単元の言語活動１

［　　年　　組　　番　　名前　　］

熟語の意味「創作」ゲームを行う

課題　熟語の意味を「創作」して支持数を競い合い、多くの人に支持される「創作」の特徴を見つけ出そう。

意味記入用紙

１　お題の語句とその読み（ひらがな）を記入する。

２　説明文を記入する。

・リーダーは辞書に掲載された文（「正解」文）をていねいに書き写し、読みにくい文字にはルビ　をふっておく。

・メンバーは自分で考えた説明（「創作」文）をていねいに記入して、リーダーに渡す。

３　リーダーは一度目を通し、読めない文字や読みにくい文字があれば、メンバーに戻す。

４　リーダーは読み上げる順番を決め、順番を空欄に記入する。正解には○を付けておく。

番号	例	1			
語句と読み	蓮歩（れんぽ）				
意味	集団で歩くこと。				

単元の言語活動１

点数計算用紙

［　　年　　組　　番　名前　　］

１　スタート時の持ち点は１０点。

２　メンバーは自分が選んだ番号を記入し、賭け点（１～３点）を○で囲む。

３　点数の移動について

・正解した場合：賭け点の移動はなし。賭け点と同じ点数をリーダーからもらう。
（例：２点賭けた場合は賭け点と同じ２点をリーダーからもらう。）

・間違えた場合：賭け点を自分が選んだ「創作」文の作成者に渡し、リーダーにも１点渡す。
（例：２点賭けた場合は賭け点２点を作成者に、１点をリーダーに渡す。）

・自分の「創作」文を選んだ人からはその人が賭けた点数をもらう。
（例：二人が合計３点賭けていた場合は、３点もらう。）

４　ゲーム終了時の持ち点を計算し、記入する。

番号	1	2	3	4	5
終了時持ち点					
選んだ番号					
賭けた点数 移動した点数	１・２・３点 渡す点　点 もらう点　点	１・２・３点 渡す点　点 もらう点　点	１・２・３点 渡す点　点 もらう点　点	１・２・３点 渡す点　点 もらう点　点	１・２・３点 渡す点　点 もらう点　点
メモ欄　（リーダーの説明をメモしよう）					