

【参考資料】 授業で使えるゲーム集

カッコ内の数字は、本冊子のページを表します。

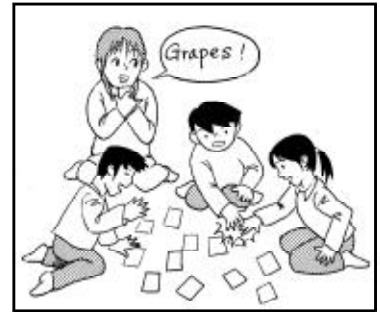
1 様々なトピックで応用できるゲーム

【カルタ取り】(31, 50, 54, 58, 66, 82, 85, 95, 100ページ)

トピックに合わせた言語材料の絵カードを用意する。(例：動物カード，食べ物カードなど)

児童は，4～5人のグループで円くなって座り，教師が言ったカードを取らせる。

同じカードを2～3組ずつ用意しておき，カードを取れる児童がグループに2～3人出るようにしておくのもよい。



バリエーション ...【ハエたたきゲーム】

グループごとに列になって並び，列の先頭の児童が黒板にはってあるカードの中から見付けてタッチするというグループ対抗にもできる。その際は，ハエたたきを持たせるなど，安全面にも配慮する必要がある。



【フルーツバスケット(バスケット)】(45, 67, 68, 91, 93ページ)

児童は円くなって椅子に座り，果物の名前をそれぞれの児童に振り分ける。

オニの児童(最初は教師でもよい)が真ん中に立ち，"grapes!"など果物の名前を言う。"grapes"の児童は席を替わる。"Fruits Basket!"と言われた場合は，全員が席を替わる。また，学年によっては，"Grapes and bananas."と2つ以上の果物を言ってもよいことにする。

座れなかった児童が次のオニになる。

同じ果物の名前ばかりが続くことがあるので，クラスによっては教師が単語を言うなどの方法もある。

トピックに合わせた言語材料を振り分けることができる。(動物，文房具，色など)



【ビンゴゲーム】(37, 38, 68, 70, 75, 91, 94, 98, 100, 102ページ)

それぞれの児童に，5×5の25マスに1～25までの数字が書かれたビンゴシートを作らせる。

教師はランダムに数字を言っていく，児童は言われた数字を消していく。

児童は，縦，横，斜めのいずれかに1列並んだら「ビンゴ!」と言う。

児童の実態に応じて，3×3，4×4などのビンゴシートを使用する。また，1から50まで，1から100までの数字の中から25個の数字を選んで書かせるということもある。

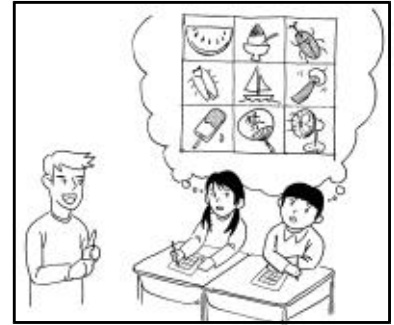
取り扱っている語いに合わせて，フルーツビンゴ，アニマルビンゴなどを行うこともできる。

数人のグループで1枚のビンゴシートを作らせ，グループ対抗で行わせてもよい。

バリエーション ...【ALTができそうなことビンゴ】(32ページ)

ALTができそうなこと，好きなこと，得意なことなどを予想して，その絵をかかせ，グループで

1枚のビンゴシートを作らせる。児童は、"Do you like swimming?"、"Can you play the guitar?"などの質問をし、"Yes."という答が返ってくれば、ビンゴシートにマークすることができる。新しいALTとの出会いの場面などで楽しめる。



バリエーション ...【イマジネーションビンゴ】(33, 98ページ)

「夏」、「クリスマス」などの単語から連想するものをビンゴシートに書き、ALT や外国人ゲストが自分のイメージで単語を言っていくというビンゴゲーム。出身国によってイメージするものが異なるので、異文化理解のゲームとしておもしろい。

【ウィンドウゲーム】(45ページ)

いろいろな色や形の窓を持つ入れ物に、動物の絵カードを入れる。どの窓を開けてほしいかやり取りをし、絵カードの動物を当てさせる。



(例) What (shape / color) is this?

Which window do you want to open? (- Blue square, please.)

What animal is this? (- It's a snake.)



【キーワードゲーム】(56, 60ページ)

2人1組になって向かい合う。真ん中にハンカチ、または消しゴムなどを置く。

教師は、取り扱っている語いの中からキーワードを任意を選んで、児童に知らせる。

教師はキーワード以外の言葉を無作為に選んでテンポよく言う。児童は、後についてリピートする。

キーワードを言ったときにはリピートせず、真ん中に置いている物を素早く取る。

(例) 語いは動物、キーワードは"elephants" (ゾウ) とする。(カッコ内は児童の言葉または動き)

Are you ready? (OK!) The keyword is elephants. (The keyword is elephants.)

Dogs. (Dogs.) Giraffes. (Giraffes) Rabbits. (Rabbits) Elephants. (真ん中の物を取る。)

【ブラックボックスゲーム】(56, 100ページ)

あらかじめブラックボックスの中に物を入れておく。

教師は色や形、大きさ、手触りなどのヒントを与え、児童は何が入っているのかを推測する。

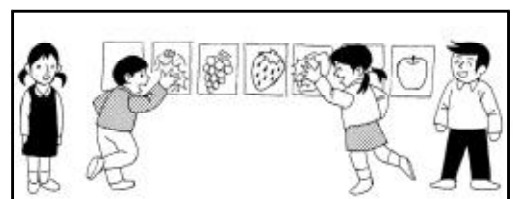
児童に触らせてもよい。



【どんジャンゲーム (ジャンケン陣取り)】(56ページ)

2チームに分ける。取り扱う語いの絵カードを10程度、横に並べるように黒板にはる。

左端と右端をそれぞれのチームの陣地とし、それぞれの陣地から1人目がスタートする。発話しながらカードにタッチして進む。



相手と出会ったところでジャンケンをする。勝った方はそのまま進み，負けた方はチームの2人目が（障地から）スタートする。

相手チームに早く行き着いたチームが勝ちとなる。

英語がうまく言えないとなかなか進めないため，担任と ALT でそれぞれのチームをサポートするなどの配慮が必要になる。

【ゴーフッシュゲーム】(57ページ)

4～6人組を作り，カードを1人に5枚ずつ配り，残りのカードは裏返しにして中央にばらばらに置いておく。

5枚のカードのうち，同じ2枚のカードがあればワンペアとして手元に置く。

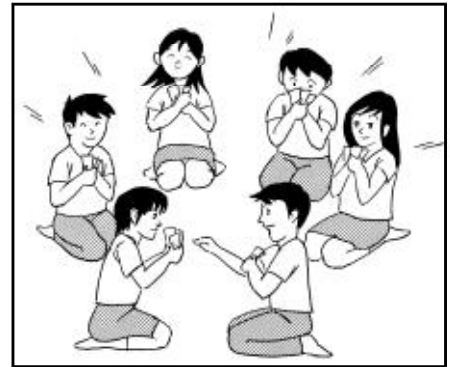
ジャンケンで順番を決め，最初の児童が他の児童を指名し，自分と同じカードを持っているかを質問する。

聞かれた児童は，持っているれば渡し，持っていないければ“Go fish！”と言い，質問した児童は中央のカードから1枚を取る。

次の児童が質問する。

ペアのカードを多く集めた児童が勝ち。

Do you have ~? / ~, please. - Yes. Here you are. / No. Go fish.



【エンドレスゲーム】(57ページ)

4～5人のグループで円くなって座る。

いくつかの絵カードを提示しておく。

全員の手拍子に合わせ，1人ずつ，提示されたカードの中の言葉を4拍子のリズムに乗ってランダムに言っていく。(手拍子・手拍子・"orange"・手拍子 / 手拍子・手拍子・"melon"，手拍子...)

慣れてきたら，前の人と同じ言葉を言わないなどのルールを決めてもよい。

【メモリーゲーム】(42, 75, 103, 104ページ)

4～5人のグループで円くなって座る。

取り扱っている語いの2枚1組の絵カードを裏返しにして広げる。

トランプの神経衰弱の要領で2枚ずつひっくり返し，その単語を英語で言う。同じカードが出たらもらえる。



【カード集めゲーム】(102ページ)

トピックに合わせた言語材料の中から5種類の絵カードを多数用意する。例えば，A君はペンのカードを5枚，B君は鉛筆のカードを5枚といったように，各自が同じカードを5枚ずつ持つ。

教室内を回り，他の友達に"Do you have a ?"と，自分が持っていない残り4枚のカードについて尋ねて，相手が持っていたらもらう。

尋ねられた子は，そのカードを2枚以上持っていたら渡す。

早く5種類を集めた児童が勝ちとなる。

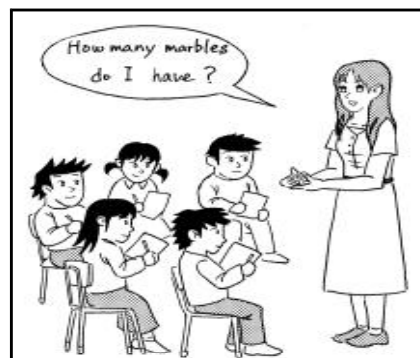
2 数に関するゲーム

【ビンゴゲーム】(116ページ参照)

【How many ビンゴゲーム】(39ページ)

ビンゴゲームと同じ要領で、 4×4 もしくは 5×5 のビンゴシートを作る。

教師が児童に数に関する質問をし、児童は質問の答えとなる数字をマークする。



(例) How many teachers are there in this classroom now? (教室にいる教師の数)

How many pencils do I have? (手に持っている鉛筆の数)

How many pencil do you have in your pencil case? (ある児童の筆箱に入っている鉛筆の数)

How old am I? (教師の年齢)

What is the date today? (今日の日付)

What number do you like? / What is your lucky number? (ALTの好きな数)

What time is it now? (今の時刻...時と分の2つの数字)

【数探しゲーム】(38ページ)

黒板に数字をバラバラに書いておく。1~20, 1~50などクラスの実態に応じて数字の範囲を決める。あらかじめ広洋紙に数字を書いておくのもよい。

116ページ「ハエたたきゲーム」と同じ要領で教師が言った数字を探して、ハエたたきでたたく。

単に数字を言うだけでなく、上記「How many ビンゴゲーム」のように数に関する質問をしてもよい。



【ナンバーコールゲーム】(36ページ)

10人以下の子どもで円くなって座る。

1人に1つずつ数字を割り当てる。

117ページの【エンドレスゲーム】と同じような要領で、4拍子のリズムで手拍子をする。

例(1の児童)「手拍子・手拍子・1・7」

(7の児童)「手拍子・手拍子・7・3」

(3の児童)「手拍子・手拍子・3・4」

というように、自分の数字を言われたら、2回手拍子をした後に、自分の数字と別の人の数字を言う。

慣れてきたら、「3・5」「5・3」のように、元の数字に戻らないなどのルールを決めてもよい。

【オオカミさん、今何時? "What time is it, Mr. Wolf?"] (37ページ)

1人の児童(教師でもよい)がオオカミとなり、体育館など広い場所の前に立って壁の方を向き、目を閉じておく。他の児童はヒツジとなり、後ろに並ぶ。

ヒツジの児童は、オオカミに "What time is it, Mr. Wolf?" と尋ね、オオカミは "Three o'clock."

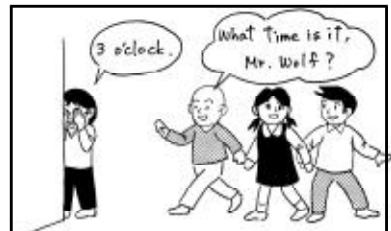
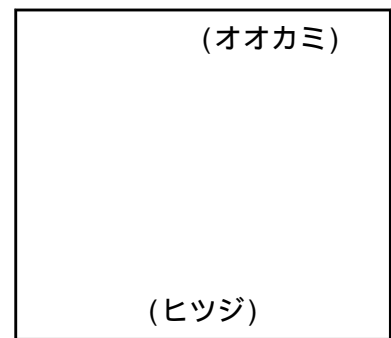
のように時刻を答える。

ヒツジの児童は、オオカミが言った時刻と同じ歩数だけオオカミの方に進む。例えば、"Three o'clock."であれば、全員が3歩オオカミに近づく。

ヒツジのうち1人でもオオカミ側の壁にタッチすれば、オオカミの負けになるので、ヒツジが近付いてきたと感じたところで、オオカミは "It's (lunch time / dinner time)."と答えて、ヒツジを追いかける。つかまえられたヒツジが次のオオカミになる。

低学年では、オオカミがなかなかつかまえられない場合があるので、ヒツジがどこかに寄り道をするようなルールを作る。

走り回るので安全面への配慮は十分行う。

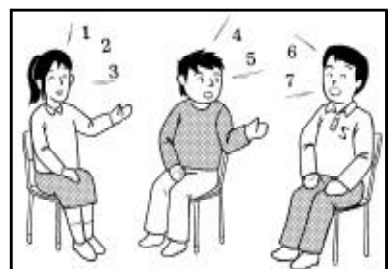


【Don't say 21】(37ページ)

2人組を作らせる。

交互に数を数えていく。そのとき、3つ以内の数字を言うことができる。例えば、"One. Two." "Three. Four. Five" "Six." "Seven. Eight." "Nine. Ten. Eleven..."というように進む。そして、"Twenty one.(21)"を言った方が(言われた方が)負けとなる。

児童の実態に応じて、言ってはいけない数字を変えてもよい。また、3人組、4人組で順番に言わせることもできる。



【動物の足の数当てクイズ】(38ページ)

足の部分を隠した動物カードを見せ、足の数を当てるクイズをする。

(例) How many legs does a (dog) have?

足の数でたし算をする。

(例) How many legs do a (dog) and a (sparrow) have?

動物カードでカルタ取りをする。

(例) 2! ツルのカードを取る。

8! タコのカードを取る。

14! タコとカブトムシのカードを取る。 など

【おはじきゲーム】(42ページ)

児童は2～5人組を作り、ゲームシートの上で順番におはじきを飛ばし、点数を記録する。

3回の合計を記録し、英語でのたし算に挑戦させる。

(例) Please put your marble here and flick like this. This is your point. Please write your points on this sheet.

3, 2, 1, Flick! How many points did you get? 10 plus 2 plus 5 is 17.

