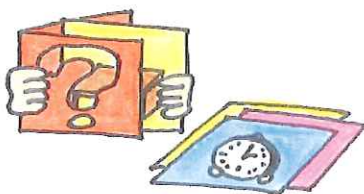


### 楽しく学べるアイデア集

#### 【1】「なんですか」ゲーム

⇔ EXERCISES I -4

2枚の色画用紙を重ね、上に来る方に大きなクエスチョンマークを切りぬき、その間に、見え隠れするように実物や絵カードを挟み、クイズ的に次々と「なんですか」「～です」の練習をする。(正しい答えが出ないときは、S:「いすです。」 T:「いいえ、いすではありません。」 S:「つくえです。」 T:「いいえ、いすではありません。」 S:「ほんです。」 S:「はい、ほんです。」のやり取りも加える。)



#### 【2】かごめかごめ

「かごめかごめ」の歌と遊び方を紹介し、目隠した鬼の後ろに座っている人を「だれですか」と言って当てさせる。

#### 【3】だれの手

⇔ EXERCISES II -3

生徒全員の手を出させ、大きな風呂敷など用意してその上にかぶせる。教師はだれかの手をつかんで、「だれの手ですか」と聞く。手をつかまれた生徒は、他の生徒たちにそれを悟られないようにし、みんなで当てる。  
\*「だれのですか」「わたしのです」「ぼくのす」の省略形も導入し、この形でも練習する。

#### 【4】ピザ屋はなんばん

⇔ EXERCISES III -2

「～の でんわばんごうは \* \* \* \*の \* \* \* \*です。」の形で、ピザ屋の電話番号などを書いたちらしやパンフレットを読む、ペアになり、「～の でんわばんごうは なんばんですか。」「\* \* \* \*の \* \* \* \*です。」のQAをして番号を書き取り、確認するなどの練習をする。  
携帯電話を持っていれば、お互いの番号をたずね合う練習もできる。

## 【5】カウントゲーム

⇔ NUMBERS (11 to 20)

- ① 競技者を二人選ぶ。
  - ② 1から順に、二人で交互に数を言う。(一度にひとつかふたつずつ数を言う。)
  - ③ 最後に“20”を言わなければいけなくなった生徒が負けとなる。  
例. 生徒A : 1, 2 → 生徒B : 3, 4 → A : 5 → B : 6, 7 → A : 8, 9 → B : 11, 12  
B : 13 → A : 15, 16 → B : 17 → A : 18, 19 → B : 20  
この場合、生徒Bが“20”を言わなければいけなくなったので、負けとなる。
- \* ゲームの方式は、勝ち抜き戦にして、例えば二人勝ち抜いたら終わり、としてもよい。あるいは、トーナメント戦にしたり、単に競技者を次々と代えていくだけにしてもよい。
  - \* このゲームのコツは、いかに自分が20を言わないようにするかである。そのためには自分が16を取れば、必ず勝ちとなる。(相手が17と言ったら、18, 19と言い、相手が17, 18と言ったら、19と言えばよい。)同様に、16を取るためには13を取ればよい。つまり、16-13-10-7-4-1という数を自分が取れば、必ず勝つことができる。言い換えれば、初めに数を言う者が“1”と言えば、必ず勝ちとなる。このコツはもちろん生徒には伏せておく。
  - \* コツを簡単に見破られないよう、20を言った者を勝ちとすることもある。
  - \* 日付を学ぶL5でも、30か31までのカウントゲームが楽しめる。