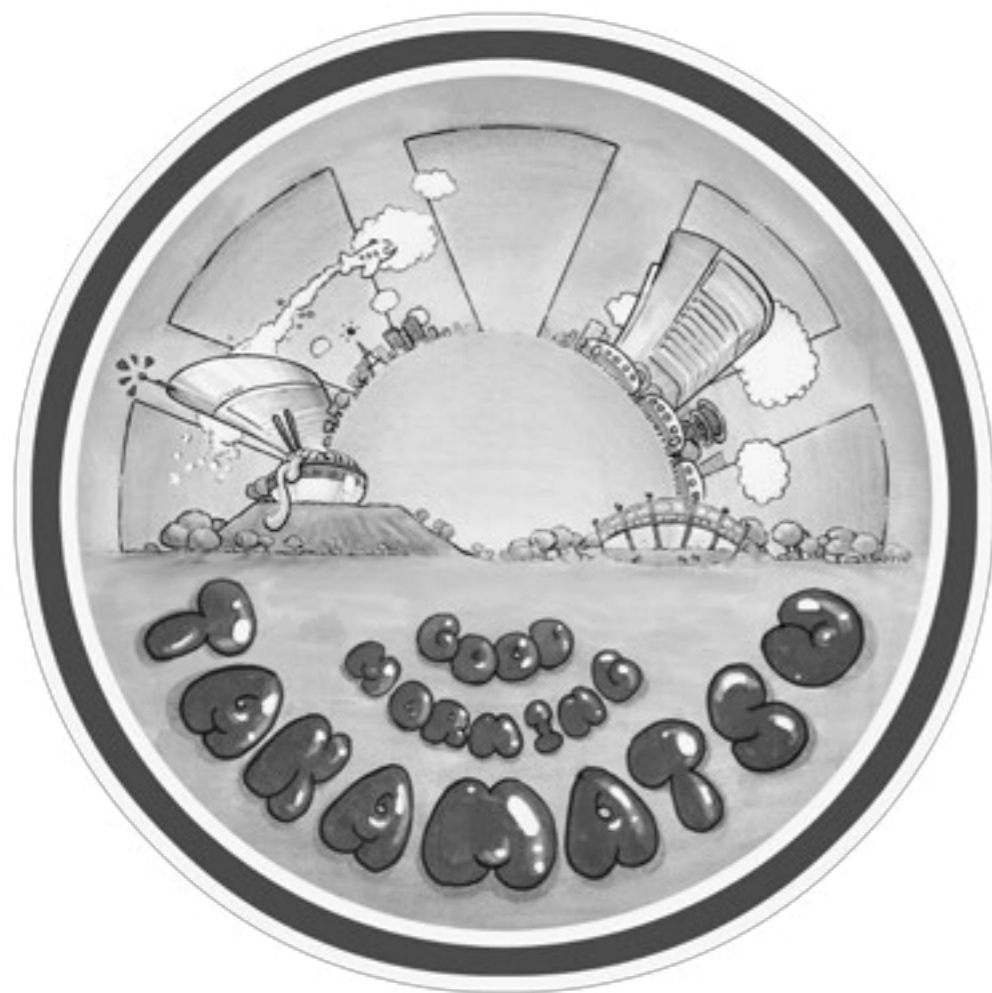




# GOOD MORNING TAKAMATSU

高松市教育委員会学校教育課



グッドモーニング高松の「指導マニュアル」ならびに「DVD」の著作権は、高松市教育委員会学校教育課に帰属します。

© Takamatsu City Board of Education 2014  
All Rights Reserved

No part of this book or any of its contents may be reproduced, copied, modified or adapted, without the prior written consent of Takamatsu City Board of Education, unless otherwise indicated for stand-alone materials.

You may use this book by any of the following means:  
1. Copy any pages of the book for educational purposes.

2. Use any extracts from the book with attribution to Takamatsu City Board of Education.

Commercial use and distribution of the contents of the website is not allowed without express and prior written consent of the author.

Textbook layout and editing is provided by Benjamin Jacques-Parr with express permission for educational use.  
All drawings before page 169 are provided by Gary Wilkinson with express permission for educational use.

# Contents

## Introduction

How to Use this Book	8
この本の使い方	8
How to Use Lesson Plans	9
レッスンプランの使い方	9
How to Use Activity Pages	10
活動のページの使い方	11
How to Make a Lesson Plan	12
レッスンプランの作り方	12
ALTとの協力	13
How to Work with a HRT	14
General Games	15
指導者の表現例	16

## 1<sup>st</sup> Grade

### Greetings 19

The Dice Game	22
The Circle Game	23
Gesture Game	24
Find a Match	25

### Colors 27

Color Touch	30
Coloring Activity	31
Horseshoe Game	32

### Number & Age 33

Number Puppet	36
---------------	----

### Animals 37

Animal Parade	40
---------------	----

Teacher Says ..... 41

Go Fish ..... 42

**Weather 43**

Keyword Statues ..... 46

Gesture Match ..... 47

Weather Touch ..... 48

How's the Weather ..... 49

**Phonics 51**

Flyswatter Game ..... 54

Missing Game ..... 55

**2<sup>nd</sup> Grade**

**Food 59**

Pictionary Game ..... 62

Fruits Basket ..... 63

Whisper Game ..... 64

**Sports 65**

Play and Do ..... 68

Inaka Basketball ..... 69

**Shapes 71**

Drawing Activity ..... 74

Building Blocks ..... 75

Find a Shape ..... 76

**Days 77**

Balloon Volleyball ..... 80

Kanji Match ..... 81

**Phonics 83**

Phonics Quiz ..... 85

Karuta ..... 86

**3<sup>rd</sup> Grade**

**Self Intro 89**

"I like" Jump ..... 91

Kabutomushi Game ..... 92

**Easter 93**

Easter Egg Hunt ..... 95

Keyword Game ..... 96

**Numbers 97**

How Many Balls? ..... 99

Eye Spy Game ..... 100

**Body Parts 101**

Head, Shoulders Knees and Toes ..... 103

The Hokey Pokey ..... 104

Speed Drawing ..... 105

Let's Make a Monster ..... 106

**School 107**

Finding Game ..... 109

**Halloween 111**

Mazes ..... 113

Draw a Pumpkin ..... 114

**Clothes 115**

Bingo ..... 117

**Christmas 119**

Udon Kart ..... 121

**New Year 123**

New Year's Janken ..... 125

**Valentine's Day 127**

Valentine's Card ..... 129

**Takamatsu 131**

## 4<sup>th</sup> Grade

**Family** 135

**Time** 137

Number Jump ..... 139

Times of the World ..... 140

**Space** 141

**Shopping** 143

Shopping Game ..... 145

**Halloween** 147

Halloween Janken ..... 149

**Transportation** 151

**Christmas** 153

Snowflakes ..... 155

**Music** 157

Honeycomb Game ..... 159

English Janken ..... 160

**Insects** 161

**Olympics** 163

Opening Ceremony ..... 165

Unscramble Game ..... 166

Blind Trade ..... 167

**Worksheets**

**Credits**

Welcome to the “Good Morning Takamatsu” guidebook. The aim of this book is to give ALTs and Japanese Elementary School teachers an exciting course of study for Elementary School Students.

Each grade has its own carefully selected topics with a recommended schedule of study over the course of a year. Lesson plans are included for each topic and aimed at the students’ level of English.

This guidebook contains explanations for all the activities in the lesson plans, including a wide variety of games that can be used in other topics of study.

The lesson plans and activities have been shared by experienced Takamatsu JETs who want to help new and experienced teachers teach English in a fun and interesting way.

A DVD is also included to give visual explanations of activities, and examples of natural English speech for students to experience.

この冊子は「グッドモーニング高松」指導マニュアルです。小学校の先生方とALTに、小学校の子どもたちにとって楽しい英語活動をおこなっていただくことを目的に作成されています。

1年間のスケジュールをとおして、各学年に応じた内容のトピックを厳選しています。レッスンプランは、それぞれのトピックを含め、子どもの英語のレベルに対応しています。

このガイドブックには、レッスンプランの全ての活動の説明が含まれています。レッスンプランは、高松市で働いている経験豊富なALTによって、ユニークな要素も取り入れて作成されています。

DVDも付いています。子どもたちと先生と一緒に視聴するだけでも、英語活動に役立つと思いますので、活用ください。

INTRODUCTION

# How to Use this Book

## この本の使い方

This book was designed for ease of use. Using the table below, choose the grade you are teaching and what month you are in and you will find a recommended teaching topic.

Each topic will provide a visual dictionary you can copy for your students and lesson plans with a difficulty level catered to the grade you are teaching.

下の表には、1年から4年の学年の欄と年間のスケジュールがあります。子どもたちのレベルに合わせて、柔軟にトピックを選んでください。必要なページは、コピーして活動に役立ててください。

	1年	2年	3年	4年
4月	Greetings	Revision	Self Intro	Revision
5月		Food	Easter	Family
6月	Colors		Numbers	Time
7月		Sports	Body Parts	Science
8月	-	-	-	-
9月	Numbers & Age	Sports	School	Shopping
10月		Shapes	Halloween	Halloween
11月	Animals		Clothes	Transportation
12月		Days	Christmas	Christmas
1月	Weather		New Year	Music
2月		Phonics	Valentines Day	Insects/Fish
3月	Phonics		Takamatsu	The Olympics

# How to Use Lesson Plans

## レッスンプランの使い方

The lesson plan has been designed for quick access to a lesson. It consists of:

1. Topic
2. Activity Name
3. Activity Page Number
4. Expected Time
5. Notes

レッスンプランには、参考となるページへすばやくアクセスできるように工夫がなされています。

1. トピック
2. 活動名
3. 活動についてのページ
4. 所要時間
5. メモ欄

Food		
Lesson Plan		
Page	Activity	Time
	Greeting 挨拶	1
	Greet each student individually 一人ずつ挨拶	3
	Hot Potato Song 「Hot Potato」歌	3
	Introduce Food flashcards 単語紹介	10
p49	Missing Game ミッシングゲーム:食べ物	10
	Introduce 1 like (food): Grammar 文法紹介:「〜が好き」	3
p58	Whisper Game 伝言ゲーム:食べ物の単語	10
	Goodbye Song 挨拶、さようなら歌	3

(1) points to the title 'Food'.

(2) points to the 'Activity' column.

(3) points to the 'Page' column.

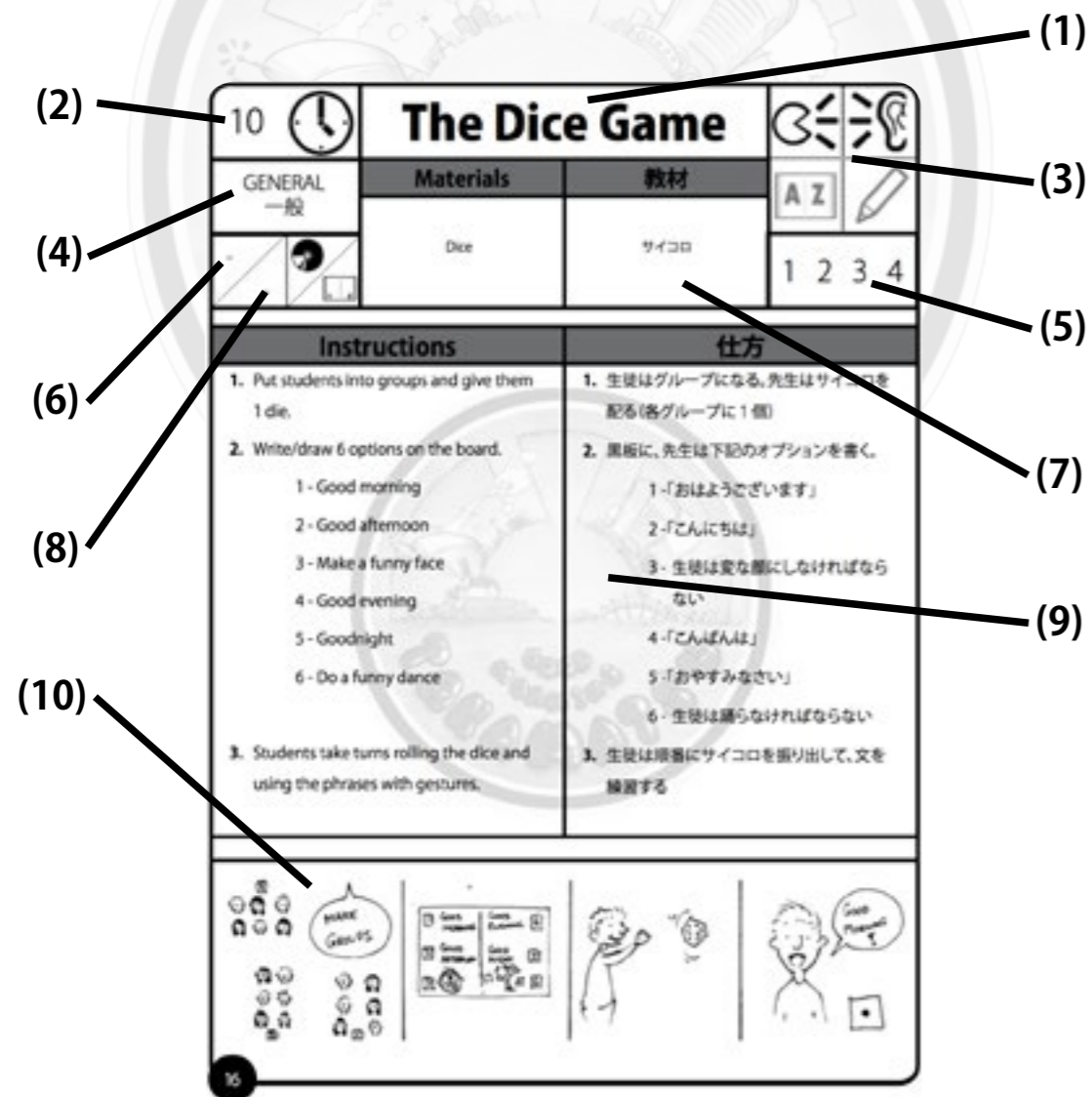
(4) points to the 'Time' column.

(5) points to the empty space at the bottom of the lesson plan.

# How to Use Activity Pages

The Activity Pages have also been designed for quick access to a lesson. They consist of easy-to-read icons and legends:

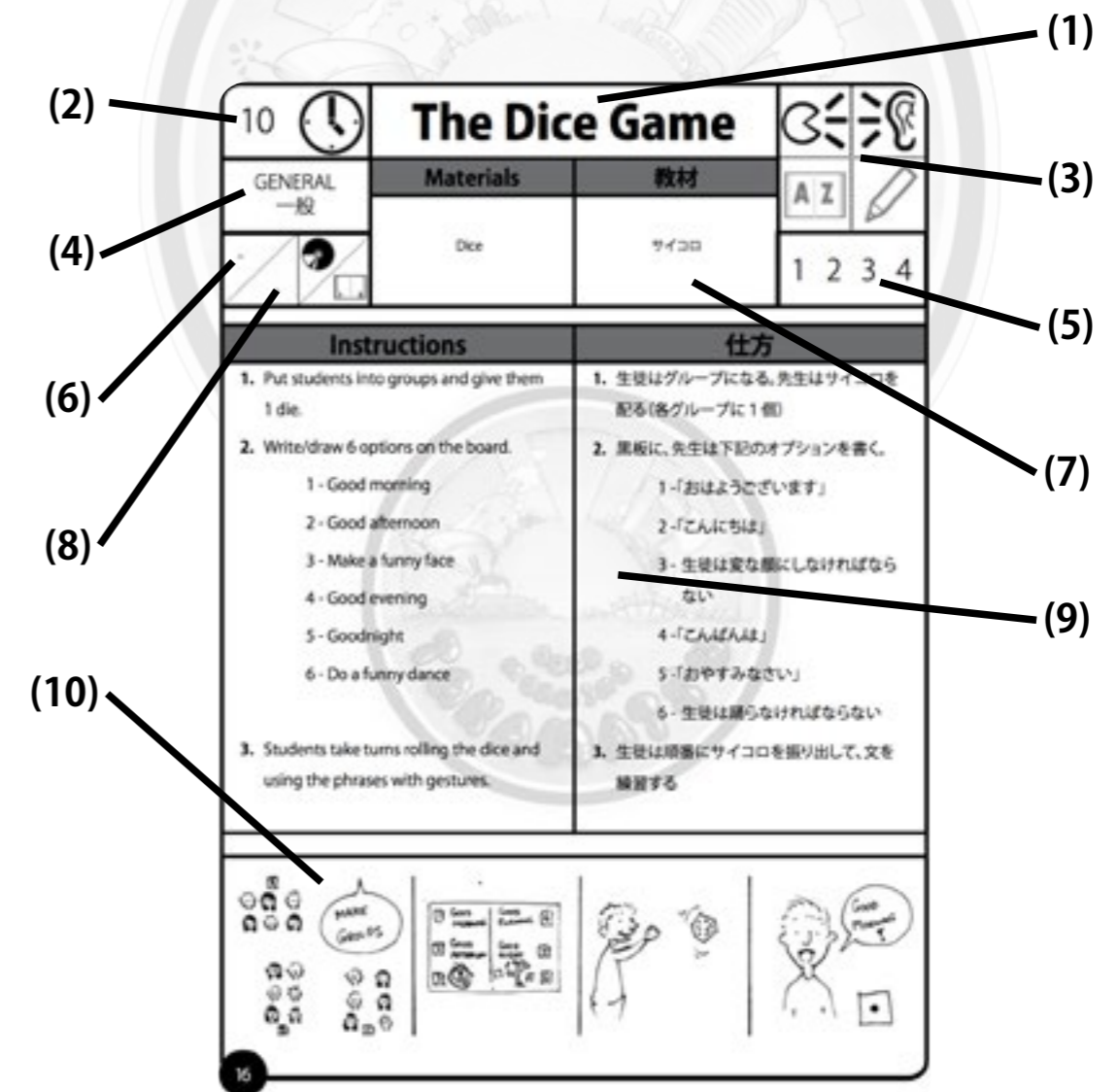
1. Activity Name
2. Time to complete
3. Good to practice: Speaking, Listening, Reading, Writing
4. Type of Game - "General" can be used for any topic and "Warm-up" for quick and simple activities Target Grades
5. Track Number on DVD
6. Materials needed for the lesson
7. Print-out page location
8. Instructions for Activity in Japanese and English
9. Diagram showing how to do the activity.



# 活動のページの使い方

活動のページには、レッスンに直結した様々な記号や図、説明などがあります。

1. 活動名
2. 所要時間
3. 適した練習: 話す, 聞く, 読む, 書く
4. ゲームのタイプ: 「一般」はどのトピックやウォームアップにも使える。
5. 対象学年
6. DVDのトラックナンバー
7. レッスンに必要な教材
8. コピーするページ
9. 日本語と英語での手順
10. 活動のしかたを図であらわしたもの



# How to Make a Lesson Plan

## レッスンプランの作り方

If you have extra lessons or topics you wish to cover but don't have a lesson plan, you can use this simple plan:

1. Start by greeting the students.
2. Play a short warm-up game about a previous topic.
3. Introduce the new vocabulary, or revise old topics.
4. Choose 2-3 games from p15 to practice the vocabulary.
5. Say goodbye.

There is a blank lesson plan template on p188 to copy and use.

別のレッスンやトピックで活動をしたいけれど、レッスンプランがないときには、次のようにしてみてください。

1. あいさつで始める。
2. 以前に活動したトピックで、短くウォームアップゲームをする。
3. 新しいキーワードを導入するか、以前のトピックで練習する。
4. P.15に紹介するゲームの中から、2つか3つを選んで、キーワードを練習する。
5. さようならを言う。

P188には、レッスンプランのテンプレートがありますので、コピーして利用ください。

## ALTとの協力

気軽にALTに声をかけてみてください。日本語のあいさつでもかまいませんし、英語がうまく伝わらなくても大丈夫です。大切なのは、先生の「スマイル」です。

ALT派遣日に、「グッドモーニング高松」を使用して、チーム・ティーチングをぜひ行ってください。うまくいかなくても心配なさらないでください。まずは、先生自身が、英語を使おうとするモデルになってくださればいいのです。

英語活動において、ネイティブスピーカーとの活動の機会を設けることには、英語をより身近なものとし、子どものやる気を出させるうえで、大きなメリットがあります。

また、子どものころに外国出身の人とふれあい、コミュニケーションすることは、国際感覚を養うにあたって重要です。たとえほんの少しの外国語であっても、自分の話した外国語が通じるという実感が、外国語への興味・関心を向上させます。

昼食時や清掃、学校行事、音楽や体育活動、読書など、様々な場面で交流するなかで、英語に慣れ親しむだけでなく、人としてのふれあいがあります。これも小さな国際交流ではないでしょうか。

先生方とALTのチームワークで、子どもたちにコミュニケーションの楽しさを味わわせてください。

# How to Work with a HRT

What is a HRT? HRT stands for “Home Room Teacher,” and it is your job to work with them in elementary school. The HRT is an invaluable resource for a few great reasons:

- HRTs are authority figures who possess functional understanding of both Japanese and English. Therefore, they are essential in bridging the communication gap between you and the students.
- HRTs know the students very well, including their likes/dislikes, abilities, personalities, and behaviors. As such, they can pay attention to the students who need help, exercise discipline in the classroom when necessary, and motivate the class into learning English with you.
- The attitude of a HRT will influence the attitude of the classroom. Any participation from the HRT will increase the energy and involvement of the students as a result.

Remember that teaching styles will depend on the HRT. Some teachers will be very involved in leading the class, while others will take a hands-off approach giving you full control over the lesson. Our role as ALTs is to assist English teaching, and our abilities may be limited in some cases. If you ever feel overwhelmed in a classroom, encourage your HRT to do any of the following:

- Reading flashcards and repeating vocabulary with you and the students.
- Demonstrating games and activities with you and giving explanations in Japanese.
- Checking students’ understanding of the topic by asking review questions throughout the lesson.
- Asking further questions about cultural differences related to the topic being taught, e.g., how numbers are counted, the weather in our home countries, etc.

Fostering a connection with your HRT can make a welcoming classroom environment. Check with a HRT before and after class about lesson plans and ask for feedback when you can. Communication between you will make things easier for everyone involved.

# General Games

The Dice Game	p22
The Circle Game	p23
Gesture Game	p24
Find a Match	p25
Horseshoe Game	p32
Teacher Says	p41
Go Fish	p42
Keyword Statues	p46
Gesture Match	p47
Flyswatter Game	p54
Missing Game	p55
Pictionary Game	p62
Fruits Basket	p63
Whisper Game	p64
Play and Do	p68
Inaka Basketball	p69
Building Blocks	p75
Balloon Volleyball	p80
Kanji Match	p81
Karuta	p86
Keyword Game	p96
Bingo	p117
Udon Kart	p121
Honeycomb Game	p159
English Janken	p160
Unscramble Game	p166
Blind Trade	p167



# 指導者の表現例

**Hello, everyone.**

(こんにちは、みなさん。)

**How are you?** (元気ですか。)

**Stand up.** (立って。)

**Sit down.** (すわって。)

**That's all for today.**

(今日はこれで終わりです。)

**Good.** (いいです。)

**Very good.** (とてもいいです。)

**Good job.** (よくやった。)

**Wonderful.** (すばらしい。)

**Excellent.** (すばらしい。)

**Fantastic.** (すばらしい。)

**Close.** (おしい。)

**Nice gesture.**

(いいジェスチャーです。)

**Good voice.** (いい声ですね。)

**Good luck.** (幸運を祈ります。)

**That's right.** (そのとおりです。)

**Are you OK?** (大丈夫ですか。)

**You can say it in Japanese.**

(日本語で言っていていいですよ。)

**Let's play the ~ game.**

(~ゲームをしましょう。)

**Let's sing together.**

(一緒に歌いましょう。)

**Let's start.** (始めましょう。)

**Let's listen.** (聞きましょう。)

**Make a pair.** (ペアになりなさい。)

**Guess.** (考えて当ててみましょう。)

**Listen carefully.**

(よく聞いてください。)

**Listen and repeat.**

(聞いて、繰り返して言いましょう。)

**Look at this picture.**

(この絵を見てください。)

**How do you say ~ in English/**

**Japanese?**

(~を英語/日本語では何と言いますか。)

**Who knows the answer?.**

(答えがわかる人はいますか。)

**Do you remember?** (おぼえていますか。)

4	Greetings
5	
6	Colors
7	
8	-
9	Number & Age
10	Animals
11	
12	Weather
1	
2	Phonics
3	

1年生

1ST GRADE

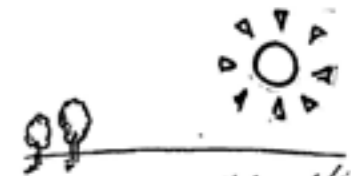
# Greetings



“Good morning”



“Good afternoon”



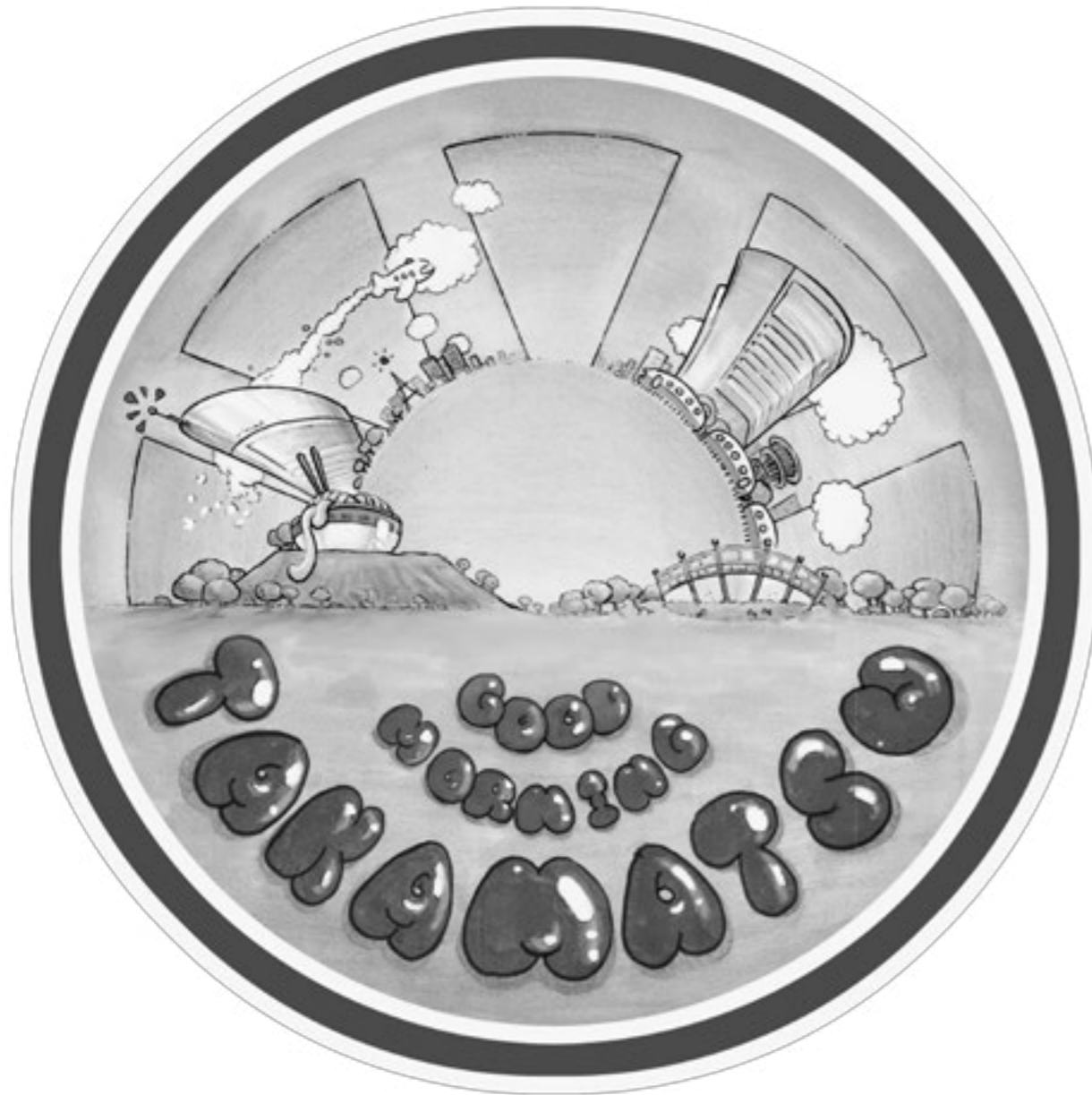
“Good night”



“Hello”  
“How are you?”



“Goodbye”





# Greetings

Lesson Plan

Page	Activity	Time
p22	"Hello!" Song ハローソング	3
	Good morning, good afternoon, good evening, goodnight あいさつを教える(おはよう, こんにちは, こんばんは, おやすみ)	6
	Dice Game サイコロゲーム	10
p23	What's your name?, my name is..., nice to meet you" 会話を教える(名前は何ですか、どうぞよろしく申し上げます、など)	5
	"What's Your Name?" Song 歌:「名前は何ですか」?	10
	The Circle Game 円ゲーム	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Greetings

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	"Hello!" Song ハローソング	3
	What's Your Name?" Song 「名前は何ですか」歌(前のあいさつのレッスンから)	5
	Teach new phrases 新しい文を教える	8
p24	Gesture Game ジェスチャーゲーム	14
p25	Find a Match Game ペア探しゲーム	14
	Goodbye あいさつ	1

Notes:







.....

.....

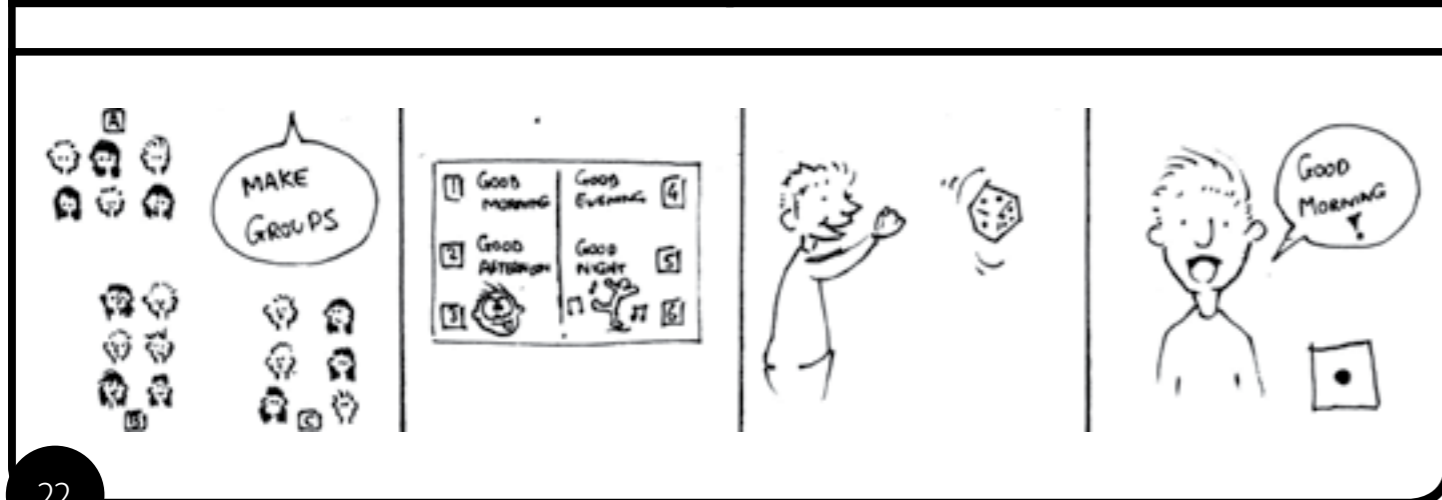
.....







.....

.....

10 	<b>The Dice Game</b>		 
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
	Dice	サイコロ	1 2 3 4


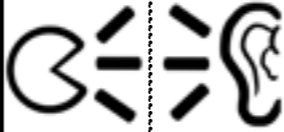

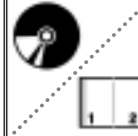
Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Put the students into groups and give them 1 die.</li> <li>Write/draw six options on the board.           <ol style="list-style-type: none"> <li>Good morning</li> <li>Good afternoon</li> <li>Make a funny face</li> <li>Good evening</li> <li>Goodnight</li> <li>Do a funny dance</li> </ol> </li> <li>Students take turns rolling the die and using the phrases with gestures.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>児童をグループに分け、グループに1個サイコロを配る。</li> <li>黒板に、先生は下記のオプションを書く。           <ol style="list-style-type: none"> <li>「おはようございます」</li> <li>「こんにちは」</li> <li>おもしろい顔</li> <li>「こんばんは」</li> <li>「おやすみなさい」</li> <li>おもしろいダンス</li> </ol> </li> <li>児童は順番にサイコロを振り、ジェスチャーを使って、表現を練習する。</li> </ol>

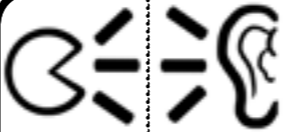


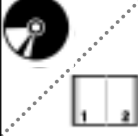


 	<b>The Circle Game</b>		 10
 	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	Greeting あいさつ
1 2 3 4			

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Put students into groups and have them sit in a circle.</li> <li>Teach the students the English version of janken (Rock, Paper, Scissors). Have them practice it a couple times to get used to it. Have the winner of each group as the starter.</li> <li>The first child in each group asks the person to the right "What's your name?"</li> <li>The student answers with "My name is _____, nice to meet you" and they shake hands. That student asks the next student the same question and so on.</li> <li>When it has gone all around the circle they all stand up and say "nice to meet you!"</li> <li>The fastest team wins. Repeat the game two or three times, depending on time available.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>児童をグループに分け、円形になるようにすわらせる。</li> <li>児童に、英語のじゃんけんを教えて、何回か練習させる。じゃんけんが勝った児童からスタートさせる。</li> <li>3. 最初の方は、すぐ右にすわっている児童に、「What's your name? 名前は何ですか」と聞く。</li> <li>児童は「名前は～です。よろしくお願ひします。」と答え、握手をする。右回りで、同じように練習する。</li> <li>全員が終わったら、立ち上がり、「よろしくお願ひします!」と言う。</li> <li>一番はやく終わったチームが勝ち。時間があれば、2～3回する。</li> </ol>



15 	<b>Gesture Game</b>		
General 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	
	Flashcards	単語カード	1 2 3 4
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ensure there is ample space for students to move around in.</li> <li>2. Count 1, 2, 3 and have all the students ask "How are you?"</li> <li>3. The teacher calls out a feeling. Ex. "I'm happy"</li> <li>4. All the students stand up and act out the gesture. Let them be creative with their gestures.</li> <li>5. Continue this until all feelings have been covered twice.</li> <li>6. Swap it so that the teacher acts out the gesture and the student have to call out the word. Ex. "Sad"</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 児童が動き回れる広い場所を確保する。</li> <li>2. 「いち、に、さん」で、児童全員に「How are you? (元気ですか。)」とたずねさせる。</li> <li>3. 3. 教師は自分の気持ちや調子を答える。(例)「I'm happy.」</li> <li>4. 4. 児童を立たせ、教師が言う単語に合わせ、思い思いにジェスチャーをさせる。</li> <li>5. 5. 単語が2回使われるまで続ける。</li> <li>6. 6. 教師と児童の役割を交代し、児童に単語を言わせて教師がジェスチャーをする。(例)「sad (悲しい)」</li> </ol>	
<b>Variations:</b>		<b>バリエーション:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Make some picture flashcards of the different feelings. Have individual students choose a card and act out the gesture. The class have to guess.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• いくつかの気持ちを表す絵カードを準備しておく。児童にカードを選ばせて、そのジェスチャーをさせ、他の児童に英語で当てさせる。</li> </ul>	
<b>Notes:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

	<b>Find a Match</b>		 15
	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	General 一般
1 2 3 4	Small flashcards with 4 of each type of card.	小さい単語カード (各語を4つずつ)	
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Give each student a card face down. Make sure there is an even number so that everyone can find a match.</li> <li>2. Teacher shouts "a key phrase"</li> <li>3. The students look at their cards and run around the class asking the other students "the key phrase"</li> <li>4. Students reply with their card without showing it.</li> <li>5. They repeat this until they find a matching partner. Then they sit down.</li> <li>6. A prize can be awarded to the fastest pair. Repeat twice.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 裏返しにしたカードを、1枚ずつ配る。ペアを見つけるため、偶数の児童でおこなう。</li> <li>2. 教師は「キーフレーズ」と言う。</li> <li>3. 児童は自分のカードを見て、他の児童にキーフレーズを聞いて回る。</li> <li>4. カードを見せずに、「～です。」と答える。</li> <li>5. ペアの相手を見つけた児童はすわる。</li> <li>6. 一番はやいペアが勝ち。2回おこなう。</li> </ol>	
<b>Variations:</b>		<b>バリエーション:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• The children can use gestures rather than the word</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 生徒は言葉の代わりに、ジェスチャーで答える。</li> </ul>	
<b>Notes:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

# Colors

Yellow



Orange



Red



Green



Blue



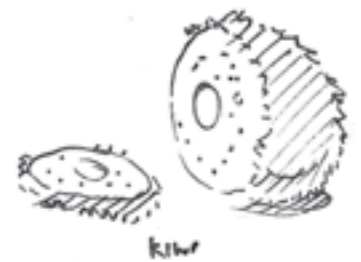
Pink



Purple



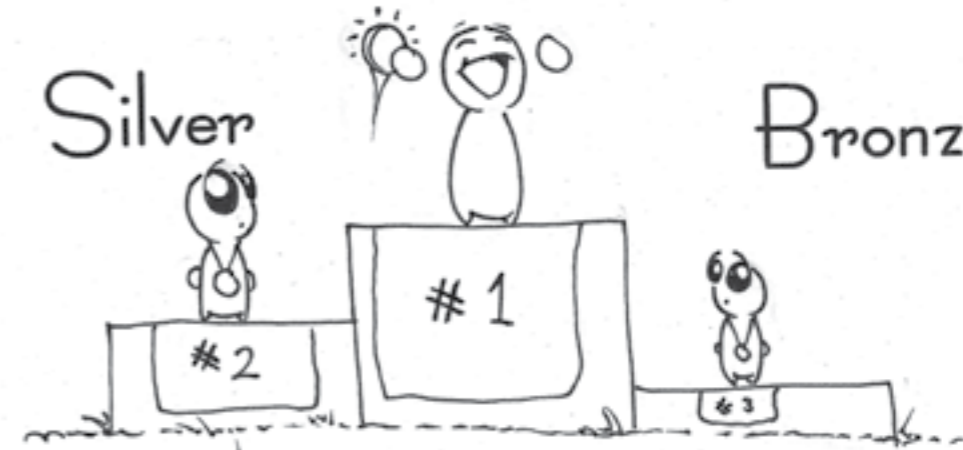
Brown



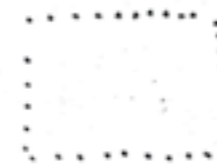
Gold

Silver

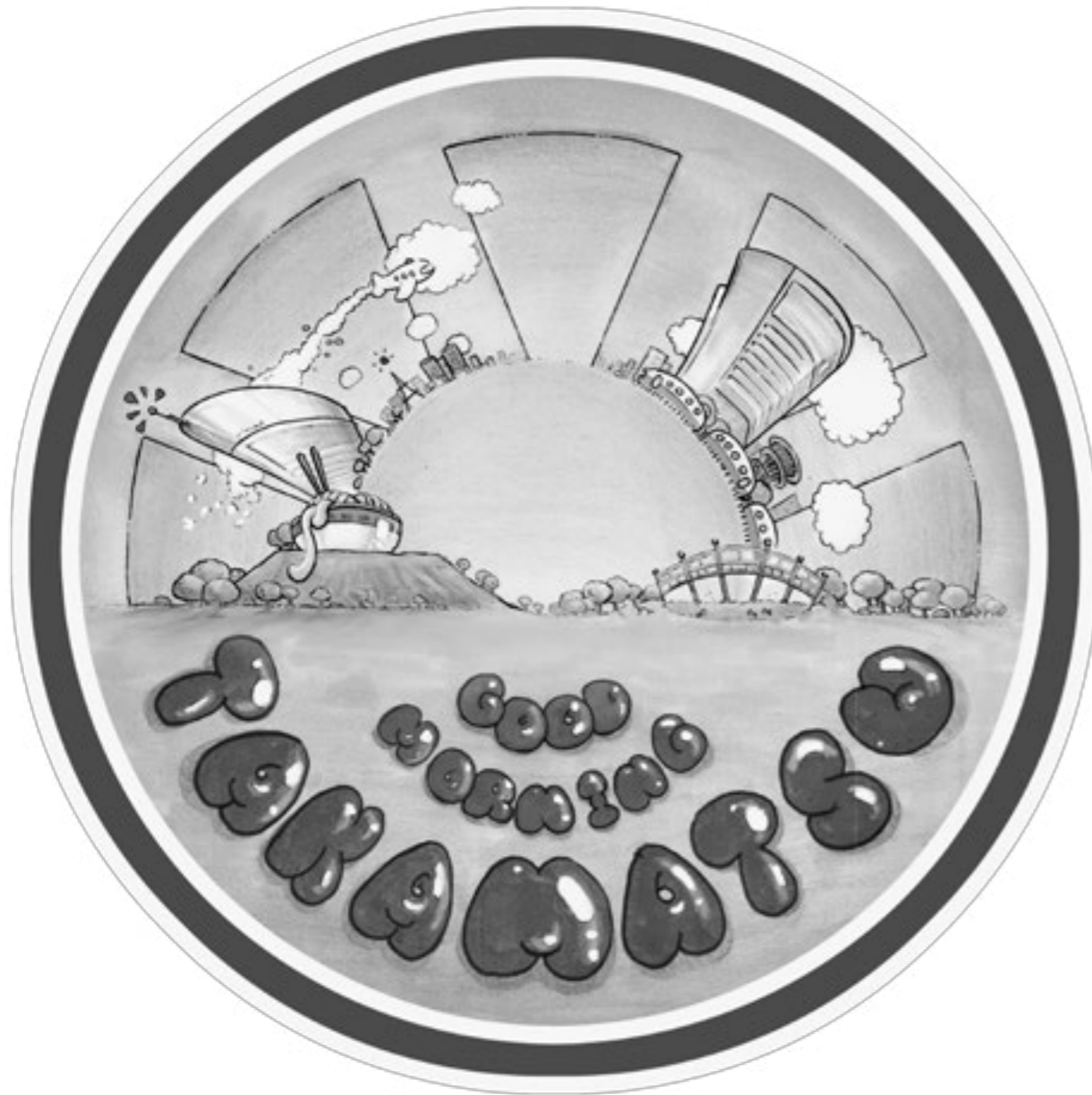
Bronze



White



Black





# Colors

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song ハローソング	3
p139	Number Jump ナンバージャンプ	8
	Introduce Colors 色の紹介	10
p30	Color Touch Game カラータッチゲーム	10
p31	Coloring Activity 色つけ活動	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Colors

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
p30	Color Touch Game カラータッチゲーム	10
p55	Missing Game ミッシングゲーム	10
p32	Horseshoe Game U字型ゲーム	19
	Goodbye あいさつ	1

Notes:


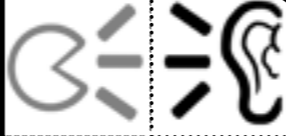




.....

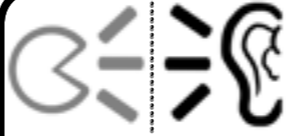





.....

.....

.....

.....

10 	<b>Color Touch</b>		
WARM-UP ウォームアップ	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
 	Color Flash Cards	色カード	1 2 3 4
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tell students that they have to touch the color that you say.</li> <li>2. Demonstrate by walking around the room, calling colors and touching them.</li> <li>3. Tell students to stand up.</li> <li>4. Shout a colour and have students touch that colour.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 児童に, 教師が言う色をタッチさせる。</li> <li>2. 教師が, 教室内を歩き, 色を言ってタッチする。</li> <li>3. 児童を起立させる。</li> <li>4. 色を言って, その色をタッチする。</li> </ol>	
<b>Variations:</b>		<b>バリエーション:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Level up by shouting multiple colors.</li> <li>• Have students call their favorite colors.</li> <li>• Set a time limit and eliminate students who aren't touching that color.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• より多くの色の名前を言うことで, レベルアップさせる。</li> <li>• 児童に, 自分の好きな色を言わせる。</li> <li>• 時間を設定し, その色をタッチしていない児童が負け。など, 実態に応じて活動に変化をつけることもよい。</li> </ul>	
<b>Notes:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

	<b>Coloring Activity</b>		 10
 	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	COLOR 色
1 2 3 4	Coloring Page	色塗り	  p170
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Give students a copy of page p170.</li> <li>2. Tell them to listen for a number and what color they should give to that number object, e.g., "Color number 1 red."</li> <li>3. Give instructions for an object and its color.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 児童に, p170のコピーをくばる。</li> <li>2. 数を表す英語を聞いて, 風船を何色に塗るのかを聞き取る。(例)「1の風船を, 赤色に塗りましょう。」</li> <li>3. 実際にやって見せ, 色を塗る。</li> </ol>	
<b>Variations:</b>		<b>バリエーション:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Have students call colors for objects.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 児童に色を言わせたりして, 活動に変化をつけるなどの工夫もできる。</li> </ul>	
<b>Notes:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			



15 	<b>Horseshoe Game</b>		 
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
M15 	Flashcards Desks	単語カード 机	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clear the desks to the back of the room and make a horseshoe shape in the center with 10-15 desks.</li> <li>2. Put a flashcard on each desk.</li> <li>3. Split the class into 2 teams and put a team at each end of the horseshoe.</li> <li>4. One student from each team walks around the desks touching each flashcard and saying the English word.</li> <li>5. When the students meet each other in the horseshoe, they play Rock, Paper, Scissors.</li> <li>6. The losing player has to join the back of their own team's line and the next player starts walking and touching flashcards.</li> <li>7. The winning player keeps walking forward until they meet the next player or reach the last flashcard.</li> <li>8. Repeat steps 4-7 until a player touches the farthest flashcard from their starting point.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 机と椅子は、教室後方に片付けて、教室中央に、U字型(馬の蹄鉄の形)に、10~15の机を並べる。</li> <li>2. それぞれの机に、単語カードを置く。</li> <li>3. 全体を2チームに分けて、U字型の2つの端に、それぞれ列になるよう並べる。</li> <li>4. 2チームから、それぞれ1名が机の上の単語カードをタッチして、その単語を言いながら進んでいく。</li> <li>5. 途中で相手と出くわしたら、英語でじゃんけんをする。</li> <li>6. 負けたチームの次の人は、すぐにスタートして、単語カードをタッチして英語を言いながら進む。じゃんけんに負けた人は、自分のチームの列の最後尾につく。</li> <li>7. じゃんけんに勝った人は、次の相手に出くわすまで、タッチしながら英語を言い、前へ進む。</li> <li>8. 一番遠いところにある単語カードに行きつくまで、4~7を繰り返す。</li> </ol>

Notes:

.....

.....

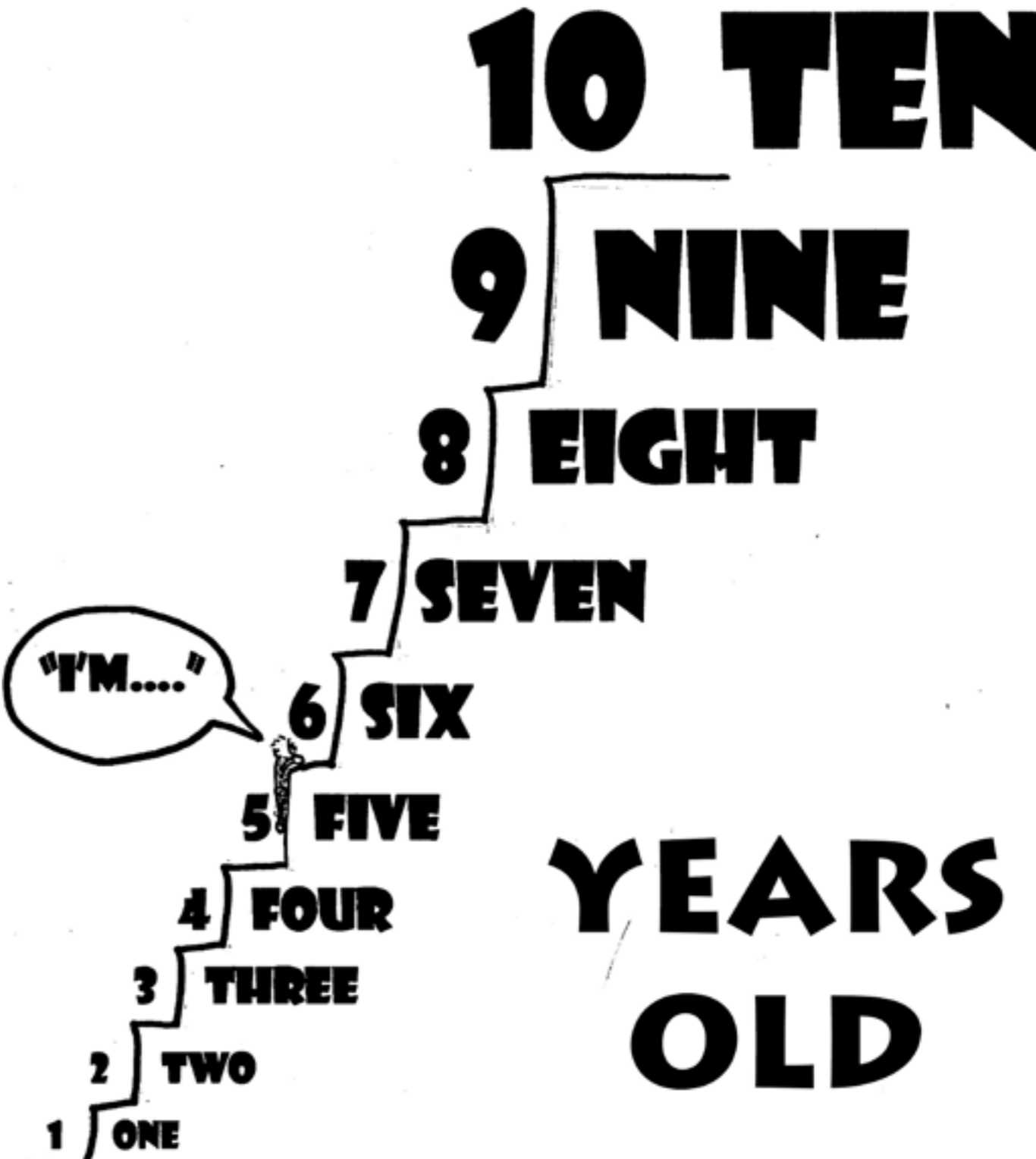
.....

.....

.....

# Number & Age

**"HOW OLD ARE YOU?"**



**10 TEN**

**9 NINE**

**8 EIGHT**

**7 SEVEN**

**6 SIX**

**5 FIVE**

**4 FOUR**

**3 THREE**

**2 TWO**

**1 ONE**

**"I'M...."**

**YEARS OLD**



# Number & Age

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	2
	Hello Song ハローソング	3
p30	Color Touch Game カラータッチゲーム	5
	7 Steps Song セブンステップスゲーム	4
	Introduce Numbers with DVD track 2 数の導入(DVD Track 2)	10
p36	Number Puppet 指人形で数おぼえ	10
p42	Go Fish ゴー・フィッシュ	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Number & Age

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	7 Steps Song セブンステップスゲーム	3
	Introduce "How old are you?" 「何歳ですか。」の説明	10
	Practice in pairs ペアで練習	4
p117	Bingo ビンゴ	12
	Ask every student "How old are you?" それぞれの児童に質問	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

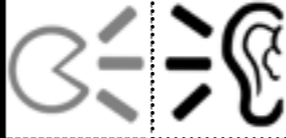
.....

.....

10



# Number Puppet

NUMBERS  
数字

## Materials

## 教材

Flashcards 1-7  
7 Steps Song  
Finger puppet  
1 deck of cards per group単語カード1-7  
歌:セブンスステップス  
指人形  
トランプをグループ数

1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Introduce the flashcards.
2. Play the 'Seven Steps' song.
3. Draw a set of seven steps on the blackboard.
4. With your finger puppet illustrate going up and down the stairs along with the song!

1. 単語カードを紹介する。
2. 「セブンスステップス」の曲をかける。
3. 黒板に、セブンスステップスのセットをかく。
4. 指人形を用いて、曲に合わせて階段を上り下りすることを説明する。

### Variations:

- Sing to 10 instead of 7

### バリエーション:

- 7までではなく、10まで歌ってみる。

### Notes:

.....

.....

.....

.....

.....

# Animals



# Animals

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	1
p139	Number Jump ナンバージャンプ	10
	Introduce Animals 動物の紹介	10
p40	Animal Parade アニマルパレード	12
p117	Bingo ビンゴゲーム	12
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Animals

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song ハローソング	3
p41	Teacher Says ティーチャーセズ	5
	Revise Animals 動物のおさらい	5
	Animal Cries DVD Video - Lesson Videos 01 動物の鳴き声(DVD レッスンビデオ 01)	8
p24	Gesture Game ジェスチャーゲーム	10
p86	Karuta かるた	11
	Goodbye あいさつ	1

Notes:








.....








.....

.....

.....

.....

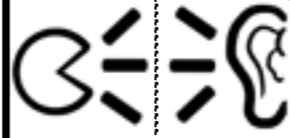
10 	<b>Animal Parade</b>		 
ANIMALS 動物	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
 	Flash Cards	単語カード	1 2 3 4
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Push desks and chairs to the back of the room.</li> <li>2. Have students walk in a circle around the room.</li> <li>3. Call an animal to the class.</li> <li>4. Students act like that animal until the teacher tells them to stop.</li> <li>5. Repeat 2-4 for as long as desired.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 机と椅子を, 教室の後方に片付ける。</li> <li>2. 児童を, 円になるように歩かせる。</li> <li>3. 教師が, 教室に動物を呼ぶ。</li> <li>4. 教師がストップと言うまで, 児童はその動物の動きをし続ける。</li> <li>5. 2～4までを必要に応じて繰り返す。</li> </ol>	
<b>Variations:</b>		<b>バリエーション:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Use animal cries instead of animal names.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 動物の名前の代わりに, 動物の鳴き声を使う方法もある。</li> </ul>	
<b>Notes:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

 	<b>Teacher Says</b>		 10
 	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	WARM-UP ウォームアップ
1 2 3 4			 
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tell the students they have to do an action you say, if you say "Please".</li> <li>2. Next tell them not to do an action if you don't say "Please".</li> <li>3. Practice a few times with simple commands like "Please stand up", "Please sit down" and "Please Jump".</li> <li>4. Practice again without saying "Please" and crossing your arms in an X to show not to do the action.</li> <li>5. Tell the students the real game is starting and if they make a mistake they have to sit down.</li> <li>6. Use fun commands with gestures, for example: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Super Jump</li> <li>• Eat Udon</li> <li>• Freeze</li> <li>• Cowboy</li> <li>• Ninja</li> </ul> </li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師が「Please～」と言うと, その動作を行わなければならないことを説明する。</li> <li>2. 次に教師が「Please～」を付けて言わないときは, その動作をしてはいけないことを説明する。</li> <li>3. シンプルな指示で数回練習してみる。(例) 立ってください。/すわってください。/ジャンプしてください。など</li> <li>4. 「Please～」を付けずに練習してみて, 教師が腕を交差させて「×バツ」にして, 動作をしてはいけないことを言う。</li> <li>5. 児童に, 本番のゲームを始めることを告げ, もし間違ったら, すわらなければならないことを説明する。</li> <li>6. ジェスチャーをつかい, 楽しい指示もする。 例 スーパージャンプ うどんを食べる 固まる カウボーイ 忍者 など</li> </ol>	
<b>Notes:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

10



# Go Fish

GENERAL  
一般

Materials

教材

A Z

4 Sets of Small Flashcards for  
each group小さい単語カード4セット  
(各グループ分)

1 2 3 4

## Instructions

1. Break students into lunch groups and move desks into groups.
2. Give each group 4 sets of cards and tell the students to shuffle the cards.
3. In each group, each student gets 5 cards.
4. Students play Rock, Paper, Scissors the winner starts.
5. The winner asks another student for a flashcard. If the student has it, they must give the card to the person who asked. If someone makes a set of 4 identical flashcards, they put the cards face down on the desk and ask again for a flashcard.
6. If the student doesn't have the requested card, they say "Go Fish," and the person who asked must pick a card from the remaining deck. Then it is the next person's turn in the group.
7. Steps 5 and 6 repeat until all the cards have been put into sets.
8. The student with the most sets wins.

## 手順

1. 給食のグループに分かれ、それぞれ机を合わせる。
2. 4セットのカードを各グループに配布し、シャッフルさせる。
3. それぞれの児童に5枚のカードを渡す。
- 4.じゃんけんをして、勝った人から始める。
5. 勝った人は他の人にカードをくれるように言う。もしそのカードを持っていたら、頼んだ人に渡す。同じ数を表す4枚のセットがそろえば、伏せて机の上に置く。
6. もしそのカードを持っていないければ、その人は、「Go Fish」と言い、残りのカードから1枚ひく。
7. すべてのカードがセットになるまで、繰り返す。
8. 一番多くセットができた児童の勝ち。

Notes:

.....

.....

.....

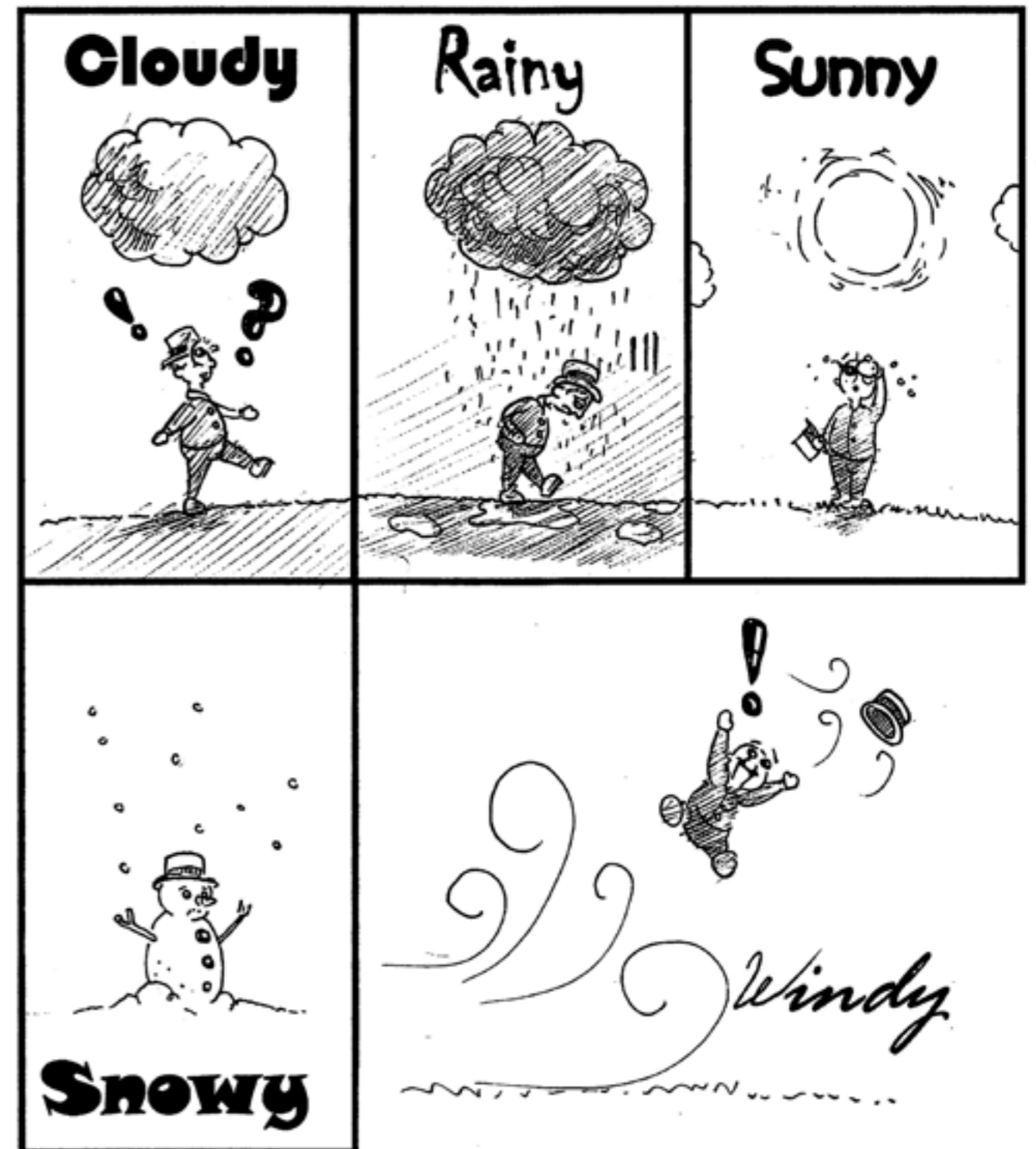
.....

.....

# Weather

"How's the weather?"

"It's ..."





# Weather

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Weather Song 天気之歌	3
p46	Keyword Statues キーワード銅像	13
	Introduce Weather and Seasons 天気、季節の紹介	10
p47	Gesture Match Game ジェスチャーゲーム	15
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Weather

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Introduce and practice weather vocabulary 天気用語の紹介	10
	Use flashcards to check vocabulary カードで用語チェック	5
p48	Weather touch game 天気タッチゲーム	15
p49	How is the weather? Activity sheet 「天気はどうか。」ワークシート	10
	Goodbye あいさつ	2

Notes:


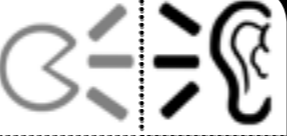


.....

.....

.....

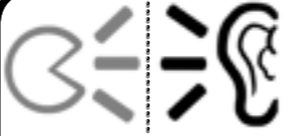



.....

.....

10 	<b>Keyword Statues</b>		
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	
	Music	音楽	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Choose a keyword and show it to the students.</li> <li>Play some music and make the students dance/jump/move around.</li> <li>Shout out vocabulary.</li> <li>Shout the keyword, the students have to stand still like a statue.</li> <li>If a student moves then they are out and have to sit down.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>カードの中から、キーワードを選んで、児童に見せる。</li> <li>音楽を流し、児童にはダンスやジャンプなど、体を動かすようにさせる。</li> <li>単語を大きい声で言う。</li> <li>キーワードを言ったら、児童は像のように、じっと止まらなければならない。</li> <li>動いた児童は、はずれて。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Add actions to certain keywords, e.g. Students have to jump when they hear "Sunny" or clap when they hear the word "Rainy"</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>特定のキーワードが聞こえたときには、動作を加える。たとえば、「sunny(晴れ)」はジャンプするとか、「rainy(雨)」は手をたたく、など。</li> </ul>









	<b>Gesture Match</b>		10 
	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	GENERAL 一般
1 2 3 4			

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Give all keywords a gesture.</li> <li>Have students practice the gestures.</li> <li>Make students stand up.</li> <li>Students and teacher clap twice and do a gesture</li> <li>If the students and teachers gestures match then those students sit down.</li> <li>Repeat until all students are sitting down.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>すべての単語にジェスチャーをつける。</li> <li>児童にジェスチャーを練習させる。</li> <li>児童を起立させる。</li> <li>児童と教師は、一緒に2回手をたたいて、すぐジェスチャーをする。</li> <li>教師のと同じジェスチャーをした児童はすわる。</li> <li>全員がすわるまで続ける。</li> </ol>





10 	<b>Weather Touch</b>		 
WEATHER 天気	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
	Flash Cards	天気カード	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Put students into 4-6 lines.</li> <li>Put 4-6 different weather flash cards on board.</li> <li>Whisper one weather type to the last student of each row. They must pass on the whisper to the first students in each row.</li> <li>First student must listen, touch and call out the correct weather faster than others.</li> <li>First student goes to back. Repeat.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>児童を4-6列にならべる。</li> <li>4-6枚のカードを黒板にはる。</li> <li>教師が、列の最後尾の児童に、天気を表す1つの単語をささやく。児童は自分のすぐ前に立っている人に単語をささやき、先頭まで伝える。</li> <li>列の先頭の児童は、伝わってきた単語を表すカードを、他のチームよりもはやくタッチして、正解の単語を大きい声で言う。</li> <li>次のゲームでは、先頭の児童が最後尾について順序をかえるなどして、同様に続ける。</li> </ol>

Notes:







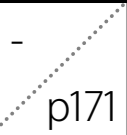
.....

.....

.....

.....

.....

 	<b>How's the Weather</b>		 10
 	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	WEATHER 天気
1 2 3 4	"How's the Weather" - Activity Sheet Color Pencils	ワークシートのプリント カラーえんぴつ	  p171

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Teach students 'How is the weather in...'</li> <li>Students walk around room, meet a friend, and do Janken. Winner asks the question from 1 plus name of a country from sheet. ("How is the weather in Japan?")</li> <li>Loser of Janken answers with a weather type of their choosing.</li> <li>Winner listens to weather and draws that type in the space above that country.</li> <li>Students say goodbye and move on to a new partner until they have drawn weather for all the countries.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>「～の天気はどうか。」の言い方を教える。</li> <li>児童は教室を歩き回って、相手を探す。ペアでじゃんけんし、勝った児童がワークシートから国を選んで、「～の天気はどうか。」と質問する。(例)「日本の天気はどうか。」</li> <li>負けたほうは天気を選んで答える。天気は何でもよい。</li> <li>勝ったほうは言われた天気を選んだ国のボックスに描く。</li> <li>児童は「さようなら。」と言って、他の相手を探す。すべての天気を描くまでゲームを続ける。</li> </ol>

Notes:

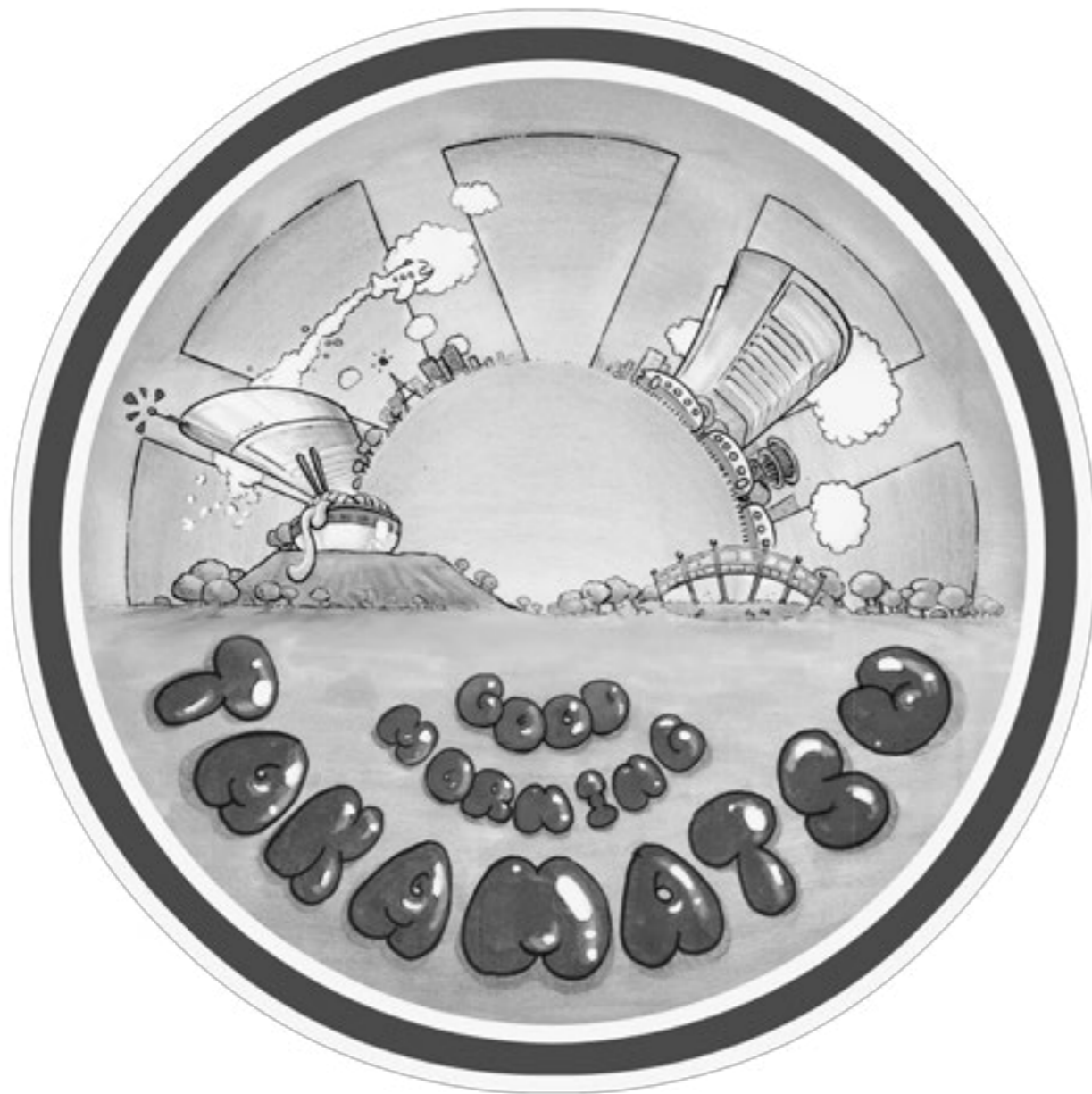
.....

.....

.....

.....

.....



# Phonics

Apple 	Book 	Cat 	Dog 	Egg 
Food 	Golf 	Hat 	Ink 	Jet 
King 	Lion 	Mouse 	Nose 	Orange 
Potato 	Queen 	Rainbow 	Snake 	Train 
Umbrella 	Violin 	Window 	X Box 	Yes  Zebra 



# Phonics

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting Review あいさつ	5
	A-D Cards 単語カード:A-D	5
p55	Missing Game ミッシングゲーム	5
	E-H Cards 単語カード:E-H	4
p55	Missing Game ミッシングゲーム	4
	I-M Cards 単語カード:I-M	4
p55	Missing Game ミッシングゲーム	4
	A-M Review 復習:A-M	5
p55	Big Missing Game 大ミッシングゲーム	8
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

Use DVD for phonic sounds. DVD Lesson Videos - Track 2 and 3

フォニックスはDVDを使用する(レッスンビデオ Track 2, 3)

For more games see DVD Medium Games - Tracks 10, 11 and 16

他のゲームはDVDを参考にする(中レベルのゲーム Track 10, 11, 16)



# Phonics

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greetings あいさつ	2
	M-Z with sound chart and flashcards チャートとカードを使って練習(M-Z)	10
	A-Z review with sound chart and flashcards チャートとカードを使っておさらい(A-Z)	12
p54	Flyswatter game ハエたたきゲーム	20
p51	Distribute sound chart handout and goodbye 発音チャートを配る	5
	Goodbye さよなら	1


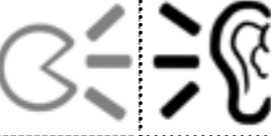


### Notes:

Use DVD for phonic sounds. DVD Lesson Videos - Track 2 and 3

フォニックスはDVDを使用する(レッスンビデオ Track 2, 3)

For more games see DVD Medium Games - Tracks 10, 11 and 16

他のゲームはDVDを参考にする(中レベルのゲーム Track 10, 11, 16)

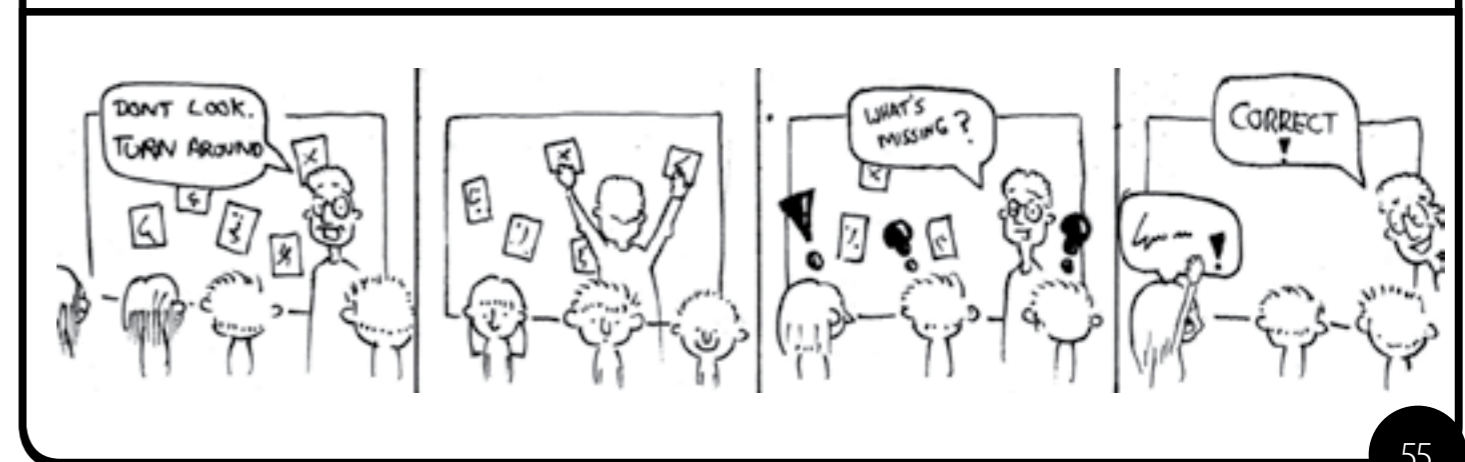
10 	<b>Flyswatter Game</b>		
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	
E3 	Flashcards Flyswatter	文字カード	1 2 3 4

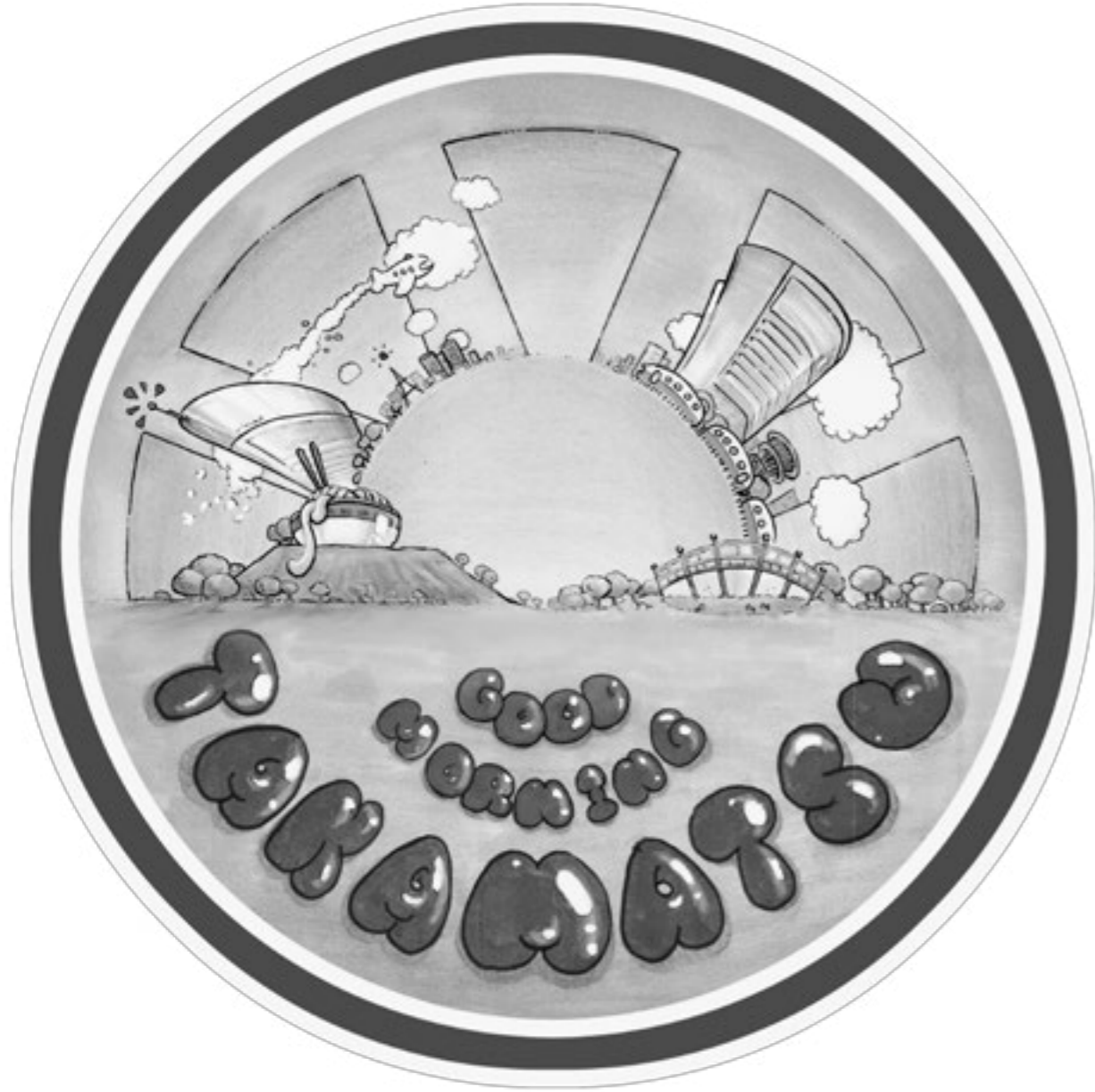
Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Put all flash cards on chalkboard.</li> <li>Split students into teams. Each team forms a line, and the first student in each line gets a flyswatter.</li> <li>The ALT says a keyword.</li> <li>Students with flyswatters rush up to the board to tap the correct card. The winning student gets a point for his/her team.</li> <li>After one round, students go to the back of the line and new students step forward. The ALT says a different keyword.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>すべての文字カードを、黒板にはる。</li> <li>児童をチームに分け、1列に並ばせる。先頭の児童にハエたたきを持たせる。</li> <li>A L Tが単語を言う。</li> <li>ハエたたきを持つ児童が、すばやく黒板のところへ出てきて文字カードをタッチする。一番はやいチームにポイントが入る。</li> <li>1回ごとに先頭の児童は最後尾にまわり、次の児童が先頭へ出てハエたたきを持つ。A L Tは、次は別の単語を言う。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Say a related word, eg. Apple for A, or Strawberry for red.</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>関連した単語を言うなどして、レベルアップすることもできる。例:アップルと言って、「A」をタッチさせる。ストロベリーと言って、「赤色(red)」をタッチさせる。</li> </ul>



	<b>Missing Game</b>		 10
	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	-
1 2 3 4	Flashcards	単語カード	E4 

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Have the students put their heads down on the desks.</li> <li>At first, remove just one or two flashcards from the board.</li> <li>Ask the students to raise their heads and tell you what cards have been removed from the board.</li> <li>Repeat this game until the students have remembered the vocabulary well, each time removing more cards to increase the difficulty.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>黒板にはった数枚のカードをしばらく見させてから、机に顔を伏せさせる。</li> <li>最初は、1枚か2枚のカードを黒板から取りはずす。</li> <li>顔を上げさせて、どのカードがなくなったのかを当てさせる。</li> <li>このゲームをくりかえし、単語に慣れ親しませる。ゲームのレベルを上げるには、取り除くカードの枚数を増やす。</li> </ol>



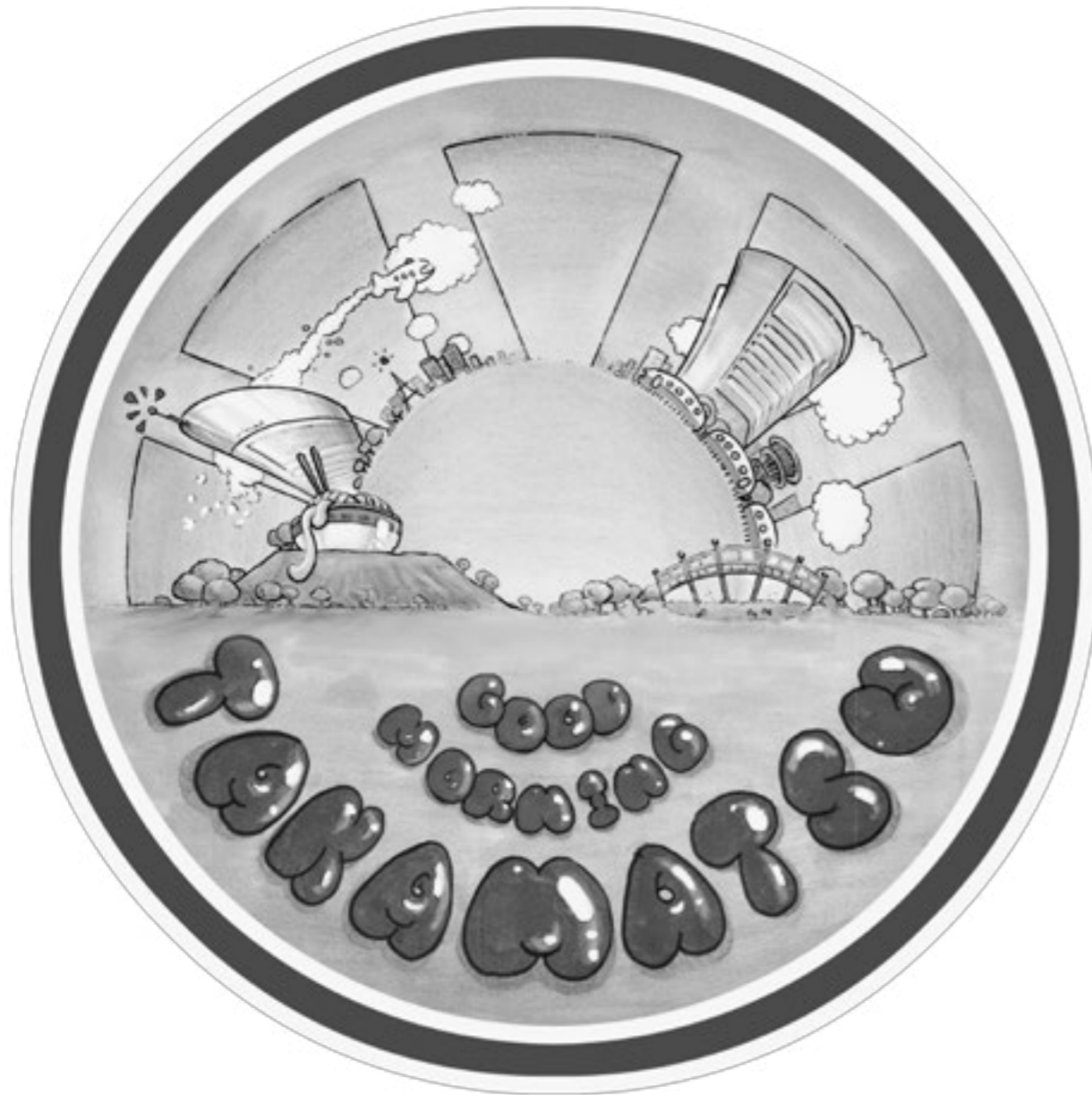


4	Revision
5	Food
6	
7	Sports
8	-
9	Sports
10	Shapes
11	
12	Days
1	
2	Phonics
3	

2年生

2ND GRADE

# Food



## Menu



Hamburger

Steak



Fish

Salad



Pizza

Chips



Curry

Noodles



## Dessert

Cake



Jelly



Ice Cream





# Food

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	2
	Teach Vocabulary 単語紹介	5
p55	Missing Game ミッシングゲーム	10
p54	Flyswatter Game ハエたたきゲーム	10
p62	Pictionary Game ピクショナリー	15
p63	Fruits Basket フルーツバスケット	10
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Food

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	1
	Greet each student individually 一人ずつあいさつ	3
	Hot Potato Song 「Hot Potato」歌	3
	Introduce Food Flashcards 食べ物単語紹介	10
p55	Missing Game ミッシングゲーム:食べ物	10
	Introduce "I like (food)." Grammar 文法紹介:「～が好き」	3
p64	Whisper Game 伝言ゲーム	10
	Goodbye Song あいさつ、さようなら歌	3

### Notes:







.....

.....

.....

.....

.....

15 	<b>Pictionary Game</b>		 
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
E5 	Chalk	チョーク	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Divide the class into teams.</li> <li>2. Each team chooses a drawer, and the drawers come to the board (one at a time.) Give the drawer a vocab word.</li> <li>3. They may not say or show the word, and they may not talk while drawing.</li> <li>4. They must draw a picture that represents the vocabulary.</li> <li>5. The team that guesses the word correctly gets points.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. チーム分けをする。</li> <li>2. チームの中で、絵を描く児童を選ぶ。教師は、絵をかく児童を前に集め、単語を見せるか、ささやくかする。</li> <li>3. 他者に単語を言ったり見せたりせず、絵を描いている間はしゃべらない。</li> <li>4. 児童は、単語を表す絵を描く。</li> <li>5. 単語を正しく当てたチームにポイントが入る。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Make students use their off hand</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 利き手ではないほうの手で絵を描くというアイデアもある。</li> </ul>

**Notes:**







.....

.....

.....

.....

.....

 	<b>Fruits Basket</b>		 10
 	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	GENERAL 一般
1 2 3 4	Fruits Basket keyword cards	フルーツバスケットキーワードカード	E9 

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. All of the students sit in a circle with their chairs, and are given a "Fruits Basket" card.</li> <li>2. One player has their chair removed and stands in the centre .</li> <li>3. The player in the centre calls out items within the key vocabulary.</li> <li>4. Players with matching cards run into the centre and swap seats. The player in the middle has to try and steal one of the seats.</li> <li>5. The student who was unable to sit down becomes the new player in the centre then repeats the process.</li> <li>6. Use the phrase "Fruits Basket" to make everyone change seats.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 児童はまるくなって椅子に座り、フルーツバスケットカードをもらう。</li> <li>2. 1人の児童が椅子を取りのぞいて、中央に立つ。</li> <li>3. 中央の児童が、キーワードの中から、1つを言う。</li> <li>4. それに合うカードを持っている児童は、他の席を見つけてすわる。中央の児童は、それらの児童の席の1つにすわる。</li> <li>5. 席にすわれなかった児童が、今度は中央に立って、キーワードの中から1つを言う。これを繰り返す。</li> <li>6. 「フルーツバスケット」と言った場合は、全員が席を入れ替わる。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Remove 1 chair each play to eliminate students.</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 負けた人を横で待たせ、1回ごとに椅子の数を1つ減らす方法もある。</li> </ul>

**Notes:**

.....

.....

.....

.....

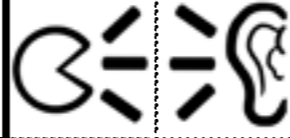
.....



10



# Whisper Game

GENERAL  
一般

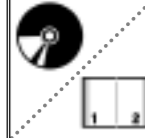
Materials

教材

A Z



M14



1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. The class is split into rows.
2. Teacher whispers a word to the back students, and they whisper to the next student and so on.
3. The front students then tell the word they heard back to the teacher or touch the correct flash card on the board.
4. The fastest correct row gets a point and then the game repeats

1. 児童をチームにして、列にさせる。
2. 教師が、列の最後尾の児童に、1つの単語をささやく。児童は自分のすぐ前の人に単語をささやき、先頭まで伝える。
3. 列の先頭の児童は、伝わってきた単語を、他のチームよりもはやく言ったり、黒板のカードをタッチしたりする。
4. 一番のチームがポイントをもらう。順序をかえるなどして、ゲームを続ける。

### Variations:

- Have students draw a picture on the board to win.

### バリエーション:

- 最後に、カードを取るのではなく、黒板に絵を描くという方法も可能である。

### Notes:

.....

.....

.....

.....

.....

# Sports



Handball

Soccer

Baseball



Basketball

Rugby

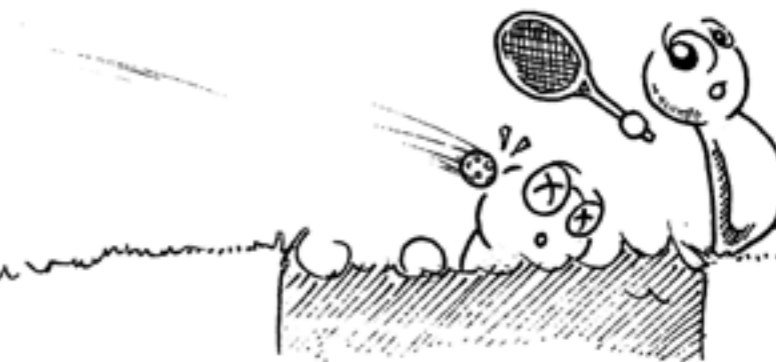
Badminton



Golf

Swimming

Tennis





# Sports

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Teach flashcards 単語紹介	10
p54	Flyswatter game はえたたきゲーム?	15
	Explain 'play' and 'do' sports 「~をする」文法説明 (play vs. do)	5
p68	'Play' vs. 'Do' Game Play-Doゲーム	11
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Sports

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song Hello歌	3
	Revise Sports スポーツの復習	8
p24	Gesture Game ジェスチャーゲーム	10
p69	Inaka Basketball 田舎バスケットボール	20
	Goodbye あいさつ	1

Notes:


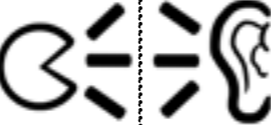



.....

.....

.....

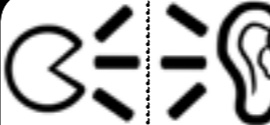




.....

.....

10 	<b>Play and Do</b>		
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	
-  p172 	3 'play' cards and 3 'do' cards numbered '1', '2', and '3' on the back (with magnets)  Sport flashcards	Playが書いてあるカード。三枚で、裏に1, 2, 3が書いてある。マグネットつき  Doカード。上と同じように。	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Move the teacher's desk to the side. Put the six 'play' and 'do' cards on the board.</li> <li>2. Split the class into six teams.</li> <li>3. One student from each team stands up.</li> <li>4. The Teacher calls out a sport.</li> <li>5. Students run to the board and pick a card.</li> <li>6. Give each team the number of points on the back of the card; a positive number if it is the correct card for that sport, negative if it is incorrect.</li> <li>7. Ask the class to say together "I play/do (sport)" for review.</li> <li>8. Repeat steps 3-7 until all students have played.</li> <li>9. The highest scoring team wins.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教卓は教室の横のほうへ動かし、黒板前にスペースをつくる。play 3枚と do 3枚の6枚のカードを黒板にはる。</li> <li>2. 児童を6チームに分ける。始めに20ポイントずつ与える。</li> <li>3. チームの1名を起立させる。</li> <li>4. 教師がスポーツの単語を言う。</li> <li>5. 起立していた児童は、急いで黒板まで行き、playかdoのカードを選ぶ。</li> <li>6. 正解の場合はカードの裏面の数字がポイントとなる。不正解の場合は、それがマイナスポイントとなる。</li> <li>7. 全員に、I play/do (sport). の文をリピートさせ、練習させる。</li> <li>8. 上記3～7を、全員が終わるまで繰り返す。</li> <li>9. 点数が高いチームの勝ちとする。</li> </ol>

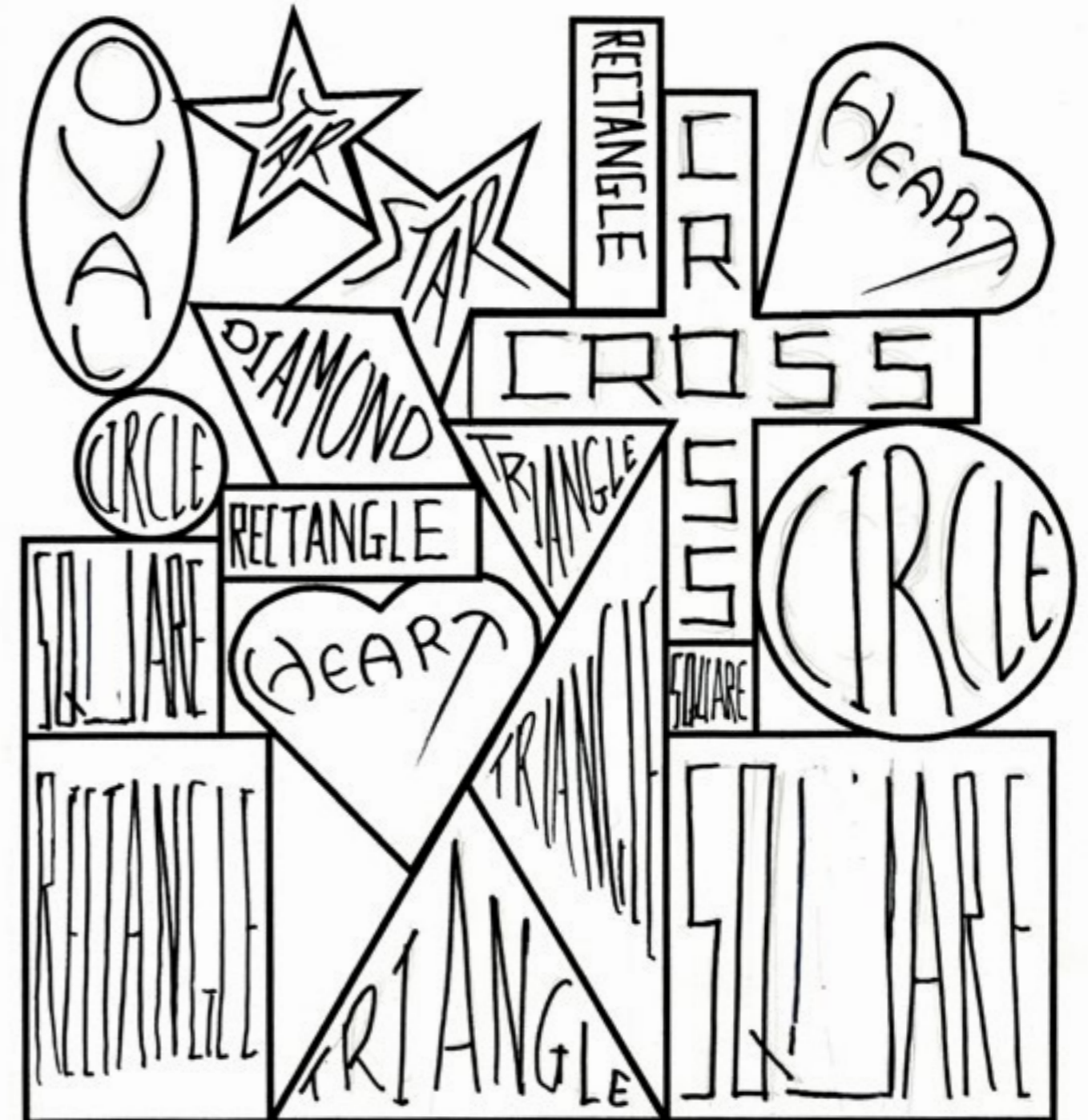
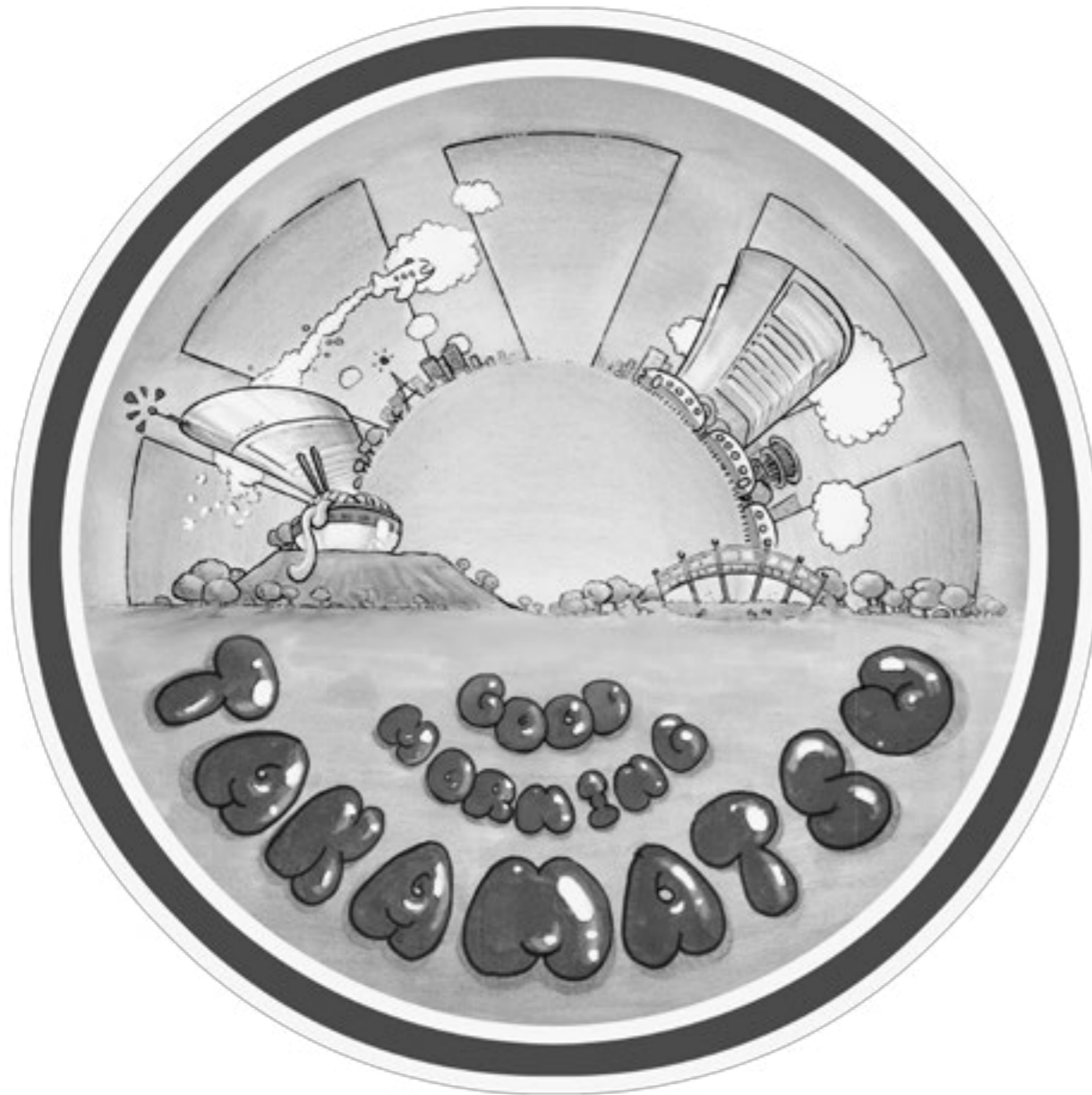










	<b>Inaka Basketball</b>	 20
	<b>Materials</b>	<b>教材</b>
1 2 3 4	Piece of paper	紙
-  		-

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Take the scrap paper and make it into a ball.</li> <li>2. Take a trash can and put it at the front of the class.</li> <li>3. Split the class into 2-6 teams.</li> <li>4. Choose a student from a team and make them gesture a sport.</li> <li>5. The first team to guess correctly the sport gets a chance to throw the paper ball into the trash can.</li> <li>6. The team gets a point for each ball they get in the trash can.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不要な紙や新聞紙を丸めて、小さなバスケットボールをつくっておく。</li> <li>2. ゴールとなる箱などを、教室前方に置く。</li> <li>3. 児童を2～6チームに分ける。</li> <li>4. チームから1名を選び、英語を言わずに、あるスポーツのジェスチャーをさせる。</li> <li>5. はやく正解したチームが、ゴールにボールを投げることができる。</li> <li>6. ボールを投げ入れるごとに、1ポイントが入る。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Make different distances worth different amounts of points. E.g. 2 steps away is 2 points, but 5 steps away is 5 points.</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 投げる人の、ゴールからの距離によって、得点を変える。たとえば、2歩離れていれば2ポイント。5歩離れていれば5ポイントとする。</li> </ul>



# Shapes



 Square	 Heart	 Cross	 Circle	 Star
 Triangle	 Rectangle		 Oval	



# Shapes

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song Hello歌	3
	Introduce Shapes 形紹介	8
p96	Keyword Game キーワードゲーム	10
p86	Karuta Game カルタ	5
p74	Drawing Activity 描きアクティビティー	15
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Shapes

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	4
	Introduce Shapes 形紹介	10
p75	Building Blocks Game 積み木ゲーム	15
p76	Find a Shape Game 形探しゲーム	15
	Goodbye あいさつ	1

Notes:


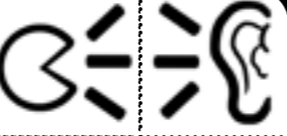




.....

.....

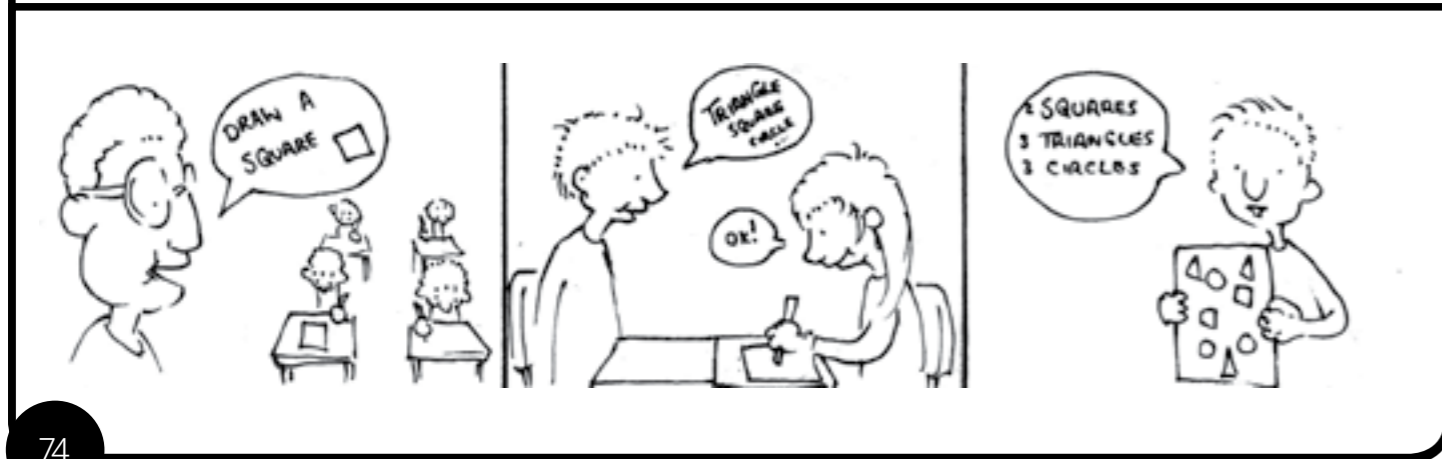
.....

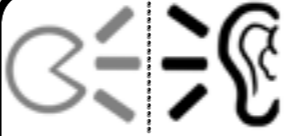





.....

.....

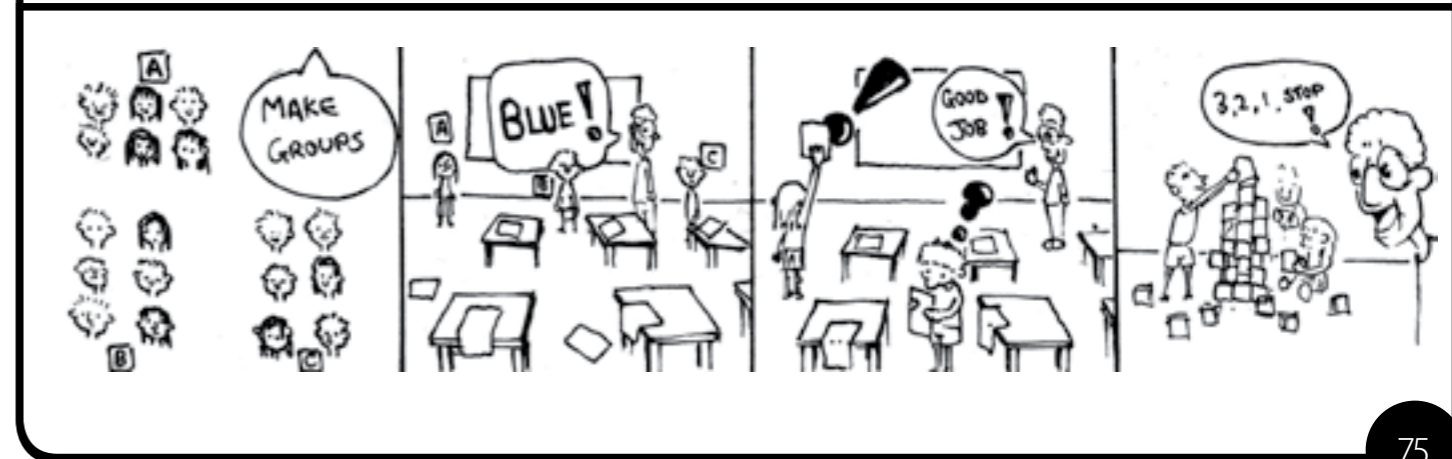
15 	<b>Drawing Activity</b>		
SHAPES 形	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
 	Color Pencils Paper	色鉛筆 紙	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Tell students to draw a number of shapes on their papers.</li> <li>Have students tell each other what to draw.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師が形の名前と、描かせる数を言う。(例)「Draw a square.(四角を1つ)」</li> <li>児童に、何をいくつ描いたかを言わせる。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Add color into instructions.</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>教師が指示をするときに、色の名前を加える。</li> </ul>



	<b>Building Blocks</b>		 15
 	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	GENERAL 一般
1 2 3 4	Flashcards Building Blocks	単語カード 積み木	 

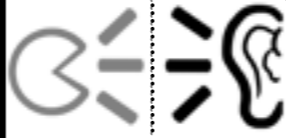
Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Make groups of 5/6 members.</li> <li>Put flashcards around the room face-down.</li> <li>Shout a keyword, one member from each team has to search the classroom and try to find that face down keyword card.</li> <li>The winning team comes to the front and has 10 seconds to try to build the biggest tower.</li> <li>Repeat until all teams have won at least once.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5～6人のグループをつくる。</li> <li>教室に、カードを裏返しにして置く。</li> <li>教師が形を表す言葉を言い、チームの1人が教室のカードの中からさがす。</li> <li>勝ったチームは、前に出て、10秒間で積み木のタワーをつくる。</li> <li>全チームが、最低1回勝つまで繰り返す。一番高いタワーをつくれたチームの勝ち。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Include two pieces of information on the shapes.</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>カードの「形」に、2つの情報を入れる方法もある。</li> </ul>



15



# Find a Shape



WARM-UP  
ウォームアップ

Materials

教材



Pencil  
Paper  
Clipboard

えんぴつ  
紙  
クリップボード

1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Ask students to look around the room and "find ... shape" in everyday objects (ex. A circle on the end of a bottle)
2. Students look around the classroom and write down the shape they found (in English), and where they found it (in Japanese).
3. Repeat for 10 minutes.
4. In the last 5 minutes ask some students to present what they found.

1. 教師が言う形を表す英語を言う。児童には教室内のものの中で、その形を探させる。(例) ビンの底の形は「まる」
2. 児童は教室内で見つけた形と見つけた場所を書く。(日本語か英語のどちらかは、先に説明する。)
3. 10分程度おこなう。
4. 児童に、どの形を、どの場所で見つけたかを発表させる。

### Variations:

- A mix of colors and shapes.
- Ask students to find large or small shapes.

### バリエーション:

- 色を含む
- 形のサイズもいう

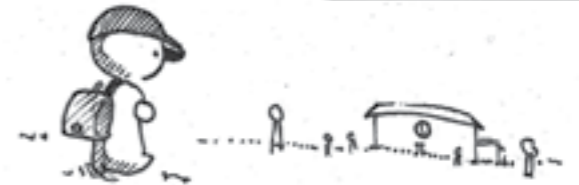


# Days

## My Week

Monday

"Go to school"



Tuesday

"Play games"



Wednesday

"Swim"



Thursday

"Eat curry"



Friday

"Play soccer"



Saturday

"Listen to music"



Sunday

"Sleep"





# Days

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	1
	Greet each student individually 一人ずつのあいさつ	3
	Hello Song 「Hello」の歌	3
	Introduce Days of the Week Flashcards 曜日紹介	10
p55	Missing Game ミッシングゲーム	10
	Days of the Week Song 曜日歌	3
p63	Fruits Basket Game 曜日バスケット	10
	Goodbye Song 「Goodbye」歌	3

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Days

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Make Shapes 形作り	3
	Days of the Week song 曜日の歌	10
p80	Balloon Volleyball バルーンバレーボール	15
p81	Kanji Match Game 漢字あわせゲーム	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....


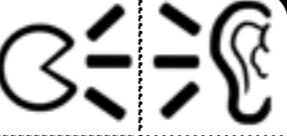


.....

.....

.....

.....



10 	<b>Balloon Volleyball</b>		
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	
E8 	Balloons Colored Tape	バルーン(2個) カラーテープ	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clear desks to the back of the room and split students into 2 groups and make two lines.</li> <li>2. Make a small volleyball court on the floor using colored tape.</li> <li>3. One student is allowed in each half of the court at a time.</li> <li>4. The teacher throws the balloon into the court.</li> <li>5. One student hits the balloon to the other student as he shouts a keyword.</li> <li>6. After hitting the balloon, the student goes to the back of the line and a new student comes into the court.</li> <li>7. If a student doesn't say a keyword, the other team gets a point.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 机と椅子は、教室後方へ片づける。児童は2グループに分かれて、それぞれ列になる。</li> <li>2. 床にカラーテープを貼り、小型のバレーボールコートをつくる。</li> <li>3. 両チームから一人ずつ出て、それぞれがコートに立つ。</li> <li>4. 教師がコートの中にバルーンを投げ入れる。</li> <li>5. 単語を大きい声で言いながら、バルーンを相手のコートに打つ。</li> <li>6. バルーンを打った児童は、列の後ろに並び、新しい児童がコートに入る。</li> <li>7. もし、バルーンを打つ順番の児童が単語を言えなかったら、相手チームにポイントが入る。</li> </ol>

**Notes:**

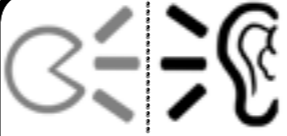



.....

.....

.....

.....

.....

	<b>Kanji Match</b>		 10
	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	GENERAL 一般
1 2 3 4	Kanji Flashcards	漢字カード	

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. The teacher says a keyword in English.</li> <li>2. The students have to hold up the kanji that matches the keyword. (e.g. the teacher shouts Thursday, so the students have to hold up the flashcard for 木曜日.)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教師が英語でキーワードを言う。</li> <li>2. 児童は、その単語に合う漢字のカードを、手に取って見せる。(例)「Thursday」と教師が言った場合は、児童は「木曜日」の漢字カードを持ち上げる。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Students who get the wrong answer or are too slow are out.</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• まちがったカードを上げたり、答えるのが遅すぎる場合は「負け」とする方法もある。</li> </ul>

**Notes:**

.....

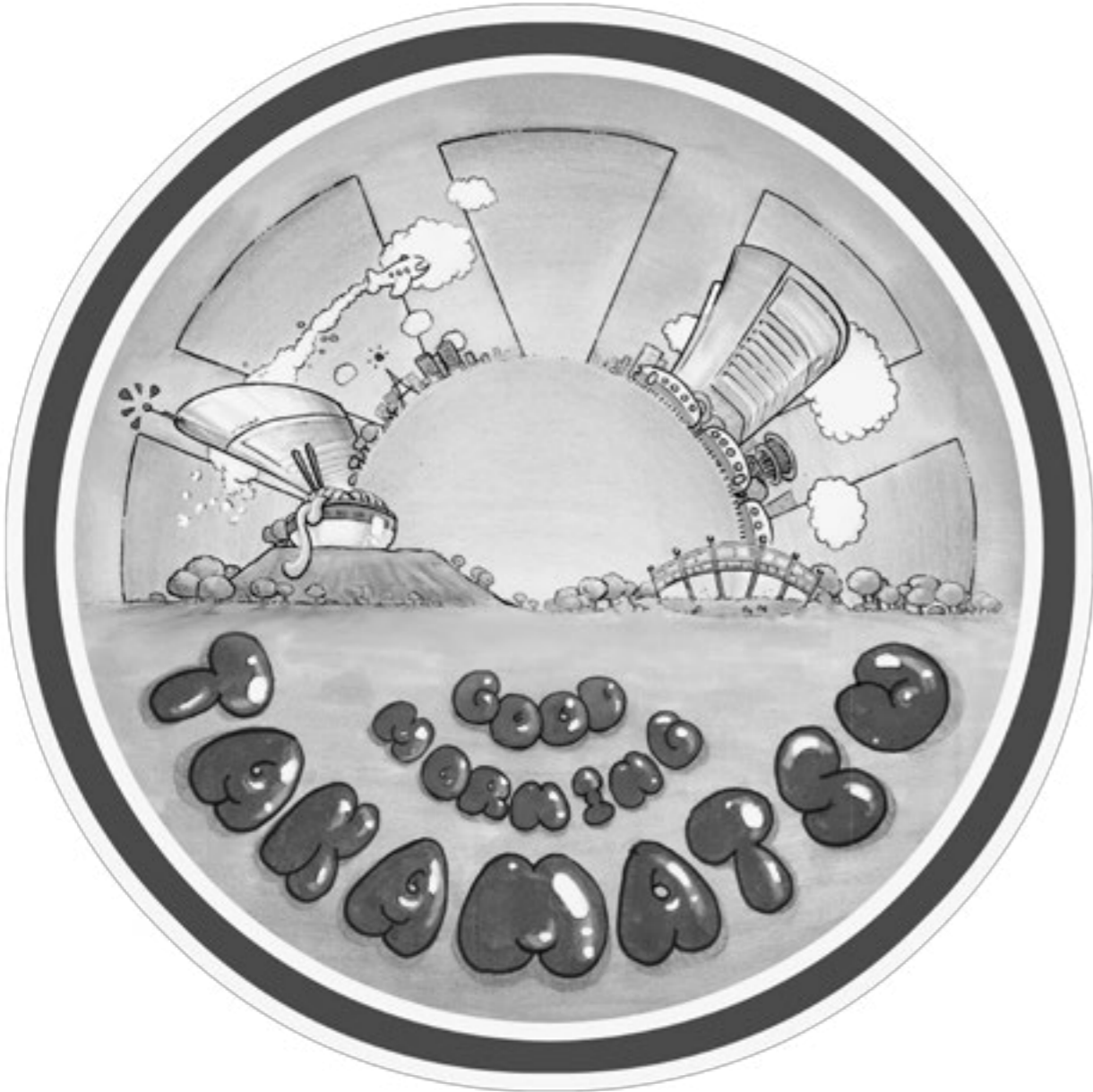
.....

.....

.....

.....

# Phonics



<p>Apple</p>	<p>Book</p>	<p>Cat</p>	<p>Dog</p>	<p>Egg</p>
<p>Food</p>	<p>Golf</p>	<p>Hat</p>	<p>Ink</p>	<p>Jet</p>
<p>King</p>	<p>Lion</p>	<p>Mouse</p>	<p>Nose</p>	<p>Orange</p>
<p>Potato</p>	<p>Queen</p>	<p>Rainbow</p>	<p>Snake</p>	<p>Train</p>
<p>Umbrella</p>	<p>Violin</p>	<p>Window</p>	<p>X</p>	<p>Yes</p> <p>Zebra</p>



# Phonics

1 2 3 4

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Days of the Week song 曜日之歌	3
	Revise Phonics 発音復習	15
p86	Karuta カルタ	10
p85	Phonic Quiz 発音の小テスト	10
	Goodbye あいさつ	1

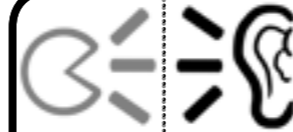
### Notes:

Use DVD for phonic sounds. DVD Lesson Videos - Track 2 and 3

フォニックスはDVDを使用する(レッスンビデオ Track 2, 3)

For more games see DVD Medium Games - Tracks 10, 11 and 16

他のゲームはDVDを参考にする(中レベルのゲーム Track 10, 11, 16)



# Phonics Quiz



Materials

教材

PHONICS  
フォニックス

Letter Flashcards  
Colored tape

文字カード  
カラーテープ

1 2 3 4

### Instructions

### 手順

1. Students move desks to the back of the room.
2. The teacher draws a line down the middle of the room with tape
3. The teacher calls a letter's phonic sound and puts two keyword cards on the board at either end of the blackboard. One for the answer, and another similar sounding letter.
4. Students listen to the letter and look on the blackboard to see which side of the room they should go to.

1. 児童の机と椅子は、教室後方に片付ける。
2. 教室の中央にテープでラインを引いて、左右に分ける。
3. 教師は1つのアルファベット文字のフォニックスを言い、黒板に2つの文字カードをはる。1つは正解で、片方はよく似た音のカードなどにする。
4. 児童は文字のフォニックスを聞いて、黒板で示された左右どちら側の文字であるかを考え、正しいほうへ移動する。








### Variations:

- Eliminate incorrect students from play.

### バリエーション:

- 間違った児童を横で待たせる方法もあるが、実情に応じること。

### Notes:

10 	<b>Karuta</b>		 
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
 	Keyword Karuta Cards	カルタカード	1 2 3 4
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Put students in groups</li> <li>Give a set of cards to each group and tell the students to spread them face up on the table.</li> <li>Tell students to put their hands on their heads</li> <li>Call out a keyword, the fastest student to touch that card wins it.</li> <li>Repeat until all cards have been won.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>児童をグループに分ける。</li> <li>各グループにカードを配り、表を上にして机に広げさせる。</li> <li>児童に、両手を頭の上へのせさせる。</li> <li>教師が言う単語を聞き取り、すばやくカードにタッチしたら勝ち。</li> <li>すべてのカードが取られるまでおこなう。</li> </ol>	
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Call out words they have learnt before to trick them</li> </ul>		<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>「ひっかけ」の単語も、ときおり混ぜて言う方法もある。過去に慣れ親しんでいる単語の振り返りにもなる。</li> </ul>	
<b>Notes:</b>			
.....			
.....			
.....			
.....			
.....			

4	Self Intro
5	Easter
6	Numbers
7	Body Parts
8	-
9	School
10	Halloween
11	Clothes
12	Christmas
1	New Year
2	Valentines
3	Takamatsu

3年生

3RD GRADE

# Self Intro

Hello!

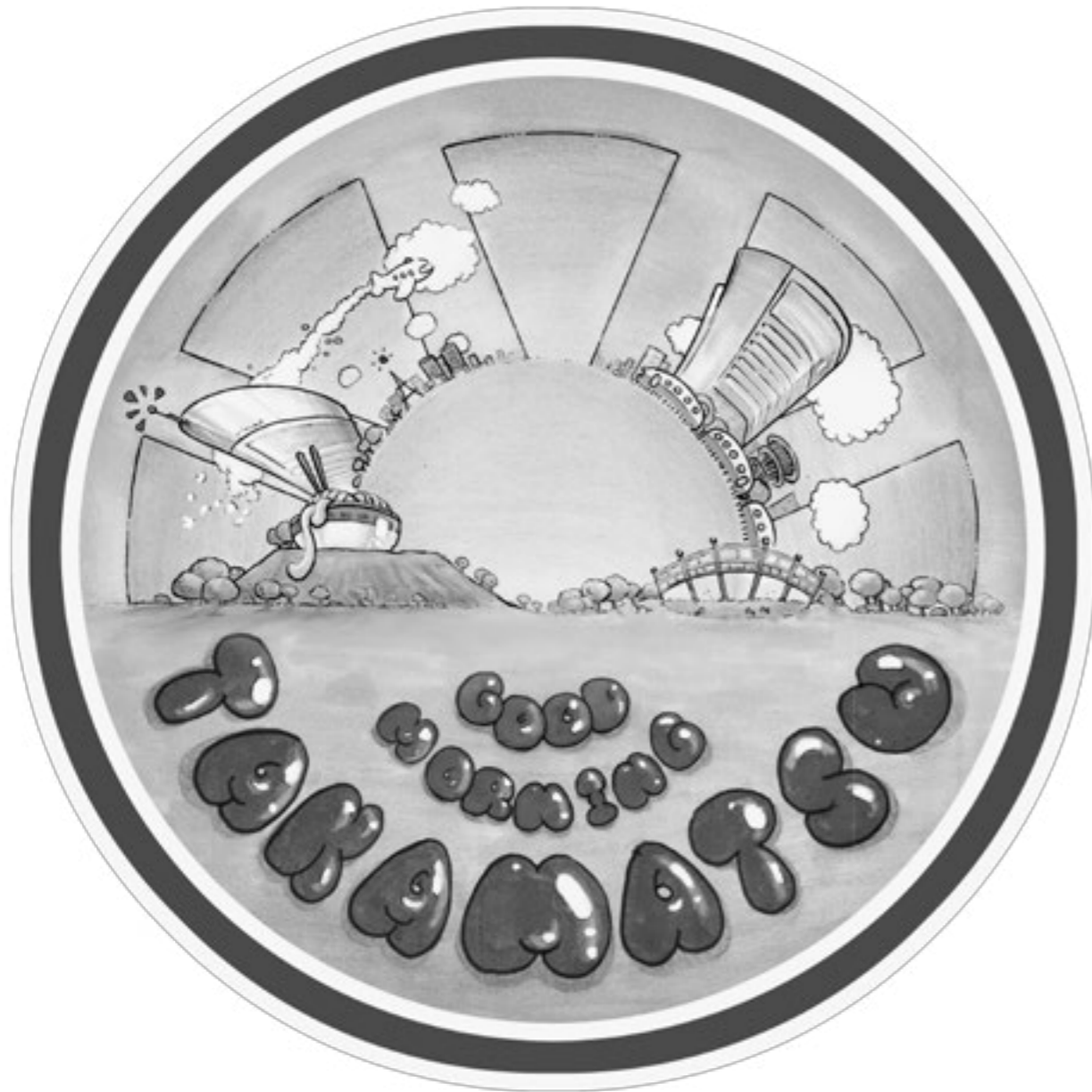
My name is Ben.

I'm 8 years old

I'm from England

I like rice and  
apples

I play baseball





# Self Intro

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Revise Introductions 自己紹介の復習	7
	Meet the ALTs DVD video - track 1 ALTとの出会い(DVD Track 1)	3
	Introduce "I like ..." 「～が好きです。」の導入	5
p91	"I like" Jump ジャンプが好き	5
	Practice Introduction in Pairs ペアでの紹介練習	8
p92	Kabutomushi game カブトムシ	12
	Goodbye あいさつ	2

### Notes:

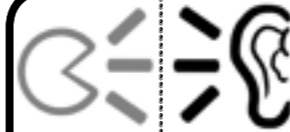
.....

.....

.....

.....

.....



# "I like" Jump



	Materials	教材	GENERAL 一般
1 2 3 4			

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Shout "I like ...".</li> <li>If a student likes that thing they have to stand up and jump.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>教師が「～が好きです。」の文を言う。</li> <li>児童は、その物やことが好きであれば、立ち上がってジャンプする。</li> </ol>
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>If a student doesn't like something they can touch the floor instead.</li> </ul>	<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>児童は、教師が言った物やことが、好きでないならば、しゃがんで床に手でタッチする。</li> </ul>

### Notes:

.....

.....

.....

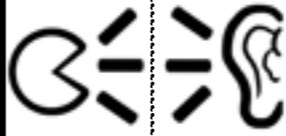
.....

.....

10



# Kabutomushi Game



Materials

教材

A Z



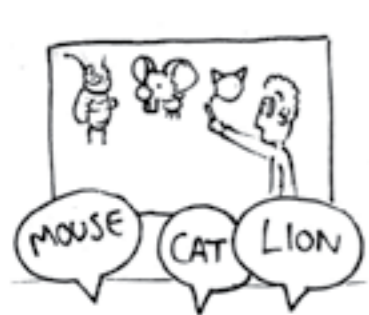
1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Ask students to call out in English 1 small animal, 1 medium animal and one big animal.
2. Write or draw the animals from smallest to biggest on the board and next to the last animal draw or write a human.
3. Ask students what gestures should be used for each animal.
4. Tell students they are all cockroaches and they have to evolve to become a human.
5. Students crawl around the floor like cockroaches and play Rock, Paper Scissors with their classmates.
6. The winner has to use an English key phrase to evolve (e.g. My name is ... I like ...)
7. When they have spoken the English they can become the next animal up.
8. When they have become a human they can sit down.

1. 児童に英語で、小さい動物を1つ、中くらいの動物を1つ、大きい動物を1つ英語で言わせる。
2. 黒板にそれらの動物を小さい順に描いて、最後の動物の次に人間を描く。
3. どのジェスチャーがどの動物に当てはまるかを、決めさせる。
4. 児童は最初は、カブトムシから始めさせる。
5. 児童はカブトムシになって床をはって動き、友だちと英語で「ロック、ペーパー、シザーズ」とじゃんけんをする。
6. じゃんけんに勝ったほうは、「進化」するために英語のキーフレーズを言わなければならない。(例)「My name is ... I like...」
7. 英語が言えたら、カブトムシから、小さい動物に進化する。そしてまた次は、中くらいの動物に進化する。
8. 最後に、人間になったら、その児童はすわってよい。



# Easter

Spring

## Easter Bunny

## Hen

## Flowers

## Chocolate

## Egg



# Easter

1 2 3 4

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
p41	Teacher Says Game ティーチャーセズ	5
	Introduction of vocabulary using Easter flashcards カードでの単語紹介	8
p96	Keyword Game キーワードゲーム	5
p173	"Colour-in Easter Egg" Worksheet イースターエッグ色気ワークシート	10
p95	"Easter Egg Hunt" Game エッグ探しゲーム	12
	Goodbye あいさつ	2

Notes:

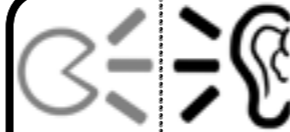
.....

.....

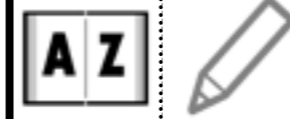
.....

.....

.....



# Easter Egg Hunt



Materials

教材

EASTER  
イースター

6 Easter Egg cards  
6 Easter Egg cards with one of  
'E', 'a', 's', 't', 'e', 'r' on the back,

イースターエッグカード:12枚以上  
でいい。6枚は"Easter"の文字を  
裏に書いてある。  
'E', 'a', 's', 't', 'e', 'r'



1 2 3 4

Instructions

手順

1. The teacher hides the eggs around the classroom (do this before class, or have students close their eyes.)
2. The students look for the eggs.
3. The students must arrange the six cards with letters into the word "EASTER" to win the game.

1. 教師はエッグシートを教室内にかくす。授業前にかくしておいてもよいし、児童に目を閉じさせてかくしてもよい。
2. 児童はエッグカードをさがす。
3. 6つの文字を「E A S T E R」となるようにならべた者が勝ち。

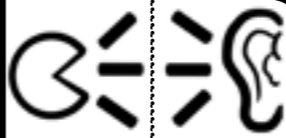




10



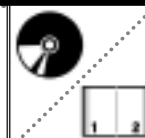
# Keyword Game

GENERAL  
一般

Materials

教材

E2



Flashcards

単語カード

1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Have students make pairs.
2. Have them put an eraser in between each pair.
3. The teacher chooses a "Keyword" and puts the flashcard on the board.
4. The teacher says words from the vocabulary words at random, with the students repeating each word.
5. When the "Keyword" is spoken, the students grab at the eraser. The fastest student is the winner.

1. 児童をペアにする。
2. 児童はお互いの間に、消しゴムを置く。
3. 教師は黒板にいくつかのカードをはる。教師がキーワードを決めて児童に言う。
4. 教師は適当にいろいろな単語を言って、児童はリピートして言う。
5. 教師が3で知らせていたキーワードを言ったとき、児童はすばやく消しゴムを取る。先に取ったほうが勝ち。

### Variations:

- Add words from other topics to trick the students.
- Have students close their eyes
- Make students use one hand if they make a mistake.

### バリエーション:

- ひっかけのために、黒板にはない他の単語も混ぜて言う。
- 児童に目を閉じておこなわせる。
- 間違ったら片手だけを使わせる。



# Numbers

1

One

Eleven

11

2

Two

Twelve

12

3

Three

Thirteen

13

4

Four

Fourteen

14

5

Five

Fifteen

15

6

Six

Sixteen

16

7

Seven

Seventeen

17

8

Eight

Eighteen

18

9

Nine

Nineteen

19

10

Ten

Twenty

20



# Numbers

1 2 3 4

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Review numbers 1-10 with song 10 Steps 1-10数の復習、歌使い	5
	Introduce new numbers 11-20 11-20数を教えて、発音練習もする	5
	Sing song 20 steps. 20Stepsの歌	5
p99	"How many" balls game いくつのボールゲーム	15
p100	"How many" eye spy images game なんか見れるゲーム	15
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

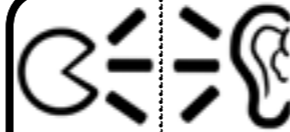
.....

.....

.....

.....

.....



## How Many Balls?



Materials

教材

20 Small Bouncy Balls  
Clear Container

やわらかいボール 20個  
ケース(半透明プラスチック製など)

1 2 3 4

Instructions

手順

- Put 11-20 bouncy balls into the container.
- Show the students the container and ask them "How many bouncy balls?"
- Walk up and down the class room, holding the container over the students shaking the balls so they can't count them.
- Return to the front of the class and hide the container. Ask the students "How many bouncy balls?" again.
- Students raise their hands and say how many balls they think were in the container. Take 5 or so different answers. Students must answer in English.
- Hold up the container and count with the students taking the bouncy balls out of the container.

- やわらかいボール 11~20個を、ケースに入れる。
- ケースを見せて、How many balls? と、ボールがいくつあるかを児童に聞く。
- ケースをもって教室を歩かまわすが、ケースを揺らして、数えられないようにする。
- 教室前方へ戻って、ケースをかくす。もう一度、ボールはいくつですかと聞く。
- 児童に手をあげさせて、何個あるかの答えを出させる。
- ケースからボールを出すときに、全員で数をカウントし、答えを確認させる。

Variations:

- Use different sized balls

バリエーション:

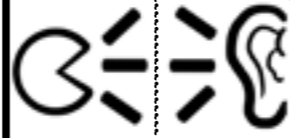
- ボールの大きさをまちまちにすると、レベルが上がる。



10



# Eye Spy Game



Materials

教材

A Z



Eye spy image printout

いろいろな物や人が描かれているワークシート

1 2 3 4

p174

## Instructions

## 手順

1. Hand out printouts to each of the students or 1 per pair.
2. Ask students "How many ~?"
3. Students then count how many items there are and reply in English.

1. 一人に1枚か、ペアに1枚の絵入りワークシートをくばる。
2. 教師は「～はいくつありますか。」と英語で聞く。
3. 児童は絵を見て、聞かれたものの数を英語で答える。

Notes:

.....

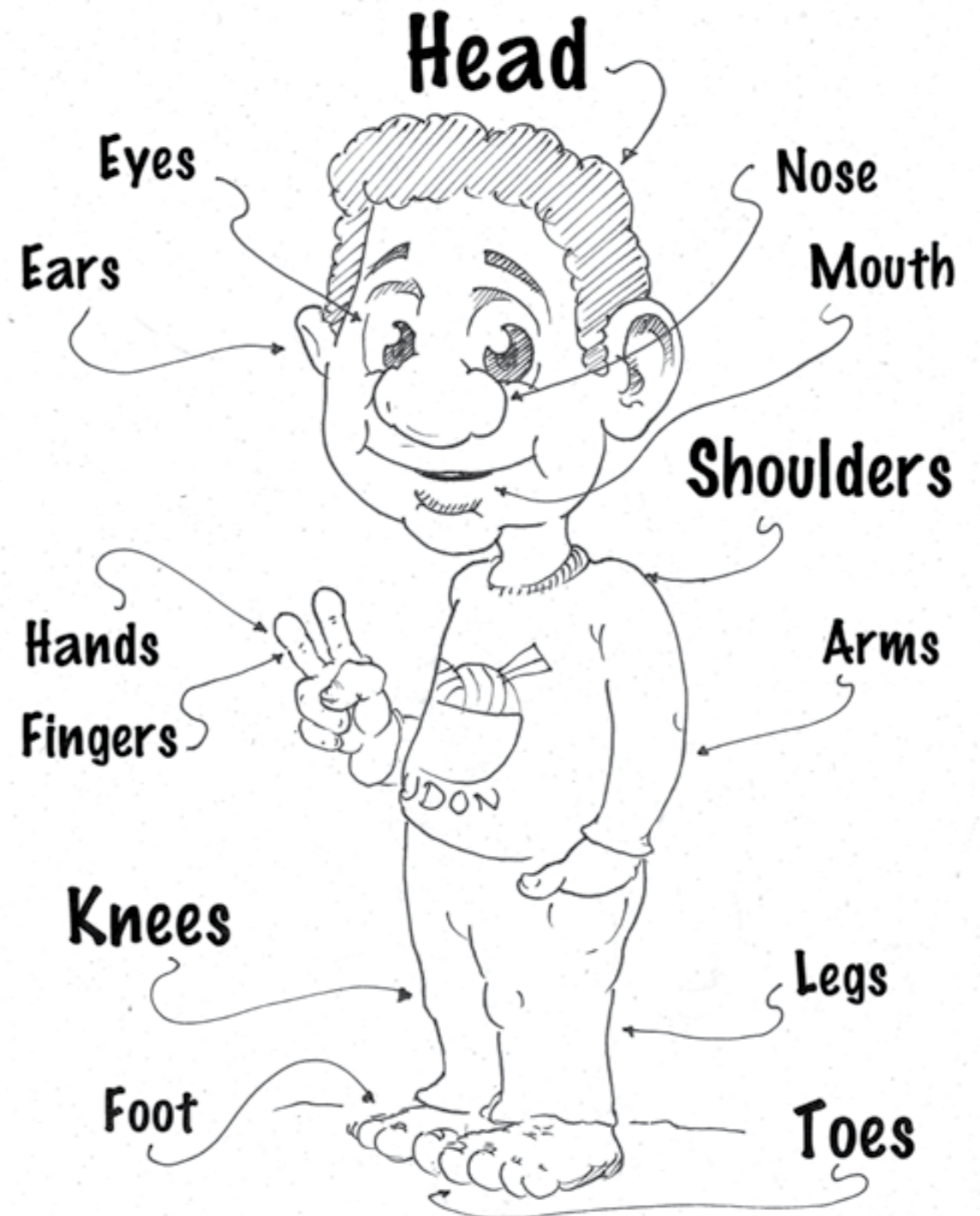
.....

.....

.....

.....

# Body Parts





# Body Parts

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
p103	Head, Shoulders, Knees and Toes Song 頭、肩、ひざ、足 歌	5
p104	The Hokey Pokey Song ホッキーポッキー 歌	5
	Teach Vocabulary 単語を教える	6
p105	Speed Drawing Game スピード描きゲーム	10
p106	Let's Make a Monster! モンスターを描こう	15
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

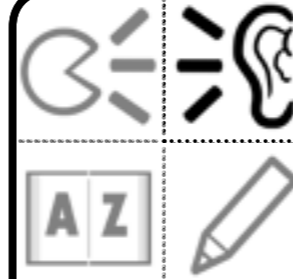
.....

.....

.....

.....

.....



## Head, Shoulders Knees and Toes



Materials		教材		SONG 歌
1	2	3	4	CD

Instructions	手順
<p><b>1.</b> Teach the song (if necessary). Slowly sing 'Heads, shoulders, knees and toes, knees and toes' with the actions, and get the students to repeat. Do the same for 'And eyes and ears and mouth and nose'. Finally, run once through the whole song together.</p> <p><b>2.</b> Sing the song together, with the actions. Start off very slowly, and sing the song through four times, gradually getting faster. The fifth time, go really slowly. The sixth time, go incredibly quickly. The seventh (and last) time, speed up and slow down at random.</p>	<p><b>1.</b> 「ヘッド、ショルダーズ、ニーズ、アンド、トーズ・・・ニーズ、アンド、トーズ」と、必要ならば歌詞を教える。ゆっくりと、ジェスチャーをしながら歌ってみせて、児童に繰り返させる。同じように、「アンド・・・アイズ、アンド、イヤーズ、アンド、マウス、アンド、ノウズ」と、歌全体をとおしてみる。</p> <p><b>2.</b> 全員でジェスチャーしながら歌う。最初はゆっくりで、4回繰り返すうちに少しずつはやくする。5回目はとてもゆっくり、6回目はとてもはやいスピードで。7回目は、早くしたりゆっくりしたりと、複雑にする。</p>
<p><b>Variations:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Do wrong actions to test the students to see if they can do the right actions.</li> </ul>	<p><b>バリエーション:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>変化を加えてレベルアップするために、わざと教師がジェスチャーをまちがえる。その時に、児童が正しく理解しているかを観察する。</li> </ul>

### Notes:

.....

.....

.....

.....

.....

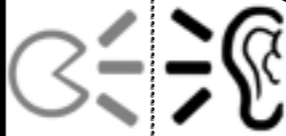
5		<b>The Hokey Pokey</b>			
SONG 歌		<b>Materials</b>	<b>教材</b>		
		CD	CD	1	2 3 4
<b>Instructions</b>			<b>手順</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Start by demonstrating the difference between right and left. Face the front of the class (i.e. in the same direction as the students). Tell the students to copy and repeat after you. Point to the right and say 'right'. Point to the left and say 'left'. Then hold your right arm out and wave it around, saying 'right arm'. Do the same with your left arm, and then your legs.</li> <li>Stand all the students in a circle and tell them to copy you. Sing the song and do the actions very slowly until they've all got the hang of it.</li> <li>Sing the song through with all the actions, in the order of 'right arm', 'left arm', 'right leg', 'left leg', and 'whole self'.</li> </ol>			<ol style="list-style-type: none"> <li>「右」と「左」の意味を確認する。教師も、児童と同じ方向を向くために、黒板のほうへ体を向けて、右を指さしてrightと言い、リピートさせる。左も同じようにする。次に、右腕を揺らせながら「right arm」と言い、左腕も同じようにする。次いで、足も同じようにする。</li> <li>全員がまるくなり、教師の動きに合わせておこなう。歌を歌い、全員ができるようになるまで、ゆっくりと動作をおこなう。</li> <li>動作をしながら歌を歌う。右腕、左腕、右足、左足、そして全部、という順番で。</li> </ol>		
<b>Notes:</b>					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

		<b>Speed Drawing</b>			10
			<b>Materials</b>	<b>教材</b>	BODY 体
1 2 3 4		Paper Pencils Dice		紙 えんぴつ さいころ	
<b>Instructions</b>			<b>手順</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>Split the class into groups of 4 or 5. Give each student a piece of paper and each group a die.</li> <li>Sketch an image of a head on the board. and label the parts <ul style="list-style-type: none"> <li>1 – Head</li> <li>2 – Eye</li> <li>3 – Ear</li> <li>4 – Mouth</li> <li>5 – Eye brow</li> <li>6 – Nose</li> </ul> </li> <li>Students roll the dice and keep rolling until they roll a 1, then they can then draw the outline of a head.</li> <li>Students roll and draw any number that comes up, shouting the name of each body part before they draw it.</li> <li>The first students to draw a complete head in each group are the winners.</li> </ol>			<ol style="list-style-type: none"> <li>児童を4～5人のグループにする。一人に紙を1枚、グループにさいころ1個を配る。</li> <li>黒板に顔の輪郭を描く。そのパーツに番号をつける。 <ul style="list-style-type: none"> <li>1 – 頭</li> <li>2 – 目</li> <li>3 – 耳</li> <li>4 – 口</li> <li>5 – まゆげ</li> <li>6 – 鼻</li> </ul> </li> <li>児童は、1が出るまでさいころを振る。1が出たら、顔の輪郭を描く。</li> <li>さいころを振って、その番号の英語を大きい声で言ってから、パーツの絵を描き加える。</li> <li>顔の部分をすべて描き終わった児童が勝ち。</li> </ol>		
<b>Notes:</b>					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

15



# Let's Make a Monster

BODY  
体

Materials

教材

A Z



M13

Paper  
Pencils紙  
えんぴつ

1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Students are given a blank piece of paper.
2. Students are told to draw a monster.
3. The students listen to the teacher say a number and body part.
4. The student draws the number of body parts said by the teacher until a monster has been drawn.

1. 児童に紙を配る。
2. モンスターの絵を描くことを伝える。
3. 教師が、モンスターの体のパーツとその数を言う。
4. 体のパーツとその数を聞き取りながら、絵を描いて、モンスターを完成させる。

### Variations:

- Let students call out body parts and numbers

### バリエーション:

- 児童に体のパーツやその数を言わせながら進める方法もある。

### Notes:

.....

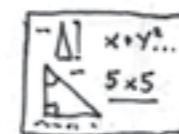
.....

.....

.....

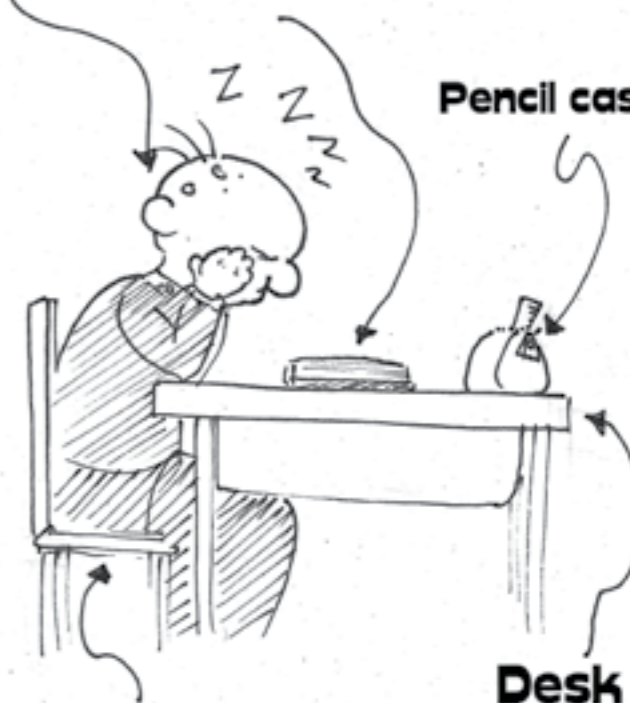
.....

# School

**Science****Math****Art****Japanese****English****Student**

Textbook

Pencil case



Chair

Desk

# School

Elementary 小

Junior high 中

High 高





# School

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
p103	Head, Shoulders, Knees and Toes Song 頭、肩、ひざ、足歌	5
	Vocab Introduction 単語紹介	10
p96	Key Word Game キーワードゲーム	12
p109	Finding Game 探しゲーム	12
	Review and Goodbye あいさつ	3

### Notes:

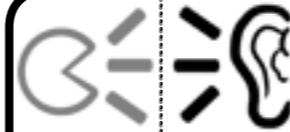
.....

.....

.....

.....

.....



# Finding Game

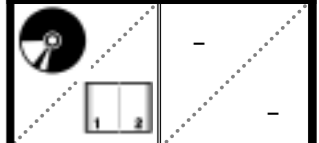


## Materials

## 教材

SCHOOL  
学校

1 2 3 4



## Instructions

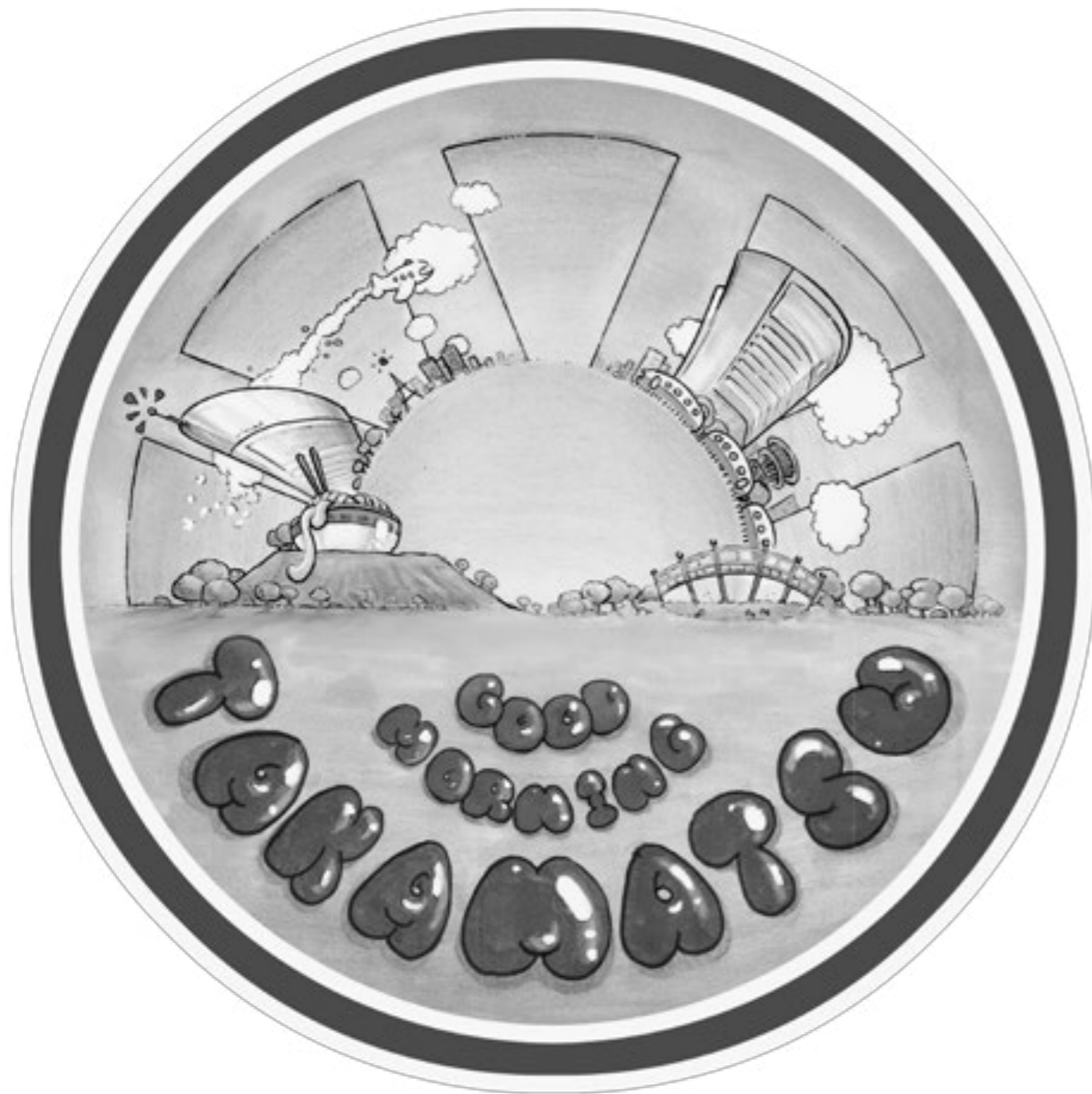
## 手順

1. Call out a vocab word, such as "eraser", "notebook", or "textbook".
2. Students must find and hold up that item as fast as they can while seated in their desks.
3. Wait until most students have found the object before moving on.
4. Increase difficulty by adding numbers of objects and colors.

1. 教師が、消しゴム、ノート、教科書などの英語を言う。
2. 児童は、自分の席で、英語で聞き取ったものを見つけて、すばやく持ち上げて見せる。
3. 全員が見つけられるまで待つようにする。
4. ものの数や色など、条件を増やして、レベルをあげる。



# Halloween







# Halloween

1 2 3 4

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
p113	Mazes 迷路からはじめる	10
	Introduce Halloween Vocabulary 単語紹介	9
p86	Karuta game カルタ	12
p114	Draw a pumpkin activity かぼちゃ描きアクティビティー	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....



# Mazes



Materials		教材
Maze Print out		迷路 ワークシート
1 2 3 4		WARM-UP ウォームアップ
		CD icon, p175

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Give students maze print outs, face down.</li> <li>2. Tell them to start</li> <li>3. The fastest student wins.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 迷路ワークシートを、伏せて配る。</li> <li>2. 児童は、一斉にワークシートをひっくり返して、迷路を仕上げる。</li> <li>3. はやく仕上がったものは勝ちとなる。</li> </ol>

Notes:

.....

.....

.....

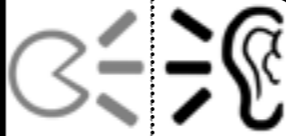
.....

.....

10



# Draw a Pumpkin



HALLOWEEN  
ハロウィン

Materials

教材

A Z



Paper  
Color Pencils

白紙  
カラーえんぴつ

1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Give one sheet of paper to each student.
2. Tell students to draw different parts of the pumpkin face using body part keywords.
3. Tell students colors to use for each part of the face.

1. 紙を配る。
2. 体のパーツの単語を練習しながら、児童にジャックオランタン(かぼちゃ)を制限時間内に描かせる。
3. 部分ごとに色を付けさせるなど工夫する。きれいな仕上がりの者をほめる。

Notes:

.....

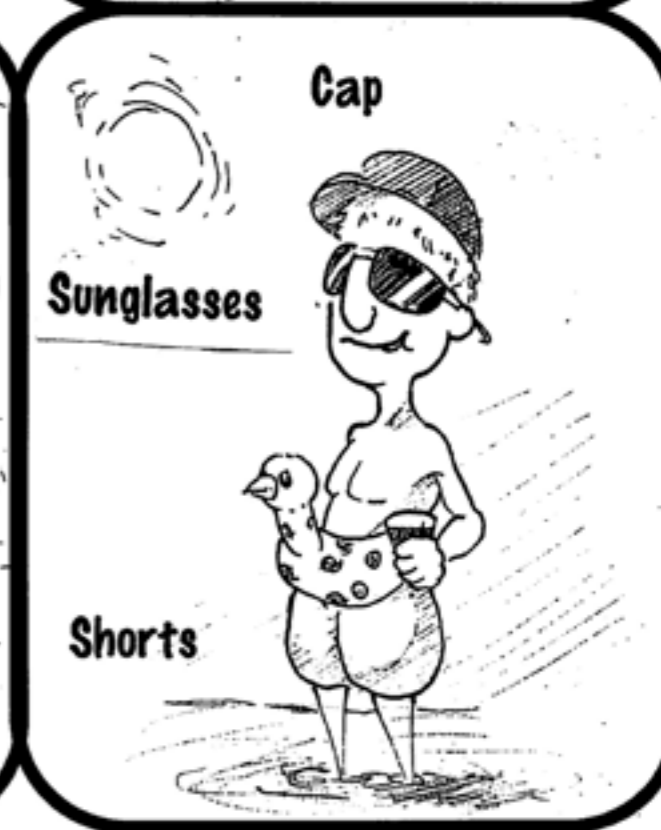
.....

.....

.....

.....

# Clothes





# Clothes

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
p139	Number Jump ナンバージャンプ	8
	Introduction of vocabulary 単語の紹介	5
	Test vocabulary using teachers and students clothes 教師や児童が着ているものを使って、英語が分かるかを試す	3
p117	Picture Bingo ビンゴ	15
p176	Colour-in Clothes Worksheet 「服の色」ワークシート	10
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

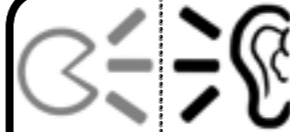
.....

.....

.....

.....

.....



# Bingo



Materials		教材	GENERAL 一般
Paper Pencils		紙 えんぴつ	- -
1	2	3	4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Give each student a piece of paper.</li> <li>2. Tell them to draw a 3x3 or 4x4 grid.</li> <li>3. Get the students to draw pictures for 9/16 keywords in the grid.</li> <li>4. After students have finished drawing start calling out keywords.</li> <li>5. Give prizes for completed lines and bin-gos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙を配る。</li> <li>2. 3 × 3 または、4 × 4 のマスをかかせ、準備をする。</li> <li>3. 9 または 16 の単語を教師が言って、その絵を、1 マスずつ描く。</li> <li>4. 絵がすべて仕上がったら、ビンゴを始める。</li> <li>5. ラインが完成したら勝ち。</li> </ol>

### Notes:

.....

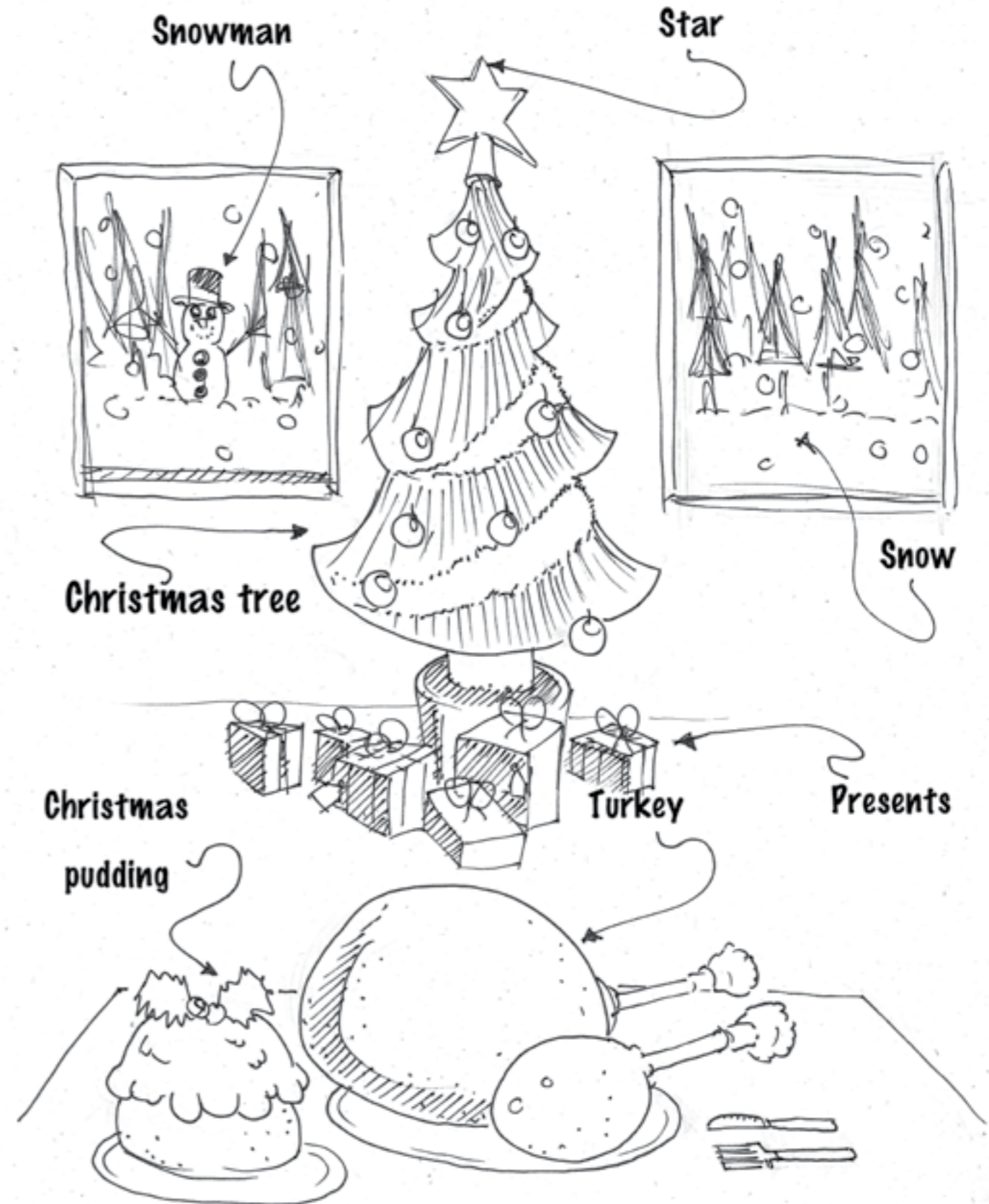
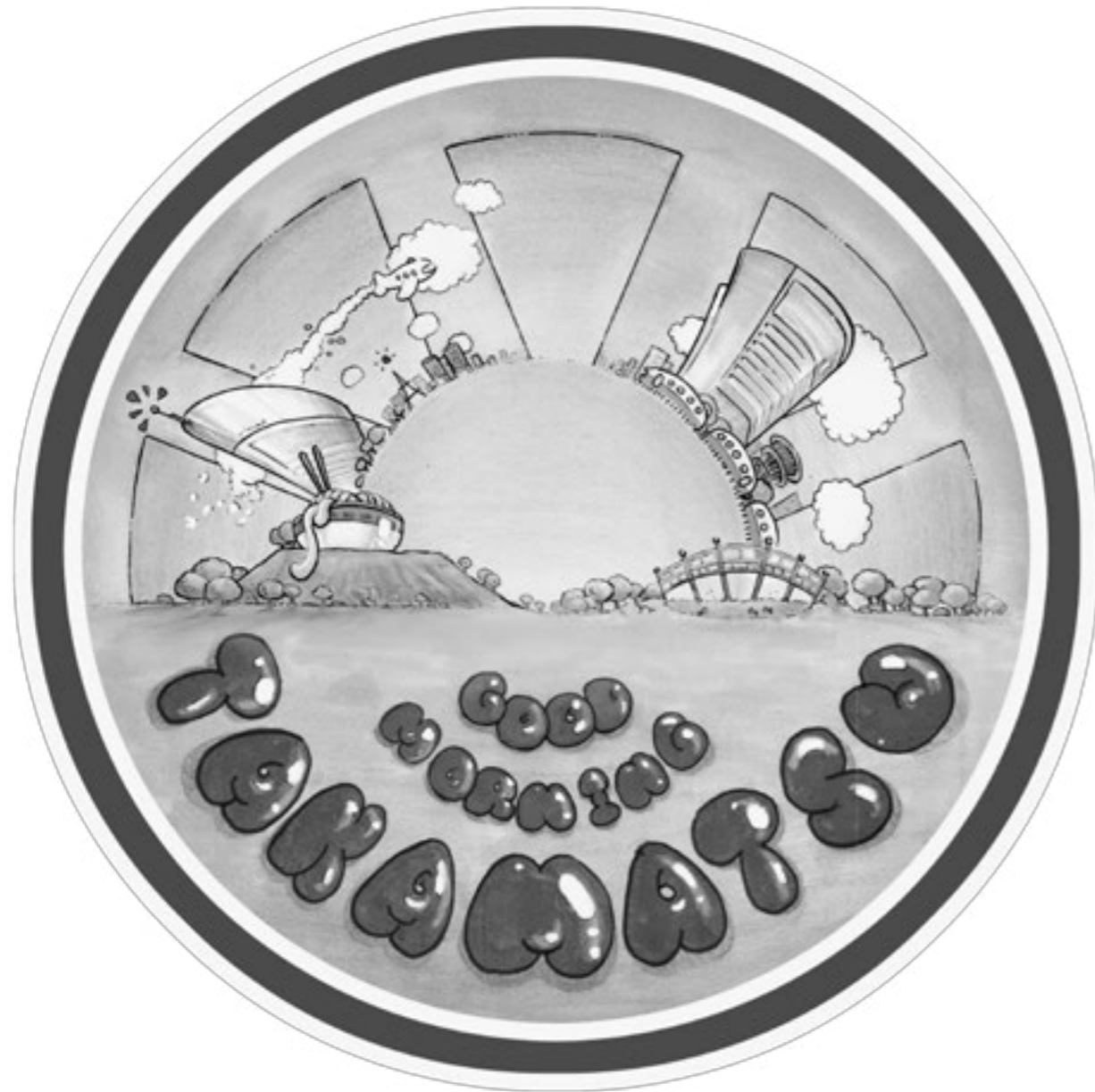
.....

.....

.....

.....

# Christmas





# Christmas

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	1
	Introduce "Merry Christmas" greeting "Merry Christmas"のあいさつを教える	3
	We Wish You A Merry Christmas/Jingle Bells "We Wish You a Merry Christmas," "Jingle Bells" 歌	5
	Introduce Christmas Flash Cards 単語紹介	10
p121	Udon Cart Game うどんカートゲーム	15
p63	Fruits Basket Game クリスマスバスケットゲーム	10
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

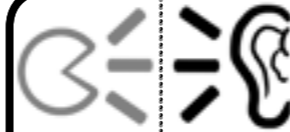
.....

.....

.....

.....

.....



# Udon Kart



## Materials

## 教材

GENERAL  
一般

Magnetic Character Cards  
Flashcards

キャラクターカード(マグネット  
つき)



1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Students make groups. Either rows or lunch groups.
2. An Udon card is assigned to each group.
3. Teacher draws a straight race track on the board about 8 squares long.
4. Show a Flashcard and ask "What's this?"
5. The fastest student in each group to answer gets a point and their team moves forward on the track.
6. Repeat steps 4-6, the first team to pass the finish line wins.

1. 席の列か、給食の班で、グループをつくる。
2. うどんカードを、各班に割り当てる。
3. 下の図を参考に、教師が黒板に競走のコースを描く。8つくらいのマスでよい。
4. 教師がカードを見せて、「これは何ですか。」と聞く。
5. 最初に手をあげたグループが答える。正解するとキャラクターが1マス進む。
6. 4と5を繰り返して、ゴールしたグループの勝ち。

### Variations:

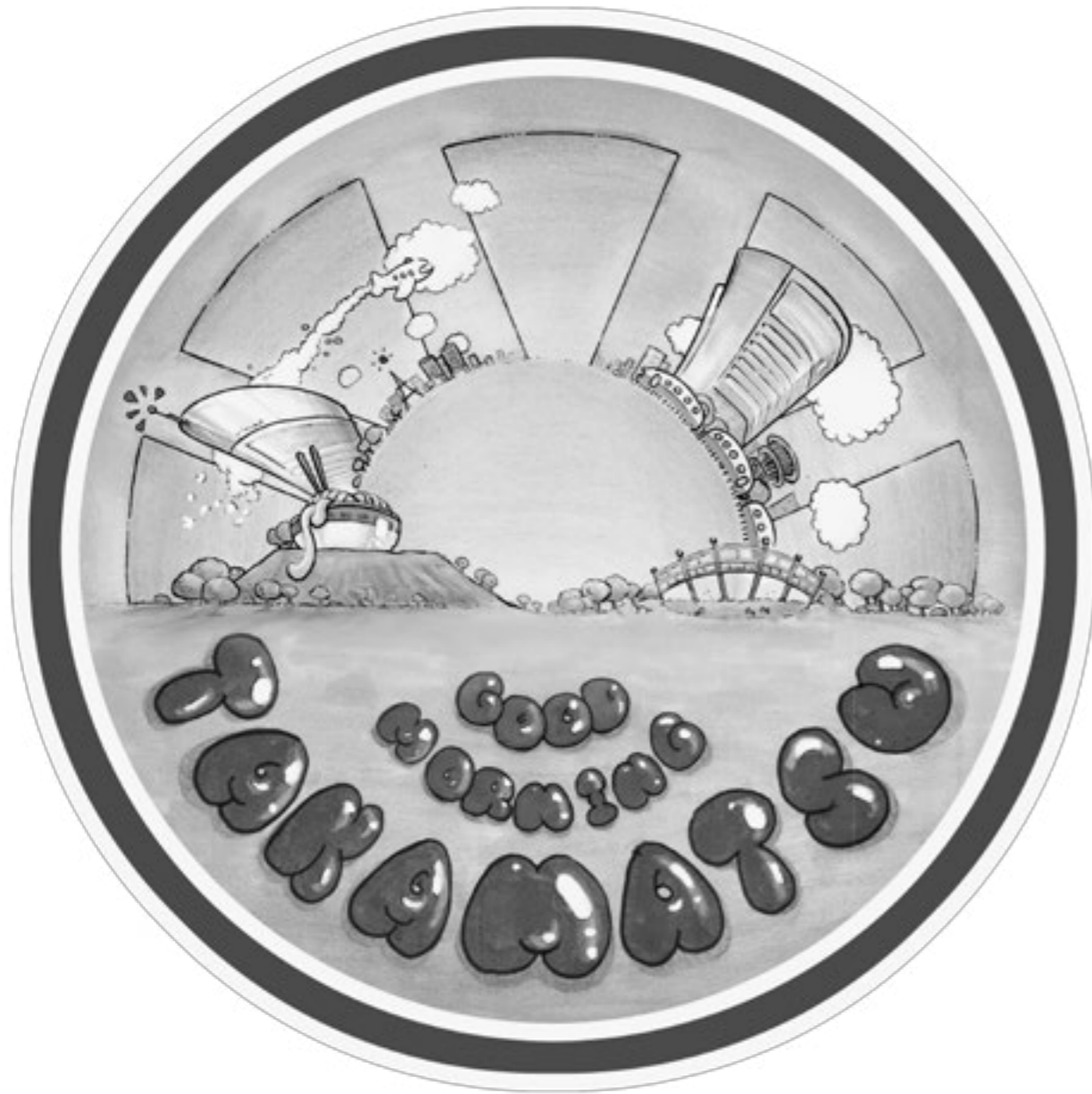
- Roll a dice for moving.
- Wrong answers move a team back.
- Put various bonuses and power-ups on the track.

### バリエーション:

- 競走コースを長くして、さいころを振って出た数だけ進む。
- 答えを間違えば、キャラクターが後ろに戻る。
- ボーナスやパワーアップなど、マス目に変化を加える方法もある



# New Year





# New Year

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting and Happy New Year あいさつとHappy New Yearの紹介	5
	Introduction of New Year 大晦日, お正月の紹介	15
p96	Key Word Game キーワードゲーム	10
p125	New Year's Janken お正月じゃんけん	12
	Review and Goodbye あいさつ	5

Notes:

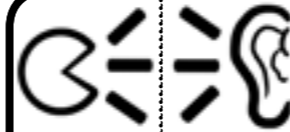
.....

.....

.....

.....

.....

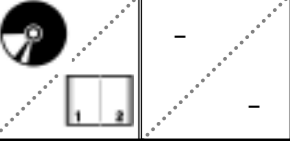


# New Year's Janken



Materials		教材	
1	2	3	4

NEW YEAR  
お正月



Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instead of saying the regular janken words, say "Happy, Happy New Year!" or, alternatively, "Happy New Year, 1, 2, 3."</li> <li>2. The winner says a word from the vocab list in Japanese and the loser has to say what it is in English.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「ゲー, チョキ, パー」のかわりに, 「ハッピー ニュー イヤー, ワントゥー スリー」と言う。</li> <li>2. じゃんけんの勝者が単語リストから日本語を言い, 敗者はそれを英語で言わなければならない。</li> </ol>

Notes:

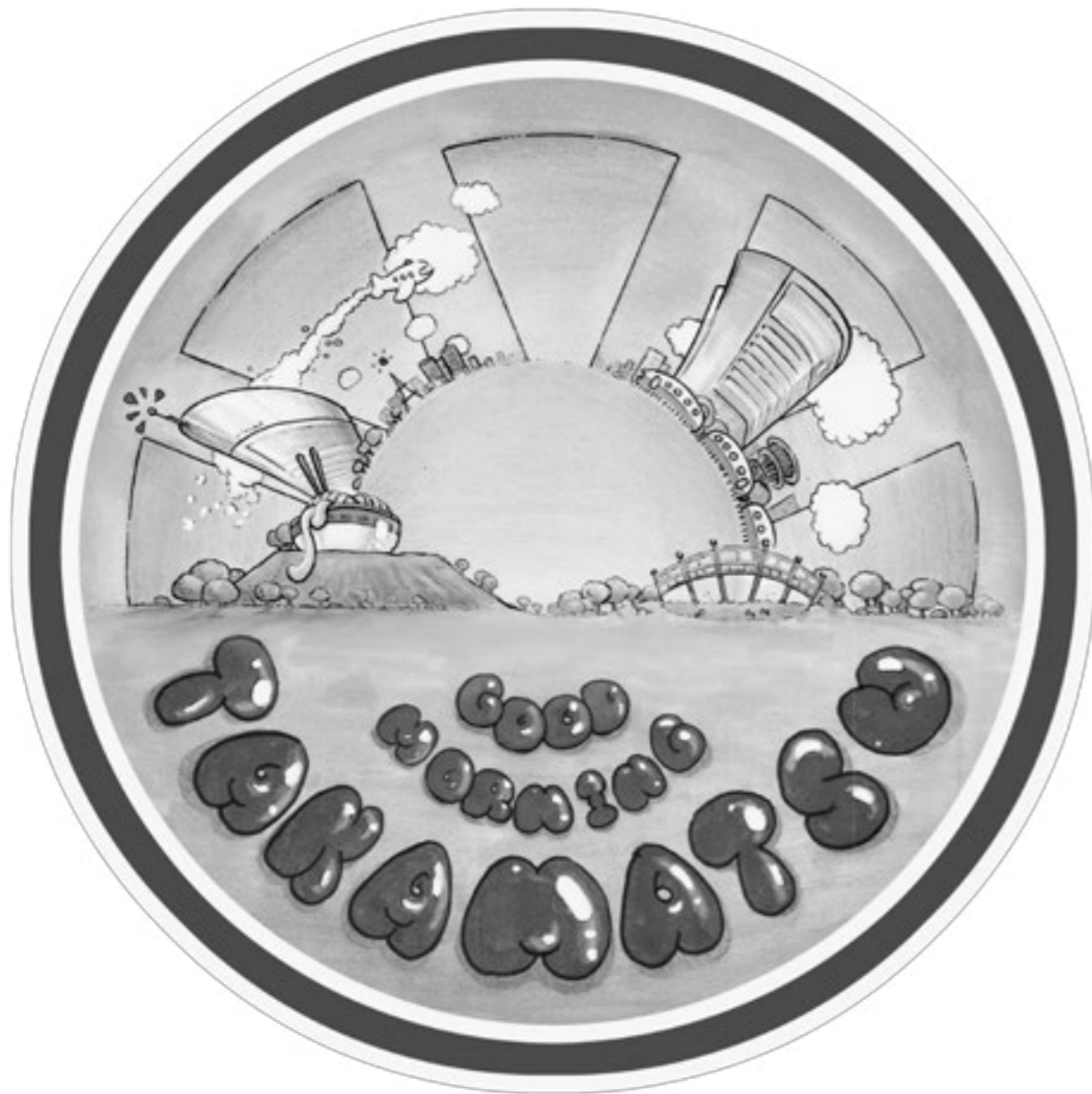
.....

.....

.....

.....

.....



# Valentine's Day

## Happy Valentine's Day







# Valentine's Day

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song 「Hello」歌	3
	Introduce Valentine's Day (Symbols, Phrases, Customs) バレンタインデーの説明	8
p96	Keyword Game キーワードゲーム	10
p55	Missing Game ミッシングゲーム	5
	Make Valentine's Cards カード作り	15
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

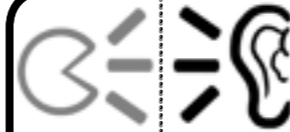
.....

.....

.....

.....

.....

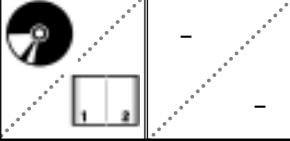


# Valentine's Card



	Materials	教材
1 2 3 4	Colored Card Colored Pencils Scissors	色カード 色えんぴつ はさみ

VALENTINES  
バレンタイン



Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Give students colored card or paper.</li> <li>2. Tell them to draw a heart and cut it out.</li> <li>3. Make students write a message. To [name] Happy Valentine's From [name]</li> <li>4. Students can decorate the cards however they wish.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 児童に色カードまたは紙を配る。</li> <li>2. ハートの形を描き、はさみで切り取る。</li> <li>3. メッセージを書かせる。 To 名前 Happy Valentines From 名前</li> <li>4. 好きなようにデザインして、カードをきれいに仕上げる。</li> </ol>

### Notes:

.....

.....

.....

.....

.....

# Takamatsu

Takamatsu Airport

Symbol Tower

City Office

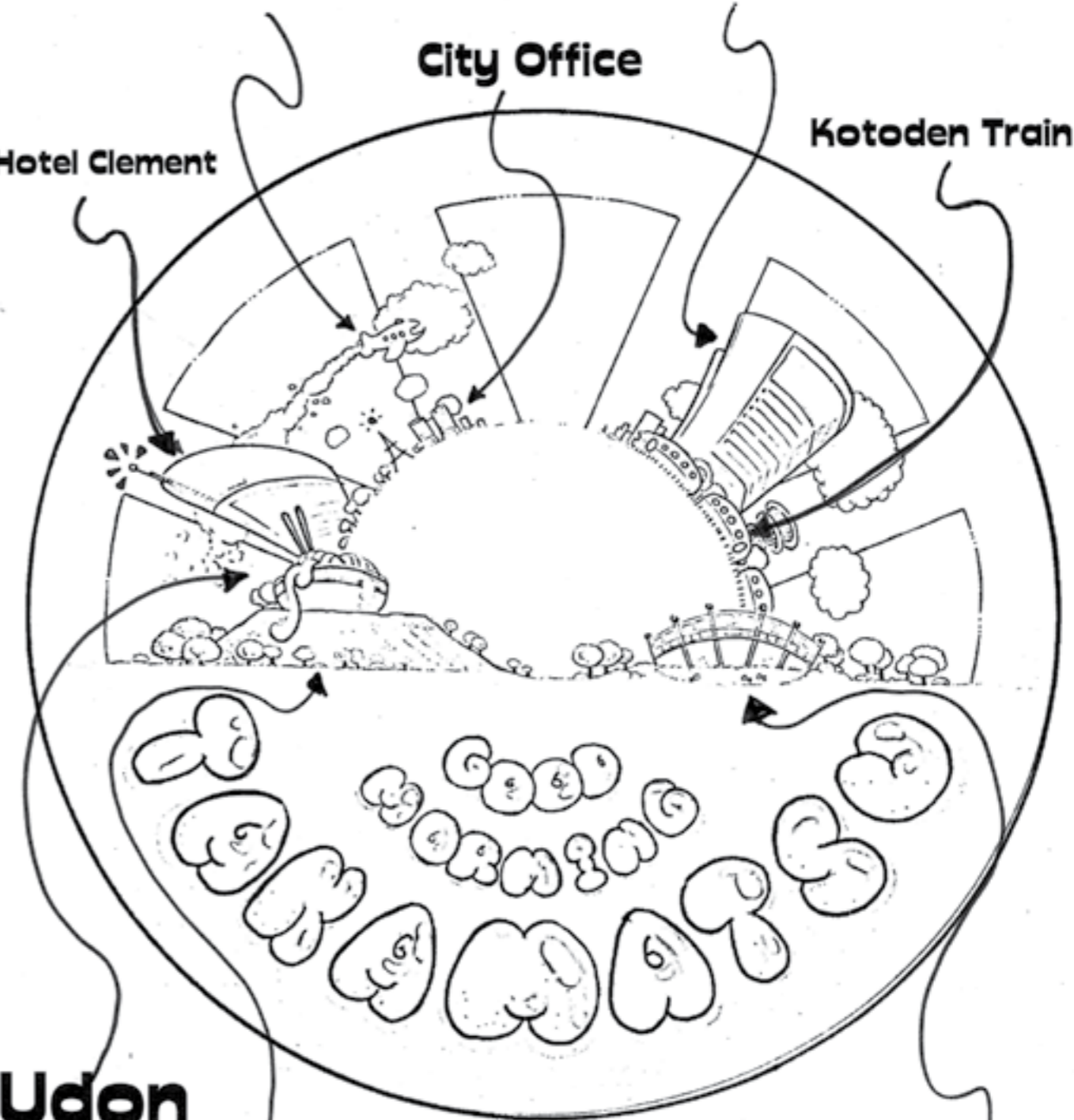
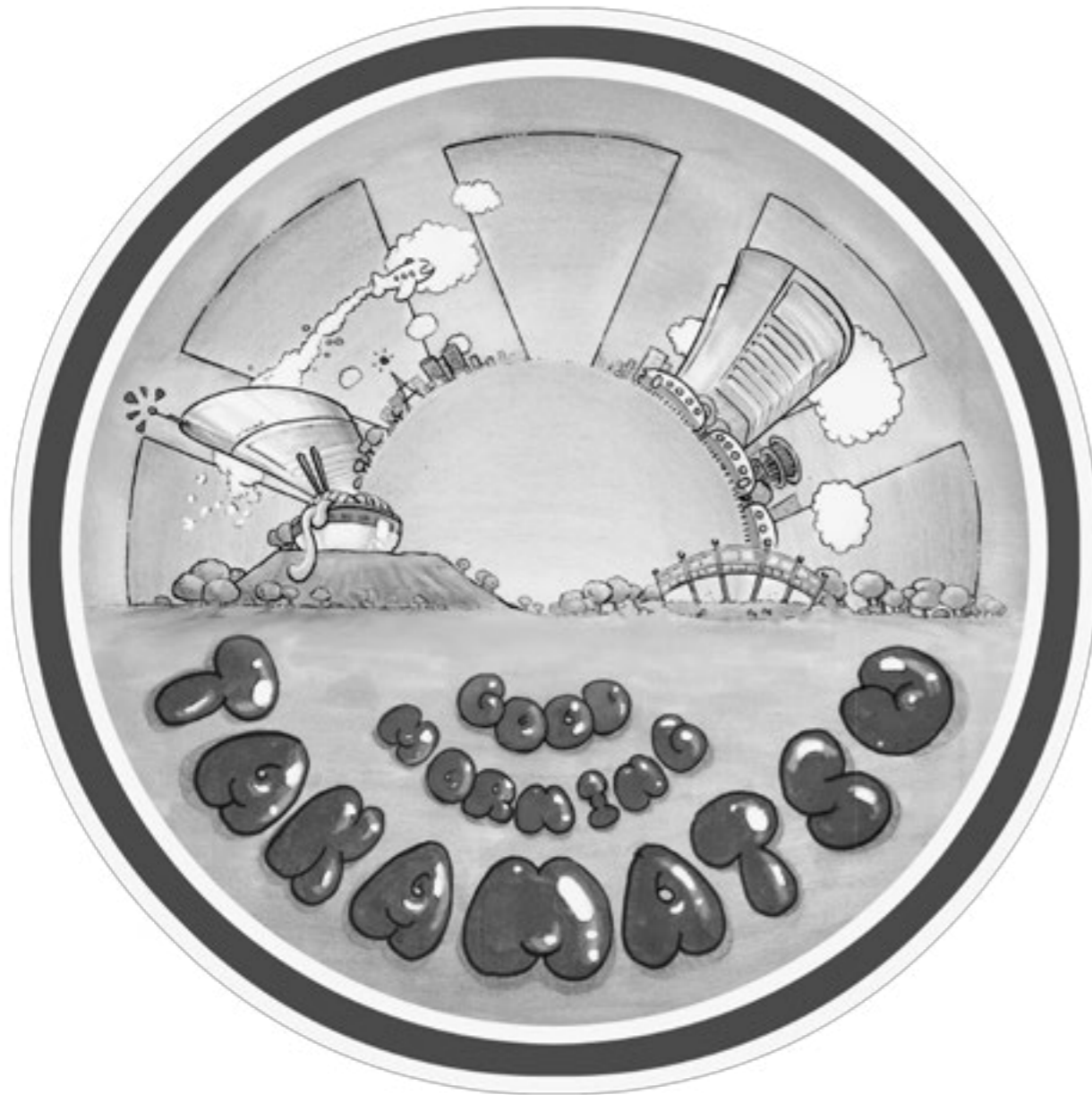
Kotoden Train

Hotel Clement

Udon

Yashima Mountain

Ritsurin Park





# Takamatsu

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Watch "Takamatsu City" video on DVD Lesson Videos - Track 4 DVDで高松市のビデオを見る	5
	Introduction of vocabulary using Takamatsu City flashcards 単語紹介	8
	Ask students to identify the keywords in Takamatsu City, pointing to them individually on the map. 地図で、キーワードの指示	5
p55	Missing Game ミッシングゲーム	10
p117	Bingo ビグチャービンゴ	13
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

.....

.....

.....

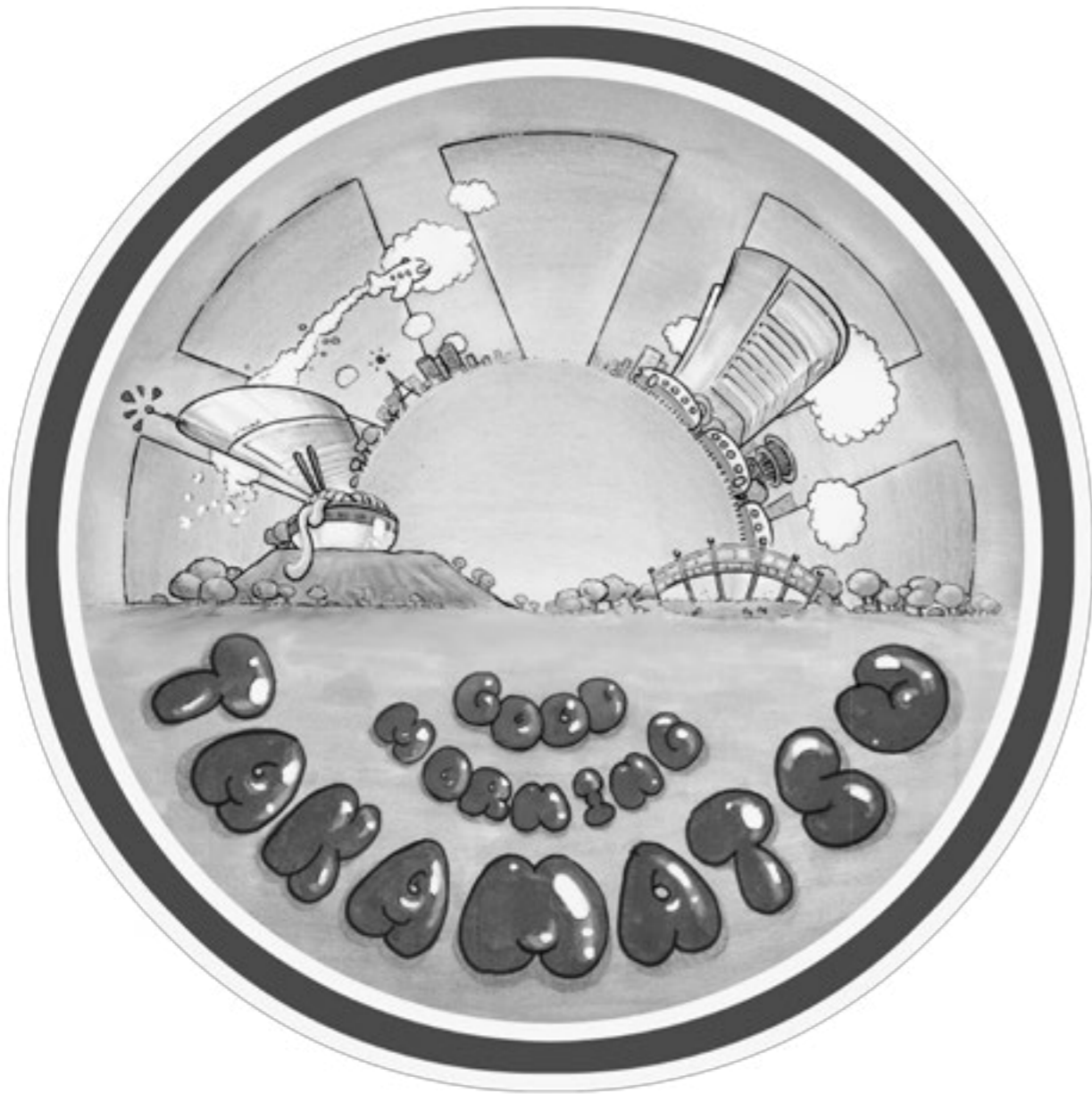
.....

.....

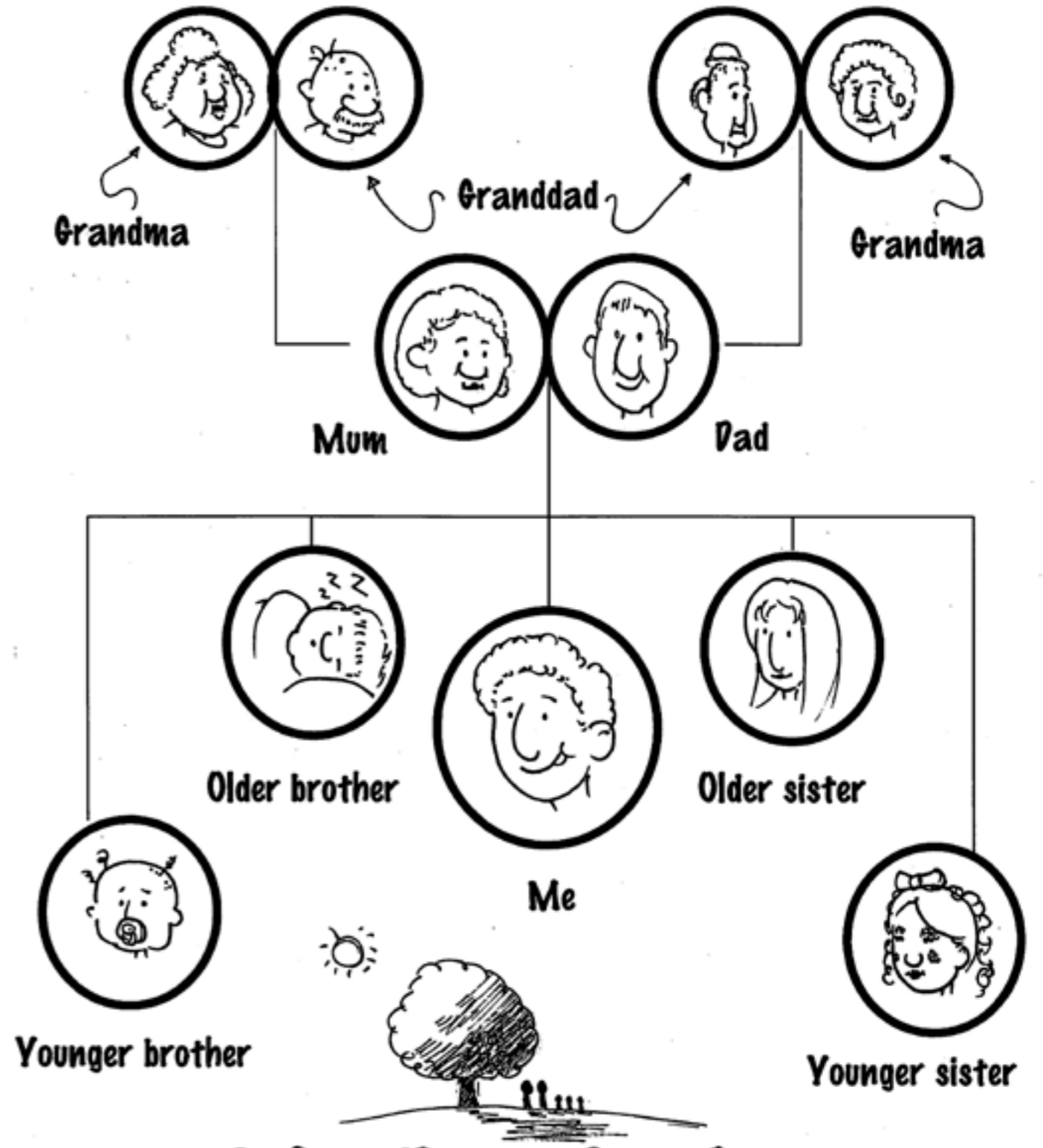
4	Revision
5	Family
6	Time
7	Space
8	-
9	Shopping
10	Halloween
11	Transportation
12	Christmas
1	Musical Instruments
2	Insects/Fish
3	The Olympics

4年生

4TH GRADE



# Family



## My Family Tree



# Family

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song 「Hello」歌	3
	Introduce Family words 単語紹介	10
p64	Whisper game 伝言ゲーム、ささやきゲーム	10
p177	Family Worksheet 家族ワークシート	18
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

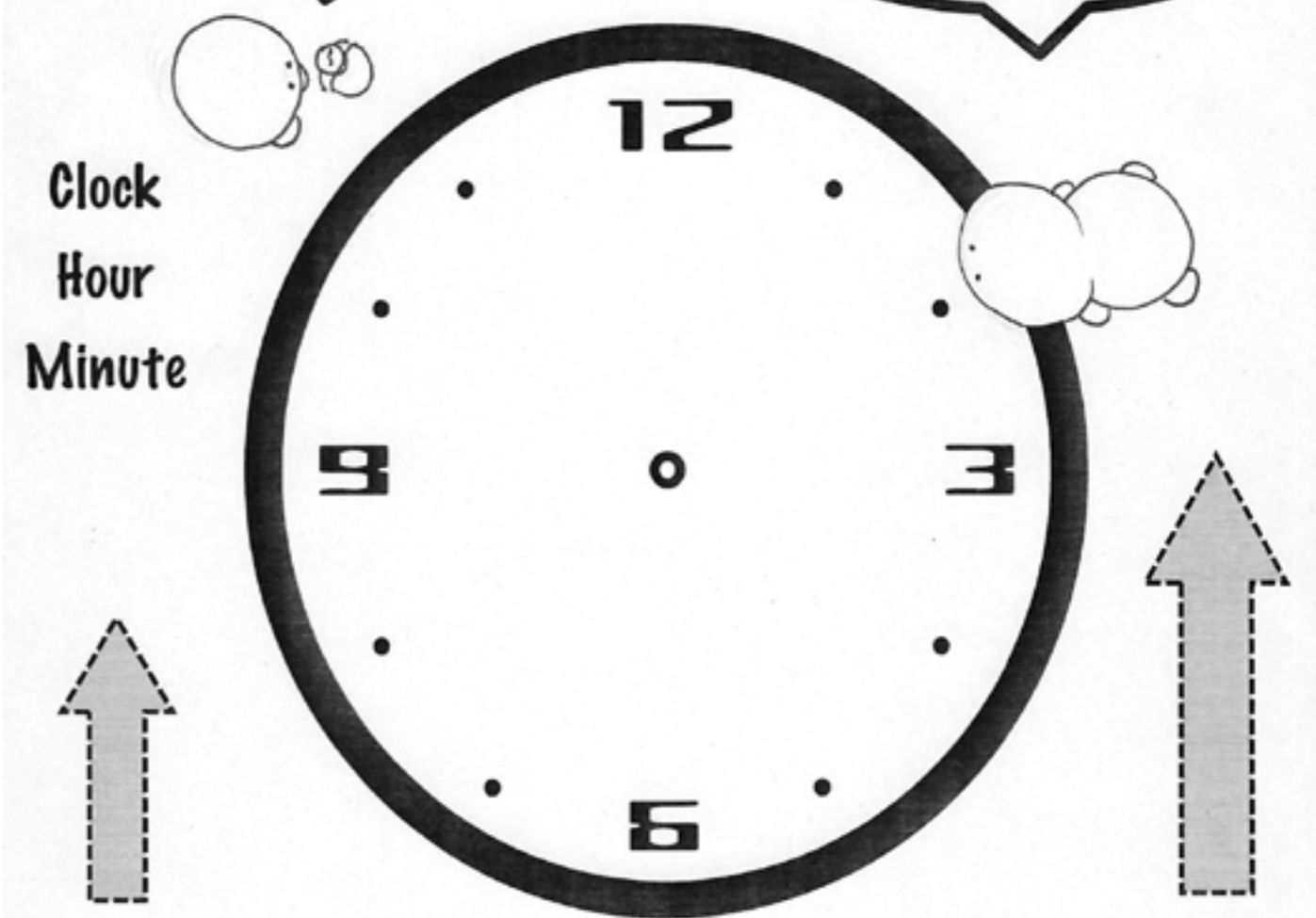
.....

.....

# Time

What time is it?

It's .....





# Time

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
p139	Number Jump ナンバージャンプ	5
	Explain hours & test understanding 時間の説明と理解度チェック	10
p117	Bingo ビンゴ	10
	Explain a.m. and p.m. 午後と午前説明	3
p183	'Times of the World' game 「世界の時刻」ゲーム	13
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

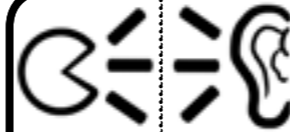
.....

.....

.....

.....

.....



# Number Jump



Materials

教材

WARM-UP  
ウォームアップ

1 2 3 4



## Instructions

## 手順

1. Students play Rock, Paper, Scissors in pairs.
2. The winner chooses a number between 1-12.
3. The loser has to jump that many times.
4. Repeat.

1. ペアになり、じゃんけんをさせる。
2. 勝者は、1～12の番号を選ぶ。
3. 敗者は、その数だけジャンプする。
4. これを繰り返す。

### Variations:

- Students walk around the class and play

### バリエーション:

- 教室内を移動して、他のペアを見つけてプレイする。

### Notes:

.....

.....

.....

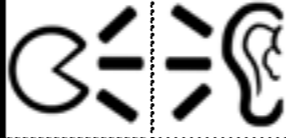
.....

.....

13



# Times of the World



TIME  
時間

Materials

教材

A Z



Map of the world  
Worksheets

世界地図  
ワークシート

1 2 3 4

## Instructions

## 手順

1. Place the large map of the world on the board. Mark the six countries.
2. Explain that in countries to the west, time is earlier (up to 21h behind), and in countries to the east, time is later (up to 3h ahead).
3. Ask the students to guess what time they think it is in each country and write it down on their worksheet.
4. Ask some volunteers to give you their answers and compare.

1. 黒板に地図をかけて、6つの国にまるをつける。
2. 時差の説明を、おおよそでよいのでおこなう。
3. まるをつけた国の時間について、予想してワークシートにかかせておく。
4. 何人かに答えを聞いてみて、比べさせたりする。

Notes:

.....

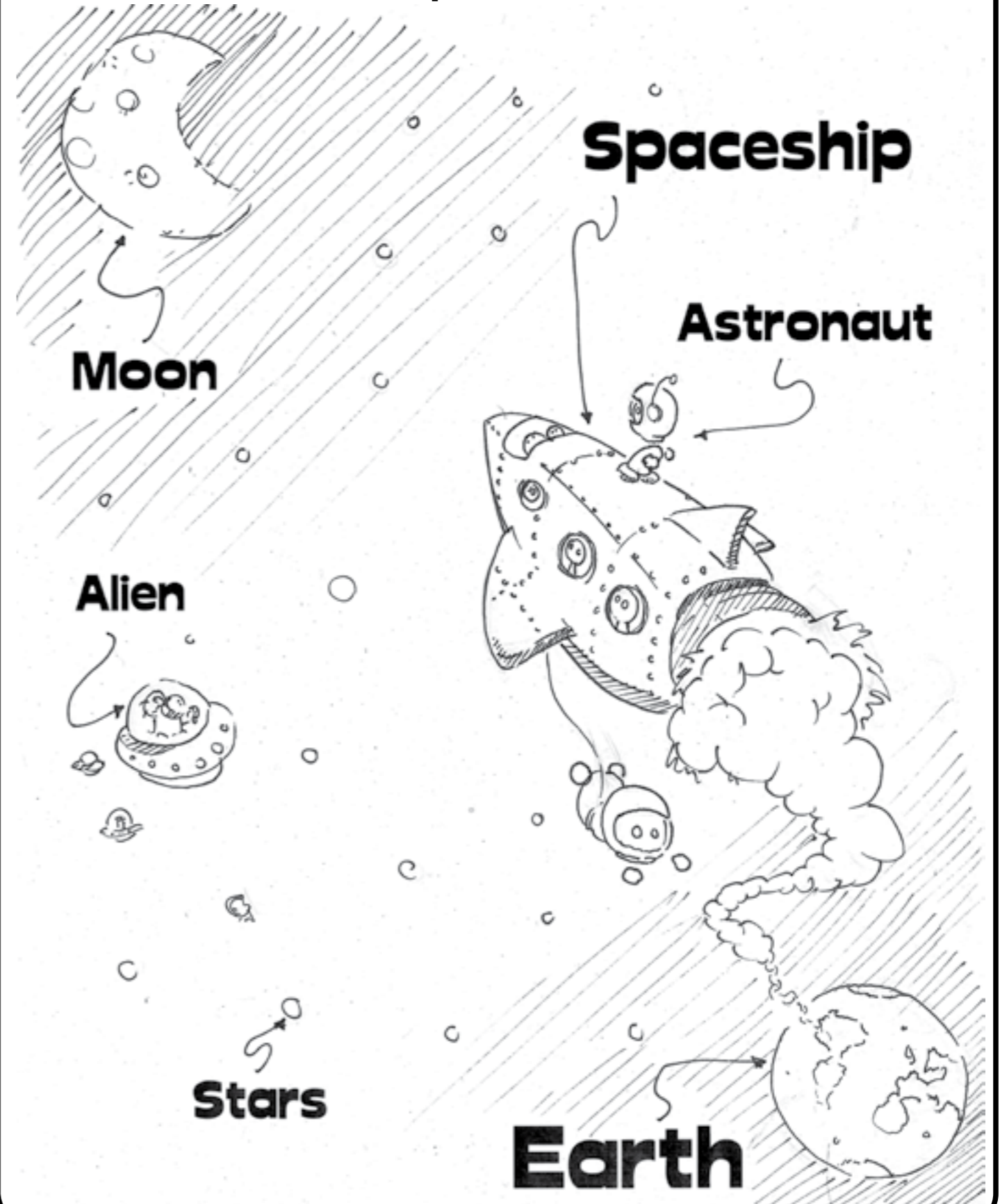
.....

.....

.....

.....

# Space





# Space

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song Hello歌	3
	Introduce space vocabulary (preferably with animation or story book) 宇宙用語紹介(本、又はビデオ使ったほうがいい)	8
p24	Action game including actions for astronaut and alien. アクションゲーム	10
p96	Keyword Game キーワードゲーム	10
p117	Bingo ビンゴ	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....

# Shopping







# Shopping

1 2 3 4

Lesson Plan

Page	Activity	Time
p55	Greeting あいさつ	3
	Practice flashcards 単語復習	10
	Missing Game ミッシングゲーム	10
	Introduce target shopping vocabulary 単語紹介	10
	Shopping Game 買い物ゲーム	10
	Goodbye あいさつ	2

Notes:

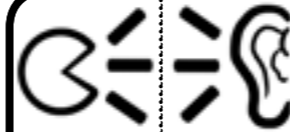
.....

.....

.....

.....

.....



# Shopping Game



Materials

教材

SHOPPING  
買い物

Mini Flashcards of Food and  
Clothes  
Trolley Printout  
Tape

食べ物と服の小さい単語カード(児童は一人が枚ずつもらうため)  
路面電車ワークシート  
テープ



1 2 3 4

Instructions

手順

1. Students are given 5 mini flashcards each which they write their names on and keep secret.
2. Students choose 5 objects that they want and draw them on a sheet of paper.
3. Students walk around the class asking other students "Do you have ...?".
4. If they do have the item, the student gives the person who asked the flashcard and they stick it over their drawing, if not they ask another person.
5. Repeat step 3 and 4 until students have all items or time runs out.

1. 5枚のミニ単語カードを配り、児童はそれに自分の名前を書き、秘密にする。
2. 児童は欲しいものを5つ選び、ワークシートに絵を描く。
3. 教室内を歩き、ペアになった相手に「～を持っていますか。」と聞きあう。
4. 持っていなければ、また次の人に聞く。もしも持っていれば、相手にもらったミニカードを、自分の描いた絵のところに貼り付ける。
5. ミニカードか時間がなくなるため、3と4を繰り返して行う。

Notes:

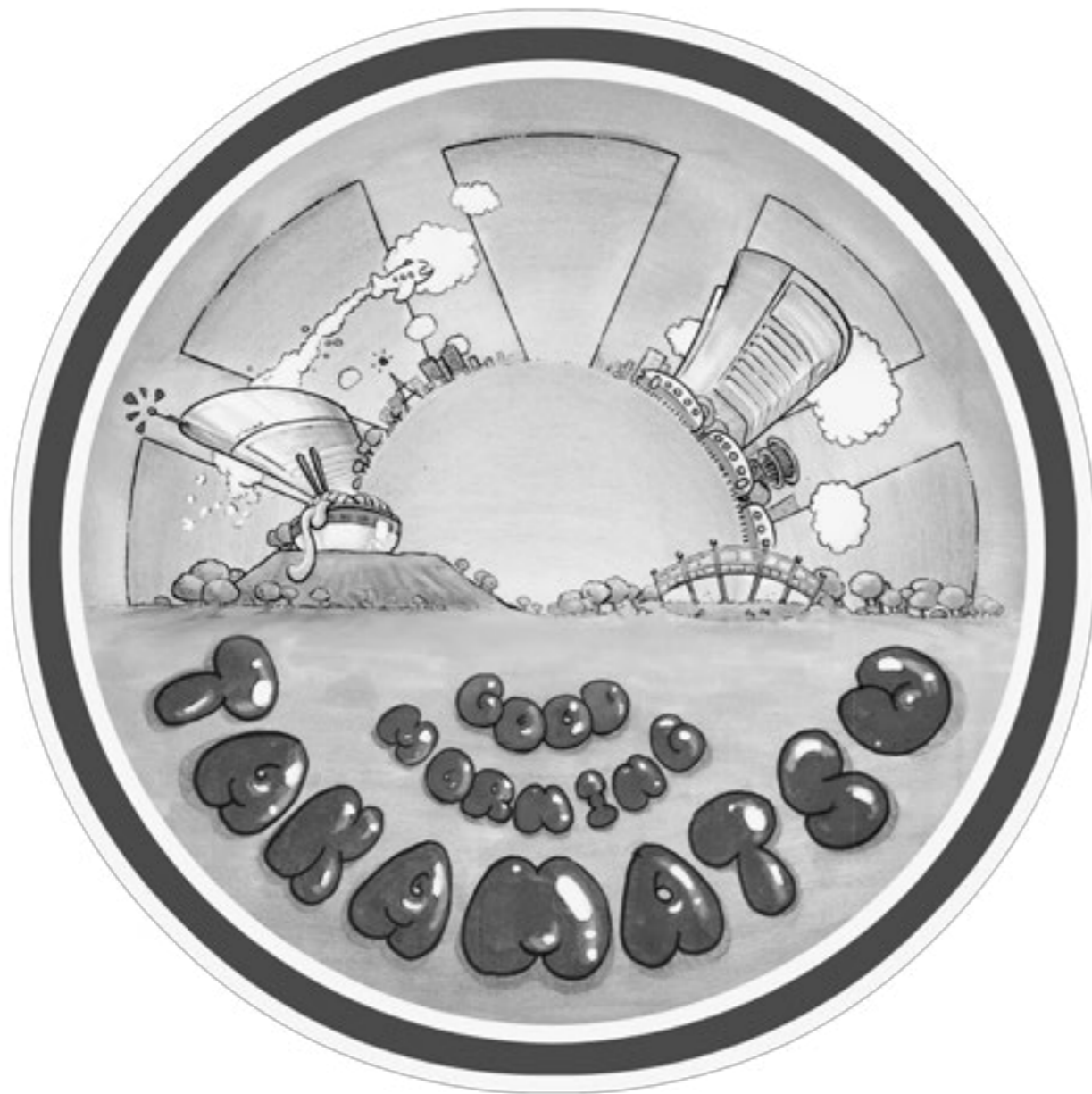
.....

.....

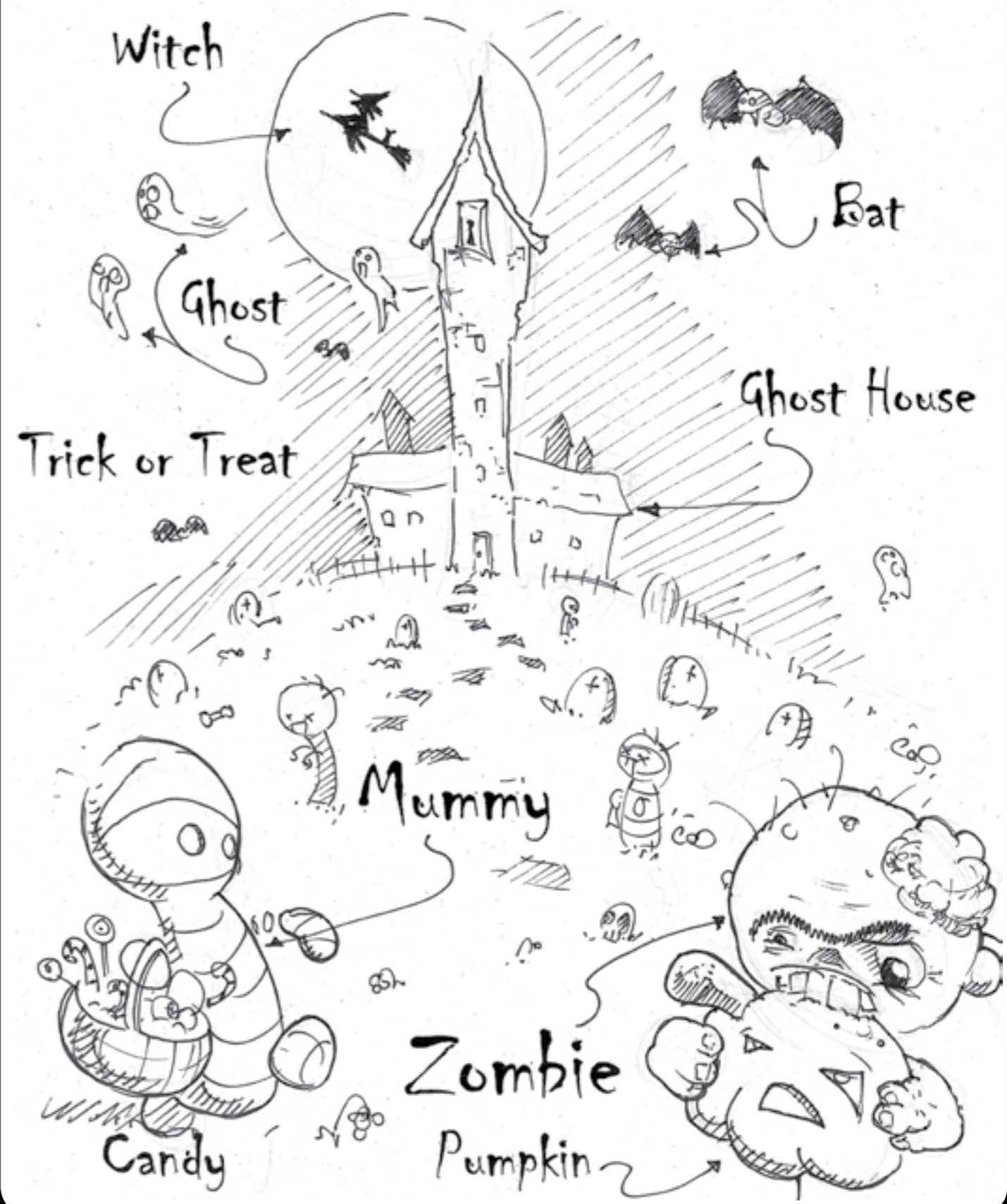
.....

.....

.....



# Halloween





# Halloween

1 2 3 4

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Halloween Introduction ハロウィーンの紹介	3
	Introduction of Cards カードの説明	6
p55	Missing Game ミッシングゲーム	7
p55	Keyword Game キーワードゲーム	7
p149	Halloween Janken ハロウィーンじゃんけん	10
p63	Halloween Fruits Basket ハロウィーンフルーツバスケット	10
	Goodbye あいさつ	2

Notes:

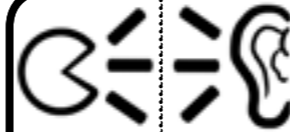
.....

.....

.....

.....

.....



# Halloween Janken

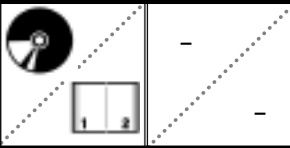


Materials

教材

HALLOWEEN  
ハロウィン

1 2 3 4



Instructions

手順

1. Students play Rock, Paper, Scissors but with new words. "Happy Halloween, Trick or Treat, 1, 2, 3!"
2. The winner says a vocab word in Japanese, the loser has to say it in English.
3. Students have to play against 10 students and can then sit down.

1. 「ゲー, チョキ, パー」のかわりに, 「ハッピー ハロウィーン トリックオアトゥリートワン トゥー スリー」と言い, じゃんけんをする。
2. 勝者は単語を日本語で言い, 敗者はそれを英語で言わなければならない。
3. 10人とじゃんけんした児童は, 席に着く。

Notes:

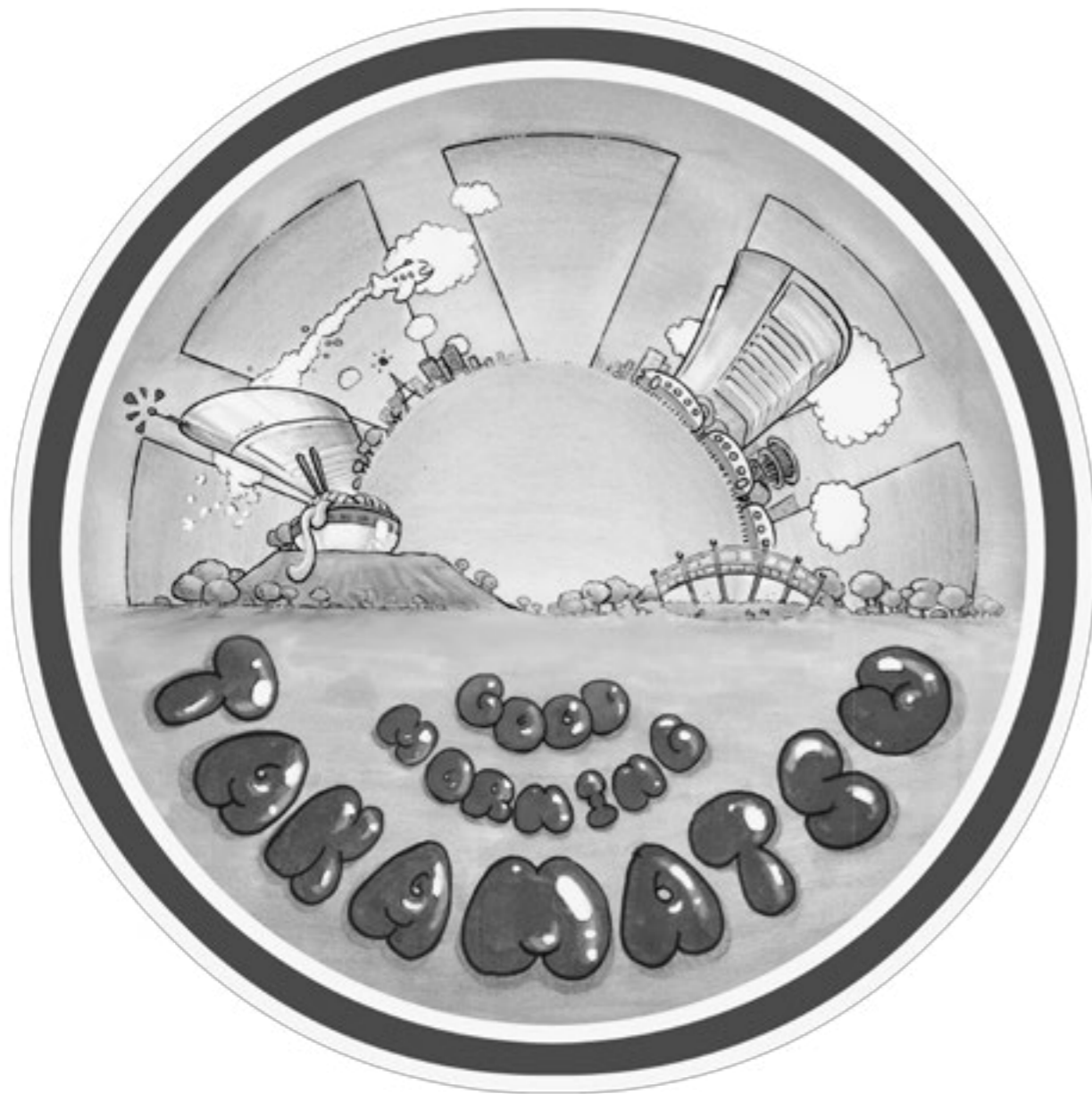
.....

.....

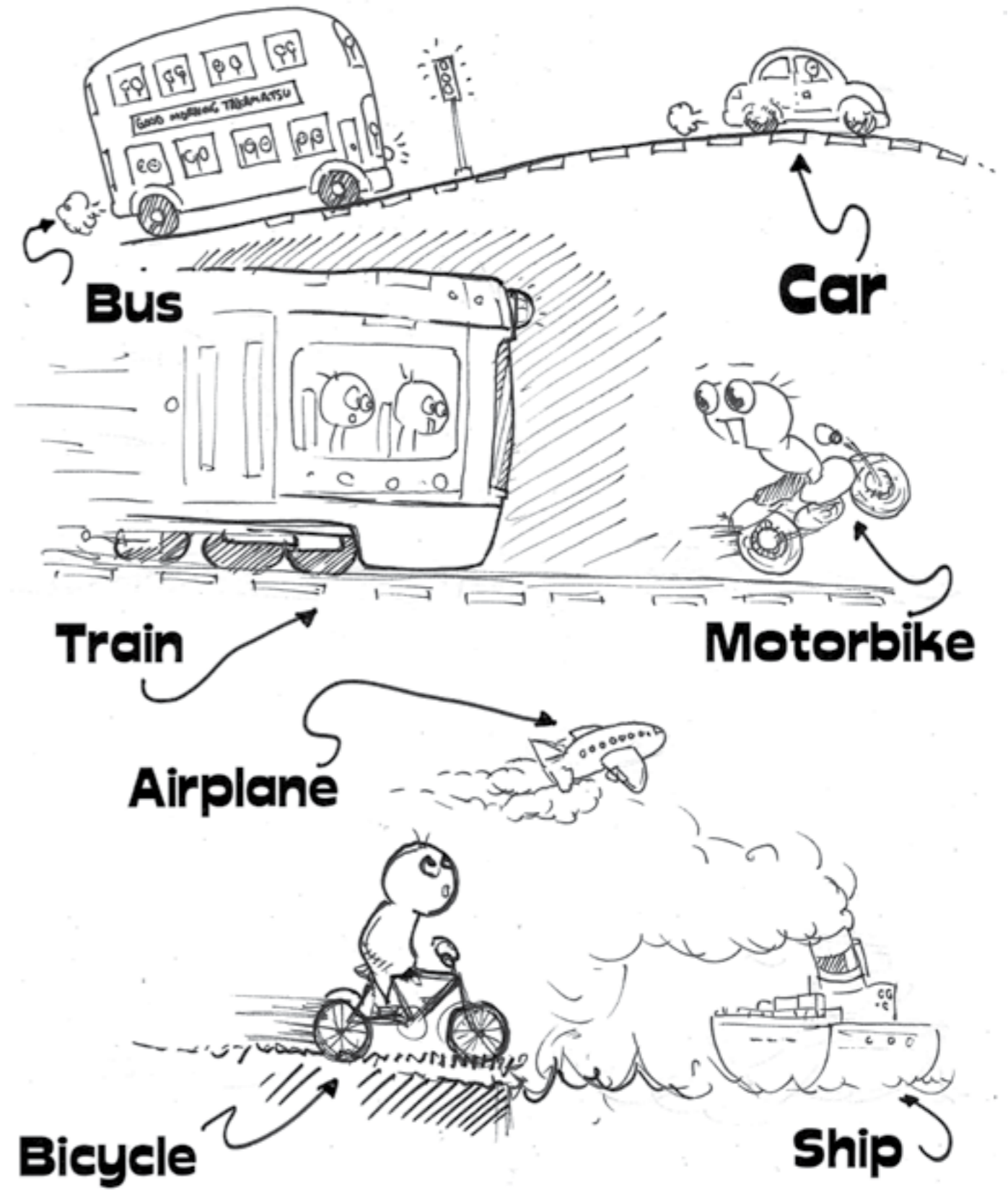
.....

.....

.....



# Transportation





# Transportation

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Introduce vocabulary 単語紹介	10
p62	Pictionary game ピクショナリー	15
p63	Fruits Basket game 運輸バスケット	15
	Goodbye あいさつ	2

Notes:

.....

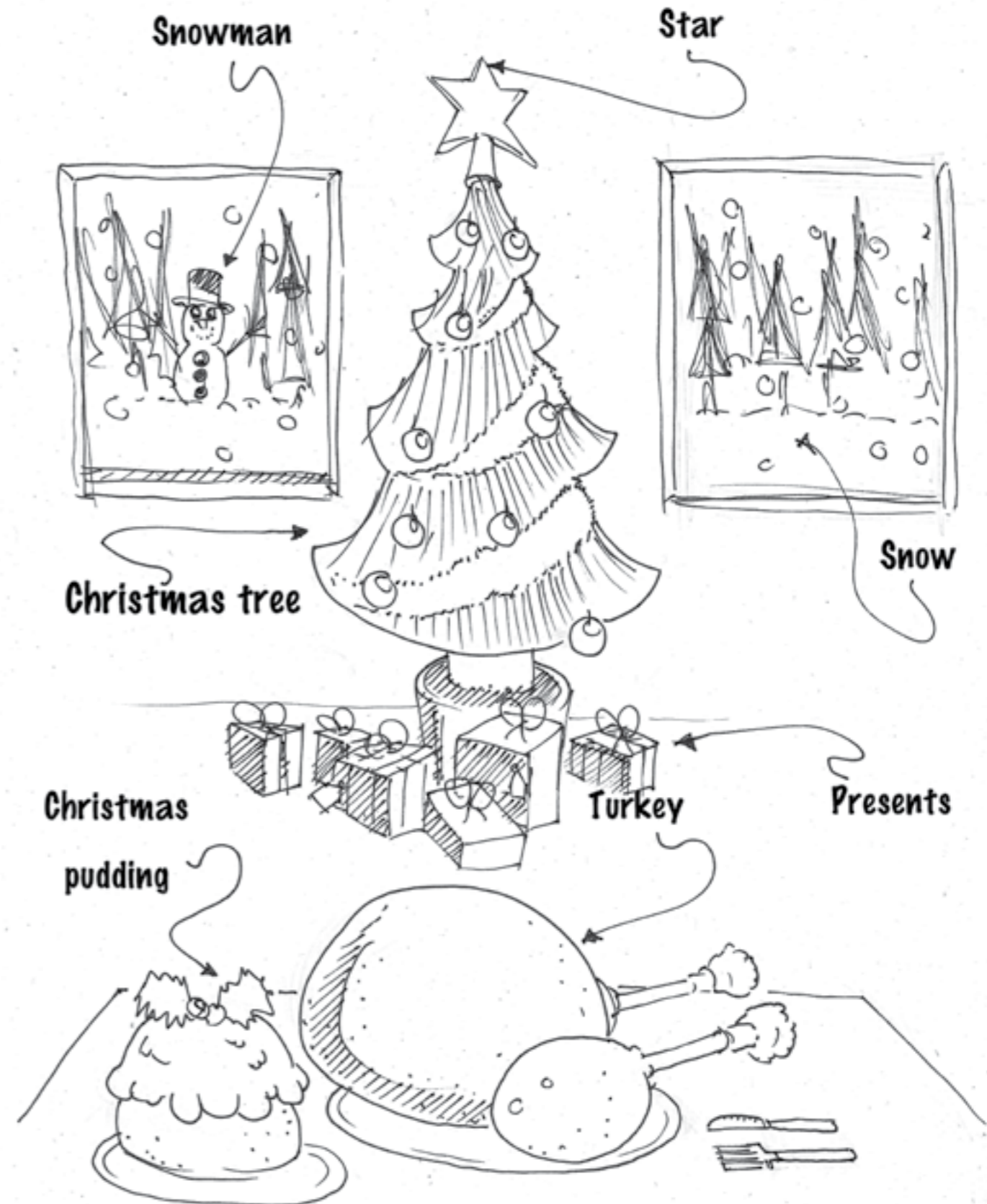
.....

.....

.....

.....

# Christmas





# Christmas

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
p155	Greeting あいさつ	3
	Hello Song ハローソング	3
	Introduce Christmas クリスマスの紹介	10
	Make snowflakes スノーフレイクづくり	18
	Sing "We Wish You a Merry Christmas". 'We Wish You a Merry Christmas'を歌う	10
	Goodbye あいさつ	1

### Notes:

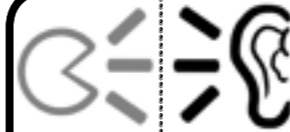
.....

.....

.....

.....

.....

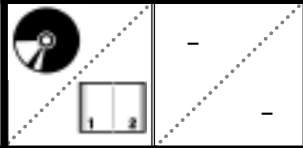


# Snowflakes



	Materials	教材
1 2 3 4	Paper Scissors	紙 はさみ

CHRISTMAS  
クリスマス



Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Give students a piece of paper.</li> <li>2. Tell them to fold it in half widthways.</li> <li>3. Tell them to fold it in half lengthways.</li> <li>4. Tell them to fold in half to make a triangle shape.</li> <li>5. Students can now start cutting random patterns to make a snowflake.</li> <li>6. Stick snowflakes around the class.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 紙を配る。</li> <li>2. 横に二つ折りにする。</li> <li>3. 縦に二つ折りにする。</li> <li>4. 三角形の形に折る。</li> <li>5. 適当な模様を切り、スノーフレイクをつくる。</li> <li>6. 教室の中に、スノーフレイクを飾る。</li> </ol>

### Notes:

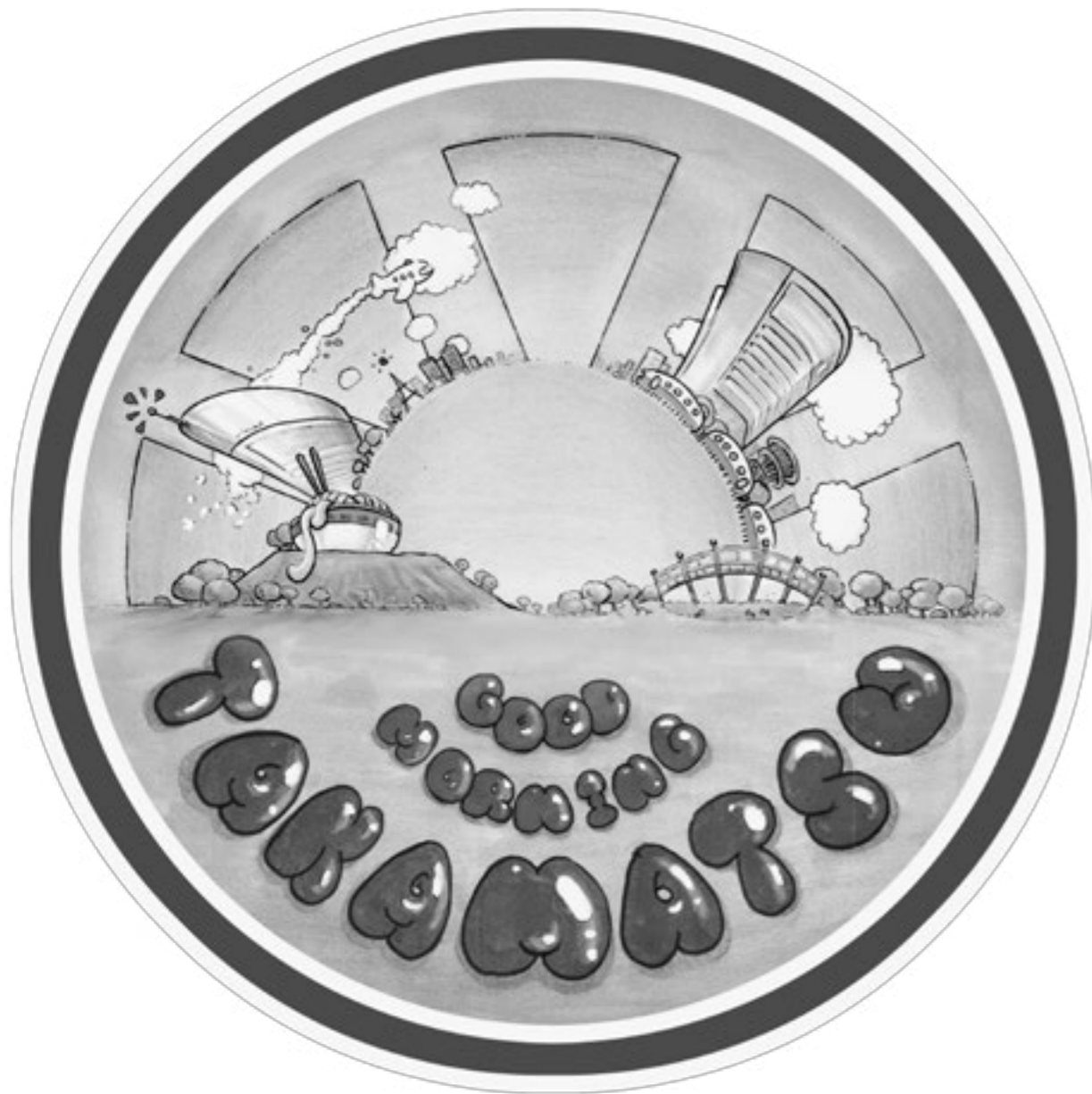
.....

.....

.....

.....

.....



# Music

Piano



Violin



Trumpet



Drums



Guitar



Flute

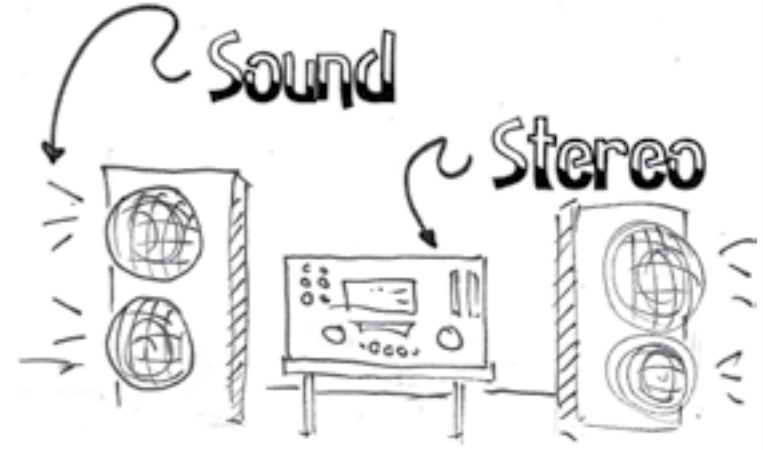


Musical Note



Dancing

Sound



Stereo



# Music

1 2 3 4

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Hello Song ハローソング	3
p139	Number Jump ナンバージャンプ	8
p159	Honeycomb Game ミツバチの巣ゲーム	20
p160	English Janken 英語ジャンケン	10
	Goodbye あいさつ	1

Notes:

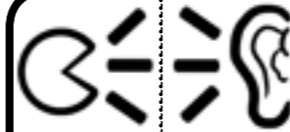
.....

.....

.....

.....

.....



# Honeycomb Game



Materials

教材

GENERAL  
一般

Honeycomb Print-outs  
36 Bee Cards in 6 colors with  
magnets on the back

ミツバチの巣のプリント  
6色で合計36匹のミツバチカ  
ード(裏にマグネット)



1 2 3 4

Instructions

手順

1. Have students make groups and sit in rows. Assign each group a color for the bee.
2. Stick the Honeycomb print out on the board.
3. Start by explaining to students that as long as they link six bees together, they will win the game.
4. ALT will show a flashcard and the first student to raise his/her hand gets to answer. If the student answers it correctly, he or she gets to choose a honeycomb to place their bee on by saying the number. The teacher will place the bee on the honeycomb. Students may place their bees to block other groups from connecting their bees.
5. Then the students in front will go to the back of the lines and the next students will be the person answering. Keep going until one group has six bees linked together.

1. グループに分け、列になってすわらせる。それぞれのグループに、ミツバチの色を割り当てる。
2. 黒板にミツバチの巣の絵をはる。
3. 6匹のミツバチがつながれば、ゲームに勝つことを説明する。
4. ALTが単語カードを見せて質問する。最初に手をあげた人が答えられる。その答えが正解の場合は、自分たちのミツバチをはりつけたい場所(わく)の数字を言う。教師はミツバチの巣にミツバチをはる。各グループは、他のグループのミツバチが6匹つながるのをブロックしようと、はる場所を考える。
5. 一番前の人が終わると列の後ろに回り、次の人が答える順番となる。1つのグループが6匹のミツバチをつなげるまでおこなう。

Notes:

.....


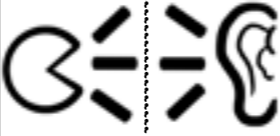



.....

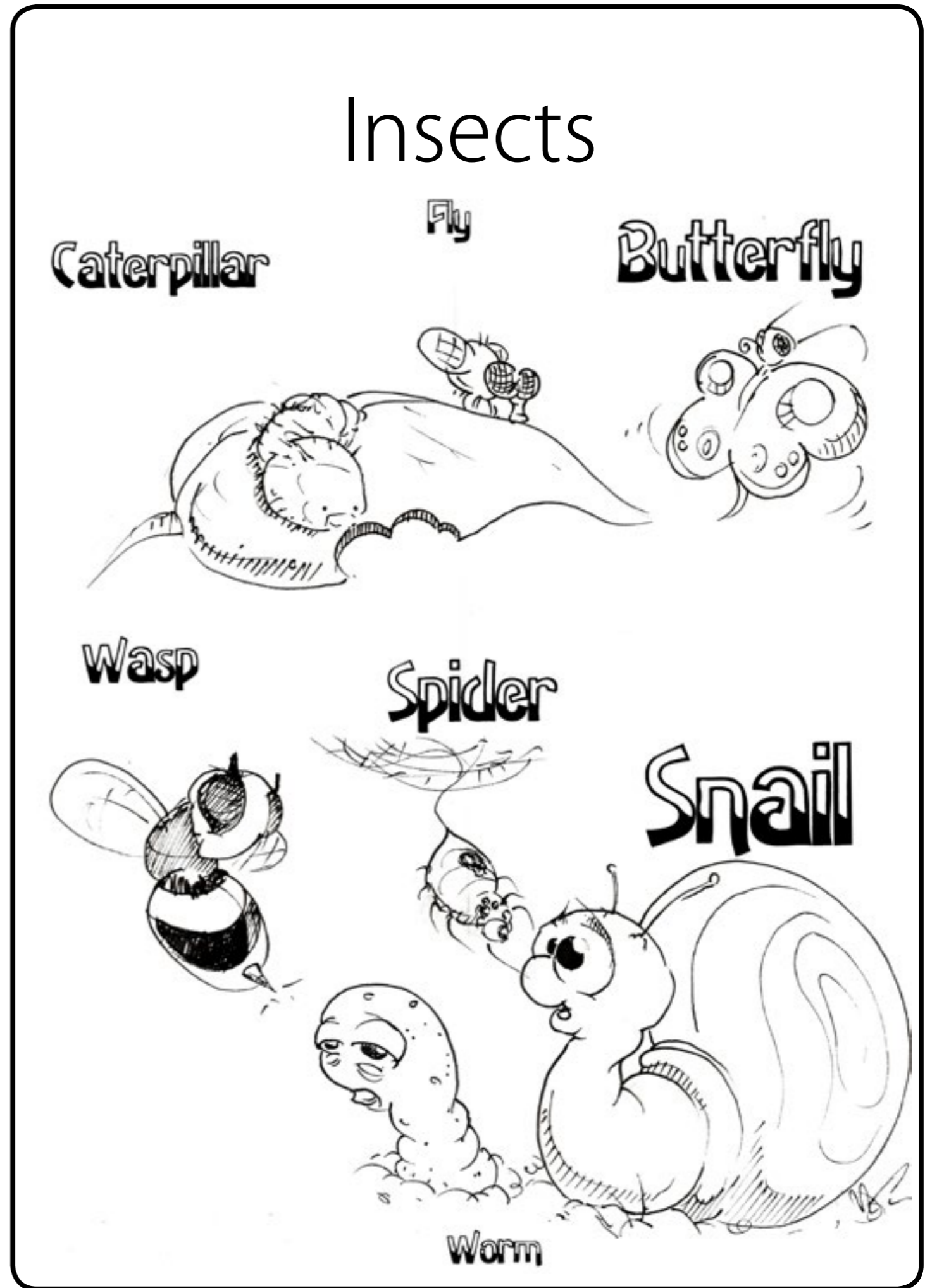
.....

.....

.....



10 	<b>English Janken</b>		
WARM-UP ウォームアップ	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
E1 			1 2 3 4
<b>Instructions</b>		<b>手順</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>Students play Rock, Paper, Scissors with each other.</li> <li>The winner says a word in Japanese, the loser has to say it in English.</li> <li>Change partners and repeat.</li> </ol>		<ol style="list-style-type: none"> <li>お互いにじゃんけんをさせる。</li> <li>勝ったほうが日本語で単語を言い, 負けたほうはそれを英語で言う。</li> <li>相手をかえて, 同じようにおこなう。</li> </ol>	
<b>Variations:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>The winner does a gesture and the loser has to say the word in English.</li> </ul>		<b>バリエーション:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>勝ったほうがジェスチャーをし, 負けたほうはそれを英語で言うという方法もある。</li> </ul>	
<b>Notes:</b> ..... ..... ..... ..... .....			





# Insects

Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	3
	Insects of Japan 日本の虫	10
	Vocabulary and map discussion 単語、地図について	10
p63	Insect Fruits basket 虫バスケット	10
p187	Word search 単語探し	10
	Goodbye あいさつ	2

Notes:

.....

.....

.....

.....

.....

# Olympics

Javelin Throw



100m run



Hurdles



High Jump



Long Jump

Discus Throw

Gymnastics



Weight lifting

Medals



# Olympics

## Lesson Plan

Page	Activity	Time
	Greeting あいさつ	1
	Hello Song ハローソング	2
p165	Opening Ceremony オープニングセレモニー	5
p181	Olympic Word Search オリンピック単語さがし	10
p166	Olympic Unscramble Game オリンピック解読ゲーム	10
p167	Olympic Blind Trade 国旗交換ゲーム	10
	Good Bye あいさつ	1

### Notes:

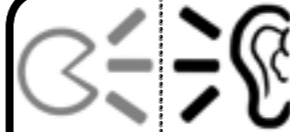
.....

.....

.....

.....

.....



# Opening Ceremony



Materials		教材
1 Fake Gold Medal 1 Fake Silver Medal 1 Fake Bronze Medal		手づくりの金メダル, 銀メダル, 銅メダル 各1個
1 2 3 4		OLYMPICS オリンピック

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Break the class into 6 teams and give them a country.</li> <li>2. Tell the students they are going to play their own Olympic Games.</li> <li>3. Show the Medels to the students.</li> <li>4. Explain and play the Olympic Word Search Game on page p181.</li> <li>5. Explain and play the Olympic Unscramble Game on page p166.</li> <li>6. Explain and play the Olympic Blind Trade Game on page p167.</li> <li>7. The team who wins a game gets 10 points, second place gets 7 point and third gets 4 points.</li> <li>8. Add the total points and have an award ceremony to award the medals.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 6チームに分け, 国名を与える。</li> <li>2. 児童に自分たち自身のオリンピックをすることを言う。</li> <li>3. 児童にメダルを見せる。</li> <li>4. オリンピック単語さがしゲームをさせる。</li> <li>5. 国旗交換ゲームをさせる。</li> <li>6. 勝ったチームに10ポイント, 二位には7ポイント, 三位には4ポイントが入る。</li> <li>7. 総得点によって, 表彰式でメダルを贈呈する。</li> </ol>

### Notes:








.....

.....

.....

.....

.....

10 	<b>Unscramble Game</b>		 
GENERAL 一般	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	 
 	Chalk	チョーク	1 2 3 4

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Split the board into 6 equal columns and stick each group's team flag on the board.</li> <li>Have each group line up in front of their flags and give the first member of each team a piece of chalk.</li> <li>The teacher writes a vocabulary word on the board (e.g., baseball), but with the letters out of order (e.g., asebblla). The students have to correctly rearrange the word.</li> <li>The first group to do it gets 4 points. Second gets 3 points and third gets 2 point. Any team that finishes after third gets 1 point.</li> <li>Repeat until all students have played.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>黒板を6つの枠(四角)に分け、それぞれにグループの国旗をはる。</li> <li>各グループを国旗の前に並ばせ、先頭の児童にチョークを持たせる。</li> <li>教師が黒板に単語を書く。「baseball 野球」ならば、文字の順序をバラバラにして「(例) asebblla」のように書くこと。児童は、それを正しい順に並べかえて答えなければならない。</li> <li>最初にできたグループは4ポイント。二位は3ポイント、三位は2ポイント、その他のグループには1ポイントが入る。</li> <li>全員がプレーするまでおこなう。</li> </ol>

**Notes:**








.....

.....

.....

.....

.....

 	<b>Blind Trade</b>		 10
 	<b>Materials</b>	<b>教材</b>	GENERAL 一般
1 2 3 4	10 Sets of 7 Flashcards	7枚のカードを10セット	 

Instructions	手順
<ol style="list-style-type: none"> <li>Mix the 10 sets of flashcards together but take out one card of each flag and keep it in the teacher's deck.</li> <li>Divide the remaining cards evenly among the groups.</li> <li>Explain that the groups have to collect all of their own country's flags by randomly trading with you.</li> <li>One at a time, one member from each team runs over to you with a card to trade.</li> <li>The student hands over a card and asks for another card using English.</li> <li>You randomly trade them a card from the teacher's deck.</li> <li>When a team has a complete set of the 7 flashcards they win.</li> <li>Give the first team 10 points, second 7 points and third 5 points.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10セットのカードを混ぜる。先に、教師のほうで各国旗のカードを1枚ずつとりのぞき、教師用に1組を持っておく。</li> <li>残りのカードを、グループに均等に配る。</li> <li>自分たちのグループの国旗を、教師と無作為に交換しながら集めなければならないことを伝える。</li> <li>一度につき、グループから1名が教師のところへ走ってきて、カードを交換する。</li> <li>児童はカードを手渡し、別のカードをもらうよう英語で言う。</li> <li>教師は、教師の1組から無作為にカードを交換する。</li> <li>7枚のセットをそろえたグループの勝ち。</li> <li>最初のグループに10ポイント、二位に7ポイント、三位に5ポイントを与える。</li> </ol>

**Notes:**

.....

.....

.....

.....

.....



大切なのは先生の「スマイル」です。英語を使おうとするモデルになって、子どもたちにコミュニケーションの楽しさを味わわせてください。

Hi everyone, I hope you enjoyed the textbook and found it easy and fun to use! がんばって! Let's Speak English!



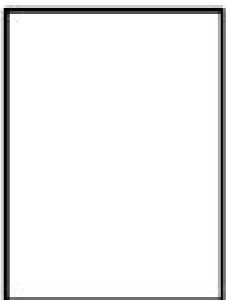
	Coloring Activity
	How's the Weather
	Play and Do
	Easter Egg Hunt
	Eye Spy Game
	Mazes
	Clothes Worksheet
	Family Worksheet
	Udon Kart
	Olympic Wordsearch
	World Time
	Shopping
	Olympic Wordsearch
	Lesson Plan Template

How's the Weather?  
ハウズ ザ ウェザー?

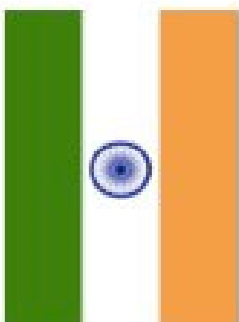
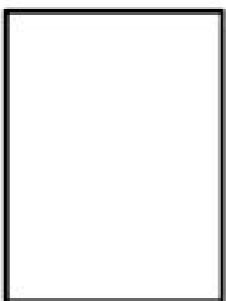
Name: \_\_\_\_\_ Class: \_\_\_\_\_



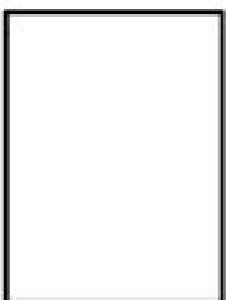
中国



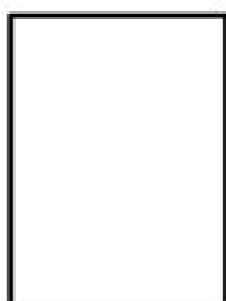
ブラジル



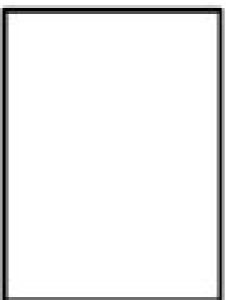
インド



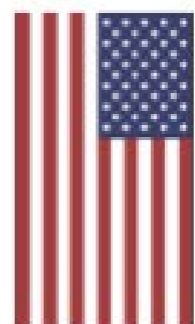
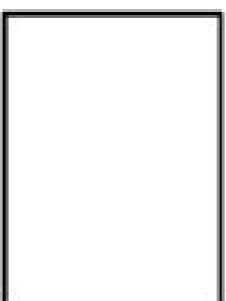
カナダ



フィリピン



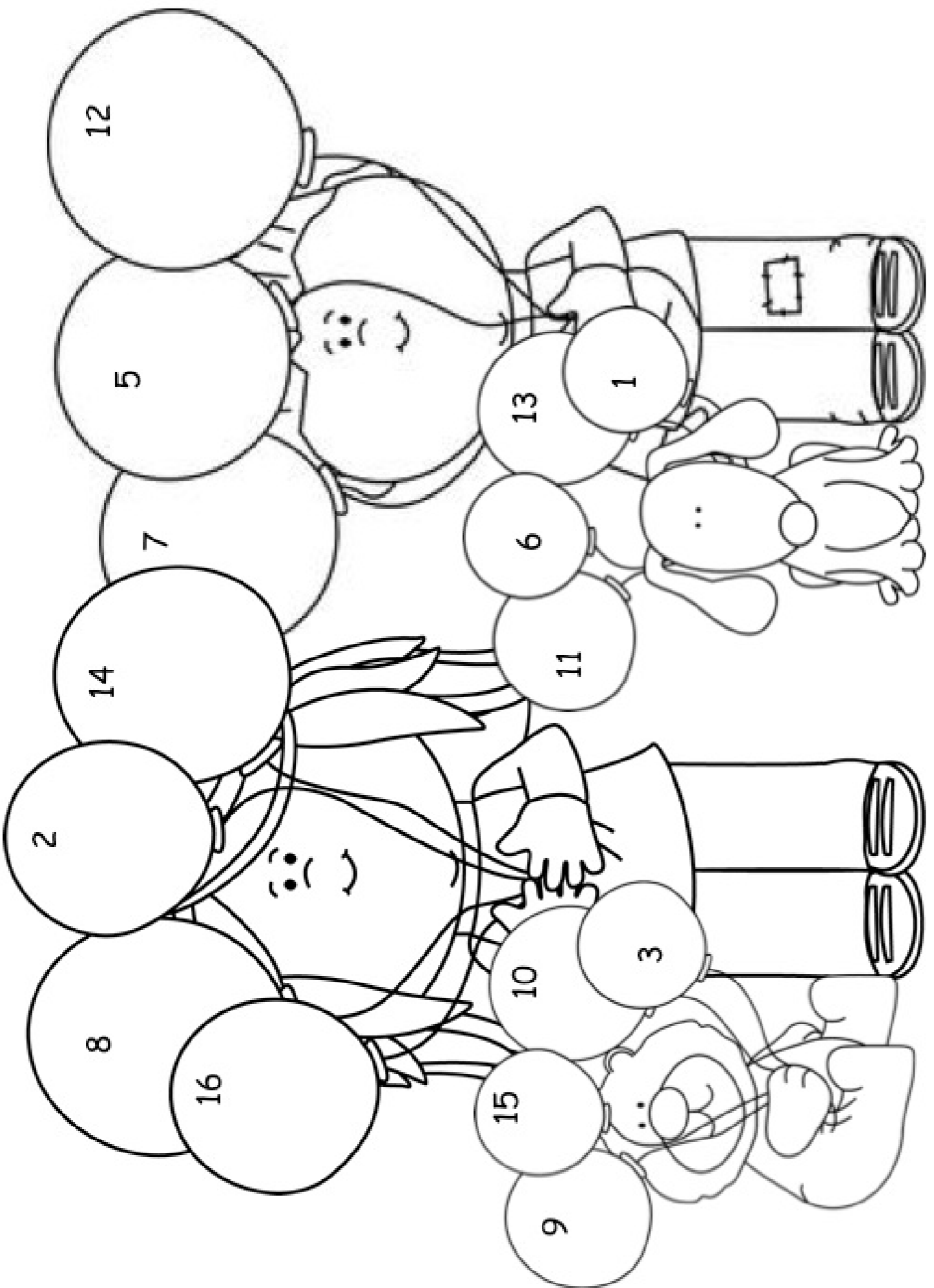
イギリス

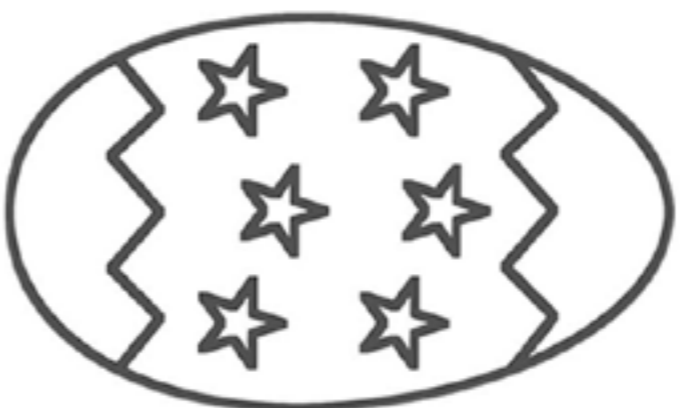
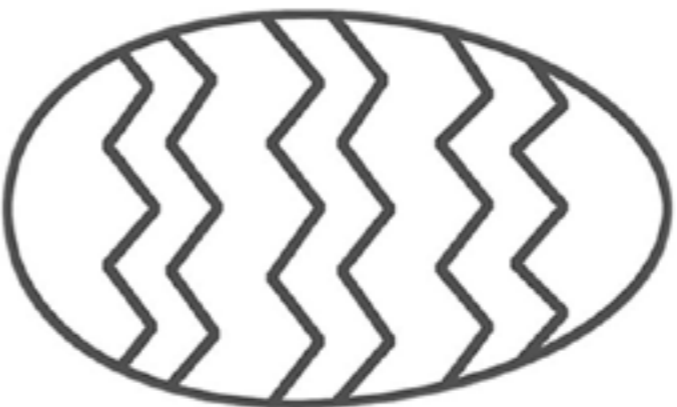
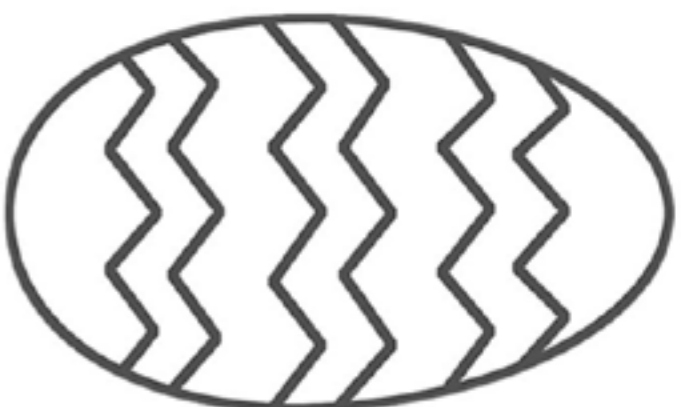
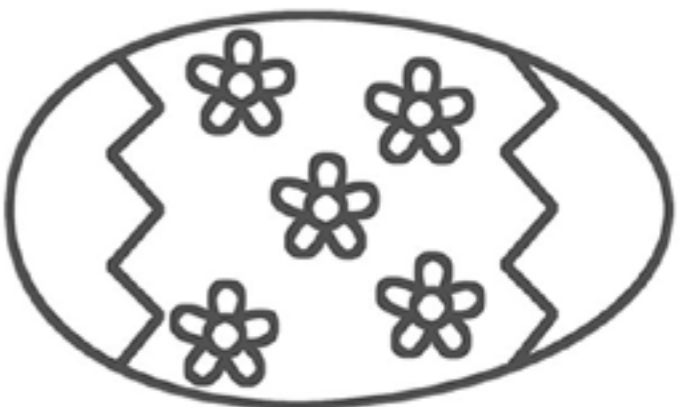


アメリカ



日本





**PLAY**

**DO**

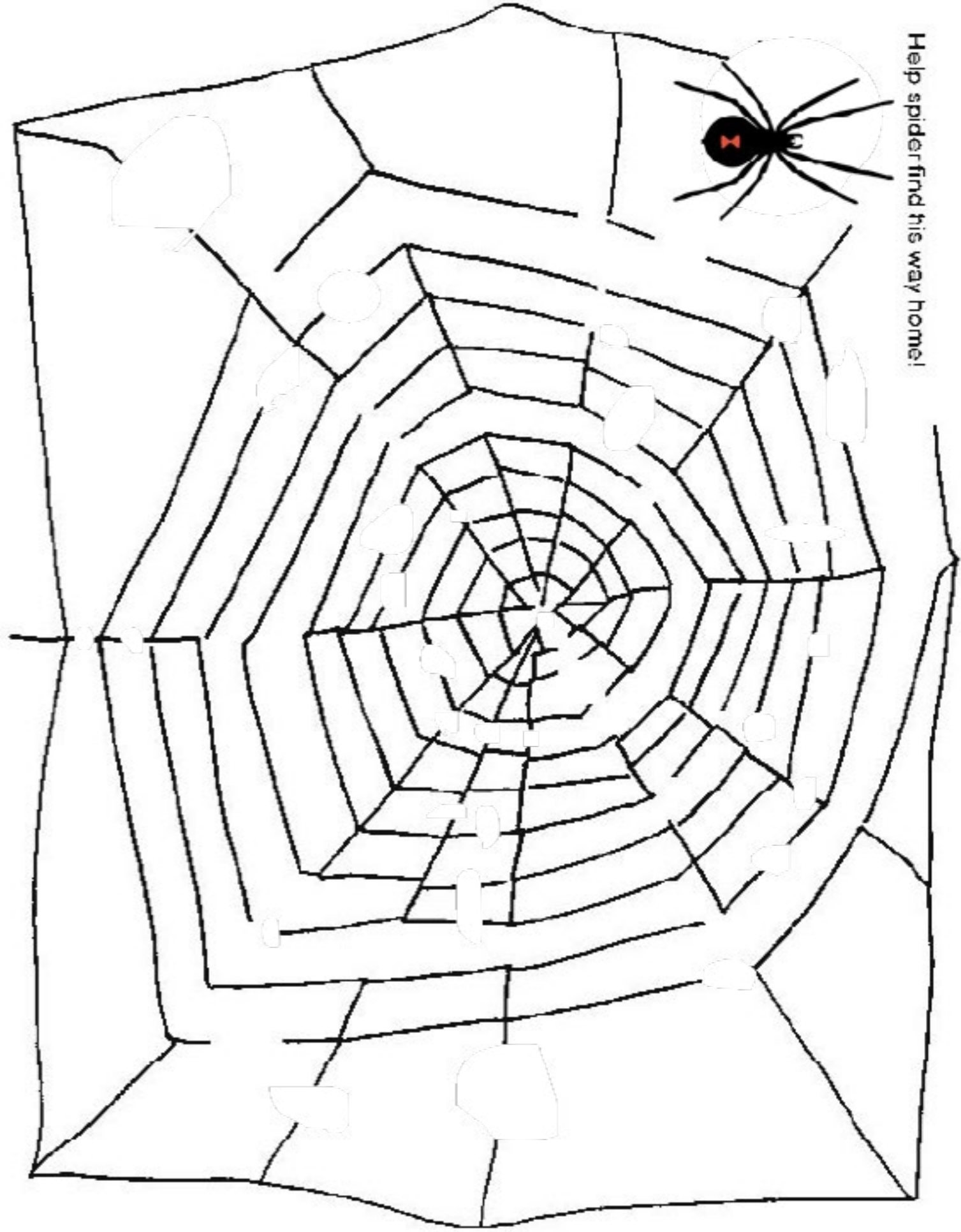
**PLAY**

**DO**

**PLAY**

**DO**

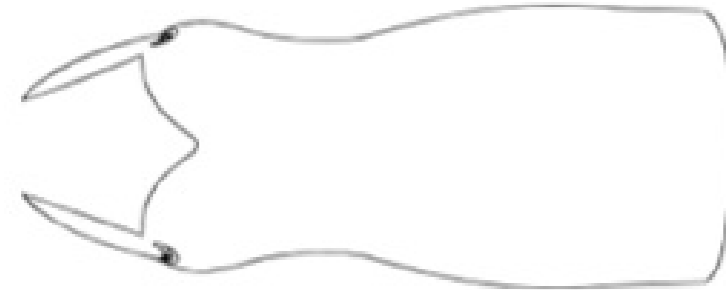
Help spider find his way home!



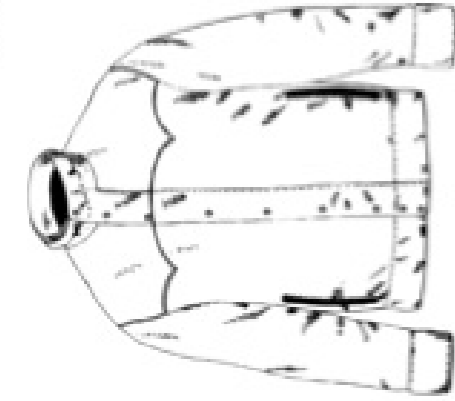


Name: \_\_\_\_\_ Class: \_\_\_\_\_

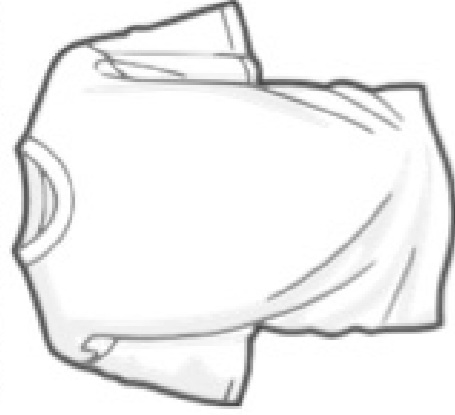
空いているスペースに当てはまるアルファベットを入れてみよう！  
それができたら、洋服に色を塗ってね。



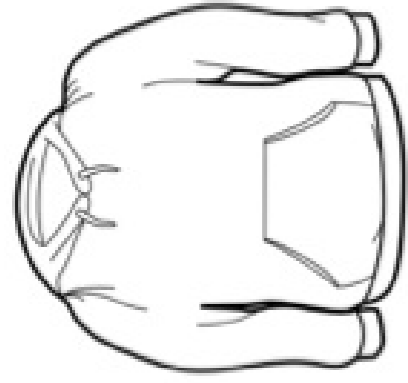
D\_e\_e\_s



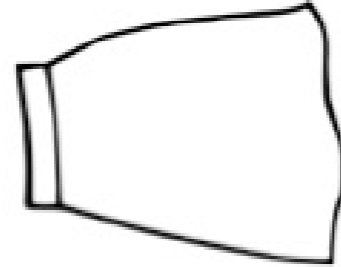
J\_c\_k\_t



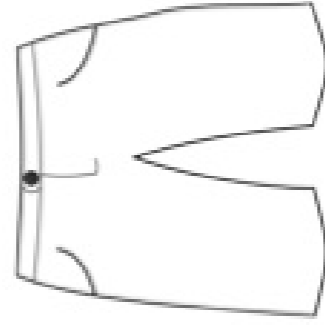
T-S\_ir\_



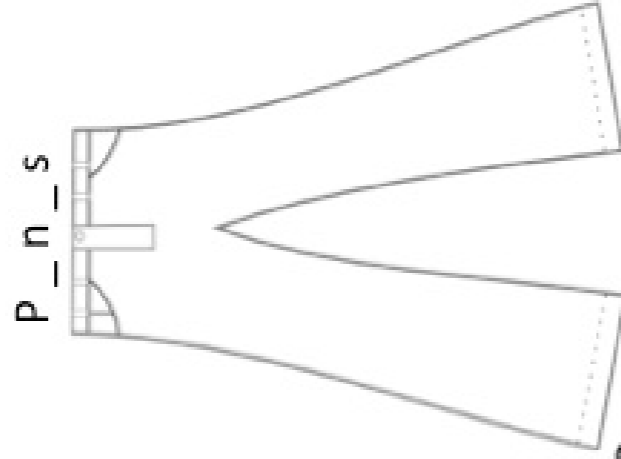
Sw\_a\_er



Sk\_r\_



Sh\_r\_s



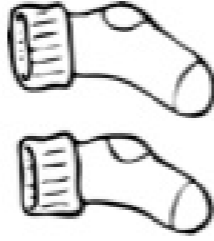
P\_n\_s



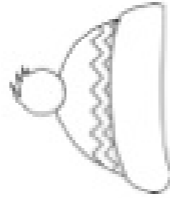
S\_r\_



Gl\_v\_s



S\_cks



Ha\_



Sh\_es

- Dress
- Pants
- Jacket
- Shoes
- T-Shirt
- Socks
- Skirt
- Sweater
- Gloves
- Hat
- Shorts
- Scarf

Name: .....

Class: .....

Date: .....

# Family

1) Word search: Find the words:

J E L C N U R V  
 K A R B F S R W  
 T U E S I E Y F  
 H N H S H E I A  
 N T T T L O G T  
 M E O H S Z O H  
 R M R B R V A E  
 Q X B A E V M R

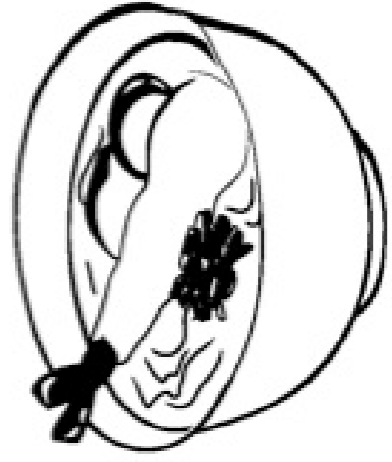
- FATHER
- MOTHER
- SISTER
- BROTHER
- UNCLE
- AUNT

2) Draw 4 relatives:

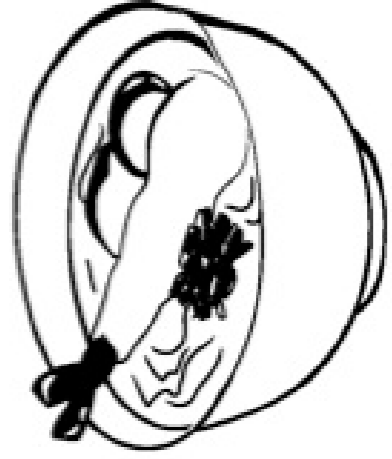
家族や親戚の似顔絵を描きましょう。


3) Make pairs and see if your partner can guess who the relatives are. Then change pairs.

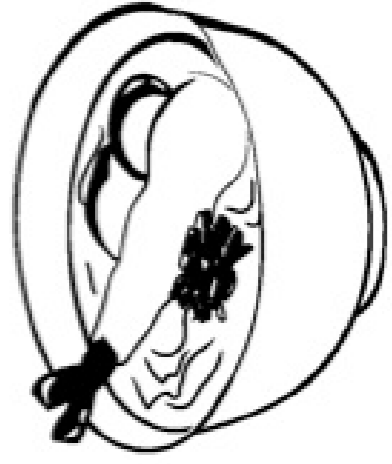
英語を使って、誰の似顔絵か周りの友達に当ててもらいましょう。



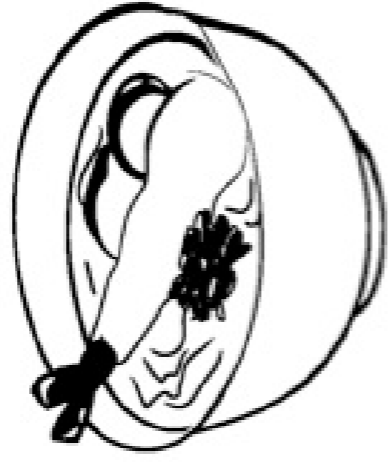
Red  
赤



Blue  
青



Yellow  
黄



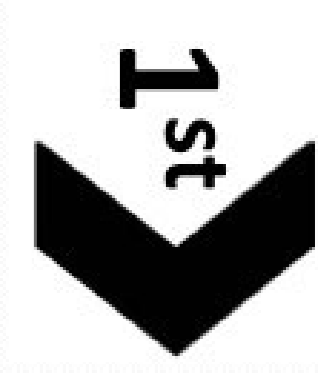
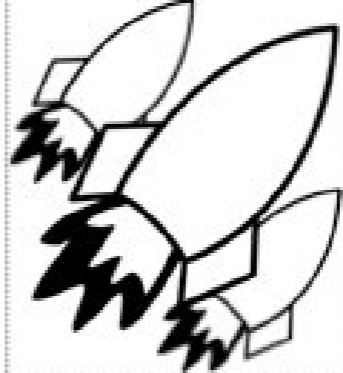
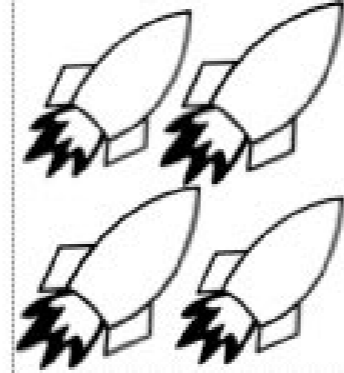
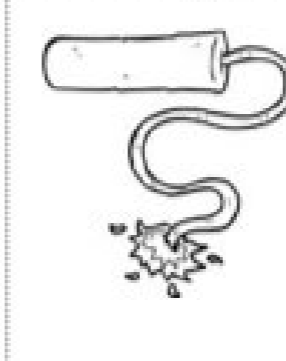
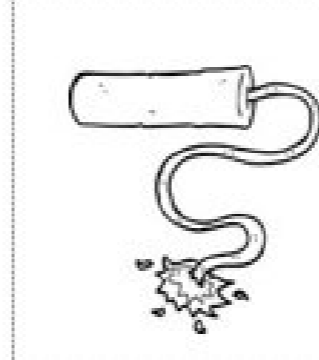
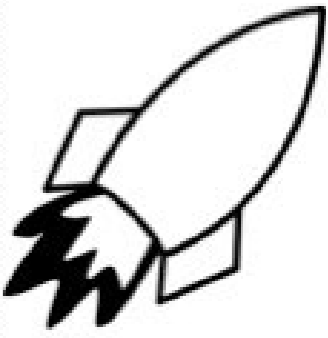
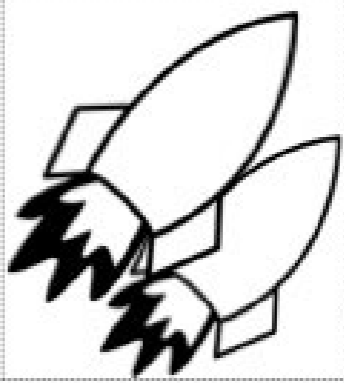
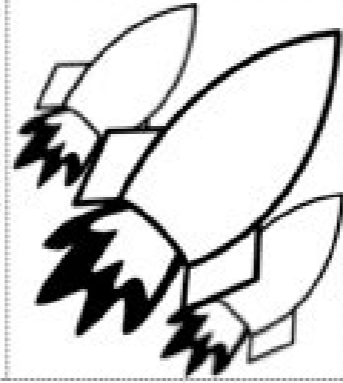
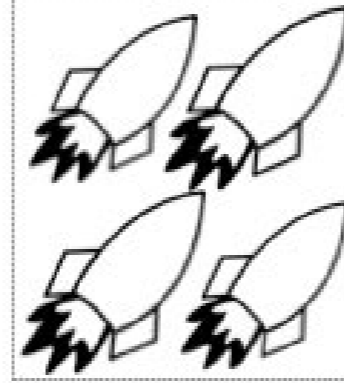
Purple  
紫



Green  
緑



Orange  
オレンジ




Name: \_\_\_\_\_

Find the Olympic events in the grid below:



OLYMPIC  
EVENTS



- archery
- badminton
- baseball
- basketball
- beach volleyball
- boxing
- canoe
- cycling
- decathlon
- discus
- diving
- equestrian
- fencing
- field hockey

- gymnastics
- hammer throw
- high jump
- hurdles
- javelin
- judo
- kayaking
- long jump
- marathon
- pole vault
- relay race
- rowing
- sailing
- shooting

- soccer
- softball
- swimming
- synchronized swimming
- table tennis
- tae kwon-do
- tennis
- triathlon
- triple jump
- volleyball
- water polo
- weightlifting
- wrestling

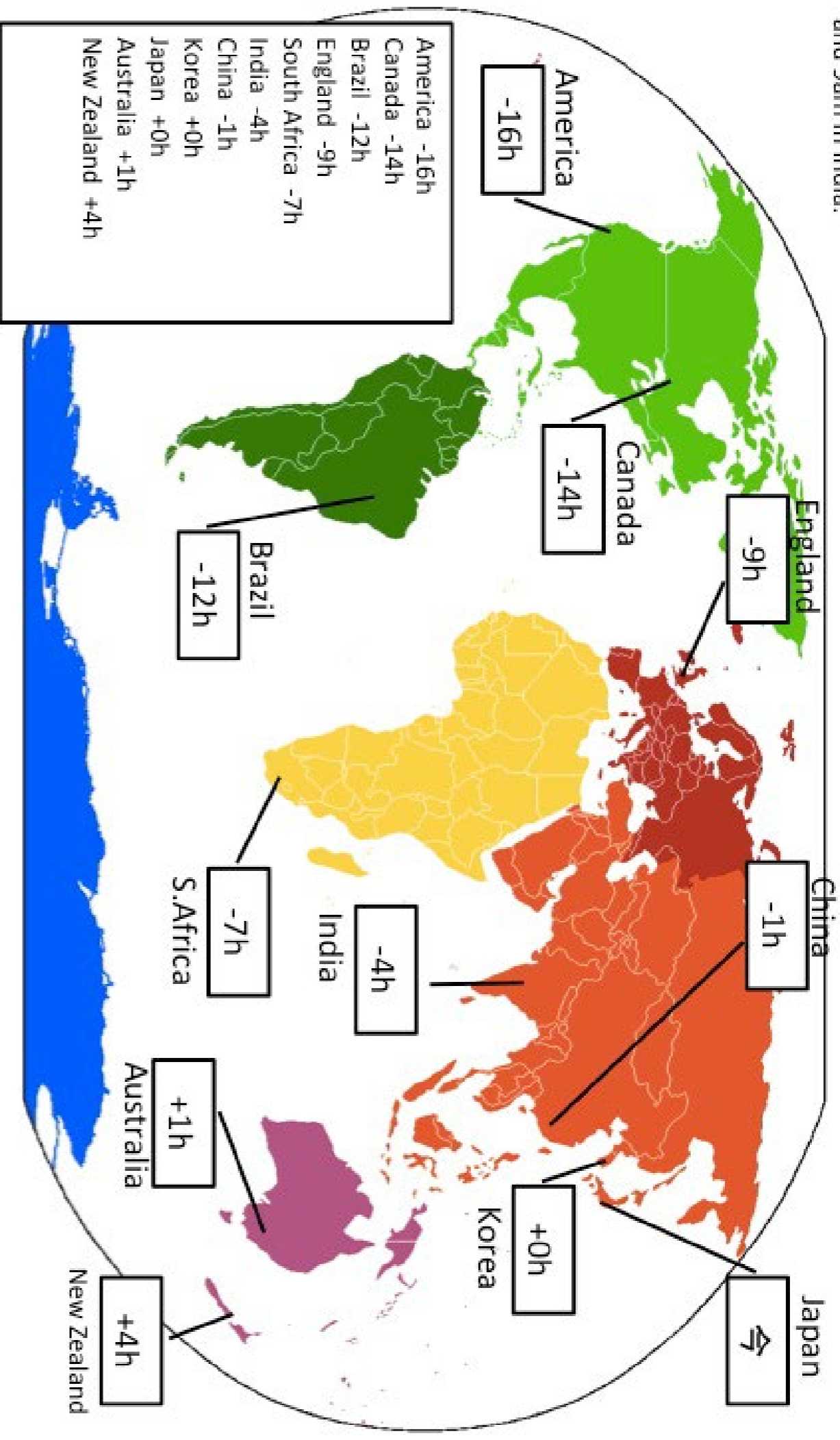


The player rolls a die, all other players go back that number.	さいころ1個をふり、すべてのプレイヤーが、出た目の数だけもどる。						
The player goes into 1 <sup>st</sup> place	1位のところまで、進む。		The player rolls 1 die and goes forward the number on the dice.	さいころ1個をふり、出た目の数だけすすむ。		The player rolls 2 dice and goes forward the sum of the dice.	さいころ2個をふり、トータルの数すすむ。
The player rolls 1 die and goes back the number on the dice.	さいころ1個をふり、出た目の数だけもどる。		The player rolls 3 dice and goes back the number on the dice.	さいころ3個をふり、トータルの数もどる。		The player drops an oil slick on the square they are on. If someone lands on it they roll a dice and go back that number.	今いるところに、オイルを1かたまり落とす。この後に止まったプレイヤーは、さいころ1個をふり、出た目の数だけ戻る。
The player rolls 1 die and goes back the number on the die.	さいころ1個をふり、出た目の数だけもどる。		The player rolls 3 dice and goes back the number on the dice.	さいころ3個をふり、トータルの数もどる。		The player drops 3 oil slicks on the square they are on. If someone lands on it they roll 3 dice and go back that total.	今いるところに、オイルを3かたまり落とす。この後に止まったプレイヤーは、さいころ3個をふり、トータルの数もどる。
Player rolls 1 dice, and chooses a player, they go back the number on the die.	さいころ1個をふり、相手を指名する。相手は、出た目の数だけもどる。		Player rolls 3 dice, and chooses a player, they go back the number on the die.	さいころ3個をふり、相手を指名する。相手は、トータルの数もどる。		Player rolls 4 dice, and chooses a player, they go back the number on the die.	さいころ4個をふり、相手を指名する。相手は、トータルの数もどる。

**Teachers Copy**

Ask what the time is now in English. This is the time for Japan. Use this page to tell the students the time in other countries.

For example, if it is 1pm in Japan, it is 12am in China and 9am in India.

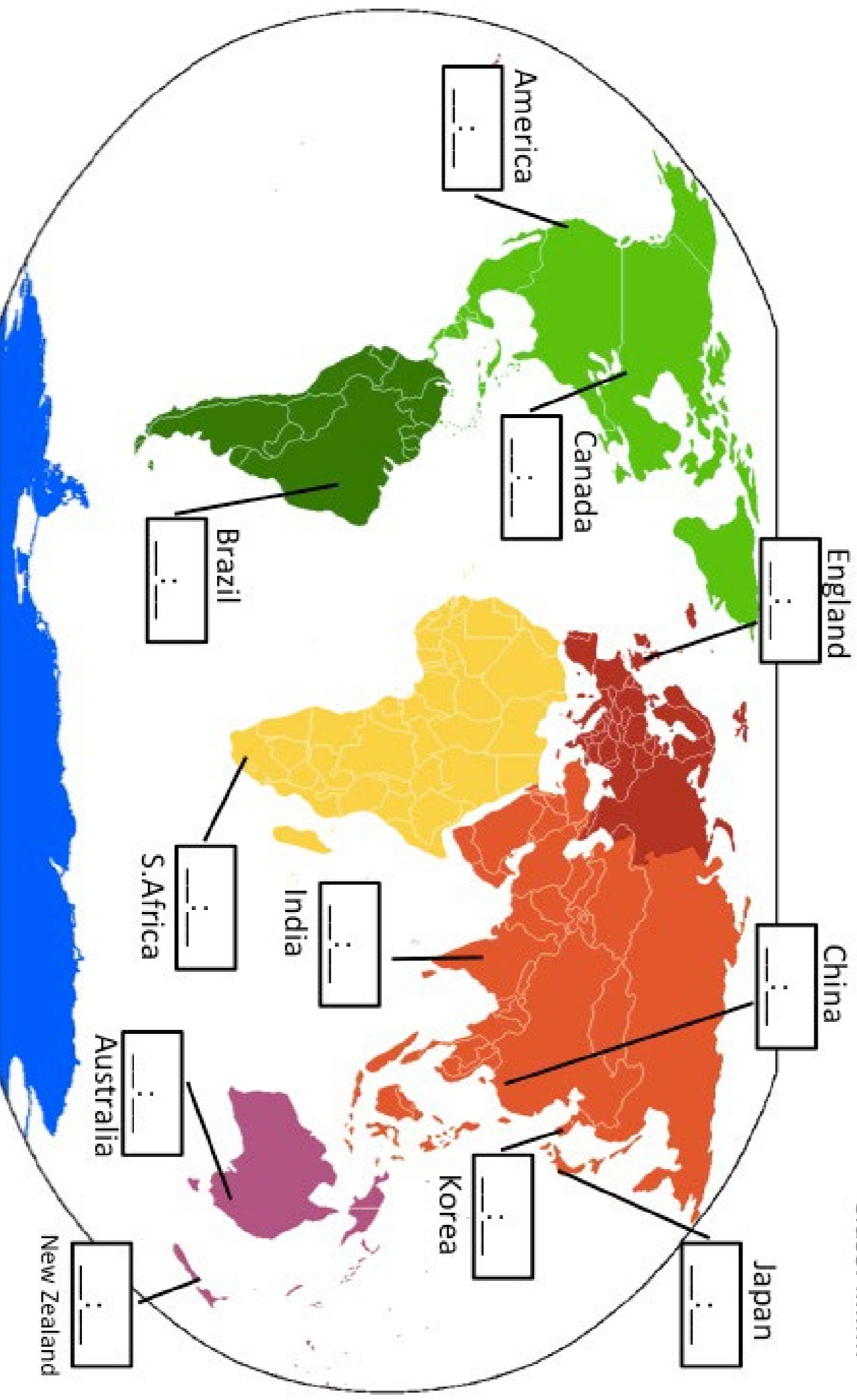


**教師用**  
英語で時刻をたずねる。図は日本の時刻を基準とした場合。このページを使って外国の時刻について教える。  
(例) 日本が午後1時であれば、中国では正午、インドでは午前9時となる。

# What time is it in ...?

Name: .....

Class: .....



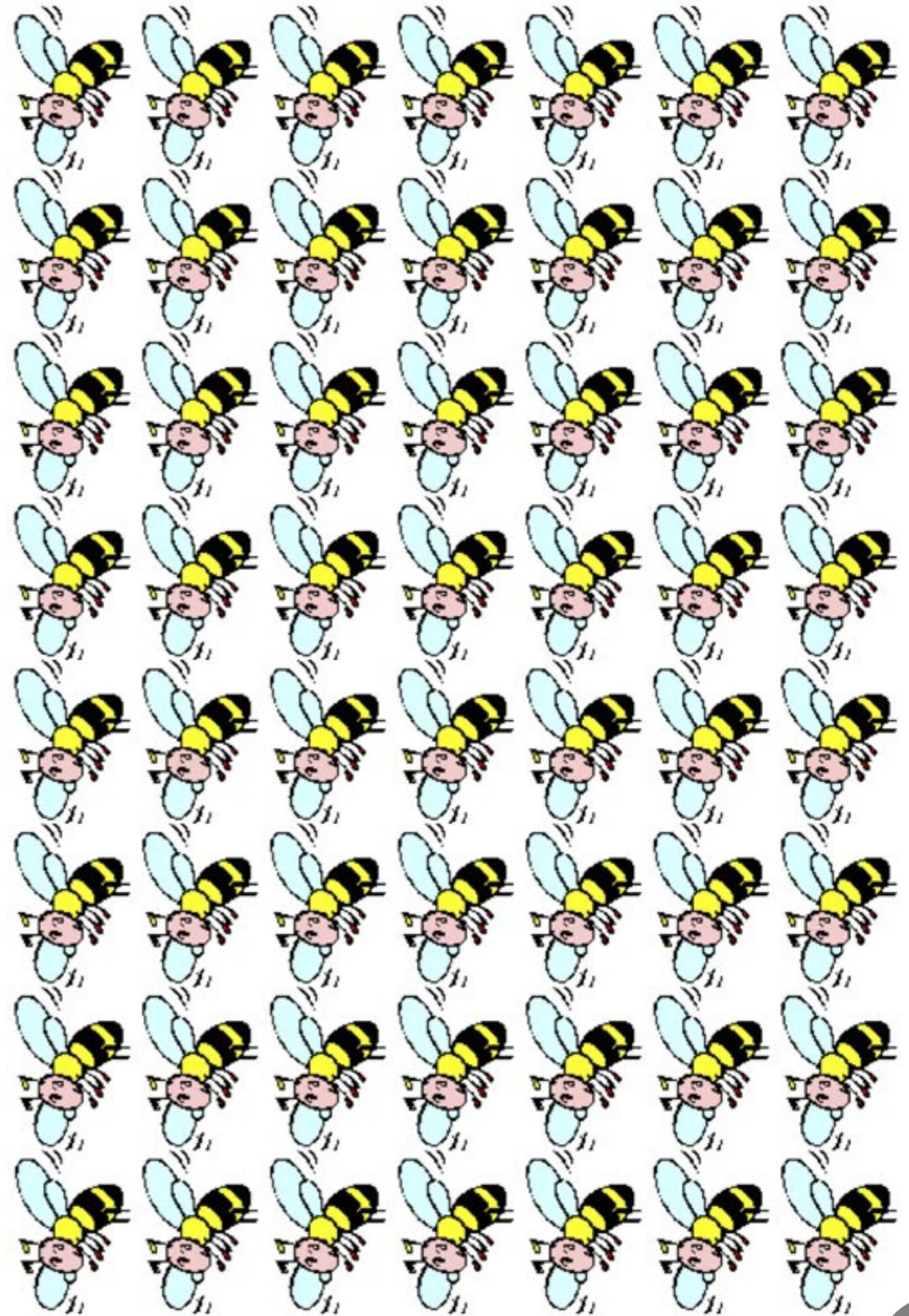
Name: \_\_\_\_\_

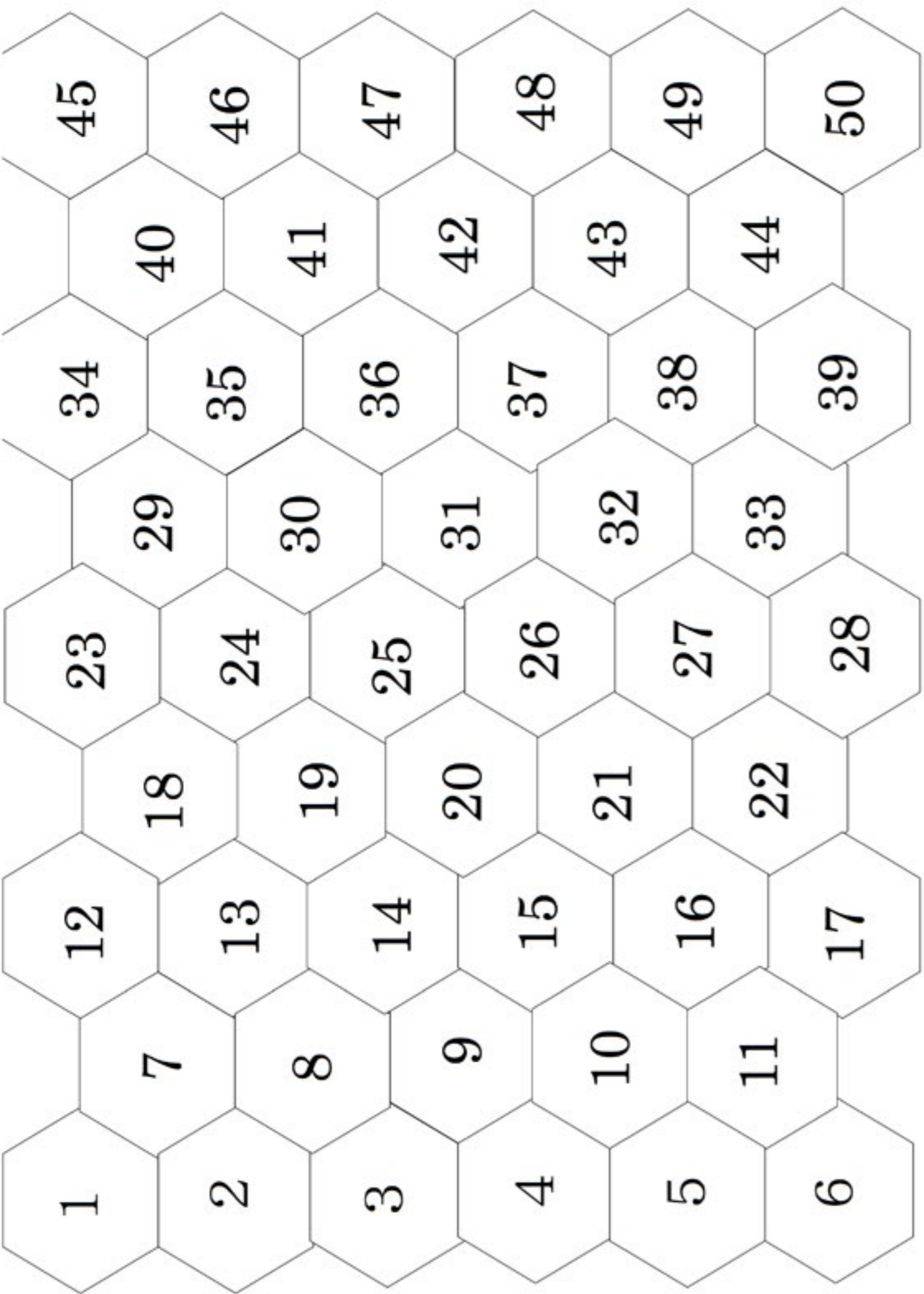
Class: \_\_\_\_\_

# Let's go shopping!

MY CHOICE!

1	2	3	4	5





Name: ..... Class: .....

# Insect Wordsearch

m p s n a i l r z o o v n r c g l w f  
 n s s e p b h j h c f d x a c d o z  
 b b t b w o g m g f f b b t t s r h  
 u f y e v x q a n r i h x e z c m c  
 t k c e c h f f h g r z e r u o g i  
 t r c e n t i p e d e a l p s c c c  
 e f l k j f i z g f w r i n k t a  
 r q x f l y v t f a l z n l h r y d  
 f r b e i c q h b f y w m l p o h a  
 l v v d r a g o n f l y q a v a b m  
 y m o f d l b r w r c v e r j c u v  
 l z e n q f t n m r i t n d j h i f  
 w v t b y f d e u m o s q u i t o w  
 m a n t i s f t q b o l x z k b n a  
 h g m s p i d e r z a n t o g m s q

- Mantis
- Firefly
- Caterpillar
- Ant
- Cockroach
- Bee

- Centipede
- Dragonfly
- Butterfly

- Snail
- Spider
- Hornet
- Cicada
- Fly
- Worms
- Mosquito

## Lesson Plan

Page	Activity	Time

**Notes:**

.....

.....

.....

.....

.....

# Credits

## Text Book

### Design

Gary Wilkinson

### Curation and Compilation

Ben Jacques-Parr

### Translation

Nick Powers & Hiramatsu Sunao

### Proofreading

Mary Vo & Hiramatsu Sunao

### Lesson Plans and Activities

Adam Simonini	Lily Bascombe
Andrew Parkinson	Luke Beatson
Angharad Reynolds	Mary Vo
Arran Chambers	Nicholas Powers-Maher
Benjamin Jacques-Parr	Rachael Houlton
Gary Wilkinson	Rainer Wessels
Gavin Hugh	Saad Chaudhry
Johnathan Perkins	Sylvain Fortin-McCuaig
Julia Collie	Teresa Chin
Kathryn Scurci	Thomas Simmons
Kevin Howard	Yaseen Akhtar

## DVD

### Producing and Directing

Gavin Hugh & Angharad Reynolds

### Starring

Adam Simonini	Lily Bascombe
Andrew Parkinson	Luke Beatson
Angharad Reynolds	Mary Vo
Arran Chambers	Nicholas Powers-Maher
Benjamin Jacques-Parr	Rachael Houlton
Gary Wilkinson	Rainer Wessels
Gavin Hugh	Saad Chaudhry
Johnathan Perkins	Sylvain Fortin-McCuaig
Julia Collie	Teresa Chin
Kathryn Scurci	Thomas Simmons
Kevin Howard	Yaseen Akhtar

