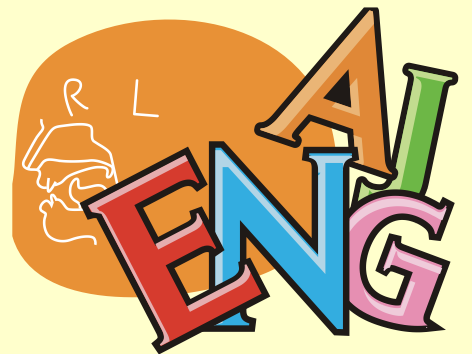


ゲームで

英語を
教えよう!

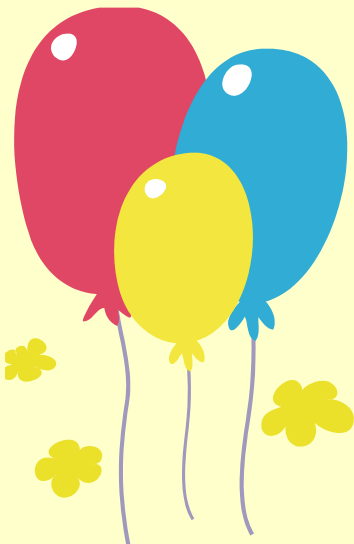


著作及び編集

ハナ・ジョイ & ケイティ・オートリー

翻訳及び編集

神奈川県立総合教育センター



Games Master List

★印はALTのお薦めのゲームです。

Grammar Games (文法ゲーム)

Target (項目)	Game (ゲーム)
Adjectives (形容詞)	1 Adjective Act Out (形容詞を演じましょう)
Comparisons (比較級)	2 Celebrity Showdown (有名人同士の対決)
Conditional Clauses (仮定法)	3 Condition Chain (条件節〈仮定〉の鎖)
Conditional Questions (if節を使った疑問文)	4 Take Us There (道案内)
Future Tense (未来形)	5 Fortune Teller (占い師)
Passive Voice (受動態)	6 Attack Mystery (攻撃の謎) ★
Past Continuous (過去進行形)	7 What Were You Doing When... (～の時何してた?)
Past Perfect (過去完了形)	8 I Couldn't Believe It (信じられなかった出来事!)
Past (過去形)	9 Story Chain (物語の鎖)
Present Perfect Continuous (過去完了進行形)	10 Time Killer (時間つぶし)
Present Perfect (現在完了形)	11 2 Truths 1 Lie (2つの真実と1つの嘘) ★ 12 Have You Ever... Bingo (経験ビンゴ)
Present (現在形)	13 Draw This! (描きなさい!)
Questions (疑問文)	14 Question Ping Pong (質問ピンポン) ★
Relative Pronouns (関係代名詞)	15 Fruits Basket (フルーツバスケット) 16 Guess Who! (誰でしょう!)
Subject Verb Agreement (主述の一致)	17 Sentence Matching (センテンスマッチング)

Reading Games (リーディングゲーム)

Target (項目)	Game (ゲーム)
Reading Comprehension (リーディング)	18 Horse Race (競馬) 19 Read, Run, Write (読め、走れ、書け!) 20 Reading Scavenger Hunt (ガラクタ集め) 21 Think-Pair-Square (2人から4人へ) ★ 22 Who Wants to be a Millionaire (大富豪になりたいのは誰?) ★

Vocabulary Games (語彙ゲーム)

Target (項目)	Game (ゲーム)
Vocabulary (語彙)	23 Figure It Out (当ててごらん) 24 Karuta (カルタ) 25 Pictionary (絵から当ててみよう) ★ 26 Vocab Rush (語彙レース)

10 Minute Games (10 分間ゲーム)

Target (項目)	Game (ゲーム)
Conversation (会話)	27 Don't Say Yes or No (Yes, No は言わないで!) ★
General Review (復習)	28 Numbered Heads (番号ゲーム)
Grammar (文法)	29 Charades (シャレード) ★
Hook (フック・つかみ)	30 Think-Pair-Square (2人から4人へ) ★ 31 All Mixed Up (支離滅裂)
Pronunciation (発音)	32 Proverbs (ことわざを使った発音練習) ★ 33 Telephone (電話ゲーム) ★
Vocabulary (語彙)	34 Figure It Out (当ててごらん) 35 Karuta (カルタ) 36 Pictionary (絵から当ててみよう) ★ 37 Snowman (雪だるま) 38 Vocab Rush (語彙レース)
Warm Up (ウォーミングアップ)	39 Charades (シャレード) ★ 40 All Mixed Up (支離滅裂)

1 形容詞を演じましょう！

項目： 文法（形容詞）
時間： 20分以上
材料： ✓ 形容詞



- ✓ (用意できれば) 帽子、カバン、箱
1. 授業の前に形容詞のリストをつくり、1枚ずつのカードにする。
 2. 授業でグループ分けをする。最初のグループが、箱や帽子の中から形容詞のカードを1枚選び、そのグループの1人が形容詞をジェスチャーで演じる。
 3. 同じグループの生徒は、その形容詞を推測する。できない場合は、別のグループの生徒が推測する。
 4. それぞれの形容詞に対して制限時間を設ける。(2～3分)
 5. 一番多くの形容詞を当てることができたグループの勝ち。

その他の方法： 難易度は形容詞で調整する。

留意点： 「29 or 39 シャレード」を参照。

Adjective Cut-outs!

Smart

Tired

Sad

Lively

Frozen

Small

Open

Slow

Cute

Narrow

Evil

Sour

Funny

Hot

Bored

Crazy

2 有名人同士の対決

- 項目： 文法（比較級）
- 時間： 20分以上
- 材料： ✓ 有名人の写真や雑誌の切り抜き
- 流れ： 1. 黒板に2人の有名人の写真を貼る。生徒に次の文を示す。“(有名人A) is _____ than (有名人B).”
2. 2人の生徒を前に出させて、じゃんけんをさせる。負けた生徒には比較級を使った英文を2つ、勝った生徒には1つ言わせる。その後、教師は別の生徒に意見を求める。(“I agree,” “I don’t think so,”等)
- Ex. Tom Cruise is more handsome than Brad Pitt.
I disagree. Brad Pitt is more handsome.
- Brad Pitt is taller than Tom Cruise.
I agree.
- Brad Pitt is cooler than Tom Cruise.
I disagree. Tom Cruise is cooler.
- その他の方法： ゲームを簡単にするために、有名人を描写するための形容詞を事前に黒板に書いておくとよい。
- 留意点： 「賛成・反対」の意見を言う生徒に、最初の比較級のフレーズをリピートさせてもよい。

3 条件節（仮定）の鎖

項目： 文法（仮定法）

時間： 20 分以上

材料： 特になし

流れ： 1. 生徒を円形に座らせる。黒板に “If I ...” を書き、ゲームの説明をする。

2. 教師が、“If I ...” の文を言い、次の生徒はその文に続く主節を言う。そして主節で使用したフレーズを使い、“If I ...” の文を言う。

Ex. If I had a million dollars, I would be rich.

If I were rich, I would buy a house in Hawaii.

If I bought a house in Hawaii, I would surf every day. Etc.

その他の方法： ゲームを簡単にするためには、事前に生徒にシナリオを与えておく
とよい。また、動詞を提示しておき、それを使って英文を作らせて
もよい。グループの人数を少なくした方が、所要時間が短くなる。

留意点： 「9 物語の鎖」を参照。

参考： Game idea from Betty Azar's Expansion Activities (www.azarqgrammar.com)

4 道案内

- 項目： 文法 (if 節を使った疑問文)
- 時間： 15 分以上
- 材料： 紙 (生徒が自分で地図を描く場合のみ)
 地図のプリント
 (必要に応じて) 色鉛筆やマーカー

- 流れ：
1. 生徒を 2 人以上のグループにする。
 2. 地元や好きな場所について、地図を配付したり、生徒に色鉛筆などで描かせたりする。グループごとに別の場所の地図を印刷して配付するのが一番簡単な方法である。
 3. 生徒が地図を理解したり、色を塗ったりする時間を数分間与える。その後、グループごとに前に出て自分たちの地図を紹介して、他の生徒に地図について理解させる。また、(駅、レストラン、ホテル等の) ある場所を選び、どのように行くのかを説明する。

Ex.

Student A: This is a map of Kyoto. There are many shrines and temples in the city. I want to go to Ginkakuji. I am at Kyoto Station. How do I get to Ginkakuji? . . .

4. 生徒が地図の紹介を終えたら、質問の時間とする。他のグループの生徒が、前で発表したグループに対して、国/県/市/区について質問する。教師は質問文の例を板書して、生徒が質問しやすくするとよい。

Ex.

“Can you tell me how to get to...?” “How do you get to...?”

“If you take...you will get to...” “What is...?”

“If you...how do you get to...?” etc...

(the train/the highway)

5. 少し質問させた後で、次のグループへの質問に移る。

その他の方法： 難易度は場所や地図によって異なる。簡単な地図や馴染のある場所にすると簡単にできる。逆に、地図の情報を詳細にすると、難易度を上げることができる。

留意点： 生徒に地図をしっかりと理解させておくことが必要。

5 占い師

項目： 文法（未来形）

時間： 20 分以上

材料： ✓ 紙、ペン

流れ：

1. 生徒をペアにする。机を向き合わせる。
2. “will/won’t be...”を使い、ペアの未来を想像して紙に書かせる。
Ex. You will learn to speak English very well, and become an English teacher. You will travel to England to study, but won’t like the food.

3. 生徒は順番にペアの未来を占う。

その他の方法： 占い文のテンプレートを生徒に渡し、自分の考えを空欄に書かせる
と簡単に行うことができる。

留意点： 占いをする生徒に演技させたり、相手の情報を使い占い文を書かせたりするとよい。

参考： *Game idea from Betty Azar’s Expansion Activities (www.azaragrammar.com)*

6 攻撃の謎



項目： 文法（受動態）

時間： 20 分以上

材料：

- ✓ 動物やキャラクターのぬいぐるみ
- ✓ 答えのカードを除いた全てのカード一式（グループごと）
- ✓ チェックリスト（生徒ごと）

流れ：

1. クラスを 4 人ずつのグループにする。
生徒にぬいぐるみが攻撃されたことを伝える。（演技をするとよい！）「誰が、何を使って、どこで、攻撃したのかを推理してほしい」と、生徒に伝える。

2. 生徒全員は、容疑者、物、場所のチェックリストを持っている。そして、グループごとに、答え（ある容疑者、ある物、ある場所）の 3 枚のカードを除いた全てのカード一式が入った封筒が渡される。生徒はどのカードがないのかを探すことで、答えを見つけていく。答えのカードは他の封筒に入れて、別の場所に置き、ゲームの最後まで見ることはできない。大切なのは、生徒は答えの入った封筒を見てはいけないということである。カード 1 式の封筒内の全てのカードが、グループ内の生徒に配られる。

3. 順番に 1 人ずつ次の例文を使い、推測して英文を言う。

Ex: I think Totoro **was attacked** by (suspect) in the (place),
with the (object).

推測した生徒の左側に座っている生徒は、その推測を否定するため、推測した文に含まれている容疑者、場所、物のカードを持っていれば、それを推測した生徒にだけ見せる。

Ex:

I think Totoro **was attacked** by Anpanman in the library
with the toothbrush.

*Student to his or her left must show him or her Anpanman, the library, or the toothbrush card.

もしもカードを見せることができない場合は、次の生徒が見せる。誰も推測を否定するためにカードを見せられない場合は、答えの入った封筒を開けて答えを見ることになる。

その他の方法： 難易度を上げるためには、ゲームの最後に推測できたことを発表させるとよい。また、グループ対抗の競争にしてもよい。

留意点： チェックリストは簡単にしたほうがよい。また、実際にあり得ないようなキャラクターや面白い項目を用意するとよい。

WHO ATTACKED TOTORO?

Characters	Check	Objects	Check
Hello Kitty		Toothbrush	
Doraemon		Spoon	
Snoopy		Pencil	
Peko-chan		Frying pan	
Places	Check	I think Totoro was attacked by <u>(character)</u> in the <u>(place)</u> with the <u>(object)</u> .	
Library			
Classroom			
Hallway			
Kitchen			

7 . . . の時、何してた？

項目： 文法（過去進行形）

時間： 15分以上

材料： 特になし

流れ： 1. 生徒を4人組にする。それぞれの生徒にAからDまでの記号を選ばせる。それぞれの記号の英文は、ある日の出来事に一致させておく。（その日、自分がどこにいたか覚えているような大きな出来事がよい。）全ての生徒が見ることができるように、黒板にその日の出来事を書く。

Ex. A: Michael Jackson died

B: The clock struck midnight on New Year's last year

C: Barack Obama was elected president

D: Tokyo was chosen for the 2020 Olympics

2. 生徒はそれぞれ質問に答える。 “What were you doing when _____?”

“What were you doing when Michael Jackson died?”の質問に生徒Aが答える。

生徒に文構造を知らせておく。

3. それぞれの生徒が自分の体験を共有した後で、何組かに報告させる。例えば、東京が2020年のオリンピックに選ばれたとき、生徒Dが何をしていたかを、生徒Bに報告させる。

その他の方法： このゲームは、あるグループの生徒に3つ答えを出させて、同じグループの他の生徒に1つだけ正しい答えを選ばせてもよい。

「11 2つの真実と1つのうそ」を参照。

留意点： 大きな出来事を選ぶとよいが、地震や津波など、生徒を不安にさせるような出来事は避ける。

8 信じられなかった出来事!

項目： 文法（過去完了形）

時間： 30 分以上

材料： ✓ カード

流れ： 1. 授業の最初に行うとよい。暗い顔つきで、「昨晚、皆さんの家に強盗が入りました。」と告げる。文法項目を使い演技しながら話す。

Ex. When I got home last night, I realized I had been robbed!

The burglars had:

- broken my window
- taken my TV
- stolen my computer
- etc.

2. 文法項目に移る。物語の中で何が起こったのかを生徒に復元させることで、生徒から文法の知識を引き出す。

3. 生徒を4人のグループにする。グループそれぞれにシナリオを書いたカードを渡す。そして自分たちの文を作らせる。

Ex. A mother and father come home after leaving their teenager home alone for a whole weekend, and he had a huge party.

- When they arrived home they saw...

4. グループごとに前で発表する。他のグループの発表のときにメモを取らせる。

その他の方法： シナリオを簡単にするために、カードには生徒が作文をしやすいような重要な語句を入れてもよい。

留意点： 時間がかかるので、前半の物語を作る部分を教師が用意してもよい。

9 物語の鎖

- 項目： 文法（過去形）
- 時間： 20分以上（クラスの人数によって異なる）
- 材料：
✓ ショートストーリーの冒頭
✓ ショートストーリーで使われている動詞をまとめた紙
- 流れ：
1. 教師は生徒にショートストーリーの冒頭を話す。生徒は大きな輪になって座る。それぞれの生徒はショートストーリーに関する動詞の原形が書かれている紙を一枚ずつ取っておく。
 2. ショートストーリーの冒頭が話された後で、それぞれの生徒は、紙に書かれている動詞（過去形！）を使って、ショートストーリーを続ける。
- Ex. On a cold stormy night, Bob and Bill were walking home from school when they saw a shape in the distance...
- Student A's verb: think → Bob and Bill thought they saw a ghost!
- Student B's verb: walk → So, they walked home as fast as they could.
- Student C's verb: feel → Suddenly, Bill felt a hand on his shoulder!
- その他の方法： ショートストーリーと動詞のレベルで、活動全体の難易度が決まる。
- 留意点： 怖い話や面白い話がよい。想像力を働かせて面白いショートストーリーを作らせよう。

参考：Game idea from Betty Azar's Expansion Activities (www.azarqgrammar.com)

10 時間つぶし

項目: 文法 (現在完了進行形)

時間: 15 分以上

材料: ✓ カード

流れ: 1. それぞれのカードに異なる長さの時間を書いておく (1 年、半年など)。比較的長い時間を書くときよい。それぞれの生徒に少なくとも 3 枚以上のカードを渡す。(ゲームを長くするには多めに渡す。)

2. ゲーム開始時に、全ての生徒は立ち上がり歩きながら、文法項目を使い、お互いに質問をする。

“Have you been _____-ing for (amount of time)?”

もしも、他の生徒が “Yes,” と答えたならば、サインをもらい、持っていたカードを捨てさせる。最初に手持ちのカードが無くなった生徒の勝ち。

Ex. *Have you been playing soccer for 5 years?*

Yes.

(最初の生徒は「5 年」のカードを捨てる。)

その他の方法: 簡単にするには、生徒は相手に逆の質問をするとよい。

“How long have you been _____-ing?”

もしも、答えが手持ちのカードにあれば、そのカードは捨てる。

Ex. *How long have you been playing soccer?*

I have been playing soccer for 5 years.

(最初の生徒は「5 年」のカードを捨てる。)

11 2つの真実と1つの嘘

項目： 文法（現在完了形）
時間： 15分以上
材料： ✓ 紙



流れ： 1. 生徒をグループ分けする。グループごとの人数が少ないほど、所要時間は短くなり、人数が増えるほど所要時間が長くなる。

2. 生徒に、**文法項目を使いながら**、紙に3つの真実を書くように指示する。2つが真実であり、1つが嘘になるようさせる。生徒はグループ内で順番に、お互いに、Yes/No の質問をして、どれが嘘か当てる。

Ex.

1. I have never eaten sukiyaki.
2. I have met Ken Watanabe.
3. I have never been to Hokkaido.

Questions: Have you ever visited Sapporo?

Have you ever eaten Japanese food?

その他の方法： このゲームは、一斉授業でも可能。またチームゲーム形式にして、グループごとに嘘を当てさせてもよい。

留意点： 生徒が想像力を働かせることができるように、事前に文例を用意するとよい。

12 経験ビンゴ

項目： 文法（現在完了形）
時間： 15分
材料： ✓ ビンゴのワークシート

流れ： 1. ビンゴのワークシートを配付する。生徒にそれぞれの英語表現の意味を理解させる。
2. 生徒は立ち上がり歩きながら、現在完了形を使い、相手の経験について質問する。相手が “Yes, I have,” と答えたら、質問者のワークシートの空欄にサインをしてもらう。サインでビンゴができた生徒の勝ち。

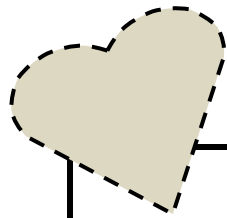
Ex. Have you ever been to Australia ?

Yes, I have. (or “No, I haven’t.”)

Please sign here.

その他の方法： ゲームの所要時間を長くするには、すべての空欄が埋まるブラックアウトまで続けるのも一つの方法。

留意点： 賞品を用意してもよい。



Have You Ever... BINGO!



tell a secret	watch a sunrise	ride in a boat	have too much coffee	break a promise
catch a fish	visit China or Korea	go camping	miss your stop on the train	visit America or Canada
meet a famous person	forget your homework	FREE!	leave school early	have a summer job
eat tacos	fall asleep in class	argue with a friend	fly in an airplane	keep a diary
stay up all night	grow a garden	go to a wedding	go to a concert	eat too much food

13 描きなさい！

- 項目： 文法（現在形）
時間： 15分以上
材料： ✓ 部屋や場所の写真（雑誌の切り抜きも可）
✓ 紙
✓ 絵を描く道具

- 流れ： 1. 生徒をペアにする。生徒Aは写真を見て、生徒Bにそのイメージを話す。生徒Bは、話を基に絵を描く。生徒AはBに話すとき、次の文法項目を使用する。 “There is/ are _____.”

（絵を描く生徒には、内容を明確にさせるため、質問をさせるとよい。）最後に、生徒の絵が完成したところで、元の写真と比較させる。

Ex. There is a tree in front of the house.

What kind of tree?

A pine tree.

- その他の方法： 写真の内容を難しくすることで、ゲームの難易度を上げることが可能。

- 留意点： できれば、絵を描く生徒が質問し、もう1人の生徒が答えていく会話形式で行わせるとよい。

参考： Game idea from Betty Azar's Expansion Activities (www.azargrammar.com)



14 質問ピンポン

項目: 文法 (疑問文)
時間: 20 分以上
材料: ✓ 紙

流れ: 1. 生徒を 3 人組にする。2 人の生徒をプレーヤーにして、1 人を審判にする。全員の生徒に 5 分間与えて、Yes/No の疑問文を 20 文、用意させる。

Ex. Were you late for school today?

Did you eat breakfast this morning?

Do you have a pet?

2. 5分経過したところで、生徒は立って、質問を始める。
1人の生徒が質問をして、もう1人の生徒は素早く、Yes/No で答えてから、相手に自分の用意した質問をする。審判は机にペンや鉛筆を当ててリズムをとり、残りの生徒は同じリズムで会話する。
3. 審判は同時に、2人の会話を聞いて、間違いを観察することで勝者を決める。審判が、間違いを発見したときは、会話を止めて、間違いを言い直させる。プレーヤー自身が自分の間違いに気付いた場合は、2人で最初からやり直す。
4. ゲームが終了したら、審判役の生徒がプレーヤーになるため、役割交代をする。

その他の方法: ゲームを簡単にするには、質問の数を減らすか、疑問文を用意する時間を増やすと良い。新しいグループにして、審判の役割を交代させるとよい。

留意点: スピード感が必要なゲームである。

参考 : Game idea from Betty Azar's Expansion Activities (www.azargrammar.com)

15 フルーツバスケット

項目： 文法（関係代名詞）

時間： 15 分以上

材料： ✓ 椅子

流れ： 1. 生徒を大きな円状に座らせる。1つの椅子を円の中央に置く。円の中の椅子も含めて、全ての椅子の数が、参加人数と同数になるようにする。黒板に次のような例文を書く。

“I choose all of the people who/that _____.”

Ex. I choose all of the people who ate bread for breakfast.

2. 円の中央の生徒は、下線に自分で好きな語を入れて、例文を大きな声で言う。その内容に、当てはまる生徒は立ち上がり、新しい椅子に移動する。外の椅子に座れなかった生徒が中央の椅子に行き、新しい英文を作る。

その他の方法： 難易度を下げるには、生徒にあらかじめテーマを与えるとよい。

留意点： 英文が作れない生徒には、ヒントを出すとよい。生徒にとって身近な話題を与えてもよい。

16 誰でしょう！

項目: 文法 (関係代名詞)

時間: 15分

材料: ✓ 紙

流れ: 1. 生徒をペアにする。生徒に有名人を1人思い浮かべさせて、その有名人の名前を紙に書かせる。ただし、秘密にさせる。

2. 1人の生徒が、もう1人に、**Yes/No**の疑問文でその人物について質問をする。最初の質問は
“Is it a person, or a character?” にさせる。

人の場合は、“Is it a person who...?”、
キャラクターの場合は、“Is it a character that...?”のフォーマットを使わせる。

Ex. A character.

Is it a character that is an animal?

Yes!

Is it a character that is a cat?

Yes!

Is it Doraemon?

Yes!

3. 人やキャラクターが当てられたら、役割を交代する。

その他の方法: このゲームは、上級者向けである。一斉授業でも行える。ゲームを簡単にするには、質問の例文を提示するとよい。

留意点: クラス内で発表させてもよい。

17 センテンスマッチング

項目: 文法 (主述の一致)
時間: 15 分以上
材料: ✓ カード

流れ: 1. 2色のカードを用意する。(もしくは、別の印を付ける) 1つは、主部であり、もう1つは、述部とする。それぞれのカードに、英文の主部と述部を分けて書かせる。最後に、カードを混ぜる。

Ex. Blue card (subject): My friends and I
Green card (verb): play baseball after school.
or
Blue card (subject): Running a marathon
Green card (verb): is difficult but rewarding.

2. それらのカードを、1人に1枚ずつ配る。そして英語を暗記させる。
3. 生徒が暗記できたら、自分のカードを暗唱しながら、教室内を歩かせる。自分の主部や述部に一致する英語を暗唱する相手を見つけたら、ペアになれる。ゲームの最後に発表させる。

その他の方法: クラスのレベルに合わせて、英文の難易度を調整するとよい。

留意点: ゲームの後で、英文を板書しておく、生徒の理解を促すことができる。

参考 : Game idea from Betty Azar's Expansion Activities (www.azargrammar.com)

18 競馬

- 項目：リーディング
- 時間：15分以上
- 材料：✓ 馬の写真（グループと同数）
✓ マグネット
- 流れ：
1. 生徒に本文の内容について4つの英文を書かせる。2つの英文は、正しい内容、2つは誤った内容を書かせる。
 2. 生徒は2つのチーム以上に分かれる。生徒はチームの中で、持ち寄った英文を組み合わせる。
 3. 黒板に、チームごとの馬の写真を縦に並べて提示する。
馬の写真の間には、競馬のコースと同様に、横線を書く。チームは順番にさいころを振る。さいころを振っているとき、別のチームが英文を読む。さいころを振ったチームは、True/False を答えなければいけない。正答すれば、さいころの数だけ、進むか、賭けをすることができる。
 4. もしも賭けをする場合は、次の質問にも答えなければいけない。次も正答すれば、3コマ前進するか、相手チームを3コマ後退させることができる。ゴールに早く到着したチームの勝ち。
- その他の方法：バリエーションは多数。クラスに応じて使い分けるとよい。賭けをするときのルールを変えるとよい。また、このゲームは内容理解のほかに、文法でも活用できる。生徒に2つずつ、文法が正しい英文と、正しくない英文を作らせてもよい。
- 留意点：チームの馬に、名前を付けさせてもよい。

19 読め、走れ、書け！

項目： リーディング

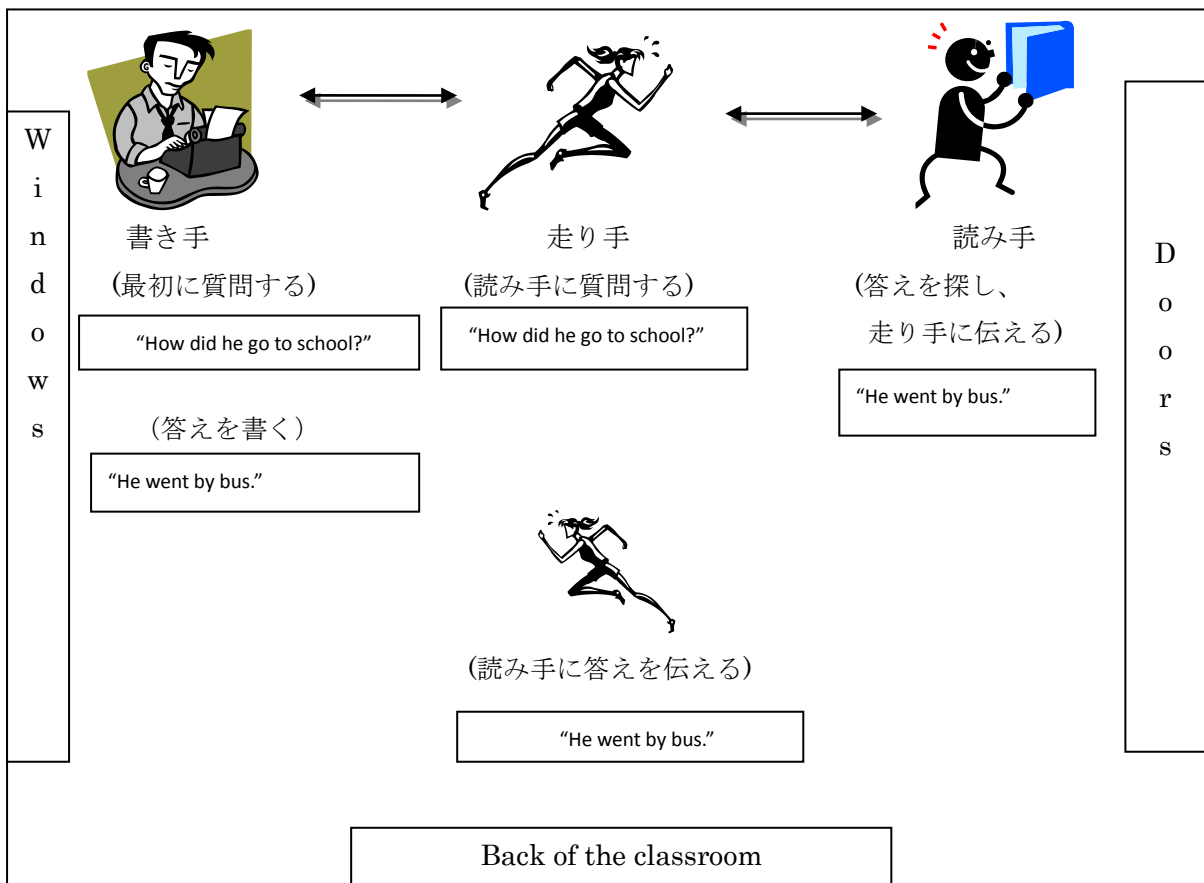
時間： 10分以上

材料： ✓ リーディングに関連する質問
 ✓ リーディング用の英文

流れ： 1. 3人のグループを作らせる。グループで、読み手、走り手、書き手を決めさせる。

2. 読み手と書き手は離れるように、教室の前後や左右などに向かい合って座る。書き手は、内容についての質問が書かれた紙を渡されたら、口頭で走り手に伝える。走り手は読み手のところへ行き、同じ内容を繰り返す。読み手は、本文を読んで答えを考える。答えが分かったら、それを走り手に口頭で伝える。走り手は書き手のところへ走り、答えを口頭で繰り返す。書き手は答えを書き留める。

3. 次の質問も同じように繰り返す。



その他の方法： 難易度は、英文と質問によって調整する。

留意点： 書き手と読み手は近くに座らせないようにする。 😊

参考：

<http://whaturmissing.hubpages.com/hub/ESL-Reading-Activities-Interactive-Games>

20 ガラクタ集め

- 項目：リーディング
- 時間：15分以上
- 材料：
✓ リーディング教材を印刷し、数枚に切り分けたもの。
✓ 内容理解の質問を印刷したプリント
- 流れ：
1. 授業の前に、教室内のいろいろな場所に、リーディング教材のプリントを貼っておく。(グループ数やリーディング教材の長さを考えて、数セット提示してもよい。
Ex. "It was a dark and stormy night. ✂ Rover heard a noise.
✂ He ran to the door. ✂ A mouse sat there, eating some cheese."
 2. ゲームの始め方：生徒をペアにする。それぞれのペアに異なる質問を書いた紙を渡す。
Ex. Pair 1: "What kind of night was it?"
Pair 2: "What did Rover hear?"
 3. それぞれのペアに、教室内を歩きながら、教室内に置かれたプリントを読ませる。そして、自分たちの質問に対する答えを探させる。答えを見つけたペアは、その答えを含む紙を取り、自分の座席に戻り、正答を書く。

留意点：もし、あるペアが間違えてプリントを取ると、他のペアが正答を見つけることができなくなるので、教師は教室内を歩きながら助言するとよい。
- その他の方法： それぞれのペアに同じ質問のプリントを渡してもよい。ペアは教室内を歩いて、それぞれの質問の答えを記録するが、こちらの方が難易度は高く、所要時間も長くなる。
- 留意点： 内容を読んだ後の復習として効果的な活動である。



21 2人から4人へ

- 項目：リーディング
時間：15分以上
材料：✓ リーディング教材（教科書やその他の教材）

- 流れ：
1. 生徒にリーディングの教材を読ませる。（生徒のレベルに合わせて）、発問、トピック、問題を選んでおく。質問は、Yes/No で答えるものではなく、できれば生徒の思考を促すような質問や、自身の考えを尋ねるような質問にする。

Ex. 水質汚染についての英文を使用した場合

Questions: Where does water pollution come from?
What are some ways we can reduce it?

ノーベル平和賞の受賞者についての英文を使用した場合

Questions: Why do people receive the Nobel Peace Prize?
If you got the Nobel Peace Prize, what would you do?

2. 生徒を4人のグループに分ける。それぞれのグループで生徒に1～4の番号を付ける。まず、個人で答えについて考えさせてから、その答えをメモさせる。（4分）
3. 次に、グループ内の生徒1と2、生徒3と4がペアになる。このペアで、生徒は答えについて共有する。それぞれのペアは、答えを一つにまとめてもよいし、それぞれの答えを発展させてもよい。（3分）
4. 3分後、元のグループに戻らせる。今度はグループ内の4人で、お互いの考えを共有させる。彼らが最初に書いた答えの下に、新しい答えや考えを記入させる。最後に解答の紙を回収する。
5. クラス全体で解答を共有してもよい。

その他の方法： 参照：「**30** 2人から4人へ」（フック）はリーディング前の活動である。所要時間5分以上。

留意点： 生徒に解答例を事前配付してもよい。

22 大富豪になりたいのは誰？



- 項目：リーディング
時間：15分以上
材料：
✓ 本文からの質問
✓ パワーポイント（可能であれば）
✓ むいぐるみやボール（可能であれば）

- 流れ：
1. 生徒を4～5人のグループにする。2つの椅子を教室の前方に置き、それらに向かい向かい合せて置く。
 2. (ボールを投げて) どのチームが先にするかを定める。そして先のチームの生徒を1人、前の椅子に座らせる。教師はその生徒と向かい合って座り、その生徒に質問をする。
 3. もし、生徒が答えられなかったとき、教師はその生徒に「ライフライン」の権利を与える。「ライフライン」の権利とは、生徒が解答のヒントを得る手段を選べる権利のことである。(ライフラインの詳細については次のページを参照)
 4. 生徒が答えを最後に選んだとき、その生徒は
“I believe A is the final answer!”
と言わなければならない。
 5. 質問の難易度は徐々に上げていく。質問のレベルによって賞金の額も上がっていく。(100万ドルまで)
 6. 一番多くの額を手にしたチームの勝ち。

その他の方法：リーディング教材やライフラインの設定で、難易度を調整することができる。

留意点：質問の数は、質問1つあたりの賞金の額によって変わる。
右の表を使用すると、質問を11回行うことになる。

For example:
\$0
\$500
\$1000
\$5000
\$10000
\$25000
\$50000
\$100000
\$250000
\$500000
\$1000000

ライフライン:

- ◆ **50/50:** 教師が、4つの答から、2つの誤った答を省く。

Who is the President of the United State now?	
A. Barack Obama	B. George W. Bush
C. Hillary Clinton	D. Johnny Depp

- ◆ **Ask the Audience:** 前の生徒が同じグループの生徒に正しい答えを質問してもよいこととする。
- ◆ **Phone-a-Friend:** 前の生徒が友達に電話して、ファイナルアンサーを聞くことができることとする。

For Example:

Player A: "Hey Toshi, who do you think is the President of the U.S.? A. Barak Obama..B...C..D.?"

Player B: "I think Barak Obama is!"

参考:

<http://ja.wikipedia.org/wiki/フー・ウオンツ・トゥ・ビー・ア・ミリオネア> (日本語)

http://en.wikipedia.org/wiki/Who_Wants_to_Be_a_Millionaire%3F

23 当ててごらん

項目： 語彙

時間： 10分以上

材料：
✓ お互い向き合える椅子
✓ 語彙カード
✓ ストップウォッチ、キッチンタイマー等
✓ (用意できれば) ブザー (携帯や iPod も可)

流れ：
1. 教室の前方に2つの椅子を置く。クラスを2つのグループに分ける。
2. 各グループから1人、前の椅子に座らせる。生徒の1人に、語彙カードの束を渡す。その生徒は、もう1人の生徒に、その単語を言わずに、描写しなくてはならない。
3. もう1人の生徒は、1分間でできるだけ多くの語彙を答えなければならない。どうしてもわからないときは、次の質問にスキップすることができる。

Ex. Student A: Every morning you eat this!

Student B: Bread

breakfast

Student A: What is the time you eat bread called?

Student B: Breakfast!

4. 1分、経過したところでブザーを鳴らしてタイムアウトとする。

その他の方法： ゲームを簡単にするために、教師は生徒が使用しそうな語句を板書するとよい。

Ex. "What is it called when..." "This is used when..." "...has a similar meaning" etc.

全員の生徒をペアにすることで、同じ活動をペアワークで行わせることができる。(他のペアを手伝うことはできない)

他の方法： 他のチームの生徒も希望すれば入ることができるようにすることも可能。もしも、語彙のカードを持っている生徒が意味を知らない場合、グループ内のほかの生徒に説明させることもできる。また、語彙を当てなくてはいけない生徒が分からないときも同様である。

留意点： 語彙のカードを持っている生徒は、意味がわからないとき、教師に質問することができる。語彙を復習するときに効果的。

24 カルタ

- 項目： 語彙
- 時間： 10分以上
- 材料： ✓ 語彙のカード
- 流れ： 1. 生徒を4人以上のグループに分ける。グループごとに語彙カードの束を渡す。(語彙は英語、日本語や写真(絵)を含む)
2. 生徒はカードを表向きに広げる。読み手はカードを自由に一枚ずつ取り、読み上げる。最初にカルタをたたいた生徒がそのカルタを取ることができる。最後に、一番多くのカルタを取った生徒の勝ち。
- その他の方法： Fly Swatter (はえたたき) というバリエーションがある。プロジェクターを使用すれば、語彙カードを自由に提示できる。クラスを二つのチームに分ける。それぞれのチームは、代表を一名ずつ出す。教室の前方で代表の生徒は、Fly Swatter (はえたたき) を渡される。正しい語を叩いた生徒にポイントが与えられる。教室内を歩いて、生徒の参加状況を確認するとよい。
- 留意点： 騒がしくなりやすいことに留意する。

25 絵から当ててみよう

項目： 語彙

時間： 10分以上

材料：
✓ マーカー
✓ 英語の教材 (例、語彙)
✓ (用意できれば) ぬいぐるみなど、室内で投げやすいもの



- 流れ：
1. グループ分けをして、ルールを説明する。
 2. 先行を決める。先行グループの生徒が1人、前に出て語彙のカードを1枚選び、カードに書かれた語彙の絵を黒板に描く。その生徒は何も話してはいけないものとする。
 3. グループのほかの生徒から、語彙の推測を始める。そのチームで誰も答えられない場合は、他のグループが推測する。

Ex.

Sierra Leone

Group A: Diamonds!.....Children!....War!.....?

Group B: Africa!...

Group C: Serra Leone!

4. 他の生徒が推測している間、前の生徒は絵を描き続けることができる。

その他の方法： テーマによって難易度は異なる。文法など他の題材でも活用できる。

留意点： 前に出た生徒は決して話してはいけない。前に出た生徒が順番を間違えないように、今、どのグループの順なのかが分かるように、ぬいぐるみを回すとよい。

26 語彙レース

- 項目： 語彙
時間： 10分以上
材料： ✓ 語彙
✓ 椅子2つ
✓ マーカー
✓ (用意できれば) 2つのチームが、チーム内で投げられるボールか、ぬいぐるみ
✓ (用意できれば) ストップウォッチかキッチンタイマー

- 流れ： 1. クラスを2つのグループに分ける。それぞれのチームから1人ずつ前方に来させて、椅子に座らせる。椅子は黒板から離して、後ろの生徒の方に向かうようにする。前方の生徒は、それぞれぬいぐるみかボールを持つ。教師は、黒板に語彙を書く。(前方の2人の生徒には見えない。) 後方の生徒は、絵を見て椅子の生徒に、説明をする。前方の生徒は正しい答えが言えれば、そのグループ内の生徒に向かって、ぬいぐるみかボールを投げることができる。それをキャッチした生徒が、次に前方の椅子に座る。座った生徒は答えるまで、前にいなくてはならない。

Ex. Class: Almost everyone has one of these!
Cell phone Student 1: A bicycle?
Class: No! You can't ride this. You use this to communicate!
Student 2: A computer!
Class: Close! You can carry it in your pocket...
Student 1: A cell phone!

その他の方法： 語彙によって難易度は異なる。

留意点： 後方の生徒は、黒板の語彙について決して口にしてはいけない。語彙の復習に効果的なゲームである。

27 Yes、Noは言わないで！



- 項目： 10 分間ゲーム（会話）
時間： 10 分
材料： ✓ 硬貨や小さなもの（紙もOK！）
流れ： 1. 硬貨、紙などを渡す。

2. 生徒にルールを説明する。生徒が立ち上がり他の生徒と会話する。どんな話題でもかまわないが、相手の質問に対して、“Yes” “No”で答えることはできない。生徒はなるべく相手に“Yes” “No”を言わせるような質問をする。もしも、間違っって “Yes” “No”を言った生徒は、持っている硬貨や紙を相手に渡さなければいけない。楽しみながら会話練習ができるゲームである。

Ex. Student A: Have you been abroad before?
 Student B: ...I want to go to France, but I haven't
 been yet.

3. ある程度の時間が過ぎたところで、一番多くの硬貨や紙などを持っている生徒の勝ち。

その他の方法： 天候、週末の計画、教科書の内容など、あらかじめ会話のテーマを与える。

留意点： “Yes” “No”を言わないように、生徒にしっかりと伝えることが大切。

28 番号ゲーム

- 項目： 10 分間ゲーム（復習）
- 時間： 5 分以上
- 材料： ✓ 特になし。
- 流れ：
1. 生徒を 4 人以上のグループにする。グループ内の生徒に番号をつける。（4 人グループなら生徒 1～生徒 4）
 2. 生徒 1 を立たせて、質問をする。生徒 1 の中で、答えがわかった生徒は挙手（他のジェスチャーも可）をして、答える。正答であれば、その生徒は座り、生徒 2 が立つ。

Ex. *What is 犬 in English?*

Student 1 in Group 2 raises their hand first.

In English, 犬 is dog.

その他の方法： たくさんのバリエーションがあるが、一般的なものは次のとおり。

1. 生徒を 4 つ以上のグループにする。クラス全員に番号を付ける。（30 人いれば、生徒 1～生徒 30 となる。）
2. 復習の質問をする。30 秒間、グループで考えさせる。
3. 教師は番号を言う。（30 人いれば、1～30 の中から一つ言う。）その番号の生徒が答える。

Ex. *What is 犬 in English?*

30 seconds... (students are discussing the answer)

24!

Student 24 stands up.

In English, 犬 is dog.

留意点： ポイント制にもできる。



29 シャレード

- 項目： 10 分間ゲーム（文法）
時間： 10 分以上（生徒数による）
材料： ✓ （過去形、現在進行形、過去完了形の）カードを作成しておく。
✓ 予備の紙

- 流れ：
1. 生徒をペアにする。
 2. クラスをペアにして、ペアで演じさせる動作を書いたカードを渡す。そのカードを1分間、読ませる。質問はないか尋ねる。
 3. カードを理解させてから、ペアを順番に教室の前方に出させる。ペアは、何も話さないで、カードの内容を演じる。見ている生徒は、その内容を想像し、英語で答える。答えは完全な文の形でなければいけない。
 4. 教師は、前方で演じているペアが他の生徒たちに答えを教えないように注意する。また、時間や文法の確認、及び、誰が正しい答えを発言したかについての判断などを行う。

過去形の例（易）

Student A & B finished eating
and left the room

現在進行形の例

Student A & B are taking a
shower

過去完了形の例（難）

Student A had already
washed his/her teeth by the
time student B arrived.

- その他の方法： 難易度は、文法、語彙、カードの指示文の細かさにより調整できる。カードの指示文を、宿題などで事前に生徒に作文させてもよい。

留意点：

推測している生徒の答えが、正解に近づいているか、離れているかについて、教師が教えるとよい。

You're getting closer, hotter, or colder.

生徒数が多い場合は、グループにしてもよい。



30 2人から4人へ

項目： 10分間ゲーム（つかみ）
時間： 5分以上
材料： 特になし

流れ： 1. 質問、トピック、項目（トピックは次のアクティビティに関連づける）を選ぶ。質問は、Yes/No で答えるものではなく、できれば生徒の思考を促すような質問や、自分の考えに基づく質問にする。

Ex. 水質汚染についての質問

Questions: Where does water pollution come from?

What are some ways we can reduce it?

ノーベル賞受賞者についての質問

Questions: Why do people receive the Nobel Peace Prize?

If you got the Nobel Peace Prize, what would you do?

2. 生徒を4人のグループに分ける。まず、個人で答えについて考えさせてから、その答えをメモさせる。そして、グループ内で生徒に1～4の番号を付ける。次に、生徒1と2、生徒3と4がペアになる。このペアで、生徒は答えを共有する。それぞれのペアは、答えを一つにまとめてもよいし、それぞれの答えを発展させてもよい。考えるのに2分、話し合うのに2分、与える。

3. 4分後、元のグループに戻らせる。今度は4人全員で、お互いの考えを共有させる。彼らが最初に書いた答えの下に、新しい答えや考えを記入させる。最後にプリントを回収する。

4. クラス全体で共有してもよい。

その他の方法： 参照：「21 2人から4人へ」（リーディング）は、リーディング後のゲームである。所要時間15分以上。

留意点： 生徒に解答例を事前配付してもよい。

31 支離滅裂

項目： 10 分間ゲーム (つかみ)

時間： 5 分以上

材料： ✓ マーカー
✓ 紙

流れ： 1. 黒板に、単語内の文字の順番をバラバラにした英文を書く。
2. 生徒は正しいスペリングにした英文を書き直す。

Ex.

最初の文: **A big typhoon is coming this weekend!**

問題文: **A igb pyhoton si omcngi hist ewekned!**

その他の方法： 難易度を上げるために、語順を変えてもよい。

Ex.

最初の文: **A big typhoon is coming this weekend!**

問題文: **pyhoton igb si ewekned omcngi hist A !**

また、生徒にトピックを与えることも可能。例えば、天気、スポーツ、週末の計画、単元に関するものなど。

留意点： 英文を単元や生徒の興味に合わせることができるとよい。

32 ことわざを使った発音練習



- 項目： 10 分間ゲーム（発音）
時間： 10 分以上
材料： ✓ ことわざのリスト
✓ 投げることができるぬいぐるみかボール

- 流れ：
1. ことわざのプリントを生徒に配付する。
 2. 2～3分で、生徒にプリントを読ませる。
 3. 教師は最初のことわざを読む。一度音読した後で、強調する箇所を説明する。（子音、母音、e, ee, ea, au, ar, o, aw, oa, oy, ear, p, sh, r, tr, th, l, etc...）
 4. その後、次のことわざを読む生徒に、ボールを投げる。ぬいぐるみやボールを受け取った生徒は、次のことわざを読み、どの音が強調されるのかを説明する。

- Ex. A: "Fair feathers make fair fowls." I think the letter 'f' is the most important letter. *Throws the ball to the next random person.*
B: "Finders keepers, losers weepers." The letters 'e' and 'r' are the most important to pronounce."

- その他の方法： 難易度はことわざによって異なる。ゲームを面白くするには、生徒がボールを投げている間、BGMを流すとよい。BGMが止まったとき、ボールを持っている生徒が次のことわざを音読することしておく。

- 留意点： このゲームは「33 電話ゲーム」にも応用できる。また、リズムを取るために、教師は手拍子をしたり、メトロノームを使ったりするとよい。

Vowels (母音)



Proverb List!

- A friend in **need** is a friend **indeed**.
- Every **bullet** has its **billet**.
- A good wife and **health** is a man's best **wealth**. / East and **west**, home is best.
- A drowning man will **catch** at a **straw**.
- He **laughs** best who **laughs** last.
- He who has an **art** has everywhere a **part**.
- A little **pot** is soon **hot**. / A **spot** is most seen on the finest **cloth**.
- New **lords**, new **laws**. / **Walls** have ears.
- One man beats the **bush**, another man catches the **bird**.
- Well **begun** is half **done**.
- **Finders** keepers, **losers** weepers.
- Kind **words** are the music of the **world**. / The **early** bird catches the **worm**.
- **Haste** makes **waste**.
- Little **strokes** fell great **oaks**. / As you **sow** you shall **mow**.
- Good advice is beyond price. / **Might** makes **right**.
- An **ounce** of discretion is worth a **pound** of learning.
- No **joy** without **annoy**.
- Constant dripping **wears** away a stone.

Consonants:(子音)

- **Penny** wise, **pound** foolish./ **Practice** makes **perfect**.
- There is nothing which has been **bitter** before **being** ripe.
- **Time** and **tide** wait for no man.
- A **bird** in **hand** is worth two in the **wood**. / Every **dog** has his **day**.
- **Care** killed the **cat**.
- A **good** name is better than a **golden** **girdle**.
- **Fair** feathers make **fair** **fowls**. / Birds of a **feather** **flock** together.
- **Even** the weariest **river** winds somewhere safe to sea.
- **Something** is better than **nothing**. / Birds of a **feather** **flock** together.
- **Least** said, **soonest** mended. / More **haste**, **less** **speed**.
- A **lazy** youth, a **lousy** age.
- No **sunshine** but hath some **shadow**. / Better be **sure** than **sorry**.
- **Labor** is often the father of **leisure**.
- **Work** has bitter **root** but sweet **fruit**.
- There is no **royal** road to learning.
- It is **hard** to be **high** and **humble**. / Do on the **hills** as you would do in the **hall**.
- Everybody has his **merits** and **faults**.
- No garden without its **weeds**.
- Do not count your **chickens** before they are **hatched**.

- Every **J**ack has his **J**ill.
- **T**ry before you **t**rust.
- Better be **d**runk than **d**rowned.
- A **m**iss is as good as a **m**ile. / **M**any a little **m**akes a **m**ickle.
- A stitch **i**n time saves **n**ine.
- **S**eeing is believ**i**ng. / **E**very**t**hing must have a beginning**i**ng.
- **L**ook before you leap. / A cracked **b**ell can never sound well.
- **W**illful **w**aste makes **w**oeful **w**ant. / **W**here there is a **w**ill, there is a **w**ay.

参考:

The internet TESL Journal: <http://iteslj.org/Lessons/Yang-Proverbs.html>

33 電話ゲーム

- 項目： 10 分間ゲーム（発音）
時間： 5 分以上
材料： ✓ 事前に準備した英文やフレーズ

- 流れ：
1. クラスを 2 列に分けて、教室の後方から前方に並ばせる。
 2. 列の後ろに行き、それぞれの列の最後尾の生徒の耳元で、英文か英語のフレーズを小声でささやく。それから、次の生徒へ耳元でささやくようにして伝えていく。
 3. 列の先頭の生徒に英語が伝わったとき、先頭の生徒は他の生徒に分かるように大声で言う。その英語が正しい場合は、ポイントが与えられる。

その他の方法： 最初の生徒を助けるために、英語のプリントを見せてもよい。

留意点： ウォーミングアップとして効果的である。



34 当ててごらん

- 項目： 10 分間ゲーム（語彙）
時間： 10 分以上
材料：
✓ お互い向き合える椅子
✓ 語彙カード
✓ ストップウォッチ、キッチンタイマー等
✓ （用意できれば）ブザー（携帯や iPod も可）

- 流れ：
1. 教室の前方に2つの椅子を置く。クラスを2つのグループに分ける。
 2. 各グループから1人、前の椅子に座らせる。生徒の1人に、語彙カードの束を渡す。その生徒は、もう1人の生徒に、その単語のその語を言わずに、描写しなくてはいけない。
 3. もう1人の生徒は、1分間でできるだけ多くの語彙を答えなければならない。どうしてもわからないときは、次の質問にスキップすることができる。

Ex. Student A: Every morning you eat this!

breakfast

Student B: Bread

Student A: What is the time you eat bread called?

Student B: Breakfast!

4. 1分間が経過したところでブザーを鳴らしてタイムアウトとする。

- その他の方法： ゲームを簡単にするために、教師は生徒が使用しそうな語句を板書するとよい。

Ex. “What is it called when...” “This is used when...” “...has a similar meaning” etc.

全員の生徒をペアにすることで、同じ活動をペアワークで行わせることができる。（他のペアを手伝うことはできない）

他のバリエーション：他のチームの生徒も希望すれば入ることができるようにすることも可能。もしも、語彙のカードを持っている生徒が意味を知らない場合、グループ内の他の生徒に説明させることもできる。また、語彙を当てなくてはいけない生徒がわからないときも同様である。

- 留意点： 語彙のカードを持っている生徒は、意味がわからない時、教師に質問することができる。語彙を復習するときに効果的。

35 カルタ

項目： 10 分間ゲーム（語彙）

時間： 10 分以上

材料： ✓ 語彙のカード

流れ： 1. 生徒を 4 人以上のグループに分ける。グループごとに語彙カードの束を渡す。（語彙は英語、日本語や写真（絵）を含む）

2. 生徒はカードを表向きに広げる。読み手はカードを自由に一枚ずつ取り、読み上げる。最初にカルタをたたいた生徒がそのカルタを取ることができる。最後に、一番多くのカルタを取った生徒の勝ち。

その他の方法： Fly Swatter（はえたたき）というバリエーションがある。プロジェクターを使用すれば、語彙カードを自由に提示できる。クラスを 2 つのチームに分ける。それぞれのチームは、代表を 1 名ずつ出す。教室の前方で代表の生徒は、Fly Swatter（はえたたき）を渡される。正しい語を叩いた生徒にポイントが与えられる。教室内を歩いて、生徒の参加状況を確認するとよい。

留意点： 騒がしくなりやすいことに留意する。

36 絵から当ててみよう

- 項目： 10 分間ゲーム (語彙)
時間： 10 分以上
材料：
✓ マーカー
✓ 英語の教材 (例、語彙)
✓ (用意できれば) ぬいぐるみなど、室内で投げやすいもの



- 流れ：
1. グループ分けをして、ルールを説明する。
 2. 先行を決める。先行グループの生徒が 1 人、前に出て語彙のカードを 1 枚選ぶ。カードを選んだあとで、そのカードの語彙の絵を黒板に描く。その生徒は何も話してはいけないものとする。
 3. そのグループの生徒から、語彙の推測を始める。そのチームの誰も答えられない場合は、他のグループが推測する。

Ex.

Sierra Leone

Group A: Diamonds!.....Children!....War!.....?

Group B: Africa!...

Group C: Serra Leone!

4. 他の生徒が推測している間、前の生徒は絵を描き続けることができる。

その他の方法： テーマによって難易度は異なる。文法など他の題材でも活用できる。

留意点： 前に出た生徒は決して話してはいけない。前に出た生徒が順番を間違えないように、今、どのグループの順なのかがわかるように、ぬいぐるみを回すとよい。

37 雪だるま

- 項目： 10 分間ゲーム (語彙)
時間： 10 分以上
材料：
✓ ホワイトボードか黒板
✓ マーカー
✓ 語彙リスト

- 流れ：
1. クラスをペアかグループに分ける。グループやペアが決まった後で、チームAをクラスの前方に出させて、語彙リストを見せる。
 2. チームAが単語を決めたら、単語の中の文字数を数えさせる。そして、黒板に同数の下線を引かせる。

Example with one word: School _____ S c h o o l!
Example with a phrase: English is fun! _____/_/_/_/_!

3. 他のチームは、次のような質問をしながら、語句について推測できる。
“Does the word/phrase have the letter ___?”

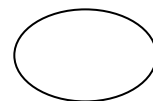


もしも、そのチームが単語内の文字を推測できれば、チームAは正しい場所に文字を書く。

- Ex. Team B: Does the word have the letter ‘c’?
Team A: Yes, it does! *writes the c in school on the board*
_ c _ _ _ _

4. しかし、チームAが違うスペリングを書いた場合は、雪だるまの絵を描かなくてはいけない。負ける前に、何個まで間違えてよいか決めておく。(普通 10 個くらい)

- Ex. Team B: Does the word have the letter ‘p’?
Team A: No, sorry! *draws a piece of the snowman*



誤った答えが出たら、黒板にそのスペリングを残しておくとうい。

- その他の方法： グループやペアに応じて語彙(単語やフレーズ)を決めることができる。また、スコアを記録して、勝者を決めるとよい。

留意点：

必要に応じて、語彙やほかの教材の復習に応用できる。授業の教材や英語表現、歌なども復習するとよい。

38 語彙レース

- 項目： 10 分間ゲーム（語彙）
時間： 10 分以上
材料：
✓ 語彙
✓ 椅子 2 つ
✓ マーカー
✓ （用意できれば）2 つのチームが、チーム内で投げられるボールか、ぬいぐるみ
✓ （用意できれば）ストップウォッチかキッチンタイマー

- 流れ：
1. クラスを 2 つのグループに分ける。それぞれのチームから 1 人ずつ前方に来させて、椅子に座らせる。椅子は黒板から離して、後ろの生徒の方に向かうようにする。教師は、黒板に語彙を書く。（前方の 2 人の生徒には見えない。）後方の生徒は、絵を見て椅子の生徒に、説明をする。前方の生徒は正しい答えが言えれば、そのグループ内の生徒に向かって、ぬいぐるみかボールを投げることができる。それをキャッチした生徒が、次に前方の椅子に座る。座った生徒は答えるまで、前にいなくてはいけない。

Ex.

Cell phone

Class: Almost everyone has one of these!

Student 1: A bicycle?

Class: No! You can't ride this. You use this to communicate!

Student 2: A computer!

Class: Close! You can carry it in your pocket...

Student 1: A cell phone!

- その他の方法： 語彙によって難易度は異なる。

- 留意点： 後方の生徒は、黒板の語彙について決して口にしてはいけない。語彙の復習に効果的なゲームである。



39 シャレード

- 項目： 10 分間ゲーム（ウォーミングアップ）
時間： 10 分以上（生徒数による）
材料： ✓ （過去形、現在進行形、過去完了形の）カードを作成しておく。
✓ 予備の紙

- 流れ：
1. 生徒をペアにする。
 2. クラスをペアにして、ペアで演じさせる動作を書いたカードを渡す。そのカードを 1 分間、読ませる。質問はないか尋ねる。
 3. カードを理解させてから、ペアを順番に教室の前方に出させる。ペアは、何も話さないで、カードの内容を演じる。見ている生徒は、その内容を想像し、英語で答える。答えは完全な文の形でなければいけない。
 4. 教師は、前方で演じているペアが他の生徒たちに答えを教えないように注意する。また、時間や文法の確認、及び、誰が正しい答えを発言したかについての判断などを行う。

過去形の例（易）

Student A & B finished eating
and left the room

現在進行形の例

Student A & B are taking a
shower

過去完了形の例（難）

Student A had already
washed his/her teeth by the
time student B arrived.

その他の方法： 難易度は、文法、語彙、カードの指示文の細かさにより調整できる。カードの指示文を、宿題などで事前に生徒に作文させてもよい。

留意点： 推測している生徒の答えが、正解に近づいているか、離れているかについて、教師が教えるとよい。

You're getting closer, hotter, or colder.

生徒数が多い場合は、グループにしてもよい。

40 支離滅裂

項目： 10 分間ゲーム（ウォーミングアップ）

時間： 5 分以上

材料： ✓ マーカー
✓ 紙

流れ： 1. 黒板に、単語内の文字の順番をバラバラにした英文を書く。
2. 生徒は正しいスペリングにした英文を書き直す。

Ex.

最初の文: A big typhoon is coming this weekend!

問題文: A igb pyhoton si omcngi hist ewekned!

その他の方法： 難易度を上げるために、語順を変えてもよい。

Ex.

最初の文: A big typhoon is coming this weekend!

問題文: pyhoton igb si ewekned omcngi hist A !

また、生徒にトピックを与えることも可能。例えば、天気、スポーツ、週末の計画、単元に関するものなど。

留意点： 英文を単元や生徒の興味に合わせてよい。

先生方や生徒の皆さんが授業でこれらのゲームを楽しみながら活用して下さることを願っています。



「教育の目的は空っぽの心を開かれた心に置き換えることである。」

— マルコム・フォーブス

