

## ふれあい活動のActivity

### 1, Eye contact greeting game.

- ・対象学年：全学年
- ・準備物：なし
- ・よい点：子供の時から相手の顔をよく見て挨拶する習慣を身につけることが将来に役立ちます。
- ・注意点：子供はアイコンタクトが苦手なので、「アイコンタクトビーム」など動き等を入れしっかり活動できるようにします。  
アイコンタクトの重要性を十分に伝えること。  
挨拶の活動は英語活動の度に、きちんと取り組むこと。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・何人と挨拶をするのかをはじめに指示します。（例：fore people）
- ・二人向かい合って、お互いの顔をよく見つめ、言葉を話さず、にっこり笑って握手します。
- ・活動中はいっさい話をしません。
- ・規定人数と挨拶を交わしたら自分の席に戻り、終了となります。

### 2, Regular Greeting game.

- ・対象学年：全学年
- ・準備物：なし
- ・よい点：挨拶の練習です。
- ・注意点：子供はアイコンタクトが苦手なので、「アイコンタクトビーム」など動き等を入れしっかり活動できるようにします。  
アイコンタクトの重要性を十分に伝えること。  
挨拶の活動は英語活動の度に、きちんと取り組むこと。  
※男女を意識して挨拶ができない場合には、先生がルールを決めた方がいいと思います。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・先生は「Let's greet. Ready,start. (Ready,Go.)」といいます。  
児童は「How many people?」と問います。
  - ・先生は「fore people」等と答えます。児童は、指示された人数と挨拶を交わし、終わったら席に戻り「finished」といいます。
- ※アイコンタクトのよい例、悪い例を教師が示すとよいでしょう。  
※男女がうまく自然にできない場合には、ルールを決めたほうがよいでしょう。

### 3, Glove throwing Greeting game.

- ・対象学年：3～6年生。テニスボールなどがあったら、1・2年生の場合でも床に座って取り組むことができます。
- ・準備物：7個のボールか軍手と小さい箱
- ・よい点：大きな声で挨拶の練習ができます。
- ・注意点：児童はボールを激しく投げるかもしれませんが。先生は児童に下手投げを指導した方がいいです。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・丸くなって立ちます（低学年は座ります）。
- ・指導者は軍手を丸くして1つ持ちます。一人児童を選んで挨拶をします。「（例）Hi,Taro! How are you? I'm fine.and you? I'm hungry. bye-bye」挨拶が終わったら「Here you are」といって優しくボールを投げます。
- ・ボールをトスされた児童は、次の児童を選んで同じように挨拶をします。
- ・指導者は、次の児童を選んで挨拶をし、ボールをトスします。

- ・この動きを繰り返し、ボールをどんどん増やしていきます。
- ・大人数が挨拶をするので、必然的に大きな声を出すことになります。
- ・活動が終わったら、児童は全員座りますが軍手を持っている人は、その軍手を箱の中に投げ入れます。

#### 4, Counting “WOW” game.

- ・対象学年：1年～3年生
- ・準備物：なし
- ・よい点：楽しい活動です。数の復習になるゲームです。
- ・注意点：子供はアイコンタクトが苦手なので、「アイコンタクトビーム」など動き等を入れしっかり活動できるようにします。

##### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・丸くなって座ります。
- ・数を決める（例：12。その数まで1から順に数えます。もちろん英語です。）
- ・指導者は始めに、「1」といって、他の人を選びます。  
※選び方：にっこり笑って、相手にアイコンタクトをして、手のひらを上にして相手を指名します。
- ・次に同じ動きで、数字をカウントしていきます。
- ・最後に「12」をカウントした人の両側の人「ウォ」と言って両手をあげます。
- ・全員が参加できるまで続けます。
- ・「世界のナベアツ」のように3の倍数で叫んでもおもしろいです。

#### 5, Mirror game.

- ・対象学年：全学年
- ・準備物：なし
- ・よい点：英語は使いませんが、チームワークを作ります。児童は集中して取り組みます。
- ・注意点：教師とALTがデモンストレーションをします。
- ・この活動はパートナーを混乱させないことです。
- ・パートナーと気持ちを合わせて行うことが大切です。
- ・悪い見本も必ず見せてください。

##### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・向かい合ってじゃんけんをします。
- ・勝った人が先に動きます。負けた人はその動きをまねします。すると鏡のようになります。
- ・指導者が「Change」と言ったら、負けた方が動きを決め、勝った方がまねをします。
- ・気持ちが合って、一難上手にできたペアに、デモンストレーションをさせます。
- ※担任が指導する約束事
- ※速い動きはNG
- ※相手を考えて動く（競い合いではなく、いかに気持ちを合わせるかがポイント）

### 聞く活動のActivity

#### 6, Karuta

- ・対象学年：全学年（全員がとれるように工夫するとよいですね）
- ・準備物：グループごとにカルタセットを作ります。  
セットごとに絵は2枚作ります。  
※果物・運動・食べ物、乗り物、建物等の絵カード
- ・よい点：聞く活動と文法活動に最適。

### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・4～5人がグループを作ります。グループごとにカルタを1セット渡します。
- ・学習している、学習した文法を子供が指導者に質問します。  
（例）Do you like～?/What ～ do you like?
- ・先生はその質問に答えます。
- ・答えを聞いて、目の前にあるカルタの中からカードを取ります。

※同時の場合には、じゃんけん等で決める。

- ・頭に手をのせたり、フェイントしたりしてもよい。

※ゲーム終了後

教師「How many card?」

児童「I have ○○」

## 7, Bingo

- ・対象学年：全学年
- ・準備物：ビンゴカード、鉛筆
- ・よい点：聞く活動と文法活動に最適。

### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・3×3や4×4の空白のビンゴカードを用意します。
- ・言葉をフラッシュカードで学習します。
- ・言葉は、ビンゴカードのマスよりも多めに用意するとよいでしょう。
- ・言葉のフラッシュカードを黒板にはり、それぞれに番号を付けます。
- ・児童はビンゴカードの番号を選び記入します。
- ・子供が指導者に「Do you like～?/What ～ do you like?」と質問します。  
その答えをよく聞き、もし自分のカードに番号があれば○をつける。

その他：

- ・こども同士でじゃんけんをして質問のしあいをする。
- ・勝った方が質問し、負けた方が答える。
- ・好き○、嫌い×、なにもしない、など状況に応じて設定する
- ・リーチの時は立ち上がる。ビンゴの時は何のカードでビンゴになったのかを言う。
- ・シート枠を大きくしたり、選択肢を増やしたりする。

## 8, Listening Worksheets

- ・対象学年：全学年
- ・準備物：特別なワークシート（いろいろな動物、いろいろな運動が複数描いてあるシート）  
生活科バッグやクレヨン、クーピー等が必要です。
- ・よい点：子供が聞く活動で集中して取り組みます。

### ◎ゲームスタート（やり方）

☆動物のカードを使うとき

- ・児童が「How many?」と指導者に聞きます。

☆運動のカードを使うとき

- ・指導者が「I like ～」
- ・文章はゆっくりと、何度も繰り返します。指導者は、子供の様子を見て回ってください。

※シートは、国旗などでもかまわない。

- ・シートには、複数の動物が描かれているものや、複数の国旗が描かれているものなどを用意し、聞き取って印をつけていけるようにつくる。
- ・発音が難しいときは、とぎれてもかまわない。確認しながら丁寧に取り組んでほしい。

## 9, Gotcha!

- ・対象学年：2年～6年生
- ・準備物：前の時間に学習した言葉のリスト。
- ・よい点：聞く活動。

### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・丸くなって立ち、脇を締めて、手を左右に開きます。
- ・左の手のひらは上に向け、右の手は人差し指を下に向けます。そして、右側にいる人の手のひらを触ります。
- ・先生が適当に言葉を言います。
- ・もし、教学习した言葉が「色」だったら、先生は「Dog、Banana、three、monkey、**yellow**」と言い、子供は、色のキーワードが出たときに、左手は相手の指を握り、右手は握られないように引き上げます。
- ・何度も繰り返します。

## 10, Twister

- ・対象学年：3年～6年生
- ・準備物：カルタカード、ツイスター用のシート
- ・よい点：聞く活動。left、light、hand、footも学習できる。

### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・黒板に人体の略図を描きます。それを使ってleft、light、hand、footも学習できます（体の部分の言い方を確認する）。
- ・複数名で対戦します（一人ずつでもかまいません）。
- ・指定された色・柄・絵等の部分に指示された足や手を持っていくゲームです。
- ・先生の言うとおりに児童は動きます。
- ・食べ物、スポーツでもOK。
- ・床にカルタなどを並べて遊んでもOK。

## 11, Ladders Game

- ・対象学年：3年～6年生
- ・準備物：広い場所。フラッシュカード。
- ・よい点：よく聞く活動。
- ・注意点：足を踏まないように声かけをし、十分に気を付けながら活動させる。

### ◎ゲームスタート（やり方）

#### ☆2グループで活動する場合

- ・児童は向かい合って長座をして2列を作ります。
- ・縦列が同じグループになります。
- ・フラッシュカードを読み、該当する言葉を担当する児童は、友達の足の上を飛び越え、並んでいる児童の背後を通り、また、足の上を飛び越え自分の場所に戻ります。

## 言葉の練習活動のActivity

### 1 2, Fruit Basket

- ・対象学年：1年～3年生
- ・準備物：カルタカード。
- ・よい点：言葉や文法の基本が理解できます。

### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・児童はいすに座って円を作ります。それぞれ言葉の絵カードをもらいます。
- ・指導者は円の中央に立ちます。
- ・座っている児童全員が「Do you like～」と聞くので、中にいる人は「I like～」

- と答え、該当するカードを持っている児童が席を移動します。
- ・質問に対して、2つ以上の言葉を言ってもかまいません。

### 1 3, Board Scramble

- ・対象学年：2年～6年生
- ・準備物：フラッシュカード
- ・よい点：簡単な活動です。言葉や文法を話せます。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・フラッシュカードで言葉の練習をした後に黒板にはります。
- ・児童には、10秒から20秒の覚える時間を作る。
- ・児童は目をつぶり、頭を下げて次の指示を待つ。
- ・指導者は、フラッシュカードの中から、複数枚カードを抜く。
- ・児童は目を開け黒板に注目させる。
- ・黒板にないカードを当てさせる。
- ・児童に「Do you like～」などと質問させ、指導者は当たっていれば「Yes I do!」と言ってカードを黒板に出す。

### 1 4, Heads Down, Thumbs Up

- ・対象学年：3年～6年生
- ・準備物：なし
- ・よい点：復習に使えます。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・児童は丸くなっていますに座ります。
- ・指導者は協力者として7名程度選んで黒板の前に立たせます。
- ・座っている児童は、目をつぶり片手で覆います。反対の手は、親指を立てて上へのぼします。
- ・協力者は、10秒前後で座っている児童の手を触り、黒板の前に戻ります。
- ・全員が触り終わったら、座っている児童に目を開けさせます。
- ・親指を触られた児童を立たせます。
- ・教師はその児童に、質問をして答えられたら2回や3回の指名チャンスを与える。  
※質問事項は、その時間に学習した内容や前時に学習したことが望ましいです。

### 1 5, whisper Game

- ・対象学年：3年～6年生
- ・準備物：フラッシュカード、おもちゃのハンマーか新聞紙を丸めたもの。
- ・よい点：聞く力と話す力のための活動。
- ・注意点：児童はにぎやかになって、黒板にぶつかることがあります。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・言葉を復習して、フラッシュカードを黒板にはります。
- ・児童は黒板に向かって1列に並びます。
- ・1グループ5～6人程度（活動する場所に依じて人数を決めてください。）。
- ・列の最後尾を集め、棒やハンマーとともに秘密の言葉を伝えます。
- ・秘密の言葉を聞いた児童は列に戻り、先生の合図「Ready Go」で、ハンマーを渡しながらか秘密の言葉を伝えます。秘密の言葉を先頭まで伝言します。
- ・先頭の児童は、秘密の言葉と同じカードをハンマーでたたきます。

### 1 6, Te-asobi Game

- ・対象学年：2年～6年生
- ・準備物：今まで学習した言葉カードのカルタ等のセット
- ・よい点：聞く力と、話す力を育てます。この活動で言葉の定着がはかれます。

- ・注 意 点：リズムと言葉の確認をしてください。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・4～5人グループを作り、円になっていすに座ります。
- ・1人に1枚ずつ絵カードを配ります。
- ・指導者は最初に始める人を各グループ1名ずつ選びます。
- ・指導者が「Go」と言ったら、全員が「1・2・3・4」のリズムで手をたたきます。
- ・三番目のビートで、自分の絵カードの言葉を言い、四番目のビートで指名する人の絵カードを言います。「拍手ー拍手ーblack（自分の色）ーblue（相手の色）」
- ・自分の絵カードを言われた人は、同じように三番目のビートで、自分の絵カードの言葉を言い、四番目のビートで指名する人の絵カードを言います。
- ・誰かが失敗するまで続きます。
- ・人数を少なくすると一人一人の発言回数が増えます。

### 17, River Crossing Game

- ・対象学年：全学年
- ・準 備 物：今まで学習した言葉カードのカルタ等のセット
- ・よ い 点：話す力を育てます。
- ・注 意 点：児童は話さないで、ジャンケンだけをします。。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・児童は4～5人チームを作ります。
- ・2グループの対戦型になります。
- ・2グループが向かい合って立ちます。
- ・そのグループの間に、絵カードを複数枚1列に並べます。
- ・指導者の「Ready Go」の合図で、両チームの先頭は、置かれたカードの横を歩きながら、1枚ずつカードを触りながら、大きな声でそのカードの言葉を言います。
- ・既習事項の「I like ～」「Do you like～」のようなことを言ってもよい。
- ・同じカードを指さしたら、ジャンケンをします。勝った方は、先に進み、負けた方は自分の列の最後尾に並びます。（蛇ジャンケンとにしています。）
- ・最後のカードのところまでジャンケンに負けたら終わりです。
- ・食べ物カードの中に、以前に学習した色カードなどをいれてもよい。

## 会話活動のActivity

### 18, Interview Game

- ・対象学年：全学年
- ・準 備 物：インタビューシートと鉛筆、生活科バッグ
- ・よ い 点：会話力のための活動です。
- ・注 意 点：言葉と文法の確認をしてください。児童が日本語ではなさいないようにきちんと覚えさせてください。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・児童にインタビューシートを持たせます。
- ・指導者の「Go」と言う合図で、児童はすぐにペアにジャンケンをします。  
※「アイコンタクトをして、お辞儀をしてから…」など、今まで学習したことを使ってもよい。  
※「じゃんけんぽん」「1. 2. 3」など、何でもよい
- ・勝った方は、負けた方の名前を書いて、インタビューを始めます。
- ・負けた人の答えが「Yes」なら○を記入し、答えが「No」なら×を記入します。  
※○や×の数で得点制にしてもかまいません。

	食べ物の絵	運動の絵	天気絵	キャラクターの絵	などなど
児童名					
児童名					
総計					

※項目や児童の人数に合わせて、枠の数を変更してください。

### 19, Ninjas & Soldiers

- ・対象学年：2年～6年生
- ・準備物：何もありませんが、場合によっては絵カードを使ってもかまいません。
- ・よい点：会話力のための活動です。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・児童を6人グループに分けます。グループ内で「王/女王」1名と「兵士」2名と「忍者」3名になります。
- ・忍者と兵士、王/女王が向かい合います。王/女王はいすに座ります。
- ・先頭に忍者が、先頭の兵士に質問をします。兵士が質問に答えたらジャンケンをします。ジャンケンで忍者が勝ったら、次の兵士に質問しジャンケンをします。また勝ったら、王/女王に質問し、ジャンケンをします。勝ったら立場が入れ変わります。
- ・負けた兵士は、その忍者が負けるか、王が入れ替わるまで戻れません。
- ・忍者が負けたら、次の忍者が同じように挑戦します。
- ・指導者の合図で、忍者と兵士・王が入れ替わります。
- ・兵士は入れ替わることはできません。
- ※指導者の考えで、交代したり、入れ替わったりしてかまいません。
- ・クラウンをかぶってもよい。

### 20, Janken Card Game

- ・対象学年：2年～6年生
- ・準備物：絵カード（グループ分）
- ※食べ物、運動、キャラクター等工夫してください。
- ・よい点：会話のための活動です。
- ・注意点：児童は話さない。アイコンタクトのみでジャンケンをする。

#### ◎ゲームスタート（やり方）

- ・児童に5枚程度ずつカードを渡す。
- ・スタートしたら、児童同士ペアになります。ジャンケンシュプレヒコール「1, 2, 3 How are you?」でジャンケンをします。
- ・勝った人は負けた人に、簡単な質問をします。
- ・負けた人は質問に答えて、自分の持っているカードを勝った人に1枚渡します。
- ・勝った人は負けた人に質問し、そのカードがあればそれをもらう。なければ、バイバイして分かれる。
- ・ジャンケンをして、カードがなくなった場合には、指導者の所に行き「One more, please」と言って1枚もらって、ゲームに再び参加します。

- ・勝った人は負けた人にカードの名前をいい、そのカード有ればもらう。なければバイバイして別れ、次の相手を探す。

## 歌

### 21, Seven Steps Song

- ・対象学年：1年～4年生
- ・準備物：何もありませんが、歌詞カードを用意（黒板に書く）しておくとう便利です。
- ・よい点：どんな言葉でも使えます。

### 22, “Hallo” Song

- ・対象学年：1年～4年生
- ・準備物：何もありません。
- ・よい点：いい挨拶の活動です。

### 23, Sunday Monday Tuesday Song

- ・対象学年：1年～5年生
- ・準備物：曜日のフラッシュカード
- ・よい点：楽しく曜日が覚えられます。

