

## 2

## 今日も1日元気です



## 活動計画（4時間）

2  
今日も一日  
元気です

第1次

★生活のリズムについて  
考えよう

“ラインアップ”ゲームをしよう。



ALTの吹き込みテープを聞こう。



## 言語材料

- get up, eat breakfast, wash my face, go to school, eat lunch, go home, do my homework, play with my friends, take a bath, watch TV, eat dinner, go to bed

## 準備

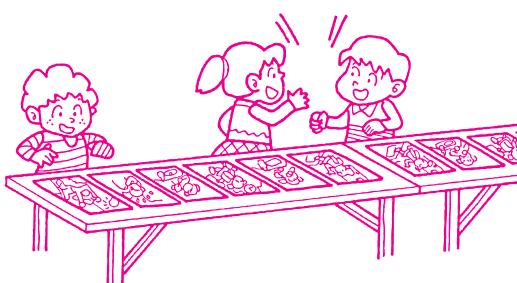
上記の動作を表す生活カード（12種類×4枚,  
p.63～64参照）

ALT等による吹き込みテープ

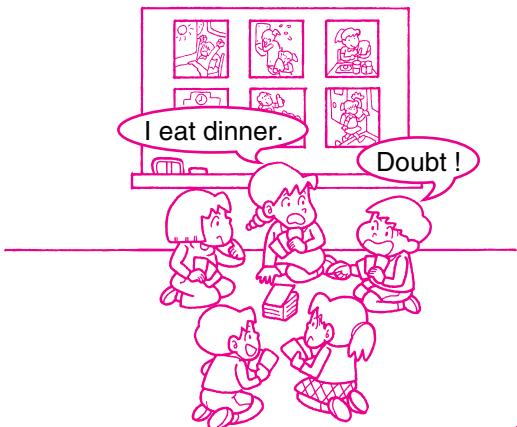
第2次

★カードゲームをしよう

“ジャンケン陣取り”ゲームをしよう。



“チェーンカード”ゲームをしよう。



- get up, eat breakfast, wash my face, go to school, eat lunch, go home, do my homework, play with my friends, take a bath, watch TV, eat dinner, go to bed

生活カード（12種類×4枚）をグループ分のセット数  
ALT等による吹き込みテープ

## ★ねらい

○生活のリズムを表す英語や、時間の言い方に親しむ。

○人によって生活のリズムはさまざまであることについて考える。

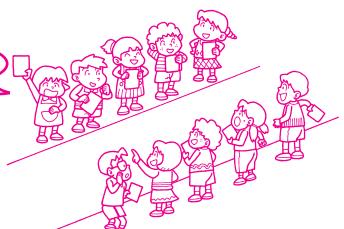
第3次

## ★ゲーム “おひまなら 来てよね” をしよう

ゲーム “おひまなら来てよね”  
をしよう。

1

Yes, I can.



2

作戦タイムだ

だれをもらう?



3



- Can you come here at ... (時間) ?
- Yes, I can.
- No, I can't. I eat breakfast at ... (前時までの“動き”と時間) .
- I practice the piano/judo/swimming.

生活カード (12種類×4枚) 1セット  
スケジュールカード (6種類×チーム数, p.65  
参照)

第4次

## ★自分の1日を紹介しよう

自分の1日をスケッチしよう。

8時に何やってんの?

I watch TV.

10時は?

I go to bed.

6コマスケッチにしよう。

自分の1日を紹介しよう。

Who is first?

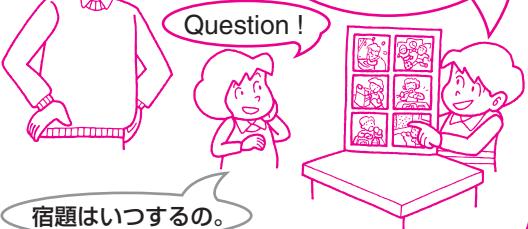
Yes! Me.

I get up at ... .

I eat breakfast at ... .

I go to bed at ... .

Question!



宿題はいつするの。

- I get up/eat breakfast,/ ... at six o'clock (前時までの“動き”と時間) .
- I practice the piano/judo/swimming (自分の習い事) ... at, I play with (遊び) ... at, など

生活カード (12種類×4枚)

# 活動内容



## 第1次 ★生活のリズムについて考えよう

あいさつ  
3分

### 1. 元気な声であいさつをしよう。

Good morning, class.  
Let's start.

Yes, let's go!

Good morning, sensei.

OK.

Good.

How's the weather  
today?

It's sunny.

What day is it today?  
How are you?

So-so.

It's Friday.

興味づけ  
7分

### 2. みんなは1日の生活でどんなことをするかしら？

How about you?

遊ぶ。寝る。

お風呂

習い事もありそう。

朝ごはんを食べる。

学校で勉強

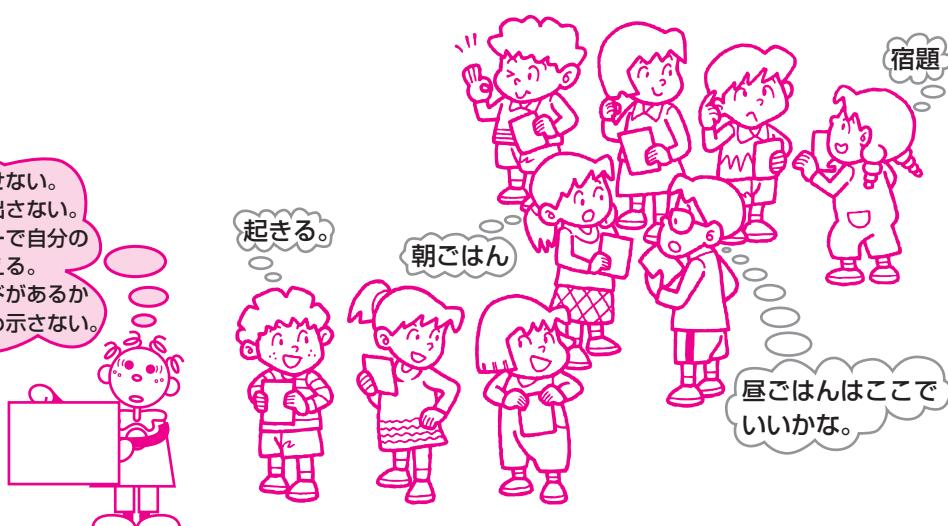
ゲーム  
10分

### 3. “ラインアップ” ゲームをしよう。

「1日の生活を表す生活カードを配ります。朝からする順番に並んでみましょう。」

- ①1人に1枚カードを渡す。
- ②自分の前後のカードを持っていると思われる人を見つけて一列に並ぶ。
- ③全部そろったと思った列は座る。

\*カードは見せない。  
声は絶対に出さない。  
ジェスチャーで自分の  
カードを伝える。  
どんなカードがあるか  
はあらかじめ示さない。



確認  
10分

#### 4. ラインアップを確認しよう。

「グループが3つできたね。どんなカードがどんな順番に並んでいるかな。確かめましょう。」

「各グループの先頭の人はどんなカードを持っているかな。」「どのグループも先頭は‘起きる’カードだ。」「Aチームは‘顔を洗う’カードだよ。」「こっちは‘朝ご飯’のカードだ。」「Cチームは‘宿題をする’カード…うっそー！」

※次のように言いながらカードの種類と言いか方を確認してグループ別に並べていく。「2番手の人は何を持っているかな。」「“Wash my face”のチームは？」「“Eat breakfast”的チームは？」「Cチームは“Do my homework”ね。」

That's right. “Get up” card comes first.  
What's next?



お話し  
10分

#### 5. ALTの吹き込みテープを聞こう。

I get up at ....  
Then I take a shower.  
I eat breakfast ....

「まだまだいろんなパターンがありそうだよ。ALTの国の子どもの1日の生活についてのお話を聞いてみよう。」

※ALTによる吹き込みテープを聞く。

「各グループともALTの1日の生活の順に並べなおす。」

\*テープは何度か繰り返して聞かせたり、テープの話にそったカードを示すなどして、子どもの聞き取りを助けるようにする。ALTにはその国典型的な子どもの1日の生活を話してもらう。



ふりかえり  
3分

#### 6. ALTの国の子どもの1日の生活の順をカードを示しながら言ってみよう。

いろいろな生活スタイルがあるのだね。

国や地域によっても生活は違うよ。

だれのが正しい正しくないとは言えないね。でもだらしないのはだめよ。

あいさつ  
2分

#### 7. 終わりのあいさつをしよう。

Very good.  
That's all for today.  
Good-by.

Good-by.

Thank you.



# 活動内容



## 第2次 ★カードゲームをしよう

あいさつ  
3分

2  
今日も一日  
元気です

ウォーム  
アップ  
5分

確認  
8分

ゲーム1  
10分

### 1. 元気な声であいさつをしよう。

Good morning, class.  
Let's start.

How's the weather  
today ?

What day is it today ?  
How are you ?

Good morning, sensei.  
Good. It's Friday.

Yes, let's go !

OK. It's rainy.

So-so.

### 2. “サイモンセズ” ゲームをしよう。

※先生が “Simon says” をつけて動詞を言ったときは指示通りに動く。  
何も言わずに動詞を言ったときは指示に従わない。

Are you ready ?  
Simon says “Eat lunch”.

Go to bed.

モグモグ

### 3. “動作” を表す英語を思い出そう。

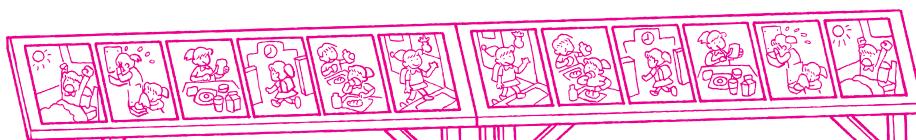
- ①ATLの吹き込みテープを聞く。
- ②聞いた生活の順にカードを並べる。
- ③並べた順に発話する。

I get up at….



### 4. “ジャンケン陣取り” ゲームをしよう。

- ①5, 6人のチームを偶数組作り、2チーム対抗戦にする。
- ②テープで聞いた生活の順にカードを並べる。
- ③各チームとも外から真ん中に向かってカードを順に並べる。



- ③それぞれの陣地から1人目がスタート。カードにタッチし、発話しながら進む。

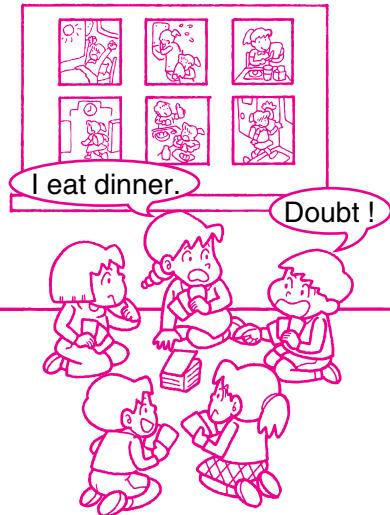
- ④相手と出会ったところでジャンケンをする。  
 ⑤勝った子どもはそのまま進み、負けたチームは2番手が陣地からスタートする。  
 ⑥出会ったらジャンケンをする。  
 ⑦相手陣地に早く行き着いたチームが勝ち。



ゲーム2  
12分

## 5. “チェーンカード”ゲームをしよう。 (ルールはトランプの「ダウト」と同じ)

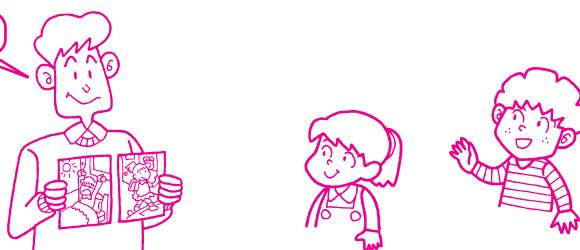
- ①5, 6人のグループをつくる。  
 ②カード(12種類×4枚)をよく切り、全員に配る。  
 ③テープで聞いた生活の順(黒板にカードを提示しておく)にカードを裏返して出していく。出すときにそのカードの動作を表す英語を必ず言う。  
 ④出されたカードが“うそ”だと思った人は、「ダウト」と言う。  
 ⑤カードを確かめ、うそだったら、カードを出した人は出している全部のカードを引き取る。出したカードが正しかったら、「ダウト」をかけた人がカードを引き取る。  
 ⑥最初にカードがなくなった人が勝ち。



ふりかえり  
5分

## 6. もう一度言おう。

What's this?



あいさつ  
2分

## 7. 終わりのあいさつをしよう。



# 活動内容



3

## 第3次 ★ゲーム“おひまなら来てよね”をしよう

あいさつ  
3分

### 1. 元気な声であいさつをしよう。

Good morning, class.  
Let's start.

Good morning, sensei.  
Good. It's Friday.

How's the weather today ?  
What day is it today ?  
How are you ?

OK. Yes, let's.  
It's rainy.

So-so.

ウォームアップ  
5分

### 2. “サイモンセズ” ゲームをしよう。

Are you ready ?  
Simon says “Get up.”

Eat dinner.

ウーン

確認  
5分

### 3. ゲーム“おひまなら来てよね”的ルールを知ろう。

※ゲームのルール説明を聞き、ゲームに必要な表現を知る。

Can you come here at ... o'clock ?

Yes, I can.

No, I can't.

ゲーム  
25分

### 4. ゲーム“おひまなら来てよね”をしよう。

①5, 6人のチームを偶数組つくる。

②一人ひとりにスケジュールカードを配る。

※英語（生活の動詞）は同じだが、行われる時間が異なる6種類のカード（p.65参照）。

③チーム対抗戦なので2チーム向かい合ってそれぞれ1列に並ぶ。

④先攻チームAは、もう人とこちらへ呼び寄せる時間を決める。

A : (Is) Noko-chan (there?)

B(Noko) : Yes.

A : Can you come here at three o'clock ?

B(Noko) : 3時の欄が空白だったら Yes, I can.

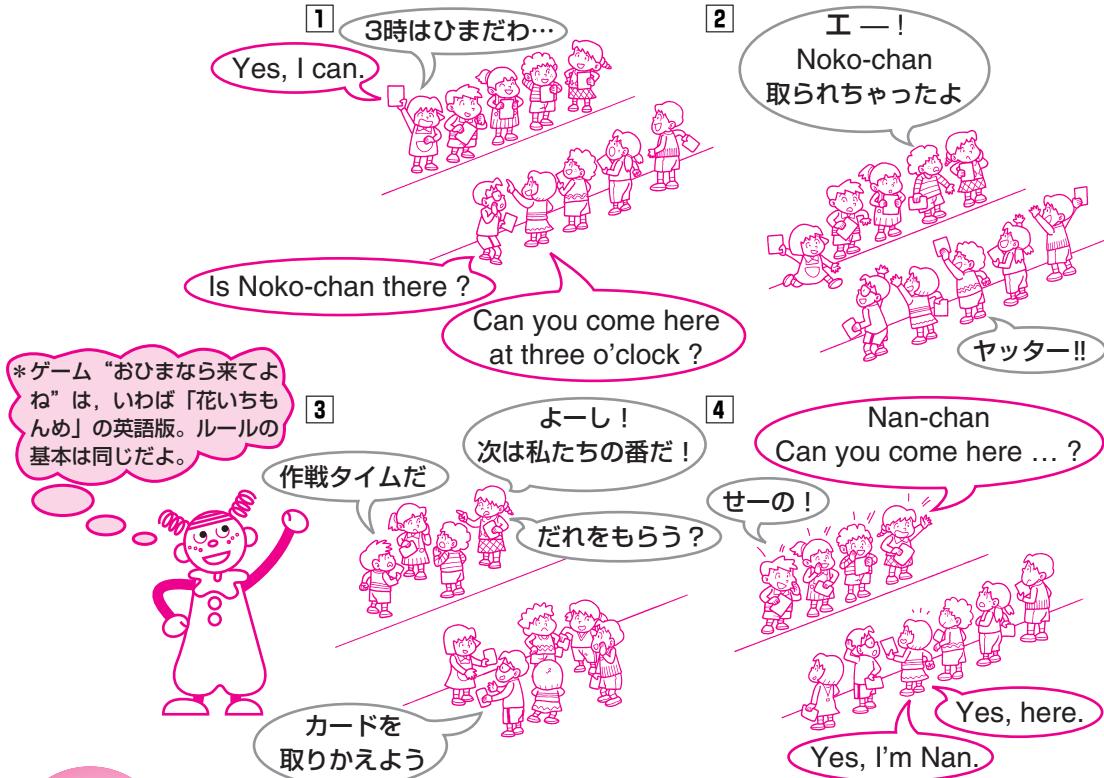
3時に予定が入っていたら No, I can't. I practice the piano.

⑤後攻チームも同様にする。

※人のやりとりが行われるごとに、10秒程度の作戦タイムを取り、もらう人を相談する。

チーム内のカードの交換は自由。カウントダウンを入れるなどテンポよく行う。

※ゲーム終了時に人数が多くかったほうが勝ち。勝ち抜き戦や敗者復活戦など子どもの工夫を取り入れる。



## ふりかえり 5分

### 5. ゲームをふりかえろう。

How many people are there in your group?

Group C is the champion!

Give your cards back.

※スケジュールカードを集める。

※聞き取りの評価をかねて、以下のように発話しながら集めてよい。

Who is free at nine o'clock? Give your card back to me.

Who eats lunch at one o'clock? Give your card back to me.

Who practices judo at three o'clock?



## あいさつ 2分

### 6. 終わりのあいさつをしよう。

Well done.

That's all for today.

Good-by.

Good-by.

Thank you.





4

次

## ★自分の1日を紹介しよう

あいさつ  
3分

2  
今日も一日  
元気です

ウォーム  
アップ  
5分

話題提示  
8分

### 1. 元気な声であいさつをしよう。

Good morning, class.  
Let's start.

How's the weather today ?  
What day is it today ?  
How are you ?

Good morning, sensei.  
Good. It's Friday.

Yes, let's.  
OK. It's rainy.  
So-so.



### 2. “プリーズ”ゲームをしよう。

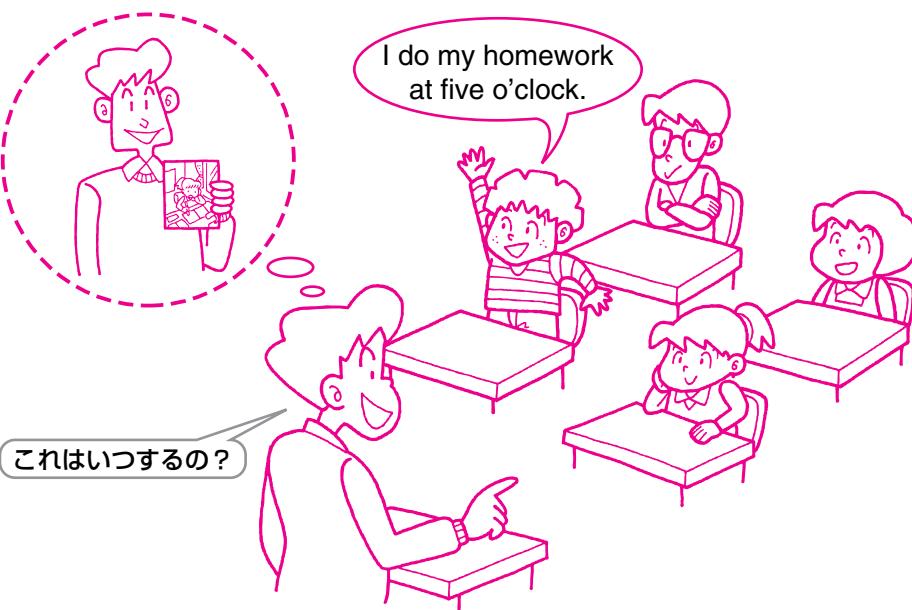
※“Simon says”を“Please”に変えるだけで、ゲームのやり方は“サイモンセズ”と同じ。

Are you ready ?  
Please “Go to bed”.



### 3. みんなの1日を紹介するといいね。

※どの日を選ぶかは個人に任せるが、本単元の英語と今までに出てきた英語などを使って表現できる内容にする。動作と時間の言い方を確認する。



アイディア  
スケッチ  
12分

\* 机間巡回指導で個別に対応する。



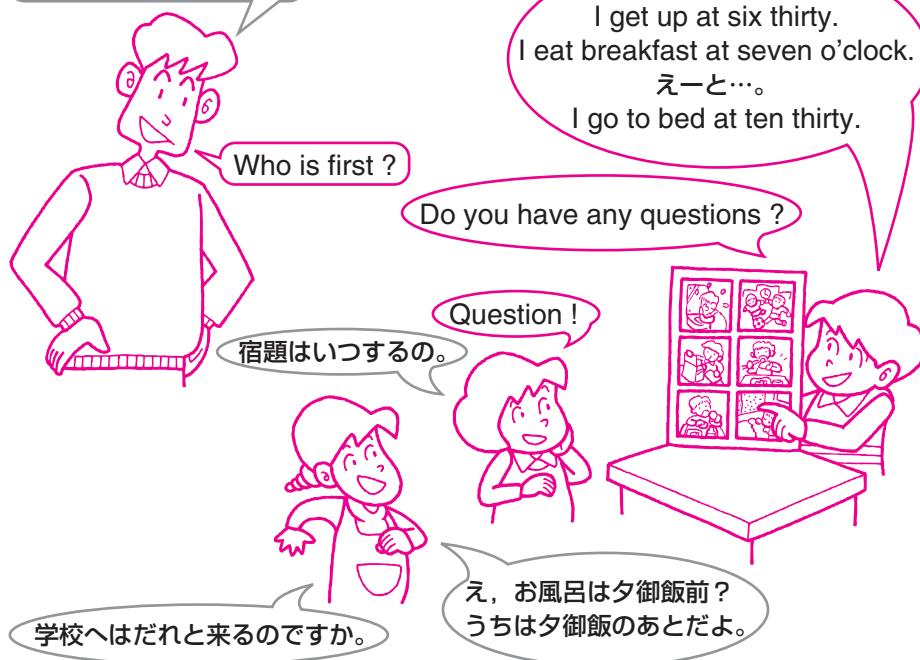
#### 4. 自分の1日をスケッチしよう。



プレゼン  
テーション  
15分

#### 5. 自分の1日を紹介しよう。

みんなの生活パターンはいろいろだね。



あいさつ  
2分

#### 6. 終わりのあいさつをしよう。

Well done.  
That's all for today.  
Good-by.

