

すぐに使える教室活動

国際交流基金 日本語専門家
(タイ東北部中等教育機関担当)
武井康次郎

はじめに

今回は、「Ⅰゲームをはじめるまえに」と「Ⅱ活動例」の2部構成になっています。Ⅰは説明が多いので、興味のない人はⅡから見てください。しかし、教室活動を試みて、うまくいかなかったら、ぜひⅠを見てください。

Ⅰゲームをはじめるまえに **教室活動はどうして行う？**

みなさんは、授業でゲームやタスクなどの教室活動をしたことがありますか？したことがあるという人は、どうしてそれらの教室活動を行いますか？楽しいからですか？教室の雰囲気がよくなるからですか？それも大事なことだと思いますが、一番大事なことは、教室活動を通じて、言葉や文法を覚えたり、使ったり、発話しなければならない場面を作ったりすることだと思います。

ゲームが嫌いな人もいる

ほとんどの人は、ゲームやタスクは楽しいと思っているかもしれませんが、しかし、このようなことが嫌いな学習者もいます。私はゲームなどが嫌いな学習者に理由を聞いたことがあります。その理由の多くは、①ゲームなどの遊びが嫌い ②ゲームをするなら勉強したほうがいいのかの2つです。

①の学習者はもともと嫌いなので、しかたがありませんが、やってみたら、面白かったという場合もあります。クラスの半数以上が①のような学習者の場合、ゲームをするのは難しいですが、一度はやってみてもいいかもしれません。もしそれで、反応が悪かったら、無理にすることはしないでしょ。

②の学習者の場合は、ゲームをする意味がわかっていない場合が多いと思います。つまり、ゲームが何の練習なのかということです。たとえば、同じカードゲームでも違います。みなさんもよくする「カルタ」は、聞いて理解する練習ですし、あとでご紹介する「坊主めくり」は話す練習です。ゲームの意味がわかれば、嫌がらずに参加する学習者もいます。また、ゲームで行った練習が、最後の会話などに生かされていることが大事です。ゲームだけで終わってしまうと、何となく今日の授業は遊んだだけという気持ちになってしまいます。しかし、最後に会話練習まで行い、ゲームで練習した言葉や文法が会話の際にスラスラ言えると、ゲームを行った意味がわかります。

ゲームは段取りが大事

ゲームは、やっているときは楽しいですが、その前には、しっかりした準備や段取りが大切です。特に下の5つのポイントに注意しましょう！

- ① 人数分の物がそろっているか？
→ 一番基本的なことですが、数が足りなくて失敗することがよくあります。
- ② 用意した物にまちがいがいないか？
→ 本来用意するものと違う物を準備してしまうことがあります。

③ ゲームの説明や指示が明確かどうか？

→ ゲームの前にやり方を説明しなければなりません。なるべく簡単な言葉で、明確に伝えることが大切です。タイ人の先生やタイ語ができる日本人の先生は、タイ語でも構いません。もしタイ語ができない先生は、あらかじめ同僚の先生などに日本語や英語で伝え、タイ語で指示を書いてもらい、それを学習者に読んでもらうこともできます。また、辞書などで調べ、説明の際のキーワードをタイ語で見せるのも効果があります。そして、一番大切なのは、必ず、例を見せることです。

④ グループ分けが大切

→ ゲームはグループで行うことが多いと思います。グループの中に理解が早い学習者がいると、スムーズに活動が行えます。逆に言うと、クラスのレベルが低く、グループに理解できる学習者が1人もいなかったら、ゲームは機能しないので、失敗する可能性が高くなります。つまり、そのクラスでゲームを行うかどうかということを考えたほうが良いということです。

⑤ 一度自分でやってみよう

→ 一度自分でやってみると、準備不足なところ、段取りがよくないところがよくわかります。学校に日本語の先生が1人か2人しかいないということでしたら、同僚のタイ人の先生とタイ語や英語でやってみることもできます。タイ語や英語では意味がない・・・と思うかもしれませんが、タイ語や英語でやってみて、おもしろかったら、そのゲームはゲーム性が高いということです。つまり、日本語の練習を抜きにして、ゲームとして楽しいということなのです。これがとても大切なことです。ゲームとして楽しくなかったら、日本語の練習にもならないということなのです。

II 活動例

ここでは実際の活動例を紹介します。

1 カードを使ったゲーム



① カルタ

i 目的：動詞を覚える

ii 4 技能：聞く練習

iii 人数：4～6人ぐらいのグループ

iv 時間：10分程度（カードの枚数やクラスのレベルによって異なる）

v やりかた：Web サイトにある動詞カードを一枚ずつに切り、各グループに配ります。机の上に表（絵が描いてあるほう）を見せ、ばらばらにおきます。用意ができたなら、教師が机の上のカードを1つ読みます。学習者はそれと同じカードを選んで、取ります。正しく取れたら、取った人のカードです。間違ったカードを取った人は一回休みです。机の上のカードがなくなるまで行い、一番多くカードを取った人が勝ちです。

vi 応用：動詞ではなく、形容詞、ひらがな、カタカナでもできます。また、教師が「ます形」で言い、学習者が「て形」や「ない形」を言って、カードを取る練習もできます。

絵が描いてあるほうを
見せて、ばらばらにおきます

教師が机の上のカードを1つ読
んで、学習者はそれと同じカー
ドを取ります

vii失敗例：各グループに渡すカードの数を確認せず、カードが足りなかったり、多かたりする場合があります。また、普段使っている絵と違う場合、学習者が絵の意味がわからない場合があるので、ゲーム前に絵の意味を確認しましょう。特に「来ます」「行きます」「帰ります」などは、絵が似ているときがあるので、確認が大切です。ときどき、カードをたくさんとった人が勝ちということをおぼろげに、とったカードをまた場に戻してしまう人もいますので、注意しましょう。

② 神経衰弱

i 目的：動詞を覚える

ii 4 技能：話す練習

iii 人数：4～6人ぐらいのグループ

iv 時間：10分程度（カードの枚数やクラスのレベルによって異なる）

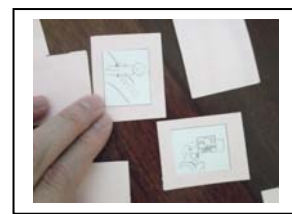
v やりかた：Webサイトにある動詞カードを一枚ずつに切り、各グループに2セットずつ配ります。机の上に裏側（絵を見せないように）にして、ばらばらにおきます。じゃんけんなどで順番を決め、まず一番の人が1枚のカードをめくります。そして、めくったカードの動詞の「ます形」を言います。そして、さらにもう1枚めくり、めくったカードの動詞（ます形）を言います。もしめくったカードの動詞が同じだったら、2枚のカードは、その人のものになり、さらにもう一度、カードをめくることができます。引いた2枚のカードが同じであれば、何度でもカードを引くことができます。しかし、めくった2枚のカードが違う場合は、めくったカードを裏側に戻し、次の人の番になります。また、めくったとき、正しく動詞をいえなかった場合は、その人の番は終わり、次の人の番になります。場のカードがすべてなくなったら、ゲーム終了です。一番たくさんカードを取った人が勝ちです。



絵を見せなくて、ばらばらにおきます



同じカードが出たら、自分のカード



違うカードが出たら、裏側に戻し、次の人の番

vi 応用：動詞ではなく、形容詞、ひらがな、カタカナでもできます。カードめくったとき、「ます形」だけでなく、ほかの形を言うこともできます。

vii失敗例：カルタと同様に、普段使っている絵と違う場合、学習者が絵の意味がわからない場合があるので、ゲーム前に絵の意味を確認しましょう。特に「来ます」「行きます」「帰ります」などは、絵が似ているときがあるので、確認が大切です。また、裏側から表の絵が透けて見えてしまう場合があるので、注意しましょう。何よりもこのゲームで失敗する一番の例は、時間がかかることです。カードが多いと、なかなか終わりません。

③ 坊主めくり

i 目的：動詞を覚える

ii 4 技能：話す練習

iii 人数：4～6人ぐらいのグループ

iv 時間：5分程度（カードの枚数やクラスのレベルによって異なる）

v やりかた：Web サイトにある動詞カードとニコニコカードとプンプンカードを一枚ずつに切り、カードを裏側にして（絵が見えないようにして）、すべてのカードを重ねて、真ん中におきます。そして、カードをよく切ります。ジャンケンなどで順番を決め、一番の人が1枚カードを引きます。それをみんなに見せ、その動詞の「ます形」を言います。正しく言えたら、その人のカードになります。言えなかったら、真ん中の重ねてあるカードの横に捨てます。次の番の人と同じように行います。もしニコニコカードを引いたら、捨ててあるカードをもらうことができ、さらにもう一回、カードを引くことができます。もしプンプンカードを引いたら、持っているカードをすべて捨てなければなりません。真ん中のカードがなくなったら、ゲーム終了です。一番たくさんカードを持っている人が勝ちです。



動詞カード、ニコニコカード、プンプンカード



よく切ります



真ん中におきます



1枚引いて、ます形を言います



正しくいえなかったら、捨てます



ニコニコカードを引いたら、捨ててあるカードがもらえます



プンプンカードを引いたら、持っているカードを全て捨てます

vi 応用：動詞ではなく、形容詞、ひらがな、カタカナでもできます。カードめくったとき、「ます形」だけでなく、ほかの形を言うこともできます。

vii 失敗例：カルタと同様に、普段使っている絵と違う場合、学習者が絵の意味がわからない場合があるので、ゲーム前に絵の意味を確認しましょう。特に「来ます」「行きます」「帰ります」などは、絵が似ているときがあるので、確認が大切です。また、裏側から表の絵が透けて見えてしまう場合があるので、注意しましょう。それから、ニコニコカードとプンプンカードがうまく混ざっていないと、ゲームが面白くありません。たとえば、ニコニコカードと、プンプンカードが続くとゲームが面白くなくなります。また、これらのカードが多すぎたり、少なすぎたりしても、おもしろくありません。動詞の枚数を考えて、ニコニコカードとプンプンカードを入れる枚数を考えましょう。

2 ボールを使った活動

① 自己紹介

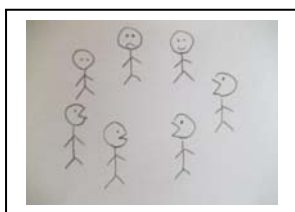
i 目的：たくさん自己紹介をする

ii 4 技能：聞く練習、話す練習

iii 人数：5人～10人ぐらいのグループ

iv 時間：1～2分程度（教師が時間を設定する）

v やりかた：各グループが輪になって立ちます。教師は各グループに1つずつ、ボールを渡します（ボールの代わりに、紙を丸めたものでもいい）。ボールをもらった人は、自己紹介をします。そしてそのボールを輪の中の誰かに投げます。ボールをもらった人は、自己紹介をします。これを制限時間まで繰り返します。



輪になって立ちます



ボールを投げます



もらった人は自己紹介をします

vi 応用：ボールを投げる前に、相手の名前を呼ぶと親しみがわきます。また、名前がわからない場合は、「すみません、お名前は」と聞いてから投げることもできます。

vii 失敗例：グループの中にしっかりと自己紹介ができ、ほかの学生がしっかり言えているかどうかチェックできる学生がいないと、練習の意味がなくなってしまう。

② どんな〇〇が好きですか

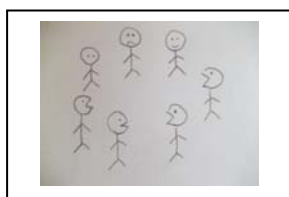
i 目的：相手の好みを聞く

ii 4 技能：聞く練習、話す練習

iii 人数：5人～10人ぐらいのグループ

iv 時間：1～2分程度（教師が時間を設定する）

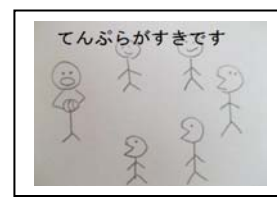
v やりかた：各グループが輪になって立ちます。教師は各グループに1つずつ、ボールを渡します（ボールの代わりに、紙を丸めたものでもいい）。ボールをもらった人は、ボールを輪の中の誰かに投げます。その際に「どんな〇〇が好きですか」という質問をします。ボールをもらった人は「〇〇が好きです」と答えます。これを制限時間まで繰り返します。



輪になって立ちます



質問をしながら、ボールを投げます



もらった人は答えます

vi 応用：ボールをもらい「〇〇が好きです」と答えた後、「みなさんも〇〇が好きですか」と問いかけると、さらにコミュニケーションが広がります。

vii 失敗例：この活動の前に、「どんな食べ物が好きですか」「どんなスポーツが好きですか」など、いくつ例を挙げておかないと、学習者が上手く言えない場合があります。また、例に挙げたもの以外の質問でもいいことを確認しておきましょう。

③ 数字リレー

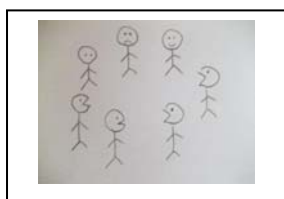
i 目的：数字を覚える

ii 4 技能：聞く練習、話す練習

iii 人数：5人～10人ぐらいのグループ

iv 時間：2～3分程度

v やりかた：各グループが輪になって立ちます。教師は各グループに1つずつ、ボールを渡します（ボールの代わりに、紙を丸めたものでもいい）。教師がスタートの合図をしたら、ボールをもらった人は、「1」と言います。隣の人にボールを渡し、その人は「2」と言います。これを繰り返し、50まで言ったら（教師がクラスのレベルに応じていくつまで言うか決める）、全員で座ります。早く終わったグループが勝ちです。



輪になって立ちます



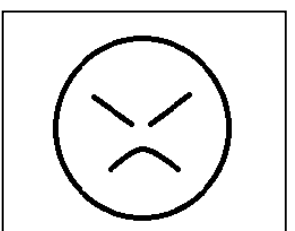
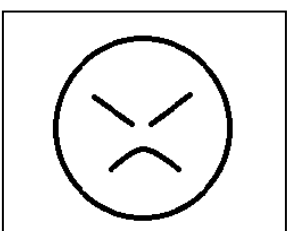
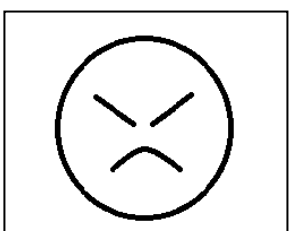
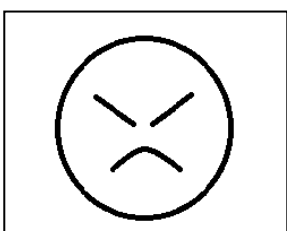
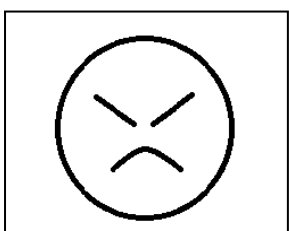
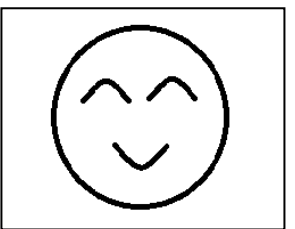
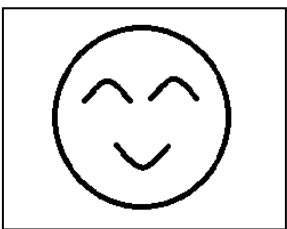
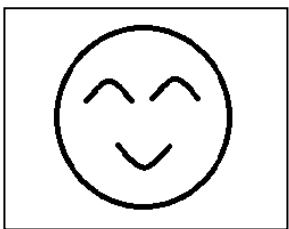
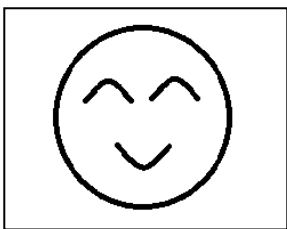
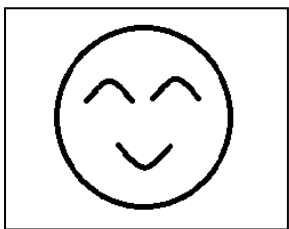
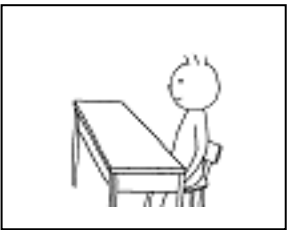
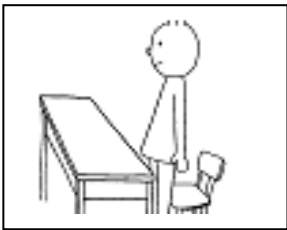
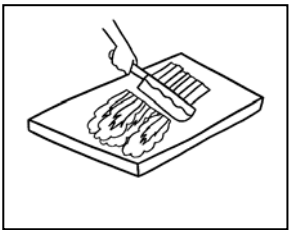
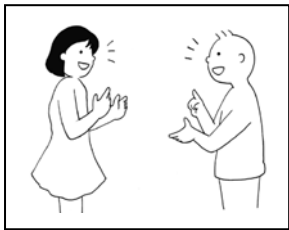
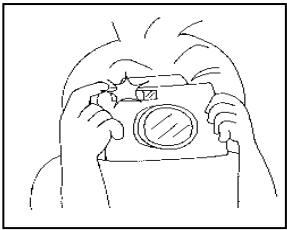
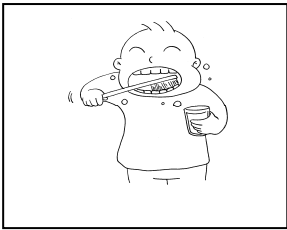
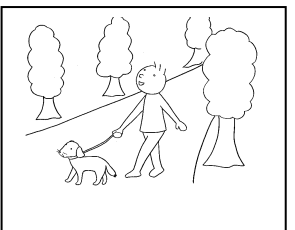
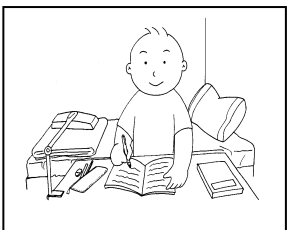
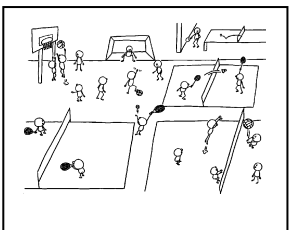
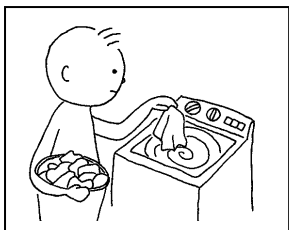
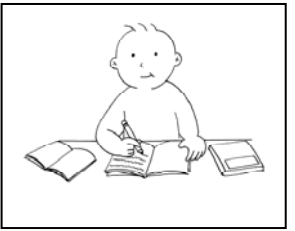
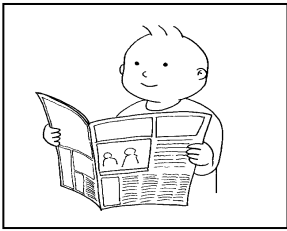
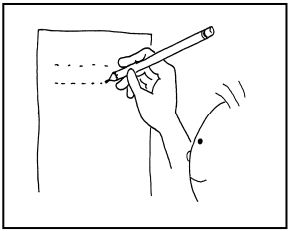
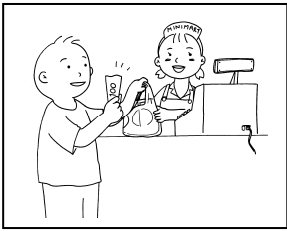
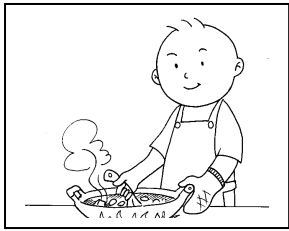
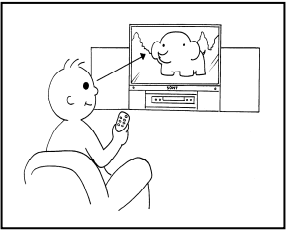
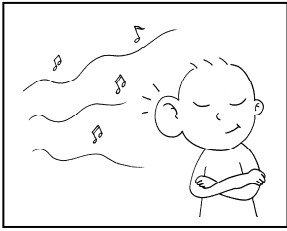
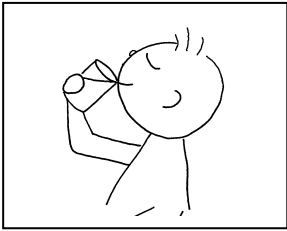
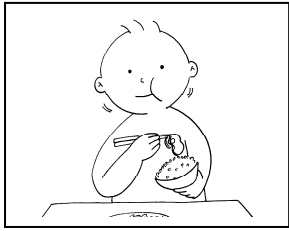
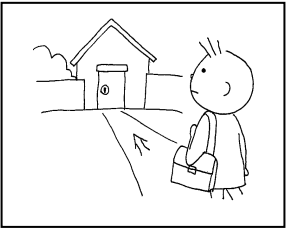
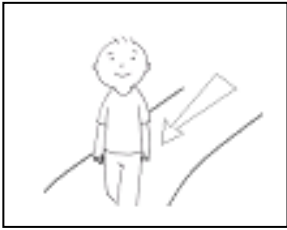
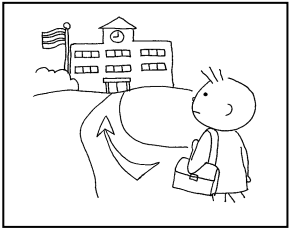
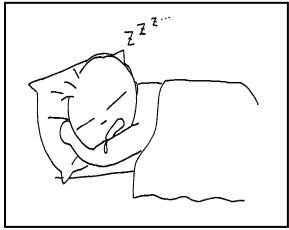
数字を言ったら、隣の人にボールを渡します



言い終わったら、座ります

vi 応用：数字ではなく、50音(あいうえお)を順番に言うこともできます。

vii 失敗例：ほかのグループより早く終わりたいために、しっかりとっていないのに、隣にボールを渡す人がいます。ジャッジをする学生を作り、各グループがしっかりとってからボールを渡しているかどうか確認してもらおうといいでしょう。



参考教材

- ・スリーエーネットワーク（1994）『新日本語の基礎Ⅰ クラス活動集101』
スリーエーネットワーク
- ・国際交流基金（2009）『日本語 あきこと友だち』Kinokuniya
- ・国際交流基金（2005）『児童・生徒のための日本語わいわい活動集』
スリーエーネットワーク
- ・砂川有里子他（2008）『おたすけタスク初級日本語クラスのための文型別タスク
集』くろしお出版
- ・中村律子他（2005）『人と人をつなぐ日本語アクティビティー50』アスク