



Teacher's Guide for  
*Let's Play Hopscotch and Let's Jump Rope*



『石蹴りしよう、縄跳びしよう』  
教師用ガイド



**岩手大学**  
Iwate University



独立行政法人

**国際交流基金日米センター**

©2007 Education Development Center, Inc. These materials were created in partnership with Iwate University's Faculty of Education, Department of English Education with support from The Japan Foundation Center for Global Partnership.

©2007エジュケーション・ディベロプメント・センター（教育開発センター）

これらの教材は、岩手大学教育学部英語教育科の協力と国際交流基金(ジャパンファウンデーション)日米センターの援助により作成されました。

# Let's Play Hopscotch and Let's Jump Rope

## 石蹴りしよう、縄跳びしよう

Author: Sarah Hughes  
著者：サラ・ヒューズ

### SUMMARY:

These two books introduce two common games played by American children.

### OVERALL OBJECTIVES:

By reading these books and engaging in the different activities, students will:

- Recognize and appreciate differences and similarities across cultures with regards to the kinds of games children enjoy playing.
- Understand the importance and value of playing games.

### 概要：

この二冊の本ではアメリカの子どもたちの間でよく行われている二つの遊びを紹介する。

### 全体的な目標：

この本を読み、様々な活動に参加することで、児童は以下のことを学ぶ：

- 子どもたちが楽しむ遊びについて、文化を越えて類似点や相違点があることを認識し、それぞれを尊重する気持ちを持つ。
- 遊びをすることの大切さと価値について理解する。

---

---

# INDEX

READ

STORY

## READING THE BOOK

1

ACTIVITY

1

## LET'S PLAY HOPSCOTCH AND JUMP ROPE

In this activity, students will play hopscotch and jump rope in order to compare the way they play the game with that of the American children in the books.

5

ACTIVITY

2

## MY FAVORITE GAME

In this activity, students will draw and talk about their favorite Japanese game.

11

ACTIVITY

3

## INTRODUCING JAPANESE GAMES

In this activity, students will write and illustrate a short book on how to play popular Japanese games like Darumasan ga koronda and Doro-Kei.

15

---

Note: The time specified for each activity is an estimate. Please feel free to modify parts of an activity in order to meet the amount of time you have allotted for it.

# 索引

## 読む物語

読み聞かせ

2

## 活動1

石蹴りしよう、縄跳びしよう

この活動では、石蹴りと縄跳びをして、自分たちの遊び方とアメリカの子どもたちの遊び方を比較する。 6

## 活動2

私の大好きな遊び（ゲーム）

この活動では、児童は自分の好きな日本の遊び（ゲーム）について、絵を描いたり話し合ったりする。 12

## 活動3

日本のゲームの紹介

この活動では、児童は日本でなじみのあるゲーム（「だるまさんが転んだ」や「どろけい」）の遊び方についての短い本を作る。 16

注：それぞれの活動時間は大まかなものです。活動内容は授業時間に応じて任意に行ってください。

# Let's Play Hopscotch And Let's Jump Rope

---

## TOTAL TIME REQUIRED

1 class session (45 minutes)

---

## PRE-STORYTELLING SESSION

Time Required: 10 minutes

Before beginning the storytelling session, show students the front cover of the books and ask the following questions to facilitate class discussion and participation.

- What kinds of games do you like to play with your friends?
- Have you ever played hopscotch or jumped rope? Do you like these games? Why or why not?

Introduce the books by saying that they will read and look at pictures of American children playing hopscotch and jumping rope.

---

## STORYTELLING SESSION

Time Required: 15 minutes

Read the books to the class. Ask the students to look carefully at the pictures as you read the story.

(Note: If your students are not familiar with hopscotch, you may read the following hopscotch instructions at any point while reading Let's Play Hopscotch.

This can help them understand the game.

- In a hopscotch game, the first player throws the marker (or stone) on the first square, which has a number "1". Then, the player hops over the square. If there are two squares side by side, he/she should have a foot in each square. If it is a single square, he/she should hop onto the square on one foot. The player then hops up to the top, turns and hops back down. When the player comes to the square with the marker on it, he/she picks it up, then hops or jumps onto that square. Then, the next player has his/her turn and does the same thing. After everyone has their turn, the first player then moves onto the next number by throwing the marker on the second square and so on. If a player throws the marker onto a square and it misses, the other person gets a shot. If a player stands on a line, or outside of it, or puts both feet down when he should be hopping, he/she loses that chance and the other person gets a shot. The player who loses his/her chance will need to repeat the number he/she missed. The winner is the first player to reach the square with the highest number on the floor.)

---

## POST-STORYTELLING SESSION

Time Required: 20 minutes

After reading the story, ask the following questions to facilitate class discussion and participation. This should be done as a whole class discussion.

# 石蹴りしよう、縄跳びしよう

読む  
物語

## 総所要時間

1授業時間（45分）

## 読み聞かせの前の活動

所要時間：10分

物語を読み聞かせる前に、児童に本の表紙を見せ、以下の質問をすることで、クラスの話し合いを促し、児童が積極的に参加できるようにする：

- みなさんは友達とどんな遊びをするのが好きですか？
- 石蹴りや縄跳びをしたことがありますか？そのような遊びは好きですか？それはどうしてですか？

これからアメリカの子どもたちが石蹴りと縄跳びをするお話しを読み、絵を見ていくと児童に伝えて本を紹介する。

## 物語の読み聞かせ

所要時間：15分

クラスに本を読んで聞かせる。児童には、物語を聞いている間に絵を注意深く見るように伝える。

(注：もし児童が石蹴りになじみがなかったら、Let's Play Hopscotchを読んでいながら、以下の石蹴りの説明を加える。どの時点で読んでもよい。児童がこの遊びについて理解できるように。)

- 石蹴り遊びでは、最初の人には1という番号がつけられた一つ目の四角に目印(小石)を投げます。そしてその四角を跳び越します。もし二つの四角が並んでいる場合は、それぞれの四角の中に足を片方ずつ入れます。四角が一つだけのときには、片足でその四角に跳んで入ります。それから、いくつか描いてある四角の上の方の四角に向かって跳び、一番上の四角に着いたら向きを変え、下の方に向かって跳んで戻ります。小石の入っている四角にたどり着いたら、石を拾い上げてからその四角に跳んで入ります。そして、次の人の番となり、同じように続けていきます。全員が終わったら、最初の人二つ目の四角に石を投げて、次の番号に移ります。これを続けます。もし小石を四角に投げて、はずしてしまったら、他の人の番になります。もし線の上に立ったり、四角からはみだしたり、片足で跳ばなければならないときに両方の足をおろしたりしてしまう人がいたら、その人は自分のチャンスを失い、他の人の番になります。自分のチャンスをなくした人は、自分が失敗した数字を再び繰り返す必要があります。一番最初に最も大きな数字の書いてある四角にたどり着いた人が勝ちです。

#### A. Insight Questions

- Do the children in the book play hopscotch and jump rope the same way as you do? How are they different or the same with the way you play hopscotch and jump rope? (Note: To help students answer these questions, ask them about the minimum and maximum number of players they usually have to play hopscotch or jump rope, the kinds of rules they have, the different levels of difficulty, special moves or tricks they have when playing the games, etc.)
- Which one do you enjoy playing more – hopscotch or jump rope? Why?

Lead students to the conclusion that American children enjoy and play similar games as Japanese children do. Depending on which activity you are going to use for the next session, give a brief introduction of what they will expect in the next session and where applicable, give them their homework as well.

## 読み聞かせた後で

所要時間：20分

物語を読んだ後、クラスの話し合いを促し、児童が積極的に参加できるように以下のことを質問する。クラス全体での話し合いとする。

### A. 物語の内容理解を深めるための質問

- 本の中の子どもたちは、みなさんと同じようなやり方で石蹴りや縄跳びをしていますか？みなさんの方法とどんなところが違って、どんなところが同じですか？（注：児童がこの質問に答えやすいように、児童に自分たちが石蹴りや縄跳びをするときにはたい最大、最小何人でやらなければならないか、どんなルールがあるか、難易度のレベル、遊ぶときの特別な動きや特徴があるかななどを、尋ねてみる。）
- 石蹴りと縄跳び、どちらで遊びたいですか？それはどうしてですか？

アメリカの子どもたちは日本の子どもと同じような遊びをして楽しむという結論に児童を導くようにする。次の時間にどの活動を行うかに応じて、次の授業の内容を予告し、適宜宿題の指示を与える。

# Let's Play Hopscotch And Jump Rope

---

**GRADE LEVEL**

1 – 3

---

**TIME REQUIRED**

1 class session (35 – 45 minutes)

---

**DESCRIPTION OF THE ACTIVITY**

In this activity, students will play hopscotch and jump rope in order to compare the way they play the game with that of the American children in the books.

---

**OBJECTIVES**

Students will learn to:

- Appreciate similarities and differences with the way Japanese children play hopscotch and jump rope to that of American children.
- Understand how games are not only fun but also a way for children to connect with one another.

---

**MATERIALS NEEDED**

- Chalk or masking tape
- Jump ropes
- The books “Let’s Jump Rope” and “Let’s Play Hopscotch”

---

**PROCEDURE****1. Play hopscotch and jump the rope (15 – 20 minutes)**

Divide the class into groups of 3 to 5 students and have some groups play hopscotch while other groups jump rope.

**Hopscotch:** Draw hopscotch boards on the ground with a piece of chalk or use masking tape. Give students the following instructions:

- Decide among yourselves who will be the first player and so on. Here are the rules: In a hopscotch game, the first player throws the marker (or stone) on the first square, which has a number “1”. Then, the player hops over the square. If there are two squares side by side, he/she should have a foot in each square. If it is a single square, he/she should hop onto the square on one foot. The player then hops up to the top, turns and hops back down. When the player comes to the square with the marker on it, he/she picks it up, then hops or jumps onto that square. Then, the next player has his/her turn and does the same thing. After everyone has their turn, the first player then moves onto the next number by throwing the marker on the second square and so on. If a player throws the marker onto a square and it misses,

# 石蹴りしよう、縄跳びしよう

**対象学年**  
1～3年

**所要時間**  
1 授業時間（35～45分）

## 活動の概要

この活動では、石蹴りと縄跳びをして、自分たちの遊び方とアメリカの子どもたちの遊び方を比較する。

## 目標

児童は以下のことを学ぶ：

- 日本とアメリカの子どもたちの石蹴りと縄跳びの遊び方の類似点と相違点を理解する。
- 遊びはただ楽しいだけでなく、子どもたちの絆をどのようにして深めているのかを理解する。

## 用意するもの

- チョークまたはマスキングテープ（保護用テープ）
- 縄跳び縄
- 本『石蹴りしよう、縄跳びしよう』

## 指導の手順

### 1. 石蹴り、縄跳び遊びをする（15～20分）

クラスを3～5人のグループに分けて、石蹴りをするグループ、縄跳びをするグループに分ける。

石蹴り遊び：チョークやマスキングテープを使って地面に石蹴り盤を描き、児童に以下の指示を与える：

- 誰が最初にやるか、みなさんで順番を決めてください。ルールは次のようになります：石蹴り遊びでは、最初の方は1という番号の四角に小石を投げます。そしてその四角を飛び越します。もし二つの四角が並んでいる場合は、それぞれの四角の中に足を片方ずつ入れます。もし四角が一つるときには、片足で四角に入ります。それからいくつか描いてある四角の上の方の四角に向かって跳んでいき、一番上の四角に入ったら次に向きを変えて、下の方に跳んで戻ります。小石の入っている四角にたどり着いたら、石を拾い上げてその四角へ跳んで入ります。それから、次の人の番になり同じように進めていきます。全員が終わったら、最初の人

the other person gets a shot. If a player stands on a line, or outside of it, or puts both feet down when he should be hopping, he/she loses that chance and the other person gets a shot. The player who loses his/her chance will need to repeat the number he/she missed. The winner is the first player to reach the square with the highest number on the floor.

**Jump rope:** Provide each group with a jump rope. Have students look at the pictures in the book and do the same jump rope moves as the ones portrayed in the book. If they are familiar with this game, ask them to prepare one special jump rope move they know that was not portrayed in the book.

**Optional Task:** You may mention a short history of hopscotch and jump rope before the game.

- Hopscotch began hundreds of years ago in Britain. The original hopscotch courts were over 100 feet long and were used for military training exercises.
- Jump rope activity can be traced back to 1600 A.D. when the Egyptians used vines for jumping.

**Possible English Language Lesson:**

You may have students repeat the numbers in English before they start playing so that they can recite the numbers while they jump rope or play hopscotch. Or, you may have students say “ready, set, go” every time a new player starts the game. You may also teach your students the following rhyme in English as they jump rope:

Apples, peaches, pears and plums  
Tell me when your birthday comes,  
January, February, March, April, May, June, July, August, September,  
October, November, December

For additional jump rope rhymes, check out the following website:  
[http://www.gameskidsplay.net/jump\\_rope\\_rhymes/](http://www.gameskidsplay.net/jump_rope_rhymes/)

## 2. Discuss the games (10 – 15 minutes)

Ask students the following questions:

- Is this version of hopscotch different from the way you play it? How? Do you know if there are any differences?
- What rules do you have when playing hopscotch?
- How is the way that American children jump rope similar to the way you jump rope? How is it different?
- What rules do you have when playing jump rope?

Write down students' answers.

Ask each group of students to show off their special jump rope move. For difficult and interesting jump rope moves, you may ask them to teach those to their classmates.

が二番目の四画に小石を投げて、次の番号に移り、同じように続けていきます。もし四画に石を投げて、はずしてしまったり、他の人の番になります。もし線の上に立ったり、はみ出したり、片足で跳ばなければならないときに両足を下ろしてしまったり、その人は自分のチャンスを失い、別の人番になります。チャンスを失った人は、その番号をもう一度繰り返して跳ばなければならないとします。一番最初に最も大きな番号の書いてある四画にたどり着いた人が勝ちです。

縄跳び遊び：それぞれのグループに縄跳び縄を渡す。児童に本の中の絵を見せ、その絵の中の人と同じように縄跳びをさせる。児童がこの遊びに親しんでいる場合は、児童に自分たちが知っていて、本に描かれていない、特別な縄跳びのとび方を一つ用意しておくように伝える。

オプション：遊びの前に、簡単に石蹴りや縄跳びの歴史について話してみてもよい。

石蹴り遊びはイギリスで数百年前に始まりました。もともとの石蹴り遊びは、軍事訓練の練習として用いられていて、100フィート以上の長さの中庭で行われました。

縄跳び遊びは、紀元前1600年に始まります。エジプトの人々は縄跳びのためにブドウのつるを使っていました。

英語活動として：

児童が縄跳びや石蹴りをしている間に、全員が英語で数字を声に出して言えるように、ゲームを始める前に繰り返し練習させる。また、新しい人が始める前には、児童に“ready, set, go”（位置について、用意、始め）と言わせてもよい。

児童が縄跳びをしながら言えるような、以下の英語のライム（韻をふんだことば）を教えてもよい：

りんご、もも、梨、プラム

あなたの誕生日はいつか教えて

1月、2月、3月、4月、5月、6月、7月、8月、9月、10月、11月、12月

その他の縄跳びのときに使えるライムについては、次のウェブ・サイト参照。[http://www.gameskidsplay.net/jump\\_rope\\_rhymes/](http://www.gameskidsplay.net/jump_rope_rhymes/)

## 2. 遊び(ゲーム)について話し合う (10～15分)

児童に以下の質問をする：

- この石蹴り遊びは、みなさんのやり方とは違っていますか？どのように違っていますか？どんな違いがあるか分かりますか？
- みなさんが石蹴りをするとき、どんなルールがありますか？
- アメリカの子どもたちの縄跳びは、みなさんの縄跳びのやり方とどのように似ていると思いますか？どんなふうに違いますか？

### **3. Conclude the activity (10 minutes)**

Ask students the following questions:

- What new things did you learn from this activity?
- Do you think it is important for children to play games? Why?

Summarize main points of the discussion. Lead students to understand that games are not only fun but they can also

- help them connect with their friends,
- learn about the importance of following rules, and
- appreciate the value of sportsmanship.

Games are ways for people from different cultures to connect and interact with one another. One good example is the Olympic games, where people from different parts of the world play and compete with one another. Baseball, which is popular in both the United States and Japan, is another good example.

- みなさんが縄跳びをするときのルールは何ですか？

児童の答えを書き出す。

それぞれのグループに、縄跳びの特別な跳び方をクラスみんなに見せるように指示する。そして、難しい跳び方やおもしろい跳び方をクラスみんなに教えるように伝える。

### 3. 活動のしめくくり (10分)

児童に以下の質問をする：

- この活動を通してどんなことを新しく学びましたか？
- 子どもたちにとって遊ぶことは大切だと思いますか？それはどうしてですか？

話し合いの要点をまとめる。児童を以下のように導く。

- 遊び(ゲーム)が楽しみのためだけでなく、友達と絆を深めるきっかけとなることを理解する
- ルールに従うことの重要性を学ぶ
- スポーツマンシップの価値を大切にすること

遊び(ゲーム)は、異なる文化を持つ人々がお互いにつながり、ふれあいを持つことを可能にする方法である。たとえば、オリンピックでは、世界の様々な国の人々が競技に参加し、野球はアメリカと日本で人気があるなどが、そのよい例である。

# My Favorite Game

---

**GRADE LEVEL**

1 – 3

---

**TIME REQUIRED**

1 class session (45 minutes)

---

**DESCRIPTION OF THE ACTIVITY**

In this activity, students will draw and talk about their favorite Japanese game.

---

**OBJECTIVES**

Students will learn to:

- Share their thoughts about their favorite Japanese game.
- Use spoken language to explain the mechanics of their favorite game.
- Express their artistic abilities and creativity through drawing.
- Appreciate similarities and differences with regards to favorite games played by Japanese and American children.

---

**MATERIALS NEEDED**

- Drawing paper
- Color markers/crayons/color pencils
- Pictures of American children playing a game (Please see CD for digital copies of pictures.)

---

**PROCEDURE****1. Assign task (5 min)**

(Note: You may assign the task to students prior to the class session so they can bring samples of their favorite Japanese games. For example, board games, computer games, etc. Example of board games are chess (shogi) and backgammon (sugoroku).)

Introduce the activity by explaining the following:

- American children like to play hopscotch and jump rope. They also play all kinds of other games. Take a look at these pictures of American children playing their favorite games. I will read to you what they say. (Use attached handout.)

How about you? Do you like the same games as these children? What is your favorite game? Draw a picture of your favorite game and be prepared to answer the following questions when you present your drawing in front of the class:

# 私の大好きな遊び（ゲーム）

対象学年  
1～3年

所要時間  
1 授業時間（45分）

## 活動の概要

この活動では、児童は自分の好きな日本の遊び（ゲーム）について、絵を描いたり話し合ったりする。

## 目標

児童は次のことを学ぶ：

- 自分の好きな日本の遊び（ゲーム）について意見を交換する。
- 好きな遊び（ゲーム）の手順を言葉を使って（口頭で）説明する。
- 絵を描くことを通して、芸術的な感性や創造性を発揮する。
- 日本とアメリカの子どもが行う遊び（ゲーム）について、類似点や相違点を理解し尊重する。

## 用意するもの

- 画用紙
- カラーマーカーペン、クレヨン、色えんぴつ
- アメリカの子どもが遊んでいる写真（付属CDの写真参照）

## 指導の手順

### 1. 課題の指示（5分）

（注：児童が自分の好きな日本の遊び（ゲーム）の見本を持ってくることができるよう、授業の前にあらかじめ課題を指示していてもよい。たとえば、ボードゲームやコンピュータゲームなど。チェス（将棋）やバックギャモン（スゴロク）などが、ボードゲームと呼ばれる盤を使ったゲームの例です。）

以下の指示を与えて、活動を紹介する：

- アメリカの子どもたちは石蹴りや縄跳びで遊ぶのが好きです。また、他にも色々なゲームで遊びます。この写真を見てください、アメリカの子どもたちが大好きな遊びをしています。これからこの子どもたちが何と言っているのか読んでみます。（付属のプリントを使用）

みなさんはどうでしょうか？みなさんもこの子どもたちと同じような遊び（ゲーム）が好きですか？みなさんはどんな遊び（ゲーム）が好きですか？ 自分の好きな遊び（ゲーム）の絵を描いてもらいます。そして

- Why is it your favorite game?
- How is it played?
- When did you first learn how to play it?
- Who taught you to play it?
- With whom do you play it?

## 2. Share (30 min)

Ask each student to go to the front of the class to talk about their favorite game. On the board, write down a list of the games mentioned.

### **Possible English Language Lesson:**

You may ask your students to begin their presentation by saying “My favorite game is.”

## 3. Conclude the activity (10 min)

Look at the list on the board with students and ask the following questions:

- Which game is the most popular?
- How many of these games are played indoors? How many are played outdoors?
- How many of these games are played individually? How many are played with friends?
- How many of these games involve physical activity or exercise (i.e. jumping, running, etc.)?
- How many of these games involve testing one’s mental skills?
- How many of these games involve competitive play meaning someone has to win? How many do not?
- How many of these games involve role-playing? How many do not?
- What are some games that you like that are similar to what the American kids in the pictures like?

Based on the answers to the questions, come up with general observations about what the students in your class prefer in a game.

みなさんがクラスの前で絵を発表するときには、次の質問に答えられるようにしてください：

- なぜその遊び（ゲーム）が好きなのですか？
- それはどうやって遊びますか？
- その遊び方を初めて知ったのはいつですか？
- 誰が教えてくれたのですか？
- 誰と一緒に遊びますか？

## 2. 発表 (30分)

児童一人ずつクラスの前で、自分の好きな遊び（ゲーム）について話すように指示する。黒板に児童が発表した遊び（ゲーム）を書き出していく。

.....  
英語活動として：  
児童に “My favorite game is” というフレーズを使って発表を始めさせてもよい。  
.....

## 3. 活動のしめくくり (10分)

黒板のリストを児童と一緒に見ていきながら、以下の質問をする：

- どの遊び（ゲーム）が一番人気があるでしょうか？
- この中で、室内でできるものはいくつありますか？外で遊ぶものはいくつありますか？
- 一人でする遊び（ゲーム）はいくつありますか？友達と一緒に遊ぶものはいくつありますか？
- 体を動かしたり、運動したりする遊び（ゲーム）はいくつありますか？(たとえば、跳ねたり、走ったりなど)
- 頭を使う(知能を試すような)遊び（ゲーム）はいくつありますか？
- 勝ち負けを競う遊び（ゲーム）はいくつありますか？競わないものはいくつありますか？
- ゲームをやる人が主人公になるようなロール・プレイ・ゲームはいくつありますか？そうではないものはいくつですか？
- 写真のアメリカの子どもたちが好きなものと似たもので、みなさんの好きな遊び（ゲーム）は何ですか？

質問の答えをもとに、クラスの児童がどんなゲームを好むかという、一般的な傾向を見出す。

# Introducing Japanese Games

---

## GRADE LEVEL

3 - 6

---

## TIME REQUIRED

1st class session (10 minutes) (\*excludes time the students need to work on their project)

2nd class session (35 minutes)

---

## DESCRIPTION OF THE ACTIVITY

In this activity, students will write and illustrate a short book on how to play popular Japanese games like Darumasan ga koronda and Doro-Kei.

---

## OBJECTIVES

Students will learn to:

- Use written language to explain the mechanics of popular Japanese games.
- Express their artistic abilities through drawing or taking pictures to explain how the games are played.
- Appreciate popular Japanese games.

---

## MATERIALS NEEDED

- Drawing papers
- Color markers/crayons/color pencils
- Folder
- Disposable camera (optional)

---

## PROCEDURE

### *1st Class Session*

#### **1. Assign the task (10 minutes)**

Divide the class in groups of 3 to 4. Give the following instructions:

- You will write and illustrate a 6 – 8 page long book about popular Japanese games such as Darumasan ga koronda and Doro-Kei. The purpose of the book is to introduce American kids to these games. You will write a short description of what the game is, list down the rules of the games, and create illustrations or take pictures to show how the game is played.

Have each group pick what game they would like to write about or you can assign the game to them. (Note: You may also ask students what other games they would like to write about. Make sure that these are games that involve

# 日本のゲームの紹介

## 活動 3

**対象学年**  
3～6年

### 所要時間

1 時間目(10分)(児童が課題に取り組む時間は除く)  
2 時間目(35分)

### 活動の概要

この活動では、児童は日本でなじみのあるゲーム(「だるまさんが転んだ」や「どろけい」)の遊び方についての短い本を作る。

### 目標

児童は以下のことを学ぶ：

- 日本で人気のある遊び(ゲーム)の手順を書いて説明する。
- その遊び(ゲーム)がどのように行われるか説明するために、絵を描いたり写真を撮ったりして、芸術的な感性を発揮する。
- 日本でなじみのある遊び(ゲーム)について理解し、尊重する気持ちを持つ。

### 用意するもの

- 画用紙
- カラーマーカーペン、クレヨン、色えんぴつ
- フォルダー
- インスタントカメラ(任意)

### 指導の手順

#### 1 時間目

##### 1. 課題の指示(10分)

クラスの児童を3～4人のグループに分け、以下の指示を与える：

- みなさんに、「だるまさんが転んだ」「どろけい」のような日本でなじみのある遊び(ゲーム)について説明する本を作ってもらいます。6～8ページの本です。本の目的は、アメリカの子どもたちに日本の遊び(ゲーム)を紹介することです。みなさんはその遊び(ゲーム)がどんなものか、ルールを説明して、絵を描いたり写真を撮ったりしてどうやって遊ぶのかが分かるように示してください。

それぞれのグループには、本を作りたいと思う遊び(ゲーム)を選ばせることも、割り当てておくこともできる。(注：児童に本を作りたいと思う遊び(ゲーム)が他にもあるかどうか、尋ねることもできる。体を動かす遊び(ゲーム)であって、テレビゲームのように電子機器を使わ

physical activities and do not require electronic equipment like video games.) To help students divide the task better, you may ask them to assign roles to one another.

***Between 1st and 2nd Class Sessions***

**2. Check the work**

Prior to the second class session, ask students to submit their book. Go over them and check for any inconsistencies. Have students correct these before they present their book in front of the class.

***2nd Class Session***

**3. Have students present their work (25 minutes)**

Ask students to present their book in front of the class. After each presentation, the class will be given time to ask the presenting group additional questions.

**4. Conclude the activity (10 minutes)**

Ask students the following questions in order to find out what they learned from doing this project:

- What kind of difficulties did you encounter while describing this game? For example, did you have a hard time finding words or pictures to explain the game?
- What are some aspects of these games that you think someone who has never played them will have a hard time understanding? How would you help them understand these games better?

Summarize main points of this discussion. Conclude the activity by letting students know that children all over the world play and enjoy similar games. For example, Doro-Kei is called “Cops and Robbers” in the United States. It is a game of tag too where the It has to chase and tag the other players, the one who gets tagged becomes the next It.

**Optional task:** If your classroom has internet connection, explore this website with your students to look at pictures and read how the same game is played in different parts of the world. <http://www.topics-mag.com/edition11/games-section.htm>

ないような遊び（ゲーム）であることを確認しておく。）  
児童がより仕事を分担しやすいように、全員がそれぞれ役割を持つようにと指示する。

#### 1 時間目と2時間目の間の時間

##### 2. 課題の確認

2時間目の前に、児童に作成した本を提出させる。点検して、不明確な点はないかどうか確認し、クラスの前で本を発表する前に、訂正させる。

#### 2 時間目

##### 3. 作品の発表 (25分)

児童にクラスの前で作成した本を発表するように指示する。各グループの発表の後で、クラスがそのグループに質問をする時間を設定する。

##### 4. 活動のしめくくり (10分)

児童がこの課題を通してどんなことを学んだのかを知るために、以下の質問をする：

- 遊び（ゲーム）を説明するときに、どんなことが大変でしたか？  
たとえば、そのゲームを説明するための言葉や絵、写真を見つけるのに苦労しましたか？
- 初めてその遊び（ゲーム）をする人が、分かりにくいかもしれないだろうと思うのはどんな点ですか？どうやってその人が遊び（ゲーム）を理解するのを助けてあげますか？

話し合いの要点をまとめる。児童に、世界中の子どもたちが似たようなゲームをしていて楽しんでいることを伝え、活動を締めくくる。たとえば、「どろけい」は、アメリカでは“Cops and Robbers”（「警官と泥棒」犯罪捜査）と呼ばれる。これは、鬼が他の誰かをつかまえようと追いかけて、つかまった人が今度は鬼になる、鬼ごっこ遊びである。

.....  
オプション：もし、教室にインターネット環境が整っている場合には、  
.....  
下記のウェブサイトを使うことで、児童は写真を見たり、世界の様々な  
.....  
国で共通して行われている遊び（ゲーム）について知ることができる。  
.....  
<http://www.topics-mag.com/edition11/games-section.htm>  
.....