

このコーナーでは、海外で日本語を教えるときに、教師が直面すると思われる問題をとりあげ、質問に答える形で、読者のみなさんの参考になる情報を提供していきます。

**Q** 日本語の授業で使えるおもしろいゲームにはどんなものがありますか。

**A** いくつかの種類がありますから、ここで紹介するものを応用してクラスに合うものを考えてください。また、単語や文型の練習に限らず、文章の読解や作文でも試してみてください。

### なぜゲームをするの？

日本語国際センターの教師研修に参加している先生方から「生徒はゲームが大好き、ゲームをするとすぐ覚えます。」ということをよく聞きますが、なぜゲームが言語の学習に役立つのでしょうか。

そのいちばんの理由は、学習者が活動を楽しめるからだだと思います。教師の指示にしたがって、単語を言ったり、文型を繰り返すだけの退屈な「練習」とちがって、個人やグループ/チーム対抗で勝ち負けを競うゲームには、スピード、運、グループの団結など、学習者をわくわくさせる仕掛けがあります。日本語を使う動機が高くなり、夢中になっているうちに、日本語を覚えてしまうというわけです。



図1. 学習者同士でゲームをする

また、ゲームは、学習者同士のやりとりを活発にし、学習者の自律性を育てるにもつながります。ある国の小学校で、次のようなゲーム(図1)を見たことがあります。

ペアになって、1人が手で目

かくしをし、その間にもう1人が床においてある文具のひとつを後ろにかくします。次に目かくしをしていた生徒は、目を開けて何がなくなったかを当てるといいます。これは、文具の名前を覚えるゲームなのですが、このように、学習者同士で協力して活動することは、学習能力を育てる上でとても大切なことだと思います。

### ゲームをするときに注意することは？

ゲームを効果的にするためには次の点に注意しましょう。

- (1) 学習者にゲームのルールをきちんと理解させること。ペアやグループの分け方、答える順番、得点の数え方、

時間制限などのルールを徹底させましょう。

- (2) 時間を決めて行うこと。簡単なゲームの場合は、15分程度を目安にします。同じゲームを繰り返して行うときは、ペアやグループを変えるとよいでしょう。

- (3) 日本語をできるだけ使うようにすること。「交代」「当たり/正解です」「はずれ/まちがいです」「残念/おしいです」「全部で××点です」「～チームの勝ち/負けです」などの表現は、初級のクラスでも使えます。

- (4) ゲームがきらいな学習者がいることを忘れないこと。

年齢が上でゲームになれていない学習者の場合、「ゲームはばかばかしい」という反応を示すことがあります。そんなときは、一度やってみただ後で、ゲームのよしあしをクラスで話し合うとよいと思います。そして、みんなが「ゲームなんて...」と思うなら、無理に行う必要はありません。ゲームはいろいろある活動のうちのひとつにすぎません。

### どんなゲームがあるの？

- (1) 記憶力のゲーム

図1の文具の名前を覚えるゲームも記憶力をためすものです。ふつうは、学習者に絵や単語、文などを一定の

時間見せて覚えるように指示します。そのあとで、それをかくし、どれだけ正確にたくさん覚えているかを競わせます。文字や単語を練習させる場合は、フラッシュカードを用意しておき、4～5枚ずつ使っていく



図2. 「何をしていますか」

と手早くできます。初級で絵を使う場合は、特定の文型や表現形式に注目させて練習させることができます(図2)。

文章の再生は、文章の構造に注目させ、作文の練習にもなります。また、教師が文章(図3)を読み(または見せ)、学習者にキーワードをメモさせます。次に学習者をグループに分け、学習者同士でメモした単語を確認させたあと、グループ対抗で単語を発表させます(もとの文章とあっていたら1点与えます)。教師は発表された単語を黒板にメモしていき、(このとき、もとの文章の位置に、その単語を書くようにします。)すべてのグループから、ひとつも単語がでなくなったら、文章の空いている部分に入る言葉を考えさせます。

田村さんは、じゅうどうの せんしゅうです。からだは 小さいですが、1996年の アトランタオリンピックで ぎんメダルを とりました。田村さんは、小学校2年生の とき じゅうどうを はじめました。じゅうどうが 大好きで、学校が おわってから いつも 男の子たちと いっしょに じゅうどうの れんしゅうを していました。そして、いっしょうけんめい じゅうどうの れんしゅうを して、高校生の とき、ハルセロナオリンピックに 出ました。(以下 略)

図3 .「教科書をつくろう、れんしゅう編」247頁 (国際交流基金日本語国際センター)

習者をグループに分け、学習者同士でメモした単語を確認させたあと、グループ対抗で単語を発表させます(もとの文章とあっていたら1点与えます)。教師は発表された単語を黒板にメモしていき、(このとき、もとの文章の位置に、その単語を書くようにします。)すべてのグループから、ひとつも単語がでなくなったら、文章の空いている部分に入る言葉を考えさせます。

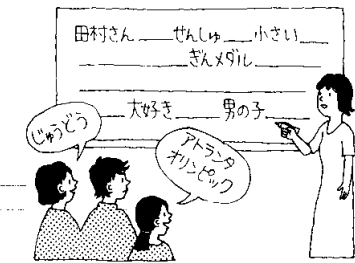


図4 . 文章を再生させる

(2) 推測させるゲーム

ヒントを出して答えを当てさせるもので、その代表は「なぞなぞ」です。(『日本語教育通信』30号「授業のヒント」参照) ヒントは単語(図5)でも、文でもよいです。



図5 . なぞなぞ

次のように文型を決めてヒントを出すこともできます。

**ヒント:**「すわってもいいです。走ってはいけません。」

「食べてはいけません。大きい声で話してはいけません。」

**答え:**「図書館」

ヒントを文章にすることもできます。たとえば、学習者にみんながよく知っている人、場所、動物などからひとつ選ばせて、その説明を書かせます。(学習者が初級であれば、文型や文の数を決めておくと書きやすくなります。)

**例:**「?? : 自然が豊かで、海がきれいです。1年中暖かくて、冬がありません。海では、シュノーケルやダイビングなどのマリンスポーツを楽しむことができます。」

教師は、書かれた説明を集めて読み、学習者は2チームに分かれて、何についての説明かをあてます。

(3) ジェスチャーゲーム

学習者にジェスチャーで表現させ、それをお互いに当てるゲームです。イメージと

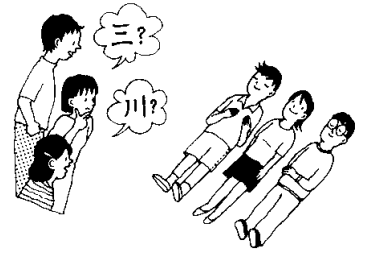


図6 .「漢字」ジェスチャーゲーム

葉を結びつけることによって言葉が覚えやすくなります。ジェスチャーさせる問題は「りんご」「公園」のような単語でもよいですし、「公園でりんごを食べています」のような文でもよいです。ただし、単語なのか、どんな文型なのかは決めておいた方がよいでしょう。また、「川」「人」などの漢字を体で表現させる(図6)のも、年少者なら楽しめる活動のひとつです。

(4) ばらばらにしたものを再構成するゲーム

ジグソーパズルのように、文字や単語、文章をいくつかの部分に分けて与え、もとの形にもどさせる活動です。漢字を左右や上下に分けておき、正しい漢字を作らせると、漢字の構成に注意させることができます。いくつかのひらがなやカタカナから単語を見つけさせるゲーム(図7)は語彙の復習に役立ちます。また、ひとつの文をいくつかに分け正しい順番に並べさせる(図8)のは、文法の練習になります。

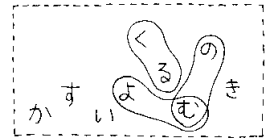


図7 .「動詞を見つけよう」

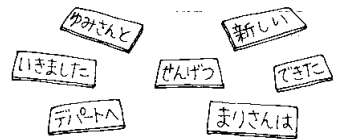


図8 .「文」をつくろう

文章の再構成は、文と文、段落と段落の関係を考えさせるよい読解練習になります。文章が長ければ、グループのメンバー1人1人に違った部分(段落)を読ませ、その内容をグループのほかのメンバーに報告させます。そして、全員で協力して正しい順番に並べさせます。

市販教材  
しはんきょうざい

- 栗山昌子、市丸恭子著(1992)『ドリルとしてのゲーム教材』アルク
- GAGの会編(1993)『日本語コミュニケーションゲーム80』
- Rinvoluceri, M. 1984. Grammar Games. Cambridge university press

このコーナーでとりあげてほしいことを教えてください。また意見・感想もお寄せください。

このコーナーの担当者: 藤長かおる (Kaoru\_Fujinaga@jpf.go.jp 日本語国際センター専任講師)