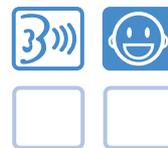


14-3 学校クイズ



活動

がっこう なか ばしょ
学校の中の場所でできること
しつもん こた
について質問する / 答える。

かたち



時間

せつめい編

文 -52 V(られ)ます (可能)
活 -06 可能形

談話の技術

準備する物

使うことば

がっこう ばしょ あ え か ばいてん
学校、クイズ*、場所、当てる*、そこ、絵、かく、パン、買う、売店*

手 順

1. 教師は黒板に、教室やプールなどの学校の場所の名前を書く。クラス全員でそこで何ができるかを確認する。
2. 学習者はペアになる。
3. ペアの一人は黒板に書いてある場所の中から1つ選んで、ノートに写す。そのとき、ペアの相手には見せてはいけない。
4. ペアのもう一人は、<モデルテキスト>のように、その場所でできることについて、「はい」「いいえ」で答えられる質問をする。
5. はじめの学習者は「はい」または「いいえ」だけで答える。
6. 「はい」と言われたら、「そこは ですか」と質問できる。
7. 4～6を場所が当たるまで繰り返す。
8. 正しい答えがでたら、役割を交代する。

モデルテキスト

A: 場所をあててください。

B: そこでえがかけますか。

A: いいえ、かけません。

B: そこでパンが買えますか。

A: はい、買えます。

B: そこは売店ですか。

A: はい、そうです。

14

バリエーション

(1) グループごとにクイズをする。

(2) 時間を決めて、時間内にたくさんの場所を当てたペアを勝ちとして競争する。

(3) 「れんしゅう編1」2-10「わたしの学校」のような校内図を使う。

先生へ

・ 場所の名前はそれぞれの学校に合わせて、決める。

場所の名前（そこでできること）の例：

美術室（絵をかく、工作を作る）、理科室（実験をする、火を使う）

家庭科室（料理を作る、ミシンを使う）、校庭（スポーツをする、遊ぶ）

プール（泳ぐ）、事務室（鉛筆を借りる）

体育館（スポーツをする）、保健室（薬をもらう、休む）

LL（テープを聞く、日本語の練習をする）

コンピュータ室（インターネットを使う、Eメールを出す）

・ ここでの「V(られ)ます」の用法は「Vことができます」の可能の意味と同じである。

・ 「そこ」は、ここでは文脈指示の用法。「せつめい編」語-09「こそあど」参照。

・ 会話のモデルとして、練習の前にテープを聞かせるとよい。

・ 参考：『写真パネルバンクⅡ. 社会生活シリーズ』137（美術室）、138（図書室）、139（体育館）