**Title: Forehead Cards**

**タイトル：頭に貼るカードゲーム**

**Target Group**: 3th Year Elementary (Let’s Try 1 Unit 2)

**学年：**小学校3年生（教科書Let’s Try 1 Unit 2）

**Difficulty Level**: Easy

**難しさ：**簡単

**Activity Objective:** Students will be able to say ten emotions.

**活動の目標：**生徒は英語で１０つの感情を言うことができる。

**Target Sentences:** “How are you?” “I’m good.” “You are hungry.” Etc.

**目的文：**「調子はどうですか？」「私は元気です。」「あなたは空腹です。」など。

**Procedures:** 1) First, the AET will introduce the question “How are you?” and some possible responses with a short song.

**流れ：** １）まず、AETは「調子はどうですか？」という質問と、その質問に対するいくつかの返事を紹介するために、短い歌から始めます。

2) Next, the AET will use PowerPoint to show the question as well as ten feelings that could answer the question. Students should look at the pictures in the PowerPoint and repeat after the AET to practice. After going through once with the AET, the second time through, students should say the words without help from the AET.

2) 次に、AETはパワーポイントを使って「How are you？」という質問とその質問に対する１０つの感情を生徒に見せます。生徒はパワーポイントの写真を見ながら、AETのあとに続いて繰り返します。１回目はAETの助けがあり、クラスで練習しますけど、2回目はAETの助けなしで単語を言います。

3) After this, the AET will show the students some characters. These characters are expressing some kind of emotion. Students should say what emotion the characters are expressing in English.

３）そのあと、AETは生徒にいくつかのキャラクターを見せます。キャラクターは何かの感情を表情します。生徒はどの感情を表情しているのかを英語で言います。

4) Students carefully read the instructions in the PowerPoint for the class’s main activity: forehead cards (see PowerPoint). If any students don’t understand some of the instructions, the HRT should help explain it to them.

4) 生徒はパワーポイントに載っている説明をよく読みます。説明は「頭に貼るカードゲーム」の説明です。本日のメイン活動です（パワーポイント参照）。もし説明がわからない生徒がいたら担任の先生はその生徒を助けます。

5) Students will make groups. Teachers will hand out one deck of cards to each group, as well as one grammar sheet and one answer sheet to every student. Students should look at both sheets while playing the game.

5) 生徒は机を班の形に移動します。先生は各班にカードデッキを１つ配ります。そして、各生徒に文法プリントとカードの答えのプリントを配ります。ゲームをしている間に、生徒は2枚のプリント両方を使った方がいいです。

6) First, the students play rock, paper, scissors to determine who gets to take a card. The winner should take a card from the bottom of the deck since you can see through the top of the cards. Then, without looking at the card, put the card on their forehead to show the other group members. The other group members then look at the hints on the card and say them one by one. Once both hints are read, the student has ten seconds to guess which character they are. If they guess correctly, they receive the card. If they guess incorrectly, or ten seconds pass without guessing anything, they return the card to the deck.

6) ます、カードを取る人を決めるために、生徒はじゃんけんをします。じゃんけんで勝った人はデッキからカードを取りますが、デッキの下から取ります。これは、上から見ると答えがちょっとだけ見えるからです。そして、取ったカードを見てはいけません。取ったカードを見ずに頭に貼って、ほかの人に見せます。班のメンバーはカードのヒントを見ながら、そのヒントを勝った人に言います。２つのヒントは両方言われたら、勝った人は10秒以内にどのキャラクターなのかを予想して言います。正解の場合は、カードがもらえます。正解ではない場合は、もしくは何も言わずに10秒が経った場合は、カードをデッキに戻します。

7) The time limit for the activity is 15 minutes. The person with the most cards at the end of the time limit is the winner and will receive a sticker.

7) 制限時間は15分です。最後に一番カードが取れた人の勝ちです。その人はシールがもらえます。

**Materials and Preparation:** PowerPoint. Laminated cards. Handouts.

**教材や準備物など：** パワーポイント。カード。プリント。

**Division of Labor for AET and HRT:** See “Procedures.”

**AETと担任の先生のやること：**「流れ」を参照。

**Suggestions and Advice:** If students can’t remember some of the emotions for the activity, they can raise their hand to ask one of the teachers. The grammar is still very simple, so there is no need for them to say any of them in Japanese.

**提案やアドバイスなど：** もし生徒は英語の単語が覚えられないことがあったら、手をあげて先生に尋ねるべきです。文法はまだ簡単ですので、日本語で言う必要は全然ありません。