

# SPEC 2 Teacher's Notes

## Introduction

これは SPEC 2 の生徒用テキストとワークブックの教師用指導書です。1 ユニットはレッスン 2 回分で、1 レッスンに 55 分かかります。ユニット 11、ユニット 19、ユニット 22 が例外的に 1 回だけで終わります。55 分の中に、復習・宿題を出すこと・書き練習なども含まれています。これは子どもたちが英語学習で、聞く・話す・読む・書くという言語 4 技能を徹底的に身につけるのに十分な時間配分です。

各レッスンは下記のように構成されています。レッスンによっては全部を消化するとは限りません。

復習

学習目的語・新出語導入プレゼンテーション

実習

定着促進フォローアップ（より自由な発話ができる実習）

テキスト学習・ワークブック学習

先生方には、できるだけこの指導書の教案に忠実に沿った授業をされることをお奨めしますが、クラスや子どもたちによってふさわしくないものがある場合には、独自のアクティビティーや練習方法を導入されるといいでしょう。

子どもたちが英語で話す機会を最大限に作ってください。例えば、子どもたちが先生の役をやれば、英語での質問文型と答えの文型の両方を練習することができます。

## Listening Sections / Audio CDs

SPEC には別売りの CD があります。スクリプトはこの指導書に載っています。

ご父兄には必ず CD を購入するようお薦めください。ワークブックにはリスニングのアクティビティーがあり、これは宿題として家庭でやったほうがいいからです。

## Homework

宿題は、全レッスンを通じて通常はワークブックから出されます。宿題を全部終わらせるように子どもたちを必ずご指導ください。必然的に子どもたちの家庭における英語学習時間が長くなりますが、実際に家庭学習は必要です。また両親には子どもがスクールで英語の何をどのように学んでいてどこまで進んでいるのかが分かりますから、両親の関心と呼

び、両親とスクールをより緊密に結びつけます。

### **Flashcards and Work Cards**

SPEC 2 には別売りのフラッシュカードがあります。FAB のプレイングカードや他の適切なフラッシュカードで代用することもできます。

### **Photocopiable Materials**

ほとんどのユニットに必要な“コピーして使える教材”がこのサイトからダウンロードできます。レッスンの前にこの指導書をよく読んで、必要なものをコピーして準備するための時間を確保するようにしてください。

## Glossary

### SPEC 2 で使われるドリルとアクティビティーとゲームに出てくる用語集

#### Alphabet Board Race

クラスは 2 チームに分かれ、ホワイトボードの前に縦 2 列に並びます。ホワイトボードにアルファベットを 1 人が 1 文字ずつ書き足していきます。両チームが書き終わったら、位置を入れかわって相手チームが書いたものをチェックします。ポイント制にして競争をします。

#### Are You Hungry Mr. Wolf?

子どもたちに背を向けて立ちます。子どもたちはひとかたまりになって先生から離れた所に立ちます。子どもたちが “*Are you hungry Mr. Wolf?*” と聞いて、先生が “*No, I’m not*” と答えたら、子どもたちは一歩前に進みます。反対に先生が “*Yes, I am*” と答えたら、子どもたちは逃げます。先生が誰かを捕まえようと子どもたちを追いかけるからです。捕まった子どもがこんどは Mr. Wolf になってゲームを続けます。他の学習目的語の練習にも使えます。

#### Back to Back Drawing

子どもたちはペアを組んで背中合わせに座ります。ペアのどちらかに簡単な絵を渡します。その子はもう一人の子に絵について説明し、説明された子はその絵をノートに描きます。できるだけ短い時間制限を設定します。終わったら、入れ替わります。

#### Bingo

ビンゴカードを使います。市販のカードを利用しても、前もって作っておいても、子どもたちがノートに自分で書いて作ってもいいでしょう。先生が 10 から 20 ぐらいの単語リストを作って、子どもたちはその中から 6 から 10 ぐらいの単語を選んでビンゴカードの空欄に書きこみます。先生が英語で単語を 1 つずつ言い、子どもたちは自分のビンゴカードを×で消していきます(小さいビンゴカードを表に貼り付けていく方法もあります)。ビンゴカードを全部消した子どもは、”*Bingo!*” と大声でいいます。その子が勝ちです。

#### Block Race

スポンジのアルファベットのブロックを教室の片方にばらばらに置きます。教室のもう一方に 2 チームに分かれた、子どもたちが並びます。3 文字か 5 文字程度の文字を組み合わせ

たものか、“log” “habit” など単語を先生が言います。各チームの一番初めの子どもがブロックのところを走って行って、その単語をつづるのに必要なアルファベットを探します。アルファベットを全部見つけたら、チームに持って帰って、“finished” と言って、その単語が何かを言います。早く終わって、正しく発音したほうが勝ちです。

## Categories

子どもたちが立って輪になります。ボールか柔らかいサイコロを持って、物を分類する時の種目名（動物とか、食べ物とか、乗り物とか）を何か 1 つ言います。最近子どもたちが学習したものか、子どもたちがよく知っているものがいいでしょう。その種目に属するものを何か 1 つ言って、ボールを子どもの 1 人に投げます。ボールを受けた子が、その種目に属するものを言います。こうしてボールを次々に投げていき、言うものが何も無くなるまで続けます。もっとおもしろくするには、ボールが子どもに渡ると同時に、コインを独楽のように回し、ボールを持っている子は、コインが回っている間にその種目に属するものを何か言わなければならない、というルールを作ってもいいでしょう。1 つの種目が終わったら、別の種目でアクティビティーを続けましょう。

## Charades

先生が何かのアクションをパントマイムします。何をしているのか、子どもたちが当てます。子どもたち同士でもパントマイムをさせましょう。このゲームは、形容詞・命令形・現在進行形の学習に最適です。

## Chinese Whispers

ホワイトボードに色々な単語か数字か文を貼っておきます。クラスを 2 つに分けて、ホワイトボードの前に縦一列に並ばせます。先生が両列の一番後ろの子ども 2 人に、ホワイトボードに貼ってあるものの中から 1 つを選んで、小声で伝えます。その子は自分の前に並んでいるに小声で伝えます。そうやって次々に伝えて一番前の子どもに伝わったら、この子はホワイトボードに走って行って、それを選んで丸でかこみます。終わったら再び一番後ろの子どもたちに次のものを選んで小声で伝えます。丸でかこむかわりに、絵を描く、単語を書く、あるいは反対に消してしまうなどのやり方もいいでしょう。

## Coin Race

テーブルの上でコインを回します。1 チームが学習目的語の中から例として 1 月 2 月という月の呼び方など順に一回りするものの名前を挙げます。一人が *January* と言い、次が *February* と言い、その次が *March* というように。コインが止まったら、子どもたちもストップします。月の呼び方が正確にいくつ言えたかでポイントを争います。

## Dice Game

質問と答えをホワイトボードに書きます。例えば、

1. *Do you want a steak?* Yes.
2. *Do you want a fish fillet?* No.

このように6まで書きます。子どもたちが読みやすいように、頭文字を強調してください。それでも子どもたちが読みに苦労しているようなら、番号の横にヒントとしてフラッシュカードを貼ってあげてください。子どもたちを2チームに分けます。Paper, Scissors, Stoneで先攻を決めて、勝ったチームがサイコロを投げ、もう一方のチームにサイコロで出た数と同じ番号の質問を選んで答えさせます。(略さないで、きちんと答えなければいけません。)

## Do / Does Chairs

ホワイトボードに代名詞を書きます。I, you, he, she, they それから固有名詞の Carol, Jasmine, Leo, Chris, Rodney, Roseなども。教室の両端にイスを1つずつ向き合うように置きます。1つにDo、もう1つにDoesと書いて貼っておきます。子どもたちを2チームに分けます。先攻チームの子どもがホワイトボードにスティッキーボールを投げます。ボールがくっついた代名詞や固有名詞を見て、後攻チームの子どもたちはDoかDoesのイスへ殺到します。そして、その代名詞か固有名詞を使って質問文を作らなければなりません。例えば、“*Do Rodney and Rose have a banana?*”先攻チームの子どもたちは、先生が親指を上げればyesで、下げればnoで答えなければなりません。ゲームをもっとおもしろくするためにポイント制で競争するといいいでしょう。

## Down on One Knee

子どもたちが輪になります。先生が、例えば“*January*”と言って一人にボールを投げます。ボールを受けた子どもは5秒内で(他の子どもたちが5秒まで数える間に)、*January*に続く*February*と言ってボールを誰かに投げなければなりません。他の名詞を使うのなら、分類で同じ種目に入るものを言うようにしてもいいでしょう。もし、間違ったり5秒以上かかったりしたら、その子は座って片膝をつきます。次に間違ったら両膝をつきます。その次は片手もつき、最後には両手もついた格好になるまで続けます。

## Drawing Dictation

子どもたちのノートに絵を描かせます。例えば家の絵にします。“*There is a television in the kitchen*”とあって、台所にテレビがある絵を描かせます。他の部屋にあるものも描かせます。最後に先生がホワイトボードに家の絵を描いて、子どもたちの描いた絵を基に何がどこにあるかを答えさせます。

## Draw The Time

クラスを 2 つか 3 つに分け、針が無い時計の絵をチームの数だけ描きます。先生が何時何分かを言うと、各チームの一番前の子どもが針を描きにホワイトボードへ突進します。先に正しく針を描いたチームのポイントになります。子どもたちが針を描いたら、他の子どもたちは “*What time is it?*” と声を揃えて聞きます。

## Drilling

ドリルは、子どもたちが知っている限りの英語を使おうと神経を集中しながら取り組みますから極めて効率がよい学習方法です。学んだ英語が定着しているのか、またそれを正確に使えるのかを確認するのは、とても大事なことです。やり方次第でドリルはつまらない退屈なものから楽しいものになります。

ここに紹介するゲームの数々はドリルの変形です。

### Chain drill:

子どもたちが車座に座ります(立っていてもいいです)。一番初めの子どもに、先生が 1 枚のフラッシュカードをキューとして見せて、それについて学習目的文を言います。その文を次の子どもに伝え、その後は次々に伝えていきます。ぐると回って先生のところに戻ってきたら、再び一番初めの子どもに次のキューと文が出されます。

変形として：

- 1) 2 つ目のキューを 1 つ目が終わらないうちに出します。
- 2) 1 つのキューを左回りに、もう 1 つのキューを右回りで出します。
- 3) 1 人目の子どもが隣の子どものキューについて質問をします。その子は質問に答えてから次の子どもに同じように次のキューについて質問をし、こうして円を一周します。

### Choral Drill:

先生がその日の学習目的語を模範発音した後、子どもたちが全員声を揃えて復唱します。

### Dice Drill:

フラッシュカードかワードカード (このサイトからダウンロードできます) をホワイトボードに貼って、1 から 6 まで番号をつけます。子どもの 1 人がサイコロをふります。出た数と同じ番号のカードをドリルします。もう 1 人の子どもがサイコロをふります。今度出た数は、ドリルしなければならない反復練習の回数です。

### Dribble Drill:

Chain drill に似ていますが、子どもたちが答える順番が決まっていません。キューを与えられた子どもは、それについて英語で説明するか、質問に答えます。

終わったら次の子どもを自由に選んでキューを出します。そうやってクラスの子どもたち全員がやり終わるまで続けます。ビーチボールか柔らかい素材でできたサイコロがあれば、次の子どもへ投げてからキューを出すことができいいでしょう。

### **High Drill:**

学習目的語のフラッシュカードを高く掲げて見せ、子どもたちに高い声で復唱させます。

### **Loud Drill:**

学習目的語のフラッシュカードを子どもたちの方に差し出して見せ、すごく大きい声で復唱させます。

### **Low Drill:**

学習目的語のフラッシュカードをほとんど床に着くぐらい低く持って見せ、低い声で復唱させます。

### **Quiet Drill:**

学習目的語のフラッシュカードを体にくっつけるようにして見せ、とても静かな小声で復唱させます。

### **Rotation Drill:**

フラッシュカードを数枚床に一列にならべます。カードをはさんで、子どもたちを向き合わせて 2 列に並べさせます。片方の列の子どもがフラッシュカードについて質問し、もう一方が答えます。先生が “*Move*” と言って、子どもたち全員を右へ 1 歩移動させます。これで、子どもたちは新しいカードの前に立ち、別の子どもと向き合うこととなります。こうして、子どもたちが一番はじめの位置に戻ってくるまで続けます。

### **Substitution Drill:**

子どもたちが全員で学習目的文を言います。先生がフラッシュカードでキューを出すと、子どもたちはそのキューの単語を加えた学習目的文に換えて言います。

例えば、先生 “*Dog.*”

生徒 “*It’s a dog.*”

先生 “*Cat.*”

生徒 “*It’s a cat.*”

### **Triple Drill:**

クラスをいくつかのチームに分けます。子どもたちはイスの前に立ちます。先生がフラッシュカードでキューを出すと子どもたちは学習目的語を 3 回繰り返してすばやく座ります。座るのが一番遅かった子どものチームがポイントを減らされるか、罰として質問に答えなければなりません。早く座ろうと

するあまり、子どもたちが学習目的語をはっきり正しく言えないような場合は、先生はオーケストラの指揮者のように、ジェスチャーで全体のスピードをコントロールしてください。キューを出して指を 1 本立てたら、子どもたちが学習目的語を 1 回言います。2 本立てたら 2 回目を言い、3 本で 3 回目、最後に両手を挙げ、手の平を下に向けて手を下に下ろしたら座る、というふうに。

### **Flashcard Hunt**

フラッシュカードを教室のあちこちに置いておきます。先生が〇〇のカード、と指示を出すと、子どもたちはそのカードを捜して走り回ります。カードを見つけた子どもは、それを先生のところに持っていきます。その時に〇〇、とはっきり言わなければなりません。

### **Flashcard Memory Game**

テーブルの上に種目別のフラッシュカード（乗り物とか食べ物とかのグループ）を表を上にならべて並べます。その後 1 枚ずつ伏せていきます。子どもたちは全部のカードを覚えていなければなりません。全員で何のカードだったか思い出しながら答えます。

### **Fruit Salad**

子どもたちが円座になってイスに座り、真ん中に 1 人立ちます。フラッシュカードを 1 人ずつに渡します。同じカードを 2 枚ずつ用意します（FAB シリーズの Red・Yellow・Blue のプレイングカードには同じカードが 2 枚ずつ入っています。FAB でなければ、カードを 2 セット使うといいでしょう）。同じカードを持っている子どもが 2 人ずついることとなります。真ん中の子どもが “*Do you have a (noun)?*” と聞きます。2 人は立ち上がって “*Yes, I do*” と答えながら、場所をいれかわらなければなりません。その際に真ん中に立っている子どもが 2 人のイスのどちらかに座ります。イスを取られた子どもが今度は真ん中に立ち、質問をする番です。

### **Go Fish**

3 枚か 4 枚ずつ子どもたちにフラッシュカードを配り、残りは重ねておきます。子どもたちは、“*Do you have a (noun)?*” とお互いに聞きながら、自分が持っているカードのもう 1 枚を集めなければなりません。“*Yes, I do*” か “*No, I don't. Go fish*” と答えさせます。Go fish というのは、重ねたカードからもう 1 枚取りなさい、という意味です。

### **Grab**

テーブルに名詞カードをたくさん並べます。“*What do you have?*” と子どもたちが聞き、先生が “*I have a (noun) and a (noun)*” と答えます。子どもたちはカードの中からそれを

見つけて取ります。取った子どもが、“*I have....*”と先ほどの答えを反復します。

### **Guess**

クラスを2チームに分け、フラッシュカードを渡しますが、後で別のカードも使うので、5、6枚にしてください。カードは相手チームに見せないようにします。‘*Paper, Scissors, Stone*’で先攻を決め、先攻チームから誰か1人が前に出ます。後攻のチームが質問します。

“*Do you have a (noun)?*”聞かれた子どもは、“*Yes, I do. Here you are*”か“*No, I don't. Sorry*”で答えます。もしnoなら質問を続けます。

### **Guess How Many?**

フラッシュカードかレゴや鉛筆のような実物教材を後ろに隠して聞きます。“*How many (nouns) are there?*”子どもたちは手を挙げて、“*There are (number) (nouns)*”と当てていきます。正しく当てた子どもが先生になります。何色か、という質問もいいでしょう。

### **Guessing Game**

子どもたちに名詞のフラッシュカードを見せます。何のカードか子どもたちが分かるか確認した後、2枚を選んで裏向きにホワイトボードに貼ります。各カードの上の方に、*he*と*she*を書きます。クラスを2チームに分け*Paper, Scissors, Stone*で先攻を決めます。フラッシュカードを指さして、先攻チームに“*Does s/he have (a noun)?*”と質問をさせます。後攻チームは“*Yes, s/he does*”か“*No, s/he doesn't*”で答えなければなりません。フラッシュカードをめくってみて、答えが合っていたらそのカードはチームのものになります。答えが合わなかったら、カードは質問したチームのものになります。別のフラッシュカードを裏向きにホワイトボードに貼って今度は後攻のチームが質問をします。どちらのチームも質問をする時に、英語の間違いがあつたら、ただちに質問をする番を相手チームに譲らなければなりません。

### **Guess The Drawing**

ホワイトボードに絵を描きます。何を描こうとしているのか子どもたちに当てさせます。先に当てたチームがポイントをもらいます。描いている間、“*What is it?*”“*What are they?*”と質問を繰り返し、子どもたちが“*It's a (noun)*”と答えるようにしむけてください。

### **Heidi's Game**

フラッシュカードか単語カードを表を上テーブルに一列に並べます。クラスを2つに分けます。列の両端から1人ずつスタートして、何のカードか、あるいは何と書いてあるのか英語で言いながら、カードに沿って進んでいきます。2人があるカードのところで出会っ

たら “Paper, scissors, stone.” をします。負けたチームは端まで戻り、次の子どもに代わってはじめからやり直します。勝った方はそのまま進んでいきます。どちらかもう一方の端のカードに先にたどり着いたチームが 1 ポイント獲得します。次の子どもに代わってまたスタートします。時間制限をするといいでしょう。

### **Hunt The Flashcard**

食べ物のフラッシュカードを教室のあちこちに置いておきます。子どもたちに “Are you hungry?” と質問させて先生が “Yes, I am. I want (food)” と答えたら、子どもたちは急いでそれを探して持ってこなければなりません。“No, I’m not” と答えたら、子どもたちは急いで座ります。座るのが一番遅かった子どもが先生になります。その日の学習目的語によって、フラッシュカードをかえてください。

### **Lap Game**

テーブルにフラッシュカードを並べてサーキットをつくります。スタートとゴールを決めます。子どもたちはスタートにコマを置いて、順番にサイコロをふってその数だけ大きな声で数えながら進みます。そして止まったところのカードについて他の子どもたちが質問をし、コマを動かした子どもが答えます。これはチームゲームです。もし答えられない子どもがいたら、相手のチームの得点になります。

### **Letter Order**

アルファベットのカードを前もって作っておいて使います。子どもたちをペアに組ませて、それぞれのペアにアルファベットカードを 1 セットずつ持たせます。先生が、アルファベットを組み合わせたものか、あるいは単語を “men”、“piano” のように言います。子どもたちは、先生が言ったアルファベットの組み合わせか単語を、カードを並べて作ります。並べ終わったら “finished” と言って、それを読みあげます。先に並べ終わって正しく発音したペアが勝ちです。

### **Lightning Pelmanism:**

Pelmanism の変形でこちらの方が時間がかかりません。子どもたちが 2 枚ずつカードをめくって行って、同じカードではなかった場合にカードを伏せないでそのまま上を向けておくやり方です。

### **Line Game**

フラッシュカード、文具類、単語カードなどをテーブルに一列に並べます。クラスを 2 チームに分けます。一方のチームが聞きます。“How many (nouns) are there?” もう一方のチームの 1 人が答えます。もしその子が答えられなかったら、その子がいるチ

ームはポイントを減らされます。色についてもこのゲームをするといいでしょう。

### **Musical Chairs**

学習目的語のカードをイスにくっつけておきます。子どもの数と同じ数のイスに 1 枚ずつにします。子どもたちが “*What is it?*” と聞きます。先生はカードの中から 1 枚を見せるか、その単語を言います。それを聞いたら子どもたちは大急ぎでイスに座らなければなりません。ただし先生が見せたカード、または先生が言った単語のカードのイスには座れません。座るイスが無い子、座ってはいけないイスに間違っ座った子が先生になってゲームを続けます。

### **Negative Musical Chairs**

動詞か動詞句のフラッシュカードをイスに貼っておきます。子どもの数と同数のイスを使います。“*Don't watch television*” のように、否定形の命令文をいいます。子どもたちは watch television のイスには座れません。そのイスに間違っ座った子か、イスに座れなかった子が先生になります。

### **Pelmanism:**

フラッシュカードを 1 組テーブルの上に伏せて広げます。(同じカードが 2 枚ずつあることを確信してください。FAB シリーズのカードを利用するか、同じカードを 2 セット用意してください。) 子どもたちは順番に好きなカードを 2 枚ずつめくっていきます。同時に 2 枚のカードが何のカードか英語で言います。もし 2 枚のカードが同じだったら、カードはその子のものになります。同じでなかったらカードを伏せて、次の子の番です。

### **Phonics Dictation**

5 つの音を組み合わせたものか、単語の書き取りをします。子どもたちは紙かノートに書き取ります。終わったらそれを右の子どもに渡します。先生がホワイトボードに書いた正しい答えを見ながら、お互いにチェックをさせます。

### **Phonics Game**

子どもたちは 2 チームに分かれて先生の方を向いて立ちます。チームの一方が “boom” で、もう一方が “bang” だと決めます。アルファベットのカードをゆっくりと少しずつめくっていきます。何のアルファベットか分かったら、boom あるいは bang と大声で言います。先に答えて、そのフォニック音を言い、それで始まる単語を 3 つ言った方が勝ちです。

### **Rub Out**

ホワイトボードを左右 2 つに分けて、2 チーム用に 2 組の同じ学習目的語を順不同に単語リ

ストにして書きます。2チームに分かれてそれぞれ一列に並んだ子供たちの、先頭の子どもがボード消しを持ちます。先生がリストの中の単語を言うと、2人はホワイトボードに走って行ってその単語を発音して消します。早い子のチームがポイントをもらえます。消したら自分のチームの列に戻って、ゲームを続けます。

### **Run and Erase**

ホワイトボードに名詞をいくつか書きます。子どもたちに“*Do you like (nouns)?*”と質問させます。先生が“*No, I don't*”と答えたら、子どもたちは他の名詞でもう一度質問しなければなりません。先生が“*Yes, I do*”と答えたら、子どもたちはホワイトボードに走って行って、その名詞を消します。

### **Run and Touch**

フラッシュカードでも数字のカードでも何か他の物でも、教室のあちこちに置いておきます。先生が〇〇、と指示を出すと同時に、子どもたちは走って行ってそれにタッチするのがです。タッチする時に〇〇、と大きな声ではっきり言わなければなりません。

### **Running Dictation**

前もって作っておいたセンテンスカードを使います。子どもたちにペアを組ませます。一方はノートと鉛筆を用意します。もう一方がセンテンスカードのところに走って行って、パートナーのところに戻って見てきたセンテンスを暗唱して聞かせます。書く子どもは、聞いた通りに書きます。もしスペルが分からなかったら、“*How do you spell (word)?*”と相手に聞きます。センテンスが正しく書けたら、2人は役をかわります。走るほうの子どもは何が書かれているか読むべきで、行ったり来たりしながら、1字ずつ伝えてはいけません。このアクティビティーは念入りな準備が必要です。

### **Slap:**

フラッシュカードの表を上テーブルに広げます。子どもたちは、頭の上に両手をのせておきます。先生が〇〇、と大きい声でいうと、子どもがそのカードをポンとたたきます。カードに最初にタッチした子どもが勝ちで、その子のものになります。全部のカードが無くなったら、“*How many?*”と聞いて、子どもたちに何枚獲得したかを数えさせます。このアクティビティーは、数字、アルファベット、フォニックス、絵、単語のフラッシュカードでもできます。

### **Slowly Reveal:**

1枚のフラッシュカードを、もう1枚のカードか本で見えないように覆います。ゆっくりと覆いをずらしてカードを少しずつ見せていきます。何のカードか分かったら、すかさず大

きな声で答えます。

### Stand Up, Sit Down

クラスを2つに分けます。Paper, Scissors, Stoneで先攻を決めます。相手チームにフラッシュカードを見せて“Do you want (noun)?”と聞きます。聞かれたチームは、フラッシュカード次第でyesなら“Yes, please”と言って立ちます。noなら座って“No, thank you”といいます。正しく一生懸命答えた方がポイントを獲得します。学習目的語によってフラッシュカードをかえましょう。

### Stations

その日の学習目的語か、短い文か、アルファベットを紙に書いて、壁やイスにはりつけておきます。これをStationと呼びます。子どもたちは教室の真ん中、つまり中立の位置に立ち、先生の指示があったら、正しいStationに走っていきます。例えば、“a”と“an”にします。先生が“egg”と言ったら、子どもたちは“an”Stationに走って行き、“dog”と言ったら、“a”Stationに走っていくのです。このゲームは、大事な学習のポイントを子どもたちがきちんと理解しているかどうかを知るのに最適です。

### Sticky Ball Guess

ホワイトボードに○×の三目並べのマスを描きます。それぞれの四角の中に、名詞を1つと、簡単な棒線描きで男の子か女の子を1人ずつ描きます。クラスを2チームに分けて、一方が○もう一方がXになります。Paper, Scissors, Stoneで先行を決めます。先行チームの1人がスティッキーボールを投げます。投げたボールがくっついた四角に描かれている名詞について、投げた子が、例えば“Does s/he like (nouns)?”と質問をします。聞かれたチームは、先生が親指を上にするれば“Yes, s/he does”、親指を下にするれば“No, s/he doesn't”と答えます。もしボールを投げる方のチームの質問の仕方が正しければ、チームが○なら○を、×なら×をホワイトボードのマスに書き込みます。

### Sticky Ball Noughts and Crosses

ホワイトボードに○×の三目並べのマスを描きます。学習目的語(単語、アルファベット、数字など)を各マス目に描きます。クラスを2つに分け、一方が○、もう一方が×です。両チームの一人ずつがスティッキーボールを投げ、ボールがマス目にくっいたら、相手チームが“What is your favorite (category)?”と聞きます。投げた子どもが答えます。もし答えられない子どもがいたら、そのチームはポイントを失います。このゲームは、別の質問と答えの練習にも使えます。

## Tag

子どもたちに1枚ずつフラッシュカードをわたして、誰にも見せないように言います。子どもたちは輪になって立ちます。子ども一人が“*Do you have a (noun)?*”と輪になっている子どもたち一人ひとりに聞きながら輪の外側を歩きます。“*No, I don't*”という返事だったら次の子どもに進んで同じ質問をします。もし返事が“*Yes, I do*”だったら、そう答えた子どもは輪の周りを走って、質問をした子どもに捕まらないうちに、自分の場所にもどらなければなりません。捕まったら、自分の場所はその子に取られてしまいます。捕まらなかったら、質問を続けながら再び歩きます。

## Teacher Says

クラスを2チームに分けます。大きい声で指示を出します。もし先生が“*let's (verb)*”と言ったら、子どもたちは言われた通りに動かなければなりません。もし“*(verb)*”だけだったら、動いてはいけません。誰かが動いてはいけない時に動いたら、間違えた人の数だけそのチームはポイントを失います。

## Tennis

子どもたちを2つのチームに分けます。子どもの一人が、○曜日、と言ったら、もう1つのチームの子が、その翌日の曜日を3秒以内で言わなければなりません（この時間は加減をしてください）。こうして単語のやりとりが2つのチームの間を行ったり来たりします。変形として、先生が形容詞を言って子どもたちがそれに反対の形容詞を言うのもいいでしょう。

## Train Game

フラッシュカードの中の国旗のカードを使います。床に丸く並べてください。子どもたちも電車ごっこをする時のように前の子の肩に手をおいて、カードの円に沿って跳んで進みます。先生が“*Stop*”と言って、電車を止めて聞きます。“*Where 's (Yumi) from?*” 子どもたちは(Yumi)の一番近くにある国旗を見て、“*She is from (country)*”と答えます。変形としてその日の学習目的語の語彙を使っても、質問をかえてもいいでしょう。

## True or False

クラスを2つに分けます。Paper, Scissors, Stoneで先攻を決めます。先攻チームから1人がホワイトボードの前に立って、鉛筆でもロゴブロックでも鍵でも同じ物を複数後ろに隠します。子どもたちが“*How many?*”と聞きます。隠している子は“*There are (two)*”と答えます。相手チームは、それが本当かウソか当てなければなりません。当てたらチームはポイントを獲得しますが、当たらなかったら隠している子のチームがポイントを獲得します。両チームが入れ替わって続けます。

## Truth

先生が出すヒントを聞いて、それが正しいか間違っているかで子どもたちが反応するゲームです。もし先生が言ったことが本当だったら、子どもたちは立ち上がって復唱します。もし本当でなかったら、子どもたちは座ります。

## Turn and face

クラスを2つのチームに分けます。チームから1人ずつ前に出て背中合わせに立ち、フラッシュカードを1枚ずつ持ちます。残りの子どもたちが声をそろえて“*What is it?*”と聞きます。それを合図に2人は向き合って、お互いに相手が持っているカードが何か言わなければなりません。

## What Time Is It Teacher?

このアクティビティーは *What's the Time Mr. Wolf?* と似ています。先生が壁に向かって立ち、子どもたちは後ろの離れたところに立ちます。そして大声で“*What time is it teacher?*”と質問します。普通に答えたら子どもたちは何歩か前に進んできます。何度かこれを繰り返してから、突然“*It's dinner time.*”と言います。さあ、子どもたちを追いかけて捕まえましょう。子どもたちが自分の立っていた場所に戻ったら捕まえられません。でも捕まったら、その子が今度は先生になります。

## What's In The Room?

ホワイトボードに家を描いて、それぞれの部屋の呼び方を決めます。単数と複数のフラッシュカードを見せて子どもたちに理解させてください。シャッフルしてカードを裏にして各部屋に貼ってください。クラスを2つに分けて、Paper, Scissors, Stone で先攻を決めます。先攻チームは後攻チームに、例えば“*What's in the (living) room?*”と聞きます。後攻チームが“*There are two balls in the living room*”と答えます。先生がリビングルームに貼ってあるカードをめくります。もし答えがあたっていたらチームがポイントを獲得します。もしあたっていなければカードは再び伏せて貼られます。ゲームは全部のカードが正しく答えられるまで続きます。

## Whisper Do It

チームを2つに分けます。教室の前の方に教室で使う学用品やプラスチックの果物や食べ物を置いておきます。子どもたちは耳の穴を指で塞ぎます。先生が一番後ろにいる2人に“*There is a lemon by the book*”と小声で伝えます。2人はすぐ前の子どもの肩をたたく指を耳から離させて同じメッセージを小声で伝えます。次々に伝えて、一番前の子どもまで伝わったら、その子は本のそばにレモンを置きに走っていきます。メッセージを言

いながらアクションが早く終わったチームがポイントを獲得します。

### **Whisper Drawing**

クラスを 2 つに分け、ホワイトボードに向かって立たせます。子どもたちは耳を指で塞ぎます。先生が一番後ろにいる 2 人に “*There is a lamp in the bedroom*” と小声でささやきます。2 人はすぐ前の子どもの肩をたたいて指を耳から離させてこのメッセージを小声でささやきます。一番前の子どもまで伝わったら、その子はベッドルームに電気スタンドがある絵を描きにホワイトボードに走っていきます。メッセージを言いながら早く描き終わったほうのチームがポイントを獲得します。

### **Whisper Slap**

ホワイトボードにフラッシュカードを 1 セット、表を向けて貼り付けます。クラスを 2 チームに分けます。子どもたちは耳の穴を指で塞ぎます。先生が一番後ろにいる 2 人にフラッシュカードの中の 1 枚を選んで〇〇と小声でささやきます。2 人はすぐ前の子どもの肩をたたいて指を耳から離させて同じことをささやきます。一番前の子どもまで伝わったら、その子はホワイトボードへ走って行って、そのカードをポンとたたきます。同時に〇〇と言います。早く終わったほうのチームがポイントを獲得します。全部のカードが終わるまで続けます。

### **Whiteboard Drawing Race**

クラスを 2 つに分け、ホワイトボードに向かって立たせます。手に持ったフラッシュカードを見せます。子どもたちに “*What is it?*” と質問をさせます。もし先生が “*a cockroach*” と答えたら、両チームの 2 人はホワイトボードに走って行ってゴキブリの絵を描きます。描き終わったら自分のチームに戻って、終わったと言います。“*What is it?*” と質問をして子どもが “*It's a cockroach*” と答えるかチェックしてみましょう。子どもたち全員に番がくるように配慮をしてください。



