



Speed Set

力と動きを自由に探る遊びです。結果を予測し、手を放し、比べます。初歩的なSTEMの力、同じ条件で試して結果を比べる力、速さ・距離・方向に関する言葉の習得を支えます。

内容

乗り物4台

対象市場

家庭・教育の両方

■ セットの内容



Baby Racer
8 × 5 × 7 cm



Baby Sidecar
7 × 6.5 × 7 cm



Baby Sport
9.5 × 6 × 6.5 cm



Baby Roadster
10 × 6 × 6 cm

■ 子どもが学ぶこと



力と動き

坂が急なほど、遠くまで転がります。子どもは言葉より先に、考え方に会います。



予測

先に予想して、それから試す。のちの科学すべての土台になる習慣です。



手先の器用さ

乗り物を押し出さずに、そっと手を離します。意外に難しい動作なので、繰り返し練習する価値があります。



測る

どのくらい遠く？ キューブ、歩数、床のタイルを数えます。



条件をそろえた実験

同じスロープ、同じスタートラインを使い、変える条件は1つだけにします。子どもたちは、自分たちで条件がそろっているか確認できるようになります。



速さの言葉

速い、遅い、より速い、いちばん速く、止まった、まだ転がっている。

■ テーマ

力と動き

速い・遅い

乗り物

測る

スロープと坂

条件をそろえた実験

屋外



Learning through play

ひとつのセットで5年間遊べる



セットの4つの使い方

- ひとりで発見する：6～18か月**
乗り物1台、何も無い床。押す、離す、取ってくる。それが学びのすべてです。
- 大人と2人で遊ぶ：12か月以上**
お互いに乗り物を転がし合い、「速い」「ゆっくり」などの言葉で速さを表します。遊ぶペースはお子様に決めてもらいます。
- 少人数グループ：2～5歳**
1人1台の乗り物と、みんなで使う坂。競走によって、順番を待つことが自然に身につきます。
- 常設の遊びコーナー**
坂をつくったまま置いておきます。子どもは1週間通して戻ってきて、自分たちでルールを変えます。

保育の現場で

- 小さな部品なし、電池なし、交換するものなし
- 拭いてきれいにできます。屋外、砂、水でも使えます
- 浅いトレイ1つに平らに収まります。片づけは子ども自身でできます
- 乗り物が4台なので、4人の子どもが同時に競走できます

観察のポイント

- ☐ お子様は乗り物を押し出さずに手を離していますか？それとも、手を離すときに押す力を加えていますか？
- ☐ 乗り物を離す前に、予想をしていますか？
- ☐ 坂の高さが結果を変えたことに気づきますか？
- ☐ お子様は「速い」「遅い」を正しく使い、それぞれの言葉を適切な乗り物に結びつけていますか？
- ☐ 言われなくても、公平なスタートラインを求めますか？
- ☐ 答えが成り立つか確かめるために、テストをくり返していますか？

学びの領域

- 身体的发展
- コミュニケーションと言葉
- 人間関係と心の発達
- 身近な世界の理解
- 数学
- 表現活動

セットを広げる

同じ車輪、同じ大きさ、同じ丈夫さ。ほかのセットの乗り物を加えると、1つのスロープから交通の場面全体へと遊びが広がり、分類したり、対応するものを組み合わせたり、比較したりする機会が増えます。



Baby Jeep



Baby Police Car



Baby Fire Engine



Baby Aeroplane



1 はじめての坂

12~24か月
子ども1~2人

用意するもの

乗り物1台。片端を積み木1個で支えたトレイ、本、または板を用意します。

進め方

1. 走る道のり全体が子どもに見える、ごくゆるやかな坂をつくります。
2. 乗り物を上に置いて、手を離します。毎回「よーい、どん」と言います。
3. 子どもに取りに行行って、自分で上に戻してもらいます。
4. 好きなだけくり返します。ここではくり返しが学びです。

学びのねらい

原因と結果

全身運動

予測

言葉

やさしく — 乗り物を上で持ち、子どもの合図で離します。

難しく — 積み木をもう1個足します。試す前に、何がかわるか尋ねます。

注目ポイント

先を予測する様子を観察しましょう。乗り物がスロープの下に着く前に、お子様の視線が先に下へ移動するかを見ます。

2 どこで止まった？

2~4歳
子ども2~4人

用意するもの

乗り物4台すべて。坂。積み木4個またはチョークの印。

進め方

1. 子どもが1人ずつ、同じスタートラインから1台ずつ離します。
2. 乗り物が止まった場所に積み木を置きます。動かしません。
3. 積み木を並べて見ます。いちばん遠くまで行ったのは？ ほとんど動かなかったのは？
4. なぜか尋ねます。どんな説も受け止め、それからいちばんよさそうなものを試します。

学びのねらい

比べる

測る

順番を待つ

推論

やさしく — 乗り物は2台だけにして、勝った方を言うだけにします。

難しく — 積み木の個数や歩数を使って距離を測り、記録します。

注目ポイント

スタートが悪かったと思って、もう一度走らせたがる子は、公平なテストを理解しています。

3 急な坂？ ゆるやかな坂？

3~5歳
子ども2~4人

用意するもの

乗り物1台。坂と、高くするための積み木の山。

進め方

1. 積み木1個の坂から乗り物を走らせ、止まった場所に印をつけます。
2. 坂を積み木2個の高さにします。走らせる前に予想を尋ねます。
3. 走らせて、印をつけて、比べます。次は積み木3個。
4. グループに、そこにあるパターンを自分の言葉で説明してもらいます。

学びのねらい

はじめての科学

予測

順序立て

説明する

やさしく — 高さは低いと高いの2つだけ、言葉は「近い」「遠い」だけにします。

難しく — 積み木10個ならどうなるか、いつもそうなるかを尋ねます。

注目ポイント

お子様が「坂が高いほど遠くまで進む」など、結果から規則性を見いだして言葉にしているかを聞き取りましょう。これは仮説を立てることにつながります。



4 カーペット、タイル、芝生

3~5歳
子ども2~4人

用意するもの

乗り物1、2台。同じ坂を3つの違う面に移します。

進め方

1. きたい床で乗り物を走らせ、距離に印をつけます。
2. 高さを同じにして、坂をカーペットに移します。走らせて、もう一度印をつけます。
3. 外の小道と芝生にも持っていくます。4つすべてを比べます。
4. 乗り物はどの地面をいちばん走りやすそうにしていたか、また、それはなぜかを尋ねます。

学びのねらい

摩擦 比べる 屋外での学び 語彙

やさしく 一面は2つだけ、とても違うものを選びます。

難しく 摩擦という言葉を紹介して、いちばん速く止まる面を探してもらいます。

注目ポイント

坂の高さを同じに保っていますか？ 同じにしなければならないと気づくことが、本当の発見です。

5 渋滞

2~4歳
子ども2~4人

用意するもの

乗り物4台すべて。道に見立てる積み木かテープ。

進め方

1. スタートとゴールがはっきりわかる、まっすぐな道をつくります。
2. 乗り物を前後に連ねて並べ、数えます。
3. 先頭の1台を動かし、ほかの車がどう動く必要があるかを考えます。「最初」「次」「最後」という順番を表す言葉を使って話しましょう。
4. 順番を入れ替えて、もう一度数えます。数は変わりません。

学びのねらい

数える 順序づけ 位置を表す言葉 順番を待つ

やさしく 一乗り物は3台、「はじめ」と「最後」だけにします。

難しく 子どもごとに、つくる位置を割り当てます。「レーサーを3番目に置いて」。

注目ポイント

順番が変わったあと、数え直しますか？ 全体の数が変わらないと理解することは、数の保存です。

6 コースをデザインしよう

3~5歳
子ども3~6人

用意するもの

乗り物4台すべて。積み木、板、筒、箱など、組み立て遊びのコーナーにあるものを用意します。

進め方

1. 乗り物が最後まで走れるコースをつくるよう、グループに挑戦してもらいます。
2. つくりながら試します。失敗はどれも間違いではなく、情報です。
3. うまくいったら、もっと長く、またはカーブを加えるよう促します。
4. 最後に、一人ひとりが変えたことを1つ、理由と一緒に説明します。

学びのねらい

問題解決 協力 組み立てる 説明する

やさしく 最初の直線部分を、あらかじめつくっておきます。

難しく ルールを加えます。乗り物はいかなるの下を通る、または印をつけた箱の中で止まる。

注目ポイント

つくりながら試すお子様と、全部つくってから試すお子様の様子を記録しましょう。どちらの進め方についても、子どもたちと話し合う価値があります。

