊び方: お子さんにボールから食べ物を、例えば5つ、声に出して数えながら取り出してもらい、それをあなたに渡してもらいます。あなたはこっそりそれを両手に分け、一方の手は開いたまま、もう一方は閉じたままにします。お子さんに、開いた手の中の食べ物の数を声に出して数えてもらい、そのあとどちらの手から食べ物を「取る」かを選んでもらいます。手を開く前に、お子さんに何個取られたのかを予想させてください。



勝つ方法: 取ったものはお子さんの山になり、残ったものがあなたのものです。ゲームは、ボールが空になるまで、必要なラウンド数だけ遊び続けます。最後に、お互いに自分のものを並べて、どちらが多いかを比べましょう。

材料

前提条件: なし。

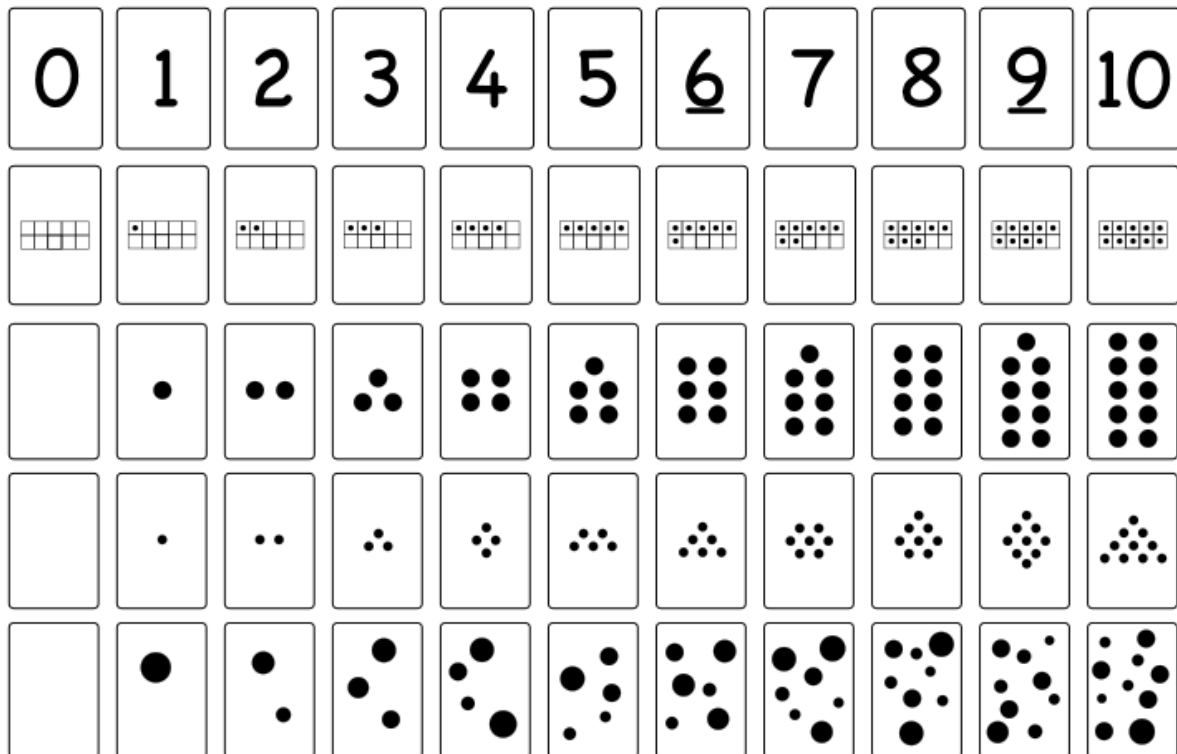
はじめに.....

Early Family Mathのアクティビティに必要な材料はそんなに多くなく、どれもとても安く簡単に手に入ります。以下に簡単なリストを示します：

- サイコロ5個
- トランプ1組
- ひも（任意）
- 歩道用チョーク（任意）
- 様々な色の厚紙（任意）

数字カードを作る.....

EFMのアクティビティの多くは、トランプを使って遊びます。しかし、番号カードデッキを使うことで、普通のトランプでは強調されないアイデアを練習することができます。カードストックや厚紙を使って、オリジナルのカードを作りましょう。リソースにあるPDFを使っても、自分で描いてもかまいません。

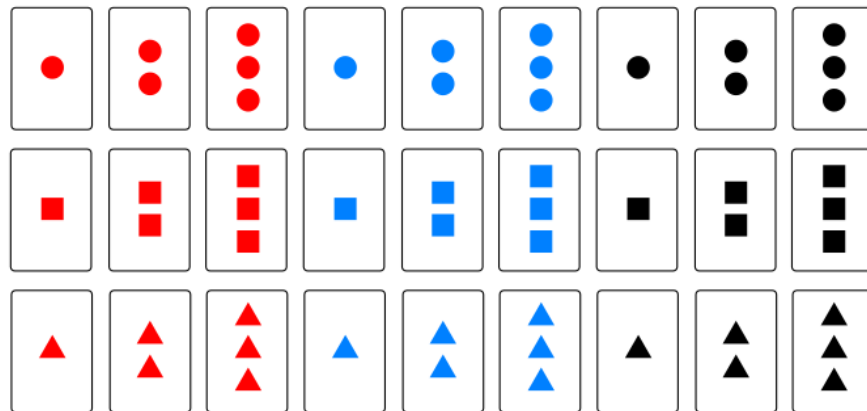


材料

前提条件：なし。

図形デッキを作る

図形デッキゲームのページには、27枚のカードからなる図形デッキを使ったゲームやパズルがいくつかあります。もし、あなたが「SET」というゲームの81枚のカードセットを持っていたら、そのうちの27枚の無地のカードを図形デッキとして使うことができます。

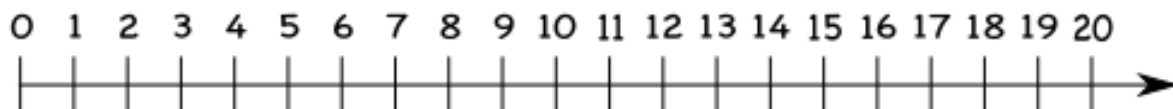


できれば、カード用紙のような厚紙から始めてください。普通の紙でも大丈夫ですが、扱いやすさや耐久性が劣ります。

図形デッキの27枚のカードはそれぞれ、形（丸、三角、四角）、数（1、2、3）、色（赤、青、黒）の3つの性質を持っています。27枚のカードは上の絵です。リソースに添付されているPDFを使用するか、自分で描いてください。

壁の数直線

壁に数直線を貼り付けて、数字がどのように増えていくかをお子さんに見せます。数直線は0から始まり、少なくとも20まで続き、右に行くほど数字が増えていくようにします。普通の紙で作り、目盛りと大きな数字を使います。



5までの数字

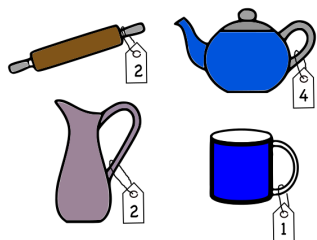
前提条件：5まで数えられること。数字カード。歩道用チョーク。

自分だけのお店.....



やってみよう

お子さんたちはお店屋さんごっこが大好きです！小さな数字で、おかしい値段のタグを作きましょう。お子さんがまだ数字を覚えていない場合は、タグに点で値段を表してもいいでしょう。



家にあるもの（おもちゃ、食べ物、本など）に値札をつけます。「1」と書かれた紙を使って、お店で使う仮のお金として使います。

それぞれの「買い物」が終わったら、お子さんにその支払いに必要なお札の枚数を数えさせ、その後、残っているお金の額も数えさせましょう。

石跳び.....



遊んでみよう

石跳びゲームは、数を前からでも、後ろからでも数える練習に最適です。このデザインを真似するか、もっと簡単なものを使ってください。屋外の場合はチョークを、室内の場合はマスキングテープや画材用のテープを使います。

1. 最初の四角にマーカーを投げます。マーカーが線上に落ちたり、四角の外に落ちた場合はターンを失い、マーカーを次のプレイヤーに渡します。
2. 最初の空いた四角に片足で飛び込みます。マーカーが置かれている四角はスキップします。
3. ペアになっているところ（4-5と7-8）では両足で跳びます。
4. 10回目で両足で跳び、振り返ってスタート地点に戻ります。
5. 再びマークされた四角に達したら、マーカーを片足で拾ってそのまま続けます。
6. 間違えずに終わったら、マーカーを次のプレイヤーに渡します。次のターンでは、マーカーを次の数字に投げます。
7. もし転んだり、線の外に飛び出したり、四角やマーカーを見逃した場合はターンを失い、次のターンで同じ数字を繰り返さなければなりません。先に10に達した人が勝ちです。



より簡単なバリエーション

幼いお子さんには、ルールを緩和し、跳ぶ代わりに歩くようにします。また、四角の数を減らし、1から5までの数字を並べた5つの四角を使うなど、より簡単なジャンプのパターンを取り入れると良いでしょう。

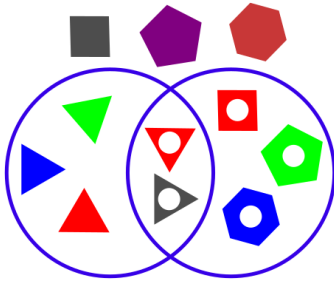
物体の特性

前提条件: ものの基本的な特性に対する理解があること。

円に入る



やってみよう



各特性ごとに円を作る：歩道にフラフープやひも、チョークなどを使い地面に大きな円を描きます。いくつかの物を集めて、それぞれの円が、いくつかの物の特徴を表すようにします。例えば、足が4本ある、人形より大きい、赤い色をしている、などです。お子さんの課題は、その特徴を持つものすべてを円の中に入れ、その特徴を持たないものはすべて円の外に置くことです。

2つの円：まずは1つの円を使って、お子さんがこのアイデアに慣れるようにします。2つの円に変えるときは、部分的に重なるようにし、いくつかの物体が両方の特徴を持つように特徴を選びます。

例：例えば、積み木の箱がある場合、丸い形をしていることと、木製であることの2つの特徴が考えられます。お子さんには、それぞれの物をどのように配置するか、その理由を説明してもらいます。

変化

このアクティビティを逆にして、物体を円の中に置き、それぞれの円にどのような性質があるのかをお子さんに識別させます。

同じところと異なるところ



やってみよう



遊び方：ある程度似ているものを2つ選んでください。それはどのように似ていますか？どう違いますか？お子さんに、独自の理由を考える自由を与えましょう。時には、お子さんに2つの物を選ばせて、似ている点と違う点を見つけるように挑戦させましょう。

例：スプーンとフォークを選びます。これらは、食事に使い、どちらも台所に保管されているため似ています。一方は先がとがっていて、一方は丸いので、異なる点もあります。

変化：ひとつ何かものを選び、部屋の中でそれと似ているものとそれと大きく違うものを探してもらうのも一つの方法です。



ものの特性

前提条件: ものの基本的な特性に対する理解があること。

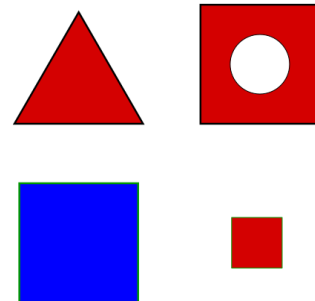
一つだけ他のものと違う.....



やってみよう

4つの物や絵を用意し、その中で少なくとも1つが他の3つとは異なるものを選びます。お子さんに、他のものと違うものを1つ見つけさせて、その理由を説明させて下さい。理にかなった理由であれば、どのような理由でもかまいません。

例 - 形状：4つのアイテムが、赤い三角形、穴のあいた赤い正方形、小さな赤い正方形、そして無地の青い正方形だとします。赤い三角形は唯一正方形でないもので、穴のあいた赤い正方形は唯一穴のあいたもので、青い正方形は唯一赤くないもので、小さな赤い正方形は他のものよりずっと小さいです。必ずしも良い答えが1つだけとは限りませんし、常に驚くようなアイデアを受け入れるべきです。



例 - 家具：ここに4つの家具があります。丸い3本脚のテーブル、椅子（座るもの）、引き出し付きの家具、そして赤みがかかった天板のある家具です。

形の発見

前提条件: 図形やものの基本的な特性に対する理解があること。

場面の描写



やってみよう

準備: 2人のプレイヤーの間に簡単な壁を作り、お互いの作品が見えないようにします。もうひとつの方法は、背中合わせで作業することです。各自が1枚の紙と、同じ色鉛筆、クレヨン、ペンのセットを持ちます。

1人が紙に図形（円、三角形、正方形、長方形など）を色分けして特徴的な位置に描きます。その後、その人がもう1人に同じ絵を描くように指示を出します。

最後に、壁を取り除き、2つの絵を比較します（通常はたくさんの笑いが起こります）。プレイヤーたちは、どの話し言葉による指示がうまくいき、どの指示がうまくいかなかったかについて意見を交換します。

変化

各プレイヤーが同じ種類の積み重ね可能な物（レゴブロックなど）を持っていれば、これは3Dのアクティビティになります。この場合、1人のプレイヤーが何か面白い方法で積み木を作り、その後、もう1人のプレイヤーに一連の指示を出します。

私はどの図形ですか？



やってみよう

小さな図形を集めたり、カードに図形を描いたり、カードに図形の名前を書いたりします。

各人の額に図形やカードを貼ります。自分の図形を当てるまで、「はい」か「いいえ」で答えられる質問をして、何の形かを当てます。

それは誰でしょう？



やってみよう

これは数人で行うアクティビティです。リーダーはグループの中から一人をこっそりと選びます。秘密の人物を絞り込むために、プレイヤーは、「この人は前に三角形が描かれたシャツを着ていますか？」とか、「この人の髪の毛の長さは12インチ以上ですか？」といった質問をします。