

1) 矢印をたどって進む迷路。まず第1歩で矢印の方に進むことを教える。さらに第2歩を右に進んでみせて、その先に矢印がないため戻ってみせる。
 2) 試行錯誤が予想される場合は薄目の色で始める。
 3) 「ヤジリシ」の名前も覚えさせる。

a) 図形に記号的機能を認めて適用する作業体験。
 b) 矢印は広範かつ多様に用いられる高度な記号(社会的約束)だが、象徴性が高いため子どもにも分かりやすく、重要。
 c) プレイルの課題でも表現手段として多用している。

Date /
 Note
 評

やじるしを たどって いこう。

