

英語 ペーパーチャレンジ

1 アルファベット・ローマ字編

も く じ

アルファベット編

| | |
|----------------------------|----|
| この本の使い方 | 2 |
| 大文字・小文字アルファベット表 | 4 |
| アルファベット○△□チャレンジ | 6 |
| ①大文字○△□めいろ | 7 |
| ②小文字○△□めいろ | 8 |
| ③ミックス○△□めいろ | 9 |
| サッカーチャレンジ | 10 |
| アルファベットタイルチャレンジ | 12 |
| ①正方形&長方形タイル | 13 |
| ②カギ型タイル | 14 |
| ③ハチの巣タイル | 15 |
| まいごのねずみチャレンジ | 16 |
| ハチの巣めいろチャレンジ | 18 |
| 森の冒険チャレンジ | 20 |
| ABCDチャレンジ | 22 |
| 赤チーム・青チーム チャレンジ | 24 |

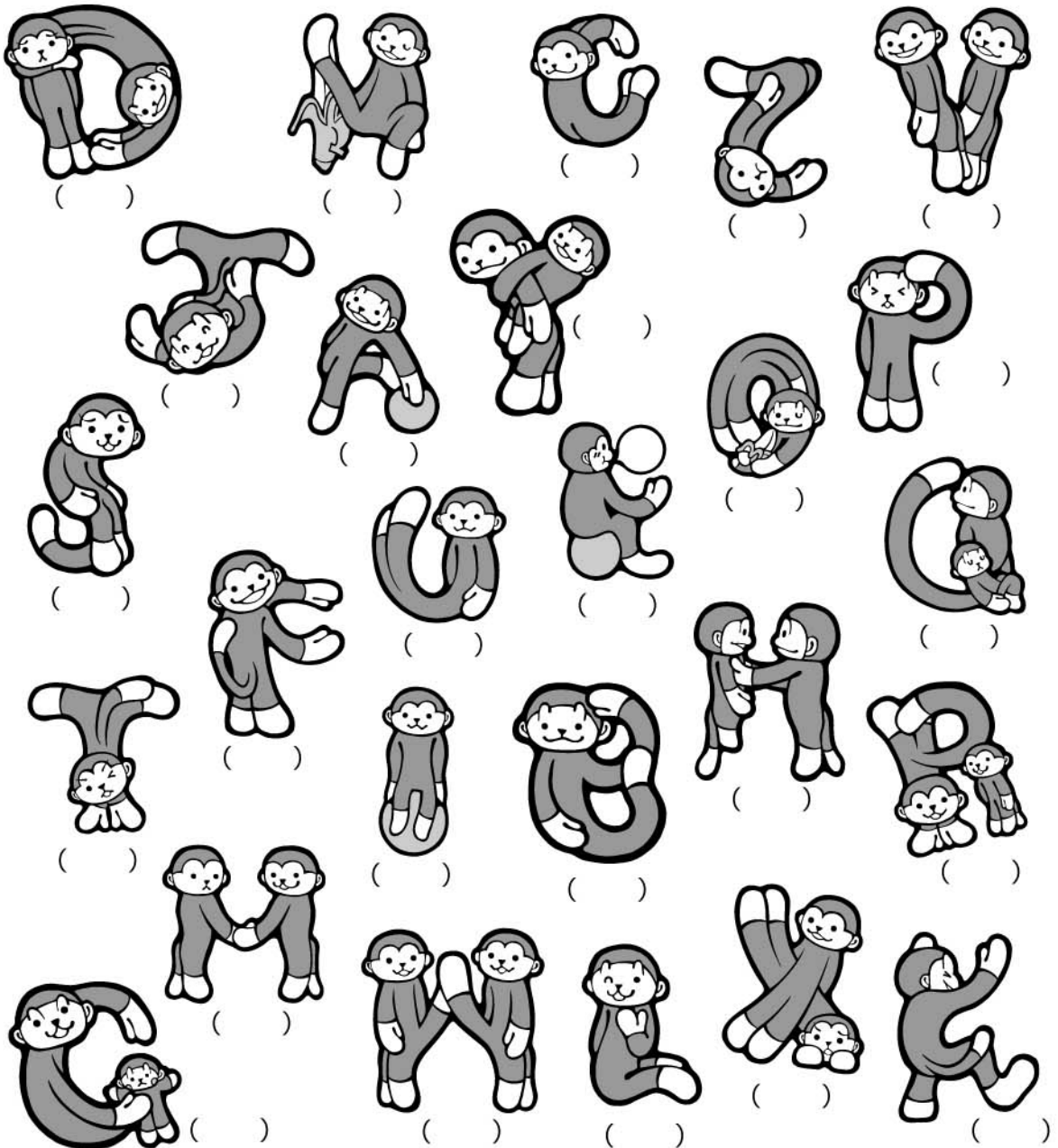
ローマ字編

| | |
|-------------------------|----|
| ローマ字表 | 26 |
| つながるアイウエオチャレンジ | 28 |
| 赤チーム・青チームチャレンジ | 30 |
| あみだでローマ字づくりチャレンジ | 32 |
| キーボードでピンゴ!チャレンジ | 34 |
| ローマ字ツーウェイチャレンジ | 36 |
| ①2文字ツーウェイ | 37 |
| ②3文字ツーウェイ | 38 |
| ③自己しょうかいツーウェイ | 39 |
| カード集めチャレンジ | 40 |
| ①名前さがしチャレンジ | 41 |
| ②日本一周チャレンジ | 42 |
| ③日本の文化でチャレンジ | 43 |
| ローマ字工事中チャレンジ | 44 |
| ①2文字工事中めいろ | 45 |
| ②3文字工事中めいろ | 46 |
| ③4文字工事中めいろ | 47 |

この本では、アルファベットとローマ字のほか下の英語がおぼえられるよ

| | | | | | | | |
|------|----|------|----|-----|----|------|-------|
| 雨 | 25 | 紅茶 | 25 | つくえ | 23 | ぼうし | 23 |
| あり | 23 | サイコロ | 23 | 動物園 | 25 | ボール | 23 |
| アルバム | 23 | さかな | 25 | とり | 23 | 本 | 25 |
| いえ | 25 | さら | 23 | ねこ | 25 | みかん | 25 |
| いぬ | 25 | しか | 23 | ネズミ | 25 | りんご | 23,25 |
| えんぴつ | 25 | 女王 | 25 | 鼻 | 25 | ろうそく | 23 |
| かぎ | 25 | ぞう | 25 | ぶどう | 25 | | |
| くるま | 23 | 太陽 | 25 | ベッド | 23 | | |

●下のさるの絵は、それぞれなんのアルファベットをあらわしているかな。
 () に答えを書いてね。アルファベットがわからない人は、次のページを見てね。



これが基本となる



英語の文字(アルファベット)はぜんぶで
26文字あるよ。
大文字と小文字すこしずつ形がちがうね。
大きな声で発音しながらおぼえよう。



おお もじ 大文字

A B C D E F

エイ ビー スイー ディー イー エフ

N O P Q R S

エヌ オウ ピー キュー アー エス

こもじ 小文字

a b c d e f

エイ ビー スイー ディー イー エフ

n o p q r s

エヌ オウ ピー キュー アー エス

アルファベットだ

KODOMOKURABU



ローマ字で書いた表記だよ。

G H I J K L M

ジー エイチ アイ ジェイ ケイ エル エム

T U V W X Y Z

ティー ユー ヴィー ダブルユー エクス ワイ ズィー

g h i j k l m

ジー エイチ アイ ジェイ ケイ エル エム

t u v w x y z

ティー ユー ヴィー ダブルユー エクス ワイ ズィー

*このアルファベット表は『英語ができる国際交流アイデア集』(岩崎書店)より。

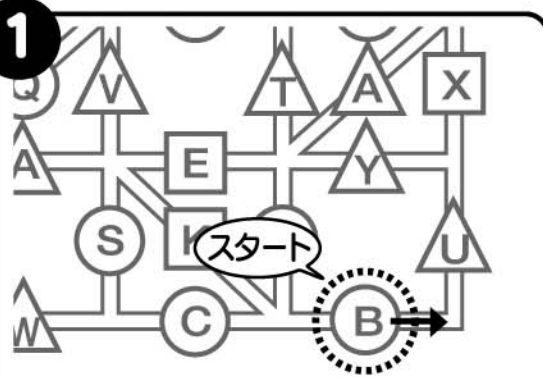
アルファベット●▲■チャレンジ

①大文字●▲■めいろ ②小文字●▲■めいろ ③ミックス●▲■めいろ

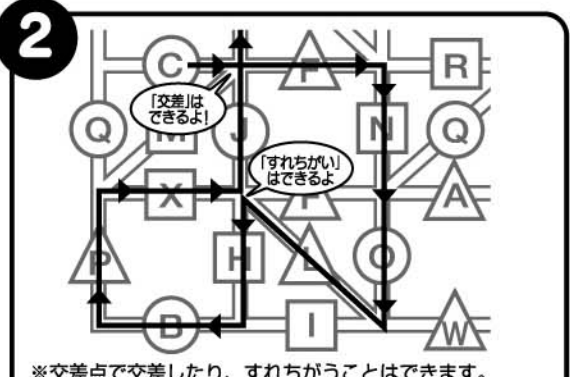


まずはウォーミングアップ。○、△、□の順番でアルファベットのめいろをたどって、どれだけ多くのアルファベットを通れるかを競うゲームだよ。大きな声で読みながら進もうね。

ゲームのやり方

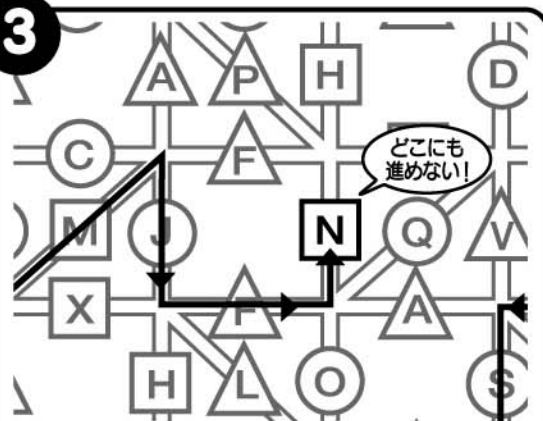


めいろの中の「まる」でかこまれた文字をひとつえらび、そこをスタートとします。スタート位置がわかるように、えんぴつでその場所を○でかこみましょう。

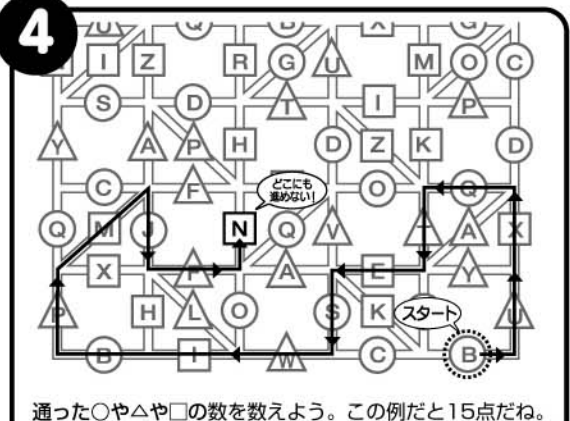


※交差点で交差したり、すれちがうことはできます。

めいろの進み方は○△□の順です。○の次は△、△の次は□、そしてまた○というように、○△□をくりかえして進みます。ただし、一度通った道を通ったりバックしたりすることはできません。



○△□の中のアルファベットを声に出して読みながら、進みましょう。これ以上、○△□順に進むことができなくなるまでつづけます。



通った○や△や□の数を数えよう。この例だと15点だね。

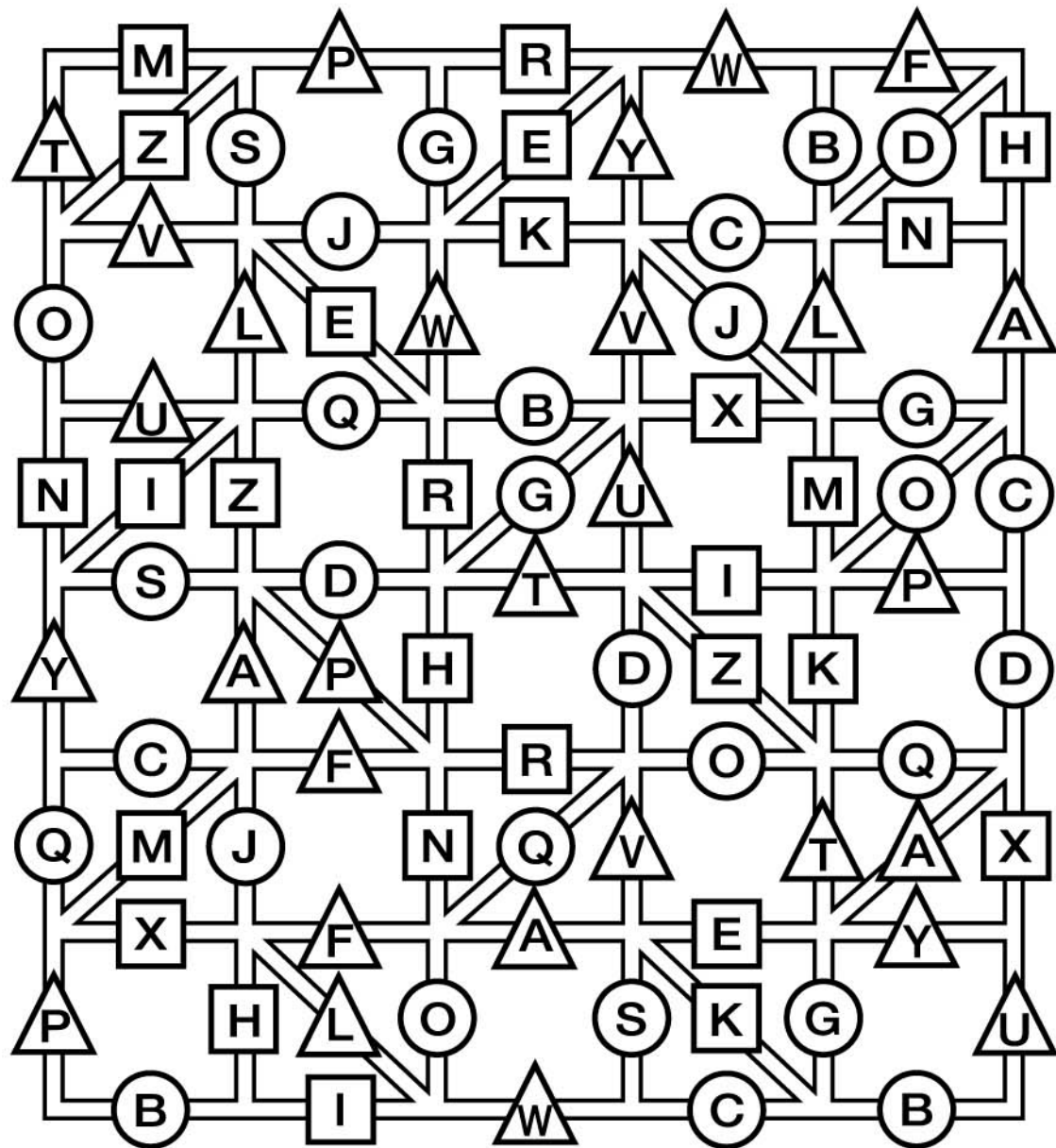
最後に得点の計算をしましょう。スタート位置もふくめて、○と△と□を合計いくつ通ったか、数えます。それがきみの得点になります。



まる さんかく しかく

① 大文字●▲■めいろ

まずは大文字のアルファベットでやってみよう。
アルファベットの読み方は4、5ページを参考にしなね。



・ 練習の得点

チャレンジ棒

できたところまで
ぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？
この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

練習の
得点

点

目標のはんぶんの点を書いてネ！

目標点を書いてネ！

1回目

点

点

点

1回目の
得点

点

2回目

点

点

点

2回目の
得点

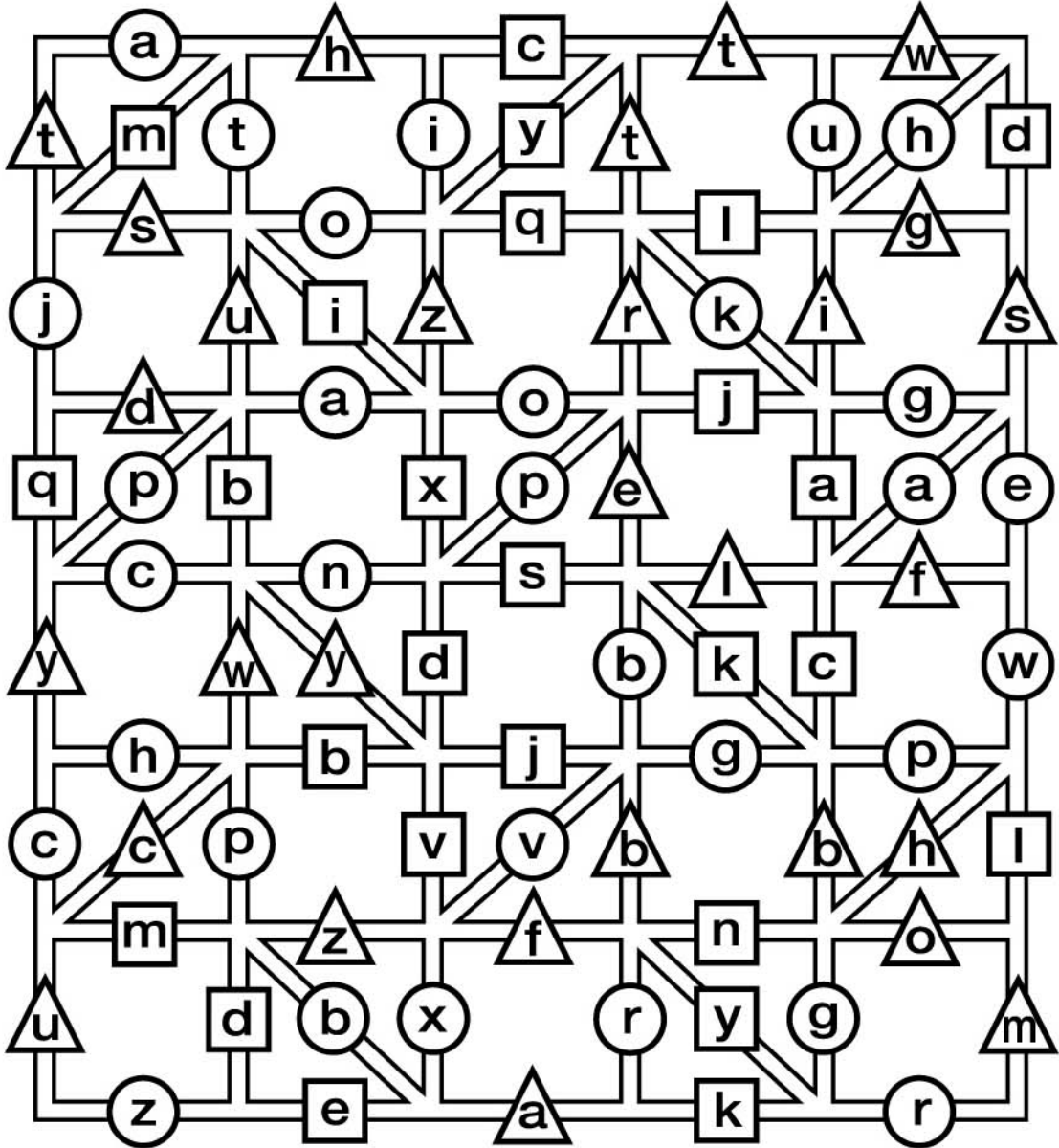
点



まる さんかく しかく

2 小文字 ● ▲ ■ めいろ

つぎは、アルファベットの小文字に挑戦だ。大文字とは形が少しちがう物があるね。読み方は4、5ページを参考にしよう。



・読み方ガイド

チャレンジ棒

できたところまで
ぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？
この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

練習の
得点

点

目標のはんぶんの数を書いてネ！

目標点を書いてネ！

1回目

□□□□□□□□□□

点

□□□□□□□□□□

点

1回目の
得点

点

2回目

□□□□□□□□□□

点

□□□□□□□□□□

点

2回目の
得点

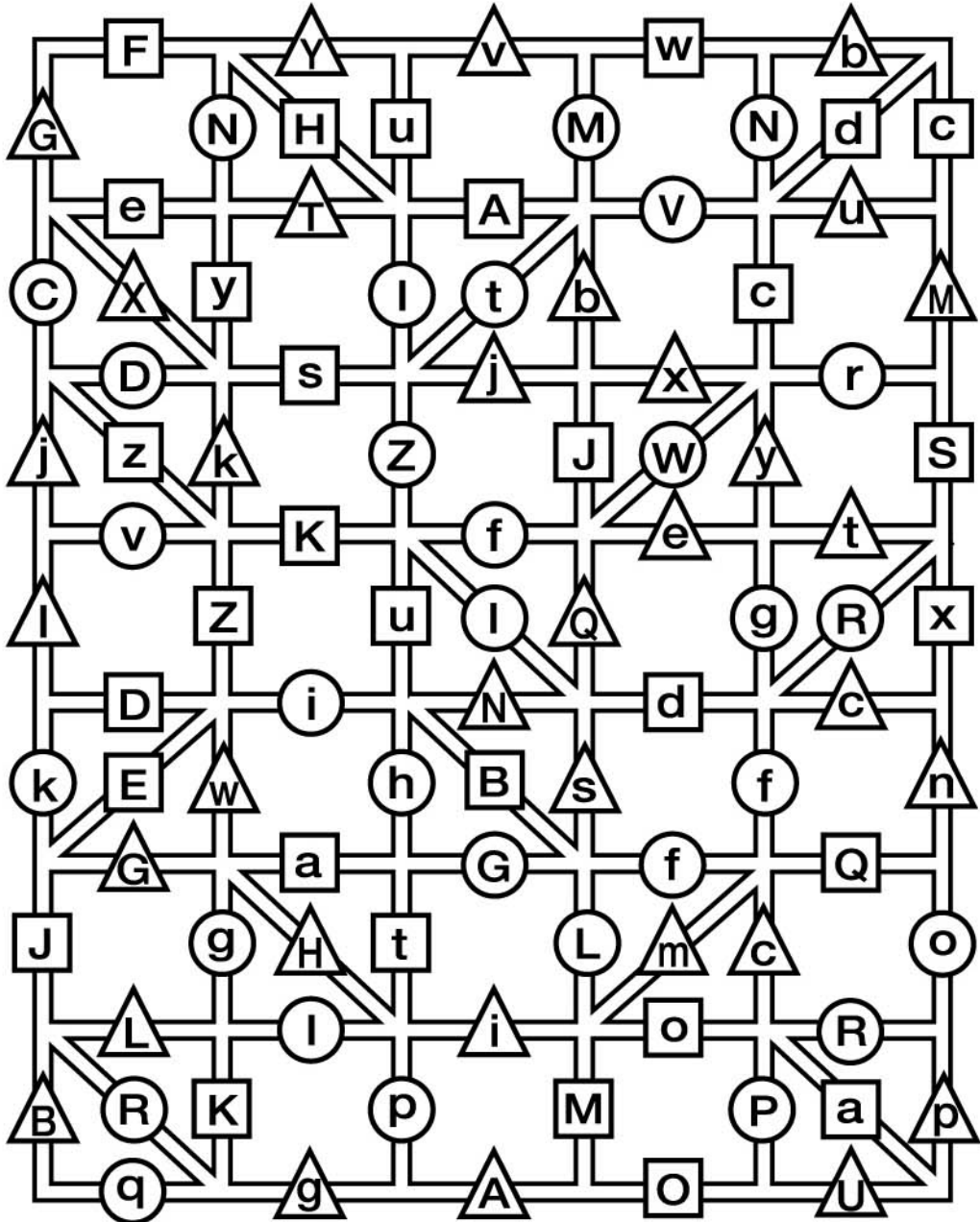
点



まる さんかく しかく

3 ミックス●▲■めいろ

最後に大文字と小文字がまざった、すこし大きなめいろ。アルファベットの読み方は4、5ページを参考にしてね。大きな声で読んでいこう。



・論エミックス・

チャレンジ枠

できたとこまで
ぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？
この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

練習の
得点

点

目標のはんぶんの数を書いてネ！

目標点を書いてネ！

1回目

□□□□□□□□□□

点

□□□□□□□□□□

点

□□□□□□□□

1回目の
得点

点

2回目

□□□□□□□□□□

点

□□□□□□□□□□

点

□□□□□□□□

2回目の
得点

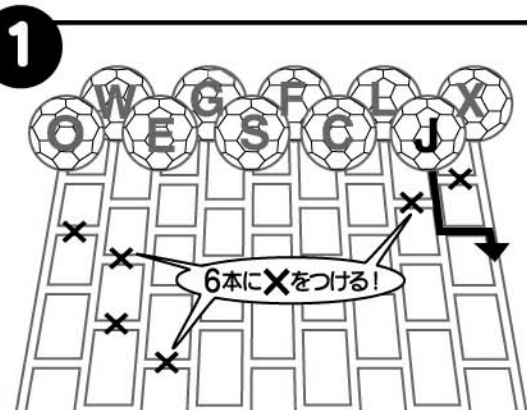
点

サッカーチャレンジ

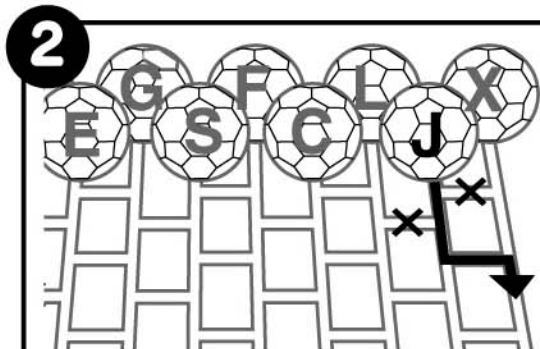


あみだくじのやり方であいてチームのボールと勝負をして、シュートを決めるサッカーゲームだよ。ボールがつけているアルファベットが、その強さをあらわしているよ。

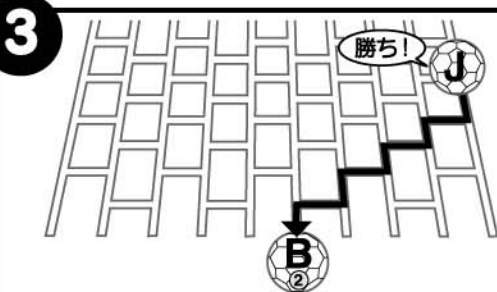
ゲームのやり方



あみだくじの中よこの道から好きな6本をえらんで、×をつけます。×をつけたよこの道は通れなくなります。

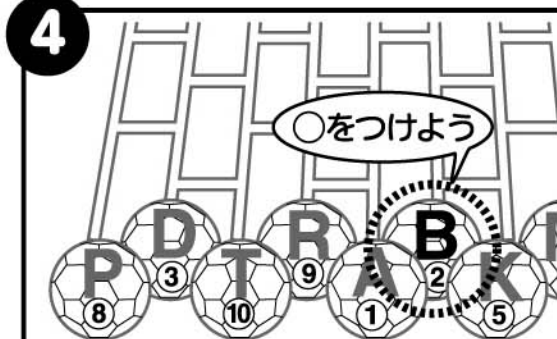


上にいるのがきみのチームの選手たちです。ひとりずつ、あみだで下にあるゴールをめざしていきます。よこの道にぶつかったらよこに曲がり、たての道にぶつかったらかならず下に向かいます。さっき×をつけたよこの道は通れません。



◀強い ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 強い▶
※表を参考にしましょう。

あいてチームのボールとぶつかったら勝負です。ボールがつけているアルファベットが、あいてのボールのアルファベットよりも順番が後ならゴール、逆にあいてのほうが後なら失敗したことになります。

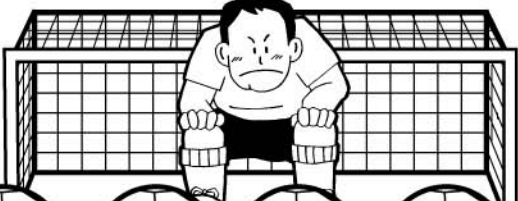


ゴールできたら、あいて選手のところに書いてある点数がもらえます。おなじようにして、すべての選手がゴールに挑戦します。ぜんぶの点数を合計したものがきみの得点です。



あいての選手のアルファベットを見て、勝てるようなコースを考えよう。どちらが強いかは、下のアルファベットの表を参考にしてね。

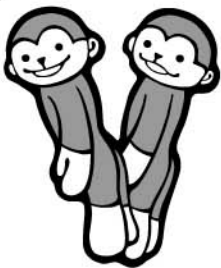
みかたチーム



それー、いけ～!



このアルファベットは大文字だよ!



・読アミ・ス・マ・ノ・ア・マ

◀弱い ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 強い▶

チャレラン棒

できたところまでぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

練習の得点 点

目標のはんぶんの数を書いてネ!

目標点を書いてネ!

1回目 点

点

1回目の得点 点

2回目 点

点

2回目の得点 点

アルファベットタイルチャレンジ

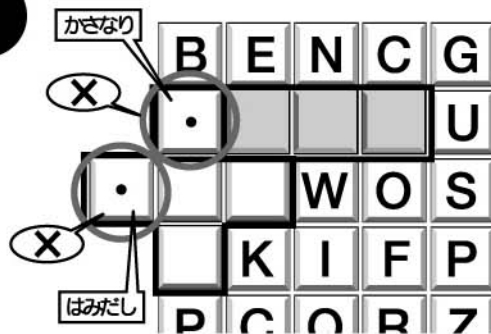
① 正方形&長方形タイル ② カギ型タイル ③ ハチの巣タイル



アルファベットのボードにタイルをあてはめて、どれだけ多くのアルファベットがとれるかを競うゲームだよ。いろいろためして最高得点をねらおう。

ゲームのやり方

1



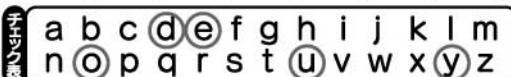
タイルをくみあわせたピースが6個あります。これをアルファベットの大文字が書かれたボードにあわせていきます。タイルがボードからはみ出したり、ほかのタイルとかさなったりしないようにしましょう。

2



6個すべてをおいたら、タイルがおいてある部分すべてに、えんぴつで色をぬります。これで色をぬったタイルは26個あるはずですよ。

3

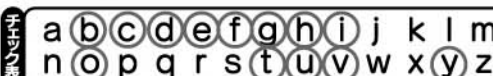


次に色をつけたタイルに書いてある大文字のアルファベットとおなじアルファベットの小文字を、下のチェック表からさがして○でかこみましょう。ただし、おなじ文字が何個あっても、○をつけるのは一度だけです。

4



ここでは14コ、○がついたから14点だね。



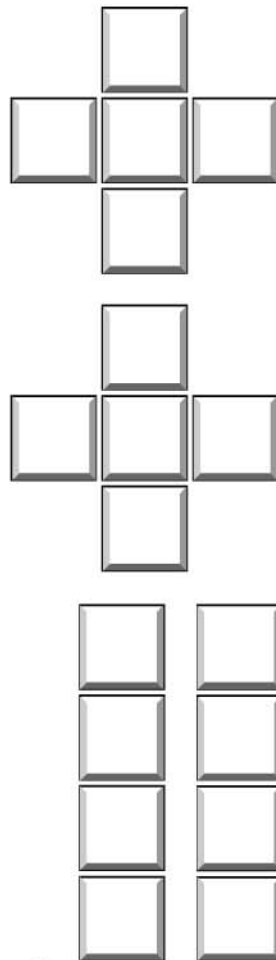
最後に得点の計算をしましょう。下のチェック表のa~zの中で、○がついているものが何文字あるか数えましょう。これがきみの得点になります。最高得点はぜんぶの文字に○がついた場合で26点となります。



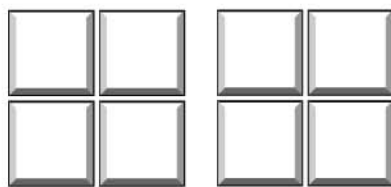
1 正方形&長方形タイル

まずは単純な形のタイルでやってみよう。アルファベットのボードは大文字だけど、○をつけるチェック表は小文字になっているよ。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| B | E | N | C | G | Y | V |
| T | Y | D | H | U | E | O |
| V | N | W | O | S | D | U |
| F | K | I | F | P | G | B |
| P | C | Q | R | Z | O | A |
| J | B | R | M | A | L | Z |
| A | X | J | T | H | S | N |
| L | W | K | Q | I | M | K |



細長いタイルをあわせるときは、たてにしてもよこにしてもいいよ。



上の表で色をぬったアルファベットに○をつけよう。

チェック表

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m |
| n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |

チャレラン棒

できるところまでぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

練習の
得点

点

目標のはんぶんの数を書いてネ！

目標点を書いてネ！

1回目

点

点

1回目の
得点

点

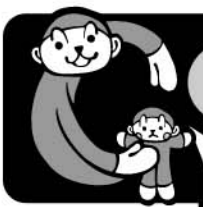
2回目

点

点

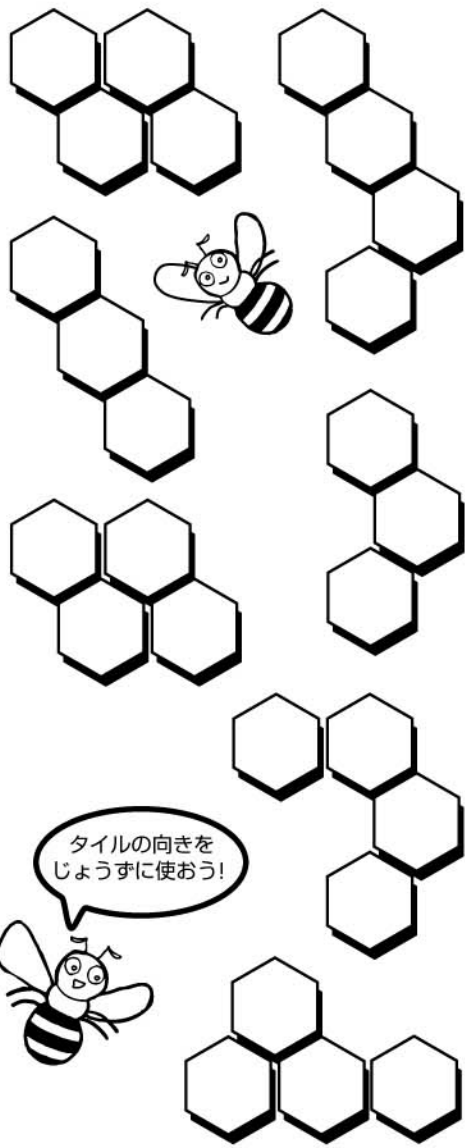
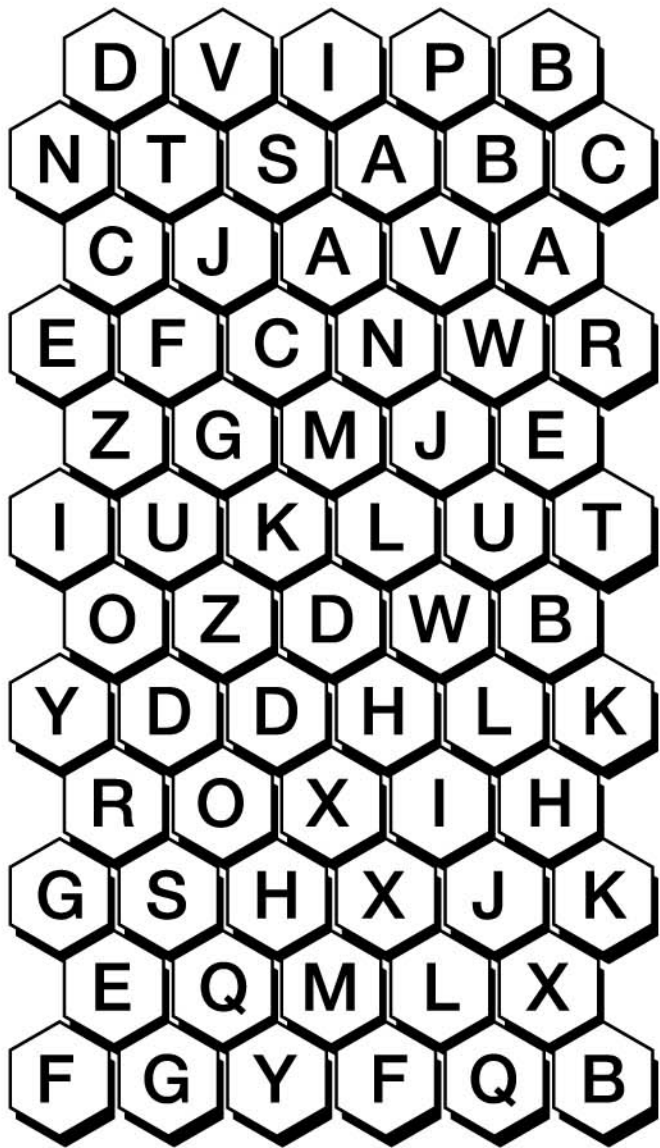
2回目の
得点

点



③ ハチの巣タイル

六角形型のタイルをハチの巣ボードにあてはめよう。
タイルはうら返ししたり、たてやよこにして使ってもいいよ。



タイルの向きを
じょうずに使おう!

・ 絵とミックスパズル

上の表で色をぬったアルファベットに○をつけよう。

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| チャレンジ表 | a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m |
| | n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |

チャレンジ棒 できるところまでぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？ この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

目標のはんぶんの数を書いてネ！

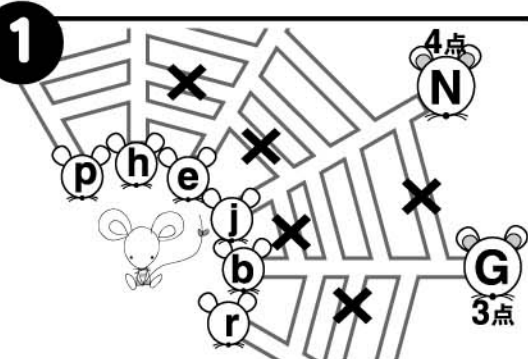
| | |
|------------|---|
| 練習の 得点 | 点 |
| 1回目の 得点 | 点 |
| 2回目の 得点 | 点 |

まいごのねずみチャレンジ

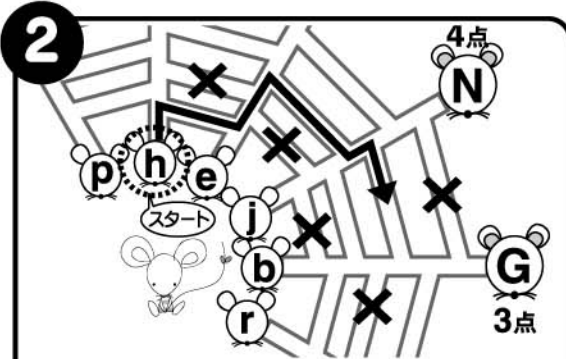


ねずみの子どもたちが、めいろの中でまいごになっているよ。正しい道を案内して、お父さんやお母さんのところに帰してあげよう。

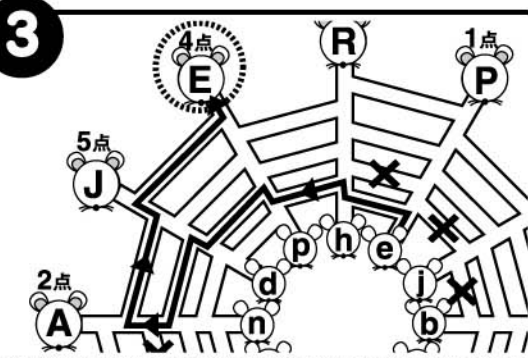
ゲームのやり方



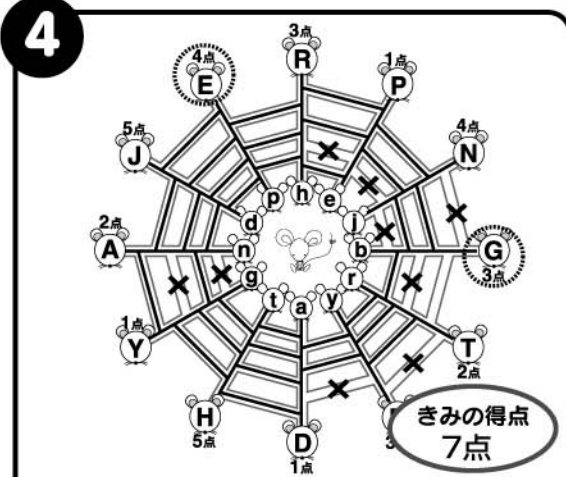
めいろのまん中にねずみの子どもたちがいます。そこから外に向かってのびる道と、よこにつながる道があります。よこにつながる道の中から、好きな10本をえらんで×をつけてください。その道は、通れなくなります。



ねずみの子どものうち、1匹をえらんでスタートします。ねずみの子どもは、外に向かって進みますが、よこにつながる道があるとかならずよこに曲がってしまいます。あみだのようにして、外へ向かっていきましょう。



めいろの外には、親ねずみがまっています。子ねずみとおなじアルファベットの大きい文字をつけているのが、ほんとうの親ねずみです。うまく親子が出あたら、親ねずみのところに書いてある点数がもらえます。



おなじようにして、ぜんぶの子ねずみを外へ出してください。最後に、ぜんぶの点数を合計します。

ハチの巣めいろチャレンジ

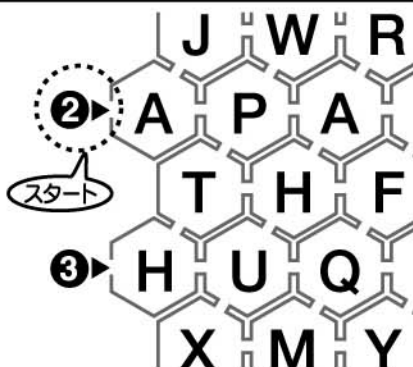


ハチになって、アルファベットの書かれたハチの巣を飛びまわろう。いろいろな種類のアルファベットの部屋を通った人の勝ちだよ。

ゲームのやり方

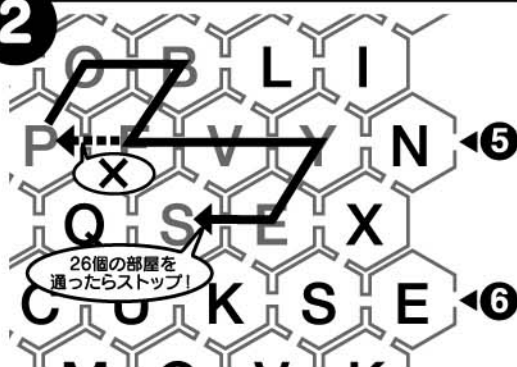


1



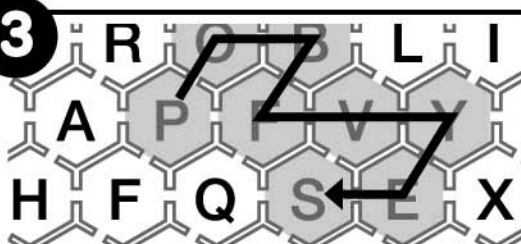
めいろになったハチの巣があります。ひとつひとつの部屋には、AからZまでのアルファベットが大文字で書いてあります。まず、1から6の入り口の中から好きな場所をえらび、スタート位置とします。

2



めいろの進み方は自由です。ただし、一度通った部屋は通れません。とちゅうで通った部屋はえんぴつでぬりつぶしておきましょう。通った部屋の数がぜんぶで26になったところでストップします。

3



| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m |
| n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |

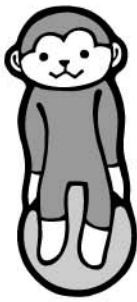
下のチェック表にはアルファベットが小文字で書いてあります。通った部屋の大文字アルファベットとおなじアルファベットの小文字に、○をつけていきましょう。おなじアルファベットを通過しても一度しか○をつけられません。

4

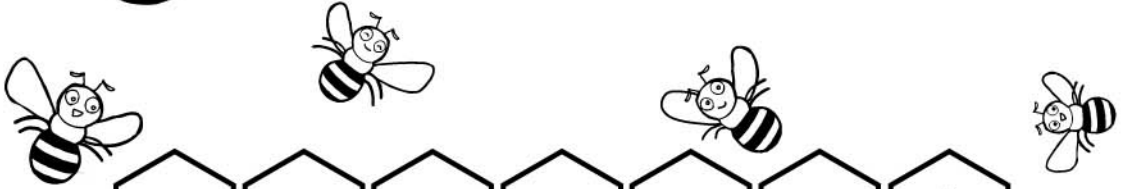


| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m |
| n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |

最後に得点の計算をします。チェック表につけたアルファベットの○の数を数えましょう。その数がきみの得点になります。



おなじアルファベットの部屋を通らないようにくふうしよう。
ぜんぶのアルファベットをまわれば、最高得点の26点だよ。



| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | W | D | Z | D | L | O | I | | |
| ① | Z | T | J | G | R | G | B | N | ④ |
| | J | W | R | O | B | L | I | | |
| ② | A | P | A | P | F | V | Y | N | ⑤ |
| | T | H | F | Q | S | E | X | | |
| ③ | H | U | Q | C | U | K | S | E | ⑥ |
| | X | M | Y | M | C | V | K | | |

小文字と大文字によく
気をつけてね。



・ 読エミックス・

上の表で色をぬったアルファベットに○をつけよう。

チャレンジ表

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l | m |
| n | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |

チャレンジ棒 できたところまでぬりつぶそう まずは練習だ。さて、何点とれたかな？この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

目標のはんぶんの数を書いてネ！ 目標点を書いてネ！

| | |
|--------|---|
| 練習の得点 | 点 |
| 1回目の得点 | 点 |
| 2回目の得点 | 点 |

森の冒険チャレンジ

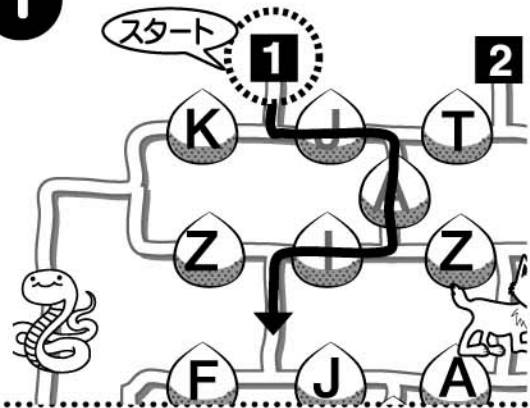


森の中を歩きまわって、いろいろな木の実を集めよう。
ただし、森にはこわい動物もいるのでご用心！

ゲームのやり方

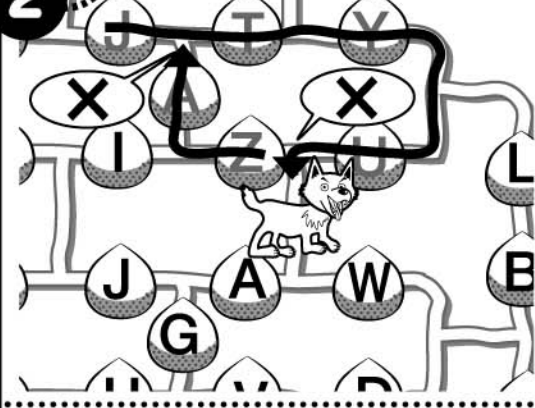


1



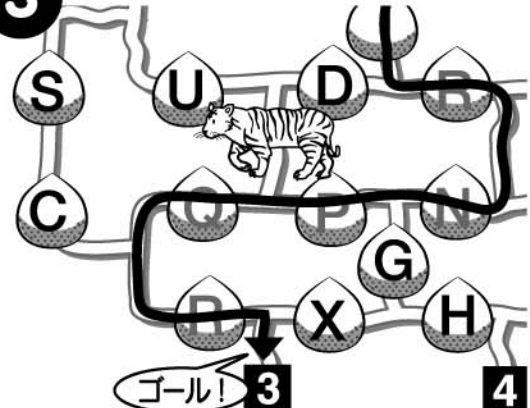
1から4のうち、好きな入り口をえらんでめいろうに入ります。道に落ちていた木の実をひろいながら進んでください。

2



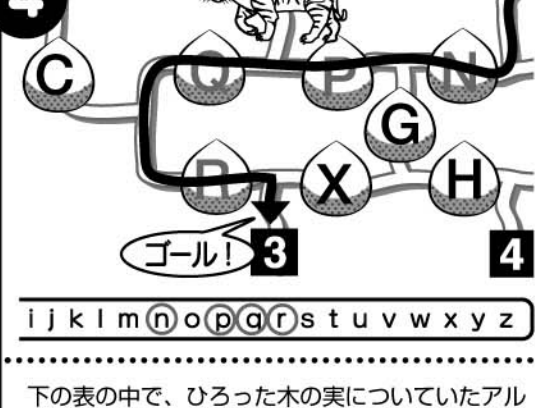
動物がいるところは、通れません。また、おなじ道をもう一度通ったり、バックしてはいけません。

3



1から4のうち、スタート地点とは別のところから外に出たらゴールです。

4



下の表の中で、ひろった木の実についていたアルファベットに○をしてください。○の数がきみの得点です。ただし、おなじアルファベットをいくつひろっても、○はひとつです。

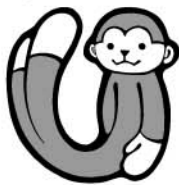
| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| i | j | k | l | m | <u>n</u> | o | p | q | r | s | t | u | v | w | x | y | z |
|---|---|---|---|---|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|



おなじアルファベットの実を集めても
得点にはならないから注意してね。

この問題は
大文字だね。

ひろった木の
実の
アルファベットに
○をつけよう。



・ 練習の得点

チェック表

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

| | | | | |
|-----------------|--------------------|---|------------|---|
| チャレラン棒 | できたところまで ぬりつぶそう | まずは練習だ。さて、何点とれたかな？ この点をもとに目標を決めて、スタートしよう | 練習の 得点 | 点 |
| 目標のはんぶんの数を書いてネ！ | ↓ | 目標点を書いてネ！ | ↓ | |
| 1回目 | □□□□□□□□□□ | 点 | □□□□□□□□□□ | 点 |
| 2回目 | □□□□□□□□□□ | 点 | □□□□□□□□□□ | 点 |

ABCDチャレンジ

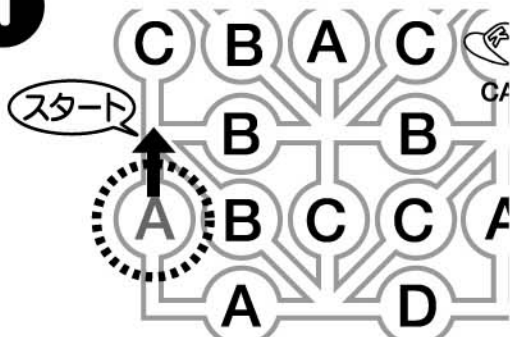


ABCD、ABCDと言いながら、めいろを進もう。ABCDをくり返せば、くり返すほど高得点になるよ。楽しみながら、いろいろな道をたどってみよう。

ゲームのやり方

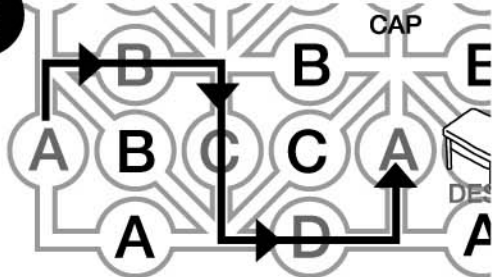
ゲームのやり方

1



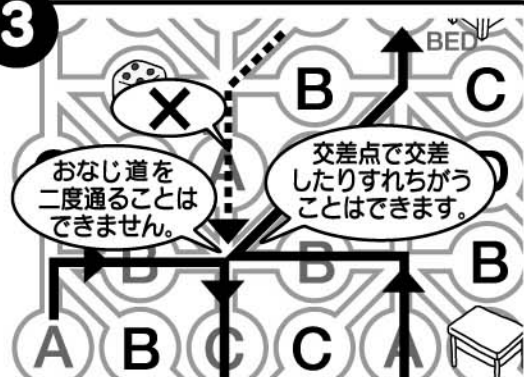
めいろの中から、Aか、またはAではじまるもの（たとえばAPPLE）の絵をひとつえらび、そこをスタートとします。スタートした位置がわかるように○でかこんでおきましょう。

2



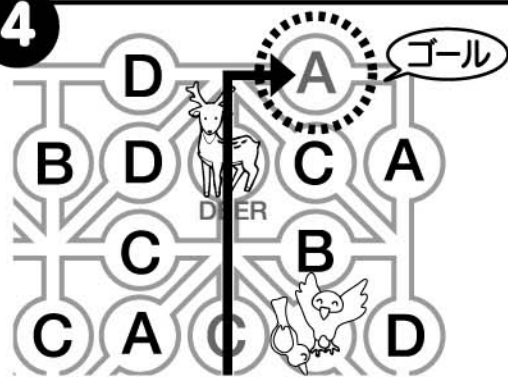
めいろの進みかたはABCDのくり返しです。スタートからBまたはBではじまるものへ進み、次にCまたはCからはじまるものへ、その次にDまたはDからはじまるものへと進みます。そしてまたAかAからはじまるものへ進んでいって、ABCDをくり返していきます。

3



進みながら、えんぴつで線を引いていきましょう。交差点で交差したりすれちがったりすることはできませんが、一度通った道をもう一度通ることはできません。

4



もう進むことができなくなったら、終わりです。はじめにえらんだものを入れて、いくつの文字やものを通ってきたかを数えましょう。その数がきみの得点になります。



イラストを通るときは、英語の名前の頭文字に注目！
この問題はぜんぶ大文字だよ。

上でつかう単語はコレ

アルバム=アルバム
アント
ANT=あり
アップル
APPLE=りんご

ボール
BALL=ボール
ベッド
BED=ベッド
バード
BIRD=とり

キャンドル
CANDLE=ろうそく
キャップ
CAP=ぼうし
カー
CAR=くるま

ディア
DEER=しか
デスク
DESK=つくえ
ダイス
DICE=サイコロ
ディッシュ
DISH=さら

チャレラン棒 できたところまでぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？
この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

目標のはんぶんの数を書いてネ！

1回目 点 点 点

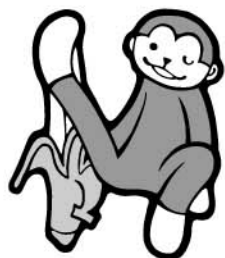
2回目 点 点 点

練習の得点 点

1回目の得点 点

2回目の得点 点

・ 英語・



低い点数のほうがきみの得点だよ。つまり、両チームが
同点になるように切り分ければ高得点がねらえるね。
アルファベットはぜんぶ小文字だよ。

| | | | | | | | |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| ア | イ | ウ | エ | オ | カ | キ | |
| fish | n ₃ | orange | q ₅ | book | f ₅ | pencil | s ₁ |
| ニ | | | | | | | ク |
| letter | b ₄ | tea | c ₂ | elephant | m ₁ | queen | |
| ナ | | | | | | | ケ |
| a ₁ | dog | o ₂ | zoo | p ₃ | house | g ₂ | key |
| ト | | | | | | | コ |
| r ₁ | apple | h ₃ | cat | d ₄ | mouse | e ₃ | |
| テ | | | | | | | サ |
| nose | t ₂ | rain | l ₃ | sun | k ₂ | grape | z ₅ |
| ツ | チ | タ | ソ | セ | ス | ラ | |

上でつかう単語はコレ

アブル
apple=りんご
ブック
book=本
キャット
cat=ねこ
ド(ー)グ
dog=いぬ
エレファント
elephant=ぞう

フィッシュ
fish=さかな
グレイブ
grape=ぶどう
ハウス
house=いえ
キー
key=かぎ
レター
letter=手紙

マウス
mouse=ネズミ
ノウズ
nose=鼻
オ(ー)レンジ
orange=みかん
ペンスル
pencil=えんぴつ
クウィーン
queen=女王

レイン
rain=雨
サン
sun=太陽
ティー
tea=紅茶
ズー
zoo=動物園

赤チーム

点

青チーム

点

チャレラン棒

できるところまで
ぬりつぶそう

まずは練習だ。さて、何点とれたかな？
この点をもとに目標を決めて、スタートしよう

練習の
得点

点

目標のはんぶんの点を書いてネ！

目標点を書いてネ！

1回目 点 点 点

1回目の
得点

点

2回目 点 点 点

2回目の
得点

点