

えいごで あそぼう

アクティビティ集



もくじ

	はじめに	1
Conversation Relay	会話でリレー	2
Head, Shoulders, Knees and Toes	頭、肩、膝、ポン!	4
Daruma-san-ga-koronda	だるまさんが転んだ	6
Hana-ichimomme	花いちもんめ♪	8
Freeze Tag	こおりおに	10
Color Tag	「色鬼」	12
Look That Way	あっち向いてホイ	14
Bamboo Shoot Game	竹の子ゲーム	16
Weather, Weather, How's the Weather?	お天気なあに?	18
Hot, Hot, Cold	反対語で遊ぼう	20
Shouting game	聖徳太子ゲーム	22
Back Writing	背中で伝言ゲーム	24
Let's Make Ten	足して10にしよう!	26
First to Say 20!	ラッキー20!	28
Guess My Lucky Number	ラッキーナンバー当て	30
Memory Game	メモリーゲーム	32
Hello Game	あいさつゲーム	34
Ohajiki Greetings	おはじきじゃんけん	36
How Long is It?	予測しよう	38
Draw, Fold and Pass	お絵かきゲーム	40
Don Janken	どんじゃんけん	42
Revolution Janken	進化じゃんけん	44
Beanbags-Traditional Japanese Juggling	お手玉	46
Color Basket / Weather Basket	カラー・お天気バスケット	48
Halloween Matching Game	ハロウィンで仲間探し	50
Math in English	英語で算数	52
Interview Bingo!	インタビュービンゴ	54
Which is longer? Which is bigger?	どっちが長い?どっちが大きい?	56
Let's Find the Alphabet Letters!	アルファベットを探そう!	58
Please Put Socks On	靴下をはこう	60
Let's Draw a monster	モンスターを描こう	62
What's This?	絵を描いてあてよう!	64
Doubt it!	ダウト!～数字の練習	66
Directions	道案内	68
Let's Make the Color!	色水を作ろう	70

はじめに

21世紀においては、日本人も国際化の波に、さらに包まれていくであろうことは容易に想像ができます。

その中で、共通語としての役割を果たしていくのは、やはり「英語」であると言えるでしょう。次代を担う子どもたちにとって、小学生のうちから英語に親しんでいくことは必要なことです。

小学生の英語は、コミュニケーションの素地を養うこととされ、外国語を使ってコミュニケーションをはかる楽しさを体験することで、慣れ親しませることとされています。

この「えいごであそぼうアクティビティ集」は、子どもたちが体験をしながら英語に親しめるようにと作成しました。

学校の英語活動におけるアクティビティとしても、また放課後や土曜日等の活動でのアクティビティとしても使うことができます。また、さまざまにアレンジして使っていただくことも出来ます。

このプログラムが、英語における「アクティブラーニング」の一助になるように願っています。

岩手県における学びを通じた地域コミュニティ再生推進委員会
「えいごであそぼうアクティビティ集」編集チーム

Conversation Relay

会話でリレー

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる位 の広さ		低学年から
使用するもの なし	Key words Hi! My name is ~~~. What's your name? Bye! Eye contact		



進め方 グループで列になり、前の人から後ろの人に会話をつないでいく。
友だちと目と目を合わせて、元気よく会話しよう。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>ペアで会話の例を見せる。 表現は十分に練習しておく(ペア練習等)。</p>	<p>Teacher</p> <p>Look at us. Hi! My name is ~~~. What's your name? My name is ~~~. Bye!</p>	<p>Student</p> <p>会話表現を練習。</p>
<p>子どもたちを数人の列に並べる(5人~8人程度)</p> <p>一列を選び、会話リレーのデモをする。</p> <p>列の最後の子どもは、同じ質問を列の一番前の子どもに聞く。</p> <p>一番上手にできた列には皆の前でもう一度やってもらう。</p> <p>☆他にもいろいろな会話ができる。This is for you. Thank you. You're welcome. I'm sorry. That's okay 等</p>	<p>Now, let's play a game. Make groups of 5. Make lines here, and here..., and sit down. This line, please stand up. People at the front turn around and ask the next person. Hi! My name's ~~~. What's your name? The second person, reply. My name's ~~~, then turn around saying "Bye!" to ask the next person like a relay. The last person has to ask the front person, so speak loudly.</p> <p>When you're finished, say "Finished" all together, and sit down.</p> <p>Are you ready? Three, two, one, go!</p>	<p>グループを作り、列になる。</p> <p>こども1: Hi! My name's ○○. What's your name? こども2: My name's △△. Bye! (turn) Hi! My name's △△. What's your name? こども3: My name's □□. Bye! (turn) Hi! My name's □□. What's your name? こども4: My name's ◇◇. Bye! (turn) Hi! My name's ◇◇. What's your name? こども5: My name's ▼▼. What's your name? こども1: My name's ○○. 全員: Finished! →座る。</p> <p>他の列の子どもたちも始めてみる。</p>

Head, Shoulders, Knees and Toes

頭、肩、膝、ポン！

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが着席できる位の広さ		低学年から
使用するもの 特になし、あれば顔や体のパーツピクチャーカード	Key words head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose		

進め方

ボディパーツの言い方を習い、歌で楽しみ、その後指導者が言ったボディパーツを触るゲームをする。そのとき指導者は、言った言葉と違うところを触り、子どもたちはつられないようにする。


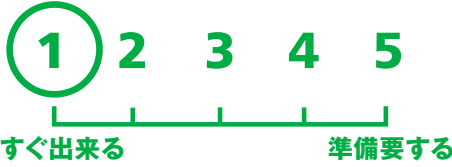
- ① 始めに、Head, shoulders, knees and toes, を歌い、ウォームアップをする。
- ② 次に body parts. を言いながら、その部分をさわるように指示する。その時、指導者はわざと違ったところをさわる。
- ③ 間違えた子どもはその場に座る。
- ④ 最後まで残った子どもに大きな拍手をする。

進行手順の詳細

手順	Teacher	Student
<p>まず、ふつうの Head ~♪をジェス チャー付で歌う。</p> <p>慣れてきたらだんだ ん早く歌うようにす ると楽しい。</p>	<p>Let's practice body parts. (head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose)</p> <p>Let's sing "Head shoulders knees and toes" with gestures.</p> <p>Let's sing faster.</p> <p>Next, let's sing</p> <p>Head, shoulders, knees and toes, Head, shoulders, knees and toes, Eyes and ears and mouth and nose Head, shoulders..</p>	<p>head, shoulders, knees, toes, eyes, ears, mouth, nose</p> <p>一緒にうたうとともにジェスチャー をする。</p>
<p>歌を充分楽しんだ ら、歌から離れ、 ゲームをする。 指導者は言ったとこ ろと違うところをさ わる(例: eyesと言 いながら耳をさわ る)。 つられて児童は間違 えたら座る。</p>	<p>Touch your head (shoulders~nose)</p>	<p>頭を触る。</p>

Daruma-san-ga-koronda

だるまさんが転んだ

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが走り回れる位の広さ		中学年から高学年
使用するもの “Daruma” doll. 「だるま」を知らない子どもたちの場合は、まず説明をする。 そのほかは特に必要なものはない。	Key words Daruma-san fell over.		



進め方 「だるまさんが転んだ」に英語で挑戦してみよう。

進行手順の詳細

手順	Teacher	Student
<p>だるまか、絵カードを見せて、説明する。 Picture card</p> <p>子どもから一人のオニ (It) を決める。</p>	<p>Let's play a game. What do you call this? Yes, it's a "Daruma" doll. Let's play "Daruma-san fell over <i>Daruma-san-ga-koronda</i> today! Let's practice the phrase, Daruma-san fell over.</p> <p>I need one "It". Any volunteer? Come to the front.</p>	<p><i>Daruma!</i></p> <p><i>Daruma-san fell over.</i></p> <p><i>Let me try!</i></p>
<p>遊びかたの例を示す。 Gestureつきで説明する。</p>	<p>Face backward, close your eyes and say, "Daruma-san fell over." Others, make a line over there. While you hear Daruma-san fell over, move closer to "It." Stop when "It" turns around and sees you. If "It" sees you moving, you are caught. Come to the front and hold hands with "It." "It" repeats, "Daruma-san fell over." Keep moving until you reach "It." Touch "It" and you all run away from "It" or, if someone else is already caught, break hands apart from "It" Then run away. When "It" says "STOP", you stop. "It" asks you how many steps. Answer how many. If "It" catches you within the steps, you become the next "It".</p> <p>OK? Let's try!</p>	

Hana-ichimomme

花いちもんめ♪

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	「花いちもんめ」 が出来る位の 広さ		中学年から 高学年
使用するもの 特になし	Key words We want ~.		


進め方 「花いちもんめ」を英語でやってみよう。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>「花いちもんめ」を英語で遊ぶ。</p> <p>名前の言い方を学ぶ。</p> <p>名前の代わりにイニシャルを使ってもよい。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's play <i>Hana-ichimomme</i> in English.</p> <p>What's your name?</p> <p>First, let's check your initials.</p>	<p>Student</p> <p>e.g.) <i>I'm Akiko.</i> <i>My name is Akiko.</i> <i>(I'm Akiko.)</i> <i>My initial is A.</i></p>
<p>2グループに分かれ、列になり、向かい合う。</p> <p>誰を指名するか、グループごとに、他のグループに分からないように決める。</p> <p>花いちもんめの歌の代わりに、</p> <p>♪ ten steps の替え唄を歌う。</p> <p>呼ばれた児童同士でじゃんけんをし、負けた方が勝った方の列に移る。</p> <p>時間を決めて、最終的に人数が多いグループの勝ち。</p>	<p>Let's get into two groups and make lines, facing each other.</p> <p>Let's sing ten steps in turns.</p> <p>Let's practice.</p>	<p>グループ1: <i>One two three four five six seven</i></p> <p>グループ2: <i>One two three four five six seven</i></p> <p>グループ1: <i>Eight nine ten</i></p> <p>グループ2: <i>Eight nine ten</i></p> <p>グループ1: <i>One two three four</i></p> <p>グループ2: <i>Five six seven</i></p> <p>グループ1: <i>We want Akiko</i></p> <p>グループ2: <i>We want Yuta</i></p> <p><i>Rock, scissors, paper, One, two, three!</i></p>

Freeze Tag

こおりおに

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	<p>子どもたちが 駆け回れる 広い場所が 必要</p>		<p>低学年から</p>
<p>使用するもの</p> <p>なし</p>	<p>Key words</p> <p>You're "It". Freeze. Don't move. You can move now. Tag! Touch! I can't move. Help! Help me! I can help you. one two three four five six seven eight nine ten</p>		

進め方

英語で鬼ごっこをして、英語に慣れ親しむ。日本語で慣れ親しんでいる「こおりおに」を英語の環境で、体全体を使って楽しむ。

- ① まずは「こおりおに」で使うセリフを練習する。
- ② じゃんけんをしておに (It) を決める。
- ③ おに (It) が10を数えているうちに他の人たちはできるだけ遠くに逃げる。
- ④ おに (It) がタッチしたら、このゲームでは凍ってしまうということで動けなくなる。
- ⑤ まだ動いている人がこおってしまった人を助ける。まだ動いている人が凍っている人にタッチしたら氷は解けることとする。
- ⑥ 全員が凍ったらおに (It) を交代してあたらしくゲームを始める。
- ⑦ 一定時間後、その時点で凍っている人たちの間で次のおに (It) をじゃんけんで決める。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>「こおりおに」で使う英語を学習する。 it : 「オニ」のこと。 Tag : 「おにごっこ」のこと。</p>	<p>Teacher</p> <p>Tag! You are "It". Don't move. Freeze. Help! Touch! I can help you. You can move now.</p>	<p>Student</p> <p>タッチするとき、された時のセリフなどを練習する。 みんな : Don't move! みんな : Freeze. みんな : Help! Touch! みんな : I can help you. みんな : You can move now.</p>
<p>じゃんけんの言い方を学ぶ。 じゃんけんで、おにを決める。</p> <p>おにの子どもは10まで数える。 その間に他の子どもたちは逃げる。 おにの子どもは、数え終わったらタッチしに走る。 おにの子どもが誰かにタッチしたらその子は動けなくなる。 まだ動ける子どもは、凍った子どもを助けに行き、タッチすると氷が解けて走れるようになる。 全員が凍ったら終わり。また、一定時間を決めておにを順番に変わるようにしてもよい。</p> <p>※一度先生がおにになってボランティアの子たちと例を示すようにしてもよい。</p>	<p>Let's do rock, scissors, paper. Rock, scissors, paper, one, two, three. Who is the winner? You're "It". Let's count up 1 to 10. You can tag friends after counting 1 to 10. The others! Run, run way! Go!</p> <p>If you get touched, you cannot move. You freeze. Others, please help him/her. If your teammate touches you, you can move.</p> <p>When all friends freeze, the game is over.</p>	<p>みんな : Rock scissors paper, 1,2,3.</p> <p>子ども1 : I'm "It"</p> <p>Let's count. One, two, three, four... Ten! Here I go.</p> <p>子ども1 : Tag! Freeze! 子ども2 : Oh, no! 子ども2 : I can't move. Help! 子ども3 : I can help you. Touch. You can move now.</p>

Color Tag

色鬼

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが走り回れる場所が必要		低学年から
使用するもの あれば折り紙や色紙、カラーボール	Key words red, yellow, pink, blue, purple, orange, green etc. Don't move. You moved. It's your turn. Let's change the color.		

進め方

色鬼を英語でやってみる。

少人数であれば教室で実施できるが、30～40人ほどの大人数であれば、体育館や校庭などの広い場所で実施するのが望ましい。

また、学習する色がついているものが少ない場合には、あらかじめカラーボールや折り紙・色紙などを配置しておくことが望ましい。



- ① 子どもたちのから一人のオニ (It) を決める。
- ② オニ (It) は、色を一つ言う。子どもたちはその色がついているものを見つけてタッチする。この時に子どもたちが一斉に動くと、オニ (It) はだれも捕まえられなくなるので、動くタイミングはオニ (It) が one two go と言ってからとする。もし言う前に動いたら、オニ (It) は You moved と言って、動いた子どもを捕まえることができ、その子どもはそこからオニ (It) になる。
- ③ オニ (It) は、色にタッチしていない子どもを捕まえに行く。捕まえたらオニ (It) が交替となる。
- ④ 捕まえられない場合は、オニ (It) は Let's change the color. と言って、色を変えることができる。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>色の言い方の確認。 折り紙があればそれで言葉を学ぶことができる。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice colors.</p>	<p>Student</p> <p><i>red, yellow, pink, blue, purple, orange, green etc.</i></p>
<p>参加者の中から、オニ (It) を選ぶ。選ぶ方法はじゃんけん良い。</p> <p>One, two, go という号令をかけるのがポイント。極力英語を話すことが目的の一つだが、教室などの狭い空間だと、全員が一斉にすぐ動くと、鬼がだれも捕まえない状況が作られる。なので One, two, go という号令で動いてもらう。</p> <p>それ以前に動くと、鬼は You moved.</p> <p>と言って、その人を捕まえることができその人は新たな鬼になる。</p>	<p>Let's play color tag.</p> <p>I need one "It".</p> <p>Let's do rock, scissors, paper, one two three!*</p>	<p>子ども1: <i>I'm "It" .</i></p> <p>子ども1: Are you ready? みんな: ……</p> <p>子ども1: ARE YOU READY? みんな: Yes!!!!</p> <p>子ども1: Touch something GREEN. One two GO.</p>
<p>捕まえられなかったら鬼は Let's change the color. と言って色を変える。から、同じように色を変える。</p>		<p>Let's change the color.</p>

Look That Way

あっち向いてホイ

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる 位の広さ		中学年から 高学年
使用するもの 特になし	Key words rock scissors paper, go! Look that way. I won. See you. / Bye.		



- 進め方** あっち向いてホイの英語版。
馴染みのある日本の遊びで英語に親しむ。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>「あっち向いてホイ」のルールを確認しておく。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's play あっち向いてホイ in English.</p> <p>Do you know how to play あっち向いてホイ？</p> <p>Please look at my finger, but don't follow my finger.</p> <p>Let's practice.</p> <p>Look that way!</p>	<p>Student</p>
<p>英語でのじゃんけん、慣れ親しんでおく。</p> <p>指導者対子どもで練習してみる。</p> <p>ペアになって例を示す。</p> <p>やってみる。</p> <p>負けたら座る。</p> <p>勝ったら他の友だちとやってみる。</p> <p>Look that way と I won. の言い方を練習。</p>	<p>OK, watch us.</p> <p>Rock scissors paper, go!</p> <p>Look that way.</p> <p>..... Yeah! I won!</p> <p>Let's practice, say after me.</p> <p>Look that way. I won.</p> <p>Now, it's your turn.</p> <p>Make pairs.</p> <p>Three, two, one, go!</p> <p>Let's have a tournament.</p> <p>If you lose, sit down.</p> <p>If you win, find another partner, play again.</p>	<p><i>Rock scissors paper go!</i></p> <p>じゃんけんの練習。</p> <p>先生対児童で遊び方を練習。</p> <p><i>Look that way. I won.</i></p> <p><i>Rock scissors paper, go!</i></p> <p><i>Look that way.</i></p> <p><i>Rock scissors paper, go!</i></p> <p><i>Look that way.</i></p> <p><i>I won!</i></p> <p><i>See you. / Bye.</i></p>
<p>勝ち残った子どもがチャンピオン。</p> <p>その子どもを皆でたたえる。</p>	<p>○○ is today's champion.</p> <p>Give him/her a big hand.</p>	

Bamboo Shoot Game

竹の子ゲーム

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる 位の広さ		中学年から 高学年
使用するもの なし	Key words Numbers, 1~10 (11~20)		

進め方



- ① 1チーム5~10人程度がよい。
- ② チーム全員の Let's play Bamboo shoot game の声掛けから始まる。
- ③ チームの子どもは eye contact で様子を見て、最初の方は one と言って立つ。
立った子どもが一人だったら座る。
- ④ 次の人は two と言って立つ。立った子どもが一人だったら座る。
言う人の順番は決まっていないため、先に言った人が勝ちとなる。一人何回言ってもいい。
最後まで言えなかった人は負けとなる。
- ⑤ 5人でやっていたら言える数字は one two three four five までとなる。
- ⑥ もし同時に2人以上が同じ数字を言って立った場合は最初からやり直しとなる。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>児童の数だけ「数」の単語の練習をします。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's play a "Bamboo shoot game".</p> <p>First, let's practice numbers.</p> <p>One. Two. Three. . .</p>	<p>Student</p> <p>One. Two. Three. . .</p>
<p>Eye contact only</p>	<p>Let's start. Let's stand up one by one, saying the numbers.</p> <p>If more than one of you stand up at the same time, start from the beginning.</p> <p>Let's try!</p>	<p>友だちの様子を見ながら、数を言って立つ</p>

Weather, Weather, How's the Weather?

お天気なあに？

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる 位の広さ		低学年から
使用するもの お天気カード または黒板・ホワイト ボードにイラスト	Key words sunny, cloudy, rainy, snowy		

進め方

天気の言葉と、ジェスチャーで楽しみながら言葉に親しむアクティビティ。



- ① 指導者が、Weather, weather, how's the weather? と言って、天気の種類を言い、ジェスチャーをする。
- ② 子どもたちは、指導者が言った天気の種類とは異なる種類を言い、ジェスチャーをする。もし指導者と同じだったら座る。
- ③ 最後まで残った子どもをたたえる。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>それぞれの天気 のジェスチャーを決 めておく。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice with gestures.</p> <p>Sunny.</p> <p>Cloudy.</p> <p>Rainy.</p> <p>Snowy.</p> <p>Now, let's play "Weather, weather, how's the weather?" game.</p> <p>Let's practice.</p>	<p>Student</p> <p><i>Weather, weather, how's the weather?</i></p>
<p>全員立つ。 指導者は、 Weather, weather, how's the weather? と言って、天気の種類を 言い、ジェスチャーをする。</p> <p>子どもたちは、指導者が 言った天気の種類とは異なる 種類を言い、ジェスチャー をする。 もし指導者と同じだった ら座る。</p>	<p>Let's play.</p> <p>Stand up.</p> <p>Weather, weather, how's the weather?</p> <p>It's sunny!</p> <p>Sunny –sunny, sit down.</p>	<p><i>It's~!</i></p> <p>指導者が言った天気の種類と異なる 種類を言い、ジェスチャーをする。</p> <p>指導者と同じだったら座る。</p>
<p>最後まで残った子どもを たたえる。</p> <p>天気以外の言葉でも 応用出来る。</p>		

Hot, Hot, Cold

反対語で遊ぼう

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが円状になって座り、その回りをオニが走ってまわられる広さ	 1: すぐ出来る 2-5: 準備要する	低学年以上
使用するもの 黒板、あれば絵カード等	Key words opposite pairs of words (hot / cold, big / small, light / heavy etc.)		

進め方

ハンカチ落としに似たゲーム。みんなで楽しく反対語に親しむ。

スペースを充分に取って輪になって座り、友達の言葉をしっかり聞こう。



- ① 円状になって座る。オニになった子どもは、練習した反意語の単語（例 hot.hot.hot）を言いながら座った友だちの方を触りながら回る。
- ② ①の言葉の反意語を言い（例 cold）、肩を触られたら、その子は立ってオニを追いかける。
- ③ オニは空いた席をめがけて行き、そこに座る。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>何種類かの反意語を練習する。</p>	<p>Teacher</p> <p>What is the opposite of 'hot'?</p>	<p>Student</p> <p><u><i>Examples of Opposites</i></u> <i>hot / cold, big / small happy / sad, fast / slow, tall / short, fat / thin push / pull, in / out old / young, dry / wet up / down, light / heavy outside / inside</i></p>
<p>指導者がオニになって例を示す。 まず子どもたちは円状になって座る。 オニは円の回りを歩きながら、習った単語を言って一人一人背中にタッチしながら進む。</p> <p>その単語の反対語を言われてタッチされた子どもは、立ってオニを追いかける。 オニは空いた席をめがけて行き、そこに座る。</p>	<p>Let's play Hot, Hot, Cold game!</p> <p>Make a big circle and sit down.</p> <p>Now, I'm it.</p> <p>I'll walk around you, patting your shoulder one by one, saying "hot, hot, hot, hot.</p> <p>What is the opposite of 'hot'?</p> <p>Yes, 'cold'. When I say 'cold'.</p> <p>You have to say "hot, hot, cold' first.</p> <p>Then stand up to chase me. I run back to the space and sit down.</p>	<p><i>Hot, hot, cold Dry, dry, wet Up, up, down. etc.</i></p>
<p>慣れるまでは、同じ反意語を繰り返し使っても良いが、適当に単語を変えるとよい。</p>	<p>Now, let's practice again!</p> <p>Now, you are it.</p> <p>You can choose the words.</p> <p>Are you ready?</p> <p>OK! Let' start!</p>	

Shouting game

聖徳太子ゲーム

所要時間  20 分程度	要する広さ 子どもたちが 着席できる 位の広さ	すぐに出来る度  1 2 3 4 5 すぐ出来る 準備要する	概ねの対象学年 中学年から 高学年
使用するもの 特になし あれば、言葉の picture card		Key words	



進め方 色々な言葉を習ったら、一斉に叫んで、誰が何の語を言ったか当ててもらおう。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>色 形 曜日 月 食べ物 動物 など何でもよい。今まで学習した言葉を使ってチャレンジ。 あればそれぞれの picture card で 復習する。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's play a "Shouting game".</p> <p>First, let's practice the words.</p>	<p>Student</p>
<p>ボランティアを5～6名募り、前に出してもらう。 一人ずつ発話する言葉を他の子どもたちに見えない（聞こえない）ように伝える。</p> <p>それぞれのテーマで違う言葉を一斉に言う。 聞いている側は誰が何を言っているか当てる。</p>	<p>OK, let's play.</p> <p>I need 5~6 volunteers.</p> <p>Come to the front and make a line.</p> <p>This is your word.</p> <p>Please say the words at the same time!</p> <p>Ready?</p> <p>Three, two, one, go!</p> <p>"~~~"</p> <p>Now, guess what each person is saying.</p>	<p><i>Let me try!</i></p> <p><i>yellow</i></p> <p><i>red</i></p> <p><i>green</i></p> <p><i>blue</i></p> <p><i>orange</i></p> <p><i>pink</i></p> <p><i>purple</i></p>
<p>簡単に当たってしまうようなら、後ろ向きで try.</p>	<p>Next, let's turn around and try.</p>	

Back Writing

背中で伝言ゲーム

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる位 の広さ		高学年 (文字指導という 学齢対応とすると 高学年だが、 中学年でも可)
使用するもの あればアルファベットポスター等	Key words Alphabet capital letters Tap the shoulder. Write the letter on his/her back.		

進め方

アルファベットの大文字を、友だちの背中に指で書いて伝える。

友だちと楽しく触れ合いながら、アルファベットに親しもう。

- ① 子どもたちはグループに分かれて列になって並ぶ。
- ② 一番後ろの子どもに答えを示す。
- ③ 3,2,1, Go の掛け声で一番後ろの子どもは、前の子どもの背中に示された文字を書く。
- ④ 一番前の子どもは伝えられた文字を黒板に書く。
- ⑤ 全部の列が出来たら、答え合わせをし、合っている中で早く答えられたグループをたたえる。

慣れてきたら、2文字略語(PC, CD, TV, UK, PM, IT, OK等)や、



3文字略語(ATM, JPN, USA, DVD, AKB, NHK等)で行う。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>大文字 A～Z を空中文字で書く練習をする。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's try to write alphabet letters in the air.</p> <p>First A, like this. (B, C, D, ..., Z)</p>	<p>Student</p> <p>アルファベットの大文字 A~Z の形を確認。</p>
<p>二人で例を示す。 前の人の肩を軽く叩いてから文字を書く。</p>	<p>Now, Let's play Back writing relay!</p> <p>I'll show you how to play.</p> <p>Tap the shoulder of your friend and write a letter on your friend's back using your finger as a pen.</p> <p>OK?</p> <p>Then pass it to the next player (your teammate) in the same way.</p>	
<p>6人程度のグループになり(人数によっては少なくとも、多くても可。しかし多すぎると伝わらない)列になる。</p> <p>最後の人は黒板等に伝わってきた文字を書く。</p> <p>ルールが確認できたらやってみる。</p>	<p>Make groups of 6 people. Make a line here, and here.....</p> <p>The last person in each line, please come up here. This is your letter.</p> <p>The person in the front, please write the letter on the board.</p> <p>Three, two, one, go!</p>	<p>グループ別に一列に並ぶ。</p> <p>子ども1：子ども2の背中に書く</p> <p>子ども2：子ども3の背中に書く。</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>・</p> <p>子ども6：伝えられた文字を黒板に書く。</p>

Let's Make Ten

足して10にしよう!

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる 位の広さ		中学年から 高学年
使用するもの やわらかめのボールまたは お手玉のようなもの	Key words One~ten, twenty, thirty		

進め方

簡単な足し算を英語でやってみる。



- ① 一人の子どもが友だちに数字を言いながらボールを投げる。
- ② 受け取った子どもは、①で言われた数字に、足して10になる数字を言う。その後、次の友だちにまた数字を言いながらボールを投げる。
- ③ 慣れて来たら足して20や、足して30などにもチャレンジする。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>数字の練習をする。</p> <p>子どもたちは円状になって座る。</p> <p>One ~ tenまでの数を言いながら1人にボールを投げる。受け取った児童は足して10になる数字を言う。そこからは児童同士でパスをする。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's make ten.</p> <p>First, let's practice numbers.</p> <p>Next, when I say five, say five, to make ten.</p> <p>OK?</p> <p>Let's make a circle.</p> <p>Are you ready?</p> <p>Let's play.</p> <p>Let's practice,</p> <p>One</p> <p>Two</p> <p>Three</p> <p>Four</p>	<p>Student</p> <p><i>Nine</i></p> <p><i>Eight</i></p> <p><i>Seven</i></p> <p><i>Six</i></p>
<p>慣れてきたらボールを受け取った両隣の児童が答える。同時に答えられたらOK.</p>	<p>Next, let's change the rule.</p>	
<p>さらに慣れたら数を増やす。</p> <p>Let's make twenty,</p> <p>Let's make thirty.</p> <p>としていく。</p>	<p>Let's make twenty(thirty).</p>	

First to Say 20!

ラッキー 20!

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる位 の広さ		中学年から 高学年
使用するもの 黒板 あれば数字カード等	Key words numbers 1~20		



- 進め方** 数に慣れ親しむゲーム。5～6人のグループになり、1から20まで数字を1人ずつ順番に言う。1回に言える数字を3つまでとし、20を言った人が勝ち。
- 例えば6人で行う場合
- ① 一人目の子どもが「1、2」と言ったとする。
 - ② 二人目の子どもは「3、4、5」と言ったとする。
 - ③ 三人目の子どもは「6、7、8」
 - ④ 四人目の子どもは「9、10、11」
 - ⑤ 五人目の子どもは「12、13、14」
 - ⑥ 六人目の子どもは「15、16、17」
 - ⑦ 戻って一人目の子どもが「18、19、20」
- という風に進めると、20を言った一人目の子どもが勝ちとなる。
- それを防ぐために各自が言う数字の個数を（最大3つまで）調整しながら進めていくゲーム。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>20までの数をスムーズに言えることを確認する。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's review numbers from 1 to 20.</p> <p>Let's play a number game! Make groups of 5 and sit down in a circle. This group and I will show you how. Watch us.</p>	<p>Student</p> <p>1～20の数の言い方を練習。</p>
<p>グループ1と指導者でやり方の例を示す。</p> <p>数字を言うときにボールを回しながら行うとより楽しい。</p>	<p>You can say 3 or 2 or 1 number every turn. 3 numbers maximum.</p> <p>I go first. I'll say 1, 2. The next person, you can say 3, or 3, 4, or 3, 4, 5.</p> <p>S1: 3, 4, 5. Then the next person can say 6, or 6, 7, or 6, 7, 8.</p> <p>Take turns doing the same thing.</p> <p>If you say 20, you are the winner.</p> <p>You get one point.</p> <p>Then start the second round.</p>	<p>(例)</p> <p>子ども1: 1, 2</p> <p>子ども2: 3,</p> <p>子ども3: 4, 5, 6</p> <p>子ども4: 7, 8</p> <p>子ども5: 9, 10, 11</p> <p>子ども6: 12</p> <p>子ども1 13, 14, 15</p> <p>子ども2 16, 17</p> <p>子ども3 18, 19, 20! Yeah!</p> <p>→ Second round</p>
<p>☆数の範囲を変える、数を大きくする等で難易度を変える。</p> <p>曜日名や月名で行うのも楽しい。</p>	<p>Each group, please decide who goes first.</p> <p>How many points did you get?</p> <p>You are today's champion.</p>	

Guess My Lucky Number

ラッキーナンバー当て

所要時間	要する広さ	すぐに出る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる 位の広さ		中学年から 高学年
使用するもの メモ用紙・筆記具	Key words One ~Ninety-nine		

進め方


- ① ボランティアの子どもを一人募る。そして自分の好きな数字を、皆に見えないようにメモに書かせる。
- ② 子どもたちはその数字が何なのかを当てる。順番に子どもが想像した数字を言う。
- ③ ボランティアの子どもが書いた数字が、②で子どもが想像した数字より少なければ、downと言う。もし多ければupと言う。
- ④ ゲームを進めていくと、だんだんメモに書いた数字に近づいていく。
- ⑤ 分かりやすくするために、指導者は出た数字を黒板に書いていってもいい。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>11～99までの数字の学習をする。</p> <p>ボランティアの子どもを募る。 その子の好きな数字をメモに書かせる(他の子どもには見せない)。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice from 11 to 99.</p> <p>Now, let's play a guessing game.</p> <p>Any volunteer? Please guess my lucky number.</p> <p>Up.</p> <p>Up.</p> <p>Down.</p> <p>Up.</p> <p>Bingo!</p> <p>Good job! Now it's your turn.</p>	<p>Student</p> <p>数字の練習。</p> <p><i>e.g.)</i> 11</p> <p>17</p> <p>80</p> <p>77</p> <p>78</p>
<p>高学年には100以上の数でもチャレンジしてみる。</p>	<p>Let's try! Any volunteer?</p>	<p>Let me try!</p>

Memory Game

メモリーゲーム

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる 位の広さ	 すぐ出来る 準備要する	中学年から 高学年
使用するもの あれば各テーマのピクチャーカード	Key words What's your favorite ~?		

進め方

テーマに沿った単語の練習をして、使ってみよう。



- ① 子どもたちを列に並べる。
- ② 指導者は列の先頭の子どもに What's your favorite...? と聞き、子どもは I like ... と答える。
- ③ 次の子どもにも What's your favorite...? と聞く。次の子どもは、前の子どもが言った言葉とともに答える。I like ... and ...
- ④ その次の子どもは I like ..., ... and ... と、答える。単語がどんどん増えていく。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>色 食べ物 動物 など何でもよい。単語の練習をする。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's play a "Memory game".</p> <p>First, let's practice the words.</p> <p>What's your favorite color? What's your favorite food? What's your favorite snack? What's your favorite animal?</p>	<p>Student</p> <p>単語の練習。</p>
<p>テーマを決める。</p> <p>人数が多いようなら 2列以上に分ける。</p> <p>前の人の言った単語を繰り返し、自分の好きな物の前に and をつけて、最後の人まで続けていく。</p>	<p>OK, let's play. First, let's make a line.</p> <p>Now, let's ask me together, What's your favorite ~?</p> <p>I like ○○</p> <p>OK, let's ask the next person.</p> <p>Let's continue.</p>	<p><i>What's your favorite ~?</i></p> <p><i>What's your favorite ~?</i></p> <p><i>I like ○○ and △△.</i></p> <p><i>What's your favorite ~?</i></p> <p><i>I like ○○、△△ and ☆☆.</i></p>

Hello Game

あいさつゲーム

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが円状になって座り、その周りを駆けまわられる程度の広さ		中学年から 高学年
使用するもの 子どもの数マイナス1人分の椅子、 体調ピクチャーカード	Key words How are you doing? fine, great, happy, sleepy, hungry, thirsty, tired, etc.		

進め方

気分や体調を表す言い方を覚え、ジェスチャーで表現しながら楽しむアクティビティ。

- ① 体調を表す言葉にジェスチャー（表情）をつけて練習する。
- ② 子どもたちは円状になってイスに座る。
- ③ 子どもたちから1人のリーダーを募る。そのとき、リーダー分のイスは抜いておく。
- ④ リーダーとなった子どもは、スタートになる子どもを決め、そこからアクティビティをスタートさせる。


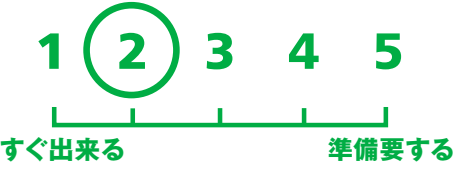
隣の人と同じ返答をしてはいけない。もししたらリーダーは“Change seats!”と言い全員が座席を交換する、その際には全体人数よりも座席が一つ少ないので、新たなリーダーが決定する。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>体調を表す言葉にジェスチャー（表情）をつけて練習する。</p>	<p>Teacher</p> <p>How are you doing?</p> <p>Let's practice with gestures.</p>	<p>Student</p> <p><i>I'm ~.</i> <i>fine, great, happy, sleepy, hungry, thirsty, tired, etc</i></p>
<p>子どもたちは円状になってイスに座る。</p> <p>子どもたちから1人のリーダーを募る。そのとき、リーダー分のイスは抜いておく。</p> <p>リーダーとなった子どもは、スタートになる子どもを決め、そこからアクティビティをスタートさせる。</p> <p>隣の人と同じ返答をしてはいけない。もししたらリーダーは“Change seats!”と言い全員が座席を交換する、その際には全体人数よりも座席が一つ少ないので、新たなリーダーが決定する。</p> <p>この繰り返しを行う。</p>	<p>Now let's play a game.</p> <p>Put the chairs in a semicircle.</p> <p>I need one volunteer! Let's do rock, scissors, paper, one two three!</p> <p>OK, you start. Others, sit down.</p>	<p>リーダー：<i>Hello, A.</i> <i>How are you doing?</i></p> <p>子ども1：<i>Hi. I'm fine.</i> と言いながら、元気な顔を示す。</p> <p>リーダー：<i>Hello, B.</i> <i>How are you doing?</i></p> <p>子ども2：<i>Hi. I am sleepy.</i> と言いながら、眠い態度や表情をする。</p> <p>次々と回していく。</p>

Ohajiki Greetings

おはじきじゃんけん

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 歩き回れる位 の広さ		中学年から 高学年
使用するもの おはじき	Key words Hi, ○○. How are you? I'm fine. Bye! Two <i>ohajiki</i> , please. Thank you.		

進め方

じゃんけんで勝ったらおはじきを集めるというゲームを通して、会話を楽しむアクティビティ。

- ① まず子どもたちに2個ずつのおはじきを渡しておく。
- ② 相手を見つけて挨拶をしてじゃんけんをする。
- ③ 勝った方がおはじきをもらえる。
- ④ おはじきを多く集めた人の勝ち。
- ⑤ たくさんの友達と会話しよう。
- ⑥ 挨拶だけでなく、好きなものを言い合ったり、行きたいところを言い合ったりなど、さまざまな会話表現を使いゲームをすることが出来る。



Hi, I like apples. I like strawberries.

進行手順の詳細

手順 ゲームで使う会話の練習。	Teacher Let's practice the expressions.	Student 会話表現を練習。
ペアで例を示す。おはじきを2コずつもつ。 fine の他、hungry, tired, pretty good. 等で答えてもよい。 相手からおはじきを1コもらう。→1人の児童に近付き、同様に挨拶とじゃんけんをする。	Let's play Ohajiki Greetings. Watch us. T1: Hi, ○○. T2: Hi, ○○. T1: How are you? T2: I'm fine. How are you? T1: I'm fine. T1/2: rock, scissors, paper, one two three! T1: I won! Thank you. T1/2: Bye. Then find a new partner.	子ども1: Hi, ○○. 子ども2: Hi, ○○. 子ども1: How are you? 子ども2: I'm fine. How are you? 子ども1: I'm fine. 子ども1・2: rock, scissors, paper, one two three! 子ども1: I won! Thank you. 子ども1・2: Bye.
手持ちのおはじきがなくなったら指導者のところに行ってもらおう。	If you've have no ohajiki, come up to me and ask me, "Two ohajiki, please." Don't forget to say thank you. Now, I'll give each of you two ohajiki. Are you ready? Three, two, one, go!	子ども: Two ohajiki, please. 指導者: Here you are. 子ども: Thank you.
※いろいろな会話表現を使ってできる。	How many ohajiki did you get? Give him/her a big hand.	おはじきを一番多く集めた人は、みんなから拍手をもらう。

How Long is It?

予測しよう

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが着席できる位の広さ		高学年
使用するもの いろいろな大きさの本、ノート、机、教室にあるものなんでも。 巻尺 (cm)。	Key words How long is it? It's 30 cm (long/high).		

進め方

予測する力をつけながら、数字の英語表現を学ぶ。



- ① 子どもたちをグループに分ける。班の中で話し合いながら、何 cm かを考えて英語で答える。全ての班が答えを出した後、巻尺で測り長さを調べる。もっとも近い数字を出した班が勝ち。
- ② 身近なものの名前を確認する。英語と日本語のアクセントの違いなど気を付ける。
- ③ 数字の練習をする。13と30、14と40、15と50など間違えやすい数字をしっかりと練習する。
- ④ 身近なものの一つを選んで、長さを予想する。班対抗にしてもよい。
- ⑤ 実際に測って、だれの予想が一番近いかを確認する。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>これから長さを計ろうとするものの名前を英語で学ぶ。 本を見せる。</p> <p>ノートを見せる。</p> <p>机を指差す。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice some words together.</p> <p>What's this?</p> <p>That's right!</p> <p>How about this?</p> <p>Very good.</p> <p>How about this?</p> <p>Very good.</p>	<p>Student</p> <p>みんな：<i>It's a Book.</i></p> <p>みんな：<i>It's a Notebook.</i></p> <p>みんな：<i>It's a desk.</i></p>
<p>数の練習をする。</p> <p>ノートの長さを想像させる。</p> <p>長さを実際に計ってみる。</p>	<p>Let's count up from 1 to 100.</p> <p>This is a notebook.</p> <p>Guess how long it is?</p> <p>OK. Any other idea?</p> <p>Let's check with a ruler.</p> <p>It's 29cm long. S2, you are closest!</p> <p>S3, you're a winner!</p>	<p>みんな：<i>1,2,3,,,</i></p> <p>子ども1：<i>23cm?</i></p> <p>子ども2：<i>30cm?</i></p> <p>子ども3：<i>29cm?</i></p>
<p>次のものを見せて想像させる。</p> <p>長さを実際に計ってみる。</p>	<p>Next...</p> <p>This is a desk.</p> <p>How long is it?</p> <p>Let's check.</p> <p>It's 45cm! S3, you're a winner!</p>	<p>子ども1：<i>30cm?</i></p> <p>子ども2：<i>40cm?</i></p> <p>子ども3：<i>45cm?</i></p>

Draw, Fold and Pass

お絵かきゲーム

所要時間 	要する広さ 子どもたちが 着席できる 位の広さ	すぐに出来る度 	概ねの対象学年 低学年以上
使用するもの A4用紙とペン（色鉛筆セット）を グループ数分	Key words Draw a nose(eyes, a mouth...). Fold and pass it to your next. Open it.		

進め方

顔のパーツを1人1つずつ書き足していき、顔の絵を完成させる。

鼻から始めて、友だちと合同で紙いっぱいの顔を描こう。


- ① 顔の形を書いた用紙をグループ数分用意する。
- ② 先頭の子どもに四つ折りにした①の用紙とペン（色鉛筆セット）を渡し、まずは「鼻」を書くように指示し、その用紙をまた四つ折りに戻して後ろの子どもに回すように言う。
- ③ 列の後ろの子どもに、次の顔のパーツを書くように指示する。例) Draw eyes.
- ④ 次々に回していく。色鉛筆を使いながら、アイシャドーを施してもいい。
- ⑤ 一人の子どもが懲りすぎて止まらなくならないように、次々に回していくよう指示を出す。
- ⑥ 完成したら、集めて黒板等に貼り、コンテストをしても楽しい。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>顔のパーツの名前を英語で練習する。</p> <p>まずは指導者が黒板に用紙の絵を書き、中に顔の絵をやりとりしながら書いて、例を示す。言葉の確認をする。(グループの人数に合わせてパーツを増減する。)</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice face parts.* (nose, eyes, eyebrows, eyelash, mouth, ears, cheeks, hair...)</p> <p>I'm drawing a picture for you.</p> <p>Here is a sheet of paper.</p> <p>First, I'll draw a nose like this.</p> <p>Then eyes. Where are your eyes?</p> <p>What do you want?</p> <p>Do you want eyebrows?</p> <p>1.a nose 2.eyes 3.a mouth 4. eyebrows 5.ears 6.hair 7. outline of the face</p>	<p>Student</p> <p>顔のパーツの言い方を練習。</p>
<p>グループに分ける。先頭の児童に紙とペンを渡す。</p> <p>☆中心(鼻)からスタートし、用紙いっぱいを書くことがこの活動のポイントとなる。</p>	<p>Now, it's your turn.</p> <p>Let's make groups of seven people.</p> <p>The first person, draw a nose.</p> <p>Are you finished?</p> <p>Fold the sheet into four.</p> <p>Then pass the sheet to the next player.</p> <p>Open the sheet.</p> <p>Are you ready? Draw eyes. Finished? OK, fold it, and pass it to the next player (your teammate).</p>	<p>1パート書き終わったら、四つ折りにして次の人に渡す。</p> <p>Here you are.</p> <p>各グループの完成した絵を黒板に貼り、コンテストをするのも楽しい。</p>

Don Janken

どんじゃんけん

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	カード 12～14 枚をはさみ (カード間は少し余裕をもったほうがよい)、子どもが列を作れる広さ		低学年以上
使用するもの 絵カード 12～14 枚 (色、曜日、動物、食べ物等)	Key words red, yellow, pink, blue, purple, orange, green, black, white, brown, etc.		

進め方

2 チームが並べられた絵カードの両端からスタート。1 枚ずつタッチして表現を言いながら進み、出会った所でじゃんけん。相手陣地まで早く着いた方が勝ち。

もし分からない単語があったら、チームメイトに助けを求める。


- ① 両端に各々列を作る。
- ② スタートの合図で、両端から絵カードに描かれた単語を言って中央に向けて進む。
- ③ 両端から進んだ子どもが出会ったところでじゃんけんをする。
- ④ 負けた子どもは、次の子どもに交替する。次の子どもは列の端からまた絵カードに描かれた単語を言って中央に向けて進む。勝った子どもはそのまま進み続ける。
- ⑤ 出会ったところでじゃんけんをする。
- ⑥ 同じように進み、相手の陣地に早く着いた方が勝ちとなる。

進行手順の詳細

手順	Teacher	Student
<p>12～14枚の絵カードを、黒板又は机の上、床の上等に並べる。</p> <p>ペアになって例を示す。</p> <p>出会ったらじゃんけんをする。</p> <p>勝った人はそのまま進み、負けた人は自分のチームに戻り、次の人が始めから言う。</p> <p>相手の陣地に早く着いたチームが勝ち。</p> <p>言い方が分からない時は、チームメイトが助ける。</p>	<p>Let's play Don Janken! We'll show you how to play it. Each team starts from each end. Touch the cards and say the words one by one, "red, yellow, pink,"</p> <p>When we meet, we do janken. Rock, scissors, paper, one two three! I won! I can go on, but the loser has to go back to the end and the next player in the team starts.</p> <p>If you say the first card of the other team, your team will win.</p> <p>If you don't remember how to say picture cards, you can ask help from your teammates.</p>	<p>使用する単語を絵カードでよく練習する。</p> <p>並べられたカードの両端に一列に並ぶ。 先頭の人からスタートする。</p> <p>Rock, scissors, paper, one two three!</p> <p>Help me!</p>
<p>チーム数が多い時は、トーナメント形式で行う。</p>	<p>Now, let's play the game! Make groups of six. Line up at each end. Three, two, one, go!</p>	<p>Red, yellow, pink, ... Rock, scissors, paper, one two three!</p>

Revolution Janken

進化じゃんけん

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 歩き回れる位 の広さ	1 2 3 4 5 すぐ出来る 準備要する	中学年から 高学年
使用するもの 黒板やホワイトボード、壁に貼った模 造紙等（黒板に変わるもの）	Key words egg, chicken, dinosaur, monkey, human Rock scissors paper, one two three!		

進め方

全員が卵からスタート、じゃんけんですごった人は次のステージに進化する。

人間に進化できるまで、積極的に相手を見つけて対戦するアクティビティ。

- ① 進化は、基本として以下の通りとする。まずこれらのジェスチャーをどのようにするかを子どもたちと決めると良い。
 1. Egg. (I'm an egg.)
 2. Chicken. (I'm a chicken.)
 3. Dinosaur. (I'm a dinosaur.)
 4. Monkey. (I'm a monkey.)
 5. Human. (I'm a human.)
- ② じゃんけんですごると進化していくが、負けると卵に戻ってしまう。
- ③ 最後まで進化したら、黒板に自分の名前を書いてゴールとする。

進行手順の詳細

<p>手順</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's play Evolution janken!</p>	<p>Student</p> <p>進化の各ステージの説明を聞く。</p>
<p>ペアで例を示す。 卵のジェスチャーをして、“Egg” または “I'm an egg” と繰り返し言いながら相手を探す。 各ステージのジェスチャーはみんなで考えて決めると楽しい。</p> <p>進化1～5は、黒板に書いておく。</p> <p>じゃんけんで勝つと進化するが、負けるとまた卵に戻ってしまう。</p>	<p>Everyone, start as an egg. Find a partner to do rock scissors paper.</p> <p>The winner will evolve to a chicken. Then find another chicken and do rock scissors paper.</p> <p>If you lose, you will become an egg again. The winner of the chicken will become a dinosaur. The dinosaurs walk around like this. The winner of the dinosaur match becomes a monkey.</p>	<p>1. Egg. (I'm an egg.) Rock, scissors, paper, one two three!</p> <p>2. Chicken. (I'm a chicken.) Rock, scissors, paper, one two three!</p> <p>3. Dinosaur. (I'm a dinosaur.) Rock, scissors, paper, one two three!</p> <p>4. Monkey. (I'm a monkey.) Rock, scissors, paper, one two three!</p> <p>5. Human. (I'm a human.)</p>
<p>人間まで進化したら、黒板に自分の名前を書いてゴールとする。</p>		

Beanbags-Traditional Japanese Juggling

お手玉

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる 位の広さ	1 2 3 4 5 すぐ出来る 準備要する	中学年から 高学年
使用するもの お手玉 用意できない場合は新聞紙 を丸めて作る	Key words Beanbags		

進め方 英語を聞いてお手玉にチャレンジ。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>Beanbags or な け れば Newspapers (Let's make a ball with a piece of newspaper, like this!) 新聞紙を丸め て使用。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's play beanbags. Let's practice, "beanbags".</p>	<p>Student</p> <p><i>Beanbags!</i></p>
<p>片手で上に投げて、 同じ手のひらでつか む。 お手玉使用の場合、 出来るようになった ら、今度は投げた 後、手の甲に乗せて みる。</p> <p>両手使用。 一個ずつ持ち、一 つを上投している 間に片方を空いた手 に移動させる。</p> <p>“Osarai” version. 一個を上投してい る間に下に置いてあ る他のお手玉をすく って置く。</p>	<p>1) First, take one beanbag. Use one hand only. Throw up in the air and catch, like this. Can you do it? Let's try. Very good. How about this?</p> <p>Next let's use two bean bags. Use both hands. I'll show you how to play, like this. Let's try.</p> <p>Now for a real challenge. Throw one beanbag in the air, while arranging the other beanbags, like this.</p>	
<p>ペアで片手キャッチ ボール</p>	<p>2) Make pairs, we'll show you how to play. Use one beanbag. Use one hand only.</p>	

Color Basket / Weather Basket

カラー・お天気バスケット

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	<p>子どもたちが円状になって座り、その周りを駆けまわれる程度の広さ</p>	<p>1 2 3 4 5</p> <p>すぐ出来る 準備要する</p>	<p>低学年から</p>
<p>使用するもの</p> <p>人数分の椅子（または床座りでも可） ホスト用の1人分の椅子 単語の学習のための色画用紙、色紙、お天気カードなど</p>	<p>Key words</p> <p>Color red, yellow, pink, blue, purple, orange, green etc. Weather sunny, cloudy, rainy, snowy, stormy, windy etc.</p>		

進め方


- ① ホストを一人決め、ホストは真ん中に座る。他の子どもたちはその周りに円状に座る。
- ② 子どもたちにはあらかじめ一人ずつ、色（Color basket）または天気（Weather basket）が割り当てられる。カードを渡して割り当ててもよい。
- ③ ホストが色または天気を言う。その色または天気に割り当てられている子どもは席を立って、異なる席に移動する。
- ④ ホストは、空いた席に座る。座れなかった子どもが次のホストになる。
- ⑤ 1つの色または天気でルールが分かったら、1つの色または天気を同時に言ってもおもしろい。
- ⑥ Color basket では Rainbow、Weather basket では Typhoon!（または Hurricane, Tornado, Cyclone）とホストが言った場合は全員が移動する。

進行手順の詳細

手順	Teacher	Student
<p>色について学習する。</p> <p>あらかじめ一人ずつに色を割り当てる。 ホストを決める。 ホストは移動する「色」を言う。 1色でもよいし、2色でもよい。</p> <p>Rainbowと言ったら全員移動。</p>	<p><u>Color basket</u></p> <p>Let's play color basket. Let's practice colors.</p> <p>red, yellow, pink, blue, purple, orange, green etc.</p> <p>Now let's play. e.g.) pink and blue</p> <p>red and yellow</p> <p>When you hear "Rainbow", everyone moves.</p>	<p>単語の練習。</p> <p>red, yellow, pink, blue, purple, orange, green etc.</p> <p>pink と blue の子どもが移動する。 red と yellow の子どもが移動する。</p>
<p>天気について学習する。</p> <p>Typhoon! (または Hurricane, Tornado, Cyclone) と言ったら全員移動。</p>	<p><u>Weather basket</u></p> <p>Let's play weather basket. Let's practice weather.</p> <p>Now let's play. e.g.) sunny and rainy</p> <p>cloudy and snowy</p> <p>When you hear "Typhoon", everyone moves.</p>	<p>単語の練習</p> <p>sunny と rainy の子どもが移動する。 cloudy と snowy の子どもが移動する。</p>

Halloween Matching Game

ハロウィンで仲間探し

所要時間 	要する広さ 子どもたちが 歩き回れる 程度の広さ	すぐに出来る度 1 2 3 4 5 すぐ出来る 準備要する	概ねの対象学年 低学年から
使用するもの 絵カード ミニ絵札(2枚1組になるように) シール・キャンディ等	Key words Halloween related words. Trick or treat. Happy Halloween!		

進め方 同じ英語を言っている相手を見つけるゲーム。自分のカードの言葉を声に出して歩き回る。友だちと交流しながら楽しく英語に慣れ親しもう。

- ① ハロウィンに関する絵カードを各自が持つ。
- ② 同じカードを持つ友だちを探すために、口に出して言う。
- ③ 仲間を見つけたら、指導者の所に行き、Trick or treat と言う。
- ④ 指導者は Happy Halloween と言う。


ハロウィンの言葉だけでなく、クリスマスなどの行事の言葉にしたり、スポーツの言葉、食べ物、などカテゴリーを考えて行うこともできる。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>ハロウィンに関係する単語を十分に練習。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice the words. What's this? Yes, it's a witch. What's this? Yes, it's a bat. </p>	<p>Student</p> <p><i>Halloween related words</i> <i>witch, bat, black cat, pumpkin, jack-o'-lantern, monster, mummy, skeleton, ghost, vampire, etc.</i></p>
<p>ペアになって例を示す。 ミニ絵札は、同じものを2枚一組で用意する。3枚一組でもよい。</p> <p>言葉を発して同じカードの友だちを見つけるため、カードは隠しながら歩き回る。</p> <p>子どもが <i>Trick or treat</i> と言い、指導者は <i>"Happy Halloween!"</i> と言う。ステッカーを渡してもよい。</p>	<p>Let's play Halloween matching game! I'll show you how to play the game.</p> <p>I'm going to give each of you one card. Don't show it to anybody. It's your secret. Walk around, while saying "witch, witch..." to find your partner who has the same card.</p> <p>When you've met your partner, you and your partner can come up to Teacher, and say "Trick or treat!" Teacher will give you stickers. Please say "Thank you." to Teacher.</p>	<p>年齢の高い児童には、<i>I'm a witch, I'm a bat. I'm a black cat.</i> と、文章にする。</p> <p><i>Are you a witch? Yes, I do. / No, I don't.</i> と、質問し合うこともできる。</p> <p>子どもたち：<i>Trick or treat!</i></p> <p>指導者：<i>Happy Halloween! Here you are.</i></p> <p>子どもたち：<i>Thank you.</i></p>
<p>☆クリスマスの語彙でも同様にできる。</p>	<p>Now, it's your turn.</p> <p>Three, two, one, go!</p>	

Math in English

英語で算数

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
 15 分程度	子どもたちが 着席できる 位の広さ	1 2 3 4 5 すぐ出来る 準備要する	低学年から
使用するもの 1～81までの数字カード、形・色の ピクチャーカード	Key words plus, minus, times, divided by Circle, triangle, square, rectangle		

進め方

英語を使った算数にチャレンジ。数の言い方を学び、指導者が言った計算を試みる。やり方は様々だが、以下に一例を示す。

○計算リレー

子どもたちを5～6人程度のグループに分け、列に並べる。

各自に紙と鉛筆を用意する。

指導者は口頭で計算式を言う。列の一番前の子どもからその答えを書き、指導者に見えるように頭の上に出す。答えが合っていたら、次の子どもの番。

間違っていたら次の問題で再チャレンジする。

最後まで早く回った列をたたえる。

計算が苦手な子どもが居る場合は、ペアで列を作ってもよい。

子どもをボランティアで募り、問題を出す役をしてもよい。

○形リレー

形をあらわす言葉を学び、指導者がその言葉を言う。子どもたちはその形を紙に書きながら、前述のようなリレーにする。


形と、数を組み合わせてもよい。Ex) two circles. four triangles.

進行手順の詳細

手順	Teacher	Student
<p>数字の言い方を学習する。</p> <p>one ~ eighty-one までを基本とするが、低学年は one ~ ten まででよい。</p> <p>また、 足し算 引き算 掛け算 割り算の言い方を練習 (低学年には割り算は実施しない)</p> <p>グループ対抗でも個人でも、ルールを決めて実践。</p>	<p>Let's practice. one, two, three~</p> <p>plus, minus, times, divided by</p> <p>Now, let's play math English relay.</p> <p>One plus two is ~. Five minus four is ~. Three times two is ~. Four divided by two is~.</p> <p>OK. Lets' start!*</p> <p>Let's practice shapes. What shape is this? What shape is this?</p>	<p>one two three~</p> <p>plus, minus, times, divided by</p> <p>Three. One. Six. Two.</p>
<p>高学年で慣れてきたら多角形 (Circle, triangle, square, rectangle, pentagon, hexagon...) や円の半径 (radius)、直径 (diameter) 等の単語を導入してもよい。計算の答えを書いてリレーしたように、今度は指導者が言う形を書いてリレーする。</p>	<p>Now, let's play shapes English relay.</p> <p>Circle square</p>	<p>It's a circle. It's a triangle.</p>

Interview Bingo!

インタビュービンゴ

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	<p>子どもたちが 歩き回れる 位の広さ</p>	<p>1 2 3 4 5</p> <p>すぐ出来る 準備要する</p>	<p>中学年でも 高学年でも 可</p>
<p>使用するもの</p> <p>絵カード、ビンゴシート、筆記用具</p>		<p>Key words</p> <p>What kind of snack do you like? I like pudding, chocolate, potato chips, ice cream, cream puff, cake, etc.</p>	

進め方

自分でビンゴシートを作り、友だちと聞き合いながらビンゴゲームをする。

- ① ビンゴシートに好きな食べ物を書き込む。
- ② ペアを作る。このときビンゴが作れるようにそれぞれ考える。自分がチェックをつけたい食べ物を考える。
- ③ お互いに What snack do you like? と質問を聞いた後、ビンゴにしたいところの-snack を答える。I like ice cream. I like potato chips.
- ④ じゃんけんをする。Rock, scissors, paper one, two, three.
- ⑤ じゃんけんに勝った人のみがビンゴシートにチェックを入れられる。
- ⑥ ペアを替えて、②～⑤の繰り返し。一定時間でたくさんのビンゴが作れた人の勝ち。
- ⑦ テーマの文章は替えて、行うことができる。

e.g.) What color do you like? I like pink. I like blue.

What subject do you like? I like math. I like Japanese.


What sport do you like? I like baseball. I like soccer.

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>食べ物の単語を学習する。 サンプルを用意したり、絵カードなどを用意してもよい。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice some words together. Today's subject is "snack". Look at this board. What is this?</p> <p>That's right! How about this? Let's practice.</p>	<p>Student</p> <p>単語の練習をしましょう。</p> <p>子ども1: Ice cream! 子ども2: donut! 子ども3: Potato chips,,,,</p>
<p>空欄に日本語または絵、書けるようなら英語で単語を書くとよい。</p>	<p>Now you have a Bingo sheet. You may write the words in Japanese or pictures.</p>	<p>子ども1: I'm finished!</p>
<p>一定時間内にたくさん のビンゴができた 人が勝ち。</p> <p>色ならば折り紙、色 画用紙などで単語 の学習をする。 動物なら、絵カード や動物の本などを活 用する。</p>	<p>Now, take your Bingo sheet and a pencil. Let's practice the interview. What snack do you like? I like candy. What snack do you like? I like chocolate.</p> <p>Interview each other. Do rock scissors paper and the winner can mark the question.</p>	<p>子ども1子ども2: Hi! 子ども1子ども2: What snack do you like? 子ども1: I like ice cream. 子ども2: I like chocolate. 子ども1子ども2: Rock, scissors, paper, one, two, three. 子ども1: I won! 子ども1子ども2: Bye.</p>

Which is longer? Which is bigger?

どっちが長い？どっちが大きい？

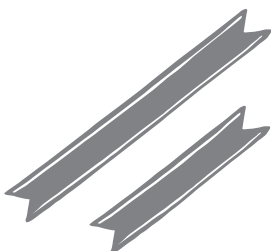
所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	<p>子どもたちが 着席できる 位の広さ</p>	<p>1 2 3 4 5</p> <p>すぐ出来る 準備要する</p>	<p>中学年でも 高学年でも 可</p>
<p>使用するもの</p> <p>リボン、ひも、ハンカチ、タオル、風呂敷などを、長いものと短いもの、大きいものと小さいものの2種類ずつ上記を入れる箱か袋</p>	<p>Key words</p> <p>Which is longer? This is longer.</p> <p>Which is bigger? This is bigger.</p> <p>Which is larger? This is larger.</p>		

進め方

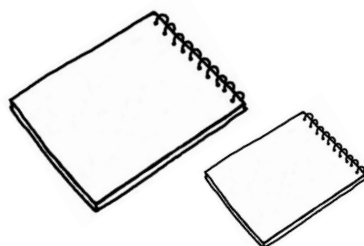
リボンを例に説明

- ① 始めに箱または袋の中に、長いリボンと、それより短いリボンを入れておく。
- ② ①の二つのリボンの一部を見せて、どちらが長い？と子どもたちに聞く。
- ③ 多くの子どもたちが「長い」と言ったほうを先に引っ張りだして、もう一方と比べる。
どちらが長いかを見せる。または、ボランティアの子どもに前に出て来てもらい、代表してこの役をやらせてもいい。
- ④ 予想が当たった子どもたちをたたえる。

Which is longer?



Which is bigger?



Which is larger?





進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>箱または袋に入っ た、2種類のリボン の一部を見せる。</p> <p>Aと思うか、Bと思 うか、想像させる。</p>	<p>Teacher</p> <p>What's this?</p> <p>This is a ribbon.</p> <p>This is a ribbon, too.</p> <p>Which is longer?</p> <p>A or B?</p>	<p>Student</p> <p>みんな：<i>Ribbon!</i></p>
<p>どちらか手を挙げさ せる。</p> <p>リボンを箱（袋）か ら出して見せる。</p> <p>当たった子どもたち をたたえる。</p>	<p>Raise your hand "A"</p> <p>Raise your hand "B"</p> <p>OK. Let's have a look.</p> <p>Here you are.</p> <p>Wow! This one, A is longer.</p> <p>Who said A?</p> <p>You are winners!</p>	<p>Aと思う人：<i>I think A.</i></p> <p>Bと思う人：<i>I think B.</i></p>
<p>次にハンカチーフな ど、他のものでやっ てみる。</p> <p>ハンカチは「大きい」 という表現。</p>	<p>Next.</p> <p>This is a handkerchief.</p> <p>This is a handkerchief, too.</p> <p>Which one is larger?</p> <p>A or B?</p> <p>Raise your hand "A"</p> <p>Raise your hand "B"</p> <p>OK. Let's find out.</p> <p>Can you see?</p> <p>This is large, but A is larger.</p> <p>Who said A ?</p> <p>You are winners!</p>	<p>Aと思う人：<i>I think A.</i></p> <p>Bと思う人：<i>I think B.</i></p>

Let's Find the Alphabet Letters!

アルファベットを探そう！

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
 <p>25 分程度</p>	子どもたちが4人程度の複数グループに分かれ、机と椅子が入る広さ	 <p>1 2 3 4 5</p> <p>すぐ出来る 準備要する</p>	高学年 (文字指導という学齢対応とすると高学年だが、中学年でも可)
使用するもの 英字新聞（または雑誌などアルファベットが多く記載されている印刷物） カラーマジックペン（マーカーペン）、 タイマー、あればアルファベットのカード	Key words A~Z, a~z Let's find the letter 'a'. Please circle the letter with a colored marker. How many 'a' did you find?		

進め方



- ① アルファベットの小文字と大文字を絵カードなどで学習、なければ黒板に書いて学習する。
- ② 色のマジック（マーカー）と英字新聞を用意する。
- ③ 4人程度のグループに分かれる。
- ④ 各グループに一つのテーブルを用意し、その上に新聞一枚を置く。新聞紙は公平さを保つために同じページをコピーし、拡大したものを使ってもよい。
- ⑤ テーブルから約2メートル以上下がって、列を作る。
- ⑥ 班ごとに一本のカラーマジック（マーカー）をバトンのように使う。
- ⑦ Key letterを決める。マジックをもって初めの一人が一斉にスタート。Key letterを一個見つけたら、カラーマジックで丸く囲って（マーカーならぬって）印をつける。次の人にバトンタッチする。2分経ったら終わりの合図で終了する。
- ⑧ 慣れてきたら、cat, pen, dog, apple, などのような単語が作れるように複数の文字を探す。この時は1セットずつ色を変えると後で数えやすい。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>アルファベットを絵カードなどで学習する。</p> <p>間違いやすい小文字はよく確認。 b,d,q,v,u,</p>	<p>Teacher</p> <p>Please look at this card.</p> <p>What is this letter?</p>	<p>Student</p> <p>たくさん声出し。</p> <p>みんな：A! a.</p> <p>みんな：F! m. x, r!</p>
<p>グループを作る</p> <p>新聞紙を用意。 わかりやすく、公平なように一部を拡大コピーしてもよい。 実物があつた方が楽しさが増す。</p> <p>テーブルから2mほど下がって列を作る。</p> <p>マーカーをバトンにすることを伝える。</p>	<p>Let's make groups.</p> <p>Please put the newspaper on the table for each group.</p> <p>Make a line and step back from the table.</p> <p>Use a marker as a baton.</p>	<p>グループ活動。</p> <p>4人程度に分かれます。</p>
<p>Key letter を発表する。</p> <p>制限時間を発表する。</p> <p>☆見つけた時の表現、マジックを手渡すときの表現などができれば、言わせるようにするのもよい。</p>	<p>Key letter is 'A'. Find 'A', you may mark 'a' as well.</p> <p>You can play for two minutes.</p> <p>Are you ready?</p> <p>Go!</p>	<p>子ども1：I found it!</p> <p>子ども1：Here you are.</p> <p>子ども2：Thank you.</p>

Please Put Socks On.

靴下をはこう

所要時間 	要する広さ 子どもたちが着席できる位の広さ+靴下の山を作れる広さ	すぐに出来る度 	概ねの対象学年 低学年から可
使用するもの いろいろな大きさ、色のくつした（大人用、子ども用などいろいろ混ざっていると楽しい）、アイマスク2枚、タイマー。	Key words Put on sock. Big, small. How many socks?		

進め方

- ① 子どもたちを二チームに分ける。部屋の真ん中に靴下の山を作る。
- ② 両方のチームから一人ずつ代表が出て目隠しをする。1分間、手探りで靴下をはき重ねていく。1分終了後、はけた靴下の数を数える。チーム全員が挑戦して終了する。
- ③ 応用として、上着（ジャケットなど）もできる。
- ④ 履いた靴下の中で、白色の靴下がいくつあるかを競うなど、特定の色やデザインをラッキーな靴下としてカウントする方法もある。


注意：靴下等を持ち寄る時には記名があるとよい。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>部屋の真ん中にソックスの山を作る。 ソックスの数を練習する。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice some words together.</p> <p>What is this? It's a sock.</p> <p>They are socks.</p> <p>How many socks?</p> <p>That's right! How about this?</p> <p>Let's practice.</p>	<p>Student</p> <p><i>It's a sock.</i></p> <p><i>They are socks.</i></p> <p><i>One sock, two socks, three socks,</i></p> <p><i>.....</i></p>
<p>2つのグループに分ける。</p>	<p>I'll divide you into two groups.</p> <p>Team A and Team B.</p> <p>Who is going to be first?</p>	
<p>チャレンジする子どもにアイマスクをつけて座るように言う。</p>	<p>Please cover your eyes with blindfolds, and sit here.</p>	<p>目隠しをする。</p>
<p>ゴーの合図で片足にソックスを履いていくよう、ルールを説明する。</p> <p>1分間で対戦させる。</p> <p>一緒に何枚はけたかを数える。</p>	<p>When I say 'Go!', put on as many socks as you can, on either foot.</p> <p>Are you ready?</p> <p>Ready,,,,Go!</p> <p>(1 minute)</p> <p>Stop. Sa&Sb, take off the blindfolds. Let's count socks together.</p> <p>How many socks?</p>	<p>靴下をどんどん履く。</p> <p><i>One sock, two socks, three socks,</i></p>

Let's Draw a monster

モンスターを描こう

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
 <p>15 分程度</p>	子どもたちが 着席できる 位の広さ	<p>1 2 3 4 5</p> <p>すぐ出来る 準備要する</p>	中学年から 高学年
使用するもの 人数分の紙と鉛筆、ホワイトボードま たは黒板か大き目の紙 あれば「形」の picture card	Key words circle, oval, square, rectangle, face, eyes, ears, mouth, nose, hands, legs, etc.		

進め方 数や、形、ボディパーツなどの言葉を使って、オリジナルのモンスターを描いていくアクティビティ。



- ① 顔のパーツや形の単語を学習する。
- ② 言われた顔の形やパーツを聞き取って絵を描いてみる。
- ③ 初めは指示を出した人の言う通りの顔に挑戦する。
- ④ 慣れたらオリジナルのモンスターを描き、他の児童に説明しながら、自分の絵を想像して描いてみる。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>ボディパーツの単語を練習する。</p> <p>形の単語を練習する</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice body parts. face, eyes, ears, mouth, nose, hands, legs, etc.</p> <p>Let's practice shapes. circle, oval, square, rectangle, etc.</p>	<p>Student</p> <p><i>face, eyes, ears, mouth, nose, hands, legs, etc.</i></p> <p><i>circle, oval, square, rectangle, etc.</i></p>
<p>指導者が言うボディパーツ、数、形を聞き、その絵を描いていく。</p> <p>一斉に掲げて、見せ合う。誰の絵が先生の絵に似ているか等を話し合う。</p>	<p>Next, listen, imagine and draw my monster. e.g.) I have a rectangle face, four eyes, one ear, two noses and three mouths.</p> <p>Show me the monsters!</p>	<p><i>Listen to the hint and draw a monster.</i></p> <p>絵を描く。</p> <p>指導者の言う通りに描いてみる。</p>
<p>オリジナルモンスターづくりにチャレンジする。</p> <p>3人の子どもを集める。1人は他の2人に見えないように自分なりのモンスターを描いて、残りの児童に絵を見せる。</p> <p>全員でヒントを言い、前の2人に伝える。前の2人はそのモンスターを描いて再現する。出来たら元のモンスターと比べる。順番に自分の絵について述べる。</p>	<p>Next, draw your original monsters.</p> <p>Now I need three volunteers.</p> <p>Let's ask, "What shape?" "How many ~?"</p>	<p><i>Draw original monsters.</i></p>

What's This?

絵を描いてあてよう！

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが 着席できる位 の広さ		中学年・ 高学年
使用するもの 黒板とチョーク（または、画用紙とマジックペン）単語カードまたは絵カード（レベルに合わせて動物、食物、建物、楽器、おはなしなど） タイマー	Key words What's this? Draw a line.		

進め方

協力して絵を描いて、何の絵かを当てる。当てる時にできるだけ知っている英語を話せる環境を作る。使う単語をあらかじめ練習してから望み、その中からテーマを出すよ。



- ① グループを作る。
- ② 一人の負担が少ないように、2人以上の答える側と絵を描く方に分かれて行う。
- ③ グループごとに時間を計ってゲームをする。
- ④ 絵を描く人にだけ答えの言葉または絵カードを見せる。
- ⑤ 絵を描く人は言葉の話さず、線は一本ずつ書いて、次の人にバトンタッチする。
- ⑥ 答える人は英語で何度でも答える。
- ⑦ 当たったら、次のテーマを与える。グループ対戦をする。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>グループ分けをする。</p>	<p>Teacher</p> <p>Please make groups. Two people are going to answer. The others are taking turns drawing a line. Just one stroke!</p>	<p>Student</p> <p>グループを作る（4人以上）。 その中で、答える人（2人以上） 絵を描く人（2人以上）に分かれる。</p>
<p>まずは、先生が実際にやってみせる。 積極的な子をボランティアにして、例を見せる。 絵を描く子どもにこっそりとテーマを教えて、テーマの絵が書けるように交替で進める。但し、各自が書く線は1本ずつとする。直線1本、または曲線1本。</p> <p>ボランティアの子どもは1本ずつ書いていく。他の子どもたちは分かった時点で答えていく。</p> <p>例を見せたら、グループに分かれて対戦。答えられたら、次のテーマを与え、いくつかの言葉を答えられたかを競う。</p>	<p>I'll show you how to do it. Any volunteers? I need four volunteers. I'll give you the word secretly. (e.g.) piano, horse Please draw a picture! Are you ready? Go.</p> <p>時間を計ります。(1minute)</p> <p>Yes! That's right. Next word is this. Draw a picture. Take turns.</p> <p>That's right! Great job! Stop! How many words did you answer?</p>	<p>子ども1: Me! 子ども2: Me, too. 子ども3・4: Me! I'll try! 絵を描く人はラインに並んで、始めの人がチョークを持つ。 答える人は黒板のみ見えるところに座る。</p> <p>子ども5: Table? 子ども6: House? 子ども7: Glass? 子ども8: Window? 子ども9: Piano?</p> <p>子ども5: Mouse? 子ども6: Hippo? 子ども10: Pig? 子ども11: Cow? 子ども7: Horse?</p>

Doubt it!

ダウト!～数字の練習

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	子どもたちが着席できる位の広さ		高学年
使用するもの トランプ 52 枚をグループの数分	Key words 1~13 count up! Draw a card from the pile. Count down. Put the card face down in the center. Next, please. Doubt it! It's untrue. It's true. You are right! You'll take all cards. I'm finished.		

進め方

アクティビティをするまえに、数字の1～13までの言い方を覚えておく。

4人程度のグループで、何度も1から13の数字を小さい順に、または大きい順に言いながらカードを出す。

- ① ダウトのゲームを簡単にしたもの。絵カードは数字で扱う(KINGは13・QUEENは12・JACKは11)。また、トランプでペアなどは作らず、一枚ずつ出すようにする。
- ② 最初の数字と、カウントアップまたはカウントダウンは親(dealer)が決める。
- ③ 数字を言いながらカードを裏返して机の上(中央)に置くが、数字が怪しいときは他の人がダウト“Doubt it!”と言う。カードを確かめ、出されたカードが本当は偽りだったら、カードを出した人が真ん中のカードを全部取る。

出されたカードが本当に正しいければ、疑って“Doubt it!”といった人の中で最初の人全部引き取る。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>1～13までの数字を練習する。</p> <p>親を決める。 親は、グループの皆にカードを配る。 親に好きな数字を言わせる。 また、カウントアップかダウンかを言わせる。そしてカードを一枚中央に伏せて置く。</p>	<p>Teacher</p> <p>Please practice numbers. 1,2,3,.....11,12,13</p> <p>Who is the dealer? OK, please deal all cards to everyone evenly. Dealer, What number do you like? Dealer, which do you like, count up or down?</p> <p>Dealer, you go first.</p>	<p>Student</p> <p>数字の練習 みんな: 1,2,3,.....11,12,13</p> <p>親の子ども: One!</p> <p>親の子ども: Count up.</p>
<p>ルールを説明する。 時計回りに回ること。</p>	<p>Take turns clockwise. Everyone, put the card face down in the center on the table, calling the next number. If you doubt it, please say, "Doubt it!" Then turn over the placed card. If the card is actually wrong, the person who put in the center, take the pile of cards. If it is right, the person who says "Doubt it!" has to take all cards of the pile.</p>	<p>子ども1: Two. 子ども2: Three. 子ども3: Four 親の子ども: Five 子ども1: Six. Count down. 子ども2: five 子ども3: four. 親の子ども: three 子どもの誰か: Doubt it! 親の子ども: It's true. You have to take this one.(3) 子ども2: two. 子ども3: one Count down. 親の子ども: Thirteen 子ども2: twelve 子ども3: eleven 親の子ども: ten 子どもの誰か: Doubt it! 親の子ども: It's untrue. You're right. I have to take all of the pile.</p>

Directions

道案内

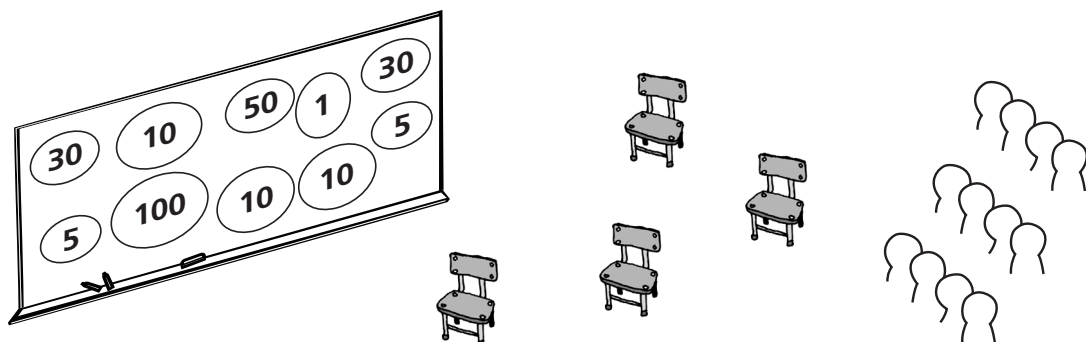
所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
	<p>学級で実施の場合は、教室程度の広さが必要</p>	<p>1 2 3 4 5</p> <p>すぐ出来る 準備要する</p>	<p>高学年</p>
<p>使用するもの</p> <p>黒板、チョーク、マグネット、イスや机、アイマスクグループ数分</p>		<p>Key words</p> <p>Go straight. Turn right. Turn left. Keep going. It's on your right. Up. Down. Stop. Put on the magnet. Go!</p>	

進め方

道案内の方法を練習する。

ゲームの中では、Turn right. は90度右に回転（前進なし）、Turn left. は90度左に回転（前進なし）と決めておく。Go straight. は一歩前進とする。現実の動作とは違うが、ゲームとして指示に従いやすいように、単純化する。

- ① 黒板に絵をかいて、100点、50点、30点、10点、0点のエリアを書く。黒板から離れて班ごとに列で並び、黒板と並んでいる列の間に椅子で障害物を作る。
- ② 一人ずつ順番に目隠しをして、マグネットを一つ持って出発。黒板まで、障害物の椅子に当たらない様に仲間に指示をしてもらって、できるだけ高いエリアにマグネットを張るように試みる。
- ③ 班ごとに全員が参加して何点になるか競う。グループのマグネット数はそろえる。



進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>道案内のための指示語を学習する。</p> <p>言葉の練習とともに、体感しながら覚えさせる。</p> <p>Turn right. 体を90度右に</p> <p>Turn left. 体を90度左に等。</p> <p>繰り返し発話し、体感させながら覚えられるように促す。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's practice some phrases for directions.</p> <p>Right. Left.</p> <p>Turn right. Turn left.</p> <p>Go straight. Stop.</p> <p>Here.</p>	<p>Student</p> <p>言葉をしっかりと習得する。</p> <p>Right. Left.</p> <p>Turn right. Turn left.</p> <p>Go straight. Stop.</p> <p>Here.</p>
<p>グループに分け、列に並ばせる。アイマスクを各グループに配る。</p> <p>先頭の子どもにアイマスクをさせる。</p> <p>他の子どもは黒板にたどり付けるように道案内をするというルールを説明する。</p> <p>グループの全てが黒板にマグネットを付けられたら、みんなで点数を数える。</p>	<p>Please make groups.</p> <p>Here is an eye-mask for each group.</p> <p>Who is the first player?</p> <p>Players cover your eyes.</p> <p>Take a magnet and go to the blackboard.</p> <p>You can't bump into chairs.</p> <p>If you hit a chair, you have to stop there.</p> <p>The other members please tell the direction.</p> <p>Change players and start the race.</p> <p>All students are finished.</p> <p>Let's count your score!</p>	

Let's Make the Color!

色水を作ろう！

所要時間	要する広さ	すぐに出来る度	概ねの対象学年
 20 分程度	子どもたちが 着席できる位 の広さ	 1 2 3 4 5 すぐ出来る 準備要する	中学年・ 高学年
使用するもの 色の学習をするときは折り紙や色紙、ペットボトル（小ペット250ml程度4本、中ペット500ml程度8本）、予備の水を入れた大ペット1L程度1本、トレイ（水の受け皿）水彩絵の具（赤、青、黄、白）、水（どのボトルにも半分程度入れておく）、折り紙	Key words Let's make the color of your T-shirt. Add some red. Please add some blue. A little more. Stop. Clear water, please.		

進め方

- ① 色の単語を学習する。
- ② 準備として原液となる4色（赤、青、黄、白）を作っておく。250ml程度のペットボトル（小ペット）に水彩絵の具チューブ一本と水を加えてしっかり振りかき混ぜる。
- ③ 350ml~500mlのペットボトル（中ペット）に水をあらかじめ7割ほど入れておく。そこに小ペットの色水を入れていき、色を作る。
- ④ まずはTeacherが着ているT-shirtの色づくりから挑戦する。Teacherは色3原色と白から作りやすい色のTシャツを着て臨む。
- ⑤ 原液の色水を少量、色を児童と確認しながら加えて、T-shirtの色になるように作る。できるだけたくさんの英語が出てくるように問いかけながら進める。児童の選んだ色水を少しずつ加えていく。自分のTシャツの色に合っているか児童に聞きながら進める。バットの上に水の入ったペットボトルを置き、その中に原色の色4色を少しずつ加えて色を作る。
- ⑥ 次からはボランティアの子にしてもらう。ボランティアの子のTシャツの色になるように質問しながら進める。

進行手順の詳細

<p>手順</p> <p>色の単語を確認する。 折り紙などを使い、色を見せながら学習する。 透明な水についても表現を教える。</p>	<p>Teacher</p> <p>Let's review the colors. What color is this?</p> <p>What do you call this?</p>	<p>Student</p> <p>子どもたち : Red. Yellow. Blue.</p> <p>White and clear water.</p>
<p>まずは Teacher の Tシャツの色を作って、やり方を教える。色の変化が見やすいように濃くなり過ぎないように、原色の色水を少しずつ加える。</p>	<p>Now, I'll make the color of my T-shirt. I'll show you how to do it. Here is a plastic bottle. It has water in it. Please add some colored water in this bottle for making the color of my T-shirt.</p> <p>What color goes first? Please add some. What's next? OK! Here you are. Add yellow please. OK! White. Is this OK? This is my color!</p>	<p>ペットボトルが見える位置に集まる</p> <p>子ども1 : Blue! 子ども2 : Some blue. 子ども3 : Yellow!</p> <p>子ども4 : White!</p>
<p>見本を見終えたら、子どもの中からボランティアを募り、teacher がやっていた色水を加える役を頼む。 ※トレイの上にペットボトルを置き、こぼさないように注意する。</p>	<p>Next! Any volunteer? All right.</p>	<p>子ども5 : Let me try!</p>

えいごであそぼうアクティビティ集

文部科学省

平成26年岩手県における学びを通じた被災地の地域コミュニティ再生支援事業

発行： 平成27年3月

発行者： 岩手県における学びを通じた被災地の地域コミュニティ再生推進委員会

編集チーム： 関口陽子、長田尚子、江口逸子

編集デザイン： 高秀章子、美登英利、キヌガワノリコ

Special Thanks：日本人英語活動サポーターの皆さん

事務局： 特定非営利活動法人スクール・アドバイス・ネットワーク

〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-29-11 プラザいなば306
TEL 03-5347-2372 FAX 03-5347-2373