

Chapter

第 9 章

Elementary

小学校

Elementary school activities usually require a slightly different set of materials than those you'd use in a junior high or high school English lesson. Most teachers find that props, prizes, and visual aids are essential in elementary school lessons. Here are some materials that you may find helpful for elementary school.

多くの場合、小学生向けの活動には、中・高生向けの活動とは少し違った教材が必要となります。多くの先生にとって、小学校で教える際には、ボール等の小道具、シールのような景品、フラッシュカードなどの視覚教材、などが欠かせません。以下、小学校で教えるときに役立ちそうな物を色々挙げておきます。

▶ An object that can be easily passed or thrown around, such as a beanbag or foam ball.

▶ A small cache of prizes such as stickers, fake money or postcards.

▶ A stamp of some sort for stamping worksheets or the backs of hands.

▶ Bingo chips (or small pieces of paper) and blank bingo sheets.

▶ Color pens for signing autographs.

▶ Indoor shoes—school slippers can be very small!

▶ Running shoes for outdoor play.

▶ A play microphone.

▶ A selection of vocabulary flash cards for teaching and games, such as the alphabet, days of the week, family member, weather, animal, or color cards.

▶ A folder with originals for your worksheets.

▶ Aspirin! You'll probably need it. But remember that a little preparation can save you a huge headache.

▶ お手玉やスポンジボールなど、投げたり渡したりして回しやすいもの。

▶ シール、おもちゃの紙幣、葉書など、景品になる物。

▶ ワークシートや手の甲などに押すためのスタンプ。

▶ ビンゴ用のチップ（紙を小さく切って代用してもよい）、ビンゴの用紙。

▶ サイン用の色ペン。

▶ 上履き（来客用のスリッパは、小さすぎるものがよくあります）。

▶ 屋外で遊ぶときのためのランニングシューズ。

▶ おもちゃのマイク。

▶ アルファベット、曜日、家族、天気、動物、色の名前などのフラッシュ・カード。

▶ フォルダにワークシートの原稿をまとめておくと便利。

▶ アスピリン！たぶん必要になるでしょう。でも、それよりよく効くのは、頭痛に苦しまないための、前の晩のちょっとした準備です。



アルファベットの鎖 Alphabet Chain #93



Students practice writing the alphabet.
アルファベットを書くことを練習する。



None
なし



Groups
グループ



10-20 mins
10～20分



ES1
小学校 1



Summary

This is an easy activity for students to practice reading and writing the alphabet.

概要

アルファベットの読み書きを練習する簡単なゲーム。

Divide the students into rows and divide the blackboard into the same number of rows.

1

生徒をいくつかの列に分け、黒板も同じ数に区切る。

The last student in each row stands up. Trace a letter using your finger on the back of these students. These students trace the same letter on the back of the person in front of them. When students are done, they should sit down and remain silent. Students continue passing along the letter until it reaches the front.

2

各列の一番後ろに立っている生徒の背中に、教師が指でアルファベットを書きます。その生徒は前の生徒の背中に同じアルファベットを書く。一番前の生徒まで同じことを繰り返す。

The student at the front of each row writes the letter on the board.

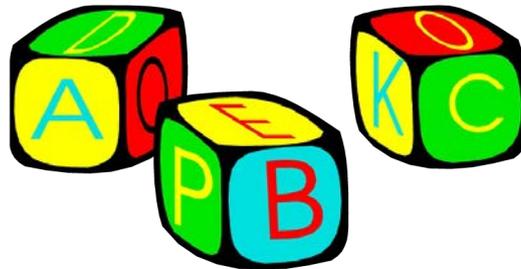
3

一番前の生徒はそのアルファベットを黒板に書く。

Check the students' answers.

4

答えをチェックする。



Variations

This activity can be adapted to vocabulary such as animals or holiday themes. Have the students draw simple pictures instead of letters.



バリエーション

動物や祝日などのテーマの単語を練習することもできる。アルファベットの代わりに簡単な絵を描く。

Remarks

Write a copy of the alphabet on the top of the board. If a student is having trouble, use the board to point the letter out to them. You can also teach them the phrase “Once more, please” for additional English in the lesson. Before you start you should also speak to your team teacher to ensure that the activity does not violate any school rules.



備考

黒板の上方に全てのアルファベットを書いておくが良い。もし困っている生徒がいたら、黒板に書いてある文字を参考にすることができる。また、JLTとALTで相談してこのゲームは学校の規則に違反しないことを確認するべき。

#94 Alphabet Sound Chart アルファベットの発音表



Students identify the sound of each letter of the alphabet.
アルファベットの発音を聞き分ける。



Worksheets
ワークシート



All
全員



10 mins
10分



ES1
小学校 1



275

Summary

The alphabet sound chart can be used to introduce the basic sounds of the alphabet as a fast paced chant. This method allows students to remember the sounds quickly. Students can use this chart as a reference when reading or writing. The chart can also be used as a warm-up at the beginning of class.

概要

表を使って、生徒にアルファベットの基本的な発音を教える。生徒は短時間でアルファベットの発音を覚える事が出来る。英語を読んだり書いたりする時、生徒はその表を参照する事も出来る。また、この表は授業の始めのウォーム・アップとしても使える。

Begin by introducing the alphabet. Inform the children that, although romaji borrows letters from the English alphabet, they don't always share the same sounds and some letters have more than one sound.

1

最初に英語のアルファベットを教える。小学校で習うローマ字と違って、英語では、ひとつのアルファベットにいくつかの読み方があると説明する。

Recite the alphabet using the pattern “a-a-ant, b-b-book, c-c-cat, d-d-dog, ... z-z-zebra,” and have the students repeat after you. Recite the sound the letter represents, not the letter itself.

2

パターンを使って、教師はアルファベットを読み上げ、生徒にリピートさせて練習させる。アルファベットをそのまま読まずに単語の中での音を発音する。例えば “a-a-ant, b-b-book, c-c-cat, d-d-dog, …z-z-zebra.” といった具合。

Remarks

Exaggerate the pronunciation of the sounds, and have the students copy you. The exaggerations make them laugh but also succeed in teaching them to move their mouth correctly. This can be helped by telling them to “make fun” of you. To assist, the HRT should explain in Japanese how to move the mouth to produce the correct sounds.



備考

発音は大きさにすると良い。大きな発音で、生徒は笑いながら、正しい口の動かし方を覚える。生徒は「おかしい発音を真似して教師をからかってやろう」くらいに思って練習すれば、効果があがる。JTEは日本語で、正しい音を出すための口の動かし方を説明する。

Also, point out the similarities and difference between certain letters of the alphabet. For example, “C,” “Q” and “K” can have the same pronunciation, although the letters are different. “M” and “N” plus “L” and “R” also have different pronunciation.

次のようにアルファベット同士の類似点と相違点を説明する。例えば「C」「Q」「K」は発音が同じ時もあるが文字は違う。「MとN」、「RとL」の発音の違いも教える。

バズ・ナンバー・ゲーム Buzz Number Game #95



Students recite numbers.
生徒は数字を勉強する。



None
なし



All
全員



10-25 mins
10～25分



ES3
小学校3



Summary

In the “Buzz Number Game,” students practice numbers by alternating between English and Japanese. This activity is easily adaptable to other vocabulary and can also be used with older students.

概要

生徒は数字を英語と日本語で交互に言って、英語で答える練習をする。他の単語でも順応でき、高学年でも使える。

Have students stand in a circle, facing inward, either as a whole class or in groups.

1 生徒が円になって向き合うように立つ。全員で1つの円になる、またはチームに分けて小人数で複数の円になることもできる。

Taking turns clockwise around the circle, students count upwards, alternating between English and Japanese. For example, the first student says "one;" the second, "ni;" the third, "three." If a student makes a mistake, they sit down.

2 円の順番に、生徒は英語と日本語を交代に使って数字を言う。例：“one”、「に」、「three」、「し」。生徒が間違えたら、座る。

Once students are comfortable with the game, reverse the Japanese and English, with the first student saying “ichi;” the second, “two;” etc.

3 生徒がゲームに慣れるまで続く。慣れたら、日本語を先、そして英語を二番使う。

Variations

Depending on the level of the students, use the numbers from one to ten or one to twenty. Have the student after “ten,” or “twenty,” start again at one. For advanced classes, try counting backwards or reviewing vocabulary by using the days of the week, the names of the months, the ordinal numbers (“first,” “second,” “third”) or other vocabulary occurring in sequence.



バリエーション

生徒のレベルに合わせて、数字を1～10または1～20を使う。10または20の後は1に戻って繰り返す。上級のクラスでは、逆に数えたり、曜日や月の名前など順番のある単語を使ったりする練習を行う。

Another numbers game has students counting from one to thirteen or one to twenty-one. If a student says thirteen, or twenty-one, that student must sit. Each student is allowed to say one, two or three numbers at a time, allowing for the students to use strategy. This works well as a warm-up or a quick review of counting.

別のやり方として、生徒が指定された数字まで数えて、その数字を言う生徒が座る。ただし、生徒は数字を3つまで言えるので作戦を使って遊ぶことができる。例えば5を指定した場合、一人目の生徒が“one, two, three”と言って、二人目が“four”と言って、三人目が“five”と言って座る。ウォームアップや数字の復習として使うと良い。

#96 Circle the Number Board Race 黒板レース：数字に○をつけよう



Students identify numbers.
数字を聞き分ける。



Groups
グループ



15-20 mins
15～20分



ES1
小学校 1



None
なし



Summary

"Circle the Number Board Race" is an activity to teach or review numbers. This is an energetic activity that can be adjusted to fit any level.

概要

数字の学習または復習のためのゲーム。学習レベルに合わせて内容レベルが変更できる。

Divide the class into two to four teams, and divide the board into the same number of sections.

1 クラスを2～4チームに分け、黒板を同じ数に区切る。

Depending on the level of the students, write one to ten, one to fifty, or random numbers between one and one hundred on the board in each section. Each section should have the same numbers, albeit potentially in different arrangements.

2 生徒の学習レベルに応じて、1～10、1～50、1～100からというようにある一定の間の数字を無作為に選択し、黒板の各チームのスペースに同じように書く。

Call out a number. The first student from each team must run to the board and circle the correct answer. The fastest team gets a point.

3 黒板に書いてある数字を1つ言う。各チームから1人ずつ黒板に走っていき、自分のグループのスペースに書いてある言われた数字に○をつける。1番早く○をつけた生徒のチームに得点が入る。

Variations

Giving everyone who got the right answer a point makes this game more enjoyable for the slower students.



バリエーション

全員がもっと楽しめるために、正解だった全てのチームが得点する。

To make this game more difficult, write the numbers in two or three different colors. When a number is called, it will become, for example, "a red ten." Be sure to use the same numbers and colors in each section when using the variation. This variation can also be done with "big" and "small" or "fat" (write with the side of the chalk) and "thin."

ゲームのレベルを上げるには、数字を何色かの色で書く。教師は数字を"a red ten"(赤の10)というように言います。各チームのスペースに書く数字の色がすべて同じになるよう十分注意する。同じように、数字の大きさや太さを変えてbig・small・fat・thinなどを練習する。

This game also works for the alphabet. It's a great review for JHS in the first month when the students are learning the alphabet and practicing their writing. Use either only capital letters or, as the variation above, capital and small letters.

数字の変わりにアルファベットで行うこともできる。中学1年生のアルファベット復習には最適。大文字と小文字を一緒に使う、または片方だけで行う。

Remarks

To involve the students further, have them help you write the numbers on the board, to prevent them from being bored as you set up the game.



備考

準備している間、生徒が退屈しないように黒板に書く作業に手伝ってもらおう。

色バスケット Color Basket #97



Students identify the names of colors.
色の名前を覚え、聞き分ける。



Vocabulary



Color Pieces
色つき紙



All
全員



10-20 mins
10～20分



ES1
小学校 1



Summary

“Color Basket” is an old favorite that can be used to review any type of vocabulary. It is a variation on the original “Fruit Basket” game, in which students switch seats according to their assigned fruits or, in this case, colors.

概要

言葉を練習するゲーム。「フルーツ・バスケット」というゲームの改訂版で、生徒は自分に当てられた色で席を替わっていく。

Students put their chairs in a circle facing one another. There should be one less chair than there are people in the circle. If the students are wearing uniforms, each student is given a color square (origami paper) to hold; if they are wearing casual clothing, no preparation is necessary.

1 全員イスを中心に向けて一つの円を作って座る。生徒が制服を着ている場合は全員に色紙（折り紙）を配る。私服の場合はその紙は不要。

The person standing in the middle of the circle calls out a color. Each student wearing something with that color or holding a square of that color changes seats. Saying “Color Basket!” causes everyone to change seats. Students may not return to the same seat, or the seats on either side of them if it is a large class.

2 教師はイスでできた円の中心に立って、何か1つ色を言う。その色の紙を持っている生徒もしくは、その色の服を着ている生徒は他のイスに変らなければならない。中心にいる人が「色バスケット！」と言ったら、全員が他の席へ変わらなければならない。

The student left without a seat moves to the center and calls out the next color.

3 イスに座れなかった生徒が円の中心に立ち、次の色を何か言う。

Variations



バリエーション

This game can be used with any set of vocabulary. Younger children should hold a vocabulary card to remind them what word they are. Try having students draw their own picture cards to hang around their necks.

このゲームは色以外の言葉でも実施できる。例：アルファベットバスケット、動物バスケット、飲み物食べ物バスケット、フルーツ・バスケット。小さな子供には自分の色や言葉をカードにして、付けさせるか手に持って行くと良い。また生徒に自分の言葉の絵を描かせ、それを付けるようにしてゲームを行っても良い。

Remarks

Some students enjoy being in the middle of the circle and refuse to sit down. To prevent this, set a rule that anyone caught in the middle three times must leave the game or sing a song. Students must take a chair with them when they leave the game.



備考

生徒の中には真ん中に立ちたがって、座ろうとしない生徒もいる。これを防ぐために3回座れなかったらアウトにするか、歌を歌わなければならないというようなルールを作ると良い。アウトになったらそのイスを減らして人数を少なくする。

#98 Color the Picture 塗り絵



Students identify the names of colors.
色の名前を認識する。



Vocabulary
単語



Coloring
Worksheets,
Color Pencils,
Scissors



Single
個人



15-30 mins
15～30分



ES2
小学校2



塗り絵・色鉛筆・はさみ

Summary

“Color the Picture” is a group activity for younger students who color an object based on what they hear.

概要

「塗り絵」は子供が聞いたものを塗る、低学年向けのグループ・アクティビティーである。

Give out coloring worksheets and teach the relevant vocabulary together with the colors you want to use.

1

ワークシートを配り、色の名前と共に関連単語を紹介する。

Call out an object, for example, “sky,” and then say a color, such as “blue”. The students color the appropriate part. Continue until all objects are colored.

2

物と色を呼び上げ、生徒は適切な部分に色を塗る。例：“sky”と“blue”。色塗りが終わるまで続ける。

The students cut out the objects. Use the objects to make a large mural.

3

生徒が様々な形や物を切り出し、それらの絵を使って壁画を作る。

Remarks

Find or make a coloring sheet that includes vocabulary words you'd like to use. An example would be a fall scene where you color trees, leaves, animals, etc.

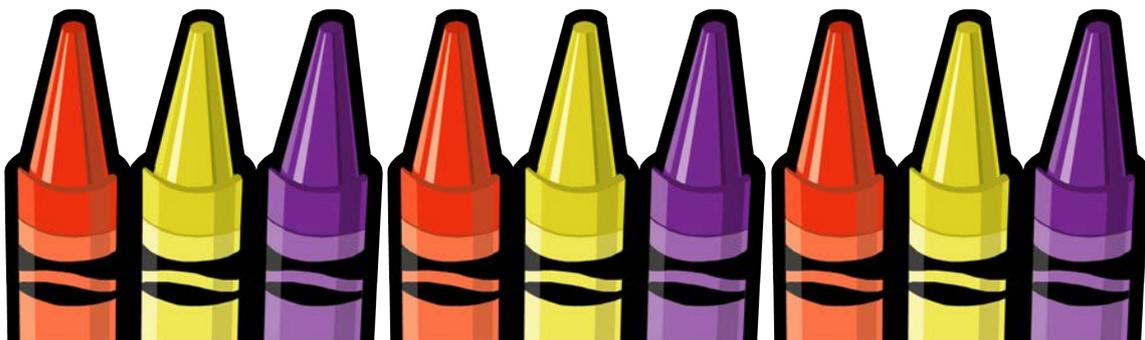


備考

英語で練習したい物の塗り絵を使う。例えば、秋のテーマとして木や紅葉や動物が入っている絵を使う。

This activity can take a lot of preparation. Be sure to have enough copies of the objects, shapes, animals and vocabulary words.

クラスの数に合わせて物、形や動物など（またはそれらのコピー）を十分用意する。



アルファベット組み合わせゲーム Concentration® #99



Students practice capital letter to small letter matching. / 同じ
アルファベットの小文字と大文字を探し出す。



Alphabet
Flashcards
アルファベット
カード



Groups
グループ



10-20 mins
10~20分



ES1
小学校 1



Summary

This game is used to review the upper and lower case letters of the alphabet. Students match the letters to work on letter recognition.

概要

大文字と小文字を復習するための、トランプの「神経衰弱」に似たゲームである。

Divide the students into groups and arrange the students in a large circle. In the middle of the circle, place the flashcards face down on the floor.

1 生徒をチームに分け、広い円の形に座らせる。円の中心にカードを裏にして置く。

Teams take turns finding matching sets of cards by sending one member of the group to turn over two cards. If a student finds a matching pair, their team may take another turn. The team with the most matching pairs at the end wins.

2 各グループから生徒一人を選ぶ。順番に一度にカード二枚を表に返す。同じアルファベットの大文字と小文字のペアだったらそのカードを取り、そのチームから次の生徒が続く。アルファベットが違ったら、またカードを裏返して次のチームの番となる。カードを一番多く集めたチームが勝ちとなる。

Variations

This game can be played with any sets of matching cards such as animals, months or food. Students could also play karuta, with the teacher showing an upper case or lower case letter, and the students hitting or holding up the appropriate matching letter.



バリエーション

アルファベットの変わりに単語で行うこともできる。教師がカードを見せて、生徒がその文字とペアになる文字を探す「かるた」をしても良い。

Remarks

The cards should be small enough that students can reach all of the cards on the floor. Playing card size or smaller is ideal.



備考

生徒が全てのカードに手が届くためにカードを小さく作る。トランプ以下の大きさが良い。

#100 Crocodiles ワニゲーム



Students give and receive directions in a game setting.
生徒に指示を出すことと聞くことの練習するゲームをする。



Paper
紙



Groups
グループ



30-50 mins
30～50分



ES3
小学校3



Summary

“Crocodiles” is a game for students to practice giving and receiving directions.

概要

ワニゲームは生徒が指示を出したり聞いたりすることを練習するゲームです。

Divide students into groups.

1 生徒をグループに分ける。

Lay out a “crocodile pool” made of green paper sheets.

2 緑の紙で「ワニのプール」を床に敷いておく。

Call out two students from each group. One is blindfolded, and the other gives directions from the opposite side of the room. Directions can be “turn left”, “take three steps”, “stop”, “turn right”, “go straight for five steps”, etc. A student’s turn is over if they step on a piece of paper.

3 各グループから2人の生徒を呼び出す。一人が目隠しをし、もう一人が教室の向こうから指示 (“turn left”, “take three steps”, “stop”, “turn right”, “go straight for five steps” など) をする。目隠しをしている生徒が紙に踏めば次のグループの番になる。

Set a time limit for students to make it across the crocodile pool and alternate between teams. Award points to teams whose members successfully make it across the pool.

4 「ワニのプール」を渡るには制限時間をつける。無事に渡るグループに点を与える。

Variations

To simplify, use only “turn right,” “go straight,” “turn left” and “stop.”



バリエーション

小学生の場合 “turn right,” “go straight,” “turn left,” “stop”などの簡単な指示で行う。

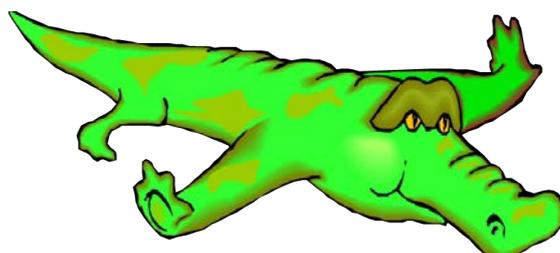
Remarks

It’s a good idea to write key words and sentences on the blackboard and demonstrate the game flow with your JTE or HRT. First, teach the vocabulary you are going to use. Additionally, if there is time, have students switch roles so they can practice both giving and receiving directions.



備考

キーワードやフレーズを黒板に書き、先生と見本を見せるといいでしょう。まず、活動で使われる単語を教える。時間が残ったら、指示する役と目隠しする役を交代して繰り返す。



顔描き Draw a Face #101



Students identify the parts of the body.
生徒が体・顔の部分を見分ける。



Paper
紙



Single
個人



10-20 mins
10～20分



ES3
小学校3



Summary
This is a simple, fun and effective way to teach words for the body or face. Students draw face or body parts as the teacher calls them out.

概要
このアクティビティーは、体や顔の単語を楽しく、効果的かつ簡単に教える方法です。呼び上げる体・顔の単語を生徒に描いてもらいます。

Introduce or review words for the parts of the body or the face.

1 先生は体・顔の単語を紹介・復習する。とくにキーワードの腕、足、手、首、目、鼻、口などを強調する。

Each student is given a blank sheet of paper and a set of colored pencils.

2 生徒たちにそれぞれ一枚の白紙と色鉛筆を配る。

Students draw the face or the parts of the body as the teacher calls them out.

3 先生が呼びあげる体・顔の単語を生徒に描いてもらう。

Variations

Have the review numbers and colors students by drawing aliens or monsters. For example, instruct students to draw nine eyes, one purple head, or three blue legs.



バリエーション

宇宙人やモンスターを描かせるのもおもしろいでしょう。このアクティビティーは数字または色の復習に使えます。例：生徒に紫の頭と九つの目等のお化けの絵を描くように指示します。

This activity can also be made seasonal by having students draw Jack O'Lanterns, Santa Claus, snowmen or the Easter Bunny.

このアクティビティーは季節に合わせて、ジャック・オウ・ランタン（ハローウィーンのカボチャちょうちん）、サンタ、またはイースター・ウサギを描くこともできます。

Remarks

This is an excellent activity for settling elementary school students down after an energetic song or game. The song "Heads And Shoulders" is a good warm-up song prior to this activity.



備考

ゲームやエネルギッシュな歌やゲームのあとに、小学生たちなどを落ち着かせるのに適当なアクティビティーです。

#102 Go Fish ゴーフィッシュ



Students practice asking the question, "Do you have a ___?"
「Do you have a ___?」の文を練習する。



Cards
カード



Groups
グループ



15-20 mins
15~20分



ES2
小学校2



Summary

This is a simple card game that can be adapted to practice the question "Do you have a ___?" Any set of vocabulary cards can be used in this game. If you are studying numbers, regular playing cards also work.

概要

"Do you have a ___?"を練習するための簡単なカードゲーム。様々な単語で行うことができる。数字の場合、トランプで行うと良い。

Divide students into groups and have them move their desks together. Give each group a pack of cards. Each pack should have at least 15 pairs of cards.

The students deal out five cards to each other and janken to determine who goes first. Make sure that they only janken for first place, with play moving in a clockwise direction. If a student is dealt two of the same card, they match these cards and put them to the side. The remaining cards are placed face-down between all students.

The first student looks at their hand for a card they want to match and ask anyone in their group, "Do you have a [word on card]?" The other student will respond either, "Yes, here you are." or, "No. Go fish." If the student got a "yes" response, they take the card and put it with their own card to make a pair. The pair is then removed from the student's hand and placed on the table. If the reply is no, they must take a card from the center pack.

The game continues until one person has made a pair with their last card, or until everyone is finished.

Variations

Make the game competitive by either having the students score a point for each pair they make or by declaring the first student to empty their hand a winner. For the first variation, allow students to pick up two more cards if their hand is emptied. For the second variation, have students pick up two more cards if their hand is emptied owing to another player claiming their last card.

Remarks

Students can only ask for a card they already have. The cards should be small enough that students can hold several at once in their hands. Also, the picture on the card shouldn't be visible through the back of the card.

1 生徒をグループに分け、机を付けるように指示する。グループごとにカードを1セット渡す。セットに15個の単語ペアがあると良い。

2 生徒は1人5枚カードを配って、じゃんけんで1番目の生徒を決める。順番は1番目から時計回しに進む。生徒は単語ペアを配られた、そのペアを横に置いておく。残りのカードは真ん中に裏向きに置く。

3 1番目の生徒は自分が持っているカードを選び、他の生徒1人に「Do you have a ...?」をそのカードの内容で聞く。その生徒が同じカードを持っているなら、「はい、どうぞ」と答えてカードを渡す。ペアになったカードを横に置いておく。持っていない場合、質問を聞かれた生徒は「ゴーフィッシュ」と言って、質問した生徒は真ん中にあるカードを1枚引く。

4 1人があがるまでか、全員があがるまで続ける。



バリエーション

カードのペアができると得点する、またはあがると得点する。前者の場合、カードのペアを作ったときカードを2枚引く。後者の場合、生徒がカードを引かれてあがれないように、そのときはカードを2枚引く。



備考

生徒は自分が持っているカードしか要求できない。カードはたくさん持てるサイズで、透けていないように作る。

ピンク色の魚が大好き！ I Love Pink Fish #103



Students use the phrase "I love..." with different nouns. "I love...?" という表現と様々な名詞を一緒に使う。



Noun and Color Pictures
様々な名詞の絵



Groups
グループ



15-30 mins
15～30分



ES3
小学校3



Summary

Playing "I Love Pink Fish", students will have a chance to use the phrase "I love..." while practicing object and color vocabulary.

概要

単語を復習しながら "I love _____." の文を練習する。

Before class, prepare two sets of cards. One set will have pictures with object suitable for the phrase "I love..." and the other set will have colors.

1 授業前に名詞と色の単語か絵カードを準備しておく。

Spread the noun cards out at the back of the class and the color cards out at the front of the class, face-up for younger students and face-down for older students.

2 名詞のカードを教室の後ろに、色のカードを教室の前に広げて置く。低学年の生徒の時はカードを表向きに、高学年の生徒の時は裏向きにする。

Divide the students into groups. At the start of each round, one student from each group runs to the back of the class, picks up a noun card, and runs to the front of the class for a color card. The first student to yell their sentence, in the form of "I love (color) (noun)," receives 20 points, for example, "I love red books!" Every other student who says their sentence correctly gets 10 points.

3 生徒をチームに分ける。教師が "Go!" と合図したら、各チームから1名が教室の後ろに走って名詞のカードを取る。その後すぐ同じ生徒が教室の前に走り、次に色のカードを取る。取った2枚のカードを見て、1番最初に "I love 色+名詞." と正しく読めた生徒のグループが20点獲得となる。2番目以降の後のチームも正しく読めたら10点獲得となる。例) "I love red books!"



Variations

Don't forget to remind students that the objects take their plural form. Be careful of words with non-standard plurals, such as "fish" being both singular and plural or "mouse" becoming "mice."



バリエーション

色以外の形容詞を用いることもできる。例えば動物の名詞の場合は、cute・big・small・nice・happyを使って、

Remarks

This can also be used with other adjectives. For example, "cute," "big," "small," "nice," and "happy" with various pets, or "salty," "sweet," "hot," "sour," and "cold" with various foods.



備考

名詞に複数形のSを付けるのを忘れないように生徒に指示する。不規則な複数形に注意。

#104 Janken Train じゃんけん列車



Students play this team version of *janken* to practice asking questions.
チームでじゃんけんをして、質問を練習する。



Vocabulary
単語



None
なし



All
全員



10 mins
10分



ES1
小学校 1



Summary

Students practice asking each other questions while playing *janken*, a very popular and well-known game in Japan and also the origin of “Rock, Paper, Scissors.” This is a fun and lively activity that involves the whole class and energizes them, too. This activity is adaptable for any question or grammar point.

概要

質問しながらじゃんけんを楽しむ、クラスを元気づけるゲームである。様々な質問や文法が練習できる。

Practice the target question with the students, for example, “Do you like cats?”

1 目標の質問を練習する。例) 「Do you like cats?」

Have each student stand up and walk around the room. When you say stop, all the students turn to a student close to them and form a pair. The pairs then ask each other the target question and give their own answers.

2 生徒が全員立って、教室を歩き回る。教師が合図すると、近くの生徒とペアを組んで、互いに質問をして自分の答えを言う。

The partners play *janken*, and the loser must walk behind the winner with their hands on the winner’s shoulders for the rest of the game. They have formed a “train,” and the person at the front is the “conductor.”

3 ペアでじゃんけんし、負けた生徒が勝った生徒の方にてをかけて、後ろにつく。

Each train walks around and finds another train. On the conductor’s say, the train, including the conductor, asks the question at once as a whole and, on the opposing conductor’s say, the opposing train, including the conductor, gives their own personal answer to the question.

4 チームになった生徒達が他のチームを見つけ、前の生徒の合図で全員質問をする。相手のチームが一斉に答えて、質問と答えの役を交代する。

The conductors play *janken*, and the losing train joins the back of the winning train. The game is played until there is only one very long train left.

5 前の生徒同士でじゃんけんして、負けたチームが勝ったチームの後ろにつく。一つの列になるまで続ける。

Variations

Have the students play “Rock, Paper, Scissors” in English. Additionally, have the conductors use the English phrase “Ready, go!” instead of the traditional Japanese phrase, *see no*, pronounced “say- no!”



バリエーション

英語でじゃんけんをする。また、生徒が合図する時は「せーの」ではなく「Ready, go!」と言う。

かるた Karuta #105



Students identify vocabulary words or phrases.
単語やフレーズを見分ける。



Flashcards
フラッシュカード



Groups
グループ



10-20 mins
10～20分



ES2
小学校2



Summary

Karuta is a popular game among Japanese elementary and kindergarten students. It is easily adaptable to review vocabulary, the alphabet, or other language points.

概要

「カルタ」は単語・アルファベット・その他の学習項目を復習できる、日本の小学生や園児に人気のあるゲーム。

Divide the students into groups and have them form a circle around either a table or two desks pushed together.

On each surface, arrange a set of flashcards face-up.

Call out a vocabulary item, for example, “blue.” The first student to take that card from the table keeps the card, and the student with the most cards at the end of the game wins. During game play, students should sit on their hands or stand with their hands placed on their heads.

1 生徒をチームに分けて、いくつかの円になってもらう。円の中にテーブルを置く、または2つの机をつける。

2 カードを表向きに並べる。生徒はお尻の下に手を入れて座るか、頭の後ろに両手を当てて立つ。

3 単語を読み上げる。その単語のカードを最初に見つけて叩いた生徒がカードをもらう。一番多くのカードをもらった生徒はそのチームの勝者となる。

Variations

To increase competition, call out more than one item at a time or break the class into teams and form the groups from one member of each team.

Challenge the students and check for listening comprehension by calling out similar-sounding or already-called words. If students touch the wrong card or touch any card for an already-called word, they are out for one turn or must give up one card.

This game can also be played with one set of flash cards as a class. In this case, arrange the cards either on a large table or on the floor.



バリエーション

競争の要素を取り入れるには、一つの円には各チームから一人の生徒が参加するチーム戦にする。または、同時に複数のカードを読み上げる。

スニング練習として、出てない単語や既に読み上げた単語を読む。この場合、生徒がカードに触ったら、1回休むまたはカードを一枚譲る。

カードのセットを一つ使って全ともできる。この場合は大きなテーブル、または床にカードを並べる。

Remarks

Teach the students “hands on your head” or “sit on your hands” as a command, and use this phrase to transition from one round to the next.



備考

生徒に「hands on your head」や「sit on your hands」を教えて、次のカードに切り替える合図として使う。

#106 Logogram 絵の並び替えゲーム



Students memorize words and work together in groups to form sentences.
生徒は単語を覚えて、グループで文章を作る。



Picture Cards,
Word List
絵のカード・
単語リスト



Groups
グループ



20-25 mins
20～25分



ES3
小学校3



Summary

In this game, students individually memorize words to review simple sentence structure as a group. The students use all aspects of their English ability, and the activity can be adjusted to various degrees of difficulty.

概要

生徒は個人で覚えた単語を使って、グループで簡単な文形を復習する。難易度の調整のできる、生徒の英語力を発揮させるゲーム。

Choose a simple sentence structure, such as person-present tense verb-adjective-object. The number of words in the sentence structure will be the number of cards per set.

Create a number of logographic cards such that each set has the right number of cards and that each student will have at least one card. These cards should represent words in the sentence structure. For example, one set of cards might be a stick figure pointing to itself for “I,” a stick figure eating something for “eat,” and a pile of hamburgers for “hamburgers.” Put each set into an envelope.

In class, divide the students into groups of a number equal to or less than the words in the target sentence structure. Have the group decide who will be captain for the first round.

Divide the board into as many vertical boxes as teams in the activity and horizontal boxes as words in the sentence. Give each group an envelope.

When you say “Go,” teams open their envelopes and arrange the cards in English grammatical order. After they have correctly done this, the captain runs to the board and puts the words in their team’s row, in the correct boxes.

Once all sentences are on the board, the captain of the fastest team must say their team’s sentence aloud, after which the captain of the second-fastest team must read their team’s sentence aloud, etc.

After each sentence is read, take down the logographic cards and put them in the envelopes, scrambling the words so that each envelope can make a new sentence.

- 1 簡単な文法事項を選ぶ。例えば、人+現在形の動詞+形容詞+目的語など。文の単語と同じ数のカードが1つのセットとなる。
- 2 単語を表す絵をカードに書いて、いくつかのセットを作る。生徒が少なくとも一人一枚のカードを持てるように準備する。文法事項に当てはまる単語を用いる。絵の例) 「I」は自分を指差している人、「eat」は食べている人、「hamburgers」はいくつかのハンバーガーなど。1つセットを完成すると封筒に入れる。
- 3 授業で、生徒をグループに分ける。グループの人数はカードの数より少なくする。グループごとにキャプテンを決めてもらう。
- 4 黒板を縦線でグループの数の区間に分け、さらに横線で単語の数の区間に分ける。グループごとにカードの入った封筒を配る。
- 5 教師が合図すると、生徒が封筒を開けてカードを文になるように並べる。文が完成するとキャプテンが前に出て、自分のチームの区間にカードを並べる。
- 6 全てのチームが文を書くと、一番速いグループから始めて、各グループのキャプテンが文を読み上げる。
- 7 カードと黒板から取って、封筒に入れ直す。新しい文になるようにカードを混ぜる。

Variations

For younger students, try using words from a familiar song, such as “Head, Shoulders, Knees and Toes.” Students try to arrange the words in the correct order and then sing the song.



バリエーション

低学年の場合、「Head, Shoulders, Knees and Toes」など生徒が知っている歌の歌詞を使う。生徒は単語を並べてから歌を歌う。

名刺ゲーム Meishi Game #107



Students practice greetings.
生徒は挨拶の練習をする。



Blank Cards,
Music, Markers
索引カード、
音楽、マーカー



Groups
グループ



15-30 mins
15～30分



ES3
小学校3



Summary

This game uses *meishi*, or personal cards, to allow students to be creative and move while practicing self-introductions.

概要

生徒は名刺を作って、教室を巡りながら挨拶を練習するゲームです。体を動かして、想像力を発揮できる機会です。

The students make five name-cards (*meishi*). It's a good idea to show them a model card.

1 生徒は5枚の名刺を作る。作る前に見本を見せるといいでしょう。

Clear out a large space in the room and make two groups. Have each group form a circle, one inside the other. Because the groups must have the same number of people, either the JLT or ALT can participate to balance the numbers.

2 教室に広い空間を作り、生徒を2つのグループに分ける。2つのグループで2重の円を作る。外の円と内の円の人数が同じであることを確認する。グループの人数を同数にする必要があるため、状況に応じて先生も参加する。

While the music is playing, one group of students rotates clockwise and the other counterclockwise. Stop the music at random intervals. When the music stops, students stop moving and introduce themselves to the person in front of them. They shake hands and exchange *meishi*. Repeat until students have exchanged all their own *meishi*.

3 音楽が流れている時、一つのグループが時計回りに、もう一つのグループが反時計回りに動く。無作為に音楽を止める。音楽がとまったら、生徒も止まり、目の前の人に自己紹介をする。握手して、名刺交換をする。全ての名刺交換を終えるまで続ける。

Variations

Have the students personalize each card they make, and change the introduction used with that card accordingly. For example, have the students not only write their names but also draw pictures of things they like on some cards and things they dislike on others. When they make introductions, they will say, "Hello. My name is _____. I like/don't like _____. Nice to meet you." For this variation, "I have _____," or "I want _____" works well, too.



バリエーション

生徒に創造力を駆使して自作カードを作らせます。自己紹介の例文もそれに応じて変えます。例えば、生徒の名前だけでなく、何枚かのカードに好きな物の絵を描かせ、また残りのカードに嫌いな物を描かせます。そして自己紹介の際、このように言うこともできます。"Hello. My name is _____. I like/don't like _____. Nice to meet you." (名刺交換)。"I have _____" または "I want _____" のような表現も使えます。

#108 Phonics Fan フォニックスのうちわゲーム



Students recognize consonant sounds in the alphabet.

生徒はアルファベットの様々な子音を聞き分ける。



Fans
うちわ



Groups
グループ



15-30 mins
15～30分



ES1
小学校 1



Summary

This is a quick, fun game to help students distinguish between different consonant sounds.

概要

にぎやかで所要時間の短い、子音と母音を練習するゲーム。

Divide the class into groups and give each group a fan.

1 クラスをチームに分け、チームごとにうちわを1つ配る。

Write the target consonant sounds, in letters, on the blackboard.

2 黒板にターゲット子音をアルファベットで書く。

The first student from each group stands in front of the blackboard with a fan in hand. Say a word that uses one of the sounds, and the students hit the letter that represents that sound. The first student to hit the correct letter scores a point.

3 チームの先頭の生徒はうちわを持って黒板の前に立つ。先生がターゲット子音が入っている単語を発音し、生徒がその子音を表している文字をうちわで打つ。最初に正しい文字を打った生徒が勝ちとなる。

Variations

▶ **Vowel-Sound Variation:** This variation of the game distinguishes between different vowel sounds. Instead of using letters, use picture cards to represent the particular sounds, such a picture of an apple for the short “a” sound or a picture of a king for the short “i” sound. Say a word, and the students hit the picture with the same vowel sound.

▶ **Two-Word Variation:** This variation concentrates on only two words. Write two words with almost identical pronunciation on the blackboard, such as “right” and “light” or “year” and “ear,” and play as above. See “Pronunciation Game” for a more extensive list.



バリエーション

▶ **母音バリエーション:** このバリエーションで生徒が母音を聞き分ける。文字の代わりに絵のカードで母音を表す。例えば、「a」の母音をappleの絵で表す。教師が単語を発音し、生徒が母音と同じ絵をうちわで打つ。

▶ **二つ単語バリエーション:** このバリエーションでは二つの単語に重点をおく。黒板に二つの似た単語を書き（例：“right”と“light”、“year”と“ear”）、教師がどちらかを発音して、生徒はその単語をうちわで打つ。詳しい単語リストは“Pronunciation Game”を参照。

発音の練習 Pronunciation Practice #109



Students voice difficult consonant sounds.
生徒が言いにくい子音を発音する。



Large Sound Chart
下表を大きくコピーしたもの



Groups
グループ



15-30 mins
15～30分



ES2
小学校2



Summary

It's never too early to practice pronunciation and avoid katakana English. Some of the consonant pairs that students find the most difficult are "r" and "l;" "v" and "b;" and "s" and "th." This activity helps students distinguish sounds.

概要

カタカナ英語の発音にならないように、発音の練習をするのは早ければ早いほど良い。生徒が特に難しく感じがちな音には「r」と「l」、「v」と「b」、「s」と「th」などがある。このゲームで、生徒は音を聞き分けられるようになる。

Show students how to produce the different sounds.

- ▶ "L" is formed by placing the top of the tongue on the back of the front teeth, but "R" is formed by pulling the tongue back from the teeth and holding it near the roof of the mouth.
- ▶ "V" is formed by gently biting the lower lip, but "B" is formed by pushing a puff of air through closed lips.
- ▶ "S" is formed by placing the tip of the tongue near the back of the teeth and hissing, but "TH" is formed by placing the tongue between the front teeth and pushing the sound out while pulling the tongue back.

Divide the blackboard into rows and the class into teams.

Show the students the sound chart and read each pair of words slowly, pointing to the appropriate word, and highlighting the different pronunciations by over-exaggerating the sounds. Repeat each word two or three times.

Read one of the words aloud. One student from each team writes "a" or "b" on the blackboard, depending on which column they think it came from.

Remarks

Although this game is difficult at first, by the end of the class students have usually learned the differences. If they are struggling, start with easier words and gradually increase the difficulty of the words. Pay special attention to your pronunciation of the words, but speak each word at a normal speaking pace.

1 それぞれの音の発音の方法を教える。

- ▶ 「L」は、舌の先を前歯の後ろにつけ発音する。「R」を発音する時はまず舌を口の中に浮かせておき、それから舌の端を歯の端に近づけて発音する。
- ▶ 「V」は下唇を軽く噛み発音し、「B」は唇を結び、ゆっくり吹く感じで発音する。
- ▶ 「S」は、舌を口蓋に当て発音する。「TH」を発音する時は、舌を前歯の間に入れ、舌を引っ込めながら音を出す。

2 生徒をチームに分け、黒板をチームの数に区切る。

3 下表を生徒に見せ、指差しながら単語を一組ずつゆっくり読み上げていく。発音の違いがある箇所を誇張して発音する。それぞれの単語を2、3回ずつ繰り返して発音する。

4 単語を一つ読み上げ、それぞれのチームから生徒が一人、どちらの欄の単語だったか考えて、「A」または「B」と黒板に書く。



備考

このゲームは、初めは難しいかもしれないが、授業が終わるころには生徒もだいたい音の違いが分かってくる。苦戦しているようであれば、簡単な単語から始め、だんだん難しくしていくと良い。自分の発音に特に注意を払いつつ、普通で言うように心がける。

R - L	R - L Combinations	S - SH	S - TH Combinations	V - B
raw - law river - liver right - light race - lace	grass - glass free - flee crash - clash grow - glow	sell - shell sun - shun sill - shill said - shed	sank - thank saw - thaw sing - thing sick - thick	vend - bend vest - best vet - bet vowel - bowel

#110 Rhythm Concentration リズム集中力



Students say numbers to a rhythm.
生徒は英数字をリズムに合わせて言う。



Musical Skills
音楽



Flashcards
数字カード



Groups
グループ



15-30 mins
15～30分



ES3
小学校3



Summary

This is a fun game that has the students clapping, slapping, and rapping.

概要

拍手したり、ラップしたり生徒に楽しく興味を引き起こすゲーム。

Make groups of five or six students and have them sit in a circle on the floor. Place one number flashcard directly in front of each student.

1 生徒を5～6人のチームに分け、円の形で床に座らせる。一人一人の生徒の前に数字カードを一枚おく。

The game has four beats to each bar. Students slap their hands on their laps for the first two beats and clap their hands for the second two beats. The first and second beats, the lap beats, are rests. The starting student, on the third beat, will say their number as they clap. On the second beat, they will say the number of any other student in the circle. That student becomes the speaking student for the next bar.

2 教師の拍子に合わせて、生徒は2回ひざの上を叩き、2回手を叩くパターンをずっと繰り返す。手を叩くと同時に一番目の生徒が自分の数字を言う。2回目手を叩くと、今回は他の生徒の数字を言って、その生徒の番となる。

Example / 例:

Action —	lap	lap	clap	clap	lap	lap	clap	clap	lap	lap
Say / 言うこと —	-	-	6	4	-	-	4	9	-	-
叩くところ —	ひざ	ひざ	拍手	拍手	ひざ	ひざ	拍手	拍手	ひざ	ひざ

Students should start slowly at first but can speed up as they grow comfortable with the game.

3 最初はゆっくりで、生徒がゲームになれると段々拍子を早くする。

When a mistake is made, the chain stops and everybody rotates cards one to the right. The person who made the mistake starts the rhythm again.

4 生徒が間違えたら、拍子をやめて、カードを右に回す。間違えた人から再び始まる。

Variations

To use this activity in junior or senior high school, try using vocabulary words or practicing grammar. For example, have them answer questions such as “What do you like?” Students say to the rhythm, “I like pizza. And you?” This can work for advanced elementary students as well.



バリエーション

中学生・高校生・高学年の小学生の授業では、単語や文法で行う。例えば、「What do you like?」をテーマとして生徒が拍子に合わせて「I like pizza. And you?」と言う。

レベルが高い生徒のために、カードを変えます。例えば、アルファベットカードを使います。

For an advanced elementary class or first year junior high students, use alphabet flash cards.

スーパーメガじゃんけん Super Mega Janken #111



Students review vocabulary.
生徒が単語を復習する。



Vocabulary
単語



Vocabulary
Cards
単語カード



Groups
グループ



15-30 mins
15～30分



ES2
小学校2



Summary
“Super Mega Janken” (or *Don Janken*) is an activity that students enjoy and is useful for reviewing vocabulary or grammar.

概要
生徒が文法や単語を楽しみながら復習するためのアクティビティー。

Divide students into two teams of no more than 10 students. If there are more than 20 students, play two or three games at once.

1 生徒を多くても10人の2つのチームに分ける。20人以上の生徒がいるクラスは、2～3ゲームを一度に行う。

Place the vocabulary cards face down in a long row across the room. The two opposing teams line up at either end of the row of cards.

2 部屋を横切るようにカードを下に向けて長い列にして並べておく。2つのチームはそれぞれ両端のカードに分かれて並ぶ。

The first student from each team, starting at their respective ends, turn each card over and say aloud the card’s content in English. They turn the card back over and move to the next card. They continue until they reach the same spot, somewhere in the middle.

3 それぞれのチームの最初の生徒はカードを順番に裏返して、カードの英単語を大声で言いながら、相手チームの最後尾を目指す。一度めくったカードは再び表を下にし、次のカードへと移動する。二人の生徒がお互い同じカードのところへ来るまで続ける。

The students *janken* to see who continues. The loser returns to the back of their line and the next person of that team starts from the beginning. The student who won *janken* continues until they reach the next opposing student.

4 二人が同じカードの位置へ来たらじゃんけんをし、負けた人はチームの列の後ろに戻る。そして、次の生徒が最初から始める。一方、ジャンケンに勝った人はそのまま続けて進み、相手チームの次の生徒に会うまでどんどん進む。

Points are scored when one team reaches the other team’s first card. A student who scores a point returns to the back of their team’s line, and the team again starts from their home card.

5 どちらかのチームが相手のチームの最初のカードまでたどり着いたら、得点となる。アクティビティーの後に全員で単語を復習する。

Remarks

For younger students, use one category. For older students, use previously covered vocabulary, a sentence, or a familiar grammar pattern.



備考

低学年の場合は単語の種類を一つだけにします。高学年には、以前勉強している単語や文、または文法を使った問題でも良い。

Teach students to play *janken* in English for a cultural and English lesson. It should be noted that many different versions of Rock, Paper, Scissors exist in English, and students who have learnt one variation might be resistant to learning another.

文化的な英語の授業として、英語のじゃんけんの仕方を教える。英語のじゃんけんには色々な種類があるので、別の種類の新しいじゃんけんでは混乱するかもしれない。

#112 This Cat is Black Adjective Game この猫は黒い (形容詞ゲーム)



Students describe objects using adjectives.
形容詞を使って物について話す。



Picture Cards
絵のカード



Groups
グループ



10-20 mins
10～20分



ES3
小学校3



Summary

This game is a great way to review adjectives. The students make sentences to describe objects and receive points.

概要

このゲームは形容詞の復習に非常に良い。生徒は対象物を英文で説明し、点数で競う。

Teach or review the adjectives of color, shape, and size.

1 色・形・大きさなどの形容詞を教える。

Introduce the sentence pattern, "This ... is" Give several examples. For instance, hold up a picture and say, "This cat is black."

2 例文を紹介する。"This __is __." (この__は__だ。) 例：猫のカードをみせ、"This cat is black." (この猫は黒い。)

Make groups and give the groups two minutes to make their own sentences.

3 生徒をチームに分け、2分間でチームごとに一文を作らせる。

One group at a time says a sentence. Once the students have said a sentence, it cannot be repeated. Give each group a point for every correct answer. The group with the most points wins.

4 各チームが文を発表する。一度使った文は他のチームが使えない。正しい文一つに対して、チームに1ポイントを与える。

Variations



バリエーション

Play Bingo by placing a number of color adjective flashcards and concrete noun flashcards on the board. For a five-by-five Bingo grid, seven colors and seven objects work well. In the spaces of blank Bingo cards, students draw matched-pair objects, for example, "green cat" or "purple tree." After the sheets are filled, go around the class and have students in turn make sentences based on what they've drawn, for example, "This cat is green" or "This tree is purple."

色と物のカードを使って、BINGOを行うこともできる。5x5のビンゴカードには7つの色と7つの物を使うと良い。ビンゴカードのマスに、生徒が色と物を合わせた絵を描く。例えば、「green cat」や「purple tree」など。マスが埋まったら生徒が文を作って、その文でビンゴを行う。例) 「This cat is green」・「This tree is purple」

小学校

交通信号 Traffic Lights #113



Students listen and move according to the teacher's directions.
生徒が教師の指示を聞き、それに従う。



None
なし



Groups
グループ



10-20 mins
10～20分



ES1
小学校 1



Summary

This activity is useful for practicing commands and is also a good energizer. Students move from one end of a designated space, such as a basketball court, to the opposite end based on commands by the teacher.

概要

命令を練習する、生徒を元気にするゲーム。体育館など広いところを使って、先生の指示に従いながら生徒が部屋の端から反対側の端を目指す。

Have the students gather at a starting line.

Give commands the students must follow in order to reach the end point. The two most basic commands for this game are:

- ▶ Green light: Students may move around.
 - ▶ Red light: Students must freeze.
- Additional commands may include:
- ▶ Bridge: Students lie down and form a bridge by making an arch with their backs.
 - ▶ Crash: Students fall to the ground.
 - ▶ Yellow Light: Students move in slow motion.
 - ▶ Snake: Students wiggle on the ground like a snake.
 - ▶ Backwards: Students can either walk backwards, or walk back towards the start line to lengthen the game.
 - ▶ Frog: Students hop like frogs, or leapfrog over each other.
 - ▶ Jump: Students jump or hop on one leg.

The game continues until one student reaches the finish line.

- 1 生徒はスタートの位置で並ぶ。
- 2 教師から指示を出す。基本的な指示は2つある。
 - ▶ Green light: 生徒が動ける。
 - ▶ Red light: 生徒が動けない。
 その他のコマンド:
 - ▶ Bridge: 生徒は横になり、ブリッジをして、橋の形を作る。
 - ▶ Crash: 生徒は床に倒れる。(そのままにいる)
 - ▶ Slow: 生徒はスローモーションに動く。
 - ▶ Snake: 生徒は床に蛇のようにニョロニョロと動く。
 - ▶ Backwards: 生徒は後ろ向きに歩く。あるいはゲームを延長するためにスタートラインの方向に後ろ向きに歩く。
 - ▶ Frog: 生徒はカエルのように飛ぶ。
 - ▶ Jump: 生徒は一本足でピョンピョン飛ぶ。
- 3 生徒の中の一人がフィニッシュラインに着くまでゲームを続ける。

Variations

The instructions can be changed every time the game is played. This game can be used to practice command forms, animals (have students mimic snakes, snails, tigers, or any animal as they cross the room), and other vocabulary.



バリエーション

ゲームをするたびに指示を変更できる。このゲームを通じて生徒が命令・動物名(蛇、かたつむり、タイガーなどをまねる)・その他の単語の復習もできる。

Remarks

This game works much better in a large space, such as the school gym. Having signs made up for the above instructions can make the game run more smoothly, especially with younger children.



備考

このゲームに使用される部屋は大きければ大きいほど良い。上気の指示を看板に書くとゲームをもっとスムーズに行うことができる。

#114 Twister® ツイスター



Students move according to the teacher's directions.
英語の指示を聞いて動く。



Vocabulary
単語



Twister Boards,
Spinners
ツイスターマット
とスピナー
(回転する針が
ついた指示番)



Groups
グループ



10-20 mins
10~20分



ES2
小学校2



Summary

This game is excellent for reinforcing body part names, colors, and the words “left” and “right.” On command, students must place their right or left hand or foot on a square of a certain color.

概要

色・左と右・体の部位などの単語を復習するためのゲーム。指示を出すと、生徒はマットの指定された色の上に指定の左右手足を置く。

Place either an actual Twister board or large squares of cardboard with four colors on the floor (if using cardboard tape the squares to the floor). Have students remove their shoes.

1

ツイスターゲームのマット（また色を塗った段ボール）を床に敷いて、生徒が上履きを脱ぐ。

Students make groups of four to five people. Each group receives one Twister board and two spinners. Spinners can be actual game spinners, or pieces of cardboard divided into four quarters. One spinner should have a hand or foot drawn in each quarter and the other should have a color marked in each quarter. A bottle or pen can be used to spin.

2

生徒を4・5人のグループに分け、それぞれのグループに一つのツイスターマットと二つのスピナーを配る。スピナーがない場合、段ボール二枚をそれぞれ十字を描いて四等分し、一枚は四角に右手、左手、右足、左足をそれぞれ描く。もう一枚は、四角を一色ずつ色で塗る。ペットボトル、ペンなどは十字の交点の上で回転させ、針の代わりとして使える。

One student from each group is the spinner; the other students play on the board. The spinner spins twice (once to determine the color, once to determine the limb) and calls out the result, for example, “right hand blue” or “left foot red.”

3

グループの一人が指示役になる。他のメンバーはマット上でゲームをする。指示役の生徒は手足のスピナーと色のスピナーの針を回転させ、指示を出す。例えば、“Right hand blue!”（右手、青!）や“Left leg red!”（左足、赤!）といった具合。

The other players place the limb specified by the spinner on a square of the appropriate color. Two players may not use the same square. Thereafter, players may not move the limb from that color square until commanded to do so. No part of the players' bodies except their hands and feet may touch the ground at any time.

4

他のメンバーは指示通りの手足を指定の色の上に置く。二人が同時に同じ丸を使ってはいけない。手足を丸の上に置いたら、次に同じ手または足を動かす指示があるまで、その丸から離れてはいけない。足と手以外床に触ったらアウトとなる。

Play continues either until someone falls or until there is only one person left standing. The game can begin again with a new person operating the spinners and calling out body parts.

5

誰かがバランスを失って倒れる、または指示に従うのが不可能になるまで続ける。指示役の生徒を交代し、再びゲームを行う。

Remarks

This game works best in large spaces, such as the school gym.



備考

体育館などの広い場所が最適。

アルファベットのジェスチャーゲーム Up, Down, Touch the Ground #115



Students perform movements assigned to the letters of the alphabet.
生徒が読み上げられた小文字に応じてジェスチャーをする。



None
なし



All
全員



5-15 mins
5 ~ 15分



ES1
小学校 1



Summary

This activity is useful for introducing lowercase letters of the alphabet. It also makes a good warm-up activity in first-year junior high school. As the teacher reads out letters of the alphabet, students perform a series of motions to indicate where the letter falls on a line.

概要

このアクティビティーはアルファベットの小文字の配置を復習するには最適。また、中学1年生に対して小手調べにすることもできる。先生は文字を読んで、生徒がその読み上げられた小文字に応じて正しいジェスチャーをしてもらう。

Draw two horizontal lines on the blackboard and write the alphabet in lowercase between them.

1

横線を2本黒板に書いて、そこに小文字のアルファベットを全て書く。

Show students the differences between letters such as "a," which fits between the lines, "p," which descends below the line, and "h," which extends above the line.

2

生徒に線を越えない字（例：“a”）、下線を越える字（例：“p”）と上線を越える字（例：“h”）の違いを教える。

Read the letters aloud or have the class sing the alphabet song, with students raising their arms over their heads for letters like “h,” squatting to touch the floor with letters like “p,” and standing with their hands at their sides for letters like “a.”

3

アルファベットを読み上げ、またはクラスでアルファベットの歌を歌い、生徒が下記のジェスチャーをしてもらう。線を越えない字なら、腕を脇に降ろす。例：a, c, e。上線を越える字なら、手を挙げる。例：b, d, f。下線を越える字なら、座る。例：g, j, p, q。

Variations

Make the game more difficult by reading the letters quickly, backwards, or out of order.



バリエーション

難易度を上げるには、速く文字を読み、またはランダムに読む。

#116 Visual Cues ビジュアル・キュー：手話と音響学を組み入れる



Students use sign language to practice recognizing sounds from the alphabet. アメリカンサインランゲージ (ASL) を使って、発音の似ているアルファベットを練習する。



American Sign Language
ASL のアルファベット表



All
全員



5-15 mins
5 ~ 15分



ES1
小学校 1



Summary
One problem with teaching phonics is that beginning students often can't distinguish between certain sounds. This exercise uses American Sign Language (ASL) to help students differentiate between these difficult sounds. Students enjoy the physical-response component of this activity as well as the concentration it requires.

概要
似ている発音の違いを聞き取れないことは、始めて英語を勉強する生徒にはよくある問題。この練習では、アルファベットの難しい発音の違いを聞き分けられるようにASLを使う。生徒はこの活動の運動的な要素を楽しむと同時に集中力を養う。

Review two contrasting, but difficult, sounds (such as "l" and "r") with the students.

1 発音が似ており、難しい音声 (例：“R”と“L”) を生徒と復習する。

Show students the sign language symbol for these letters with a copy of the “American Sign Language:”
<http://www.iidc.indiana.edu/cedir/kidsweb/amachart.html>.

2 生徒にこの文字のサインランゲージを教える。生徒にASLのプリントを配る。(http://www.iidc.indiana.edu/cedir/kidsweb/amachart.htmlを参照)

Call out words that use one of these sounds, such as "lice" or "rice." Students attempt to show the correct sign.

3 その発音を含んでいる単語を言う (例：“lice”と“rice”)。生徒が正しい手振りをする。

Continue until everyone is making the correct sign.

4 全員が正しい手振りをするまで続ける。

Variations

Use the alphabet song with the ASL chart. As the students sing the song, they make the appropriate hand sign for each letter of the alphabet. This helps everyone learn as they sing.



バリエーション

ABCの歌を使う。生徒にASLのチャートを配って、ABCの歌を歌いながら手振りで文字を見せる。歌っているうち生徒は手振りを覚える。

違うものはどれ? Which One is Not Like the Others? #117



Students group vocabulary into categories.
単語をグループに分ける。



Vocabulary
単語



Word Lists
単語リスト



Single
個人



10-20 mins
10~20分



ES3
小学校3



Summary

Students pick out the odd word from a list that is read aloud to them. This game is a fun way to review vocabulary.

概要

先生が読み上げる単語リストの中から、他のものが持っている共通点がない単語を選ぶ。単語を復習するためのにぎやかなゲーム。

Before class, create lists of four to five words. Each list should contain one word that unambiguously does not belong the same category as the remaining words, for example, "monkey," "elephant," "book," and "penguin."

After explaining the game in class, read out one of the lists slowly, repeating for clarity if necessary.

Call on the first student who raises their hand to answer and ask them to identify which word does not belong in the category. Give points to the winner and repeat.

1

授業前、4~5単語のリストをいくつか作る。リストの単語には共通点があつて、1つの単語だけにはその共通点がないように作る。例) 「monkey」・「elephant」・「book」・「penguin」。

2

ゲームのやり方を説明し、一つの単語リストをゆっくりと読み上げる。必要があれば、リストをもう一度読み上げる。

3

手を上げた生徒に当て、生徒が共通点を持たない単語で答える。正解は生徒の得点となる。次の単語リストで繰り返す。

Remarks

Beyond simple noun categories, try lists in which all words but one have the same initial starting sound. Also, to challenge more clever classes, narrow the category requirements. For example, instead of the list as presented above, try "monkey," "cat," "dog," and "snake." All are animals, but the first three have fur.



備考

「動物」など簡単な名詞のグループ以外、発音の共通点なども使う。上級のクラスでは、共通点をもっと詳しくする。例えば、「monkey」・「cat」・「dog」・「snake」は全て動物だが、snakeだけは毛がない。