

授業のヒント



みなさんは授業でどんなゲームを使っていますか。ビンゴというゲームは、ルールが簡単で、どこでも、何人でもできるので、日本語の授業でもよく使います。今回は、ビンゴを使った教室活動を紹介します。



なまえ にほんごでビンゴ!

目的・教えること
習ったことや文型を学習者が意味を考えて使う練習。ロールプレイなど会話練習の準備にもなる。
学習者のタイプ
初級。子どもから大人まで。
クラスのタイプ
何人でもできる。クラスをグループに分ける時は3~5人ずつがいい。
準備するもの
紙とえんぴつ。

ビンゴ1

はじめに日付を表すことばの練習をビンゴでします。例では、文を作る時に使う文型は「×日に…ました」ですが、ほかの文型で練習してもいいです。

方法

●準備

特に必要ありません。

図1

●教室で

- ①学習者はみんな紙やノートに、図1のように線を引きます。16の四角の中に1から16までの数字を書きます。どんな順番でもいいです。他の人に紙を見せてはいけません。
- ②1人ずつ順番に1から16までの日付を入れて文を作り、大きい声で言います。
- ③文を作った人も他の人も、文の中の日付の数字に×をつけます。たとえば「6日に映画を見ました」という文が出たら、6に×をつけます。
- ④次の人が別の日付を入れて文を作ります。みんなその日付の数字に×をつけます。
- ⑤×が4つ、たてか横かなめの線にならんだら「ビンゴ!」と言います。その人が勝ちです。

応用

数字を使ういろいろなことばが練習できます。使う文型もかえてください。

例: 「~まい」「~人」「~本」など



図2

図2の例

チン： 6日に映画を見ました。
 パク： 2日に友だちの家へ行きました。
 ワニー： 9日にかばんを買いました。
 チン： 4日にてんぷらを食べました。
 パク： 11日に田中先生に会いました。
 ワニー： 15日に日本語の本を読みました。
 チン： 8日に手紙を書きました。
 ワニー： ビンゴ！

ビンゴ2

ゲームのルールはビンゴ1と同じです。使う文型は決めます。

方法

●教室で

①16の四角の中に、数字ではなくてことばを1つずつ入れます。

例：教師がはじめに「お店の名前」といったら、学習者は1人ずつ「魚や」「やおや」「本や」「パンや」のように覚えていることばを言います。

図3

でんきや	ぶんぼうぐや	パンや	レストラン
スーパーマーケット	本や	魚や	ほなや
くすりや	やおや	デパート	くつや
肉や	ようひんてん	おかしや	くだものや

- ②全員自分の紙の四角の中に1つずつ、そのことばを書きます。これがキーワードです。キーワードが16になったらゲームを始めます(図3)。
 ③学習者は1人ずつ、×をつけたい四角の中のことばを1つずつ使って短い文を作ります。
 例：「やおやで買い物をしました」といったら、全員「やおや」に×をつけます。「駅のそばに本やがあります」ならば「本や」に×をつけます。
 ④もし教師やほかの学習者が「へんだな」と思う文が出てきたら、文を作った人に確かめてください。文型や意味をまちがえて覚えているかもしれません。

応用

●応用1

ロールプレイや自由会話をする時は、教科書で習うことばのほかにも学習者が使いたいことばが出てきます。新しいことばをまとめて練習する時は、教師が16のキーワードを示した方がいいでしょう。

例：職業の名前 (家族紹介の準備)
 乗り物 (旅行の話題、道案内などの場面の会話の準備)
 料理 (パーティーなどの場面の会話の準備)

●応用2

キーワードは名詞でなくてもいいですが「見る」「朝」「雨」「青い」…のようにばらばらに出すのではなく、品詞、使い方などの同じ仲間をそろえてください。

ゲームやことば遊びのような活動では何の勉強をしているのか学習者にわかりやすくしておく方がいいでしょう。

執筆：荒川みどり、八田直美 (日本語国際センター日本語教育専門員)

意味を考えなくてもできるドリル練習から急に自由な会話やロールプレイの練習するのは、大人でも子どもでもなかなかむずかしいものです。今回のようなゲームを使うと、学習者が自分で考えて文を作る練習をふやすことができます。教師はゲームをしている学習者を見て、新しく習ったことや前に習ったことをどのくらい使っているか確かめることができます。

ビンゴだけでなく、みなさんの国のゲームで授業に使っているものがあったら、ぜひ知らせてください。
 このコーナーの担当：荒川みどり