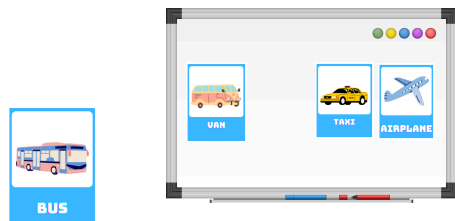


Missing Game

Teacher: "What's missing?"

Students: "bus!"



Place flashcards of the current vocabulary set on the board. Review the meaning and pronunciation of the words and have the students memorize the cards on the board.

Tell the students to close their eyes and take down a card. Once you have taken down a random card, have the students open their eyes and raise their hand to guess the missing card. If they get the word correct, put the card back up on the board and repeat as many times as you like.

Level up: Gradually increase the difficulty each round by increasing the number of cards you take down, and/or changing the order of the cards while the students eyes are closed.

Note: Instead of making physical cards, you can use the "missing game" function in the digital picture dictionary for the for 5th and 6th grade. (2024 Edition of the New Horizon textbooks)

Keyword Game



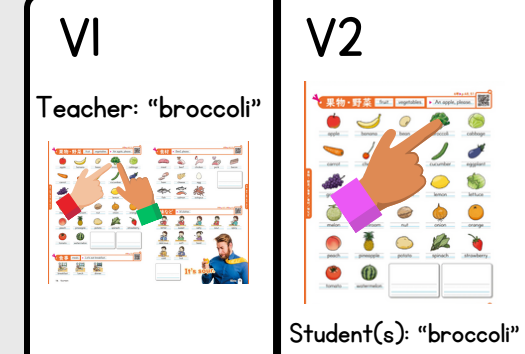
Have the students make pairs and place one eraser in between each pair. Using the current vocabulary set, choose a key word. Say words from the vocabulary set at random. When you say the keyword, the students should grab the eraser.

The student who grabs the eraser first wins. If a student grabs the eraser on the wrong word, they have to sit out for that round.

This game works well in vocabulary sets with similar words, as the students have to listen carefully to the differences.

This game can be played at any grade level and use any vocabulary set. There is little to no preparation needed and is great for developing the students ability to listen for key words.

Pointing Game



Version 1: This version of the pointing game can be played individually or in pairs and requires the use of the students Picture Dictionary (5th and 6th grade), or textbooks (3rd and 4th grade). After teaching the students the vocabulary, say a random word from the vocabulary set. Have the students point to the word that you said in their picture dictionary. When playing in pairs, the fastest student wins.

Version 2: Place flashcards for the current vocabulary set on the board. You can also pull up the digital version of the students Picture Dictionary (5th and 6th grade), or textbook (3rd and 4th grade) on the smart board or projector, if available.

Point to a vocabulary word at random and have the students say the word in english. This version can be played as a whole class together, or in lines.

When playing the line variation of version 2, choose one student at random and ask them "line or row?". Depending on what they pick, the students in their line or row stand and say the word you point to. Point to a different word for each student.

This game can work for any age of student, provided that they have a vocabulary list in front of them, or on the board.

Simon Says



This game is especially good for learning parts of the body! Give the students directions. If you say the key phrase "Simon says" before the action, the students should do the action. If you don't say the key phrase, then the students should not do the action.

For example;
"Simon says touch your toes."
Students that touched their toes would be correct.

"Touch your ears."
Students who touch their ears are incorrect.

If you would like to make the game a competition: Have students that get the action wrong, or do an action when you have not said the key phrase sit down. The last students standing win the game.

Mini teacher: Have the student, or students who won the previous round call out the directions for the next round.

Note: Some students struggle with the phrase "Simon says", to make the game more familiar to them you can change the key phrase to "Sensei says".

サイモンセズ



このゲームは、特に体の部位を学ぶのに適している！児童に指示を出す。動作の前に「サイモンセズ」というキーフレーズを言ったら、児童はその動作をする。キーフレーズを言わなければ、児童はその動作をしてはいけない。

例:
「Simon says touch your toes.」
つま先を触った児童は正解です。

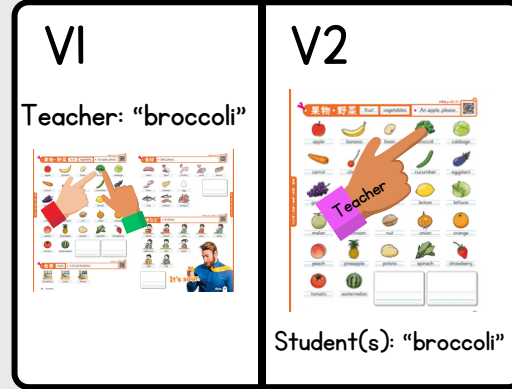
「Touch your ears.」
耳を触った児童は不正解です。

ゲームを競争させたい場合: 動作を間違えた児童、または、フレーズを言わなかったのに動作をした児童に座ってもらう。最後に立っていた児童がゲームに勝ちます。

ミニ教師: 前のラウンドで勝った児童は次のラウンドの指示を言わせる。

ノート: 「サイモンセズ」というフレーズが苦手な児童もいるので、ゲームをより身近なものにするために、キーフレーズを「先生セズ」に変えてもよい。

ポインティングゲーム



バージョン1: このバージョンは、個人でもペアでもでき、児童のピクチャーディクショナリー（5・6年生）または教科書（3・4年生）が必要です。児童に単語を教えた後、ランダムに単語を言う。児童に、ピクチャーディクショナリーで言った単語を指させる。ペアで遊ぶ場合は、早い児童の勝ちとする。

バージョン2: 単語セットのフラッシュカードをボードにはる。スマートボードまたはプロジェクターがあれば、児童のピクチャーディクショナリーのデジタル版またはデジタル教科書を使ってもよい。

ランダムに単語を指さし、児童にその単語を英語で言わせる。このバージョンは、クラス全員で行うことも、列を作って行うこともできる。

バージョン2の列のバリエーションで遊ぶ場合、ランダムに児童を一人選び、「立て・よこ」を聞いて、選んだ単語によって、その列または行の児童は立って、指さした単語を言う。先生は児童ごとに違う単語に指をさす。

このゲームは、児童の目の前に単語リストがあるか、またはボードに書かれていれば、どの年齢の児童にも有効です。

キーワードゲーム



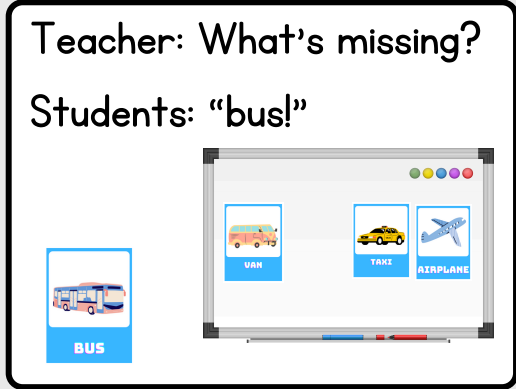
ペアを作らせ、それぞれのペアの真ん中に1つの消しゴムを置かせる。単語セットから1つのキーワードを選ぶ。単語をランダムに言う。キーワードを言ったら、児童は消しゴムをつかむ。

先に消しゴムを取った児童の勝ち。児童が間違った単語で消しゴムを取った場合、そのラウンドは負けとなる。

このゲームは、児童が違いに注意深く耳を傾けなければならないので、似たような単語を使った単語セットで効果的です。

このゲームは、どの学年でも、どの単語セットでもできます。準備はほとんど必要なく、児童が重要な単語を聞き取る力を養うのに最適です。

ミッシングゲーム



単語カードをボードに貼る。単語の意味と発音を復習し、児童はカードを暗記させる。

児童たちに、目を閉じさせる。先生が一枚のカードを取ったら、児童たちに目を開けさせ、欠けているカードを当てるために手を上げさせる。正解したら、そのカードをボードに戻し、何度でも繰り返します。

レベルアップ: カードを取る枚数を増やしたり、児童が目を閉じている間にカードの順番を変えたりして、ラウンドごとに徐々にレベルを上げていく。

ノート: 物理的なカードを作る代わりに、5・6年生用のデジタル絵辞典の「ミッシングゲーム」機能を使うことができます。(ニューホライズン教科書2024年版)