熊日ジュニア科学賞

どのうちわがすずしいかな?

合志市立西合志南小学校 3年 金ざわ よしゆき

1 けんきゅうの目てき

理科で風の強さの実けんをして、とても楽しかった。その時に、うちわを使ったけれど、どう してうちわは丸い形と紙でできている物が多いのか、ふしぎに思ったので調べました。

2 けんきゅうの方ほう

うちわのぼうにうちわをクリップでとめる。うちわの形とざいりょうをかえて、使いやすさや、 風の広がりや長さを調べる。

- ・形は、丸(\bigcirc)、ひし形(\Diamond)、四角(\square)、下三角(∇)、上三角(\triangle) の5しゅるい。
- ・ざいりょうは、だんボール、発
 ぽうシート、画用紙、あついプラ板、うすいプラ板、スポンジシートの6しゅるい。
- (1) うちわで顔をあおいでみて、使った感じを調べる。
- (2) うちわをゆかにたおして、ゆかにまいた $2 \, \text{mm}$ の発 \mathfrak{R} の発 \mathfrak{R} うビーズがどれだけ広がるかで、 $\underline{\mathbb{A}}$ の広がりを調べる。

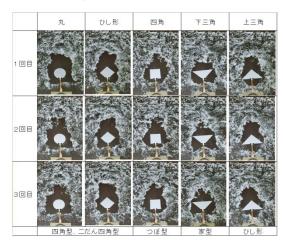
3 けんきゅうのよそう

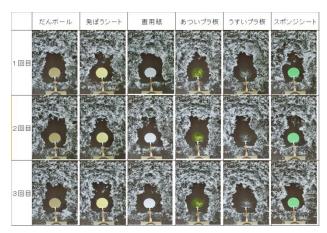
うちわは弥生時代から使われていたそうです。たぶん昔の人も色々と作ったと思うけれど、ぼくはやっぱり今のような丸で、あつい紙のものが良いと思う。

4 けんきゅうのけっか

はじめに、ふ通のうすい紙であおいでみたら、ふにゃふにゃでうちわにならなかった。うちわには、しんが大切なことが分かった。

風の広がり方のけっか



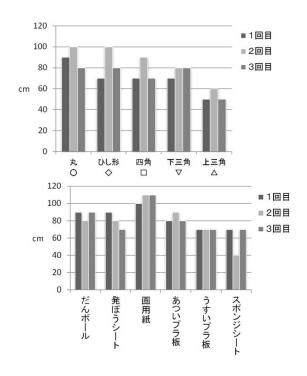


※他の材料と形の結果は掲載を省略している。

風の長さのけっか (cm)

Zero Zee or it is to temp							
	丸	S	兀	下	上		
		し		三角	上三角		
		形	角	角	角		
	\circ	\Diamond		∇	\triangle		
1回目	90	70	70	70	50		
2回目	100	100	90	80	60		
3回目	80	80	70	80	50		
長さじゅん	1	2	3	3	4		

	だんボール	発ぽうシ―ト	画用紙	あついプラ板	うすいプラ板	スポンジシート
1回目	90	90	100	80	70	70
2回目	80	80	110	90	70	40
3回目	90	70	110	80	70	70
長さじゅん	2	4	1	3	5	6



	形	ざいりょう
使った 感じ	丸や四角があおぎやすく、上三角と下三角 はどちらもとてもあおぎにくかった。ひし 形は、とがったところが気になった。	画用紙やあついプラ板があおぎやすく、かたいだんボールは重くて、かたい発ぽうシートは軽くて使いにくかった。うすいプラ板とスポンジシートは、ふにゃふにゃで、あおぎにくかった。
風の広がり方	形によってちがった。丸とひし形は四角型 または二だん四角型、四角はつぼ型、下三 角は家型、上三角はひし形だった。丸やひ し形が広く、四角が中くらい、下三角と上 三角はせまかった。	ざいりょうではあまりかわらなかったが、か たいものが広く、やわらかいものは少しせま かった。
風の長さ	丸>ひし形>四角と下三角>上三角のじゅん番。	画用紙>だんボール>あついプラ板>発ぽう シート>うすいプラ板>スポンジシートのじ ゅん番。

5 けんきゅうのまとめと感そう

- (1) 丸いうちわがあおぎやすく、風の広さと長さもよく、すずしいうちわだと思った。
- (2) 形では、丸のほかに、ひし形も良かった。でも、とがった角は当たるといたいので、ここを丸くすると良いと思った。
- (3) ざいりょうでは、かたいだんボールや発βうシートよりも、画用紙やあついプラ板などの、少し弱いものの方が、本当のうちわみたいで、風の長さも長かった。プラ板は水に強いので、プールや海でも使えると思った。
- (4) 実けんして、ざいりょうで風の長さがちがうのは、なぜだろうとふしぎに思った。たぶんやわらかさにひみつがあると思うが、やわらかすぎても使いにくいので、むずかしいと思った。
- (5) あおいだり、うちわをたおすときは、いつも同じようにしないといけないので、200 回以上 実けんをした。いつも同じようにあおいだり、たおすのが大へんだった。
- (6) 発 の で で で で で で で で で で で で で と い と い け な か っ た の で 、 エ ア コ ン や せ ん 風 き を け し た こ と も 大 へ ん だ っ た 。
- (7) 2年生の時は、ぼうしの色でのすずしさを調べた。今年もすずしくなるけんきゅうで、あつい夏がすずしくなればいいなと思った。