

玉

語

教 科

国語 01

ぴったんこ

対 象 人 数	2人以上
所 要 時 間	10～20分
準 備 す る も の	紙（原稿用紙があればなおよい）・鉛筆
ね ら い ・ 効 果	文字数を考えながら語彙を思い浮かべ、つなげることができる

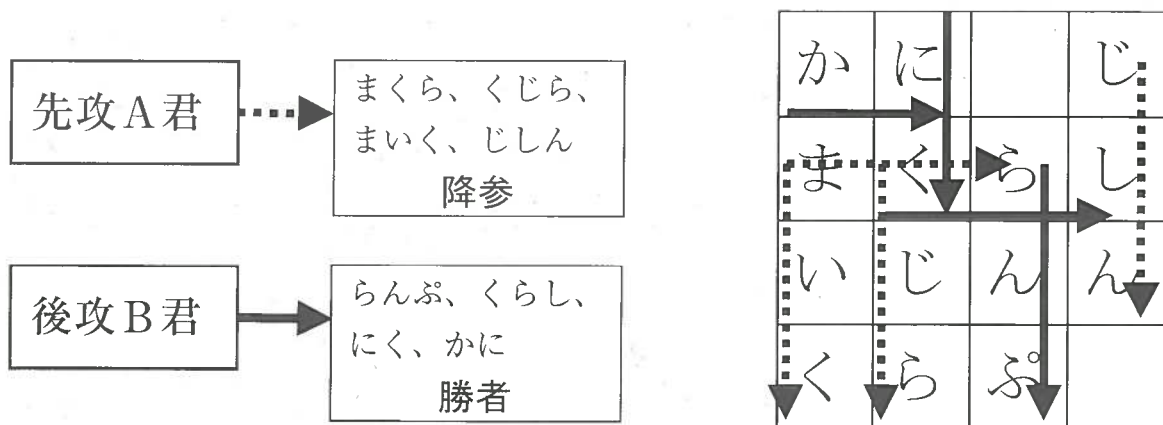
《準備》

- マス目の書いた用紙を用意する。
（4×4のもの。慣れてきたら5×5、6×6、7×7…と適宜増やしていてもよい。中学年くらいには6×6くらいが適当である。）

《遊び方》

- 書く順番を決める。
- 縦横4文字以内の言葉を好きな所から書く。
（どこから書いても良い。ただし上から下、左から右へ読む。また、カタカナ言葉とひらがなが混じると読みづらいので、どちらかに統一することを事前に伝えておく。）
- 次の番の人が、空いているマス目の文字数に合う言葉を選択し、マス目に書く。
（起点から終点まで文字の意味が分かれば、端から読んで意味が分からなくてもよい。）
- 全てうめることができたなら終了。又は書けなくなったら負け。

《遊び方の例》



《発展・応用》

この遊びは語彙を広げる遊びである。文字数制限があるため難しいが、自分が知っている語彙を再認識する場になるはずである。遊びに慣れると2文字は簡単なので、3文字以上にすると難しくなって面白い。また、「海のもの」や「食べ物」というテーマにそった語彙を書くことにするとさらに難易度が上がる。勝敗に関係なく、複数子どもたちで考えながら全てのマス埋めることも楽しい。子どもの実態に応じて変えてほしい。

教科

国語 02

何が どうした？

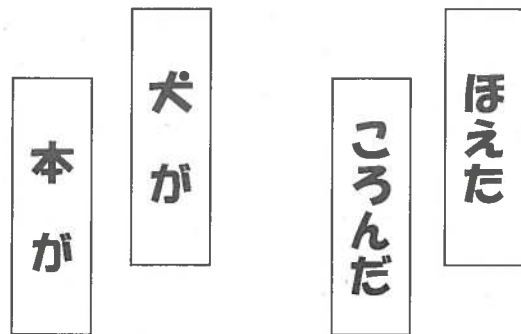
対象人数	4人以上
所要時間	15分～
準備するもの	画用紙・マジック又は鉛筆(1人1本)
ねらい・効果	「何が」「どうした」のカードで遊びながら、主語と述語の用法に慣れる

《準備》

- ・図書館など静かな場所がよい。
- ・「何が」「どうした」カードを作る。
低学年は、要領がわからないと思うので
指導者側で用意する。
又は、例をたくさん提示してあげるとよい。

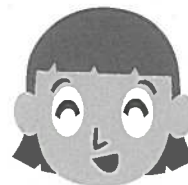
「何が」カード

「どうした」カード



《遊び方》

1. 初めに、トランプのようにして、相手の「何が」カードから1枚引く。
2. 次に、「どうした」カードから1枚ひく。
3. 2枚をつないで意味が通じれば1ポイントとする。
4. やり方がわかったら、今度は自分たちで「何が」カードと「どうした」カードを作る。
5. 先の要領でゲームを再開する。



本が転んだ？

《発展・応用》

この遊びを通して、「何が」にあたる言葉と「どうした」を表す言葉があるということに気付いてほしい。「主語」「述語」などのおさえについては、学校で学習する。

- ・学年が上だった場合には「何が」「どうして」「どうなった」のように内容を増やすと、更に楽しい活動になる。
- ・大型トランプのようにして、「神経衰弱」の要領でも楽しめる。

教科

国語 03

あてっこ トントン

対象人数	4人以上
所要時間	15～30分
準備するもの	答えを書くカード・マジック又は鉛筆(1人1本)
ねらい・効果	擬音語に親しみ、言葉への興味を広げる

《準備》

1. 館内にあるものを鳴らし、どんな音がするか聴く。
2. 音がするものや何かを使って音を出すものを1人1個探す。

《遊び方1 指導者の書いた音を当てる》

1. 1人ずつ音を鳴らしてもらう。そのつど、どんな音に聞こえたかを考える。
2. カードを配りどんな音に聞こえたかを書く。
3. せ～のでカードを見せ合う。その答えが指導者と同じだったら10ポイント。

《遊び方2 チーム対抗戦》

1. 2チームに分かれる。1チーム5名。チームとは別に、出題者を2名決める。
2. 出題者が音を鳴らす。
3. カードにどんな音に聞こえたかを書く。
4. チームで出題者と同じことばを書いた人数がポイントになる。

床を足で

おはじきケース

とんとん

カチャカチャ



《発展・応用》

この遊びを通して音を表す言葉があることを改めて知る。「擬音語」という言葉は、学校で学習することとする。

- 音の出るものがない場合、手や足など体を使って音を出すこともできる。

教科

国語 04

あてっこ のそのそ

対象人数	3人以上
所要時間	15～30分
準備するもの	答えを書くカード・マジック又は鉛筆
ねらい・効果	擬態語に親しみ、言葉への興味を広げる

《準備》

問題作りタイム

1. 「ごろごろ」など様子や動作を表す言葉を考えてカードに書く。

問題例

くねくね・ごろごろ・ふわふわ・ぶんぶん・よろよろ・すやすや・
ぶらぶら・なでなで・べたべた・ぶにぶに・つるつる・どきどき・
うきうき・かんかん・にこにこ・すたすた・はらはら等

《遊び方》

あてっこタイム

1. 出題者（指導者）は体を使って問題を出す。
2. 出題者の様子を見た回答者は、カードにその様子を表す言葉を4文字で書く。
3. 出題者が正解を発表し、同じだったら10ポイント。

《発展・応用》

この遊びを通して、様子と言葉を結びつけることを学ぶ。「擬態語」という言葉については学校で学習することとする。

あてっこタイムのパターン

- ①回答をチームで行う。例：3人1組 チームで相談する。
- ②慣れてきたら、指導者に代わって子どもが出題者となる。
- ③要領がわかったら、カードの問題に限らず、思いついた子どもが出題者となる。
- ④出題者の様子を見て思いついた子どもが、前に出て出題者に答えを耳打ちする。不正解だったら、その場でその言葉を発表するというやり方にする全員が一体となって楽しめる。
- ⑤なかなか正解が出ない場合は、前後につく言葉をヒントとして与える。

教 科

国語 05

あてっこゲーム

対 象 人 数	5人以上
所 要 時 間	10～20分
準 備 す る も の	なし
ね ら い ・ 効 果	口形に気をつけて、相手に伝わるようにはっきりした発音で話す

《遊び方》

1. 指導者が声を出さず口を動かし、何と言ったかを当ててもらう。
例：「うま」（こちらに集中させゆっくり行う。）

パターン1

テーマを「動物」と決めて行う。

パターン2

自由に言葉を選ぶ。

2. 出題者を変えながら言葉を当てていく。

《発展・応用》

口をしっかりと開け、相手に伝わるようにはっきり話す力は、全ての学習を支える力となる。

- 人数が多い場合はチームに分かれ、伝言ゲームにして行う。
- 慣れてきたら、文章にして伝言していく。

教科

国語 06

鳴き声 ビンゴ

対象人数	2人以上
所要時間	15～30分
準備するもの	カード・ペン
ねらい・効果	同じ仲間の言葉を集める

《準備》

ビンゴカード作りタイム

1. ビンゴカードに鳴き声を考えながら、動物や鳥の名前を書き入れる。
※なかなか思いつかない時は、図書室の本で探すなどの工夫をすると、そのことが学習につながる。

泣き声例

ワンワン・にゃーにゃー・ヒヒ〜ン・ガーガー・チューチュー・ブーブー
チュンチュン・カーカー・コンコン・モーモー・ブンブン 等

《遊び方》

ビンゴタイム

1. 1人ずつ順番に動物の鳴き声をまねていく。
2. ビンゴカードに書いた動物の鳴き声が出たら、○で囲む。
3. あと一つになったら「リーチ！」
4. 3つそろったらビンゴ！

《発展・応用》

この遊びを通して、語彙の幅を広げていけるとよい。

ビンゴのパターン

- ①鳴き声に限らず、「音ビンゴ」とすることもできる。

例：ゴロゴロ＝雷 ブーン＝飛行機 リンリン＝鈴 パチパチ＝拍手
ドンドコ＝たいこ ザーザー＝大雨

- ②「音ビンゴ」にすると「この音な〜んだ？」とクイズ形式でビンゴを楽しむこともできる。
- ③学年が上がれば、ビンゴのマスを増やしてもよい。

教 科

国語 07

わたしは誰でしょう？

対 象 人 数	2人以上
所 要 時 間	15分～
準 備 す る も の	カード・ペン
ね ら い ・ 効 果	「質問」して「答える」という話し方に親しむ

《準備》

1. テーマを決める。(例 動物・植物・果物・児童会館にある物 など)
2. テーマにそって選んだ言葉をカードに書く。

《遊び方》

質問タイム・パターン1 (2人1組の場合)

1. おしりの下にカードをかくす。
2. 相手に質問をしながらカードに書かれた言葉を当てる。

質問1	「どんな時に使いますか？」
答え	「雨の日です。」
質問2	「それは、長いものですか？」
答え	「はい。」
質問3	「それは、さすものですか？」
答え	「はい。」
	「それは、かさですか？」
	「正解です！」

実態に合わせて、質問は〇回までと決めるとよい。

質問タイム・パターン2 (5人以上の場合)

1. 1人(子どもA)が前に出て、別の子どもを指名する。指名された子どもは前に出て、自分のカードを、子どもAに見えないようにみんなに見せる。
2. 子どもAは指名した子どもに、質問しながら答えを見つけていく。
3. 聴いている子どもは、正解に近づくいい質問だった時は、「おお～」と声を出したり、拍手するなどヒントとなるように反応するとみんなで楽しめる。

《発展・応用》

意図をもって質問したり、質問に合うように答えたりすることは簡単なようで難しい。遊びながらその練習ができるとうい。

低学年で実施する場合は、自分で質問を考えるのが難しい場合もある。その場合は、「お助け質問カード」を用意して、その中から質問するなどの工夫が必要となる。

教科

国語 08

いらっしゃいませ。こんにちは。

対象人数	2人以上
所要時間	10～20分
準備するもの	特になし(ごっこ遊びをする小道具があるとよい)
ねらい・効果	ごっこ遊びを通して、丁寧語に触れたり、親しんだりする

《遊び方》

- (指導者) 「みなさんはとってもいいお客さんです。」
「丁寧な言葉でお店屋さんごっこをします。丁寧な言葉って何ですか？」
(子ども) 「～です。～ます。～ませんか。～ください。」
- (指導者) 「初めに先生がお店屋さんをするよ。みなさんはお客さんです。
何屋さんに行きたいですか？」
(子ども) 「おすし屋さん」
- (指導者) 「丁寧な言葉で話をして買い物をすることができたら、1ポイントがもらえます。ポイントが高い人が勝ちです。それではやってみましょう。」

《遊び方の例》

場の設定：お寿司屋さん
店員さん(指導者)

1ポイント

お客さん1(子ども)

いらっしゃいませ。どうぞこちらに。
今日は新鮮なマグロが入っていますよ。
承知しました。マグロをどうぞ。

今日のおいしいネタは何？
じゃあマグロをください。1P
ほんとにおいしいね。
ごちそうさま。

お客さん2(子ども)

4ポイント

今日のおいしいネタは何ですか？1P
じゃあ、マグロをください。1P
ほんとにおいしいですね。1P
ごちそうさまでした。1P

場の設定を変え、繰り返して、合計ポイントが高い方が勝ち。

《発展・応用》

この遊びは、中学年で習う、敬体(「です」、「ます」など)の学習を取り入れた遊びである。子どもが慣れてきたら、店員さんも子どもにやらせて、父・母など家族のメンバーも入れ、チーム制にして競わせることもできる。その際、ポイントの変わりにおもちゃのお金をあげると盛り上がる。

高学年では謙譲語を学ぶので、児童の実態に合わせて謙譲語も用いるとよい。

教科

国語 09

5・7・5のリズムに合わせて

対象人数	2人以上
所要時間	15～30分
準備するもの	紙・鉛筆(ペン)
ねらい・効果	友達と言葉を組み合わせる活動を通して、表現の面白さに気がつく

《準備》

1. 児童に紙と鉛筆を配り、お題を発表する。
2. お題に合わせて、5（だれが）・7（なにを）・5（どうした）に当てはめてそれぞれの言葉をカードに書かせる。
3. 書いたカードを5・7・5ごとに集めて、てんをきる。
4. カードをそれぞれの種類ごと一枚ずつ出して並べて文をつくる。
※慣れてきたら子どもがお題を出してもよい。

《遊び方の例》

お題の例…「学校行事（運動会、遠足など）」、「がんばったこと」、「びっくりしたこと」
「家族の思い出」、「夏休みの思い出」、「発見したこと」、「大好きなこと」

お題：友達ががんばっていたこと

	【だれが】	【なにを】	【どうした】
before	としくんは	あかぐみたちを	おうえんだ
		↑ ↓	○ ○
↓	みきさんは	おおくのりんご	かかえてる
after	としくんが	おおくのりんご	おうえんだ
	みきさんは	あかぐみたちを	かかえてる

てんをきると

子どもたちは
大笑い

《発展・応用》

言葉と言葉を組み合わせると文になる。おかしい文を見て、「おかしい」ということにも気が付いてほしい。言葉と言葉の組み合わせを変えることによって、文の意味が変わることを楽しんでほしい。

また、高学年の俳句や短歌につながるので、子どもたちが慣れてきたら、主語をぬいて、季語を入れたり、入れなければならぬキーワードを指定したりすることも可能である。

教科

国語 10

まっぴんぐ〜!

対象人数	2人以上
所要時間	15~20分
準備するもの	模造紙または大きい紙・ペン
ねらい・効果	想像を膨らませ言葉と言葉をつなげることができる

《遊び方》

1. それぞれ好きな言葉を書く。(例…動物、食べ物、スポーツなど)
2. 自分の書いた言葉から連想する言葉を5つ以上つなげていく。
3. 相手が最初に書いた言葉につながった方が勝ち。

《遊び方の例》(最初から難しい場合は、STEP1、STEP2から進むとよい。)

・STEP1・

書かずに、「〇〇と言ったら〇〇」のように2人で言ってつなげる。

【私】	【相手】
りんご	→ 赤い
→ 血	→ けが
→ だぼく	→ しっぷ
→ 白い	→ たまご
→ 黄身	→ ×

勝ち 負け

・STEP2・

時間を決めてどちらが長くつなげていけるか言葉を紙に書く。

【私】	【相手】
キリン	カステラ
↓	↓
首	あまい
↓	↓
細い	ケーキ
↓	↓
ポッキー	×

勝ち 負け

・まっぴんぐ〜!・

相手の最初の言葉に5つ以上つなげて書けた方が勝ち。

【私】	【相手】
野球	森
↓	↓
ボール	木
↓	↓
丸い	家
↓	↓
地球	家族
↓	↓
森	旅行

勝ち 負け

《発展・応用》

言葉から連想することを楽しむ遊びである。ゲームを通して言葉から想像する力をつけていくことが期待できる。

発言や語彙力が乏しい子どもにはチーム対抗戦にして、チームで教え合いながら、必ず1回は発言したり、書いたりする方法を採りたい。チームの中で連想する順番を決めて、対抗戦にすると盛り上がり、学び合う点も大きく期待することができる。