

# กิจกรรมในห้องเรียนที่ใช่ได้ทันที

Yasujiro TAKEI

ผู้เชี่ยวชาญภาษาญี่ปุ่น เจแปนฟาวน์เดชั่น  
(โรงเรียนมัธยมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ)

บทนำ

บทความนี้ประกอบด้วย 2 ส่วน คือข้อ “ I ก่อนเล่นเกม” และข้อ “ II ตัวอย่างกิจกรรม” เนื่องจากข้อ I มีคำอธิบายที่ยาว ผู้ที่ไม่สนใจกรุณาดูที่ข้อ II ได้เลย แต่ถ้าหากลองเล่นเกมแล้ว ไม่ประสบความสำเร็จ ขอให้ย้อนกลับมาอ่านข้อ I นะครับ

## I ก่อนเล่นเกม

### ทำไมจึงทำกิจกรรมในห้องเรียน

ทุกท่านเคยเล่นเกมหรือทำกิจกรรมในห้องเรียนไหมครับ สำหรับท่านที่เคยทำ ทำไมจึงทำกิจกรรมเหล่านั้นครับ เพราะสนุก เพราะทำให้บรรยากาศในห้องเรียนดีขึ้น ผมคิดว่านั่นก็เป็นสิ่งสำคัญ แต่ผมคิดว่าจุดประสงค์ที่สำคัญที่สุดในการเล่นเกมคือเพื่อสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนต้องพูดและสามารถจดจำ หรือใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์โดยผ่านกิจกรรมในห้องเรียน

### คนที่เกลียดเกมก็มี

คนส่วนใหญ่อาจจะคิดว่าเกมหรือกิจกรรมนั้นสนุก แต่ผู้เรียนที่เกลียดสิ่งเหล่านี้ก็มี ผมเคยถามผู้เรียนถึงสาเหตุที่เกลียดเกม สาเหตุส่วนใหญ่มี 2 อย่างคือ ①เกลียดการเล่นอย่างเกม ② ถ้าจะให้เล่นเกมให้เรียนหนังสือดีกว่า

ผู้เรียนในกลุ่มที่ ① เนื่องจากเดิมๆ เกลียดเกมอยู่แล้ว ก็ช่วยไม่ได้ แต่เมื่อได้ลองเล่นดูก็อาจจะรู้สึกสนุกขึ้นได้ หากผู้เรียนมากกว่าครึ่งชั้นเรียนเป็นผู้เรียนอย่างในข้อ① การเล่นเกมอาจจะยากแต่จะลองทำสักครั้งก็คงไม่เป็นไร และถ้าหากมีปฏิริยาตอบรับไม่ดีก็ไม่จำเป็นต้องฝืนเล่นต่อไป

ในกรณีของผู้เรียนกลุ่มที่ ② คิดว่าส่วนใหญ่เป็นเพราะไม่เข้าใจประโยชน์ของการเล่นเกม กล่าวคือไม่รู้ว่าจะเล่นเกมเพื่ออะไร ตัวอย่างเช่น เกมที่ใช้บัตรคำเหมือนกันแต่มีจุดประสงค์ต่างกัน “เกมคารุตะ” ที่ทุกท่านก็มักเล่นกันเป็นการฝึกฟังให้เข้าใจ ส่วน “เกมไพ่ 2 อารมณ์” ที่จะพูดถึงในภายหลังเป็นการฝึกพูด เมื่อเข้าใจวัตถุประสงค์ของเกมก็จะทำให้ผู้เรียนเล่นเกมโดยไม่ต่อต้าน และการเชื่อมโยงการฝึกในเกมไปสู่การสนทนาในตอนท้ายเป็นสิ่งสำคัญ หากจบลงแค่การเล่น เกมอาจจะทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเรียนวันนี้มีแต่เล่นอย่างเดียว แต่หากตอนท้ายได้ฝึกไปจนถึงการสนทนา และสามารถพูดคำศัพท์ ไวยากรณ์ที่ได้ฝึกตอนเล่นเกมได้อย่างคล่องแคล่วก็จะเข้าใจประโยชน์ของการเล่นเกมเอง

## สิ่งสำคัญของเกมคือขั้นตอนการเตรียมการ

เกมนั้น สนุกตอนเล่น แต่การเตรียมการหรือขั้นตอนก่อนหน้านั้นเป็นเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะ 5 ข้อที่จะกล่าวต่อไป

### ① มีของพอกับจำนวนคนหรือไม่

→ อาจจะเป็นเรื่องพื้นๆ แต่มีบ่อยครั้งที่เล่นเกมแล้วไม่ประสบความสำเร็จเพราะมีของไม่พอ

### ② ของที่เตรียมไว้มีอะไรผิดพลาดหรือไม่

→ บางครั้งเตรียมของผิดจากที่ควรจะเป็น

### ③ การอธิบายวิธีเล่นเกมและคำสั่งชัดเจนหรือไม่

→ ก่อนเล่นเกมต้องอธิบายวิธีเล่น สิ่งที่สำคัญที่สุดคือใช้ภาษาง่ายๆ เท่าที่จะเป็นไปได้ ถ่ายทอดให้ชัดเจน อาจารย์ชาวไทยหรืออาจารย์ชาวญี่ปุ่นที่รู้ภาษาไทยอาจจะใช้ภาษาไทยก็ได้ หากเป็นอาจารย์ที่ไม่รู้ภาษาไทยก็อาจจะบอกเป็นภาษาญี่ปุ่นหรือภาษาอังกฤษให้ผู้ร่วมงานฟัง แล้วให้ช่วยเขียนคำสั่งเป็นภาษาไทย แล้วให้ผู้เรียนอ่านคำสั่งนั้นให้เพื่อนในห้องฟัง หรือจะให้ดูคีย์เวิร์ดที่จะใช้ในการอธิบายที่เป็นภาษาไทยโดยเปิดหาจากพจนานุกรมก็ได้ แต่สิ่งสำคัญที่สุดคือต้องทำให้ดูเป็นตัวอย่าง

### ④ สำคัญที่การแบ่งกลุ่ม

→ ผมคิดว่าเกมมักจะเล่นกันเป็นกลุ่ม หากในกลุ่มมีผู้เรียนที่เข้าใจได้ไวก็จะทำให้เล่นเกมได้อย่างราบรื่นในทางกลับกัน หากเป็นชั้นเรียนที่มีระดับความสามารถต่ำ และในกลุ่มไม่มีใครที่เข้าใจเลย เกมก็จะมีผลและมีความเป็นไปได้สูงที่จะผิดพลาด กล่าวคือควรคิดให้ดีก่อนว่าควรใช้เกมกับชั้นเรียนนั้นหรือไม่

### ⑤ ลองเล่นเองก่อนสักครั้ง

→ หากได้ลองเล่นดูสักครั้งก็จะทราบว่าเตรียมอะไรขาด หรือขั้นตอนไหนไม่ดี หากในโรงเรียนมีครูชาวญี่ปุ่นเพียง 1 หรือ 2 ท่าน ก็อาจจะเล่นเกมเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษกับเพื่อนครูชาวไทยก็ได้ ท่านอาจจะคิดว่าใช้ภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษไม่มีประโยชน์... แต่ถ้าหากเล่นเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษแล้วยังสนุก ก็แสดงว่าเกมนั้นมีความเป็นเกมสูง กล่าวคือมีความสนุกสนานกับเป็นเกมถึงแม้ไม่มีการฝึกภาษาญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะถ้าหากไม่สนุกสนานกับที่เป็นเกมแล้วก็เท่ากับไม่ได้ฝึกภาษาญี่ปุ่นเหมือนกัน

## II ตัวอย่างกิจกรรม

จะขอแนะนำตัวอย่างกิจกรรมจริง

### 1 เกมที่ใช้บัตรคำ

#### ① เกมคะรุตะ

i วัตถุประสงค์ : จดจำคำกริยา

ii 4 ทักษะ : ฟัง

iii จำนวนคน : กลุ่มละประมาณ 4-6 คน

iv เวลา : ประมาณ 10 นาที (แตกต่างกันตามจำนวนบัตรคำ หรือระดับความสามารถของผู้เรียนในชั้น)

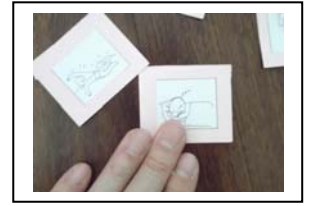
v วิธีเล่น : ตัดบัตรคำกริยาที่อยู่ในเว็บไซต์ออกเป็นแผ่นๆ แจกให้แต่ละกลุ่ม ให้ดูด้านหน้า (ด้านที่มีภาพวาด) แล้ววางกระดาษกระจายบนโต๊ะ เมื่อเตรียมพร้อมแล้ว ครูอ่านบัตรคำบนโต๊ะ 1 คำ ผู้เรียนเลือกหยิบบัตรคำที่ตรงกับที่ครูอ่าน ถ้าหยิบถูกจะได้เป็นของคนที่หยิบ คนที่หยิบบัตรผิดจะต้องหยุดเล่น 1 ครั้ง เล่นจนกว่าบัตรคำบนโต๊ะหมด คนที่หยิบบัตรคำได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

vi หมายเหตุ : นอกจากคำกริยาแล้ว คำคุณศัพท์ อักษรฮิระงานะ คะตะคะนะก็เล่นได้ หรือจะฝึกโดยครูพูดเป็น “รูป ます” แล้วให้ผู้เรียนพูดเป็น “รูป て” หรือ “รูป ます” ก่อนแล้วหยิบบัตรคำก็ได้

vii ตัวอย่างที่ผิดพลาด : บัตรคำมีไม่พอหรือมีมากเกินไป เนื่องจากไม่นับจำนวนบัตรคำที่แจกให้แต่ละกลุ่มหรือใช้ภาพที่แตกต่างจากภาพที่ใช้ปกติ อาจจะทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจภาพได้ เพราะฉะนั้นก่อนเล่นเกมควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาพให้ตรงกันก่อน โดยเฉพาะคำกริยา “ไป” “มา” “กลับ” บางครั้งรูปคล้ายกันต้องทำความเข้าใจให้ตรงกันก่อน หรือผู้เรียนบางคนอาจไม่รู้ว่าคนที่หยิบบัตรคำได้มากที่สุดเป็นผู้ชนะ จึงเอาบัตรคำคืนกลับไปเดิม ต้องอธิบายให้เข้าใจ



ให้ดูด้านที่มีรูปภาพแล้ววางกระดาษกระจาย



ครูอ่านบัตรคำบนโต๊ะ 1 คำ ผู้เรียนหยิบบัตรคำที่เหมือนกับที่ครูอ่าน

#### ② เกมจับคู่ภาพเหมือนวัดสมอลองปัญญา

i วัตถุประสงค์ : จดจำคำกริยา

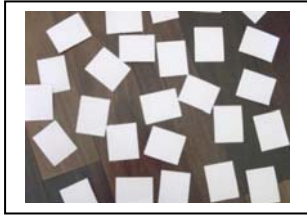
ii 4 ทักษะ : ฟังพูด

iii จำนวนคน : กลุ่มละประมาณ 4-6 คน

iv เวลา : ประมาณ 10 นาที (แตกต่างกันตามจำนวนบัตรคำ หรือระดับความสามารถของผู้เรียนในชั้น)

v วิธีเล่น : ตัดบัตรคำกริยาที่อยู่ในเว็บไซต์ออกเป็นแผ่นๆ แจกให้แต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 2 ชุด กระจายบัตรคำโดยคว่ำหลังไว้ (ไม่ให้เห็นภาพ) เป่าอู๋ดูว่าใครจะเล่นก่อน คนที่ 1 เปิดบัตรคำ 1 ใบ และบอก “รูป ます” ของคำกริยาที่เปิดได้ แล้วเปิดบัตรคำอีก 1 ใบ และบอก “รูป ます” ของคำกริยาที่เปิดได้อีก หากคำกริยาที่เปิดได้เป็นคำกริยาเดียวกัน บัตรคำ 2 ใบนั้นจะเป็นของคนที่เปิดได้ และมีสิทธิเปิดบัตรคำได้อีก 1 ครั้ง หากบัตรคำที่เปิด 2 ใบเหมือนกัน จะเปิดต่อก็ครั้งก็ได้ แต่ถ้าหากบัตรคำที่

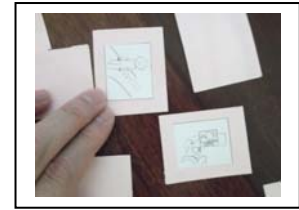
เปิด 2 ใบ ไม่เหมือนกัน ต้องคว้าบัตรคืนไว้ที่เดิม แล้วให้ผู้เล่นคนต่อไปเล่น และหากใครบอก คำกริยาผิดคนนั้นจะหมดสิทธิเล่น แล้วให้ผู้เล่นคนต่อไปเล่น เมื่อเล่นจนบัตรคำหมดเป็นอันจบเกม คนที่มีบัตรคำมากที่สุดเป็นผู้ชนะ



กระจายบัตรคำออกโดยคว่ำไว้ไม่ให้เห็น



ภาพออกมาเหมือนกันเป็นของคนเปิด



ภาพออกมาต่างกันให้คว่ำคืนไว้ที่เดิม  
คนต่อไปเล่น

vi หมายเหตุ : นอกจากคำกริยาแล้ว คำคุณศัพท์ อักษรฮิระงะนะ คะตะคะนะก็เล่นได้ และเวลาเปิดบัตร จะ  
พูดรูปอื่นแทน “รูป ます” ก็ได้

vii ตัวอย่างที่ผิดพลาด : เหมือนกับเกมคะรุตะ หากใช้ภาพที่แตกต่างจากภาพที่ใช้ปกติ อาจจะทำให้ผู้เล่นไม่  
เข้าใจภาพได้เพราะฉะนั้นก่อนเล่นเกมควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาพให้ตรงกันก่อน  
โดยเฉพาะคำกริยา “ไป” “มา” “กลับ” บางครั้งรูปคล้ายกัน ต้องทำความเข้าใจให้  
ตรงกันก่อน และระวังกระดาษบางอาจทำให้มองเห็นภาพด้านหลังได้ และตัวอย่าง  
ผิดพลาดที่พบมากที่สุดในการเล่นเกมนี้อีกคือกินเวลามาก หากภาพมีมากเกินไปก็จะ  
เล่นไม่จบสักที

### ③ เกมไพ่ 2 อารมณ

i วัตถุประสงค์ : จดจำคำกริยา

ii 4 ทักษะ : ฟังพูด

iii จำนวนคน : กลุ่มละประมาณ 4-6 คน

iv เวลา : ประมาณ 5 นาที (แตกต่างกันตามจำนวนบัตรคำหรือระดับความสามารถของผู้เรียนในชั้น)

v วิธีเล่น : ตัดบัตรคำกริยา บัตรหน้าบาน บัตรหน้าบุคที่อยู่ในเว็บไซต์ออกเป็นแผ่นๆ แล้วเอาบัตรคำทั้งหมด  
เรียงซ้อนกัน วางคว่ำไว้ (ไม่ให้เห็นภาพ) วางตรงกลาง สลับให้ดี เป่าอึ้งดูว่าใครจะได้เล่นก่อน  
คนที่หนึ่งเปิดบัตรออกมา 1 ใบ โชว์ให้ทุกคนดู แล้วบอก “รูป ます” ของคำกริยานั้น หากบอกได้  
ถูกต้อง บัตรนั้นจะเป็นของคนนั้น หากบอกไม่ได้ ให้ทิ้งลงข้างๆ กองบัตรที่อยู่ตรงกลาง คนถัดมา  
ทำแบบเดียวกัน ถ้าเปิดได้ภาพหน้าบาน จะได้เป็นเจ้าของบัตรที่คนอื่นทิ้งไว้และได้เปิดใหม่อีก  
ครั้งหนึ่ง แต่ถ้าหากเปิดได้ภาพหน้าบั้ง ต้องทิ้งบัตรที่มีอยู่ทั้งหมดลง เมื่อเล่นกองบัตรตรงกลาง  
หมดเป็นอันจบเกม คนที่มีบัตรคำมากที่สุดเป็นผู้ชนะ



บัตรคำกริยา บัตรหน้าบาน  
บัตรหน้าบด



สลับให้ตี



วางไว้ตรงกลาง



เปิดออกมา 1 ใบ บอกรูป ます



หากบอกไม่ถูก ต้องทิ้งลง



เปิดได้บัตรหน้าบาน จะได้บัตรที่คนอื่น  
ทิ้งไว้



เปิดได้บัตรหน้าบด  
ต้องทิ้งบัตรที่มีอยู่ทั้งหมด

vi หมายเหตุ : นอกจากคำกริยาแล้ว คำคุณศัพท์ อักษรฮิระงานะ คะตะกะนะก็เล่นได้ เวลาเปิดบัตรจะไม่บอก  
เป็น “รูป ます” แต่บอกเป็นรูปอื่นแทนก็ได้

vii ตัวอย่างที่ผิดพลาด : เหมือนเกมคะรุตะ หากใช้ภาพที่แตกต่างจากภาพที่ใช้ปกติ อาจจะทำให้ผู้เรียนไม่เข้าใจ  
ภาพได้ เพราะฉะนั้นก่อนเล่นเกมควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาพให้ตรงกันก่อน โดยเฉพาะ  
คำกริยา “ไป” “มา” “กลับ” บางครั้งรูปคล้ายกันต้องทำความเข้าใจให้ตรงกันก่อน และระวัง  
กระดาษบางอาจทำให้มองเห็นภาพด้านหลังได้ และหากบัตรหน้าบานกับบัตรหน้าบดคละ  
กันไม่ดีก็จะทำให้เกมหมดสนุก เช่น บัตรหน้าบานกับบัตรหน้าบดออกมาติดต่อกัน เกมก็จะ  
ไม่สนุก หรือมีบัตรเหล่านี้มากหรือน้อยเกินไปก็ไม่สนุก ต้องคิดให้ดีว่าจะใส่บัตรคำกริยาที่ไป  
บัตรหน้าบานกับบัตรหน้าบดกี่ใบ

## 2 เกมที่ใช้ลูกบอล

### ① แนะนำตัว

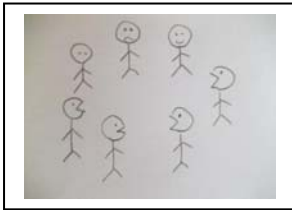
i วัตถุประสงค์ : ฝึกแนะนำตัวหลาย ๆ ครั้ง

ii 4 ทักษะ : ฝึกฟัง ฝึกพูด

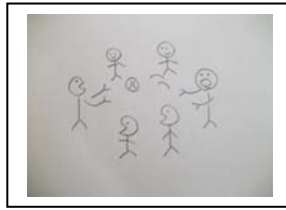
iii จำนวนคน : กลุ่มละประมาณ 5-10 คน

iv เวลา : ประมาณ 1-2 นาที (ครูเป็นผู้กำหนดเวลา)

v วิธีเล่น : แต่ละกลุ่มยืนล้อมเป็นวงกลม ครูแจกลูกบอลให้แต่ละกลุ่มๆ ละ 1 ลูก (ใช้กระดาษขยำเป็นลูกกลมๆ แทนลูกบอลก็ได้) คนที่ได้รับลูกบอลพูดแนะนำตัว แล้วโยนลูกบอลนั้นให้กับคนอื่นที่อยู่  
ในวง คนที่ได้รับลูกบอลพูดแนะนำตัว ทำอย่างนี้ซ้ำไปซ้ำมาจนกว่าจะหมดเวลา



ยืนล้อมเป็นวงกลม



โยนลูกบอล



คนที่ได้รับลูกบอลพูดแนะนำตัว

vi หมายเหตุ : หากเรียกชื่ออีกฝ่ายก่อนโยนลูกบอล จะทำให้เกิดความรู้สึกสนิทสนมมากขึ้น และถ้าไม่รู้ชื่ออาจจะถามว่า 「すみません、お名前は何」 ก่อน แล้วค่อยโยนก็ได้

vii ตัวอย่างที่ผิดพลาด : หากในกลุ่มไม่มีนักเรียนที่พูดแนะนำตัวได้ดีและสามารถตรวจสอบว่าเพื่อนคนอื่นพูดแนะนำตัวได้ถูกต้องหรือไม่ การฝึกนี้ก็ไม่มีความประโยชน์

### ② ชอบ...แบบไหน

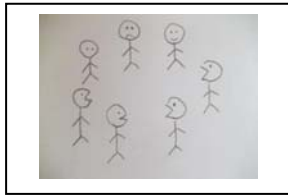
i วัตถุประสงค์ : ถามความชอบของอีกฝ่าย

ii 4 ทักษะ : ฝึกฟัง ฝึกพูด

iii จำนวนคน : กลุ่มละประมาณ 5-10 คน

iv เวลา : ประมาณ 1-2 นาที (ครูเป็นผู้กำหนดเวลา)

v วิธีเล่น : แต่ละกลุ่มยืนล้อมเป็นวงกลม ครูแจกลูกบอลให้แต่ละกลุ่มๆ ละ 1 ลูก (ใช้กระดาษขยำเป็นลูกกลมๆ แทนลูกบอลก็ได้) คนที่ได้รับลูกบอลโยนลูกบอลนั้นให้กับคนอื่นที่อยู่  
ในวง ในตอนนั้นให้ถามว่า 「どんな〇〇が好きですか」 คนที่ได้รับลูกบอลตอบว่า 「〇〇が好きです」 ทำอย่างนี้ซ้ำไปซ้ำมาจนกว่าจะหมดเวลา



ยืนล้อมเป็นวงกลม



ถามคำถามพร้อมกับโยนลูกบอล



คนที่ได้รับลูกบอล ตอบคำถาม

vi หมายเหตุ : ได้รับลูกบอลแล้วตอบว่า 「○○が好きです」 แล้วถามต่อว่า 「みなさんも○○が好きですか」 ก็จะทำให้การสื่อสารขยายวงกว้างขึ้น

vii ตัวอย่างที่ผิดพลาด : ก่อนทำกิจกรรมนี้หากไม่ยกตัวอย่างให้ดูก่อน 2-3 ตัวอย่าง เช่น 「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」 ฯลฯ นักเรียนอาจนึกไม่ออกว่าจะถามอะไรดี และอย่าลืมย้ำว่าสามารถถามคำถามอื่นนอกจากที่ยกตัวอย่างได้

### ③ เกมนับเลขหรรษา

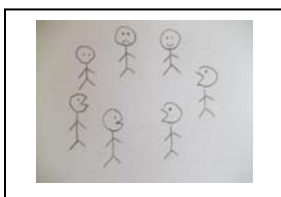
i วัตถุประสงค์ : จดจำตัวเลข

ii 4 ทักษะ : ฟัง ฟัง พูด

iii จำนวนคน : กลุ่มละประมาณ 5-10 คน

iv เวลา : ประมาณ 2-3 นาที

v วิธีเล่น : แต่ละกลุ่มยืนล้อมเป็นวงกลม ครูแจกลูกบอลให้แต่ละกลุ่มๆ ละ 1 ลูก (ใช้กระดาษขยำเป็นลูกกลมๆ แทนลูกบอลก็ได้) เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มเล่น คนที่ได้รับลูกบอลพูดว่า “1” (พูดเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า いち) แล้วส่งลูกบอลให้กับคนข้างๆ คนข้างๆ พูดว่า “2” (พูดเป็นภาษาญี่ปุ่นว่า に) ทำอย่างนี้ต่อไปเรื่อยๆ จนถึงเลข 50 (ครูเป็นผู้กำหนดว่าจะนับถึงเท่าไร โดยปรับให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนในชั้น) แล้วให้ทุกคนนั่งลง กลุ่มไหนนับเสร็จก่อนกลุ่มนั้นชนะ



ยืนล้อมเป็นวงกลม



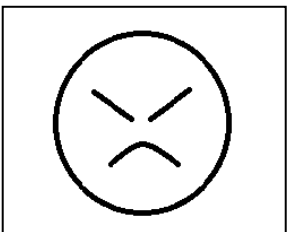
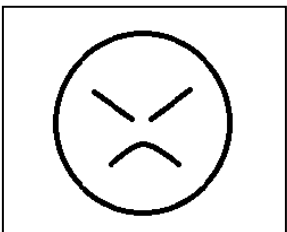
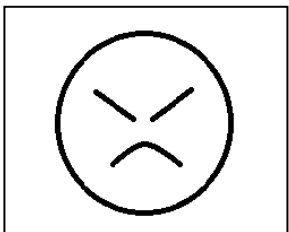
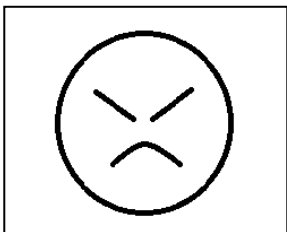
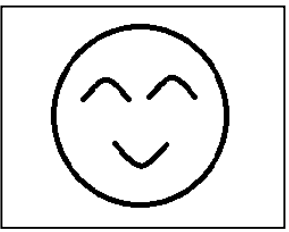
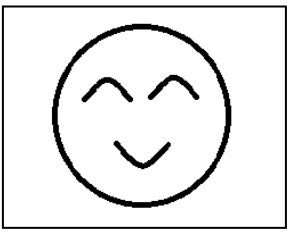
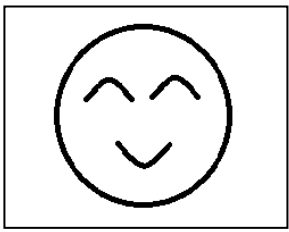
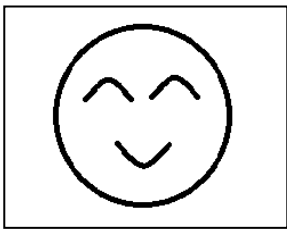
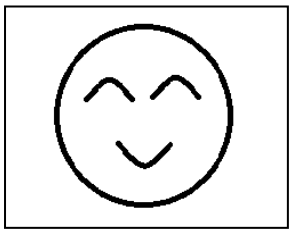
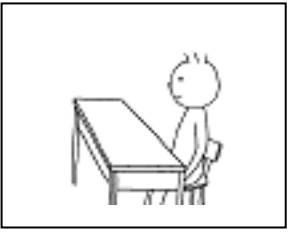
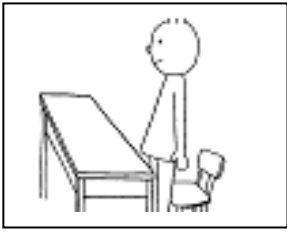
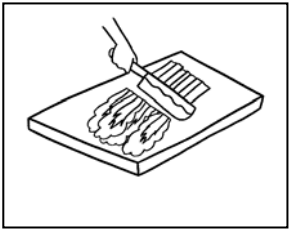
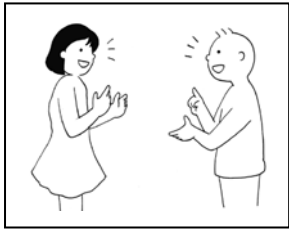
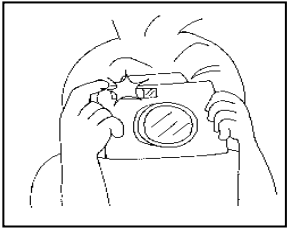
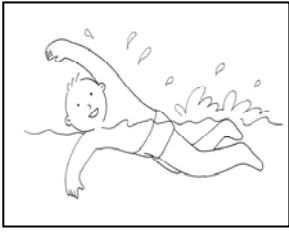
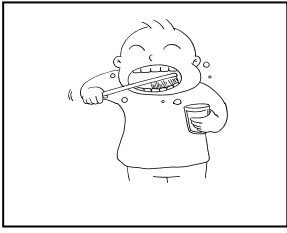
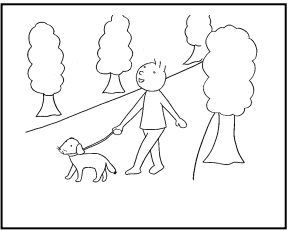
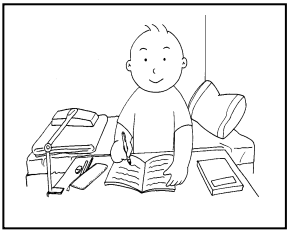
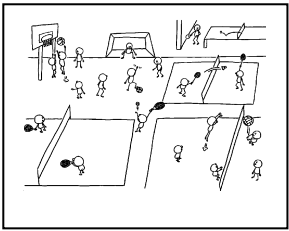
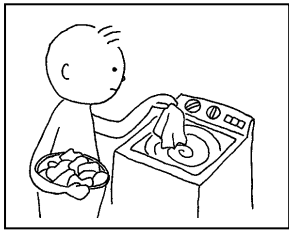
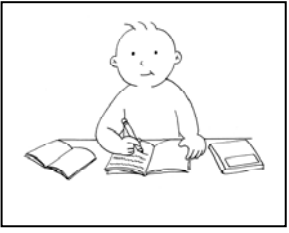
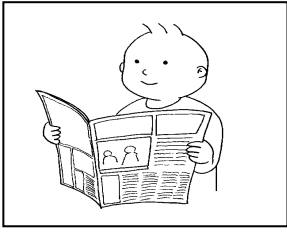
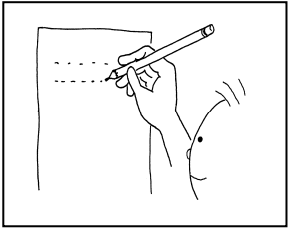
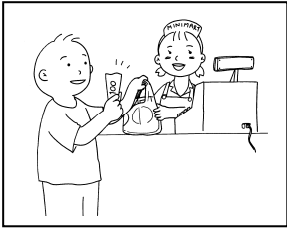
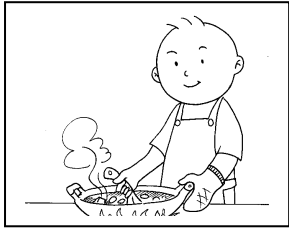
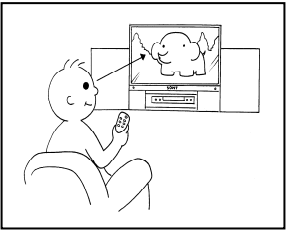
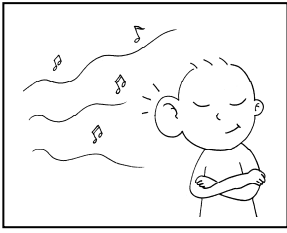
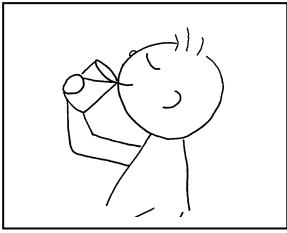
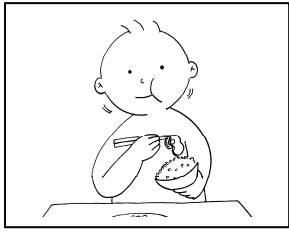
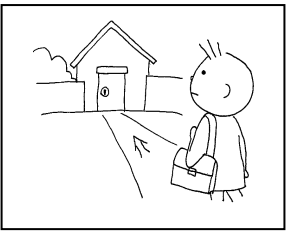
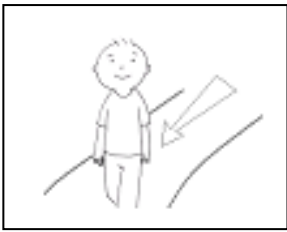
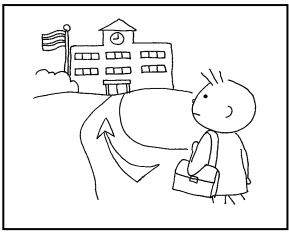
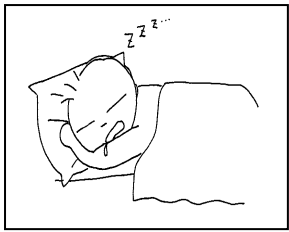
เมื่อพูดตัวเลขได้ ส่งบอลให้กับคนที่อยู่ข้างๆ



พูดเสร็จแล้ว นั่งลง

vi หมายเหตุ : อาจจะทำให้พูดตัวอักษรฮิระะนะะทั้งหมดตามลำดับแทนตัวเลขก็ได้

vii ตัวอย่างที่ผิดพลาด : อาจมีนักเรียนบางคนที่ส่งบอลให้กับคนข้างๆ ทั้งที่ยังไม่ทันพูดตัวเลขให้ถูกต้อง เพราะอยากให้เกมจบเร็วๆ ในกรณีเช่นนี้ ควรกำหนดให้มีนักเรียนที่จะคอยตรวจสอบว่าแต่ละกลุ่มพูดได้ถูกต้องก่อนส่งบอลหรือไม่





เอกสารอ้างอิง

- สรีเอะเน็ตเวิร์ก (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