

Up, Down, Up, Down

(アップダウンゲーム)

中学年用

概要 講師の指示によって、児童が数字を順番に数えたり、逆に数えたりするゲーム

ターゲット 数字、または順序のあるものの定着(例:曜日、月など)

準備物 (数字PC)

導入 ターゲットの導入、練習

- 進め方**
- ① 講師は、腕で上を差す、1から順番に数字を数えていく(1, 2, 3, 4, 5 ...)
 - ② 次に下を差し、逆の順番に数えていく(10, 9, 8, 7, 6, 5 ...)
 - ③ 腕を水平に出し、その数字を何度も何度も言う(5, 5, 5, 5, 5 ...)
 - ④ 児童が慣れてきたら、腕で上、下、水平をランダムに差し、数字を言わせていく

バリエーション

- ・中・高学年で、曜日、月などを何度も言わせて練習させたいときに行ってもよい。
- ・低学年では、腕を使った指示が難しいようであれば、PCを床に並べ、講師が移動してもよい

アクティビティ実践例

略語一覧

PC	ピクチャーカード	HP	ECCジュニア・ホームページ
S	児童(1名)	C	クラス
Ss	児童(複数)	HRT	担任の先生

準備物 (数字PC)

センテンス&ボキャブラリー numbers (1~15)

活動内容	先生の動き	児童の動き
モデル	講師がモデルを見せる (黒板に数字を1-15まで並べて貼っておいてもよい) 腕で上を差しながら、数字を1から順番に数える 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11. 次に腕で下を指しながら、数字を先ほど止まった時点から逆の順番に数える 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4. 次に腕を水平に出し、先ほど止まった数字を繰り返し言う 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4. 児童が理解したかどうか確認する Do you understand the game? (わかりますか?)	C: Yes! (はい。)
アクティビティを行う	Are you ready? (準備はいいですか?) Let's start! (さあ、始めましょう!) 最初はゆっくりと、児童全員が数字を言えるように練習をする 児童が慣れてくれば、講師は指示のみを与え、スピードを早くする さらに、慣れてくれば、数人ずつ指名して前に出して行う	C: Yes! (はい。)