
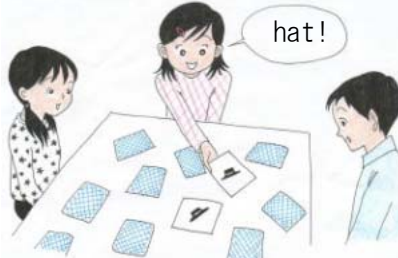


「ゲーム集：2 紹介」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	自己紹介ゲーム	①ネームカード（名刺）を数枚作らせる。 例）1ねん2くみ やまだ たろう ②児童は2重の輪を作る。 ③外側の児童と内側の児童と握手しながら、音楽に合わせて反対向きに歩く。 ④音楽が止まった時に、握手している児童と互いに自己紹介する。 A：Hello. B：Hello. A：My name is Taro. What's your name? B：My name is Hanako. ⑤ネームカードを交換する。
Step 2	フルーツバスケット 	「Try This Now」ゲーム編1 ①5～6種類の絵カードを用意しておく。 ②それぞれが1枚の絵カードを首に下げ、輪になっていすに座る。 ③1人の児童が輪の真ん中に立ち、“Father!”のように、カードの絵が表わしている言葉を一つ言う。 ④“Father”のカードを持っている児童は席を立ち、他の席へ移動する。 ⑤座れなかった児童が輪の中心に来て、同じように繰り返す。
Step 3	家族集めゲーム	①家族集めをする児童を3～5名程度決める。 ②他の児童には、父、母、兄（弟）、姉（妹）など学習した単語の絵カードを配る。 ③家族集めをする児童は、カードを見ながら家族を集めていく。 ④時間がきたら、家族を集めた児童は、一人ひとりを学習した形で紹介する。
Try This Now	成長ジャンケンゲーム 	①「家族に関する言葉」にジェスチャーをつける。 （例）baby→ハイハイ、sister, brother→しゃがんだ状態、mother, father→普通の立った状態、grandmother, grandfather→杖をついた状態 など ②最初は全員baby（ハイハイ）の状態からスタートして、出会った人とジャンケンをする。ジャンケンに勝ったら、一段階成長して、負けたら一段階戻る。最終段階でジャンケンに勝ったらゴールとする。 ※出会ってジャンケンをする前に自分の今の状態をお互いに紹介し合う。（"I'm baby." "I'm father." など） ※基本的には男子はbaby, brother, father, grandfatherで女子は、baby, sister, mother, grandmotherで行うが、途中で入れかえてもよい。

「ゲーム集：3 身近なもの」

Step 番号	ゲーム名	内 容
<p>Step 1</p> 	<p>カルタゲーム</p>	<p>①学習内容の絵が描かれたカルタ数枚を4、5人で囲む。 ②英語で言われたことを聞き、その絵を早く取る。 ③ゲーム終了時に一番多くカルタを持っている児童が勝ち。 ※英語を聞くときには手を頭に置くことや、お手つきをした児童は1回休むなどのルールを児童の実態に応じて入れるとよい。 ※児童の実態に応じて、早い者勝ちではなく、全員が正しいカードにタッチするやり方で行ってもよい。</p>
<p>Step 1</p>	<p>ビンゴゲーム</p>	<p>「Try This Now」ゲーム編18 ①ビンゴシート（3×3）に単語の名前を記入する。 ②教師が単語の絵カードを1枚引く。 ③児童はその単語を発音し、シートにあればチェックする。 ④縦、横、斜めのどこか1列そろえばビンゴ。 ※シートのマスの数や、カード選び役（上の場合は教師）などは、実態に応じて変更してもよい。</p>
<p>Step 2 Try This Now</p> 	<p>メモリーゲーム</p>	<p>「Try This Now」ゲーム編14 ①裏返しに広げたカードの中から一人ずつ2枚の絵カードをめくる。 ②同じ絵カードの場合 →その絵の単語を正しく発音できたら2枚のカードをもらい、続けてめくることができる。 →その絵の単語を正しく発音できなかつたら、カードを裏返して元に戻す。 ③違う絵カードの場合 →それぞれの単語を発音して、次の人に交代。 ④制限時間内に多くのカードをもらえた児童が勝ち。</p>
<p>Step 2</p> 	<p>ライオンゲーム</p>	<p>①学習する内容の掲示用絵カードを黒板に掲示する。 ②その中の1枚の裏側にライオンの絵カードをかくす。 ③児童を2チームに分けそれぞれのチームから一人ずつ順番に、カードに描かれたものを英語で言う。 ④教師は児童が言った絵カードを1回ずつ裏返していく。 ⑤裏にライオンが隠れている絵カードを言ったチームに、マイナスポイントが入る。 ⑥3回行い、勝敗を決める。</p>
<p>Step 3</p>	<p>ミッシングゲーム</p>	<p>①学習した絵カードを見えるように並べておく。 ②代表者がその中の1枚を取り除く。 ③残りの人は、どのカードがなくなっているのかを英語で答える。 ※全体で行う場合は教師や代表児童がカードを取り除く。 グループで行う場合は役割分担をして進めていく。</p>
<p>Step 3</p>	<p>カード並べゲーム</p>	<p>①2人組を作り、学習した言葉のカードを前に並べる。 ②教師が学習した言葉の中から三つを選び、発音する。 ③児童は2人で協力して、教師の発音の順番通りにカードを並べる。（四つ全てを聞き終わってから並べる） ④教師が再び順番通り発音して、答えが合っているかどうかを確認する。 ※発音する言葉の数を四つ、五つと増やして同様に行っていく。</p>

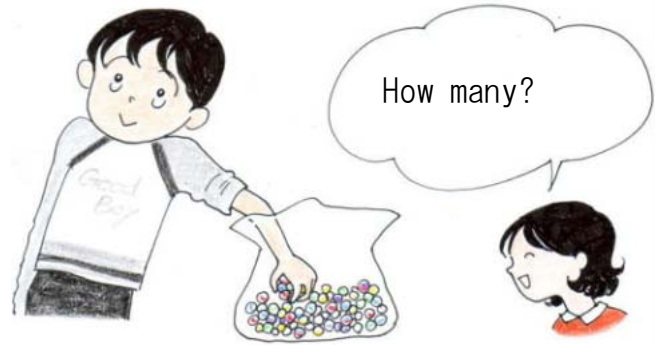
「ゲーム集：4 好きなもの」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	メモリーゲーム	<p>「Try This Now」ゲーム編14</p> <p>①裏返しに広げたカードの中から、一人ずつ2枚の絵カードをめくる。</p> <p>②同じ絵カードの場合 →その絵の単語を正しく発音できたら2枚のカードをもらい、続けてめくることができる。 →その絵の単語を正しく発音できなかつたら、カードを裏返して元に戻す。</p> <p>③違う絵カードの場合 →それぞれの単語を発音して、次の人に交代。</p> <p>④制限時間内に多くのカードをもらえた児童が勝ち。</p>
Step 1 Step 2 Step 3	フルーツバスケット	<p>①輪になっていすに座り、それぞれ首に果物の絵カードをかけておく。</p> <p>②1人の児童が輪の中央に立ち、"apple"の名前を英語で言う。</p> <p>③自分が首にかけている絵の名前を鬼が言ったときには、いすから立ち、空いている他のいすを探して座る。 ※鬼が"Fruit basket!"と言ったら、全員が動く。</p> <p>④いすに座れなかった子が、次の鬼になる。 ※果物の他に、動物、色、スポーツ、国旗など様々なジャンルで行うことができる。その場合の全員が動く言葉は"Fruit basket!"ではなく"Zoo!","Sport club!"等、工夫するとよい。</p>
Step 2 Step 3	出会うジャンケンゲーム	<p>①クラス全体を2～4チームに分けておく。</p> <p>②絵カードを並べる。(10～20枚程度)</p> <p>③チームはそれぞれ並べたカードの両端に1列に並び、</p> <p>④教師の合図で、それぞれのチームの先頭の児童が、絵カードを指さしてそれを英語で言いながら進んでいく。</p> <p>⑤途中で出会ったところで、じゃんけんをする。</p> <p>⑥勝った方はそのまま進み、負けたチームは次の児童が最初から始める。</p> <p>⑦相手のチームの最初の絵を言うか、ゲーム終了の瞬間に半分より多く進んでいる方を勝ちとする。 ※どうしても言い方がわからない場合には、同じチームの人に尋ねられるようにしておく、苦手な子も安心して行うことができる。</p>
Try This Now	カード集めゲーム	<p>①学習した言葉の半分くらいのカードをそれぞれ適当に持っているところからスタート。</p> <p>②出会った人とジャンケンをして、勝った方は自分が持っていない欲しいカードを英語で相手に伝える。その相手がそのカードを持っていれば必ず渡さなければならない。時間内にできるだけたくさんのカードを集めるようにするゲーム。 ※会話の内容は学習によって考えるようにする。</p>

「ゲーム集：5 動物」



「ジェスチャーあてゲーム」



「何個とれたかな?ゲーム」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	ビンゴゲーム	<p>「Try This Now」ゲーム編18</p> <p>①ビンゴシートに動物のシールをはる。 ②教師が絵カードを見せて、児童は英語で答える。 ③言われた単語がシートにあったら、チェックする。 ④縦、横、斜めのどこでもそろったら、ビンゴ。</p>
Step 1	ジェスチャーあてゲーム	<p>①ジェスチャーをする児童に教師が絵カードを見せる。 ②ジェスチャーをし、わかった児童は英語で答える。 ③ジェスチャーをする児童は、交代する。 *グループ対抗にしてもよい。</p>
Step 2	何個とれたかな?ゲーム	<p>①袋にビー玉を入れておく。 ②児童は、袋からビー玉をとる。 ③"How many?"と聞いて、数える。 *ビー玉やボールでもよい。</p>
Step 3	ポイントゲーム	<p>①本時で学習するカードやこれまでに学習したカードなどを含めて20枚前後黒板に貼り、そのカードの下に見えないように点数を書いたカードを貼っておく。 ②学級を2チームに分けて、順番にカードを選び、そのカードの下に貼ってある点数がチームのポイントとなる。最終的に合計ポイントが多いチームが勝ち。 ※教師が"What card do you like?"と尋ね、児童に"I like ○○"と答えさせる形で進めていく。</p>
Step 3	カード集めゲーム	<p>①学習した言葉の半分くらいのカードをそれぞれ適当に持っているところからスタート。 ②出会った人とジャンケンをして、勝った方は自分が持っていない欲しいカードを英語で相手に伝える。その相手がそのカードを持っていれば必ず渡さなければならない。時間内にできるだけたくさんのカードを集めるようにするゲーム。 ※会話の内容は学習によって考えるようにする。</p>
Try This Now	フルーツバスケット	<p>「Try This Now」ゲーム編1</p> <p>①輪になって椅子に座り、それぞれ首に動物の絵カードをかけておく。 ②鬼を1人決めて、輪の中央に立ち、"Rabbit"の名前を英語で言う。 ③鬼から言われた果物を首にかけている児童は席を移動する。 ④椅子に座れなかった児童が次の鬼を行う。 ※フルーツバスケットと言われたら、全員が移動する。</p>

「ゲーム集：6色」



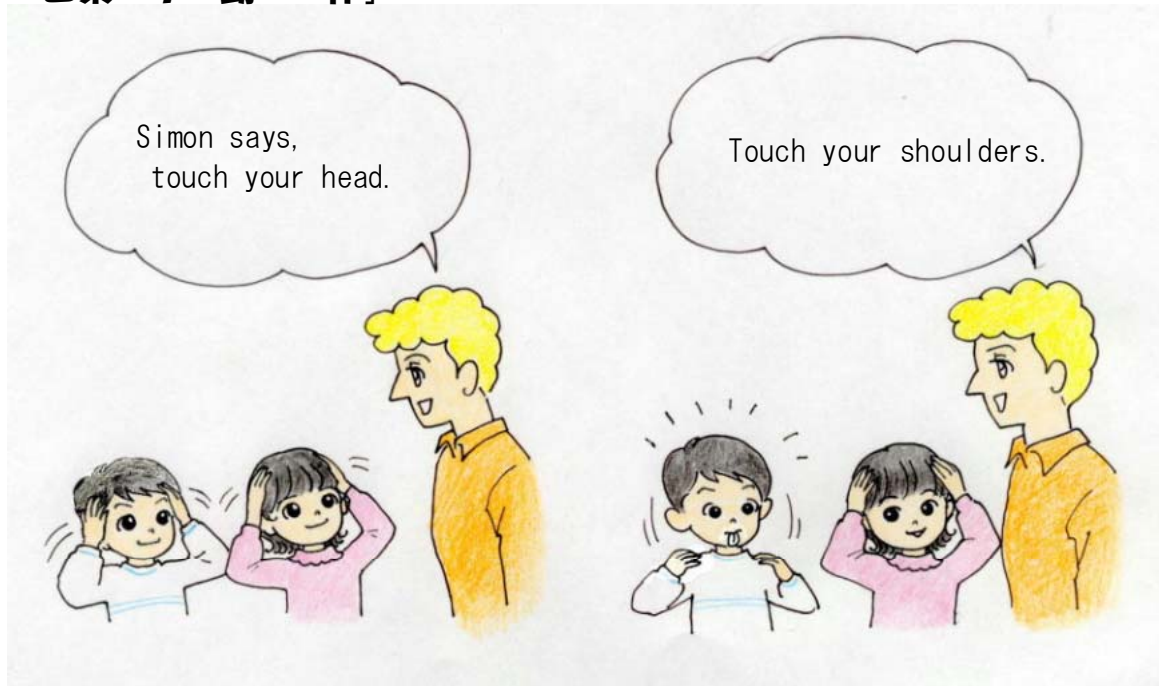
「カード集めゲーム」



「フィッシングゲーム」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	フルーツバスケット 	「Try This Now」ゲーム編1 ①輪になり着席し、それぞれ色カードを首からさげる。 ②輪の中央に鬼役の児童が立つ。 ③鬼役の児童が、座っている児童の色カードから一つ選び、単語を言う。 ④鬼役の児童が言った色カードを下げている児童は、立って空いている席を探し座る。 ⑤座れなかった児童が、鬼役となり続ける。
Step 2	インタビューゲーム	「Try This Now」ゲーム編9 ①児童の名前が書いてあるシートを持って、相手を探す。 ②じゃんけんをして、勝った方から互いに好きな色を尋ねる。 ③インタビューが終わったら、シートに記入する。
Step 3	カード集めゲーム	①学習した言葉の半分くらいのカードをそれぞれ適当に持っているところからスタート。 ②出会った人とジャンケンをして、勝った方は自分が持っていない欲しいカードを英語で相手に伝える。その相手がそのカードを持っていれば必ず渡さなければならない。時間内にできるだけたくさんのカードを集めるようにするゲーム。 ※会話の内容は学習によって考えるようにする。
Try This Now	フィッシングゲーム	①色紙で作った魚を各色5匹ずつくらい床に並べておく。 ②数チームを作っておき、各チームの最初の児童が釣り竿を持つ。 ③教師が指示を出した色の魚を釣り上げる。 ④一番はやく正しく釣り上げたチームにポイントが入る。 ⑤各チーム次の児童と交代して、同じように行っていく。 ※魚の口先にクリップ、竿の糸の先に磁石をつける。

「ゲーム集：7 動作」



「サイモンセズゲーム」

Step 番号	ゲーム名	内 容
<p>Step 1 Step 3 Try This Now</p>	<p>サイモンセズゲーム</p>	<p>「Try This Now」ゲーム編2 ①教師が児童に英語で動作の指示をする。 ②児童はそれを聞いて、指示通りに動く。ただし、指示の始めに"Simon says"を付けた場合のみ動き、付けていない場合には動かない。 例えば、"Simon says, touch your head."と言われた場合には頭をさわるが、"Touch your head."と言われた場合には動かない。 ③正しくできた児童は次の指示を聞いて動き、間違えた児童は座るようにする。 ※応用として、"Please"を付けた場合のみ動くようにするというルールで行うこともできる。</p>
<p>Step 2</p>	<p>シャークアタックゲーム</p>	<p>①教室をサメの住む海に見立てて、床の上に島に見立てた輪を数個置く。 ②教師が、"Swim swim..."と言っている間は、児童も、"Swim swim..."と言いながら泳ぐまねをして、自由に動く。 ③教師が、"Shark attack!"と言ったら、児童は島（輪）に入る。 ④逃げ遅れて教師（サメ）に捕まった児童は、ゲームから抜ける。 ⑤輪を減らしながらゲームをくり返し、最後に残った児童がチャンピオンとなる。 ※輪の上に乗って滑るなど危険な場合は、輪を置く代わりに床にテープを貼って島としてもよい。</p>



「ゲーム集：8 日課・時刻」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	あいさつをしよう	<ol style="list-style-type: none"> ①二つのグループにわかれる。 ②教室を町のストリートに見立て、黒板に朝・昼・夕方・夜の絵カードをはる。 ③各グループは、教室の両端に列をつくる。 ④各グループの先頭の児童が歩いていき、出会った所で、絵の状況にあった挨拶を交わす。(朝の絵なら、"Good morning ○○○."のように) ⑤最初の2人の子の挨拶が終わったら、次の子が歩き出す。1人目と2人目の子が出会った所で、また挨拶を交わす。以上を次々と繰り返す。 ⑥朝・昼・夕方・夜の絵カードは、適宜換える。
Step 2	サイモンセズゲーム	<ol style="list-style-type: none"> ①教師が「サイモン セズ ○○○」と「サイモンセズ」をつけて指示した時のみ、児童は指示通りにジェスチャーで表す。 ②ジェスチャーを間違ったり、「サイモン セズ」がついていないのにジェスチャーをしったりした児童は座る。
Step 2	ジェスチャーゲーム	<ol style="list-style-type: none"> ①教師が "Brush my teeth." と言った時は、歯を磨いている動作を行う。教師が "Wash my face." と言った時は、両手で顔を洗っているしぐさを行う。以下、教師の動作を表現の英文をよく聴き、児童はジェスチャーで表す。 ②ジェスチャーは、ルール説明の段階でクラス毎に決めてもよい。
Step 3	いま何時ゲーム	 <ol style="list-style-type: none"> ①児童1人に1枚ずつ、時計カードとチャレンジカードを配る。児童は時計カードに好きな時刻(何時)を書き込む。 ②児童は歩き回って、相手を見つけてじゃんけんをする。 ③負けた児童は勝った児童に自分の時計カードを見せながら、"What time is it?"と尋ねる。 ④勝った児童は相手の時計カードを見て、"It's five." などと時刻を答える。 ⑤勝った児童が正しく答えることができれば、負けた児童は勝ったのチャレンジカードのマスの○を付ける。 ⑥それぞれが次の相手を見つけて、同じように繰り返す。 ⑦チャレンジカードの四つのマスの全てに○がついたら上がりとなる。
Step 3	おおかみさん いま何時ゲーム	 <ol style="list-style-type: none"> ①児童は円になって並び、その中におおかみのお面をつけた鬼 (Mr. Wolf) が1人入る。 ②鬼以外の児童は手をつないで、"What's time is it, Mr. Wolf?" と言いながらおにの周りを回る。 ③鬼が "It's five o'clock." と答えたら、全員が "We are safe." と言ってゲームを続ける。 ④鬼が "It's seven o'clock. My dinner time." と答えたら、鬼に捕まらないように素早く逃げる。最初に捕まった人が次の鬼になる。
Try This Now	伝言ゲーム	<ol style="list-style-type: none"> ①児童を5～7名で1グループとし、1列に並ばせる。 ②先頭児童に "What's time is it?" と電話で尋ねさせ、教師が "It's ○○○ o'clock." と答える。 ③先頭児童は、次の児童が "What's time is it?" と電話で尋ねてきたら、教師が言ったことと同じ時刻を答える。 ④以下同様に繰り返し、最後まで行ったら、教師の所に行き、教師の "What's time is it?" の問いに、電話で聞いた時刻を答える。

「ゲーム集：9 年齢・乗り物・出身国」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	チーム対抗カルタとり	①乗り物の絵カードをカルタのように並べる。 ②児童は2チームごと列になり、向かい合って座る。 ③先頭の児童同士が、教師の英語を聞き取り、間に並べた絵カードをすばやくとる。
Step 1	お出かけ競争	①児童はチームで1列に並び、絵カードを引く。 ②そのカードの乗り物の動作をしながら教師の所へ行き、教師の"How did you come here?"の質問に"By car."というふうに答える。そして、OK.と言われたら戻って次の児童にバトンタッチする。
Step 2	キャッチ競争	①各児童は、年齢の異なる人物の絵カードを首から提げ、円形になって立つ。 ②児童全員で"How old are you?"と教師に尋ねる。 ③教師は、"I'm 8."などと年齢を言う。 ④その答えを聞いて、その年齢の絵カードを提げた児童は、円の真ん中にある物（お手玉など）を年齢の数だけすばやくつかむ。
Step 2	仲間をさがそう	①教師が各児童に1～12までの年齢のカードを他の児童に見られないように渡す。 ②各自相手を見つけじゃんけんをし、勝った方が"How old are you?"と相手の年齢を尋ね、時間内にたくさん同じ年齢の人を見つける。
Step 3	マッチングゲーム	①教師は、国旗カードとその国に関係のある絵や写真のカードを左右の机の上にそれぞれ並べておく。 ②各チームごとに2列に並びペアでスタートする。 ③教師の言う国名を聞き取って、その国の国旗と関係のある絵カードを見つけ、教師の所へ持っていく。全員が終わるまでの時間を計る。
		
Step 3	出身国ゲーム	①グループの真ん中に国旗の絵カードを裏返して置く。 ②児童は選んだカードをめくる前に、そのカードの国名を予想して、"I'm from~."と言う。予想が当たっていたら、ポイントが入る。
Try This Now	人物当てクイズ	①児童がよく知っている人物（スポーツ選手や本の登場人物など）の絵や写真を黒板に貼る。 ②それぞれの人物の出身地を"I'm from~."と説明し、誰か当てさせる。
Try This Now	順番記憶ゲーム	①グループごとに、国旗の絵カードを5~6枚ずつ配る。 ②児童は、教師に"Where are you from?"と尋ね、教師は"I'm from~."の表現を用いて出身国を答える。(国旗カードの出身国を順番に答える。) ③全部の出身国がわかったところで、それぞれのグループごとに、教師が言った出身国の順番を思いだし、国旗の絵カードを順番に並べる。 ④グループごとに自分たちが並べた国の名前を言う。順番が合っていたグループに点数が入る。

「ゲーム集：10 スポーツ」



「ジェスチャー競争Ⅱ」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	スポーツバスケット	Try This Now ゲーム編1 ①椅子を丸く置く。(児童数-1脚) ②真ん中に立った児童は自分の好きなスポーツを言う。 ③同じスポーツを好きな児童は席を移動する。
Step 1	ジェスチャーゲーム	①各チームで1列に並ぶ。 ②先頭の児童が、教師がするジェスチャーを見て、そのスポーツ名を言えたら、次の児童にバトンタッチする。制限時間内に何人当てられたか数える。
Step 2	スポーツ鬼ごっこ	①各スポーツで4チームに分かれ、固まって立つ。 ②教師が言うスポーツ名のチームが鬼になり、他のチームの児童を追いかける。 ※体育館など広い場所が適当。
Step 2	インタビューゲーム	Try This Now ゲーム編 9 ①四つのスポーツの絵と名前欄のあるワークシートを配る。 ②各自相手を見つけてじゃんけんし、勝った方が "Do you like ~?"と尋ね、相手が"Yes."と答えたらサインをもらう。時間内にできるだけたくさんサインをもらう。
Step 3	ジェスチャー競争Ⅰ	①チームごとに1列に並ぶ。 ②先頭の児童が、教師の所へ行く。教師の指示通りの動作ができたなら、"OK."と言ってもらい、次の児童とバトンタッチする。時間内に"OK." をもらった分だけポイントになる。
Step 3	ジェスチャー競争Ⅱ	①チームごとに座る。 ②代表の児童は教師に絵カードを見せてもらい、チームの他の児童にその動作をしてみせる。 ③他の児童は、その動作を見て制限時間内に"Playing ~."と当てる。
Try This Now	ジェスチャー競争Ⅲ	①チームごとに前に出て、代表が交替しながらついたての後ろでジェスチャーをする。 ②教師は、代表の児童のジェスチャーを見て、"He/She is playing soccer."と他のメンバーに伝える。 ③他のメンバーは教師の説明を聞いて黒板の絵をタッチする。
Try This Now	伝言ゲーム	①チームごとに1列に並ぶ。 ②教師は、先頭の児童に"Playing ~."と伝える。 ③先頭の児童から順に教師から聞いた言葉を伝える。 ④最後の児童まできたら、他の児童全員で、"What is he/she doing?"と言う。最後尾の児童は、伝言された言葉を教師に伝える。

「ゲーム集：11 天候・季節・曜日」



「仲間集めゲーム」

「サイコロゲーム」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	仲間集めゲーム	①教師は児童には見えないように、背中に1枚ずつ感じ方を表す絵カードを貼る。 ②児童は発話せず、友達の背中の絵カードを見て、相手にジェスチャーで教える。 ③お互いにジェスチャーで伝え合いながら、同じ絵カードごとにグループを作る。 ④グループができたら、グループごとに英語とジェスチャーで感じ方を表現する。
Step 2	メモリーゲーム (神経衰弱)	「Try This Now」 ゲーム編14 ①数人のグループに分かれる。 ②裏返しにした絵カードを使って、2枚のカードをめくる。 ③同じカードが出た場合は、その絵を表す季節を英語で言う。 ※季節は四つと少ないので、2セットまたは3セットの絵カードを使って行う方法もある。
Step 3	曜日バスケット	「Try This Now」 ゲーム編1 (パートⅡ) ①一人1枚のカードを首に下げ、円になるように置いた椅子に座る。 ②初めは教師が鬼になって中央に立ち、「What day is it today?」の質問に好きな曜日を「It's ~.」と大きな声で答える。 ③鬼が言った曜日のカードを持っている児童は、別の椅子へ移動する。 ④座れなかった児童が、次の鬼になってゲームを続ける。 ※「Sunday」のカードを配らずに「It's Sunday.」と答えた場合には、全員が席を移動するという方法もある。
Try This Now	サイコロゲーム	①サイコロの各面に天気の絵を貼ったものをグループの数だけ用意する。 ②グループの中で順番を決め、児童はサイコロをふる前に入る目を予想し、「It's ~.」と言う。 ③出たサイコロの目が予想と同じだったらグループに得点が入る。




「ゲーム集：12 ものの様子」

Step 番号	ゲーム名	内 容
<p>Step 1</p> 	はしごゲーム	<p>①児童は、8人で1チームになり、2人ずつペアで向かい合わせに足を伸ばして座り、足の裏を合わせる。 (各チーム8人で同じように座る。)</p> <p>②教師は、各ペアに四つの形容詞の名前をつける。</p> <p>③教師が、もし"Great!"と言ったら、Greatのペアは急いで立ち上がり、他のペアの足の上を跳び越えて一回りして元の位置に戻って座る。早く戻って座れたチームの勝ち。</p>
<p>Step 1</p>	風船バレーボールゲーム	<p>①2チームに分かれる。</p> <p>②風船を使ってバレーボールの要領で、ボールを打つ時に、ほめる言葉のどれか一つを言う。次の人は前の人言った言葉と違う言葉を使う。</p> <p>※同じ言葉を続けて言ったり、言葉が言えなかったりした場合は相手チームの得点になる。</p>
<p>Step 2</p>	イエス・ノーゲーム	<p>①児童は二つの椅子の前に2列に並ぶ。</p> <p>②2列の先頭の児童は教師の英語を聞き取り、その文と動物の絵カードとが一致する場合は、Yesの椅子に素早く座り、一致しない場合は、Noの椅子に素早く座る。</p>
<p>Step 2</p> 	動物あてっこ	<p>①2チーム対抗で行う。</p> <p>②各チーム代表者が動物の絵カードを引き、絵を見ないで頭に掲げる。</p> <p>③同じチームのメンバーが"It's ~."と、その動物の特徴を言い、代表の児童は何の動物か当てる。早く当てたチームの勝ち。</p>
<p>Step 3</p>	間違い探し競争	<p>①2人でペアになり、間に消しゴムなどつかみやすい物を置く。</p> <p>②教師が絵を見せながら"It's ~."と言う。絵と説明が合っていれば、素早く消しゴムをつかむ。</p>
<p>Step 3</p>	どんな物?ゲーム	<p>①チームで前に出る。</p> <p>②教師は、代表以外のメンバーに絵カードを見せる。</p> <p>③他のメンバーは、その絵を表す形容詞を"It's ~."と発音して代表の児童に伝える。</p> <p>④代表の児童は、それを聞いて黒板の絵をタッチする。</p>
<p>Try This Now</p>	みんなで見つけようゲーム	<p>①それぞれのグループに黒板と同じ絵のカードを配る。</p> <p>②各グループで輪になり、教師が発音する形容詞を聞き取り、それにあてはまる絵カードを探す。</p> <p>③探せたらすぐにグループ全員で立ち上がる。</p>
<p>Try This Now</p>	ピクチャー・ゲーム	<p>①児童はチームに分かれ、前に出てきて1列に並ぶ。</p> <p>②教師は、先頭の児童に絵カード(または動作)を見せる。</p> <p>③児童はその絵の表現にふさわしい形容詞を言う。うまく言えたら次の児童に交替する。制限時間内に正しく言えた数だけ得点になる。</p>

「ゲーム集：13 買 い 物」

Step 番号	ゲーム名	内 容
<p>Step 1</p> 	<p>ナンバーコールゲーム</p>	<p>「Try This Now」ゲーム編5</p> <ol style="list-style-type: none"> ①円を作り、児童は1から10までのカードを首にかけて座る。 ②最初に言う児童を決める。 ③最初に言う児童は、自分の数字ともう一つ別の数字を続けて言い、他の児童は手を2回たたく。 ④後に言われた数字の児童が同じように数字を言う。 ⑤リズムに合わせて次々に行き、徐々にリズムを速くしていく。 ⑥間違えた児童は10に下がり、他の児童は、番号を一つずつ繰り上げる。 <p>※「5、8」に対して「8、5」と返すことはできないこととする。</p>
<p>Step 1</p> 	<p>カルタゲーム</p>	<ol style="list-style-type: none"> ①食べ物の絵が描かれたカード数枚を4、5人で囲む。 ②教師が英語で食べ物の名前を言い、児童はそれを聞いて、その食べもののカードを素早く取る。 <p>※英語を聞くときには手を頭に置くことや、お手つきをした児童は1回休むなどのルールを児童の実態に応じて入れるとよい。</p> <p>※児童の実態に応じて、早い者勝ちではなく、全員が正しいカードにタッチするやり方で行ってもよい。</p>
<p>Step 2</p>	<p>買い物ゲームⅠ</p>	<p>基本的なルールは「Try This Now」ゲーム編10と同じ。ここでは教師がお店役になりグループごとにお客になるやり方で行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①教師は黒板に食べ物の絵カードを貼り、それぞれのカードの裏側に値段カードを隠しておく。 ②グループごとに前へ出て、買い物をする。 ③値段の合計が目標金額に一番近かったグループがチャンピオンとなる。 <p>※目標金額や品物は児童の発達段階に応じて設定する。</p>
<p>Step 3 Try This Now</p> 	<p>買い物ゲームⅡ</p>	<p>基本的なルールは「Try This Now」ゲーム編10と同じ。ここではグループ内でお店役とお客役に分かれて行うやり方で行う。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①それぞれのグループ内で、前半と後半で、お店役、お客役を決める。 ②お店役の子は値段が裏側に書かれた食べ物の絵カードを5枚ずつ持っておく。 ③お客役の子は、目標金額に近くなるように買い物をする。 ④全員が買い物をし終わった段階で、目標金額に一番近かった児童がチャンピオンとなる。

「ゲーム集：14 職 業」

Step 番号	ゲーム名	内 容
<p>Step 1</p> <p>職業バスケット</p> 		<p>「Try This Now」 ゲーム編 1</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 児童はそれぞれ職業の絵が描かれたカードを首にかけておく。 ② 輪になって椅子に座り、輪の中央に一人（鬼役の児童）が立つ。 ③ 鬼役の児童が、座っている児童の絵カードから一つ選び、「teacher」と言う。 ④ 鬼役の児童が言った職業のカードをかけた児童同士は立ち、空いている席に座る。鬼役の児童も同様にする。 ⑤ 座席に座れなかった児童が、次の鬼役になり、同じように繰り返していく。
<p>Step 1</p> <p>カルタゲーム</p> 		<ol style="list-style-type: none"> ① 職業の絵が描かれたカード数枚を4、5人で囲む。 ② 教師が英語で職業の名前を言い、児童はそれを聞いて、その職業のカードを素早く取る。 <p>※英語を聞くときには手を頭に置くことや、お手つきをした児童は1回休むなどのルールを児童の実態に応じて入れるとよい。</p> <p>※児童の実態に応じて、早い者勝ちではなく、全員が正しいカードにタッチするやり方で行ってもよい。</p>
<p>Step 2</p> <p>メモリーゲーム</p> 		<ol style="list-style-type: none"> ① 職業の絵カードを黒板に掲示する。 ② それぞれのカードの裏に色カードを隠す。 ③ 児童を数チームに分け、それぞれのチームが順番に、教師の質問に答えて絵カードに描かれたものを二つずつ英語で言っていく。 ④ 教師は児童が言った絵カードを裏返していく。 ⑤ 裏に隠れている色カードの色が同じだったら、そのチームにポイントが入る。 ⑥ すべての色カードが2枚ずつでたらゲーム終了。その時点で一番多くポイントを得たチームがチャンピオンとなる。
<p>Try This Now</p> <p>カード集めゲーム</p>		<ol style="list-style-type: none"> ① 児童は写真入りの名刺をそれぞれ5枚ずつもらう。一番上の名刺の人物が自分になる。名刺に職業に就いている人物の絵を印刷しておく。 ② 自由に歩き、出会った相手と、お互いがなりたい職業（一番上の名刺の職業）について会話する。 ③ 会話の後、じゃんけんをして、勝った方は相手から名刺をもらう。 ④ 勝った方は、もらった名刺の人物になり、負けた方は次の名刺の人物が自分になる。 ⑤ また、次の相手を見つけて、①～④を繰り返す。 ⑥ ゲーム終了時に一番多くのカードを持っている児童がチャンピオンとなる。

「ゲーム集：15 場 所」



「ライオンゲーム」

Step 番号	ゲーム名	内 容
Step 1	どこにあるの?ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ①児童に猫と机、椅子などの絵カードを配っておく。 ②児童が教師に"Where is the cat ?"と質問する。 ③教師が "Under the chair."などと答えるのを聞いて、椅子と猫の絵カードを組み合わせて、言葉の通りの絵にする。
Step 2	ライオンゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ①施設や場所の絵カードを黒板に掲示する。 ②いくつかのカードの裏にライオンの絵カードを隠す。 ③児童を数チームに分け、それぞれのチームが順番に、教師の質問に答えて絵カードに描かれたものを一つずつ英語で言っていく。 ④教師は児童が言った絵カードを裏返していく。 ⑤ライオンが裏に隠れているカードの施設や場所を言ったチームにマイナスポイントが入る。 ⑥すべての施設や場所を言い終わったらゲーム終了。その時点でマイナスポイントが一番少ないチームがチャンピオンとなる。
Step 3	道案内ゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ①児童に地図を配っておく。 ②児童2人でペアになり、一人が "Where is the police station?" と尋ねる。 ③もう1人が地図を見ながら、"Go left." "Go straight."などと指示をして、その場所へ相手を案内する。
Try This Now	観光ゲーム	<p>「Try This Now」ゲーム編11</p> <ul style="list-style-type: none"> ①マス目の中に施設や場所の絵や写真が入ったプリントを児童に配っておく。 ②児童は、マス目の中のスタートと書かれた場所に指を置く。 ③教師は、"Go up." "Go left."などの指示をする。 ④児童は、教師の指示を聞いて、その通りに指を動かす。 ⑤教師が、"Stop, where are you?"と尋ねたら、児童は自分が指を置いている場所の名前を言う。

「ゲーム集：16 感謝の気持ち」



「幸せの鐘ゲーム」

展開例番号	ゲーム名	内 容
Step 1 Step 3	魔法のおふだゲーム	①全児童が1人5枚のおふだを持つ。 ②児童は自由にフロアーを歩き、じゃんけんをする。 ③じゃんけんに負けたらそのままのポーズでその場に止まる。 ④じゃんけんに勝った児童はポーズを取って止まっている児童におふだを渡す。その際、"Here you are." "Thank you." "You're welcome."という会話表現ができれば自由になる。 ⑤おふだを渡したりもらったりしたら、次は必ずまた誰かとじゃんけんをすることにする。 ⑥持っているおふだがなくなった児童がチャンピオンとなる。 ※時間制限をしてもよい。
Step 1 Try This Now	カルタゲーム	①品物の絵が描かれたカード数枚を4、5人で囲む。 ②教師が英語で品物の名前を言い、児童はそれを聞いて、その品物のカードを素早く取る。 ※英語を聞くときには手を頭に置くことや、お手つきをした児童は1回休むなどのルールを児童の実態に応じて入れるとよい。 ※児童の実態に応じて、早い者勝ちではなく、全員が正しいカードにタッチするやり方で行ってもよい。
Step 2	幸せの鐘ゲーム	①児童は輪になって椅子に座る。 ②教師はタイマーをセットしたプレゼントの箱を最初の児童に渡す。 ③児童は、箱を隣の児童に渡す。その時に、"Here you are." "Thank you very much." "You're welcome."という会話表現を行う。 ④同じようにしてどんどんタイマーを回していく。 ⑤自分の番の時、アラームがなった児童が、幸せとなり祝福される。