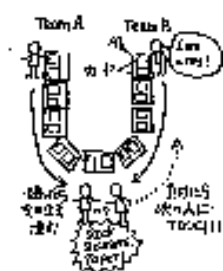

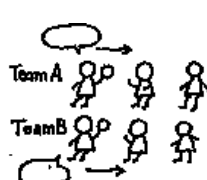


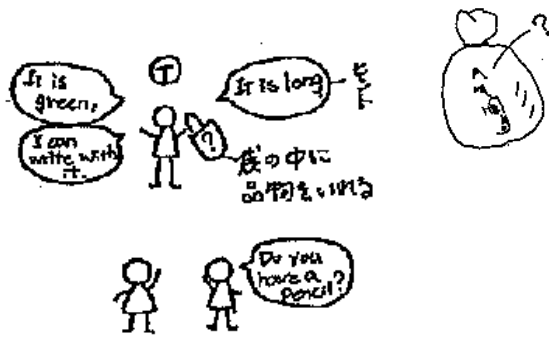
イントロダクション・アクティビティ

<p>★Find your partner★ *先生を含めて4人以上</p> <p>【教具】2色の色紙</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒を2チームに分ける。 ② 生徒の人数が奇数なら講師も仲間に入る。 ③ 2色の紙を準備し、各チームの人数分、数字を書いて2つ折りにする。 ④ 各チームを教室の端と端（できるだけ遠くに）に立たせる。 ⑤ それぞれのチームの色別の紙を一人1枚ずつとらせる。 ⑥ 生徒は自分の数字を確認する（他の生徒には数字を見せないようにする）。 ⑦ タイマーをセットする（4人で下の8.の2往復の会話ならば15-20秒にセットします）。 ⑧ 生徒は自分と同じ数字の生徒を大声を上げて探し、決まった質問を行う。 （継続生なら、生徒の定着度などにより、住んでいるところ、好きな食べ物など、講師が初めに決めて板書しておく。） （生徒は自分の立っている場所から動いてはいけない。） P1 “I’m No.1.” P2 “I’m No.1, too.” P1 “Hi, My name is Takeshi. Nice to meet you.” P2 “Hi, My name is Yoshiko. Nice to meet you, too.” : : : ⑨ タイマーが鳴ったら、全員、自分のパートナーの紹介を行う。 	<p>★Fruits Basket (椅子取りゲーム)★</p> <p>*比較的人数の多いクラス向き</p> <p>【教具】椅子、英語ソングCD</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒数よりひとつ少ない椅子を丸く並べる。 ② ソングCDより “Seven Steps”などを流し、椅子の周りを生徒に歩かせる。 ③ 音楽が止まったら、生徒は近くの椅子に座る。 ④ 椅子に座れなかった生徒が自己紹介を行う。椅子に座った生徒は、自己紹介する生徒に応じて挨拶をする。 P1 “Hello.” Pall “Hello.” P1 “My name is Keiko. Nice to meet you.” Pall “Hi, Keiko. Nice to meet you, too.” ⑤ 椅子をひとつ減らし、P1を除いた生徒で同様に繰り返す。 <p>★Whose turn? (カード取りゲーム)★</p> <p>*人数の少ないクラス向き</p> <p>【教具】白紙のカード人数分（そのうちの1枚は絵入り）</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒の人数分のカードを用意する。一枚は絵が書いてあるオニカード、裏は同じ模様のもの。 ② 1,2,3!で一斉にカードを引かせる。 ③ オニカードを引いた生徒は自己紹介をする。内容はPCまでに学習した、「年齢」「好きなもの」「持っているもの」「できること」「家族について」などから2・3点について英語で発表するとよいでしょう。
--	---

覚えさせたい文型や単語の定着に適したアクティビティ

<p>★チェーンドリル★ *3人以上</p> <p>【教具】動詞のピクチャーカード</p> <ol style="list-style-type: none"> 丸くなって座る。 手にした動詞カードについて1枚ずつ基本文を言い、次の生徒に渡す。 例 “I am playing the piano.” ②を続けながら、カードを2枚に増やしていく。(クラスの人数が8人なら3枚にしてもよい) カードが手元に2枚重ならないように、基本文をすばやく言う。 カードが手元に2枚たまったらアウト。 <p>※ 慣れてきたら、Q&A方式にしてもよい。また、主語を Junko, Isamu などに置き換えて練習する。</p> <p>S1: What are you doing, S2? S2: I am playing the piano. What are you doing, S3? S3: I am playing the piano. What are...</p>	<p>★陣取りゲーム★ *2人以上</p> <p>【教具】その課の単語のピクチャーカード</p> <ol style="list-style-type: none"> 机の上にカードを並べていく。 (生徒に言わせながら置く) 2チームに分け、順番にカードにタッチして、その単語を発音していく。 相手チームに出会ったところで “Rock, scissors, paper.” 勝った生徒は先に進む。負けたチームは次の生徒がスタート。 先に相手チームの陣地にたどりついたチームの勝ち。 *単語だけではなく、文型の練習にも使えます。 <p>(注意) 下図では机を並べかえていますが、テーブルでも十分に行うことができます。</p> 
<p>★Spoons★ (カード集めゲーム) *2人以上</p> <p>【教具】動詞のピクチャーカード×4枚ずつ</p> <ol style="list-style-type: none"> 丸くなって座る。 真ん中に人数分から1か2マイナスした数の品物やチップを置く。 ピクチャーカードを裏面にし、一人に4枚ずつ配る。 “One, two, three!” でいらないカードを裏面のまま右隣の生徒にまわす。 同じカードが4枚集まったら品物やチップをこっそり1つ取る。 誰かが真ん中にある品物やチップを取ったら、他の生徒もすばやくそれを取る。取ったらそのままポイントになる。取れなかった人は残念! ポイントはなし。 同じカードが集まった生徒は、そのカードの人物や動詞を使って、“Yoko is drawing a picture.” などの Target Sentence を言う。 2~6を何回か繰り返して行い、ポイントを競う。 	<p>★Quick-Quick (おにごっこ)★ *先生を含めて3人以上</p> <p>【教具】バトンになる物(2~3個)</p> <ol style="list-style-type: none"> 丸くなって座る。 2人が同時にスタート。 Target Sentenceを言ったら隣の生徒にバトンを渡す。 バトンが追いついた生徒はアウト。  <p>★リレーゲーム★</p> <p>【教具】バトンになる物</p> <ol style="list-style-type: none"> 2列に並び Target Sentenceを言ってから次の人にバトンを渡す。 速く正しく言えたチームの勝ち。 

コミュニケーションを目的としたアクティビティ

<p>★Three Hints ゲーム★</p> <p>【教具】品物とそれを入れる袋</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 講師は袋の中に品物を入れておく。 ② 講師は、その品物について3つヒントを出す。 “It is long.” “It is yellow.” “I can eat it.” ③ 生徒は何が入っているか当てる。 S: Do you have a banana? T: Yes, I do. など ④ 当てた生徒が1ポイント。 	<p>★Boys めくり★ (3人以上)</p> <p>【教具】人物のピクチャーカード</p> <ol style="list-style-type: none"> ① ピクチャーカードを3～4セット用意し、まとめて裏返して床の上に置く。 ② 百人一首の「ボウズ」「ヒメ」にあたるカードを決める。例えば、grandfather が「ボウズ」、brother が「ヒメ」のように。 ③ カードをめくる順番をジャンケンで決める。 ④ 一枚ずつカードをめくりながら、カードの絵を使って基本文を言う。 Ex (father のカードを引いたら) “This is my father. He is my father.” ⑤ 言えたらそのカードをキープできる。 ⑥ 「ボウズ」カードを引いたら、それまでに集めた全てのカードが没収されてしまう。また、「ヒメ」カードを引いて、基本文を正しく言えたら、没収しプールされたカードを全てもらうことができる。 ⑦ 最後に、一番多くカードを持っている生徒の勝ち。 <p>(留意点)</p> <p>★ 最後に1枚もカードを持っていない生徒がいる場合、必ずフォローしてあげること。</p>
<p>★カード争奪ゲーム★</p> <p>【教具】くだもの等のピクチャーカード（複数枚）</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒はペアになる。 ② 机またはテーブルの上に、ピクチャーカードを絵の面を上にして並べる。 ③ 自分の好きなカードを交互に取っていく。 このとき、次のように発話をさせる。 “These are oranges.” ④ カードをすべて取り終わったら、お互い1枚ずつ選び、相手に見ないように手に持つ。 ⑤ 生徒はジャンケン “Rock, scissors, paper.” をする。 ⑥ 勝った生徒 (A) が、最初に相手の持っているカードを当てるための質問をする。どちらかが当たるまで交互に質問を続ける。 A: What are these? Are these melons? (B が持っているカードについて質問する。) B: Yes, they are. They are melons. (No. の場合は B が質問する。) ⑦ Here you are. と言って、当たったカードを相手に渡す。 A: Thank you. ⑧ 当たったら1ポイント。 ⑨ 相手のカードをすべて奪うか、時間内で多くのカードを持っている生徒の勝ちとなる。 	<p>★1・2・3ゲーム★</p> <p>【教具】なし</p> <ol style="list-style-type: none"> ① カテゴリーは既習のものならば何でもOK。講師が決める。(今回はWhat do you have?にする。) ② まず、チェンドリルで次のような会話を練習する。 S1: I have a cat. What do you have, S2? S2: I have a camera. What do you have, S2? S3: I have a dog. What do...? この時、誰が何をもっているのか生徒に暗記させる。 ③ 練習が終わったら、全員起立して、ゲーム開始。 ④ 講師は1・2・3と言う。“Three!”の掛け声のところで一番早く挙手した生徒が発表の権利を得る。 ⑤ 一番速く手を上げた生徒は、友達を一人選んで、その子のことについて発表する。 Ex) Keita has a workbook. ⑥ 発表内容があっていれば発表した生徒は着席できる。 <p>(応用)</p> <p>★ 最後に残った生徒は、全員のことを発表する。</p> <p>★ 座っている生徒は、誰が早く挙手したかをチェックする。</p>

<p>★カード没収ゲーム★</p> <p>【教具】名詞のピクチャーカード人数分</p> <ol style="list-style-type: none"> ① ペアになって座る。 ② ピクチャーカードを一人一組、手に持つ。 ③ ピクチャーカードの絵を覚える。 ④ お互いに、カードの中から好きなカードを一枚、相手に見えないように隠して持つ。 ⑤ “Rock, scissors, paper.” で勝った生徒が、相手の生徒の持っているカードを当てる。 S1: Do you have a jump rope? ⑥ S2 は当たったら Yes, I do., はずれたら No, I don't. と答える。 ⑦ 次に S2 が質問し、S1 が答える。 ⑧ 先に当てた方が相手のカードを没収する。 ⑨ 4に戻って、4～8を繰り返す。 ⑩ タイムを決めておき、多くのカードを奪った方が勝ち。 	<p>★Angry+Happy★</p> <p>【教具】angry,happy,hungry などの感情を表す形容詞のピクチャーカード（人名も書いてある）</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 丸くなって座る。 ② ワークシートのカードを生徒の輪の真ん中に山積みにする。裏を向けて、カードの絵を見えないようにしておく。 ③ 1人ずつ順番にカードを引き、カードについての英文を言う。 “Hiroshi is hungry.” など。 ④ 引いたカードは自分の手持ちのカードとしてキープする。 ⑤ Angry カードが出たら、 “Oh, no! Dick is angry!” と言い、手持ちのカードをすべて返却して山積みのカードとは別に置いておく。 ⑥ Happy カードが出たら、 “How lucky! Junko is happy.” と言い、返却用の山に積んであるカードを全てもらえる。カードがない場合は、残念！何ももらえない。 ⑦ 最後に一番たくさんカードを持っていた生徒の勝ち。 *1 枚も持っていない生徒のフォローを忘れずに！
<p>★Guessing ゲーム No.1★</p> <p>【教具】なし</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒が講師の好きなものを当てる。 ② 答えがYesの場合は1ポイント。 Ex. S: Do you like grapes? T: Yes, I do! <p>* または講師の嫌いなものを当てる。 答えがNoの場合は1ポイント。</p>	<p>★Guessing ゲーム No.2★</p> <p>【教具】有名な人、キャラクターの写真 知らない人の年齢を当てるゲーム。</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒は、講師の持っている写真の人物の年齢を推測する。 Ex. S: Is he fifteen years old? T: No, he isn't. He is older. (わかりにくい場合はヒントを与えてもいい) ② 当たったら1ポイントゲット。
<p>★何か変わったかな？★</p> <p>【教具】部屋の中にある物</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 部屋の中にある物を使って、5～6個の品物を机の上、下、まわりなどに置く。 ② 講師の“Close your eyes.”の指示に従って、生徒は目を閉じる。 ③ 講師は品物を1つ移動する。 ④ 講師の“OK”の合図で生徒は目を開け、生徒は何か移動しているかを発表する。 S1: A cat is behind the door now. It was on the desk.” ⑤ 当たれば1ポイントゲット。 ⑥ 全員で④の英文を言って練習する 	<p>★黒ヒゲ Jump ゲーム★</p> <p>【教具】市販の黒ヒゲゲーム</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒は順番に剣をさしていく。その時、必ず次の会話を する。 S all: What color do you want? S1: A blue one, please. S2: Here you are. (と言いながら、青い剣を渡す) S1: Thank you. S2: You're welcome. ② 黒ヒゲがジャンプしたら、それをキャッチする。誰かがキャッチしてもよい。 ③ 剣をさして黒ヒゲをジャンプさせた生徒は1ポイント獲得。黒ヒゲをキャッチした生徒も1ポイント獲得。

文字学習のためのアクティビティ

<p>★アルファベット de ハンガリー★</p> <p>【教具】 alphabet の大文字、小文字のカード、ジョーカー</p> <ol style="list-style-type: none"> ① ハンガリーの要領で、各自にカードを配る ② 大文字と小文字のペアがあったら、手元におく ③ 最後に手元においたカードを発表する（読み上げる） 	<p>★並べ替え練習★</p> <p>【教具】 Target の文を単語ごとに書いたカード</p> <ol style="list-style-type: none"> ① Target の文ごとにまとめたカード 1 セットずつ各自に配る。 ② それぞれの生徒はできたら、先生にチェックしてもらう。（先生にみせ、その文を読み上げる） ③ できたら、また次のセットに挑戦！ <p>*より難しくしたい時は、1 枚裏に日本語の意味が書いてあるカードをまぜておき、生徒に英語を考えさせ書かせる。</p>
<p>★文字カード読みゲーム★</p> <p>【教具】 alphabet の大文字、小文字のカード、ジョーカー</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒に文字カードを1枚ずつ見せて単語を読んで確認する。 ② チェンドリルを行う。（1枚ずつ読んでまわす） ③ Target をボードまたは机の上に作り、確認する。 ④ 目をつぶらせ、カードを一枚かくす。 どの単語カードがなくなったか考えさせる。 T: What's missing? S: want!! 	<p>★ならべて作ろう★</p> <p>【教具】 alphabet のカード、タイマー</p> <ol style="list-style-type: none"> ① alphabet のカードを何セットか用意しておく ② タイマーで時間をセット（2,3分） ③ タイマーが鳴るまでに、カードをならべてできるだけたくさんの単語をつくる ④ 一番多く単語が正確に作れた生徒が勝ち（それぞれ自分が作った単語を発音する）
<p>★文字カード読みゲーム★ （2人以上）</p> <p>【教具】 単語の書いてあるカード</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 生徒に文字カードを1枚ずつ見せて単語を読んで確認する。 ② チェンドリルを行う。（1枚ずつ読んでまわす） ③ Target をボードまたは机の上に作り、確認する。 ④ 目をつぶらせ、カードを1枚かくす。 どの単語カードがなくなったか考えさせる。 T: What's missing? S: have! 	<p>★カード並べ★</p> <p>【教具】 Target Sentence を単語ごとにバラバラにしたカード</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 2～3人でチームを作る。 ② カードの単語を読んで確認する。 ③ カードで講師の読み上げた英文を作る。 ④ 1番速く正確にカードを並べたチームは2ポイント。正確にカードを並べたら1ポイント。

その他のアクティビティ

<p>★Listen & Touch★</p> <p>【教具】 教科や食べ物のピクチャーカード</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 丸くなって座る。 ② カードを絵の面を上にして、真ん中に広げておく。 ③ 講師が、“I like art!” と言ったら、生徒は “art” のカードに Touch する。 ④ 一番最初にカードに Touch し、3.で講師が言った文を正しく言えたら 1 ポイント。 <p>* 文字の面を上に行うと Reading 用の Activity となる。</p>	<p>★Fly Swatter ★</p> <p>【教具】 はえたたき、ハエの絵2枚</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 2 チームに分かれ、順番を決め、並び、先頭の生徒がはえたたきを持つ。 ② 1 匹のハエの背中には have を、もう 1 匹のハエの背中には has をくっつけて、机（またはテーブル）の上に置く。 ③ 講師は主語（または人物名）を言う。→その後につづく動詞の形が have であれば、have のカードをつけたハエを、has であれば、has のカードをつけたハエをすばやく叩く。 ④ 先に正しい動詞の形を叩けたチームが 1 点獲得。
---	---