

Happy Valley Routines, Games and Activities Bank

ここでご紹介するルーティーンやゲームは家庭や教室で活用いただけます。家庭で行う場合は、いつも英語の絵本を見る場所や英語に関するおもちゃ等置くスペースを決め、「英語コーナー」にします。「英語コーナー」で、1日のうちいつでも良いので英語の時間を作り、本を開いて子供に英語で話しかけ、ルーティーンやゲーム、アクティビティを行ってください。ゲームやアクティビティでは、保護者が教師 (T) のパートを演じてください。ゲームには複数のプレイヤーが必要ですが、パペットやおもちゃを他の生徒に見立てて子供と遊ぶことも可能です。教室で行う場合と同様に、お気に入りのゲームが見つかるでしょう。子供が好きなものを1つ見つけて活用してください。興味を維持するために新しいゲームにも挑戦してみましょう。このガイドにある遊びをすべてやらなくてはいけないわけではありません。

保護者の方は、たとえ自分の発音や能力に自信がなくても、家庭で英語を使うことを恐れてはいけません。次の例文のように、実際の場面で簡単な対話を用いることで、子供の英会話能力は大きく進歩することでしょう。

Pass the milk, please. 牛乳を取ってください。
Here you are. はい、どうぞ。
Thank you. ありがとう。
You're welcome. どういたしまして。

それでは、まずHappy Valleyのルーティーンを説明します。その後に様々なゲーム、Happy Valley 1、2、3の各ユニットに適したゲーム、数字のゲーム、そして最後にフォニックスのゲームについて説明しています。ここでは、レッスンプランの中で提案しているすべてのゲームや、その他たくさんのゲームが含まれています。共著者のキャサリン・オキやユーザーの皆様からの新しいアイデアを www.happyvalley.tv/blog でご紹介していますので是非チェックしてください。面白いアイデアがありましたらブログのコメント欄に投稿、または info@happyvalley.com のアドレスへお送りください。あなたの生徒の動画も是非送ってください。許可を頂いたうえで当ウェブサイトにご紹介させていただきます。

略語については最後のページを参照してください。



ルーティーン

ウェルカム・ルーティーン

ルーティーン 1

Sが教室に入る前に、復習用の**Q**をしましょう。例えば、**T**: *What's your name?* または、*How's the weather?* **A**の後、**S**は教室に入ります。

ルーティーン 2

Sは教室に入り、テキストなどをバスケットに入れたり、積み重ねたりしながら、*My book*、*My workbook*、*My crayons*、などと言います。その後、**S**は着席するか遊びます。

ルーティーン 3

Sが来た後、すぐにレッスンを始めるのではなく、レッスンに関連したおもちゃ（例えば**U6**ではおもちゃの果物、**U7**ではタオルやソープボトル、バブルバスではシャボン玉）を用意します。または、これまでの**U**に関連した物を用意し、**S**にレッスンで覚えた言葉で遊ぶ機会を与えます。**T**は**S**と遊び、英語を使うように促します。

Storytime ルーティーン

ルーティーン 1

CDを再生する前に、絵の中に**S**の知っているものがあるかを確認します。**T**はCDを再生し、話しているキャラクターや、話されているボキャブラリーを指さします。**T**はストーリーに沿ってその気持ちを表現しましょう。（例えば面白い場面では**T**が笑う）

ルーティーン 2

CDを再生する前に、**T**は絵の中に**S**の知っているものがあるか確認します。これから聴く内容を予測できるように、ストーリーの中でナレーターがキャラクターに尋ねる**Q**を**S**に行い、CDを再生し、話しているキャラクターや話されているボキャブラリーを指さします。**T**はストーリーに沿ってその気持ちを表現しましょう。（例えば面白い場面では**T**が笑う）



ルーティーン 3

CDを再生する前に、**S**に知っているものを指さすように指示し、**S**が何を覚えているのかをチェックします。絵についての**Q**をします。CDを再生し、ナレーターの**Q**のところで一旦停止し、**S**に答えさせます。

ルーティーン 4

まずCDを再生します。**T**は絵に関連した**Q**をします。**S**が絵に描かれたものを指さしながら、**T**や他の**S**に*What is it?*または*What color?*と質問できるかチェックします。

Let's Chant ルーティーン

ルーティーン 1

ホワイトボード等のボード、あるいは**FC**ホルダーに**FC**を並べます。CDを再生し、**FC**を指さします。4拍子のリズムに合わせ、4拍目で**S**がその単語を言います。*

ルーティーン 2

Tは**SB**の *Let's Learn* ページを開きます。*Let's Chant* のトラックを再生し、**T**はページに書かれたボキャブラリーを指さします。4拍子のリズムに合わせ、4拍目で**S**がその単語を言います。*

ルーティーン 3

FCをランダムに**S**に配り、CDを再生します。**S**は自分の**FC**が聞こえたら、4拍子のリズムに合わせ、4拍目でその単語を言います。そして**S**は**FC**をボードに置きます。

ルーティーン 4

Sと**T**は**SB** *Let's Learn* ページの *Let's Chant* を見ます。**S**と**T**はページに書かれたボキャブラリーを指さします。4拍子のリズムに合わせ、4拍目で**S**がその単語を言います。*

*それぞれのボキャブラリーで、4拍子のリズムに合わせ、4拍目にジェスチャ



一を行います。**S**は単語を声に出すだけでなく、ジェスチャーもします。**S**がジェスチャーを考えてもよいでしょう。保護者同伴のクラスでは、**P**と**S**が一緒にジェスチャーをしてもらえます。

ダイアログ ルーティーン

ルーティーン 1

Tは**S**にそのキャラクターが誰なのかを聞きます。**T**はCDを再生し、ダイアログ全体を聞きながら、話しているキャラクターを指さします。もう一度再生し、各キャラクターのパートで一旦停止し、**S**が復唱します。*

ルーティーン 2

Tは**S**にそのキャラクターが誰なのかを聞きます。**T**はCDを再生し、ダイアログ全体を聞きながら、話しているキャラクターを指さします。もう一度再生し、各キャラクターのパートで一旦停止し、**S**が復唱します。そして**S**が一方のキャラクターのパートを演じて言います。**T**はもう一方のパートを演じます。*

ルーティーン 3

Tは**S**にそのキャラクターが誰なのかを聞きます。**T**はCDを再生し、ダイアログ全体を聞きながら、話しているキャラクターを指さします。**T**は**S**に“*What did (character) say?*”と聞きます。もし**S**が答えられなければ、もう一度再生し、各キャラクターのパートの後で一旦停止し、**S**が復唱します。**T**はもう一度、**S**に誰が何を言ったかを聞くことができます。**S**は一方のキャラクターのパートを演じ、**T**はもう一方のパートを演じます。*

ルーティーン 4

Tは**S**にそのキャラクターが誰なのかを聞きます。**T**は**S**に“*What did (character) say?*”と聞きます。もし**S**が答えられなければ、もう一度CDを再生し、各キャラクターのパートの後で一旦停止し、**S**が復唱します。**T**は**S**にもう一度聞きます。**S**は一方のキャラクターのパートを演じ、別の**S**がもう一方のパートを演じます。*

***SB**のパペットを活用してください。



Let's Sing and Move ルーティーン

ルーティーン 1

SBを開き、みんなで歌いながら歌の中で聞いた絵を指さします。

ルーティーン 2

ボキャブラリーごとにジェスチャーを使用し、その単語が聞こえたら、ジェスチャーをします。

ルーティーン 3

S FCを使用し、聞こえる順にFCを並べます。そしてダンスをします。

Goodbye ルーティーン

ルーティーン 1

Sは一列に並び、TがS一人一人にUに関連したQをします。（またはSがTに聞きます）SがQに答え、*May I have a sticker, please?*と聞きます。Sはステッカーを選び、それをSBのバスルートに貼ります。

ルーティーン 2

ルーティーン1と同じですが、WBおよび/またはPWBのホームワークページを使用します。保護者が一緒かどうかにかかわらず、Qをしたり、Sが答えたりすることで、Pに参加するようにたずねます。答えたSに、Tが促しながら他のSに質問をします。



言語ゲームとアクティビティ アルファベット順

各ゲームには、例えば (V, I, R) というように、文字の記号を付けてあります。これは、そのゲームがどのような使用に適しているかを示しています。ボキャブラリーの復習に適しているものは (V, R)、Sがダイアログを自分なりに変更して活用できるものには (D, MP) とマークが付けられています。記号の意味は次の通りです。

- (V) ボキャブラリーに適している
- (D) ダイアログの使用に適している
- (I) Sに言語を紹介するのに適している
- (R) 言語の復習に適している
- (CP) 言語のコントロールされた練習に適している
- (P) S同士の会話に適している
- (MP) Sにとって言語をより個人的なものにするのに適している

Tが最初にAを教え、その後でSにQをしてAを復唱させると良いでしょう。

例えば、

T: It's a (carrot). What it is?

S: It's a (carrot).

または、最初にSに尋ねさせます。

S: What is it?

T: It's a (carrot). What is it?

S: It's a (carrot).

“What is it?” はSには初歩から必要なQなので、できるだけ早い段階で活用するようにしてください。以下の会話例は、色んなボキャブラリーに合わせて変化させてください。または、各UのLet's Learn のページにあるTLに合わせて変化させてください。

Basket Drop

すべてのFC を表向きにして床に置きます。1つ1つ並べながらTLを紹介します。

T: It's (number). What number is it?

S: It's (number).



教室の前方にバスケットを2つ置き、各バスケットの前に**FC**のセットを置きます。**S**を2つのチームに分け、スタートラインに1列に並ばせます。

T: It's (6).

S: 各チームの最初の**S**が**FC**のところへ行き、(6)の**FC**を選び、自分たちのバスケットに入れます。最初に**FC**を自分たちのバスケットに入れた**S**が1ポイント獲得です。

T: What number is it?

S: It's (6).

残りの**FC**についても同じように繰り返します。(R, V, CP)

Bowling 1

ボーリングセット（購入またはペットボトルで手作りする）を使用し、色の異なるピンを三角に並べて、**S**をラインに立たせて**S**がボールを転がします。**S**は倒したピンを数え、ピンの色を言います。

Bowling 2

Bowling 1と同様ですが、ピンの下に**FC**を置きます。**S**は倒したピンの下にある**FC**の**TL**を言います。(V, R)

Change Places

中身の同じ**FC**を2セット用意します。円を作るように**S**を立たせます。**T**は**FC**を別の**S**に与えます。**S**は他の**S**に見えないように**FC**を持ちます。**T**は**FC**を1枚選び、それを**S**に見えないように持ちます。**HV1**の歌を歌います。Stop! Look! Ready? Go! これをみんなで円を描きながら歩きます。“Stop”で全員止まります。“Look”で全員**T**の**FC**を見ます。

T: What is it?

S: It's a (flower).

T: Go!

(flower)の**FC**を持っている**S**は場所を交代します。

別の**S:** What is it?



(flower)のFCを持っている**S**: It's a flower. または、flowerのFCを持った**S1**と**S2**が、別の**S**に聞きます。What is it?

残りのFCについても繰り返します。(V, D, CP)

Chant and Throw

FCを持ち上げ、TLを紹介します。

T: It's a (banana). What is it?

S: It's a (banana).

FCを空中に投げ、**S**にキャッチさせます。残りのFCについても繰り返します。(I, V)

Charades

SがFCを1枚とります。

S1がFCの単語のアクションをします。

S1: What is it?

他の**S**: Is it a puzzle?

S1: Yes/No.

もしYesなら、**S1**: I like puzzles.

S2: Me, too/Not, me.

FCのアクションをする**S**を交代させながら、残りのFCでこれを繰り返します。(V, R, P, MP)

Circle Repeat

FCを1枚とり、TLを紹介します。

T: It's sunny. How's the weather?

S: It's sunny.

FCを左の**S**に手渡します。**S**は左隣の**S**にTLを紹介します。

S1: It's sunny. How's the weather?



S2: It's sunny.

FCが**T**のところに戻るまで続けます。別の**FC**を紹介し、残りの**FC**についても繰り返します。(D, CP)

Concentration

中身の同じ**FC** 2セットを裏返して床に置きます。**S**が順番に**FC** を2枚ひっくり返し、それぞれの**FC**のボキャブラリーを言います。同じ絵の**FC**が出たら、**TL**を言わなければなりません。

T: What is it?

S: It's a skirt.

Sは**FC**を裏返して、同じ絵が出るまで続けます。すべて終わったら、**S**は何組ペアを作ったかを数えます。**S:** I have (number). (V, D, R, CP, P, MP)

Dash and Trash

ホワイトボードに各**TL**のボキャブラリーの絵を描きます。描きながら1つ1つ紹介します。

T: It's a (clothing). What is it?

S: It's a (clothing).

Sを2チームに分けます。各チームはスタートラインに並びます。

T: It's a (skirt). Go!

各チームの最初の**S**がホワイトボード消しを取り、(skirt)を消します。(skirt)を消したチームが1ポイント獲得です。(R, V)

Fetch

FCを表向きにして教室の前方に並べます。並べながら1枚ずつ**TL**を確認します。

T: It's a (animal). What is it?

S: It's a (animal).

Sを2チームに分けます。**TL**をコールアウトします。



T: It's a (cat). What is it?

S: It's a (cat).

T: Go!

各チームの最初の**S**がつま先走りでその**FC**を取りに行きます。すべての**S**が、各チームの最初の**S**に聞きます。 *What is it?*

各チームの最初の**S**: *It's a (cat).*

残りの**FC**についても繰り返します。(V, D, CP)

Find it

Tが**FC**を持ち、**S**が1枚選びます。

S: What is it?

T: It's a (bicycle). What is it?

S: It's a (bicycle).

Tは他の**FC**と混ぜ、すべて裏返しに並べます。**S**は1枚ずつ**FC**を裏返し、自分が選んだ**FC**を見つけるまで**TL**を繰り返します。

T: What is it?

S: It's a (bicycle).

(I, P, V)

Fishing

箸と糸、磁石で釣竿を作ります。**FC**にペーパークリップをつけます。**T**が**TL**を言い、**S**は釣竿を持って**TL**の書かれた**FC**を釣りに行き、それを**T**のところまで持ってきます。(V, R)

Flick and Tell

チャントを歌いながら、**FC**を表向きにして**S**の前に横一列に並べます。1枚ずつ置きながら**TL**を紹介します。

T: It's a (animal). What is it?

S: It's a (animal).



TLをコールアウトします。

T: It's a (dog). What is it?

S: It's a (dog).

T: Go!

各**S**におはじきを渡し、おはじきを(dog)の**FC**の方向へ弾かせます。弾いたおはじきが最初に(dog)の**FC**に当たった**S**が勝ちです。

T/S1: What is it?

S2: It's a (dog).

Sが全員答えるまで繰り返します。おはじきを回収し、残りの**FC**についても同じことを繰り返します。(V, D, CP)

Flip Over

すべての**FC**を裏返しに置きます。1人の**S**に**FC**を1枚ひっくり返させます。**TL**を紹介します。

T: It's (purple). What colour is it?

S: It's (purple).

残りの**FC**についても繰り返します。(I, V, CP)

Follow Me

FCを部屋にばらまきます。部屋中をスキップして回り、**S**についてこさせます。**FC**のところに来たら、*Stop*と言います。**TL**を紹介します。

T: I like (apples). What do you like?

S: I like (apples).

残りの**FC**についても繰り返します。(I, V, D, MP)

Four Corners

部屋の四隅に（四角い部屋でなければ、壁の周辺にランダムに）**FC**を1枚ずつ置きながら、**TL**を復習します。**S**全員と**T**は一緒に部屋の中央に立ちます。**T**は**S**の手を取り、足を踏み鳴らします。**T**が**TL**をコールアウトします。



T: It's a (skirt). What is it?

S: It's a (skirt).

T: It's a (skirt).

S全員が(skirt)の壁のところへ行きます。足を踏みならしてチャントします。

S: It's a (skirt). It's a (skirt). It's a (skirt).

T: What is it?

S: It's a (skirt).

残りの**FC**についても繰り返します。(R, V, D, CP)

Grab

FCを表向けにして円状に並べます。並べながら1枚ずつ**TL**を確認します。

T: It's (number). What number is it?

S: It's (number).

TLをコールアウトします。

T: It's (5). Go!

Sは(5)の**FC**を取りに競争します。**FC**を取った**S**はそれを持っておきます。

T/S1: What number is it?

S全員: It's (5).

残りの**FC**についても繰り返します。(R, V)

Grab, Find, Circle

Tは何枚かの**FC**を表向け、あるいは裏返しにして教室の特定の場所に置きます。**S**は走って置いてある**FC**をとります。**S**たちは**SB**の中にある同じ絵を探し、それにクレヨンや鉛筆で丸をします。**T**に見せます。

S: It's a sandwich.



Guessing Game

Tは**FC**を1枚選び、その大きさや色、数字、体の部分、形などの説明をします。

T: There are 3 circles. It's blue and yellow.

S: Bubbles. (R, V)

Hide and Seek

Sは座って目隠しします。

T: Close your eyes.

Tが部屋に**FC**を隠している間、**T**と**S**は10から0までゆっくりとカウントダウンします。0になったら*Stand up!*と言います。

T: It's a (cat). What is it?

Sは部屋の中で(cat)の**FC**を探します。

FCを見つけた**S**はそれを**T**に渡します。

S: Here you are.

T: Thank you

S: You're welcome.

T: What is it?

S全員: It's a (cat).

すべての**FC**を見つけるまで繰り返します。(V, D, R, CP)

Hide and Seek RSP

Sは座って目隠しします。

T: Close your eyes.

Tが同じ2枚の**FC**を部屋の中に隠す間、**T**と**S**は10から0までゆっくりカウントダウンします。0になったら*Stand up!*と言います。

T: It's a (cat). What is it?



Sは部屋の中で(cat)のFCを探します。

FCを見つけたSはTのところに行きます。同じFCを持ったS同士でジャンケンをし、勝者はポイントがもらえるか、ハイタッチをします。

S1: What is it?

S全員: It's a (cat).

すべてのFCを見つけるまで繰り返します。(V, D, CP)

Hold Hands

FCを表向けにして部屋中の床に置きます。Tが単語を言い、Sは手をつないでFCの周りに円を作ります。(I, V)

Hot Potato

全員で輪になって座ります。時計回りに、TがFCを隣のSに渡してスタートです。

T: What is it?

S1: It's a monkey.

S1は隣のSに聞きます。

S1: What is it?

S2: It's a monkey.

次はS2がS3に質問し、というように、できるだけ素早くFCを回せるようにしながら続けます。2枚以上のFCを回しても良いでしょう。すべてのFCでこれを繰り返します。(V, D, R, CP, P)

Jump

SがFCを選び、他のFCと混ぜます。TはFCを持ち、Sに見えるように1枚ずつひっくり返します。Sが選んだ単語が出たら、Sはジャンプします。その単語をみんなで4回チャントします。その際、徐々に声が大きく、あるいは小さくなるようにします。(I, V)



Jump and Tell

FCを表向けにして並べます。Sに最初のFCの上をジャンプさせます。

S1: What is it?

S2: It's a (cat). 次のFCの上をジャンプします。

S1: What is it?

S2: It's a (giraffe). 次のFCの上をジャンプします。

残りのFCと他のSについてもこれを繰り返します。(V, D, P, MP)

Jump, Follow & Flip

すべてのFCをテーブルの縁、あるいは床の上に円を描くように裏返して置きます。テーブルの周りをジャンプし、Sについてこさせます。Stop! と言います。Tに最も近いFCをひっくり返し、TLを紹介します。

T: It's a (shirt). What is it?

S: It's a (shirt).

残りのFCについても繰り返します。(I, V, D, CP)

Lucky Dip

中が見えない袋にFCを入れます。S1がFCを取り、それを持ち上げます。

T: It's a (banana). What is it?

S: It's a (banana).

これを繰り返します。毎回違うSがFCを選ぶように促してください。(I, V, D, MP)

Mail Call Postboxの後にプレーします。

TがポストからFCを1枚ずつ取り出します。

T: What is it?

最初に正しく答えられたSがFCを持っておきます。残りのFCについても繰り返します。一番多くのFCを持っているSの勝ちです。または、答えたSがTに



なり、毎回**T**が交代するようにします。(V, D, R, CP)

Memory Game

3枚から10枚の**FC** (**S**の能力によります) を表向けにして床に置きながら一枚ずつ**TL**を言います。

T: What is it?

S: It's a (fruit).

Sは床の上にある**FC**をすべて覚えます。**T**が**FC**を裏返します。**S1**は1枚ずつ**FC**をひっくり返します。

S1: What is it?

S2: It's a (pear).

最後の**FC**は裏返したままにします。**S**はすべての**FC**を思い出し、最後の1枚が何だったかを当てます。(V, R, P, CP)

Monte Carlo

FCを部屋中の床に置きます。**S**は音楽に合わせて部屋中を移動します。(例えば、ホップ、スキップ、ジャンプなど) **T**は音楽を止め、床にある**FC**をコールアウトします。**S**は**FC**を取りに競争します。

T: It's a (cat). Go!

FCを取った**S**は**T**に**FC**を渡します。

S: Here you are.

T: Thank you.

S: You're welcome.

Tは**FC**を持ち上げてクラス全員に見せます。

T/S1: What is it?

S全員: It's a (cat).

再び音楽を流し、残りの**FC**でもこれを繰り返します。(V, R, CP)



Musical FC

Sを輪になって座らせ、顔を伏せさせて、数枚のFCを置きます。SはFCの周りに輪になって立ちます。「マジック」のFC (doll)を選びます。SBのCDに入っている音楽を流します。音楽を止め、Sを一人一人FCのところに立たせます。「マジック」のFCのところに立っているSがそれを拾い上げ、みんなに見せるように持ちます。

TからS1に: What is it?

S1: ((doll)のFCを持って) It's a doll.

S1はS2のところへ行きます。

S1: What is it?

S2: It's a doll.

残りのSとFCでも繰り返します。(V, D, R, CP, P, MP)

On the wall

FCを壁に貼り、Let's Learn Chantを再生しながら、みんなで1枚のFCから隣のFCへとジャンプしていきます。4拍子のリズムに合わせ、4拍目でSがその単語を言い、次のFCにジャンプします。

Pass it On

Sは輪になって座り、FCを横のSに渡します。各Sは渡しながら単語を言います。これはYes/No質問のダイアログにも適しています。S1はQをし、S2は自分のことをAし、次のSに質問をします。

S1: Do you like (carrots)? FCを手渡します。

S2: Yes, I do/No, I don't. Do you like (carrots)? FCを手渡します。

S3: Yes, I do/No, I don't. このようにして、すべてのSが答えるまで続けます。(I, V, D, MP)

Pictionary

FCを裏返した状態で、テーブルあるいは部屋の中央に積み重ねます。Tが一番上のFCをとります。Sを一人選びます。選ばれたSはTの所へ行き、FCを見ます。Sは紙またはホワイトボードにFCに書いている絵を描きます。



S1: What is it?

S2: It's a (dog).

もし**S2**の答えが正しかったら1ポイント獲得です。このゲームは2チームで行ってもよいでしょう。その場合、各チームから1人ずつ出て同じ**FC**の絵を描きます。答えを最初に当てたチームが1ポイント獲得です。残りの**FC**でもこれを繰り返します。このとき、毎回違う**S**を選んで**FC**の絵を描かせます。(V, D, P, MP)

Postbox

FCを表向きにして部屋の前方の床に置きます。1枚ずつ置きながら**TL**を紹介します。ポストを部屋の反対側に置きます。

T: It's (color). What color is it?

S: It's (color).

Sを2チームに分けます。**TL**をコールアウトします。

T: It's (pink).

S: It's (pink).

T: Go!

各チーム1人の**S**が**FC**まで競歩で競争します。まず**FC**を取り、そして**T**のところに戻ってきます。

T/S1: What color is it?

S全員: It's (pink). It's (pink). It's (pink).

その後、**FC**をポストに入れます。残りの**FC**についても繰り返します。(V, D, CP)

*Postbox*の後に*Mail Call*を行ってもよいでしょう。

Race and Ring

各**TL**のボキャブラリーの絵をホワイトボードか大きな紙に描きながら1つずつ確認します。描いた絵の横にマーカーを置きます。

T: It's a (fruit). What is it?

S: It's a (fruit).



Sを2チームに分けます。各チームはスタートラインに並びます。

T: It's a (banana). Go!

各チーム最初のSがマーカーを手に取り、(banana)に丸をします。(banana)に丸をしたチームが1ポイント獲得です。(R, V)

Reveal

カバーに入れたFCを持ち上げ、ゆっくりカバーから出します。

T: What is it?

S: It's a (bus).

FCをそのままにして、残りのFCで同じことを繰り返します。(V, R)

Right/Left Game

Sが列を作ります。FCを1枚選びます。

T: I like puzzles.

S: Me, too (右側に新しい列を作り、そこに並びます) /Not me. (左側に新しい列を作り、そこに並びます)

SがTになり、好きなものを選びます。(D, MP)

Role Play

いろいろな小道具を用いてストーリータイムを演じます。例えば、Sがキンカとピンカを演じます。キンカの本やロボット、その他のおもちゃをピンカが踏んづけます。以下の会話を行います。

Pinka: I'm sorry.

Kinka: That's OK.

Run and Find it

FCを部屋中に置きます。フォニックスまたはTLを言い、SにTのところへFCを持ってこさせます。TがTLのQをし、Sが答えます。



T: It's a tree. Go!

見つけた**S**が**T**のところへ行きます。

T: What is it?

S: It's a tree. **FC**をボードに置くか、**T**に渡します。(V, R, I)

Show and Tell

SBのアクティビティ・ページを使用して、**S**は自分がしたことについて話します。例えば、**HV1**の**U2**で**S**が花に色をぬった後、立ち上がってそれについて話します。

S: Hello. I'm Taro. It's a flower. It's (color they colored it). Thank you.

Slow Reveal

FCを別の**FC**の後ろ、あるいはボードの後ろからゆっくり取りだします。取り出す速さを変化させます。**T**は単語のシラブル、または1つ1つの音をゆっくりいいながら**S**に**FC**を見せ、それをまとめて単語にして言います。すべての**S**が単語を復唱します。他の**FC**を取り出すときには、それまでのボキャブラリーを繰り返します。(I, V, R)

Stamp

FCを表向きにして部屋中にばらまきます。一つずつ置きながら**TL**を確認します。

T: It's (color). What color is it?

S: It's (color).

Sを壁にタッチさせます。**TL**をコールアウトします。

S: What color is it?

T: It's (blue).

Sは**FC**のところに行き、それを踏みつけてチャントします。

S: It's (blue). It's (blue). It's (blue).

T: What color is it?



S: It's (blue).

残りの**FC**についても繰り返します。(V, D, CP)

Stop

Sが**FC**を選び、他の**FC**と混ぜます。**T**は**FC**を持ち、**S**に見えるように1枚ずつひっくり返します。**S**は自分が選んだ単語が出たら*Stop*と叫びます。その単語をみんなで4回チャントします。その際、徐々に声が大きく、あるいは小さくなるようにします。(I, V)

Stop and Touch

*Stop*と同様に行いますが、同じ**TL**の**FC**を裏返しにしてテーブルか床の上に置きます。**S**が*Stop*と言った後、全員で**FC**をとり、同じ**FC**を持っている**S**が**T****FC**にタッチします。(I, V)

Stop RSP

*Stop*と同様に行いますが、ターゲット**FC**を2枚ずつ裏返してテーブルか床の上に置きます。**S**が*Stop*と言った後、全員が**FC**をとり、同じ**FC**を持っている**S**がじゃんけんをして、勝った**S**はポイントがもらえるか、ハイタッチします。(I, V)

Take It. Bring it.

Tは**FC**を持ち、同じ絵の**FC**を表向きにしてテーブルか床の上に置きます。**S**が一行に並びます。**T**は**S**に**FC**を見せます。

T: It's a flower. What is it? (必要に応じてジェスチャーをします)

S1: It's a flower.

T: What is it?

S1: It's a flower. **FC**をとり、それをテーブルまたは床の上の**FC**とマッチさせ、同じ**FC**の上に置き、再び列に戻ります。すべての**FC**がマッチするまでこれを行います。そのあと**S**に**FC**を**T**のところに持ってこさせます。

T: Bring me a (flower).

Sは(flower)の**FC**のところへ行き、それを持って**T**のところへ行きます。



T: What is it?

S: It's a (flower).

すべての**FC**が**T**のところに戻ってくるまでこれを繰り返します。(I, V, D)

Throw and Flip

すべての**FC**を裏返してテーブルの縁に並べるか、あるいは床の上に丸く並べます。1人の**S**にサイコロを振らせ、出た数字の数だけ**FC**を数え、止まったところの**FC**をひっくり返します。**TL**を紹介します。

T: It's a (strawberry). What is it?

S: It's a (strawberry).

Sがサイコロを振り、残りの**FC**で同じことを繰り返します。(I, V, CP, P, MP)

Touch and Tell

FCを表向きにして床に並べます。並べながら1枚ずつ**TL**を確認します。

T: It's a (bird). What is it?

S: It's a (bird).

Sに手を上げさせるか、頭の上に手を置かせます。**TL**をコールアウトします。

T: It's a (bird).

S: 全員で(bird)の**FC**にタッチします。

T: What is it?

S: It's a (bird).

残りの**FC**についても繰り返します。**S**が**T**の役になり、**TL**をコールアウトします。(R, V, CP)

TPR Game

Tが一連のアクションを与えます。**S**はそれを聞いた順番通りに行います。

T: Turn around, jump and run.

徐々に難しく、アクションの数を増やしていきます。(R, V)



Treasure Hunt

Sは自分のSBまたはPWBと持って座ります。

T: Find a (hat).

Sはどこかのページにある(hat)の絵を競争しながら探します。一致する絵を最初に見つけたSは手を挙げます。他のSが同じページを開きます。

T: What is it?

S: It's a (lion).

残りのボキャブラリーでも繰り返します。(V, R)

What's in My Bag?

Tが袋の中にTLのFC、またはSBのステッカーを入れます（小さなオブジェクトを袋の中に入れてもいいでしょう）。Tが*Skip to my Loo*のメロディーで歌います。“Bag, bag, what's in my bag. Bag, bag, what's in my bag. Take a look, look and see. I see a （ここで歌を止めます）”Sがバッグの中から何かを取り出し、Tが“I see a t-shirt in my bag”と最後まで歌います。

T: What is it?

S: It's a t-shirt.

その後、SはFCをボードに置くか、Tに渡します。(V, P)

What's Missing?

FCを並べ、Sに目を閉じるように言います。FCを1枚抜きます。Sに目を開けるように言い、どのFCがなくなったか順番に言わせます。思い出す必要があるならSBを見せてください。できそうな場合には、SをTにします。

Whispers

SとTが輪になって座ります。TはFCを持ち上げ、隣のSにTLを囁きます。

T: It's a (clothing).

最初のSがTからFCをもらい、それを次のSに渡してボキャブラリーを隣のSに囁きます。Tのところに戻ってくるまでFCを回します。

T: What is it?



S一緒に: It's a (clothing).

残りの**FC**についても繰り返します。(I, V, CP)

Happy Valley 1 Games and Activities

ここからは**HV1**の**U**別にぴったりのゲームとアクティビティです。

ユニット順

Matching Scents (U2, U5)

キッチンにあるものや、安く購入できるものを使って香水の瓶や匂い袋を作ります。例えば、赤いボトルにはイチゴやサクランボ、リンゴのような香りを入れると良いでしょう。青いボトルには水やブルーベリーの香りが良いでしょう。黄色のボトルにはレモンやバナナ、緑のボトルにはミントやその他のハーブの香りを詰めます。**S**が知っている香りならなんでも構いません。**S**が5歳以上なら、そのボトルや袋の中の匂いと、別のボトルや袋の匂いをマッチさせられるか見てみましょう。神経衰弱のようなゲームの匂い版です。さらに一歩進んで、好きな色みたいな匂いを**S**に持ってきてもらい、それをクラスで共有しましょう。

Cars 1 to 4 (U3)

おもちゃの車やサイズの異なるボールを使用します。それぞれに数字を書く、または貼り付けます。ダンボールの箱と椅子（またはその辺にある傾斜）を用い、**S**が傾斜の上から転がしてどれが一番速く転がっていくかを見ます。**S**はどの番号が最も早く、あるいは最も遅いかを予測します。

There (U4)

Tは**FC**を部屋中に置きます。

T: Where's/Where're my ___?

S: There. **FC**を取ってきて**T**に渡します。Here you are.

T: Thank you. それを置くふりをして、**S**に言います。Put on your ___.



Dress up game (U4)

クラスを2チームに分けます。本物の服を2セット、部屋の前方の床の上に置きます。1つ1つ並べながら**TL**を紹介します。

T: It's a (clothing). What is it?

S: It's a (clothing).

各チームから1人の**S**を選んでモデルにします。他の**S**はスタートラインに並びます。

T: It's a (shirt).

S全員でチャントします。It's a (shirt).

T: Go!

各チーム最初の**S**が服のところへ走って行き、“shirt”を拾い上げてモデルに着せます。最初にできたチームが1ポイント獲得です。

T: What is it?

S全員でチャントします。It's a (shirt).

Rope Shapes (U6)

Tは**S**一人一人に輪になったロープまたは紐を渡します。**S**は協力してロープの形を変形させます。

Sand Shapes (U6)

砂の入った小さなトレーを用意します。**S**は砂に形を描きます。

My Fingers (U7)

デジタルカメラを使い、**S**の頭、肩、膝、つま先と指の写真を撮ります。写真をランダムに見せます。

S: My fingers. (写真を見せる)

T: Everyone, count your fingers.

S: 数えます。



Head on 10 (U7)

Tは数字の**FC**を床に並べ、体のパーツの**FC**を**S**に見せて拾わせます。**S**は体のパーツが書かれた**FC**を拾い上げます。**T**が数字を言い、**S**は体のパーツをその数字の上に置きます。

S: 肩の**FC**を持っています。

T: 10.

S: 肩の**FC**を10の上に置きます。

Simon Says (U7)

T: Simon says touch your (head).

S全員が自分の“head”を触ります。

T: It's my (head). What is it?

S: It's my (head).

このゲームを競争にすることもできます。**S**が正しいコマンドを実行できなかったらアウトにし、座らせます。最後まで残った**S**が勝ちです。

Trace Your Body Part (U7)

Tは**S**一人一人に紙とクレヨンを渡します。1人の**S**が他の**S**の体のパーツをトレースします。これは**P**同伴のクラスに最適です。

Get the Teacher (U8)

Tはハエの**FC**を持ちます。**S**にカエルの**FC**を渡します。**T**のGoの合図で、**S**はカエルのようにジャンプしながら、ハエのふりをしている**T**を捕まえようとします。**S**が**T**を捕まえたら、

S: I got it!

T: **FC**を見せます。Is it a bee?

S: No. It's a fly.

(クモやチョウで同じことをします)



Is it a...? (U8)

2枚のFCを選び、床の上にクッションを2つ置きます。それぞれのクッションの下にFCを1枚置きます。Sに見せないでください。U7 DPSの絵を指さします。

T: What is it?

S: It's a (butterfly).

T: Where's the butterfly?

S: クッションを選び、FCをひっくり返します。

T: Is it a butterfly?

S: Yes/No.

Where Will It Land? (U8)

ジェスチャーをしながら、動物がSにとまるふり、刺すふり、追いかけるふりをして、とまったらその体のパーツの名前を言います。

T: カタツムリのふりをしてSの肩にとまります。

S: My shoulder.

T と **S** が交代します。

Happy Valley 2 Games and Activities

ここからはHV2のU別にぴったりのゲームとアクティビティです。

ユニット順

Vehicle Maze (U1)

Tは、小さなコーンやマーカーなどを使って、**S**が通り抜けられるような小さなコースを作ります。**S**は場所の絵の描いたFC (supermarket)と車を選び、ジェスチャーをしながらその車の音を真似て、コースを通過して(supermarket)へ行きます。



Police Car (U2)

Tは**TL**の**FC**を部屋中に置きます。おもちゃの車（パトカーを含む）をいくつか袋の中に入れます。**T**が取り出し、**S**が数えます。**S**は車を1つ選び、部屋中を運転して走ります。**T**がサイレンの音を真似し、**S1**を追いかけます。

S1: Let's go to the aquarium.

S全員: OK!

T: It's the aquarium. What is it?

S: It's the aquarium.

T: What is it?

S: It's the aquarium.

次は別の**S**を選びます。

Let's Go by Car (U2)

Tは部屋中に**FC**を置きます。**S**は乗り物の**FC**を選びます。**T**が場所を言い、全員で選んだ乗り物に乗っているふりをして**FC**のところへ行きます。または、

S1が乗り物の**FC**を選びます。

S2が場所の**FC**を選びます。Let's go to the (beach).

S: OK.

Sはみんなで乗り物の音真似やジェスチャーをしながら(beach)に行きます。

Do You Have a Pail (U5)

S1は**FC**を1枚選び、それを後ろに隠します。他の**S**が何を持っているか順番に質問します。

S2: Do you have a pail?

S1: No.

S3: Do you have a kite?

S1: Yes.

そして、**S3**が次の**FC**を選びます。すべての**S**に回るまで繰り返します。



Shovel and Pail (U5)

Tは教室の一方の端に**FC**を置きます。**S**一人一人、あるいは各チームにスコップとバケツを渡します。

T: Go!

Sは**FC**のところを走っていき、スコップで**FC**を1枚すくい上げてバケツに入れます。**T**のところに戻ってきて、**FC**に書いてある単語を言い、それを**T**に渡します。

バリエーション

Tまたは別の**S**がすくい上げる**FC**を言います。誰が最初に**FC**をとって戻ってこられるか、**S**に競争させても良いでしょう。

Is it a...? (ほとんどのU)

2枚の**FC** (またはステッカー) を選び、クッション2つを床に置きます。それぞれのクッションの下に**FC**を1枚ずつ置きますが、どの**FC**をどこに置いたのかは**S**に見えないようにしてください。**DPS**にある絵を指さします。

T: What is it?

S: It's a (helicopter).

T: Where's the helicopter?

S: クッションを選び、**FC**をひっくり返します。

T: Is it a helicopter?

S: Yes.

T: What color is it?

S: It's yellow! (もしNOなら、YESになるまで続けます)

Play Dough Food

食べ物が出てくるUでは、**S**が粘土で小さな食べ物を作ります。次の週には、印刷したおもちゃのお金で買い物に行ったり、レストランごっこをしたりします。



Happy Valley 3 Games and Activities

ここからはHV3のU別にぴったりのゲームとアクティビティです。

ユニット順

Work Areas (U2)

部屋の一部をSが好きなアクティビティができるコーナーにします。TはSを観察し、質問をします。ただし、アクティビティを楽しめるだけの十分な時間を与えてください。例えば、AからZのFCを置き、Sに順番に並べさせます。または、ブロックを積んで何か好きなものを作らせます。色のFCと色を用意し、すべてマッチさせられるかチェックします。本を何冊か用意し、中を見させます。おもちゃのマイクを用意し、Sが歌いたがれば得意な歌を歌ってもらいます。人形を用意し、着せ替えをします。様々な食べ物を用意し、調理してもらいます。これはレッスンのどの段階で行ってもよいでしょう。ただし、そのために時間を設けておく必要があります。Sに終わりの時間を知らせるためのタイマーをセットし、タイマーが鳴ったら素早く片付けさせてください。または、Sが決めて、みんなで一緒にやっても良いでしょう。

S1: Let's sing.

選んだ歌をS全員で歌います。

S2: Let's build.

Sはタイマーが鳴るまでみんなで一緒に何かを作ります。

In, On, Under, By (U5, U9)

Sをペアにします。体を使いながら、Sがin, on, under byを実演します。例えば、S1が腕を組んで丸くS2を囲み、inを示します。または、箱や袋、その他の容器と椅子を使い、Sがon, in, under and byを演じます。例えば、椅子の上に立てばonです。

Where's Kinka?

TはPhonanimalとキンカ、ピンカのFCを用意します。TはSに遊具が描いたFCを渡します。Sはそれらを部屋中に置いて遊び場を作ります。TはSにキャラクターのFCを渡し、Sが遊び場のFCのそばに置きます。

T: Where's Kinka?



S: Kinka's by the slide.

最初に答えた**S**がキャラクターの**FC**を取って**T**になり、“Where's Pinka?”のように**Q**します。

一番たくさん**FC**を持っている**S**が勝ちです。または、タイマーを使い、タイマーが終了するまでに全ての**FC**を取ろうとします。

My Family (U6)

Tは自分の家族の写真を見せます。（その写真が子供の頃の**T**だと最高です）**TL**を使って別の人を紹介します。**S**の保護者に家族写真を持ってくるようにお願いします。**S**が家族を紹介するのを手助けします。全てのクラスの**S**が、家族のことを言う自信を持っている必要があります。もしそうでなければ、家で母親と一緒に絵を描いてもらい、写真の代わりにそれを使ってください。

What's Taro Doing? (U7)

Charadesの様に、**S**が楽器の**FC**を選び、それを演奏しているふりをします。例えば、**S1**は(piano)の**FC**を選び、ピアノを弾いているふりをします。

T: What's taro doing?

S2: Playing the piano.

全ての**S**にチャンスを与えるまで繰り返します。

Classical Circles (U7)

FCを床の上に円を描くようにしてランダムにおきます。**S**はマジックワード（つまり、flute）を1つ選びます。クラシック音楽を流し、その音楽に合わせて動き回ります。例えば、グレン・グールドの「ソナタ13番変ホ長調」が良いでしょう。歩きながら体を上下させてください（低音や静かなパートでは膝を曲げて歩き、高音や音の大きなパートではつま先で小走りします）。途中で音楽を止めたら、みんながそれぞれ**FC**を手に取り、何を持っているかを言います。**S**が言語を理解できるように、マジック**FC**を持った**S**は、その楽器を演奏するふりをします。

T: What's ... doing?

S: ...'s playing the flute.

FCを戻し、マジック**FC**を選んだ**S**が次のマジックワードを選びます。



Where Is It? (U9)

教室にあるものを使って、棚（例えばホワイトボードの出っ張りの部分）やクローゼット（金属製の色鉛筆のケース）を作ります。これらと床を使い、**S**は**T**が見ていない間に様々な物の中、上、下または横に**FC**をおきます。

T: Where's my tiara?

S: By. (**S**が上手になってきたら、By the closet)

隠したものの全てが見つかるまでこれを繰り返します。**S**が**T**になります。

Numbers Games and Activities アルファベット順

Count and Shake

チップやビー玉を使用します。**S**に何個か与えます。**S**はそれを1つずつ数えながら、全てカップに入れていきます。**S**はカップの上に手を置き、同じ数だけカップを振ります。**S**が色をマスターしたら、色でカウントします（赤、緑など）。

Count the People

教室にいる人を使って、1から数えます。**S**からスタートし、**T**、大人、そして全員です。指で数えた人数を見せます。その数と同じ**FC**にタッチします。

Match It

同じ**FC**を2セット用意し、その**FC**を**S**の間で分けます。**S**はマッチするものを探し、マッチしたものを一列に並べます。全てマッチしたら、**S**は**T**に何がマッチしたかを言います。

S: 1. One. 6 six.

このゲームは色と数字の単語を学習するのに最適です。



Number Puzzle

おもちゃ屋で数字のパズルを購入し、パズルで数字を練習します。各**S**にピースを渡し、それらのピースを1から10まで順番に、またはバラバラに並べます。

Pick and Move

Sが数字の**FC**を1枚選びます。アクションを選びます。数字の**FC**の数だけそのアクションを繰り返してください。

Roll the Ball (pre- bowling)

S（または**S**と**P**）を互いに向かい合わせに座らせます。足を広げ、つま先を触れた状態にし、足で菱形を作ってください。各ペアにボールを与えます。**S**にボールを一定の回数だけ前後に転がすように言い、その数を数えます。

Throw the Ball

Sが数字の**FC**を選びます。ボールをバスケットか箱に投げ入れます。**FC**に書いた数字の回数だけ投げ、何回成功したかをチェックします。

Phonics Games and Activities アルファベット順

Alphabet Puzzle

おもちゃ屋でアルファベットのパズルを購入し、パズルを使ってフォニックスの音を練習します。各**S**に文字を渡し、それらをaからzの順番、あるいはバラバラに並べさせます。

Blending Karuta

TはCVC（子音、母音、子音）の3文字の**FC**を選び、文字を隠して絵だけが見えるようにします。選択したアルファベット3文字の**FC**とその他のアルファベットの**FC**の数枚ランダムに床に置きます。

T: What's this?



S: bat.

T: b

S: *b*を叩いてb.

T: a.

S: *a*を叩いてa.

T: t.

S: *t*を叩いてt.

Tは**S**を選び、**FC**を並べて、単語を作らせます。それを言い、別の単語で繰り返します。

Box Phonics

T: a, a

全員: 繰り返します。

T: Ally Ant.

All: Ally Ant.

T: Here you are. **FC**を**S**に与えます。

S: Thank you. 箱のところへ行き、**FC**の中に入れます。

Find Me

FCを部屋中に置きます。**S**はマッチする単語または音の**FC**を置いて言います。それができたらクラスで全ての**FC**についても行います。

バリエーション

Sは中央に重ねたカードから取り、**T**が各**S**にカードを一枚渡します。

T: Here you are.

S: Thank you.



Find the Letter

Tは**b**を指さし、ジェスチャーをします。

T: What is it?

S: b.

T: Let's look for b. Can you find b?

Sは**SB**か**PWB**の中から**b**を探します。見つけたら、それを指さして、その音を言います。

Gesture It Phonics

フォニックスの**FC**を渡します。**T**がジェスチャーをします。その**FC**を持った**S**は音を言い、**FC**を**T**に渡します。

Hide and Seek

たくさんの**FC**を部屋中に隠します。**S**が単語／音を探してそれを言います。

バリエーション

言語を追加します。例えば、'I got one'などです。**S**にバスケットを渡し、**FC**を集めさせます。みんなで輪になってそれを言います。各**S**がカードを持っている時は、ペアを作り、お互いにその単語／音を言い合います。

Kung Fu Phonics

Tまたは**S**がフォニックスの**FC**を選びます。右手でパンチし、音を言います。左手でパンチし、もう一度音を言います。そして、キックをしながらそのボキャブラリーを言います。

T: パンチしてb、パンチしてb、キックしてBilly

S: パンチしてb、パンチしてb、キックしてBilly

S同士が十分な間隔を取っていることを確認してください。上手くなってきたら、文字を増やしてフォニックスを反復してください。(b, b, Billy; a, a, Ally; t, t, Tommy, b-a-t, bat)



Line Up! (dice)

6枚のFCを縦に並べます。Sがサイコロを投げ、出た数だけ下から上にカウントしながら、それぞれの単語を言います。

バリエーション

文字FCを用い、Sが同じボキャブラリー／Phonanimalを言います。順番にサイコロを投げますが、全員で単語を言います。

Magic 3

FCを3枚用意します。Sが1枚とり、それを見てTに返します。Tは3枚のFCを裏返しに並べ、素早く動かします。Tが止めたら、Sはどれが「自分の」FCかを言わなくてはなりません。ひっくり返すごとに、Sが1つずつ言います。

Make a Word/Build a Word

Tはアルファベットの文字をSに渡します。TはCVC（子音、母音、子音）の3文字の言葉の画像を見せます。この時、文字は隠して絵だけが見えるようにします。

T: What's this?

S: dot.

T: Make the word.

S: Sは自分が持っている文字の単語を言います。

T: 単語の隠していた部分をSに見せます。Is it right?

S: OK!/No! 交代します。

Match Me

TはPhonanimalを並べます。TはマッチするボキャブラリーのFC一組を用意します。TはFCを1枚見せます。Sは一致するPhonanimalを指さします／タッチします／持ち上げます。

バリエーション

Sが順番にセットになったFCから一枚とります。



Musicals

大きな**FC**を床の上に円形に並べます。**S**は音楽に合わせて輪になって歩きます／走ります／スキップします／ジャンプします。音楽が止まったら、**S**が一番近くにある**FC**のそばに立ちます。**S**に一人一人その単語／音を質問します。クラスで繰り返します。

Phonics Book Picture Time

TLのアルファベットの**FC**をボードに並べます。フォニックスブックを開き、**S**は写真に何が写っているのかを言います。**T**は**S**にその単語がどの音から始まるか思い出させます。または、**T**は**S**にそれが何かを質問し、**S**にそれを指ささせて、**S**が単語の始まりの音を言うのを助けます。**T**はまた、フォニックス**FC**を渡し、**S**に本の中の写真とマッチさせ、**T**に見せた後でフォニックス**FC**をアルファベット**FC**の文字にマッチさせてボードに並べるように言います。

Phonics Fishing

上述のFishingと同様ですが、フォニックスの音を使用します。

Phonics Ordering

Tはフォニックス**FC**を混ぜて床の上に置きます。**T**はaからzまで1つずつ音を言い、**S**は**FC**を探して順番にそれを置きます。または、**T**がジェスチャーをし、**S**が**FC**を探してその音を言います。

Phonics Wave (Pと一緒にS向け)□

全員が立って一列に並び、**T**が**FC**を見せて音を言います。**S**は繰り返してジェスチャーをします。

T: Go!

Sは列の後ろに回り、その音を言います。その間、**P**は**S**を空中に持ち上げて、ウェーブをします。

Read, Run, Write

CVCの単語が書かれた裏紙を用意し、裏返して床の上に置きます。同じ単語



のFCを別々に床の上に裏返して置きます。S1が紙を1枚選び、そのCVCワードを読み上げます。S2は走ってFCを探します。S3はボードにCVCワードを書きます。全てが一致したら、そのチームは1ポイント獲得です。

Running Touch

何枚かのFCを部屋の一方の端に置きます。FCをコールアウトします。Sが走って行き、それにタッチします。

バリエーション

小さな障害物コース（箱、フラフープなど）を用意し、Tも一緒にプレーします。最初にタッチしたSが次のコールアウトを行います。

Smack it Phonics Sounds

柔らかいプラスチック製のおもちゃのハンマーを使います。3から6枚のアルファベットFCを表向きにしておきます。単語を大声で言い、SはTが言った単語の最初の文字を示すアルファベットFCを叩きます。

T: Egg.

S: eを叩きます。

Tは単語のFCを見せ、Sはその単語を言いながら、最初の文字のeを指さします。

Tactile Letters

砂か小麦粉の入った小さなトレイを用意します。Sが文字のFCを選び、その文字を砂や小麦粉に書きます。

What Says?

TはフォニックスFCを順番に置き、音をランダムに言います。Sは正しいFCを探してTに渡します。もし可能ならば、Tの代わりにSが別のSに探す音と言います。

What's the Blend?

blending karutaと同様に行いますが、Tは3つの音を続けて言います。



T: b-a-t

S: 正しい絵のFCを探し、単語を言う。

Abbreviations

S: 生徒

S1: 生徒1

S2: 生徒2

T: 教師

P: 保護者

SB: スチューデントブック

CD: スチューデントブックCD□

WB: ワークブック

PWB: Phonanimalsワークブック

HV1: Happy Valley 1□

HV2: Happy Valley 2□

HV3: Happy Valley 3□

FC: フラッシュカード

TL: ターゲット言語

U: ユニット

Q: 質問

A: 答え

