

レ ス ス ン プ ラ ン

1 学年 第 3 回 (異文化理解)

テーマ : 「世界の遊び」



授業の目標:

- (1) ALT と楽しく交流する
- (2) 他の文化を学ぶことが楽しいことであることを知る

用意するもの :

	ALT		担当教師
<input type="checkbox"/> 外国の遊び	<input type="checkbox"/> 広いスペースが自由に使える場所の確保(体育館等) <input type="checkbox"/> 「日本の遊び」紹介の準備 ※この授業をすでに行ったクラスの教員と事前に話をして、ALT に新たな日本の遊びを紹介できるようにすると、もっと良い		

時間	活 動	気づいた点
2分	ALTと担当教師はあいさつし、担当教師は授業で世界のいろいろな遊びをやることを子ども達に告げる。	
15分	担当教師は、子どもたちがALTに日本の遊びを紹介するのを手助けする。ALTはその遊びについて子どもたちにたくさん質問をし、子どもたちが「先生」の気分を味わえるように努める。その後、全員でその遊びをやってみる。	
10分	担当教師とALTは、「サイモン・セズ」という遊びを紹介する。ALTは一連の指示(「座って」「立って」等)を教える。子どもはALTが「サイモン・セズ」と言ったときにだけその動作をする。間違った場合は座り、最後まで残った人が勝ち。担当教師は日本にも紅白の旗を使ってやる簡単な「サイモン・セズ」に似た活動があることを話題にする。	
15分	ALTは、「What time is it, Mr. Wolf?」(オオカミさん今何時?)という遊びを紹介する。子どもたちは体育館の片側に一列に並ぶ。ALTは反対側に立つ。子どもたちは「What time is it Mr. Wolf?」と叫び、ALTは時間を答える。子どもたちはその時間の分だけ前に進む。(例えば two o'clock という答えなら 2 歩前進) もしALTが「It's dinner time!」と答えたら、子どもたちはもとに並んでいた場所まで戻らなければならない。戻る前にALTに捕まえられた子どもは同じく狼になってしまう。担当教師は、ALTの説明を適宜補助する。(子どもたちは、日本にも似た遊びがあることを知る。)	
5分	担当教師は、子どもたちに今日の遊びの感想発表を促し、他国の文化を知ることとはとても楽しいことだと気付かせて本時をまとめる。	

「サイモン・セズ」の説明

この遊びはアメリカやイギリスやニュージーランド等の国で有名な遊びです。ルールは簡単です。私が言うとおりのことをするだけで良いです。でも、私が「サイモン・セズ」と言ったときだけ、そのとおりにやってください。先生と一緒にやってみますから、みてください。

担当教師とのデモンストレーション

「すわって」 (担当教師は立ったまま。)
「サイモン・セズすわって」 (担当教師はすわる。)
「立って」 (担当教師は立ったまま。)
「サイモン・セズ立って」 (担当教師は立つ。)

分かりましたか？準備はいいですか？もし間違ったら、その人はそこで終わりです。教室の脇について、残りの人がうまくできるか見ていてください。

サイモン・セズ立って
サイモン・セズ鼻を触って
サイモン・セズはねて
(ハイ、)やめて
サイモン・セズ手を頭にのせて
サイモン・セズつまさきをさわって
サイモン・セズ目をさわって
ひざをさわってください
鼻をさわって
サイモン・セズ鼻を触って
サイモン・セズ耳を触って
サイモン・セズあしふみをして。
サイモン・セズてをたたいて
サイモン・セズすわって
サイモン・セズたって
(ハイ、)すわって
うなづいて
サイモン・セズ首をふって

サイモン・セズあしふみをして
サイモン・セズ目をとじて
サイモン・セズくちをあけて
いっぽんあしでたって
サイモン・セズいっぽんあしでたって
サイモン・セズめをあけて
サイモン・セズ一本足でとんで
(ハイ、)やめて
サイモン・セズ止めて
サイモン・セズ座って
サイモン・セズ立って
サイモン・セズすわって
たって
サイモン・セズ「こんにちわ」と言って
(じゃあ、)はねて
サイモン・セズつまさきをさわって。
サイモン・セズうなづいて
くびをふって

“What time is it Mr. Wolf?”

(オオカミさん、今何時?)

英語版「鬼ごっこ」。子どもたち(子羊さん)が離れたところから「オオカミさん何時?」と大きな声で尋ねると、オオカミがたとえば「2時」と答えます。すると、子どもたちは2歩前進でき、同様の質問と答えを繰り返しながら、オオカミの近くへ進んでいきます。後少してオオカミのところへという段階でオオカミが“It’s dinner time!”「食事の時間だ〜!」(または“It’s lunch time!”)と言って捕まえようとします。子どもたちは逃げますが、その時オオカミに捕まると、次のオオカミになるという活動です。

(1年生第3回授業用教材) Extra (過去の教材より)

<ジャンケン比較>

★ 日本

グー チョキ パー

★ 英語圏

Rock (岩) < Paper (紙) < Scissors (はさみ)

★ インドネシア式じゃんけん

インドネシアでは、日本のじゃんけん似た遊びで“象と人とねずみ”があります。

- ①親指を出すと象を表します。
- ②人差し指は人を表します。
- ③小指はねずみを表します。
- ④象は人間より強く、人間はねずみより強く、ねずみは象より強い。

★ 「しっぽ食い蛇」の説明

これは中国の遊びです。全員で手をつなぎ、一本の長い列を作ります。先頭の人のは蛇のあたまで、最後の人が蛇のしっぽです。頭のひとは、しっぽの人をおいかけて捕まえます。捕まえられた人は列からぬけていきます。頭としっぽの間にいる人は、しっぽが頭につかまらないように、うごきまわります。でも、もし蛇が途中でできちゃったら、切れたところの人両方と、そこから後ろの人は全員列から抜けます。最後のしっぽが捕まるまで、ゲームを続けます。