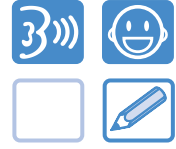


# 7-2

## めずらしい経験



活動

自分の経験を言う / ほかの人の経験をたずねる。

かたち



時間

### せつめい編

文-20 Vたことがあります

活-02 Vた形

助-21 に(帰着点)

### 使うことば

の い はな てん ちゃ  
乗る、(行く) (話す) 天ぷら、お茶、  
ひこうき がいこく にほんじん  
飛行機、外国、日本人\*、みなさん

### 談話の技術

### 準備するもの

## 手 順

1. 学習者は、ほかの人がしたことがないよ  
うなことで、自分が経験したことを書く。
2. 4、5人のグループに分かれて学習者は  
1人ずつ自分の経験を言い、同じ経験が  
ある人がいるかどうか<モデルテキスト>  
のように、グループの人にたずねる。同じ  
経験がある学習者は手をあげる。
3. グループの中でいちばんめずらしい経験  
をした学習者は、クラスみんなに同じ  
経験がある人がいるかどうか聞く。

## モデルテキスト

A: わたしは <sup>にほん</sup>日本の <sup>の</sup>おちゃを <sup>の</sup>飲んだ ことがあります。

みなさんは <sup>にほん</sup>日本の <sup>の</sup>おちゃを <sup>の</sup>飲んだ ことがありますか。

- ・ てんぷらを <sup>た</sup>食べた ことがあります。
- ・ ひこうきに <sup>の</sup>のった ことがあります。
- ・ <sup>がいこく</sup>外国へ <sup>い</sup>行った ことがあります。
- ・ <sup>にほんじん</sup>日本人と <sup>にほんご</sup>日本語で <sup>はな</sup>話した ことがあります。

## バリエーション

- (1) ゲームにするために以下のような <sup>い か</sup>ルールを作ってもよい。  
<sup>おな</sup>同じ <sup>けいけん</sup>経験がある人、<sup>ひと</sup>1人につき <sup>いってん</sup>1点と  
<sup>てんずう</sup>点数を <sup>けいさん</sup>計算する。 <sup>てんずう</sup>点数の <sup>すく</sup>少ない  
<sup>ひと</sup>人が <sup>か</sup>勝ち、または <sup>ばん</sup>1番になる。
- (2) グループに <sup>わ</sup>分かれて <sup>た</sup>たずねるのでは  
なく、<sup>ひとり</sup>1人ずつ <sup>まわ</sup>たずねて回る。
- (3) クラス <sup>ぜんたい</sup>全体に向けて <sup>む</sup>自分の <sup>じぶん</sup>経験を <sup>けいけん</sup>  
<sup>はな</sup>話し、<sup>おな</sup>同じ <sup>けいけん</sup>経験があるかどうか <sup>た</sup>たず  
ねる。

### 先生へ

- ・ <sup>けいけん</sup>経験について <sup>か</sup>書くとき、<sup>みしゅう</sup>未習の名詞は <sup>めいし</sup>母語を <sup>ぼご</sup>使ってもよい <sup>つか</sup>ことにする。