

## FAB Red Teacher's Book

### Introduction (概論)

Fun Activity Books は、英語を初めて学ぶ4・5歳の子どもたちのための楽しい入門書です。このコースでは、数・色・動物・食べ物・動詞・教室にある物・あいさつ・先生から出される英語での指示を理解する事などを教えます。子どもたちは、母語としてはすでによく知っている言葉の数々を英語では何というかを、色塗りやタスクに取り組みながら学びます。また実習もアクティビティーもありますが、その方法や応用についてはこの教師用指導書で詳しく説明します。

テキストは 20 ユニットからなり、1ユニットは 45 分ぐらいで終わるようにデザインされていますが、1 レッスンにかかる時間はクラスの数や子どもたちの能力によります。各ユニットには平均 14 の基本的なアクティビティーが出てきます。先生はこの通りにアクティビティーをする必要はなく、この指導書の Introduction で紹介している Optional Activitiesの中から選んでそれと替えてみるのも、あるいは選んだものを加えてみるのもいいでしょう。これも先生次第で、またクラスの数や子どもたちの能力によって柔軟に考えてください。

この教師用指導書には、新出語、その中でも特に重要なその日の学習目的語、各ユニットに必要な教材などの授業準備、教室活動で教師が必然的に使う言葉（生徒にとっては、習わないけれども聞いて理解しなければならない言葉）などが左上の四角の中に書いてあります。また、教師がどれを選ぼうかとわくわくするようなアイデアに満ちあふれたゲームやアクティビティーや歌が満載されています。また幼い子どもたちを教えるために役立つ情報や FAB を最大限に効果的に使う方法も紹介しています。

活発な授業展開ときめ細かい指導をするために、The Song Tape と Student's Playing Card の併用をお勧めします。

### Using the Student's Book (テキストを使う)

FAB Red Student's Book は 20 のユニットからなり、1ユニットはカラフルな見開き2ページ分です。各ユニットには子どもたちがレッスンで取り組むタスクが数種類出てきます。タスクは各ユニットの左側か右側にアイコンで表示されています。色鉛筆で色を塗ったり、シールをはったり、絵を描いたり、歌をうたったりします。

全ユニットはすべて同じ構成で、一番上に書かれている数字(head number と呼びます)と、大きくてカラフルなイラストでできています。子どもたちは、まずこの数を習い覚えていきます。そしてイラストの部分を使って、様々な方法で英語を学びます。

20 のユニットは4つのテーマに分かれています。子どもたち・教室にある物・食べ物・動

物です。それが4つの場面で描かれています。家の庭・遊びのために作られた樹上の家・運動場・海岸です。イラストは教師が様々な方法で使えるようにデザインされています。学習目的語は色塗りのようなアクティビティーをやることでしっかり教えられ覚えていきますが、イラストにはテキストの後のほうで学ぶ単語の絵や、くりかえし使われる単語の絵も描かれています。イラストを授業準備や生徒の復習にお使いください。生まれてはじめて外国語を学ぶ子どもたちを前にすると、先生としては当然もっと色々なことを教えたいくなるでしょう。単なる背景として描かれている場所をとりあげて話したり、例えば、庭の絵の背景に描かれているお城には誰が住んでいるんだろう、と子どもたちの想像をかきたてることもできます。また、各ユニットに登場してくる人や動物に名前をつけてお話をづくり、子どもたちに彼等はどこで何をしているのかとかを説明させたりしてもいいでしょう。

数は1から10までしか教えません。各ユニットの **head number** を子どもたちは色鉛筆で塗ります。どんな色を塗るかは数によって決められていて(1は赤、2は黄色、というふうに)、テキストの終わりまでこのルールは変わりません。

ユニット10が終わったら、1から10までの数を全部学んだことになりますが、この後に続くユニット11~20でも1から10までの数をもう一度復習します。ですから、8という数はユニット8とユニット18で使われます。先生の便宜のため、右ページ下に小さく本当のユニット番号が書いてあります。

はじめの10ユニットでは、**head number** に絵を塗りながら色の名前を英語では何というのか学習しますが、どの色を塗るかは、すでにちょっと塗ってあるので簡単にわかることでしょう。ユニット11から20までは、子どもたちは先生のいう通りにタスクをやることになっています。また各ユニットには、子どもたちに数をかぞえさせるために色々な物が描かれています。この数は **head number** と一致するようになっています。(例えば、ユニット15には、すべり台の上に猫が5匹います) また、10匹以内のクモがあちこちに隠れています。子どもたちはクモを見つけて数えなければなりません。

ユニット11と17で使うので、食べ物と動物の2組のシールがテキストに付いています。他にFABのシールが4枚ありますが、これはがんばってよく出来た時のご褒美としてお使いください。

## Teaching Young Children (幼い子どもたちを教えるということ)

幼い子どもたちを教えた経験がある先生は、レッスンの中身はもとより、どんなペースで教えるかということがいかに重要であるかももちろんご存知ですが、未経験の先生にぜひ

ご理解いただきたいことがあります。

この年齢の幼い子どもたちにも、能力には個人差があり、その差が大きいこともしばしばです。この **Fun Activity Book** のアクティビティーをいかにこなすかは、子どもの知的能力と運動能力によって大きな違いがあります。4・5歳児のほとんどの子どもは色を塗ったり、点を線で結んだりすることには慣れていますが、何に色を塗らなければならないかは、はっきり分かるようになっていきますし、イラストもクレヨンや色鉛筆で色を塗るには十分な大きさにデザインされています。

レッスンは楽しくて活発なものでなければなりません。子どもたちが楽しんでいれば、よく分かり覚えもよく自然に英語を理解できるようになるものです。このコースを進めていくうちに、子どもたちは新しいものを休みなく貪欲に吸収しながら、それを理解し知識として定着させていきます。

子どもたちは敏感に教師の機嫌を察知して反応します。そのため、快活で一生懸命な先生の授業はうまく展開し、当然人気があります。

反復練習はとても大事なことです。始終英語を聞いて英語に触れ、また何度も復唱することで、子どもたちは英語を自分のものにしていき、実際に早く使えるようになります。またレッスンで先生が必然的に使う教室用語などを繰り返し聞くことも大事なことです。この段階では子どもたちはまだ学んでいない自分では使えない言葉も、いずれ将来それを見聞きする時のための予習として大変効果的です。子どもたちは反復によって英語を覚え、使えるようになります。そのため、このコースでは何度も同じ歌やアクティビティーが出てきます。色々なカードゲームやアクティビティーに同じ言葉が何度も出てきて使われますが、使い方にはそのつど違いを持たせてあります。

子どもたちは先生が言う通りに真似をして、同じ言葉を繰り返すことで英語を覚えていきます。先生は、適切な身振りやジェスチャーや **playing cards** を使って言葉の明確な意味を分からせます。幼い子どもたちに完璧な発音を期待するのは無理ですが、先生はその日の学習目的語を教えようとする時には、はっきりときれいに発音しなければなりません。この年齢で外国語を学び始める基本目的は、良い発音を習慣づけることだからです。

子どもたちは新しいことを学んだり、復習したり、同じ言葉を繰り返して言おうとする時に、よく間違えます。外国語の良い発音を身につけるのは、年齢を問わず難しいものです。発音を間違えたら、正しく発音してみせるだけでいいでしょう。子どもは先生の発音する通りに真似をし、時と共に無意識のうちに自分で正しい発音を身につけていきます。

## **Attention Span (子どもたちが集中できるのは数分間)**

幼い子どもたちはアクティビティーに長い時間集中できません。1つのアクティビティーにせいぜい数分です。子どもたちがそわそわして落ちつかなくなったら、長引かせても無駄でしょう。ペースを変えたり、別のアクティビティーをしたりすると、子どもたちの興味をひきます。後でまた、先ほど中断したアクティビティーをやればいいのです。

こういう理由で **FAB** のアクティビティーは短時間でできるものばかりです。子どもたちが新しい言葉を覚えるのに集中しなければならないアクティビティーは、楽しいアクティビティーと歌をミックスして変化を持たせています。全ユニットには、歌・テキストを使つてのレッスン・新出語の学習・復習・アクティビティーがバランスよく配置してあります。

## **Routine** (いつも同じ手順で)

レッスンのやり方をいったんきちんと子どもたちに習慣づけると、見事にこなすようになります。はじめの頃は、一つのアクティビティーから次に移る時の説明を聞いても混乱するかもしれませんが、レッスンのやり方が一度きちんと確立してしまえば、アクティビティーの切り換えがかなりスムーズにできるようになり、そのため、より英語に集中できるようになります。この教師用指導書では、この点をしっかりと念頭に入れてデザインしています。

## **Praise and Rewards** (ご褒美をあげること・ほめること)

先生は子どもが正しく答えたり、指示通りに動いた時には、ちゃんと評価し誉めてご褒美をあげるべきです。正しいとはっきり認めてもらうことで、子どもたちは自分の答えや動作に自信を持つようになります。はっきり認めてもらって、ちゃんと評価し誉めてあげなければ、子どもたちには自分がしたことや答えたことが正しいのか間違っているかの区別が付きません。

評価してあげるには、**Yes, Very good, Good boy/girl** と言いながら、拍手をしたり、親指を立てたり、笑いかけてあげたり、力強くうなずいてみせます。

ご褒美としては、ゲームやアクティビティーでその子を一番はじめにやらせたり、テープレコーダーのスイッチを入れたり止めたりという大事な仕事をする名誉を授けます。お菓子やシールをあげるという方法もあります。

先生は誉める時には誉めること、そしてレッスンが終わるまでに子どもたち全員が誉められるように、気配りの徹底をしなければなりません。もし子どもの答えがちょっと違っていたら、正しい答えのヒントを出したり身振りや目でやって見せたりして、正しい答えを引き出します。そして正しく答えられたら、たっぷり誉めてあげましょう。

## Classroom Management (教室の使い方)

テキスト学習の時には着席をしますが、レッスンのほとんどはテーブルやイスから離れて行います。もしできるなら、テーブルは壁に押しつけて、アクティビティーをするために、真ん中に大きなスペースを作ったほうがいいでしょう。子どもたちにとってはイスに座るより床に座るほうがはるかに自然で、動作もスムーズになります。

もしスペースに余裕があるなら、アクティビティーによっては、教室の隅などへ子どもたちを連れていきます。そこで、子どもたち全員をくっつけて小さくまとめれば、注意力の散乱をできるだけ防ぎ、おとなしくさせることもできます（後述の **Discipline** をご参照ください）。

また、テーブルの角や傾いたイスなど危険なものには常に注意をしてください。

## Discipline (教室の秩序)

レッスン中の子どもたちがとる態度に問題がある場合、どこまで許しどこからは許さないようにしたいのでしょうか。はじめて教室に来た子どもも、外国人の先生に習うのがはじめての子どももいます。生命力たくましい幼い子どもたちが何人か集まったら、騒ぎ出したらやかましくて手に負えなくなることは容易に想像できます。ですから、レッスンは子どものそういうエネルギーを英語を学ぶエネルギーにきりかえるようデザインされています。いわゆる問題児はどのクラスにもいます。こういう状況で、できるだけスムーズに授業を行うには：

できるだけ早く子どもたちの名前を覚えて、名前を呼ぶようにすることが必須です。名前を呼んでもらった子は、よりよく反応するようです。誉める時にも叱る時にも名前を呼びます。でも厳しく叱りつけることは絶対にやめてください。アクティビティーを変えるか、その子をじっと睨んで、**No!** と何度か繰り返して行ってください。子どもたちは子どもたちで先生を試そうとしますから、第一回目のレッスンで子どもたちにやってもいい事とイケない事の区別をつけさせるのはとても大事なことです。

一触即発でけんかをしそうな仲が悪い子どもたち同士は、できるだけ離しておきましょう。しかし先生はなるべくこの子たちの近くにおいて目を離さないようにします。着席している時は簡単ですが、着席していない時は距離をおかせます。一つの方法としては、いつ暴れ出すか分からないほうの子の手をつないで離さないことです。

教室のあるコーナーを“ペナルティーボックス”として指定するのもいいでしょう。いうことをきかない子どもはそこに行かされます。授業に戻ってもいいといわれるまで、何分間がそこにいなければなりません。年長の子どもたちなら、**Yellow card / Red card** が効果的

かもしれません。1回目2回目までは **yellow card** を出しますが、それでもやめなかったら **red card** です。red card を出されたら、教室から出され5分間は戻ってはいけなと警告しておきます。

教室の隅を使うこともできます。教室の隅に子どもたちを小さくまとめて床に座らせるか、うずくませます。先生は、こちらを向いてかたまって座った子どもたちと向かいあう形になります。必要ならいつでも両腕を広げて、勝手に飛び出そうとする子どもを制止することができます。

## **Whiteboard Use (ホワイトボードを使う)**

子どもたちが座った位置からホワイトボードがちゃんと見えるかどうか確認してください。

絵を描くアクティビティーやテキスト学習で使う時には、絵は大きくはっきりと描いてください。また、**Rub Out** や **Draw a...** のようなリレーゲームにもホワイトボードを使います。この場合、子どもたちの手がちゃんと届くようホワイトボードの下の方に描いてください。

## **Other points to consider (心に留めておいていただきたいこと)**

子どもたちには、毎回色の揃った色鉛筆をちゃんとけずったものか、クレヨンを教室に持ってくるように指導します。これで先生は無駄な時間を使わずにすみませし、授業がスムーズに展開していくこととなります。

先生が名前と年齢を書いたバッジを作つて配つたら、毎回それをつけてくるようにご父兄にお願いをしておいてください。

いつもできることではないのですが、しゃがんだり、体を曲げたり、床に座ったり這い回ったりを、先生も子どもたちと同じようにやることをお薦めします。こうすることで子どもたちは先生にもっとなつてきます。

## **Songs (歌)**

FAB Red に付いている **The Song Tape** には、このコースで学ぶ言葉のほとんどが歌になって収められています。幼い子どもたちはリズムカルな音楽やメロディーが大好きです。それに合わせて何かの物真似をしたり、アクティビティーをしたりするのです。子どもたち

は歌や韻を楽しんで聞き、すぐに自分で歌うようになり、歌の英語を理解するようになります。

テープの歌は **FAB** のために作られたオリジナルなもので、覚えなければならない言葉を練習するようにできています。テープはまず、はじめから終わりまで全部歌います。次に同じ歌で、覚えなければならない言葉の部分だけをブランクにしたものがテープに入っています。このブランク部分を子どもたちが歌います。子どもたちが歌を全部覚えたら、このブランクつきの歌が教室ではよく使われます。最後に歌はカラオケバージョンに入っています。また、ほとんどの歌の歌詞は他の言葉に換えても歌えるようにつくられています。各レッスンは **Hello** の歌からはじまり、**Good-bye** の歌で終わります。そしてテキスト学習の前後に歌が二曲あります。このやり方を守るのはとても大事なことです。子どもたちに今レッスンのどのへんをやっているのかわからせるためだからです。

歌のところでは、**FAB Playing Cards** を使うと効果的です。子どもたちがよく見えるように高く掲げるか、床かテーブルの上において子どもたちがタッチできるようにします。

歌をうたうところではなくても、アクティビティーをする間 **BGM** として音楽をかけてもいいでしょう。**BGM** はゲームやアクティビティーをやっているとき子どもたちを落ち着かせるには最適です。でもテキスト学習の時にはやめましょう。曲を変えたり、音楽をかけたり止めたりするのは、つぎのアクティビティーが始まるよ、という子どもたちへの合図として使うからです。

歌に出てくる言葉は覚えやすいので、できるだけ活用すべきです。幼い子どもたちは単純なメロディーが大好きですから、楽しんでさえいれば早く効率よく覚えます。歌には目に見えない大きな力があり、子どもたちを意欲的に学ばせます。それぞれの歌のアイディアは下記の通りです。

**Hello** – 先生は子どもたちに手を振るか、あるいはその後歌をうたいながらテーブルをぐるりと周りながら一人ずつと握手をしてもいいでしょう。子どもたち同士でも握手するようにしむけますが、握手をするのは隣の子もだけにしましょう。この歌には、先生と生徒間で質問をして答えるというアクティビティーの大事な要素が含まれています。

**Red, Yellow, Blue** – 色の名前をいって、教室にあるその色をしたものにタッチします。

**Tables & Chairs** – 子どもたちが色々な物にタッチしながら走り回っている間、先生は教室の真ん中に立ちます。そして、**Come here. Very good** と言って、子どもたちを自分のところに戻させます。

**What's Your Name?** – 子どもたちには自分の名前・性別・年齢をいれながら一緒に歌わせ、

コーラスをする時には隣の子に名前と年齢をたずねさせましょう。

**We Like to Walk** – 子どもたちと一緒に動作をひとつずつやり、床にごろりと横になって寝て、起き上がって次の動作をします。

**1, 2, 3** – 床に座って、歌に合わせて指を1本ずつ立てながら数えます。色々な数の物が描いてある **flashcards** を見せながらでもいいですし、その数のカードを子どもたちにタッチさせてもいいでしょう。

**I Like Apples** – 子どもたちは食べるまねをします。それから子どもたち同士で **playing cards** かプラスチックのおもちゃの食べ物をさしだして、**Here you are** と **Thank you** を言う練習をします。

**It's a Dog** – 歌に出てくる動物になって教室を動きまわります。

**Touch Your Head** – 子どもたちの前に立って、歌のとおりによりに体の部分にタッチしていきます。FAB Red では教えない複数形がでてくることを心に留めておいてください。

**Good-bye** – 歌っている間、子どもたちにバイバイと手を振ります。

歌詞は巻末に掲載してあります。授業の前にテープを聞き歌詞を読んで、単語をチェックしておいてください。

## Materials (副教材)

### Student's Playing Cards Pack (生徒用プレイングカード)

このコースで学ぶ 30 の単語が **Student's Playing Cards Pack** になっています。一つの単語が 2 枚ずつ入っていますから、合計 60 枚です。

**Classroom nouns** – bag, ball, book, pencil, chair, table, door, window, boy, girl

**Food** – egg, strawberry, ice-cream, potato, banana, orange, cake, tomato, peach, apple

**Animals** – dog, cat, spider, snake, elephant, pig, bird, rabbit, frog, monkey

**Colors** – red, yellow, blue, green, pink, orange, black, white, purple, brown

ただし、**color cards** は別になっていません。カードの裏が FAB の 10 色になっています。各色は各カテゴリーの中に 1 枚ずつ配置されています。たとえば、**classroom nouns** セットの **window**、**Food** セットの **Strawberry**、**animal** セットの **dog** のカードの裏は紫色です。ですから、パックには同じ色のカードが 6 枚ずつはっています。

このコースが始まったばかりの頃には、色の **Playing Cards** が別にあって、それが FAB の 10 色の大きいサイズの **flashcards** であれば、教室ではどれだけ役に立つかわかりません。

### Photocopiables (コピーして使えるもの)

この指導書の巻末に印刷しコピーをとって使える素材があります。

**Number Playing Cards** – コピーをとってカードに貼りつけて、子どもたちが使えるように切り離して 1 セット作っておきます。

**Teacher/Student Name Badges** と **Teacher/Student Age Badge** – 形どおりに切りとって、厚紙に貼りつけ、厚紙の裏に安全ピンをセロテープでとめて使います。子どもたちの名前と年齢をカラフルに大きく書きます。ユニット 3 と 10 で子どもたちに渡しますから、その後は毎週つけさせるようにしてください。

**Spinner** – コピーをとって色を塗って厚紙に貼ります。真ん中に先の丸い鉛筆をさして回し、授業で何か選ぶような時に使います。

**End of Course Certificate** – このテキストの最後のユニットが終了したら、子どもたち全員がもらいます。コピーをとって、子どもの名前を大きくカラフルに書いてください。

## Student's Playing Cards Activities (プレイングカードを使うアク

### ティビティ)

Playing Cards をうまく使うと色々なおもしろいアクティビティができます。

#### **What is it?**

FAB Playing Card を見せて **What is it?**と聞いて答えさせます(まずグループに分けてグループごとに、その後一人一人に)。子どもたちからちゃんと見えるようにしてください。カードを変えて繰り返します。このアクティビティは、立ってでも床に座ってでもテーブルに着席してでもできます。

#### **Moving the Card**

**What is it?** の変形ですが、ある程度のスペースが必要です。子どもたちにカードの裏を向けて、**What is it?**と聞きます。子どもたちはカードに何が描いてあるのかのぞきこもうとします。先生は見せまいとしてカードを持ったまま教室の端から端まで逃げ回り、子どもたちは先生の後を追いかけます。子どもたちはおもしろがって大喜びをします。

#### **Partial Card**

手か紙で FAB Playing Card を覆ってから、手か紙を少しずつずらしながら見せていき、**What is it?**と聞きます。

### ***Hunt the Playing Card***

授業の前か、あるいは授業中の適当な時に、FAB Playing Cards を教室のあちこち、例えば床に置いたり、テーブルの下に置いたり、壁にはりつけたりしておきます。子どもたちを座らせて、もう1枚の **dog** のカードを見せながら **Give me a dog** といいます。まず先生が立ちあがってあちこち探し、**dog** のカードを見つけるまでをやってみせます。このゲームは、競争することもできます。一番多くのカードをとった子どもが勝ちで、シールかお菓子か拍手のご褒美をあげましょう。

### ***Guess the Card***

FAB Playing Cards の **food** でも **animals** でもいいですから、子どもたちにカードを手で扇状に広げて見せます。そのうちの一枚をそっと抜いて、背中に隠すか胸に押しつけて、**What is it?**と聞きます。何のカードか子どもたちに当てさせましょう。一番初めに当てた子どもがそのカードをもらいます。このアクティビティーも競争することができます。アクティビティーの延長として、カードを扇状に広げて”秘密”のカード1枚を子どもに選ばせてもいいでしょう。

### ***Slap***

FAB Playing Cards を床かテーブルの上に広げておきます。先生が言うカードを子どもたちはタッチします。タッチする時、子どもは〇〇と何のカードか言わなければなりません。フライングを防ぐために、先生が言うまで、子どもたちは両手を頭の上のせるか鼻か耳をさわって待ちます。

他のカードセットでも、FAB Playing Cards と同じぐらいの語彙数をカバーしているなら使ってもいいでしょう。

## **Activity Games (活発なゲーム)**

下記のゲームは子どもたちが教室の中を動き回ります。

### ***Stand up/Sit down***

**Stand up** と **Sit down** をやってみせて教えます。それから子どもたちに **stand up** か **sit down** のどちらかの指示を出します。先生がやって見せなくても子どもたちがちゃんとできるようになったら、本当にわかっているのかチェックするために、子どもたちが立っている時に **Stand up** といってみてください。子どもたちが完璧にできるようになったら指令を出すスピードをあげてもいいし、子どもたちの1人に先生の役をやらせてもいいでしょう。

## **Actions**

**Run/Jump/Hop** といいながらやって見せます。 **Stop!** といっておおげさにピタッとアクションを止めます。次に同じアクションをするか、別のアクションの指令を出します。

FAB で習うアクションには、**Run, Jump, Hop, Skip, Walk, Go to sleep, Wake up** があります。先生がやって見せる時には、アクションは大きく誇張しましょう。

## **Touch**

**Touch the window/door/chair** といいながら、教室を歩きます。例えば窓をタッチして (**Window**)と言います。タッチするものとしては、クラスメートも含まれます。これで子どもたちはお互いの名前を覚えます。また、色でもいいです。 **Touch the (red) (book)** といってもいいでしょう。

## **Mime**

Playing Card の動物を用意します。例えば犬のカードを見せて **Be a dog** といっ、犬になったつもりでパントマイムをします。先生が楽しそうに一生懸命いろいろな動物の真似(想像力を働かせてください)をして見せたら、子どもたちは大喜びです。子どもたちにもやらせてください。先生は動物の鳴き真似も加えた方が楽しいでしょう。反対に何かの動物のマイムをやって、 **What is it?** と聞くのもいいでしょう。

## **Musical Statues**

これは **Mime Game** と **Actions Game** の変形です。にぎやかで楽しい音楽をかけて、両ゲームのどちらかをやります。突然 **Stop!** といっ、音楽を止めます。次の指令を出して再び音楽をかけるのです。

## **Dice**

やわらかい素材でできた大きいサイコロがこのアクティビティーには適しています。順番に子どもたちは床かテーブルの上にサイコロを投げて、出た数を大声で言います。投げた子は次の子が投げる前に、自分のサイコロが出た数を英語で言わなければなりません。変形として2つ以上のサイコロを使う方法もあります。**FAB Red** では1から10まで教えませんから、10面のサイコロがあればなおいいでしょう。

## **Numbers Jump/Hop**

子どもたちの前に立ち、大きな声で数えながら、ちょっとオーバーに手を3つたたきます。 **How many?** と聞いて、わからなければ **Three** だとヒントを出します。それから、大きな声で数えながら3回とびあがって見せます。これを今までに学習した数でやります。サイコロや number cards で数を決めるのもいいでしょう。子どもたちができるようになったら、

先生と代わって指示を出させましょう。

### **Scatter**

箱か袋に色々な色の物をいれておいて、床にばらまきます。**Give me something (yellow)** といいます。子どもたちは指示された色、**yellow** の物を拾って先生に渡し、先生はそれを元のところにしまします。先生は指示した色の物しか受け取りません。プラスチックの数字を使うなら数字で指示を出し、プラスチックのおもちゃの果物を使うのなら果物の名前で指示を出すのもいいでしょう。おもしろくするために、床にばらまく際に箱や袋を大きく揺らしながらカウントダウンしてみたらどうでしょう。子どもたちが指示されたものを持ってきたら、**Here you are** といって差し出すようにさせ、先生は **Thank you** といって受け取ります。

## **Other activities (一般的なアクティビティー)**

### **Here you are./Thank you.**

人形でもボールでも **FAB Playing Card** でも何でもいいですから、教室にある物をすぐそばの子どもに差し出して、**Here you are** といいます。**Thank you** と小声で教えて、そう言わせてください。もっと徹底して教えるには、おもちゃか人形を教室に持って行って、何か物を人から人に渡す時、あげる人は **Here you are** といい、もらう人は **Thank you** というのだと教えてください。子どもたちがまず先生と物をやりとりして、ちゃんと言えられるようになったら、まず子どもの一人に隣の子どもに物を渡して言わせます。もらった子どもは次の子どもへ、また次の子どもへと続けます。必要なら先生が助けてあげてください。変形として、人形やボールや **FAB Playing Card** などを床に置いて、**Give me the (ice-cream)** と言って、それを指さします。子どもたちがそれを先生に差し出す時に、**Here you are** と言い、先生は **Thank you** と言って受け取ります。

### **What's your name? / How old are you?**

自分を指さして名前をいいます。子どもたちを指さして **What's your name?** と聞きます。子どもたちも自分のネームバッジを指さして(ユニット3参照)自分の名前を言います。できたら誉めてください。質問を繰り返して答えを言い、質問したら正しく答えられるようにします。**How old are you?** も同じやり方です。どの子どもも、なるべく1回以上発話するよう配慮してください。上手にできるようになって一通り終わったら、今度は順不同に当てていきます。聞くのはどちらか1つでも、両方共聞いてもいいでしょう。

### **Counting**

教室にある色々なものでも **FAB Playing Cards** でもいいのですが、床かテーブルの上か箱の中に1つずつ数えながら置いていきます。これをもう一度初めからやりながら、今度は子どもたちにも一緒に数えさせてください。変形として、大声で数えたり小さい声で数えたり (*Whispers* を参照)、ゆっくり数えたりはやく数えたりします。

### ***Whispers***

床に子どもたちと小さくかたまって座ります。まず、指を使いながら (例えば) **five** まで数えます。子どもたちも一緒に数えます。次に先生は、極端な小声で **One** とささやきながら、指を1本立てます。子どもたちも小声で数えます。次に **Two** とやはり小声で言って同じように続けます。このアクティビティーは、小声だけで行います。もっと楽しくするために小声でささやくのと大声で言うのとを順不同に混ぜてもいいでしょう。

### ***Partial Drawing***

ホワイトボードに何か子どもたち皆がよく分かるものをゆっくり描いていきながら、*What is it?* と聞きます。子どもたちが正確に答えたら、絵を消して次の絵を描きます。このアクティビティーは、テキストの後半に出てくる *How many?* というアクティビティーに変形させてもいいでしょう。

## **Optional Activities (自由選択のアクティビティー)**

次に先生に時間がある時にやっていただきたいアクティビティーを紹介します。何か楽しいものを作るアクティビティー、カードを使うアクティビティー、大きいクラスにふさわしいアクティビティー、そしてその他に随意に選べるアクティビティーの数々です。この中のアクティビティーには、教材道具や材料の準備に時間が必要なものもありますが、様々な方法で英語の高レベルの練習に取り組む機会を子どもたちに与えることができます。

## **Creative Activities (工作アクティビティー)**

### ***Finger Animals***

カードに動物の輪郭を前向きに描きます。足はいりません。子どもたちに色を塗らせます。できたら、**FAB Playing Cards** にある動物の中から1人に1匹ずつ割り当てるといいでしょう。次のレッスンが始まる前に、動物を切り抜いて下のほうに2つ穴を開け、子どもたちのかわいい指が出せるようしておきます。色と動物の名前がわかっているかどうか *What is it? What color is it?* と確認しながら子どもたちに渡します。それから、穴から指を出して、動物になったつもりでテーブルや床の上を歩きます。走ったり片足で跳んだり両足で跳んだりスキップをしたりします。

### ***Balloons***

風船とマーカーペンを用意して、風船に口、鼻、耳、目を描きます。風船を膨らませ、空気が抜けないように口をしぼります。今まで習った色を導入したり、***Here you are, Thank you, Give me*** という会話、そして英語で言える体の部分の名前などを導入することができます。

### ***Rainbow Fan***

虹を線描した紙を用意します。子どもたちが虹の色を塗ります。山折と谷折を交互に繰り返して扇子のようにします。夏にとってもふさわしいアクティビティーです。

### ***Flying Animals***

動物を切り抜いておいて、子どもたちに色を塗りたい動物を 1 つずつ選ばせます。その時に ***Give me the (rabbit)*** といわせます。テーブルや床の上で、動物を息で飛ばして見せます。子どもたちにもさせてください。テーブルや床のむこうまで飛ばす競争をしてもいいでしょう。ある地点まで、たとえば窓までと決めておいて、そこまで一番早く飛ばした子どもが勝ちです。

### ***Collage***

テキストの適当なページを利用して、コラージュをして楽しむことができます。海岸場面を使うのなら砂を、庭や遊び場の場面なら草や葉っぱを糊で貼りつけます。また動物や食べ物などの形を切り取ったものを貼りつけてもいいでしょう。子どもたちがトレースして色を塗ったものを先生が切り取るのがいいと思います。

コラージュには、テキストもテキストをコピーしたものも使えます。出来あがったら、教室の壁に飾ってみたらいかがでしょう。散らかるかもしれませんが、なにしろ子どもたちが糊を使うのですから。

### ***Tracing Pictures***

テキストの適当なページを選んで、ごく薄い紙をのせてトレースします。まず先生がやってみせましょう。子どもたちもそのページに描かれている何か好きなものを薄紙に写し取って色を塗ります。この絵はテキストにテープで貼りつけてもいいし、作品には子どもの名前を書いて教室の壁に貼ってもいいでしょう。テキスト学習では早く終える子どもたちも遅い子どもたちもいますから、このアクティビティーは進み具合を調整するのに大変役立ちます。遅い子どもを待っている間、早く終えた子どもにこのアクティビティーをさせます。

### **Card Activities (カードを使うアクティビティー)**

### ***Pelminism***

床かテーブルの上に、FAB Playing Cards を伏せてバラバラに並べます。

子どもたちは順番に 2 枚ずつめくります。この際 2 枚が同じカードだったら、カードは自分のものになり、もう一度めくれます。2 枚同じカードをめくって、次にめくったカードが同じではなかった場合、その子はその 2 枚が何のカードか英語で言わなければなりません。カードが最後の 4 枚になったら、先生はカードの位置を毎回変えるようにします。

このアクティビティーの変形として ***Lightening Pelminism*** があります。めくった 2 枚のカードが同じではなかった場合、そのカードは伏せないで上を向けたままにしておくやり方があります。このやり方の方が早く終わります。

### ***Spinner***

巻末のテンプレートを使います。FAB Playing Card をスピナーの周りに 1 枚ずつ並べます。先生が(可能なら子どもでも)スピナーを回してスピナーが止まった時に、どのカードを指しているか子どもたちが答えます。スピナーは、***Slap*** や ***Hunt the Playing Card*** というアクティビティーと組み合わせると、競争の要素が加わります。

### ***Yes/No stations***

教室の両側の壁に 2 枚の大きな紙を貼ります。1 枚には YES、もう 1 枚には NO と書きます。YES の前に立ち、紙を指差して、Yes と繰り返しながら大きくうなずきます。それから NO と書かれた方に行って、No と言いながら首を横に振ります。FAB Playing Card の中の、子どもがよく分かるもの（たとえば犬のカード）を見せながら、***Is it a dog?*** と聞きます。カードを見て、Yes と言って YES の方に走って行きます。子どもたちも一緒に連れて行きます。それから教室の真ん中に戻ります。犬のカードを見せて、***Is it a rabbit?*** と聞きます。首を横に振って、No といいながら NO の方に走って行きます。子どもたちも連れて行きます。子どもたちがやり方を理解したら、先生は教室の真ん中に立って質問を続け、子どもたちを走らせます。

### ***Playing Card Race Game***

FAB Playing Cards の 2 枚組みカードのうち、1 枚ずつにしたものを 15 枚以上用意して床に半円状に並べます。子どもたちは、半円の左側に立ちます。順番にサイコロをふります。自分のサイコロの数だけ進んでそのカードのところに立ちます。その時、〇〇と何のカードか大きい声で言わなければなりません。順番にサイコロをふって行って、子どもたちは右へどんどん移動して行きます。一番右のカードまでの数と同じ数をサイコロで出して、一番先に右端のカードに到着した子どもが勝ちです。

### **Large Group Activities (大きいクラス用アクティビティー)**

### ***Playing Card Lines***

子どもたちは縦 2 列に座って向き合った相手とペアになります。ペア同士に、同じ FAB Playing Card か番号を与えます。先生が Playing Card の一枚を選んで、何のカードか言います。そのカードを持ったペアの子どもたちは、立ちあがって自分の列の周りを時計と同じ回り方で、ぐるりと回らなければなりません。早く自分の元の場所に戻ったほうが勝ちです。どちらの列が勝つかホワイトボードにスコアをつけましょう。

### ***Color Tails***

色々な色のリボンを用意します。リボンの端を腰のベルトのうしろに挟んでシッポのようにたらしめます。カウントダウンをして、子どもたちは追いかけてごっこをして、友達のシッポを取りっこして、シッポを集めます。全員のシッポが取られてしまったら、あるいは前もってセットしておいた時間がきたら、子どもたちが集めたシッポを数えます。一番多くしっぽを取った子どもが勝ちです。

### ***Whistle***

ビーッ、ビーッと笛を長く 2 回吹きます。子どもたちは 2 人 1 組のペアになります。ペアになったら座ります。もし 1 人残ったら、先生とペアになります。今度は笛を 3 回吹きます。子どもたちは 3 人 1 組になります。こうして 10 まで続けます。子どもたちがこのアクティビティーに慣れたら、笛を吹くより数を口で言うか、子どもたちに大声で数えさせながら、先生は手をたたくといいでしょう。先生が何回手をたたくかで、子どもたちがグループを作る人数が決まります。

## **Other Activities (その他のアクティビティー)**

### ***Guess the Object***

鉛筆やボールなどの実物教材か、プラスチックの果物を袋に入れて、子どもたちに **What is it?** と聞きます。子どもたちはそれを手で触って何か当てます。中を見てはいけません。もし本物の果物を使うのであれば、くれぐれもご注意ください

### ***Pass the Parcel***

新聞紙を何枚も何枚も重ねて小さいお菓子を大きく包装しておきます。音楽がなっている間、子どもたちはこの包みを **Here you are** と言いながら隣に渡し、受け取った子どもは **Thank you** と言います。こうして次々に渡して行きます。音楽がとまったら、その時に包みを持っている子どもが開けます。子どもたち全員にお菓子がいきとどくようご配慮ください。

## **What does FAB Red teach? (FAB Red で教える英語)**

FAB Red コースでは、59 の単語を教えます。

*Classroom Nouns* – ball, bag, book, pencil, chair, table, door, window, boy, girl

*Colors* – blue, red, orange, green, purple, pink, yellow, brown, white, black

*Food* – egg, strawberry, ice-cream, potato, banana, orange, cake, tomato, peach, apple

*Animals* – dog, cat, spider, snake, elephant, pig, bird, rabbit, frog, monkey

*Numbers* – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

*Body parts* – eye, ear, mouth, nose, head, arm, hand, leg, foot

FAB Red コースでは、始めのあいさつと終りのあいさつをきちんとすること、それに加えて次の5つの質問に答えることを学びます。

*What's your name?*

*How old are you?*

*What color is it?*

*What is it?*

*How many (noun)s are there?*

また、子どもたちは次の指示の通りにすることを学びます。

*Run, Walk, Hop, Skip, Jump, Touch.*

*Stand up, Sit down, Come here.*

*Sleep, Wake up.*

*Give me....*

*Here you are.*

*Thank you.*

レッスンをするために先生が使う教室用語は次の通りです。次のリストにある語句のみにできるだけ制限してください。

*Let's play a game / Let's sing a song.*

*Get out your books and colored pencils.*

*Put away your books and colored pencils.*

*Open your books / Close your books.*

*Get out your (color) pencil / Color the (noun) (color).*

*Good boy / Good girl / Very good.*

*Yes / No / Be quiet.*

*It's time to say good-bye.*

子どもたちは、先生の教室用語を繰り返し長期に渡って聞くことによって、まだ習ってい

なくても、それが何を意味するのかが必然的に分かるようになり、やがてはっきりと理解でき、最後にはちゃんと対応できるようになります。完。