**7．She can run fast. He can jump high.**

**～BINGOゲーム**

目標:・“I can /can’t~.”の表現を使い、自分のできることやできないことを表現することができる。

・“Can you ~?”の表現を使い、友だちにできるかどうかを尋ねることができる。また、“Can you ~?”の質問に対し、“Yes, I can. / No. I can’t.”の表現を使い答えることができる。

対象:小学校5年生

時間:20分

言語材料:＜表現＞“I can /can’t~.” “Can you ~?” “Yes, I can. / No. I can’t.”

　 　 ＜語彙＞play the recorder, play the piano, ride a bicycle, ride a unicycle, dance, run fast, jump high, sing well

準備: ポインティング用絵カード各グループ１枚、BINGO用紙（児童数分）、

BINGO用絵カード（児童数分）

**このタスクの進め方**

**○Pre-task**

1. “Can you ~?” の教師の質問に対し、児童は “Yes, I can.”なら人差し指で絵カードを指し、 “No, I can’t”なら小指で絵カードを指す 。

T: I can swim. Can you swim?

S: Yes, I can. / No, I can’t.

T: I can’t play soccer. Can you play soccer?

S: Yes, I can. / No, I can’t.

T: This is Asada Mao, She can skate very well. Can you skate?

S: Yes, I can. / No, I can’t.

2.プレタスクを通して、“I/He/She can/can’t 〜.の表現に慣れ親しみ、“Can you ~?”に対し “Yes, I can. /No, I can’t.”で自分ができるかできないかを表現することができる。

**○Task**

1．教師はBINGO用紙を配る。

2．児童はBINGO用紙に9枚絵カードを選んで貼る。

3．BINGO用紙を持ち教室内を歩き、相手を見つけじゃんけんをし、順番を決める。

4．勝った児童から、 “I can swim. Can you swim?”と負けた児童に尋ねる。(もし、できないものであれば、“I can’t swim. Can you swim?” と尋ねる。)

5．負けた児童が“Yes, I can.” と答えれば、丸をつけNameのところに名前を書く、“No, I can’t. ”であれば、丸を付けることができない。(名前も書くこともできない。)

6．負けた児童も同様に尋ねる。

7．お互い一回ずつ質問したら“Bye-bye”と言い、次の相手を探す。

時間内にできるだけ質問をし、ビンゴを多く作る。

**ワンポイント・アドバイス**

・絵カードを選ぶときは、できるものとできないものをまんべんなく入れるようにする。

・友だちの名前はできるだけ ローマ字で書くようにする。

Ami Koike