

Chapter 第 6 章 Listening リスニング

Students can use listening skills to improve their understanding of how a language is used in daily situations and decipher the social intricacies of a language. Important components of spoken language, such as inflection, emphasis, and speed, can only be demonstrated through listening activities. The discourse of a native speaker can be daunting for some students, but they can actively develop their skills by concentrating on one stage of the listening process at a time. The first stage, *pre-listening*, builds a framework for understanding. Second, the *listening* stage tests students' comprehension of language as it is spoken. Third, the *post-listening* stage gives students time to assimilate and expand on the ideas presented in the first two stages.

リスニングの活動を通して、生徒は外国語の日常的な使い方をもっと分かるようになり、社会の微妙なニュアンスが分かるようになります。抑揚、強調、スピードなどの話し言葉の重要な構成要素はリスニングの活動でしか示すことができません。ネイティブスピーカーの談話はある生徒を不安にすることがありますが、聞くプロセスの1つの段階ごとに集中して積極的にスキルを発達させることができます。最初の段階は「聞く前」であり、理解の枠組を築きます。次の段階は「聞いている間」であり、話しを聞きながら理解することを試みます。最後の段階は「聞いた後」であり、アイデアをまとめ、広げる時間となります。

In this section, there are activities designed for each of these three stages. In the pre-listening stage, students may predict content from a title or picture, read through comprehension questions, or form a preliminary opinion. In the listening stage, students may read along with material as it is spoken, put pictures or phrases in sequence according to dictation and fill in missing information, answer true/false or multiple-choice questions or simply take notes. In the post-listening stage, students may practice pronunciation, rhyme, role-play, or study new grammatical patterns presented in the spoken material.

このセクションでは、各段階のために作られたアクティビティーがあります。「聞く前」の段階には、生徒は題名や絵を見て内容を予測したり、聞き取りの質問を読んだり、事前に意見を考えたりできます。「聞く」段階には、内容を聞きながら読んだり、口授を聞きながら絵やフレーズを正しい順番にしたり、穴埋め問題をしたり、「true」／「false」（○か×）の質問や多項目選択の質問を答えたり、または単にメモをとったりすることができます。「聞いた後」の段階には、発音を練習したり、押韻させたり、ロールプレイをしたり、関係のあるテーマについて作文を書いたり、聞いた文に出た新しい文法を勉強したりできます。



オーストラリアの原住民 Aboriginal Australians #34



Students state historical and cultural facts about Australia. / 生徒たちがオーストラリアの文化や歴史について述べる。



Cultural Awareness
文化認識



Worksheets
ワークシート



Single
個人



30-50 mins
30~50分



SHS2
高校2



257-258

Summary

This activity focuses on reading skills and promotes internationalization through teaching about Aboriginal Australians. Although primarily targeted for Senior High School second and third year students, this activity can be adapted to fit most levels.

概要

リーディングの練習をしながら、文化交流とオーストラリアの原住民についても勉強するアクティビティーです。主に高校生の2、3年生を対象としていますが、ほとんどのレベルに対応できます。

Read the “Aboriginal Australian’s Passage” to the class at a natural pace. See page 257.

1 事前にワークシートをコピーしておき、授業で使用する「オーストラリアの原住民」という文章を読んでおく。ワークシートはp. 236記載。

Pass out the “Aboriginal Australian Worksheet” and read the passage once again while the students read along. Or, read the passage one section at a time, going over the questions pertaining to each section with the students to check comprehension.

2 「オーストラリアの原住民」のワークシートを生徒たちに配り、もう一度一緒に読む。もしくは、理解度チェックとして、文章を一部分ずつ読みながらその関連する質問を答えさせてみる。

The students complete the worksheet. Check their work by asking the students to write their answers on the board.

3 生徒にワークシートを完成させる。答えを黒板に書いてもらい、解答チェックする。

Variations

For lower-level classes, add a vocabulary box to the worksheet or give the students a list of vocabulary words before reading the passage.



バリエーション

初級のクラスには文章を読む前にワークシートに単語ボックスを付け加え、また単語一覧を配ると良いでしょう。

To practice dictation, give the students a copy of the passage with blanks replacing key terms. The students fill in the blanks as the passage is read, continuing on to the worksheet afterwards. If you review the questions with the students before you begin reading, the students will know what to read and listen for.

言葉遣いを練習させたい場合、生徒にキーワードの代わりに空欄の入ったものを配り、文章を読みながら生徒に空欄を埋めてもらってからワークシートに進むと良いでしょう。

Remarks

Long listening activities can be difficult to do. Here are some tips:

- ▶ Add some cultural influence by playing a clip from “Crocodile Dundee” or any other movie that includes images of Aboriginal Australians.
- ▶ Try playing clips from traditional Aboriginal Australian music.
- ▶ Bring along some examples of Aboriginal artwork, and have the students make postcards or masks during extra class time.
- ▶ Show the students maps of Australia. Show them demographic maps that illustrate the changing Aboriginal populations.
- ▶ Prepare a computer slideshow presentation that includes images of Aboriginal culture.



備考

長期リスニングアクティビティーは難しいので、以下のアドバイスを参照して下さい。

- ▶ 『Crocodile Dundee』(クロコダイル・ダンディー)などの、原住民の姿が出るような映画から一場面を見せると良いでしょう。
- ▶ 住民の伝統的な音楽などを少しでも聞かせると面白いでしょう。
- ▶ 原住民の美術工芸品を見せ、余った時間で生徒たちにはがきや仮面を制作してもらおう。
- ▶ オーストラリアの地図を見せ、原住民の人口の変化について説明する。
- ▶ パソコンのプレゼンテーションで原住民の文化を発表する。

#35 Baseball Grammar 文法の野球



Students answer questions.
生徒が質問に答える。



Grammar
文法



None
なし



Groups
グループ



30-50 mins
30~50分



JHS2
中学校2



Summary

“Baseball Grammar” is a fun game that can be used for various grammar points, questions and spelling practice. This is a fun, competitive activity that the students can get excited about.

概要

「文法の野球」とは様々な文法の問題と単語のつづりの練習を楽しくできるゲームです。得点の仕方も楽しめるので、生徒の興味をそそります。

Draw a baseball diamond and a scoreboard on the board. Then, divide the class into two teams.

1 黒板に野球場の内野とスコアボードを描いて、クラスを2グループに分ける。

Students take turns to bat and choose a question they want to answer: a single, which is an easy question; a double, which is an average question; a triple, which is a difficult question; or a home run, which is a very difficult question.

2 生徒は順番に打席に着き、答えたい質問を次の中から選ぶ。“single”（一塁打）簡単、“double”（二塁打）普通、“triple”（三塁打）やや難しい、“home run”（本塁打）難しい。

If a student answers a question correctly, they (and anyone else on base) can advance the relevant number of bases. Players who advance to home base score a run for their team.

3 生徒が正解すると、その生徒と他の塁の生徒が、該当する塁に進むことができる。ホームベースに戻るとチームに得点が入る。

As in a baseball game, if a team gets three outs, the other team comes up to bat. During a spelling game, any word spelled incorrectly is counted as an out.

4 チームが3アウトになると、攻撃を終了し、他のチームが打席に入る。つづりのゲームの場合、つづり間違えごとにアウトになる。

Variations

Use the game to ask questions about the textbook. Tell the students which section of the textbook the questions will come from so they can prepare. Simple yes/no questions count as a single while more difficult questions and longer answers count for more bases. Any incorrect answers count as an out and after three incorrect answers, the teams switch.



バリエーション

教科書の内容について質問をする時などこのゲームを利用してください。生徒には、予習ができるように、どの部分から出題されるかを予告しておきます。単純な“Yes/No”の質問は一塁打、より難しい質問や、長い解答が要求されるような質問は、二塁打、三塁打、または本塁打になります。不正解はアウトとなり、3アウトになるとチームは攻撃を終了し、次のチームが打席に入ります。

Remarks

The students may find the rules difficult to understand at first, but keep the game moving by directing the students to the next step. Eventually they will understand and enjoy the game.



備考

生徒にとってははじめはルールが分かりにくいかもしれませんが、生徒を次のステップへ進ませ、ゲームを続けてください。生徒がゲームを徐々に理解し、楽しめるはずです。

ビンゴ・ボナンザ Bingo Bonanza #36



Students play Bingo.
ビンゴゲームをする。



Bingo Cards
ビンゴカード



Single
個人



5-20 mins
5 ~ 20分



JHS1
中学校 1



259

Summary

Bingo is a highly adaptable and useful classroom game. It can be used to practice vocabulary, verb conjugation, sentence construction, or virtually any grammar point the teacher wishes to review. Some of these variations may initially seem difficult. However, it's important to make bingo challenging. The students have played the game many times before and are likely to be bored with the standard version. Following are a number of variations on the classic game.

概要

このビンゴゲームは応用がきき、クラスで行えるゲームアクティビティーです。語彙、動詞の活用、文構造の練習に活用ができ、教師が教えたいと考える様々な文法事項で使用可能です。下記に示すバリエーションの中には一見行うのが難しそうに見えるものもあるかもしれませんが、ポイントはこのビンゴをやりがいのあるものにすることなのです。きっと生徒は今までに何回もビンゴゲームをやったことがあり、普通のビンゴゲームのパターンでは飽きてしまいがちです。そこでビンゴの様々なバリエーションを下記に示します。

Card-Coloring Bingo

Preparation: Vocabulary cards (9, 16 or 25 per student)

Give students small picture cards of vocabulary words (this variation often works best with nouns and verbs). The students color in the cards, cut them out, and then lay them out at random, face-up, in a grid pattern (3-by-3, 4-by-4, or 5-by-5).

As the teacher calls out vocabulary, the students turn their cards face down.

The first student to make a row of cards that are turned face-down wins.

Draw-A-Picture Bingo

Preparation: Bingo grids, one per student

Give students a blank bingo grid.

Call out nouns and verbs one at a time. Students draw corresponding pictures in their boxes.

カードカラーリングビンゴ

準備・教材：ピクチャーカード（生徒1人につき9～25枚）

1 生徒にピクチャーカード（今回は名詞、動詞が書いてあるものが良い）が1枚の紙に印刷されている用紙を配る。生徒はピクチャーカードに思い思いに色を塗り、1枚ずつに切り取る。ピクチャーカードを表向きにしてマス目（3枚×3枚、4枚×4枚、5枚×5枚）になるように好きなカードを置いていく。

2 教師が単語を言い、生徒は該当する自分のカードを裏にひっくり返す。

3 最初に1列そろった生徒が勝ち。

お絵かきビンゴ

準備・教材：ビンゴシート（生徒1人につき1枚）

1 生徒に白紙のビンゴシートを1枚ずつ配る。

2 教師は名詞や動詞を1つずつ言い、生徒はビンゴシートの各マスに教師の言った言葉に該当する絵を描く。

When all the squares are filled, play bingo as usual.

3 すべてのマス目に絵を描き込んだら、普通にビンゴを行う。

Variations

To review vocabulary, try specifying the colors, such as, “draw a red apple,” or numbers, such as, “draw five pencils.”



バリエーション

語彙練習のために、色と数を特定するようなフレーズを言ってもよい。例) “draw a red apple” “draw five pencils” など。

Vocabulary-Review Bingo

Preparation: Bingo grids with a dotted horizontal line drawn in the middle of each box, one per student

Give students a blank bingo grid.

Call out English vocabulary words. Students write one word in each box above the lines in the squares.

When each square has an English word, the game begins. Call out the Japanese equivalents to the English words. Students write the Japanese under the English word.

When a student has a row of English words with Japanese equivalents written underneath, the teacher checks comprehension by having the student stand and read their words. Only if the English words are correctly matched to the Japanese counterparts does the student win.

語彙練習ビンゴ

準備・教材：ビンゴシート（すべてのマスの真ん中を横の点線で半分に区切っておく。生徒1人につき1枚。）

1 生徒に白紙のビンゴシートを配る。

2 教師は英単語を言う。生徒は好きなマスの上半分に教師が言った語を書き込んでいく。

3 すべてのマス目に単語が書き込まれたら、ゲーム開始。書き込まれた英単語に対応する日本語を言う。生徒はその日本語に対応する英単語の下に書き込む。

4 日英併記のマス目が1列をそろった生徒は立って、それを読みあげ、正解かどうか確認する。完全に正解した場合のみ勝ちとする。

Minimal-Pairs Bingo

Preparation: Bingo grids, one per student

Write a list of minimal pairs (words having only one sound to differentiate them, such as “cat” and “cot” or “vet” and “bet”) on the blackboard or at the bottom of the bingo sheets. Students write these words, one per square, into their sheets at random.

Call out the words. Students mark the corresponding words as they hear them.

When a student completes a row, ask them to read and/or spell out their words to make sure that they have marked the same words that were called out. If all the words are correct, the student wins. If the students have studied the words previously, they can also give the meaning of each word in Japanese. However, it is not necessary that students understand the meanings of the words in order to differentiate between their sounds.

類音語ビンゴ

準備・教材：ビンゴシート（生徒1人につき1枚）

1 黒板かビンゴシートのマス目の下に類音語（1つの音素のみが違う語。“cat/cot”、“vet/bet”など）を書いておく。生徒はこの単語をビンゴのマスにランダムに書き込む。

2 語を読み上げ、生徒はその語に印を付ける。

3 1列をそろったら印をつけた語が教師が言った語にあるかどうかを確認するため、その生徒はそろった列の単語を読み上げるか、スペリングを言う。すべて正しかった場合、その生徒の勝ちとなる。ここでもしビンゴのマス目に入れるものとして以前に勉強した語を使うなら、日本語の意味も併せて言っていくことができる。しかし音を区別する練習で、あえて単語の意味を確認する必要はない。

Verb-Bingo

Preparation: List of English verbs; bingo grids, one per student

Give the students blank bingo grids.

List verbs in dictionary form on the blackboard. Students choose words from the board and write one verb into each square of the grid.

Call out words from the board at random. If a student has the word, they check their box. Then the students must re-write the verb in the appropriate tense (past, present continuous, future, and so on). Once the student has a row of checked boxes with correctly conjugated verbs, they can raise their hand and say, "Bingo!"

Remarks

This form of bingo can also be used to practice comparative and superlative forms of adjectives. Students can also write a sentence for every word they check off on their bingo sheets.

Signature-Bingo

Preparation: Bingo grids with a question in each square, one per student

Give students a bingo sheet with a different yes/no question written into each square.

Students circulate about the room asking each other the questions on their Bingo sheets. If a student answers "Yes", they may sign their classmate's sheet. Each student may only sign each Bingo sheet once.

When all students have filled their boxes with signatures, begin playing Bingo by calling out students' names at random. The first student to mark off a row of names is the winner.

Variations

For more advanced students, give them blank Bingo sheets and 10 to 15 minutes to write their own questions into each square of their grids. The teacher may want to write on the board the interrogative form of a grammar point under review, such as "Do you like...?", "Can you...?" or "Did you...yesterday?"

動詞ビンゴゲーム

準備・教材：単語の一覧（教師用）とビンゴシート（生徒1人につき1枚）

- 1 生徒に白紙のビンゴシートを配る。
- 2 教師は動詞を原形で板書し、生徒は黒板から動詞を選んでビンゴシートに書き込む。
- 3 教師はランダムに黒板から動詞を言う。当該動詞がビンゴシートにあれば、生徒はまず印を付け、その動詞を適切な時制（過去形、現在進行形、未来形など）に書き直す。印をつけた動詞を正しく活用させて1列をそろったら、手を挙げ"Bingo!"と言う。



備考

このビンゴパターンで形容詞の最上級と比較級の練習や、印をつけた動詞を使って文章を書いていくという練習も可能。

サインビンゴゲーム

準備・教材：マス目に疑問文が書き込んであるビンゴシート（生徒1人あたり1枚）

- 1 生徒にすべて配置パターンが異なる"Yes/No"疑問文が書き込んであるビンゴシートを配る。
- 2 生徒は教室を回り、お互いに質問をし合う。相手が質問に"Yes"と答えた場合はその質問のマスにサインしてもらう。サインは1枚のシートに1人1回のみとする。
- 3 全員すべてのマスにサインがそろったら、ビンゴゲーム開始。教師は生徒の名前をランダムに呼び、生徒は名前をチェックしていく。最初に1列をそろった生徒が勝ち。



バリエーション

上レベルのクラスの場合、白紙のビンゴシートを渡し、15分くらいで生徒に各マスに自分の質問を書かせる。復習の対象になる文法の疑問形を板書するといいでしょう。例) "Do you like...?", "Can you...?", "Did you... yesterday?"

#37 Holidays 休日



Students listen to a presentation on a holiday in a foreign country.

生徒は、ある外国での休日についての発表を聞く。



Cultural Awareness
文化学習



Photos,
Memorabilia
写真、絵、
記念品など



All
全員



30-50 mins
30~50分



JHS1
中学校 1



Summary

Many ALTs travel to interesting places around the world during school vacation. These holidays provide a good opportunity to teach the students about life in different countries, thus opening their eyes to the world outside of Japan.

概要

多くのALTが休暇中に海外旅行に行きます。生徒たちが行ったことのない国について教えると、日本以外の世界に目を向けさせることができるかもしれません。

During a trip to another country, take photos of as many things as possible, including food, people, houses and tourist attractions. Try to collect some postcards, trinkets and other souvenirs to bring back to Japan.

1 海外旅行で食べ物・人々・家・観光地などの写真をたくさん撮って帰る。葉書、ちょっとしたお土産など、生徒に見せるような何か面白いものを持ち帰ると良い。

Create a slideshow or print your photographs to show the students in class.

2 写真をスライドショー・アルバムなどにまとめて見せる。

In class, tell the students about your trip, including information on the culture and lifestyle of the country you visited. Try to engage the students as much as possible so that they are not just sitting quietly for the whole class period. Make a worksheet with some fun questions that the students can answer together after your presentation. Give students participation points for asking a question, making a comment, or answering a question from the worksheet.

3 尋ねた風景と文化について授業で話す。生徒が黙って聞いているだけではないように、説明する時は生徒が参加できる機会を作る。ワークシートを予め用意して、発表の後に生徒を質問を答えさせる。質問を聞いたり、コメントをしたりする生徒に参加ポイントを与える。

Variations

Make your presentation brief and spend the rest of the class asking the students to think about where they have been or where they want to go. Create a speaking or writing activity that encourages students to think about the places they want to visit and why they want to go there.



バリエーション

プレゼンテーションを短くし、残った時間で生徒が行きたいところや行ったことのあるところについて考えさせる。行きたいところと行きたい理由について発表または作文をさせる。

Remarks

Research the country or city's size, population, language(s), geography, natural life or other unique aspects.



備考

旅行中、または授業の準備をする際に、その国の面積、人口、言葉、地理、自然、その国について何かユニークなことなどについて調べると役に立つでしょう。

聞き取りのピラミッド Listening Pyramid #38



Students use word trees to identify the different phonic sounds. / 生徒はワードツリーを使い発音の違いを理解する。



Worksheets
ワークシート



Single
個人



15-30 mins
15～30分



SHS2
高校2



260

Summary

“Listening Pyramids” is great way to assess your students’ listening ability. The activity is easy to make, works well with any text, and is great for review all year round.

概要

「聞き取りのピラミッド」は生徒のリスニング能力を評価するのに優れています。このアクティビティーは簡単に行うことができ、テキストと一緒に使いやすく、またいつでも、復習として優れています。

The worksheets for this activity list words with similar sounding phonemes or syllables (for example, “rice” and “lice”), which are displayed like a pyramid. Give the worksheet with the word pyramid to the students.

1

このアクティビティーのワークシートは似た発音・音節の単語をまとめてあり、それらはワードツリーとして示されている。生徒にワードツリーのワークシートを配る。

Read words from the top of the pyramid and work your way down. Students listen carefully to hear the pronunciation of the word and select the word they hear to follow the branches to the bottom of the pyramid. As the teacher and students work their way down the pyramid, the students circle the word on their worksheet until the last line.

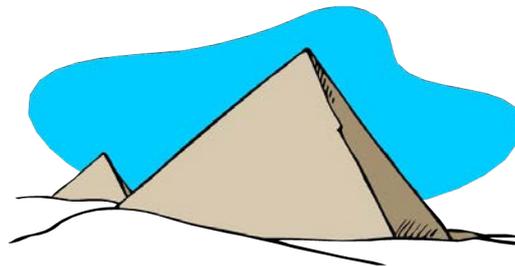
2

ピラミッドの頂点から読み始めて、下まで読んでいく。生徒は単語の発音を注意深く聞き、（例えば：“Rice/Lice”）単語を選択しピラミッドの枝から底部までたどる。ピラミッドを下まで読み合わせていくとき、生徒は最終ラインに達するまでワークシートの単語を○で囲んでいく。

Finally, check to make sure that everyone has reached and circled the correct number at the bottom of the pyramid.

3

最後に生徒全員が正しい答えを選んで、底部の正しい番号に到達できたかどうかを確認する。



Remarks

See “Minimal Pair Word-Trees,” by Charles Rediff (2006), for a word tree for every lesson in the “New Crown,” “New Horizon,” “One World,” and “Sunshine” JHS textbooks.



備考

Charles Rediff (2006)の『Minimal Pair Word-Trees』を見て『New Crown』『New Horizon』『One World』『Sunshine』 JHS textbooksの授業のワードツリーの参考にしてください。

#39 Numbers Race 数字競争



Students compete to practice listening to and writing numbers in English. / 生徒は数字聞くことと書くことを競争しながら英語を学習する。



None
なし



Groups
グループ



5-15 mins
5 ~ 15分



JHS1
中学校 1



Summary

This is a great, short activity for any grade level. Use this as a warm-up to begin class or use it to end the class on a lively, competitive note.

概要

短時間でどんな学年でも使える活動です。始まりのウォームアップに用いることもできるし、授業をにぎやかで競争的な感じで終わらせることもできる。

Make groups of students. Divide the class in half, make male-female teams, or number students off to make several groups.

1 生徒をグループに分ける。たとえば、クラスを半分に分けたり、男女で分けたり、生徒に番号をつけて複数のグループをつくる。

Divide the chalk board into sections equal to the number of groups made. Line each group up in front of their section of the chalk board.

2 グループの数に応じて黒板をチョーク線で分ける。各グループを黒板の前に並ばせる。

Give the first student in each line a piece of chalk.

3 グループの先頭の生徒にチョークを渡す。

Say a number and instruct the students to race to write the number the fastest. Award a point to the fastest team to correctly write the number. If two students are equally fast, make them compete with a harder number for the point.

4 できるだけ早く書くように指示し、英語で番号を言う。一番早くて正確に数字を書くグループに点数を与える。引き分けの場合はもっと難しい番号で決める。

Variations

For higher level students, instruct them to spell out the number. You can either say the number or write it on the board for the students to spell out. Make sure to check for accurate spelling!



バリエーション

上級のクラスには番号のつづりを書くように指示する。番号を言うか黒板に数字で書くかどちらもできる。つづりが合っているかどうかを確認する。

Remarks

This game makes for a good chance to bring in treats or small prizes for the winning team. If you have postcards or small prizes from your home country, this is a chance to award them.



備考

勝ったグループに小さなプレゼントを与える機会なので、自分の国の葉書や小さな物があればこの活動を使って渡すことができる。

逆ジェパディ Reverse Jeopardy® #40



Students answer questions.
問題に答える。



Vocabulary
語彙



Questions and categories
カテゴリーのリスト、各カテゴリーに対する問題



Groups
グループ



20-30 mins
20~30分



JHS2
中学校2



Summary

A fun game that stresses listening and speaking skills, “Reverse Jeopardy” is based on the American game show. However, in this version students are asked to formulate answers to questions rather than making questions based on the answers.

概要

「逆ジェパディ」とは、アメリカのクイズ番組に基づいた、リスニングスキルとスピーキングスキルを鍛える楽しいゲーム。ただし、元のゲームが決められた答えに対する問題を考えるに対し、生徒には問題に対する答えを考えてもらう。

Create four to five categories with a list of questions ranging from easiest to hardest. The categories can be from previously-learned material, or can be self-created, such as “Capital Cities,” “Sports,” “Cities Of The World,” “Japan,” “Food and Drink,” “Manga,” etc.

1

カテゴリーを4~5つ作って、それぞれについて簡単なものから難しいものまでいくつかの問題を作る。カテゴリーは以前に勉強したのもでも雑学でも良い。たとえば、首都・スポーツ・世界中の都市・日本・食べ物や飲み物・漫画など。

On a large piece of paper, write down the questions on one side, and the point value, (for example, 100 to 500 in units of 100) on the opposite side.

2

大きな紙の片面に問題を書き、反対の面に点数(例：100~500点)を書く。

Arrange the questions on the blackboard, point values facing forward, with the categories written above them. Categorize the questions with the point value organized from lowest at the top to highest at the bottom.

3

黒板の上部にカテゴリーを書き、その下に問題を書いた紙を貼る。点数が書いてある面を表にして、点数が低いものから高いものの順に並べる。

Divide the students into teams depending on the size of the class. Assign captains to each team and have them janken to determine which team will go first. The winning team chooses the category and the point value of the question, for example, “cities for 100 points.”

4

クラス人数に応じて生徒をチームに分ける。各チームのキャプテンを指名し、順番を決めるためにジャンケンをさせる。勝ったチームがカテゴリーと問題の点数を選ぶ(例：都市、100点)。

Read the question to the teams. The first team to answer correctly wins the displayed number of points and can also choose the next question. Repeat until all the questions are used.

5

選ばれた問題を先生が読み上げる。最初に正解したチームが点数を獲得し、次の問題を選ぶことができる。問題が無くなるまで繰り返す。点数が一番多く獲得したチームが勝ち。

Variations

To practice making questions, try normal “Jeopardy.” Make answers for the game board instead of questions, and then ask the students to make the correct question. For example, the “question” could be “This city is the capital of Japan,” and the “answer,” “What is Tokyo?” Forming questions is harder, so it may be a good idea to try this version the second or third time the game is played.



バリエーション

問題を作る練習としては、「ジェパディ」というゲームがある。問題の代わりに答えをゲームボードに並べ、その答えに合う問題を考える。たとえば、「This city is the capital of Japan」に生徒が「What is Tokyo?」と答える。問題を考えるのは少し難しいので、「逆ジェパディ」を2、3回行った後でやってみると良い。

Remarks



備考

To involve everyone, assign a number to each member of the group and call a number before each question. The corresponding person in each group answers for their team. Because the fastest group answers first, encourage them to raise their hands, even if they don't know the answer and have the other members support them. This game is also fun to create and play using electronic power point.

全員に参加してもらうために、それぞれのチームのメンバーに番号を付ける。問題を出す前に番号を呼び、呼ばれた番号の生徒がチームの代表として答えます。最初に手を挙げたチームに回答権があるので、答えが分からなくても手を挙げるように促し、同じチームの生徒は回答する生徒を助けてあげるようにする。また、このゲームはパワーポイントで作成して行っても楽しい。



Sample Jeopardy Categories/Questions:

ジェパディ問題の例

Examples taken from New Horizon 2, "Giving Directions" page 64 – 65.

(New Horizon 2 "Giving Directions" p. 64-65記載)

PICTIONARY (Draw pictures on the board) / ピクショナリー (黒板に絵を書く):

- 100 Traffic Light
- 200 It's across from the library
- 300 It's between the post office and the school
- 400 Cross the bridge
- 500 Go two blocks and turn right

WORD SCRAMBLE / 文字並び替え:

- 100 XILBMAO (Mailbox)
- 200 PUTSOBS (Bus Stop)
- 300 ENIEPDSTRA (Pedestrian)
- 400 WSRCAKSOL (Crosswalk)
- 500 YIDRENAFHRT (Fire Hydrant)

NAME THREE / 三つを述べる:

- 100 Countries in Europe
- 200 School Subjects
- 300 Countries that speak English
- 400 American Singers
- 500 Sports that begin with "S"

ENGLISH SPEAKING COUNTRIES / 英語圏:

- 100 How many US states are there? (50)
- 200 What is the capital of Australia? (Canberra)
- 300 What country is Nelson Mandela from? (South Africa)
- 400 What are the official languages of Canada? (English and French)
- 500 Where was "Lord of the Rings" filmed? (New Zealand)

ライムホップ Rhyme Hop #41



Students identify rhyming words.
生徒は同韻語を理解する。



Worksheets
ワークシート



All
全員



10-30 mins
10～30分



SHS1
高校1



261

Summary

“Rhyme Hop” will have students moving while they practice rhyming. Use the “Rhyme Hop” mini-worksheet to discover rhyming words from picture clues.

概要

生徒はこのゲームと拡張アクティビティーで、英語の同韻語を練習する。このアクティビティーは生徒に動作をさせ、また、生徒はワークシートを使って、絵から韻を踏んでいる単語を見つける。

The students stand up.

1 生徒に立てもらう。

Write two words on the board and say them. If they rhyme, the students sit down. If not, the students remain standing. Pick up the pace to get them moving! For a challenge, don't write the words on the board.

2 2つの単語を黒板に書いて、それらを読み上げる。2つの単語が韻を踏んでいれば、生徒は座る。そうでなければ、生徒が立ったままにいる。生徒が動くように段々ペースを速くする。難度を上げるために単語を黒板に書くのをやめると良い。

Remarks



備考

拡張アクティビティー

Extension Activity

Hand out the worksheet and model the examples for the students.

1 ワークシート、手本と例を生徒に配る。

In pairs, students search for the rhyming words represented in the picture clues.

2 生徒はペアを作り、絵中に描かれている同韻語を見つける。

Answers for the Worksheet on Page 261:

3 / e	big / pig	leg / egg
bat / hat	bone / phone	light / right
bear / chair	kick / brick	mouse / house
bee / knee	meat / feet	pie / tie

#42 Same Sounds Game 母音揃えゲーム



Students write words that share similar vowel sounds.
同じ母音の単語をセットで書く。



None
なし



Groups
グループ



10-20 mins
10～20分



SHS2
高校2



Summary

Same Sounds Game” is a simple game that helps students to generate English words that share similar vowel sounds. It is a competitive game that can easily be adjusted to the level of English proficiency in the class.

概要

「母音揃えゲーム」は同じ母音の単語を探す練習をする単純なゲーム。生徒同士で競うタイプのゲームであり、生徒の力に合わせてレベルを変えることもできる。

Divide the students into teams and divide the blackboard into one column for each team. At the top of every column, write a word with one vowel sound underlined, for example “M A K E.” Each team should have a different word with a different vowel sound emphasized.

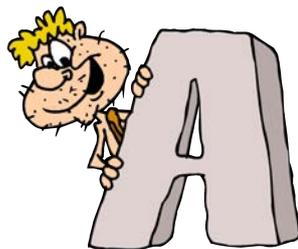
1 生徒たちを列でチームに分ける。黒板もチームの数に合わせて欄を作って分ける。各欄の一番上に適当な単語を書き、その単語の母音に下線を引く。それぞれの欄に書く単語は母音の違うものを選ぶ。(例：M A K E)

Give each team a piece of chalk and tell them that all students must take turns coming up to the board and writing a word with the same vowel sound. For example, “M A K E” might generate “mate,” “ate,” or “create,” and “E R A S E” might generate “electric,” “every”, and “elephant.” They may use their textbooks, as some students may find this game challenging.

2 各グループにチョークを一本ずつ渡し、一人ずつ順番に前に出て、黒板に同じ母音の単語を一つ書いてもらう。例えば、M A K Eの場合は mate・ate・createなど。単語を思い出すことが難しい生徒は教科書を参考にしても良い。

Read out every word that each team has written so that they can clearly hear what sounds are the same and what sounds are not. Cross out words that do not have the correct sound. For example, if the word were “E R A S E,” “either” would be crossed out, owing to different vowel sounds despite similar spellings. After ten or twenty minutes, depending on the set time, the team with the most correct words wins.

3 書かれた単語を順番に全部読み上げ、母音の発音が同じになっているか確認する。発音が違っている単語にはバツ印を付ける。一番たくさん正しい単語を書いたグループが勝ち。



W杯サッカー Soccer World Cup #43



Students answer questions.
質問に答える。



Vocabulary, Grammar
単語・文法



Questions
質問



2 Groups
2チーム



30-50 mins
30~50分



JHS1
中学校 1



Summary

“Soccer World Cup” may be a complicated game, but it’s still an activity the students enjoy. It can be used to review grammar and spelling.

概要

「W杯サッカー」は、最初は難しいが、生徒がなれると楽しく遊べるゲーム。このゲームは、文法と綴りを練習するのに使える。

Draw a soccer pitch on the blackboard with markings for eleven players on each team.

Assign each student a position: “goalkeeper,” “defense,” “midfield” and “attack”. If there are any gaps, have one player play two positions. Using a magnet for the ball, put the ball in the center of the pitch.

A midfielder player from each team stands up. Ask the students a question. The first midfielder to answer the question accurately takes possession of the ball.

An attacker from the winning team and a defender from the other team stand up. Ask another question. If the attacker wins, the ball is moved to their position. If the defender wins, possession of the ball is given to the midfielder of the defender’s team.

The ball moves back and forth as a result of the questions and answers until someone is in a position to score. If an attacker has the ball, only the goalkeeper can stop the next move.

If the attacker wins, a goal is scored. If the goalkeeper wins, then the ball moves back to the midfielder of the goalkeeper’s team. Set a time limit or end the game when one team scores three goals.

Remarks

Because this can be a rather complicated game, don’t spend too much time explaining; simply play the game. The game may not be a huge success the first time, but the students will eventually understand. It may be helpful to make cards for each team with the position names written on them or use different color chalk on the blackboard. Try playing the latest World Cup theme song as an introduction to the game!

1 黒板にサッカー場の図を描き、そこに各チーム 11人の選手を表す印を付ける。

2 11人のうち、1人をゴールキーパーに指定し、残りをディフェンス、ミッドフィルダー、フォワードの3つに分ける。各ポジションの選手が足りない場合は、1人が2つのポジションをしても良い。ボールは磁石で表し、真ん中に配置する。

3 各チームからミッドフィルダーの選手を1人ずつ立たせ、質問をする。先に手を挙げて、正解した選手のチームがボールをもらう。

4 ボールをもらったチームはフォワードの選手が立ち、相手のチームはディフェンダーの選手が立って、別の質問を聞く。フォワードが勝ったら、その選手の印の位置までボールを移動させ、ディフェンダーが勝ったら、ボールは相手チームに渡る。

5 同じ手順で質問と回答を繰り返し、その結果に合わせてボールを前後に動かし、ゴールが狙える位置にボールが届くまで続ける。フォワードまでボールが渡ったら、ゴールキーパーだけしか止めることはできない。

6 フォワードとゴールキーパーの勝負で、フォワードが勝てば「ゴール」となり得点が入り、ゴールキーパーが勝てばボールは一手戻って、フォワード対ディフェンダーとなる。時間制限を設けるか、片方のチームが3点取ればゲームは終了とする。



備考

このゲームは少し複雑かもしれないが、説明に時間をかけるより、とにかくやってみる方が良い。最初はあまり上手いいかない可能性はあるが、やっているうちに要領が分かってくる。ポジションの名前を書いたカードを配る、または黒板の印をポジションによって色分けするとやりやすいかもしれない。ゲーム前にはW杯のテーマ曲を流してみると良い。

#44 True/False Blackboard Dash True/Falseの黒板ダッシュ



Students answer true or false questions. / 生徒が“true/false”の質問に答える。



Vocabulary, Grammar



True or False Cards
“True/False”カード



Groups
グループ



20 mins
20分



JHS1
中学校 1



Summary
Students enjoy participating in this “True or False” race, which is highly adaptable to any vocabulary or grammar points.

概要
“True/False”は、どの語彙・文法に対応することができる楽しいゲームです。

Prepare six cards with “true” or “false” written on one side and “+/-1,” “+/-2” or “+/-3” written on the other.

1 1：6枚のカードを用意する。3枚は“true”と書き、3枚は“false”と書き、それぞれ1～3のプラスもしくはマイナスポイントを付ける。

Begin the class by dividing the students into teams. Place the cards in random order on the blackboard “true” or “false” side up.

2 生徒をグループに分けて、“true”と“false”がはっきり見えるようにカードを適当に黒板に付ける。

One student from each team stands up. Call out a phrase based on textbook language, which can test context, correct arrangement, word order, and so forth.

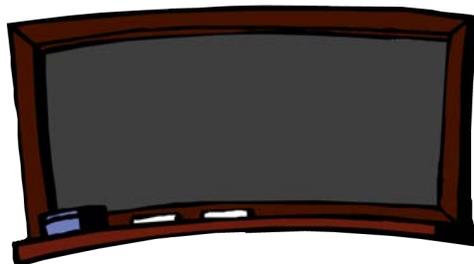
3 それぞれのグループから生徒に一人立ってもらう。テキストの言葉に基づいたセリフを発言し、文脈や文法、語順などをチェックする。

Standing students decide whether the sentence is correct or incorrect. If correct, they race to the board and try to grab a “true” card; if incorrect, they must try to grab a “false” card. If they grab the wrong card, they receive negative points according to the value on the card. Every player must grab a card, even if it's the only one remaining and they know it is wrong.

4 生徒は発言された文が正しいのか正しくないのかを決めて、もし正しいと思った場合は急いで“true”のカードを、間違っていると思った場合は、“false”のカードを手に入れる。もし間違ったカードを手にしたら、そのカードに書かれている通りのマイナスポイントを得てしまう。プレイヤー全員がカードを取らないといけなないので、残っているカードが不正解であると分かっても必ず1枚を取ること。

Give each team the appropriate points and have the next student in each group stand up.

5 各チームに適切なポイントを与え、次の生徒を立ててゲームを続ける。



Remarks
Students can become very excited about winning this game, so it may be a good idea to move the desks out of the way and to use *janken* when two students reach for a card at the same time.



備考
生徒が興奮するゲームなので、机を邪魔にならないようにしておくといい。また、二人の生徒が同じカードを取ろうとしたら、ジャンケンで決めてもらう。

どんな順番で始めようか What's the Order? #45



Students construct a sentence out of a mix of words. / 単語の順番がばらばらの文を正しく並び替える。



CD, Lyrics
C D、歌詞



Groups
グループ



15-20 mins
15～20分



JHS2
中学校2



Summary
“What’s the Order” is a fun listening activity in which groups compete to determine the order of a song’s lyrics.

概要
グループで競いながら歌詞を順番に並び替える、楽しいアクティビティーです。

Divide class into groups.

1 生徒たちをグループに分ける。

Give each group an envelope with the lyrics of a song typed out and cut into two or three word sentences.

2 各グループに2、3行ごとに切り離した歌詞の入っている封筒を1つ配る。

Play a song once while the groups place the words in the correct order. Play the song again so the students can check their word order.

3 一度、歌を生徒に聴かせ、歌詞を順番に並び替えてもらう。再び歌を聴かせ、生徒たちに順番をチェックさせる。

Variations

Instead of having a written version of a song that students must follow, try using pictures. Use a drawing for each verse in the song that illustrates what is being sung. As the students listen to the song, they place the pictures in the correct order.



バリエーション

歌詞の代わりに、絵を使っても面白いでしょう。歌詞の各文を表す絵を用意し、同様に聴きながら順番に並び替えます。

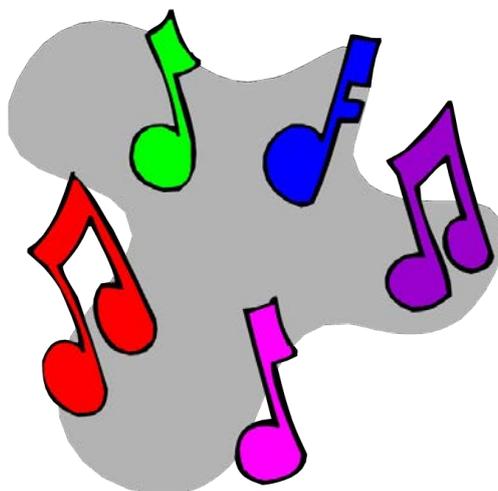
Remarks

It may be helpful to have a large copy of the song so that it can be put on the blackboard. If possible, give the students a copy of the translation so that they can also check their understanding of the song.



備考

歌詞を大きく書き、黒板に付けても良いでしょう。できれば、生徒が歌詞の意味を確認するため、その翻訳を配っても良いでしょう。



#46 Whispers ささやき



Students repeat a message from another student. / クラスメイトから聞いたメッセージを伝言する。



None
なし



Groups
グループ



10-20 mins
10～20分



JHS1
中学校 1



Summary
“Whispers” is a game similar to the popular game “Telephone” in which a message is passed quietly from one individual to the next.

概要
「ささやき」は人気のゲーム「テレフォン」と似ていて、メッセージが隣の人に次々と言い渡されるゲームです。

The last student in each column stands up and the teacher whispers a word or sentence in their ear. The students whisper to the students in front of them until the “whisper” reaches the front of the row.

1 列の最後の生徒が立ち、先生が単語や文をその生徒の耳元にささやく。列の前の生徒に至るまで、生徒は自分の前に立っている人にメッセージを言い渡す。

The first student in each column writes the whisper on the board.

2 列の前の生徒は言い渡された「ささやき」を黒板に書く。

Repeat the activity with a new word or sentence. Shuffle the students so they all can start and finish a whisper.

3 新しい単語や文を使い、ゲームを繰り返す。生徒全員が「ささやき」の最初と最後を担当するように、生徒をシャッフルする。

リスニング

Variations



バリエーション

Use a question as the “whisper.” The student at the front of the row writes the answer to the question on the board. The students check with the last person to see if what they have written actually answers the question.

「ささやき」のメッセージを質問にし、その質問に対する解答を列の前の生徒に黒板に書いてもらいます。そして、列の最後の生徒と確かめ合ってもらいます。

For lower level students, whisper letters into the last student’s ear, such as “C-A-T”, and have the student at the front of the row write the word on the board.

初級の生徒の場合は、アルファベットを生徒の耳元に1つささやき、列の最初の生徒にアルファベットを黒板に書いてもらいます。または、ささやく代わりに、指で生徒の背中にアルファベットを1つ書き、列の最初の生徒にアルファベットを黒板に書いてもらいます。“Alphabet Chain”に参考してください。

Instead of whispering, trace a letter on the student’s back and have them pass it thusly to the front of the column, with the student at the front writing the traced letter on the board. See the activity “Alphabet Chain.”

Whisper an activity, such as “Draw an elephant” or “Jump up and down.” The student at the front of the row performs the whispered activity.

作をささやき、列の最初の人にその「ささやき」の内容を実行してもらいます。例えば、“draw an elephant”（象を描く）または “jump up and down”（跳ねる）。

ホワイト・アウト White Out #47



Students identify missing words in a song. / 生徒が歌の単語を探し出す。



CD, Lyrics
CD プレーヤー
と当該のCD。



Single
個人



30-50 mins
30~50分



JHS2
中学校2



Summary

“White out” is a simple activity where the students replace missing words in a story passage, a poem, or the lyrics of a song. It is a good activity to prepare students for high school entrance exams.

概要

「ホワイト・アウト」では、生徒が歌詞から欠けている単語を聞き取り、記入する簡単なアクティビティーです。高校入学試験の準備として良いアクティビティーです。

Play the song for the students. If you use a poem or passage, read it one time through, instructing the students to listen only.

1

問題の歌をながして、生徒に聞かせる。詩や文章の場合は一回読んでおく。

Give the students the text of the source, with one word or phrase erased every two or three lines. Repeat the playing or reciting of the material.

2

2、3行ごとに単語を1つ消した歌詞を配って。歌をもう一度ながして、欠けている単語を書かせる。

Play the song or read the text a third time, having the students check their answers and fill in any blanks. If you use a poem or passage, ask student volunteers to read stanzas or paragraphs as a way to check the answers.

3

3度目は、歌をながして生徒に答えを確認させ、まだ空欄があれば書き込む。詩や文章の場合、生徒を自分の答えを読ませて答え合わせする。

Variations

For an easier activity, the students circle the incorrect words, and for a challenging activity, blank out words and replace them with incorrect words. Have the students both locate the incorrect words and write down the correct vocabulary.



バリエーション

ある単語を消して、間違った単語に置き換えます。簡単にするには、間違った単語を丸で囲ませ、難しくする場合は、正しい単語を書き込ませます。

Remarks

Make sure the song, poem or passage is slow and clear enough for the level of the students.



備考

英語の歌は生徒のレベルに合わせ、テンポが遅くはっきり聞こえる歌にしましょう。

#48 Who Am I? 私は誰でしょう?



Students ask questions to find the hidden identity of a celebrity.

生徒が有名人のアイデンティティーを知るためにいろいろ質問をする。



Asking Questions, Problem Solving
質問作成・問題解決



Celebrity Cards
有名人の名前を書いたカード



All
全員



15-30 mins
15～30分



JHS2
中学校2



Summary

Students ask descriptive questions in this guessing activity.

概要

生徒は質問を練習するゲームです。

Tape a card with a celebrity's name written on it to each student's back. Sticky notes work well. Don't let the student see their celebrity name.

The students walk around and ask each other questions about the person on their back. For writing practice, ask the students to write down some questions before they begin. When the student guesses correctly who the celebrity is, they take the card off and place it on their front.

Sample questions / 例：

- ▶ Am I female or male? (私は女か男か?)
- ▶ What country am I from? (私はどこの国の出身?)
- ▶ Am I a music celebrity? (私は音楽で有名か?)

Once a student has guessed their celebrity, have them help their peers to find the identity of their celebrities.

- 1 作成したカードを生徒の背中に一枚貼っておく。生徒が自分の背中に貼る名前を見ないように指示する。
- 2 生徒は歩き回りながら、自分の背中に貼られた有名人について、お互いにいろいろ質問をする。ライティングの練習として、事前に生徒に自分達が尋ねた質問を書き留めさせる。自分の背中に貼られた有名人のアイデンティティーが分かったら、カードを背中から取り胸に貼る。
- 3 残りの生徒が分かるように手伝う。

Variations



バリエーション

グループ分けをする。

Group Variation

Make groups of five or six students.

Two students sit facing the group. Place the names of different celebrities on their heads so that the group can read them, but the two students cannot.

The students ask yes/no questions to figure out the celebrity written on the card. For example: "Am I a woman?" "Am I alive?" or, "Am I an actress?" If the answer is, "Yes," the student can ask another question. If the answer is, "No," it becomes the other student's turn. Continue playing until one student guesses correctly. Classmates can give hints if a student can't think of a question or guess the celebrity.

- 1 5・6人のグループ分けをする。
- 2 各グループに二人の生徒をグループに向かって座らせる。カードを生徒の頭に付けて、グループの皆から見えて、自分たちから見えないようにする。
- 3 生徒は有名人のアイデンティティーを知るために"Yes/No"で答えられる質問をする。例：私は女性ですか？まだ生きていますか？女優ですか？答えが"Yes"だったらその生徒がまた質問をすることができる。答えが"No"だったら、もう一方の生徒が質問をする。一方の生徒が正解するまでゲームを続ける。分からない場合はグループの中からヒントがあっても良い。

Remarks

Make the game easier and less time-consuming by setting limits on the categories. For example, TV celebrities, film actors, or Japanese cartoon characters.



備考

ゲームを簡単であり時間を取りすぎないようにするため、有名人のカテゴリーを設けます。例えばテレビの有名人、日本映画または洋画の俳優、女優などです。

登場人物の解説 Who's Who? #49



Students listen to prepositions to identify characters.

生徒が前置詞を聞いてキャラクターを見分ける。



Worksheets
ワークシート



All
全員



15-30 mins
15～30分



JHS2
中学校2



262

Summary

This is a fun activity where students listen to clues given by the ALT to try to work out who is who.

概要

生徒がALTのヒントを聞いて、ワークシートの人物の絵と名前を合わせようとする。

Review the prepositions “above,” “below,” “left,” “right,” and “between.”

1 前置詞 (above・below・left・right・between) を復習する。

Read the list of clues below to the students.

2 下記のヒントを読み上げる。

- 1) Mr. White is G.
- 2) Ms. Orange is right of Mr. White.
- 3) Mr. Sport is above Ms. Orange.
- 4) Ms. Pink is below Mr. White.
- 5) Mr. Sad is two below Ms. Orange.
- 7) Mr. Sleepy is two left of Mr. Sad.
- 8) Mr. Happy is between Mr. Sleepy and Mr. Sad.
- 9) Mr. Blue is two above Mr. Sleepy.
- 10) Ms. OK is left of Mr. Blue.
- 11) Ms. Cute is above Ms. OK.
- 12) Mr. Green is between Mr. Blue and Mr. Sleepy.
- 13) Mr. Cool is left of Mr. Green.
- 14) Mr. Purple is right of Ms. Cute.
- 15) Ms. Red is between Ms. Orange and Mr. Sad.
- 16) Ms. Yellow is two above Ms. Pink.
- 17) Mr. Hungry is two below Ms. OK.

Students listen to the clues and write each person's name on the line under the picture.

3 生徒がヒントの内容を聞いて、ワークシートの絵の下でその人物の名前を書く。

Check the students' answers.

4 答え合わせをする。

Variations

For more advanced level classes, have the students write their own clues and read them to a partner.



バリエーション

上級のクラスには、生徒が自分のヒントを書いてペアで発表し合うように指示する。

This can be made into a reading activity by presenting the students with the clues as a written list, instead.

ヒントをワークシートに書いて生徒に配ると文を読む練習ができる。