

ゲーム & アクティビティ

ビンゴゲーム

- ① 5×5、3×3などの縦横にマス目の書かれた紙を配る。
 - ② 子どもはその紙に単語や数を書く。
 - ③ 指導者が言う単語がマス目にあれば印をつける。
 - ④ 印が縦横斜めにそろった時に「BINGO!」という。
 - ⑤ 一番早くビンゴになって人の勝ち。(シールなどもらう)
- 応用**③をクジに変えても良い。

キーワードゲーム

- ① 子どもはペアになって向かい合って座る。
- ② 2人の間に消しゴムなどを置く。キーワードになる単語を確認する。
- ③ 教師がいう単語を全員で繰り返す。
- ④ 指導者がキーワードを言ったときは繰り返さず消しゴムを取る。
- ⑤ 消しゴムを取った人の勝ち。

ミッシングゲーム

- ① 教師は絵カードの単語を言いながら黒板に貼る。(約10枚)
 - ② 子どもが机にふせている間に絵カードの1枚を隠す。
 - ③ 子どもは顔をあげどの絵カードがないかを答える。
 - ④ 答えられた人の勝ち。
- 応用**②の後で順番を入れ替えたり、隠す作業を児童にさせたりする。

ステレオゲーム

- ① 1グループが前に出る。
 - ② 単語帳などからグループの人数分の単語を選ぶ。
 - ③ そのグループが一斉に異なる単語を言う。
 - ④ その他の児童は何と言ったか聞き取り、答える。
 - ⑤ 全て答えられた人の勝ち。
- 応用**単語ではなく質問をしてそれに答える形でも良い。

ポインティングゲーム

- ① 子どもはペアになる。
 - ② 1冊の教科書(単語ノート)を開く。
 - ③ 教師が単語を言う。
 - ④ 子どもは言われた単語をすばやく指さす。
 - ⑤ 早く指をさした方の勝ち。
- 応用**2回目以降は別な指やもう一方の手でさし示す。より多くさし示した人の勝ち。

ジェスチャークイズ

- ① 教師は身体の動きで単語を表す。
 - ② 見ている児童はその単語が何かを考え、答える。
 - ③ 手を挙げて答え、正解した人の勝ち。
- 応用**定着が未熟な単語の場合は、黒板に貼っておいたり、発音練習をしたりしておくが良い。

チェーンゲーム

- ① 5～6人1グループで1列に並ぶ。 ABCDEF
 - ② BはAに質問し、Aは答える。
 - ③ CはBに質問し、BはAの答えと自分の答えを言う。
 - ④ DはCに質問し、DはA Bの答えと自分の答えを言う。
 - ⑤ 繰り返し行い、最後の児童は、自分の列の答えに自分の答えを加えて答える。
 - ⑥ 全て答えられたら全員で拍手。
- 応用**分からなくなったら個別で質問しても良いことにする。

ラッキーカードゲーム

- ① 教師は単語カード1セットの中からあらかじめカードを決めておく。(ラッキーカード)
- ① グループになり、単語カード1セットをグループで分ける。
- ② 自分の前に絵を上にして並べる。
- ③ 1番の子どもが右隣に“What do you want?”と、たずねる。
- ④ 右隣の子どもは1番の前にあるカードの中から選んで“I want ~.”と答えてそのカードをもらう。
- ⑤ 右隣の子は、またその右隣の児童に同様に尋ねる。
- ⑥ 教師の合図があるまで繰り返す。
- ⑦ ゲーム終了時にラッキーカードを発表し、持っていた児童の勝ち。

21ゲーム

- ① 全員で21までの数の言い方を確認する。
 - ② 子どもはペアになる。
 - ③ 互いに3つまでの数を言い合う。
A: one two three
B: four five
A: six B: seven eight
...
 - ④ 21を言った人の負け。
- 応用**数を100までなどに増やす。

カード取りゲーム

- ① 子どもはグループになり、単語カード1セットを机に並べる。
 - ② 教師が言う単語を聞き、そのカードを取る。
 - ③ 最後のカードがなくなるまで行う。
 - ④ 多く取れた人の勝ち。
- 応用**自分の取った枚数を英語で数える。