

本文の音読と筆写を、走るゲームに変えます。教室の後ろ(廊下でも可)に本文の段落を貼り、ペアの読み手が見に行き、覚えてもらえるだけ覚え、席に戻って口頭でペアに伝える。書き手はそれを書き取る。また走る。段落が全部書けたら完成——読む・覚える・言う・聞く・書くが、1つのリレーの中で全部回ります。

進め方

1. ①本文の1段落(3～5文)を大きめのフォントで印刷し、教室後方に貼る(2～3か所に同じものを)
2. ②ペアで読み手と書き手を決める。読み手は何往復してもよいが、紙とペンは持てない
3. ③読み手は覚えた分だけ伝える——1文まるごとでなくてよい(Ken went to... まで、でOK)。書き手は聞こえたとおりに書く
4. ④段落が完成したら原文と照合。まちがい1か所につき1点、完成タイムと合わせてチーム得点に
5. ⑤役割交代で第2段落へ。終了後「覚えるコツ」を全体でシェア(意味のかたまりで区切る、が必ず出る)

この活動の急所

この活動が音読や筆写より効く理由は、保持(記憶)の負荷にあります。見ながら読む・見ながら写すのと違い、視界から文が消えた状態で英語を運ぶ——このとき頭の中で起きているのは、丸暗記ではなく「意味と構造による圧縮」です。covered by → 受け身だ、と構造で覚えた生徒ほど速く正確に運べます。

走る活動なので、安全のルール(歩く・ぶつからない)と、書き手の「聞き返しOK」(Pardon? / One more time!)を最初に固定してください。まちがい1点のルールが「速さと正確さのトレードオフ」を自分たちで調整させます——速いだけのペアは点が伸びません。

本文活用術シリーズの中での位置

音読バリエーション大全・音読タイムアタック(帯)で音を作った本文でやると、覚える効率が全然違います。音→暗写→リテリングの順で、本文が段階的に自分のものになります。