楽しく学べるアイディア集

Guessing ゲーム

①生徒の中から出題者をひとり選ぶ。

②動詞はあらかじめ教師が紙に書いておく。出題者は頭の中で文を考える。(動詞は予め教師が書いておく)

例.　わたしは　＿＿＿＿　＿＿＿＿で　＿＿＿＿を　かいます　。

（時）　（場所）　（目的語N）

③他の生徒は出題者の考えた文を想像して質問をし、出題者は質問に答える。

(質問は、「はい」「いいえ」で答えられるものとする。)

例.　「あした　かいますか。」―「はい、かいます。」(出題者が答えながら、時のカードを見せる)

「デパートで　かいますか。」―「はい、かいます。」(出題者が答えながら、場所のカードを見せる)

「シャツを　かいますか。」―「いいえ、かいません。」

「くつを　かいますか。」―「はい、かいます。」(出題者が答えながら、目的語のカードを見せる)

④正解が出たら、クラス全員に出題者が考えた文を言わせる。

⑤答えを当てた生徒が、次の出題者を決めてゲームを進めていく。