

## Doubt (ダウト)

目的: 単元内のキーワード習得

対象: 3~5年生

時間: 15分

形態: グループ

ルール: トランプのダウトとルールは同じ。

例えば、数字の1~20を習得させたい場合、Let's Try①の後方のピクチャーカード1~20を切り取る。裏面には名前を書く。1班5人で構成されているとすると、3人分のカードを合わせてシャッフルし、同じ数ずつ配る。枚数はトランプと同じぐらいの数が理想的である。じゃんけんで勝った人から時計回りで数字を順番に発音しながら手持ちのカードを裏向けて真ん中に出していく。一人目は「1 (one)」、二人目は「2 (two)」、三人目は「3 (three)」・・・「20 (twenty)」まで順番に出したら、また「1 (one)」に戻る。ただし、自分の番の時にささなければならないカードがない場合がある。その場合は嘘をついて違うカードを出す。例えば「3 (three)」の時に「3 (three)」と発音しながら「10 (ten)」のカードを出す。嘘をついたことがばれなければそのままゲームは続いていく。しかし、嘘をついているのではないかと感じた場合は、「Doubt (ダウト)!」と叫ぶことができる。その時にカードを表に向ける。嘘を見破られた場合は、見破られた人が真ん中に溜まっているカードを全て回収する。「Doubt (ダウト)!」でゲームが中断されるが、続きから再開する。ただし、嘘をついて正しい数字がまだ出されていない場合は、その数字からスタートする。「3 (three)」で「Doubt (ダウト)!」の時は、「3 (three)」から再開する。また、正しいカードを出しているときに、「Doubt (ダウト)!」と言われた場合は「Doubt (ダウト)!」と言った本人が真ん中に溜まっている全てのカードを回収する。その際、ゲームを再開する場合は正しい数字は既に出ているので、その次の数字からスタートする。例えば、「3 (three)」で「Doubt (ダウト)!」の時は、「4 (four)」から始める。最終的に手持ちのカードがなくなったら勝ちというゲームである。心理戦なので子どもたちはわくわくしながらゲームをすることができるし、学年関係なく楽しめる。

このゲームがいろんな単元で応用できる。どの単元でどんな風にできるか紹介したい。



### Let's Try①

Unit3 How many? 1~20のカードを使う。

Unit4 I like blue. 色のカードを使う。The Rainbow Song の順番に沿って色を出していく。

red → yellow → pink → green → purple → orange → blue

Unit6 ALPHABET アルファベットの大文字のカードを使う。A~Z を順番に出していく。

Unit9 Who are you? 動物(十二支)のカード使う。十二支を順番に出していく。

mouse cow tiger rabbit dragon snake horse sheep monkey chicken dog wild boar

### Let's Try②

Unit3 I like Mondays. 曜日のカードを使う。Sunday Monday Tuesday の歌に沿って出す。

Unit6 Alphabet アルファベットの小文字のカードを使う。a~z を順番に出していく。

大文字と小文字のカードを混ぜてやっても良い。

Unit9 This is my day. 日課カードを使う。登場人物の日課の順番に出していく。

5年生

Unit2 When is your birthday? 月のカードを作って使用する。

January~December までを順番に出す。