

できることビンゴ →
クラスのすごい人発見

() 組 なまえ _____

領域・形態・時間	話すこと [やり取り] クラス全体（歩いて相手をさがす） 20分×2時間
ねらい	Can you ...? — Yes, I can. / No, I can't. のやり取りで友だちのできることを集める。集めた中から「クラスのすごい人」を見つけ、最後に一言 He[She] can ~! で伝えてみる（この言い方は次の単元U4でくわしく学ぶ）。

やり方 この流れでやってみよう

- 1 Choose 9 actions. Write or draw.
絵カードから9つえらんで、マスにかく（英語でも絵でも日本語でもOK）
- 2 Go! Can you ride a unicycle?
友だちのところへ行って Can you ~? とたずねる
- 3 Yes, I can! → Write the name.
Yes だったら、そのマスに名前を書く（No なら「Thank you!」で次の人へ）
- 4 Three in a line? BINGO!
たて・よこ・ななめが3つそろったら BINGO! と言おう
- 5 Find a superstar! He[She] can ...!
「これはすごい!」と思った人を1人メモして、最後にみんなに伝える

できることビンゴ 9つのマスに、聞いてみたいことをえらんで書こう

1	2	3
4	5	6
7	8	9

上のあきスペースに「できること」、下の線に Yes と答えてくれた友だちの名前を書く。

ことばバンク：

swim

run fast

jump high

play badminton

ride a bike

ride a unicycle

play the piano

play the recorder

play the guitar

sing

dance

draw

do kendama

cook

wash the dishes

clean the room

クラスのすごい人 発見メモ 「へえ、意外！」と思った人を2人まで

なまえ	できること (He[She] can ～.)	すごいと思ったわけ

つかうことば：Can you ～? (～できる?) / Yes, I can. No, I can't. (できる／できない) / Wow! Really? Me, too! (あいづち) / Thank you! (ありがとう) / 発表は This is ～. He[She] can ～!

ルール

①1人につき1マスだけ (同じ友だちで2マス埋めない＝たくさんの人と話すため) ②No と言われたら Thank you! で気持ちよくお別れ ③自分ができるかどうかは関係ない。できない人が損をしないゲーム

☆レベルアップ! Can you ～? のあとに Wow! / Really? / Me, too! を1つ返せたら◎。2時間目は「先生ラウンド」——職員室の先生3人に取材すると、とんでもない「すごい人」が発掘される。

先生へ (運用のコツ・中間指導)

- ・5分たったら中間指導：「Yes をもらったあと、なんて返した？」→ Wow! / Really? / Me, too! を1つ選んで全員で練習→再開。ここを入れないと質問と記名の作業ゲームになる
- ・◎第5時は知技 (Can you ～? と Yes, I can. / No, I can't. が言えているか)、第6時は思判表 (相手や場面に合わせて聞き方・返し方を選んでいるか)。同じシートで見る観点だけを変えるのがコツ
- ・「すごい人」は上手さの順位づけではなく「意外な発見」。先生が最初に「〇〇さんがけん玉できるの、先生知らなかった!」と1例示すと、からかいの方向に流れない

中間指導の進行台本（第5時）

この紙は先生用（1部だけ）：主活動の20分を「1回目 → ことばの補給 → 2回目」のサンドイッチにする先生用の台本。1回目で言えなかったことを、同じ20分のうちに「言えた」に変える——時間は1分も足さない。

20分のサンドイッチ 第5時の主活動20分＝ビンゴ大会①を「サンドイッチ」にする

分	やること	先生のうごき
0-7	ビンゴ大会1回目（歩いて取材）	先生は「Yes / No のあとがつまる子」を見つけておく
7-9	あつめる：言いたかったのに言えなかったこと	「日本語でOK」と先に宣言する。班で1つ選んで記録役が発表（3～4個で十分）
9-12	英語にする：下の補給表から黒板へ	近いものを書き写し、全員で2回ずつ声に出す（先生がその場で英語を作らなくてよい）
12-13	自分の台詞にもどす	さっき言えなかった子が、となりに向かって1回言えたら準備完了
13-20	ビンゴ大会2回目	「補給したことばを1つ使えたら取材名人」。ビンゴのマス の数より、往復の数

ことばの補給表 「言いたかった」を、ここから黒板に書き写すだけ

言いたかったこと	こう言える	ひとこと
すごい！ほんとに？	Wow! Really?	あいづち2連発で、ビンゴが会話になる
わたしもできる！	I can, too!	自分の文に too をつけるだけ
ちょっとだけね	A little!	Yes と No のあいだが言える魔法のひとこと
けん玉って英語で？	kendama（そのまま！）	日本のあそびはそのままいい——kendama, shogi, origami
ざんねん！でもありがとう	No? OK! Thank you!	No と言われても終わり方はある——気持ちよく次へ
あと1マスでビンゴ！	One more!	ゲームのことばも英語で言えると楽しい
先生にもきいてみたい	Can you play the piano?	そのまま職員室でも使える（第6時の先生ラウンドへ）
もう一回言って	One more time, please.	聞き返しは道具

表にないことばが出たら
「さか上がり」「二重とび」のような技のことばは、無理に英語にしない。動きをやって見せて Can you do this?（これできる？）でOK——まちがった英語をその場で作らないことがいちばん大事。

先生へ（この20分の勘どころ）

- ・この20分は主活動そのもの——時間は足さない。2枚目の「5分たったら中間指導」はこの台本の7～12分に統合——進行はこの1枚が正
- ・中間指導は第5時（ほかより1時間早い）。第6時のビンゴ大会②も同じ進行で回せる
- ・できないことを笑わない空気は先生の一言で決まる——「No, I can't. と言えたら、それも英語の力」
- ・はやい子には記録役や「クラスの Yes の数」を数える係を。先生役は頼まない——本人の練習の機会を奪う