

リズム×動き×英語を文字につなげる
ライモーフニックス



ライフオカードで遊ぼう！



ライフオカードで遊ぼう！目次

	ページ
A ライフオカードについて	2
B 基本のゲームで遊ぼう(七並べ、かるた、UNO)	3
1 ライフオbingo16(4×4)	4
2 What's Missing?	5
3 ライフオ神経衰弱	6
4 Cup Tower	7
5 Get your area (陣取りゲーム)	8
6 なんのチャンツ？	9
7 Seven・Five・Three (7・5・3)	10
8 Bomb!	11
9 運命のカード	12
10 Three Little Popcorns	13
11 あわてんぼうのスプーンレース	14
12 見つけて！母音	15
13 Snowman ゲーム	16
14 Treasure hunt 一宝探し	17
15 よむ、読む、read	18
16 Climb the Mountains 一お山のぼり	19
17 ライフオうずまきすごろく	20
18 サンタさんまっててね	21

マークについて



対面ゲーム



オンラインゲーム



プレイヤー人数



使用するカード内容

Special Thanks

ライフオカードゲーム作成にあたり、下記の方々にご協力いただきました。ありがとうございます！
エリー、Ikumi、Kazuko、Michina、Sunny、Yasuko、水口友紀子（アルファベット順）

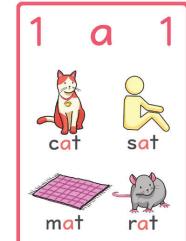
A ライフォカードについて

ライフォカード1~3

- ライフォカード1: Unit1~14までの内容とKids-Phonicsのc, kを収録。数字は1~7
絵単語カード42枚+2枚／チャンツカード42枚+2枚／ワイルドカード2枚／ブランクカード2枚
- ライフォカード2: Unit15~25までの内容を収録。数字は8~13
絵単語カード36枚／チャンツカード36枚／ワイルドカード2枚／ブランクカード2枚
- ライフォカード3: Unit1~15までの文字とUnit16~25で学ぶ同音異綴の文字を収録
音素(綴り)カード84枚

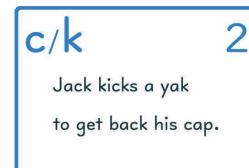
絵単語カード

カラーは赤・黄・橙・緑・青・紫の6色。45個の音と39個の綴りのルールが学べます。
1枚のカードに1つの音と4つの単語が書いてあります。
単語やチャンツをリズミカルに言いながら遊ぶことで、
英語の音とリズムが体にたくさんしみこむよ！



チャンツカード

Rhymoe Phonicsで学ぶ80個のチャンツが文字で書いてあるカード。
カードゲームの読み札として使ってもよし、
絵単語カードと組み合わせてゲームをしてもよし。
中学3年までに習う英文法がだいたい網羅されています。



ワイルドカード

YoshimiカードとIkumiカードは、トランプとして遊ぶ時はジョーカーとして、UNOとして遊ぶ時はワイルドカードとして使えます。

- Pick up _____. アンダーバーのところに1~3の数字を入れています(数字はプレイヤーで相談してアレンジしてもOK)。次のターンの人は言られた数の文だけ山からカードを引きます。
- Change the color to _____. アンダーバーのところに、使っているカードの中から1色を選んで入れています。次のターンの人は言られた色を出さなければいけません。
- Reverse. このカードを出したら、順番が逆になります。
- Skip to _____. アンダーバーのところにプレイヤーの名前を入れます。名前を言わされた人に順番がスキップします。



B 基本のゲームで遊ぼう

七並べ



一人から



絵単語カード1~13、好きな4色~6色(ライフォカード1のみで遊ぶ場合は、絵単語カードは1~7を使用し、7の代わりに4を出す四並べになります)

ルール

- カードをシャッフルし、プレイヤーに全部配る。
- 7(または4、以下同)を持っている人は7を全て出す。上から赤・黄・オレンジ・緑・青・紫の順に並べ、赤の7を出した人が最初にカードを出せる。
- トランプの七並べと同じように、場に出ているカードの前後のカードを順に出していく。カードを出すときに単語またはチャンツを言う。
- 手元にあるカードがなくなったら勝ち。

かるた



2人から



絵単語カード、チャンツカード

ルール

- 絵単語カードを並べる。
- 読み手は①音素を言う②単語を言う③チャンツを言うのいずれかで読み上げる。
- 取り手は言られたカードをとると、取ったカードの音素か単語かチャンツを言う。言えなかったらカードを場に戻す。
- たくさんカードをとれた人が勝ち。

UNO



2人から



絵単語カード1~13、4色(1~7、6色も可)
+ワイルドカード(好きな枚数)

ルール

- 一人5枚カードを配り、1枚山から引いて場に出す。
- 順に同じ色か数字を出す。出すときには単語かチャンツを言う。出せるカードがない場合は山から1枚ひく。
- ワイルドカードは出すときにカードに書いてある4つの命令のうち好きな命令を出すことができる。
- 手元のカードがなくなったら勝ち。



1 ライフオビンゴ16(4×4)



何人でも。競う場合は2人以上、4、5人くらい。



1人1セット。好きな16枚を選ぶ。



ルール

- ① 参加者それぞれが好きな絵札カードを、縦4横4の16枚を選び、並べる。
- ② 講師または読み札を読む人が(チャンツを読む)
- ③ 読み札の文字カードに対応する絵札を見つけた人はそのカードをひっくり返す。
- ④ ビンゴになるまで続ける。
- ⑤ たくさんチャンツを聞かせたいときは、全員の札がひっくり返るまで続ける。
- ⑥ 参加者のよって、ひっくり返す時に絵カードの単語をいう。
または、そのカードのチャンツを言ってみる。



その他

文字カードは読んだら、1枚ずつ並べていく。答え合わせのため。
最後に並べた文字カードを最初から最後まで読んでみてもいい。
時間がない時は、3×3の9枚にする。

2 What's Missing?



何人でも



任意の絵カード5枚程度



ルール

- ① 絵カードを表向きに1列に並べる。
- ② 絵カードのチャンツを順番に一緒に練習する。
- ③ プレイヤーはチャンツを言いながら、カードを覚える。
- ④ 講師は“Close your eyes!”と言い、プレイヤーは目をつぶる。
- ⑤ プレイヤーが目をつぶっている間に、講師はカードを一枚裏向ける（隠す）。
- ⑥ プレイヤーは、講師の“Open your eyes!”の合図で一斉に目を開け、どのカードがなくなつたかを当てる。
- ⑦ なくなつたカードを当てた人の勝ち。



アレンジ

カードが多くなるほど難易度が上がるるので、クラスに合わせてカードの枚数を調整したり、数回ゲームを繰り返した後、予告無しで隠すカードの枚数を増やすと難易度が上がり盛り上がります。チャンツをよく覚えているクラスでは、最終的にすべてのカードを隠して、全部言えるかチャレンジしても楽しいです。

3 ライフオ神経衰弱



何人でも



絵カード1セット



ルール

ルールは、神経衰弱と同じ。ペアが成立してもしなくても、カードの単語を読みあげる。

全てのカードがなくなったら終了。

1番手札の多い人が勝ち。

アレンジ

レベルによって、読む単語数を調節するとよい。

我が家的小1と年中の息子の場合、長男は3つは自力で読む、次男は1つでも単語のアウトプットができれば良いとしていた。

回数を重ねると、どんどん読めるようになったり、自然に単語ではなく、ライモーチャンツを言っていた。

時間に余裕がある時は、絵カード2セット使用して、全く同じカードをペアにする神経衰弱もした。

2セット使用する際は、6色全色でやったり、3色にしたりと、誰もが知ってるゲームでも色々な変化をつけられて楽しめる。

4 Cup Tower



何人でも
(人数が多い場合はチーム戦も可)



1人または1チームにつき、既習のカード10枚程度(絵カードと文字カードをミックスしてもよい)。各プレイヤー/チームは、同じ種類のカードを持つようとする。



ルール

① 各プレイヤー/チームは、講師が指定するカードを手元に準備する(10枚程度)。

② 講師は、各プレイヤー/チームに紙コップを10個程度配布する。

③ チームで行う場合は、チーム内でプレイする順番を決めておく。

④ 最初のプレイヤーは、机の上に紙コップを上下逆さまにして置く。

⑤ 講師が単語、またはチャンツを1つ読み上げる。

⑥ プレイヤーは、手持ちのカードの中から読み上げられたカードを探し、リピートし、そのカードを紙コップの上に乗せる。

⑦ 次のプレイヤーが、6のカードの上に紙コップを上下逆さまにして乗せる。

⑧ 5~7を繰り返し、タワーを作る。

⑨ タワーを倒さずに、一番高く積み上げることができたプレイヤー/チームの勝利。

5 Get your area (陣取りゲーム)



2名～6名程度



1セット 絵カードすべて



ルール

- ① 絵カードを1列に並べる。両端をそれぞれ陣地とし、スタート地点とする。
- ② 2つのチームに分け、それぞれ自分達の陣地の前に並び、順番を決める。
- ③ 先生のスタートの合図で、自分の陣地にある絵カードのチャンツ(もしくは単語)を指差しながら言っていく。1つチャンツを言えたら、隣の絵カードに移り、同様にチャンツを言う。
- ④ それぞれの陣地からスタートした2人が同じ絵カードに到達した時点でじゃんけんをする。じゃんけんで勝った人はそのまま進み、負けた人は同じチームの次の人に順番が移る。
- ⑤ 次の人は再びスタート地点へ戻って始める。先に相手の陣地にたどり着いたチームの勝ち。

その他

チームに1枚チップを使用し、チップが現在地を表す。



考案者:エリー

<https://www.ellie-smilegarden.com/>

6 なんのチャンツ？



2人以上、4人くらいまで



言える単語があるカード、知ってるカード、習っているカードが取り組みやすい



ルール

- ① カードをひいた人は自分以外の人にカードが見えるように持つ。自分は見ない。
- ② カードが見える人は、カードの中から1つ単語を言う。
- ③ それを聞いてわかれればカードを引いた人はそのカードのチャンツを言う。
- ④ わからなければ、次の人気が、2つ目の単語を読む。
- ⑤ 2つ目でわからなければ、3つ目、4つ目と単語を言っていく
- ⑥ 答える人は、できるだけ早い段階でチャンツを言えたらポイントが高い。
- ⑦ 4つ目聞いてもチャンツが出てこない時は、全員でそのチャンツを言ってみる。

その他

各カードは、その音素が入った単語で構成されてるから、単語のヒントが増えると、共通の音が探せる。チャンツのしばりをなくして、「音素当てっこ」でもよい。

考案者:水口 友紀子

<https://englishclub-pilot.com/>

7 Seven・Five・Three (7・5・3)



2名～6名程度



1セット 絵カードすべて



ルール

- ① カードを良く切ってから丸く並べ、順番に1枚ずつカードを引いていき、出たカードの単語を言ってから、円の中に重ねていく。
- ② 「7,5,3」のカードが出たら、円の中に置かれたカードの上に素早く手を置く。
- ③ そのカードに手を置くのが一番速かった人が、円の中に置かれたカードをお持ち帰りする。(自分の手元におく。)
- ④ 丸く並べたカードがなくなり次第終了。手持ちのカードが一番多かった人が勝ち



8 Bomb!



2人～何人でも



絵カード1セット



ルール

- ① ゲームを始める前に、講師は絵カード数枚の表面に“Bomb”と書いた付箋を張り付けておく。
- ② 絵カードを裏向きにして、床や机の上に広げる。
- ③ ジャンケンをして、ゲームをスタートするプレイヤーを決める(時計回りで進む)。
- ④ プレイヤーは順番にカードを1枚めぐり、カードのチャンツを言うことが出来たら、そのカードをゲットできる。
- ⑤ めくったカードに“Bomb”的付箋が貼ってあつたら、めくったカードと、それまでにゲットしていたカード全てが没収される。
- ⑥ カードが全て無くなるまで繰り返し、最後に手持ちのカードが一番多かったプレイヤーの勝ち。



アレンジ

Bombと書いた付箋の枚数が多いほど、Bombを引く確率が上がる所以、クラスや人数によって付箋の枚数を調整する。クラスやレッスンによって、チャンツではなく、カードの音素を言ったり、単語1つを選んで読み上げるルールにしても良い。

9 運命のカード



リーダー1名、プレイヤー何名でも可



一人1セットカードは用意する。
「今日は、赤と黄色とオレンジの絵カードから、1枚ずつ選んでね。」というように、各色から1枚ずつ選んで使用する。



ルール

- ① 選んでもらったカードは表向きにして、見えるようにする。
- ② リーダーは、3色の絵カードをよくきて、1枚ずつ読む。プレイヤーは、単語をリピートする。
- ③ 自分の持ち手のカードが読まれたら、裏返して、全部読まれた者が勝ち。



アレンジ

短時間で勝敗がつくので、時間調整や、まだ遊びたい時にもってこいのゲーム。
プレイヤーが少なければ、2色でも可能。
高学年には、単語ではなく、チャンツを読んで、リーダーが読んだ後、インターラクションを入れて、代名詞変えてもよい。

10 Three Little Popcorns



2名～何人でも



決められた色カード6枚のうち、3枚使用(赤カードから3枚など)
＊2セットで4名まで
(同じ色14枚のうち、3枚ずつ×4名)
＊1人1セットで何人でも(同じ色7枚のうち、3枚)



ルール

- ① 遊ぶカードの色を決める(今日は赤、今日は黄色など)
- ② 1で決めた色カードのうち、1人3枚ずつカードを選び、写真のように表向きに並べる(ただし、同じ番号のカードを2枚持たないようにする)
- ③ 1人ずつ順番に、手持ちのカードのうち1枚のカードのチャンツ(もしくは単語や音素)を言いながら、裏返す
- ④ 同じカードを持っている人は、自分の順番でなくても、裏返すことができる。
- ⑤ 全てのカードが早く裏返った人の勝ち。上がる時には
“Popcorn, popcorn, now it's getting hot Shake it up,
shake it up, BAM BAM BAM”と言おう！



アレンジ

- ・ カードを2色に増やしてもOK
- ・ オンラインの場合は、3枚のカードをテーブルの上に並べるのではなく、ババ抜きの要領で手に持つてやると、手持ちのカードの残りが何枚かが分かりやすくて良い
- ・ 高学年などゲーム性が高い方が良い場合は、他のプレイヤーが持っているカードが見えないよう、オンラインと同様に手に持つてプレイすると、面白い

11 あわてんぼうのスプーンレース



2人以上5人くらいまで

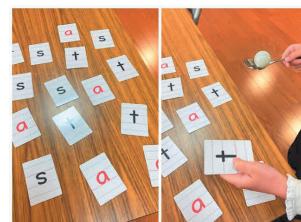


a,t,sの文字カード



ルール

- ① 机に文字カードを並べる(なるべく向きはそろえてバラバラにする)。
- ② コーンあるいは、それに代わるものに文字を貼っておく。
- ③ 好きなカードをとって、その文字の音を言ったら、スプーンにピンポン玉や卵、ボールなどをのせてスタート。
- ④ 自分がひいたカードのコーンを回って帰ってくる。
- ⑤ 次の人にスプーンをパス。
- ⑥ ○分以内に全部のカードをやるなどのルール
を加えると、ハラハラドキドキのスプーンレースに。



アレンジ

a,t,sは、習い始めにまずできるゲーム。
母音(a,e,i,o,u)を習ったら、母音に替えることができる。

12 見つけて！母音



1人から5人くらいまで。それ以上はグループを複数作る。



絵カード:赤は5以外、オレンジは4まで、黄色は3まで、緑は2まで、青は4まで、紫は1、2、5の絵カード。
ただし、1枚に4単語書いてあるので、全色2枚までにしてもいい。

文字カード:母音a,e,i,o,u、コーン5つ
あるいは、それのかわるもの。



ルール

- ① 母音カード:a,e,i,o,uを並べておく。
- ② 絵カードを1枚ひき、4単語のうちの1つの単語を読む。
- ③ その単語に入っている母音のコーンまで行って帰ってくる。



アレンジ

オンラインの場合や、あまり動かないでしたい時はコーンは使わず、母音の文字カードを並べて、聞こえた母音のカードを見せる。

カードをひいた本人が行く場合は、カードを読み、母音を確認してからコーンにいく、あるいはカードをとる。

音を聞いて、母音カードを探す場合、読み役を決めておく。

最初から5つの母音が難しい時は、aとu, aとi, aとeなどと、数を少なくからはじめてみる。

13 Snowman ゲーム



2人から6人ぐらい



青10枚赤10枚(寒色10枚、暖色10枚でも良い)



ルール

- ① 各自写真の様に自分の前にカードを置いてSnowmanを作る。
- ② 順番を決めて、1人ずつ自分のSnowmanから一枚めくる。
- ③ 青だったらその場に絵を見せて残し、カードの単語を読み上げる。
- ④ 赤だったら単語を読み上げた後、溶けちゃった、It melts.と言い、外にカードを出す。
- ⑤ 最後に1番雪だるまの形が残っている人が勝ち。

アレンジ

人数が多い場合は、何周するか決めておく。

Snowmanでなくても、ハロウィンならかぼちゃの形に置いたら楽しい。

14 Treasure hunt— 宝探し



2名～6名程度



3色のチップ(白・赤・黄)を絵カードと同じ枚数



ルール

- ① 絵カードを裏にし、ランダムに並べる。
- ② 子ども達に見られないようにして、絵カードの下にチップを隠す。
- ③ 白を1点、赤を2点、黄を3点とする。
- ④ 一人ずつ順番にカードをめぐり、カードのチャンツ(または単語)を答える。
言えたら、チップをもらえる。
- ⑤ 絵カードがなくなり、手持ちのチップの合計点数が1番高い人が勝ち。



15 よむ、読む、read



1名から



言える、読めるカード(Workbook1なら
赤4オレンジ4黄色4緑3青3紫3の21枚)



ルール

- ① ずらっと一列にならべる。
- ② スタートの合図で、1枚目からカードに書かれている単語を読み、そして最後のカードまで一気に読んでいく。
- ③ 最初から最後まで何秒かかるか計ってもいいし、20秒で何枚読めるかしてもいい。
- ④ グループの場合は、1人ずつチャレンジする。



アレンジ

はじめては21枚で50秒かったけど、二回目、三回目は20秒台で読めた、などタイムを計る。
小さい子の場合は、1枚ずつ言うのをそばで聞きながら進めていく。

16 Climb the Mountains ーお山のぼり



1人からできる。何グループかでする場合は、
1グループ4、5人くらい。



カードは何枚でも
ゲームとして楽しむなら10枚以上
一山に9枚、2山以上作る。
プレーヤー用駒も用意



ルール

- ① カードを山の形に並ぶ。山は何個作ってもOK
- ② サイコロを振り、出た目の数だけ進む。その際に、一マスごと、カードに書かれている単語の四つのうちどれかひとつを選んで言う。言えたら1ポイントあるいは、チップを1枚渡す。
- ③ (サイコロ一回振って進む中で) 進んだ中で、その内1つでもチャンツも言えたら、さらに3ポイント、あるいはチップを3枚渡す。
- ④ 山の頂上を超したら1ポイント。
- ⑤ チップがたくさんあれば、一枚言える毎に渡してもOK



17 ライフオうずまきすごろく

Rhyme
PHONICS
Rhythms & movements & English



2~5名



絵カード1セット サイコロ、人数分のコマ、ハシゴ代わりになるもの(プラレールの線路など)



ルール

- ① 潜巻き状にカードを並べて、適当な箇所にハシゴを置く。
- ② ハシゴがかかっているマスは、その先に進んだり、戻る、とする。
- ③ ジョーカー(よしみんカード、いくみんカード)は1回休み。
- ④ 順番にサイコロを振って、ゴールに到達した人が勝ち。

アレンジ

- ・沢山アウトプットしたいので、0~3までのサイコロを使用した。
- ・サイコロの数分のカードを読んだが、幼児や小さい子は、進めたコマのカードのみ読むなど、年齢に応じてルールは変更可能。
- ・2つの12多面体のサイコロを使用した際、大きい数から小さい数を引いた数を進むなど(言える子は計算式を英語で言つてもよい)、サイコロ次第でも色々楽しめる。



考案者:Michina

https://www.instagram.com/michi_317/

20

18 サンタさん待っててね



2人以上5人くらいまで



Yoshimiカード1枚、Ikumiカード1枚、白紙カード1枚、ライフオカード、プレーヤー用駒



ルール

- ① 1段目を1とし、2段目2,3...1からのように、25までツリーの形にカードを並べる。サンタさんのカード(s)は25番目に置くこと。余ったカードは、山場に置いておく。
- ② サイコロを振り、出た目の数だけ進む。
- ③ 進む時は、カードにある音素を言いながら進む。
- ④ 止まった所の音素(または単語、またはチャンツ。(進度、年齢などによって変える)を言う。
- ⑤ 言えたら、そのカードをもらい、そこに山場から新たに補充する。
- ⑥ 白紙カードで止まったら、ホワイトアウトで一回休み
- ⑦ YoshimiカードまたはIkumiカードで止まったら、知っているクリスマスソングをワンフレーズ歌うか、知ってるチャンツをいう。言えなかったら、カード(つまりプレゼント)を没収する。
- ⑧ 25日までに、サンタさんのところに、無事にプレゼントを運ぶことができるかと言う、ちょっとアドベントカレンダー的なゲーム。25枚が多いと感じる場合は、モールなどをおいて、そこで止まつたらワープあり、とするとよい(Snake and ladderのような感じで)
- ⑨ 順位は、早く着いた順と、プレゼントをどれだけ準備できたかの、それぞれの部門で決める。



考案者:水口 友紀子

<https://englishclub-pilot.com/>

21