

# 指導例: カレーライス(すごろくゲーム)

講座 90 分



## <目標>

カレーの買い物を模擬体験し、商品選択の視点を身に付ける。また身近な食の問題に触れながら、SDGs の導入に結び付け、関心を持たせることで、消費者としての自立につなげる。

すごろくゲームなので、低学年から大人まで、公民館活動・児童クラブ・イベントなどで使用が可能。

- ① カレーライスの具材を3つの中から1つ選ぶことで、予算内での買い物体験と商品選択について、どういう理由(視点)で選んだのかグループワークを行う。
- ② イズを通して食に関する知識を深める。
- ③ SDGs につながることを知り、自分たちでできることは何かないか考える。



## <講座展開例>

時間	学習活動	生徒の活動	準備・留意点
導入 10分	1、導入クイズ 「食品ロス」問題 2、本時のねらい、学習内容の確認	1 導入クイズ クイズで世界共通語「もったいない」、「食品ロス」について学ぶ ・もったいないクイズ1問、食ロスクイズ1問	① パワーポイント使用
展開1 40分	1、班別で買い物ゲーム  テーマを意識 予算を確認 商品選択の視点 模擬体験  2、発表 4分×班	1 <b>すごろく型買い物ゲームのルール説明</b> ・5種類のカレーの中で、どのカレーがすき? ・ゲームの注意点の説明 <b>ゲーム開始</b> 「食品ロス」「地球環境」によいカレーをつくるために、買い物をする ・4~5人分購入する。 ・買すぎない! 使い切る! 食べきる! をテーマに買い物をする。 ・予算2000円以内で購入する。 ・3つの中から食材を選ぶ… <b>意思決定</b> ・ <b>選んだ理由</b> を書く。 2 発表 ・選んだ食材、できあがったカレーの掲示・ <b>3色シール(赤、緑、黄色)枚数の発表</b> ・ <b>選んだ理由</b> を発表	テーブル指導 ① ワークシートを配布 ② 教材セット配布  黒板: ホワイトボード×班を並べる
展開2 20分	1、SDGsにつなげる SDGs 17目標の紹介 世界の現状の紹介	・ <b>3色シール(赤、緑、黄色)枚数の意味説明</b> <b>SDGsについて学ぶ</b> ・SDGsとは何か? ・17目標の紹介 ・ピコ太郎の映像鑑賞	SDGs 17目標を黒板に貼る 環境・社会・経済に3分類する
まとめ 片づけ 20分	まとめ	<b>ゲームで学んだこと(感想)の発表</b> ・自分たちには何ができるか? ・今後、買い物で気をつけることは何か? 感想発表(数人指名) アンケート記入、片付け	ワークシート記入 缶バッチの配布 アンケート配布