

難破船ゲーム 実施マニュアル



2011 年 3 月

東京外国語大学 多言語・多文化教育研究センター
多文化コミュニティ教育支援室

菅野 日向子（カンボジア語専攻3年）
佐々木 笙子（ロシア語専攻1年）
田中 彩佳（ロシア語専攻4年）

1. はじめに	2
2. 難破船ゲームの概要とねらい	2
3. 実践の対象となる児童	4
4. 必要な役割と人数	4
5. 必要な道具	4
6. 会場内の配置	7
7. 所要時間とタイムテーブル	9
8. 改善点と課題	11
9. おわりに	12
付録	14
付録 1. ワークシート	14
付録 2. ガイド役用スクリプト	15
付録 3. 児童からの感想	21
付録 4. 実践の様子の写真	22

1. はじめに

2009年9月、多文化コミュニティ教育支援室に一本の電話が掛かってきました。声の主は府中市内の小学校5年生の担任の先生。「中学校に入る前に英語に対して苦手意識を持ってしまう子どもがいる。外国語を覚えないとコミュニケーションできないと思っている子どもたちを変えてあげたい!」とのこと。現在、日本の中の9割を超える公立小学校で「外国語活動」が行われています。その中の多くの授業ではアルファベットの読み書きや、英語を使ったゲーム等が行われています。けれど、外国語(英語)そのものを学ぶこと以前に、コミュニケーションとは何か、その本質の部分に触れることが必要なのではないだろうか。身振り手振りやイントネーション、アイコンタクトを工夫してなんとか目の前の相手と伝え合うことの大切さに気づいて欲しい。コミュニケーションの本質とは何か考えて欲しい。学生4名が智恵を絞り、試行錯誤しながら誕生したのがこの「難破船ゲーム」でした。翌2010年12月、考え出したメンバーのうち2名(菅野・田中)に8名の学生を加えて、小学6年生を対象に改良を加えた上で川崎市内の小学校にて実践しました。この「難破船ゲームマニュアル」は、これら2回の実践をもとに難破船ゲームの基本的な準備・実践の仕方を今後国際理解教育実践に取り組む学生ボランティアの皆さんを対象に作成したものです。

2. 難破船ゲームの概要とねらい

難破船ゲームは、学生扮するガイドと共に航海に出かけた児童が旅の途中嵐に遭い、地図に載っていない島に漂着してしまったという設定から始まります。その島の人々には日本語も英語も通じません。「漂着した島から自分たちの小学校に帰還する」という課題(タスク)の解決に向けて班の仲間と協力し、全4回のターンを通して島民たちと意思疎通を図り、地図・帆・コンパスを貰おうと試みます。ゲーム実施後に、班ごとにワークシートを記入し、全体で共有した上で学生からのメッセージで締めくくるワークショップです。

「難破船ゲーム」では英語・日本語の使用に重きを置いておらず、以下のことをねらいとしています。

- ・英語も日本語も通じない「島民」と交渉することで、言葉が全く通じない状況を疑似体験し、粘り強く相手とコミュニケーションできるようになる。
- ・日本語と英語以外の外国語に触れ、自分たちでも実際に使用し、通じたという成功体験を持つことで「外国語＝英語」というイメージを払拭し世界にある多様な言語の存在に気づかせる。

- ・身振り、手振りやイントネーション、アイコンタクト等を工夫することで、コミュニケーションに必要な言語外の要素にも意識を向けられるようになる。
- ・自分の意図を伝えるだけでなく、相手が何を伝えたいのかも読み取り、目の前の相手とわかり合おうとする姿勢を育む。

これらをねらいとしながら、仲間と協力しながら課題解決に向かう過程と、ワークシートを用いたふり返りを通しコミュニケーションの本質とは何かに迫っていきます。

3. 実践の対象となる児童

難破船ゲームは、「外国語活動」等の授業を通し英語やアルファベットにある程度の馴染みがあり、1～2年後に中学校で教科として英語を学び始める小学校5～6年生を対象に作成されています。島民との交渉やふり返りをスムーズにするため1クラス（約30～40人）を4～5人ずつの班に分けて実施します。

4. 必要な役割と人数

学生ボランティアは以下の役割を担います。

・ガイド役（1人）

児童を率いて航海へ出る雰囲気作り、ゲーム中児童皆が参加できるように適宜サポートに入り、島民へのインタビューや流れの調整を行う他、ふり返りの際に全体司会を担当します。

・島民役（4～5人）

各島民が英語・日本語以外で異なる言語を使用できるのが望ましいでしょう。流ちょうである必要はないですが、訪れた児童にシャワーのように外国語を浴びせ続けられることが大切です。ターンごとの段階に応じ児童と交渉（交流）しアイテムを与え、児童がスムーズにコミュニケーションが取れるよう誘導する必要もあります。また、ガイドのインタビューに応じて担当言語で答えます。島民の人数は児童と班の数に応じて調整すると良いでしょう。担当言語に応じた民族衣装を着たり、テーブル上に民芸品等を並べると雰囲気が出ます。

・音響係（1人）

付録CDを用い場面に応じたBGMを適宜流す他、嵐に襲われて難破～漂着する場面に合わせて会場照明を調節します。

5. 必要な道具

①島民との交渉開始前に児童に与えるもの

船の土台（1班1台）

: 八つ切り画用紙サイズ。1枚に切り込みを入れ折り目をつける。上に発砲トレーを貼り付け、穴を3箇所開ける。（別冊付録参照）。

カラーサインペン

:前半もしくは後半の待ち時間での船の装飾用。1 班 3 本程度。

コイン

:外国の硬貨。児童の数分用意し、班の人数分ごとに折り紙のケースなどに入れて一まとめにしておく。

*漂着後、各班の代表者が上記 3 つをまとめて取りに来れるようセットにしておく。

②各島民が持ち、交渉で児童に与えるもの

地図・コンパス・マスト（島民 1 人が各 3 つずつ持てるように）

:地図とコンパスは図柄をコピー・印刷したものを切り取り裏に画用紙等で補強する。マストは色画用紙で作成。3 種類とも、割り箸を挿し、船の土台に挿しやすいようにしておく。（実物付録あり）。

辞書（島民 1 人につき 1~2 部）

:表紙は印刷した図柄を切り取り、色画用紙に貼ったものを使用。各島民が使用する言語で「こんにちは」「お願いします」「ありがとう」「私たちは日本から来ました」に該当する各フレーズを順番に書いておく。（この順番に並べて綴じるだけで、日本語訳は書かない）。上にカタカナで読み仮名をふっておく。穴を空けたものを、リングで綴じる。（別冊付録参照）

③振り返りに必要なもの

ワークシート

:班の数分用意する。付録 1 参照。質問事項を修正しても良い。A3 など、児童 4~5 人で書きやすいサイズに印刷するのが望ましい。

鉛筆

:ワークシート記入用。ゲーム中移動が多いことを踏まえると、児童に筆箱を持ってくるより実践側が準備しておく方が望ましい。1 班 3 本程度。

④その他必要なもの

BGM 用 CD

:2010 年 12 月の実践用に編集したもの。（別冊付録参照）。

島民の民族衣装・民芸品 ガイドが被る帽子等
:雰囲気が出るのであると望ましい。

写真① 帆・コンパス・地図
(左から)



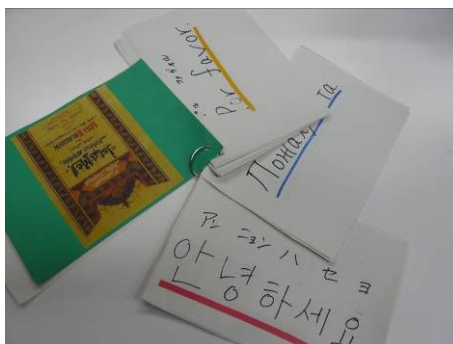
写真② 船の土台
(児童がイラストで装飾したもの)



写真③ 帆・地図・コンパスを船に
挿した状態



写真④ 辞書



6. 会場内の配置

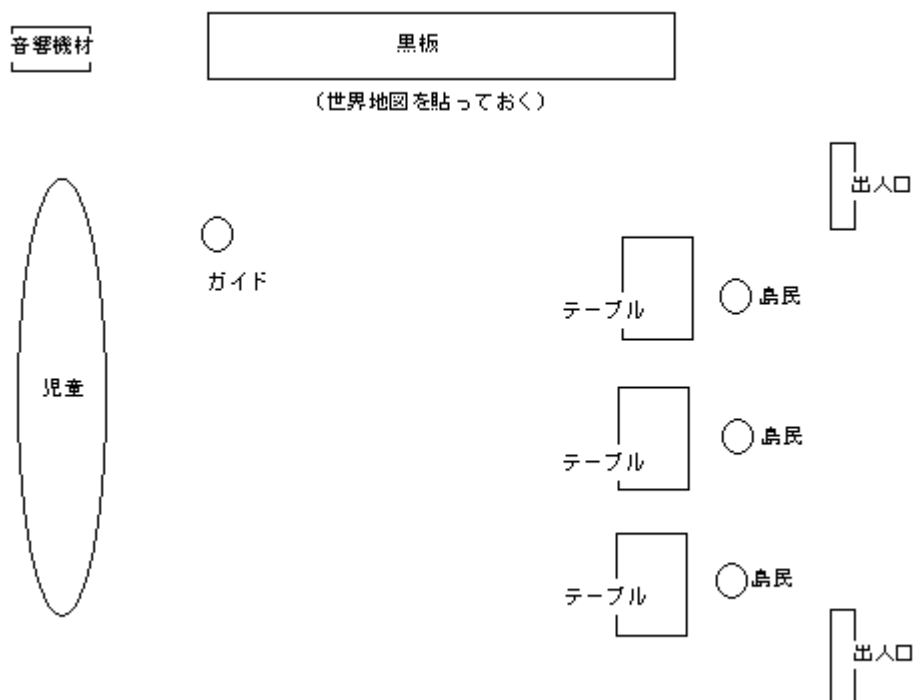
会場は平常の授業が行われている教室よりも、「プレイルーム」「集会室」といった通常教室の 1.5~2 倍程度の広さがある、児童が自由に床に立ち座り出来る空間が望ましいでしょう。以下に過去 2 回の実践の配置図を掲載します。

配置図 1 (2009 年 10 月 第 1 回目実践)

【対象:小学 5 年生 1 クラス 学生・ガイド役 1 名 島民役 3 名】

*音響係は支援室スタッフが補助。

*照明の演出は無し。

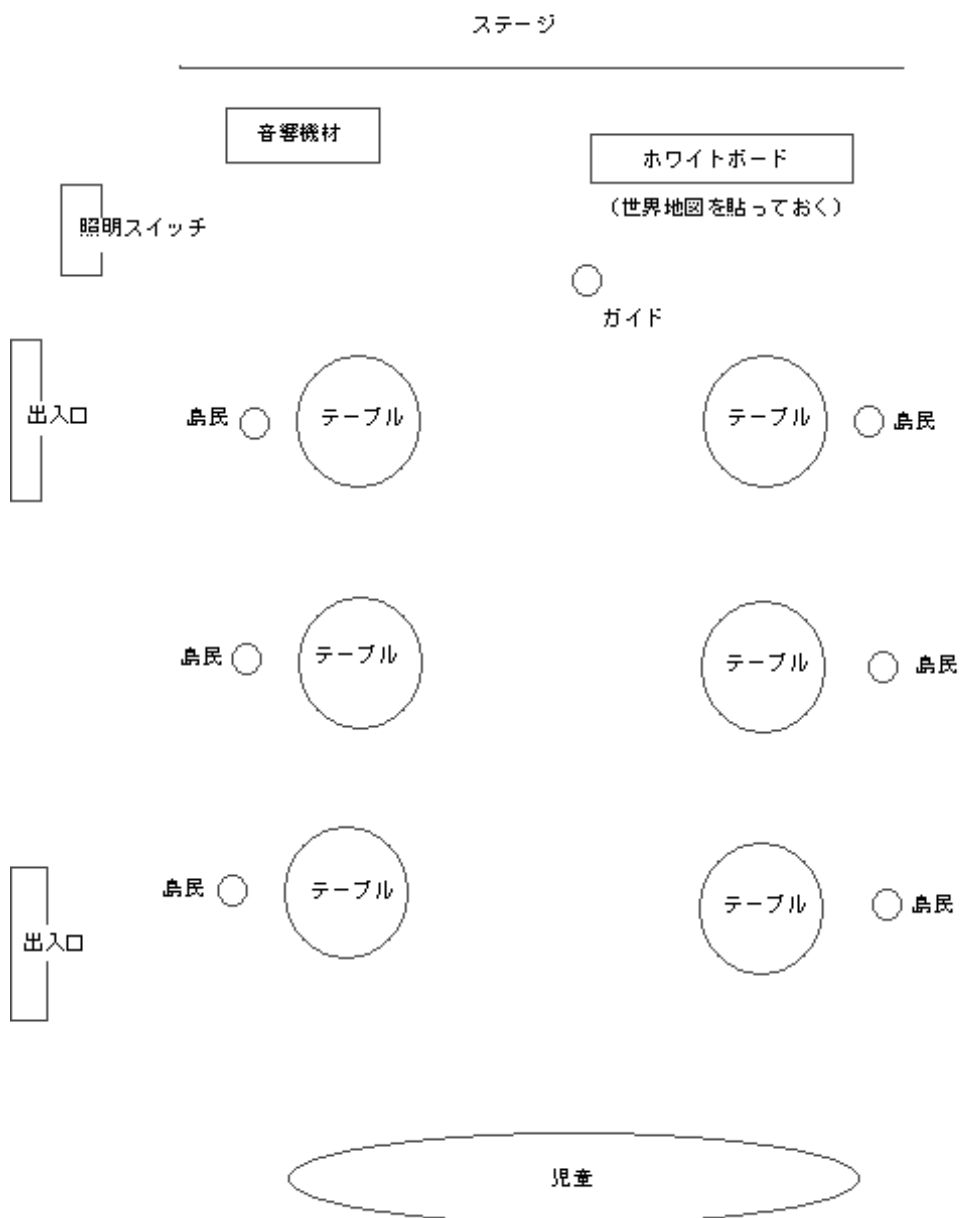


補足:

出航～漂着の場面に伴い、児童はガイドの誘導で黒板前へ移動します。島民と交渉する際は、前半・後半に該当する班がテーブルまで行き、交渉しない班は図中「児童」のスペースで待機し、船の装飾や他班の観察をします。ワークシート記入の際はテーブルの数を足し、1 班 1 テーブルに付いて記入できるようにします。

配置図2 (2010年12月 第2回目実践)

【対象:小学6年生3クラス (1クラス×3回実施) 学生-ガイド役1名 音響係1名 島民役6名】



補足:

出航～漂着の場面に伴い、児童はガイドの誘導でホワイトボード前へ移動します。交渉時は一度全員後方の「児童」のスペースへ移動し、配置図1同様、前半・後半に該当する班のみが島民のいるテーブルへ移動します。ワークシート記入の際はテーブルの数を足し、1班1テーブルに付いて記入できるようにします。

7. 所要時間とタイムテーブル

学生紹介の時間、班分けを事前に決めておくかその場で簡単なアクティビティを通して行うかにも因りますが、難破船ゲーム自体の所要時間はおよそ **70～75** 分です。児童の様子を見て各ターンの時間の長さを調整する、ふり返りに重きを置いて延長する等工夫することも可能です。

島民との交渉に与えられたチャンスは全部で 4 回。目の前の相手と意思疎通がうまく取れないことのもどかしさを感じることから始まり、外国語を用い相手に意思を伝えられる面白さ、コミュニケーションに必要な言語以外の要素も工夫することで初めて気持ちを通い合わせることができた喜びを体験する。ターンを追うごとにそれらのステップを進んでいく仕組みになっています。コインや辞書、ガイドに助けられながら、地図・帆・コンパスを手に入れ船を修復し、島民と心を通わせ小学校に帰還し、ワークシートを用い活動をふり返るという流れです。ガイドが様子を見ながらタイムキーパーを兼ね、時間の調整をすると良いでしょう。次項のタイムテーブルを参考にしてください。

(ここにエクセルで作成したタイムテーブルを別印刷で折込みます)

8. 改善点と課題

「難破船ゲーム」には以下のような改善点・課題が挙げられます。

1) コインの使用

「日本語・英語だけでなく通貨も通用しない」ことを1ターン目で体験してもらうため、2回目の実践(2010年12月)ではコイン(外国の硬貨)の使用を取り入れました。ターン3、ターン4ではコインを「お金」というよりも「自分たちにとって大切なもの」と位置づけ、「相手(島民)にとって大切なもの」(＝地図・帆・コンパス)と交換するという形を取りました。ですが、現実場面を考えると店等で言葉が通じなくてもお金を出せば欲しい物を手に入れることは可能です。貨幣が現実場面で言葉のいらないコミュニケーションの手助けをしていること、「自分たちにとって大切なもの」を交換したいことを踏まえると、硬貨の代わりに航海のワッペン、首飾りなどを用いるのも良いかもしれません。

2) 航海の班分け

「難破船ゲーム」では、班のメンバーがゲームの盛り上がりや進行のスムーズさに影響を大きく与えます。2010年12月の実践では簡単なアクティビティを通したランダムな班分けにしましたが、男児1:人に対し女児3人になる班(もしくはその逆)などになる班が生まれてしまい、班員が協力して取り組むのに時間を要することがありました。男女比や日ごろの児童の交友関係等を担任の先生と事前に相談し班を決めておくのも手と考えられます。児童1人1人が自然に発話・発言し、ゲームに楽しく取り組めるような班分けが理想的です。

これらの他にも、島民との交渉時間で前半・後半チームがやっている時の児童の待ち時間を船の装飾・他班の観察以外での有効な使い方を考えることも課題の一つです。児童が日頃「外国語活動」の時間にどのような活動に取り組んでいるのかを事前に見学させてもらえると望ましいでしょう。「難破船ゲーム」の実施にあたっては学生たちが自分たちは何を伝えたいのか、コミュニケーションの本質とは何かを事前に話し合い共有しておくことも大切です。

9. おわりに

「難破船ゲーム」は、東京外国語大学で外国語を学ぶ学生たちの特徴を生かしたゲームです。英語に触れ始め、教科として学び始める直前の児童に「コミュニケーションの本質とは何か」を伝えるゲームを実施することは、自分たちが「なぜ外国語を学んでいるのか」を改めて考えるきっかけになります。児童にとっても「外国語＝英語」というイメージから脱し、英語に対する得意・苦手意識に関わらずほぼ同じスタートラインに立って活動に取り組むことができます。

「難破船ゲーム」は過去での実施例が 2 回と少なく、まだまだ改善の課題が残る成長過程のワークショップと言えるでしょう。このマニュアルを手に取り、新たに取り組もうとする皆さんが、さらにバージョンアップした「難破船ゲーム」を創りあげて下さることを心から願っています。

謝辞

「難破船ゲーム」作成のきっかけや実践のチャンスを下さった各小学校の先生方、共に実践に携わってくれた学生ボランティアの皆さん、そして何より「難破船ゲーム」の創出から、2回の実践、そしてこのマニュアルの作成に至るまで随時アドバイスを下さった東京外国語大学多文化コミュニティ教育支援室 国際理解教育専門員でいらっしゃる木下理仁さんに、この場を借りて心より感謝申し上げます。

2011 年 3 月

東京外国語大学 多文化コミュニティ教育支援室

学生ボランティア

菅野 日向子（カンボジア語専攻 3 年）

佐々木 笙子（ロシア語専攻 1 年）

田中 彩佳（ロシア語専攻 4 年）

付録

付録 1. ワークシート

(2010 年 12 月の実践で使用したもの)

「難破船ゲーム」 ワークシート 月 日 ()

1. 「難破船ゲーム」をやってみて、どんなところが難しかったですか？

2. 一回目に島の人と話したとき、どんなふうに感じましたか？

3. 四回目に島の人と話したとき、どんなふうに感じましたか？

一回目と変わったところがありますか？

4. 言葉が通じない人とコミュニケーションをする時、どんなことが大切だと思いますか？

グループ名 _____

付録 2. ガイド役用スクリプト

(2010 年 12 月の実践で使用したもの)

【航海の仲間を見つけよう！】

私たちって普段大学で何を勉強してると思う？

例えば私はロシア語なんだけど、みんなロシアってどこにある国かわかる？

この中にロシア、行ったことある人いる？

じゃあ、みんなはどんな国に行ってみたい？

今日はこれから、この船に乗ってみんなで世界を冒険しよう！

じゃあ、船で冒険するには何が必要ー？

そうだね、〇〇も必要だよ！ あと、船を動かすのに、この帆が必要だよ。

それから、どこに行くか決めるのに地図も。でも、今どこにいるのかわからなかったら困っちゃうから、このコンパスも必要だよ！

こんな感じで色々必要だけど、まだ必要なものあるよね？ 何だと思う？

そう、仲間が必要だよ！ 冒険は 1 人では出来ないから、協力して旅をする仲間を今から探そう！（*この実践では背中に絵柄の描いたカードを貼り言葉を使わず仲間を見つけてもらおうアクティビティで班に分かれた）

じゃあ、仲間も見つけたことだし、みんなで力を合わせて冒険に行こう！！

【船出～漂着】

(船出っぽい BGM)

どんなところにつくかなー？ どこに行ってみたい？

(BGM フェードアウト)

あれ、なんか静かになったよ？

(雷・嵐の音)

(音響係が消灯し「嵐だー！ 船に水が入ってきてる！」と叫ぶ)

どうしよう、みんな嵐だよ！ 危ない！ 目を閉じてー！

(BGM フェードアウト)

あれ、どこかについたみたい？ でも、まだ目は閉じててね

(ジャングルの音・バリ島の音楽)

あれ、なんか聞こえてくるね！　じゃあ、みんな目を開けてね
ここ、どこだと思う？　何とここは、地図にも載ってない南の島
嵐に呑みこまれて、難破して、こんなところについちゃったよ！

【本編開始】

ほら、みんなが乗ってた船もあんなところに！
グループの中から誰か、船を取りに行こう。

みんな、この船なにか足りなくない？　私の船も、さっきとどこか違うよね？
そう、船はあるけど、帆も、地図も、コンパスもないよね。
あるのは、船に乗せていた、ほんのちょっとのお金だけ。　みんな、お財布にお金入って
るよね？

でも、お金だけあっても、このままじゃみんな日本に帰れないよ。　船で日本に帰るのに
は、やっぱり、帆と地図とコンパス、これが必要だよ。

ところで、ちょっと、あっち見てみよう。　あそこに、この島の人たちがいるよ。

あの人たちなら、今言った必要なもの、持ってそうじゃない？

というわけで、今から島の人たちのところに行って、必要なアイテムを買ってきてもら
よ、ただし！　私たちこんなところに流れついちゃったんだよね？（地図指す）　日本か
らはすごく離れてるよね。　だから、この島の人にはみんな日本語がしゃべれないんだよ。
どうしよう！

どうしたらいいと思う？

じゃあ、ちょっとルール確認したいから、みんな一回後ろにさがってね。

みんなそろったかな？　じゃあ、改めてルールを確認するね。
まず、必要なアイテム3つあったよね？　なんだったっけ？
そうだね、帆と地図とコンパス、これがないと日本に帰れないよね。
あと、この島の人たちはみんな日本語をしゃべれないんだったよね。

で、島の人から必要なアイテムを手に入れてもらうんだけど、島の人と交渉できるのは制

限時間内だけね。でも、チャンスは4回あるよ！

今、みんな8チームに分かれてるけど、4チームずつ先攻と後攻に分かれてもらうね。
後攻チームのみんなは、先攻チームのみんなが交渉してるあいだ、作戦タイムにしよう！

そして、この船はみんなのものだから、このペンを使って好きにカスタマイズしてね！

じゃあ、先攻チームのみんな、準備はいいかな？
よーいスタート！

【ターン1終了後 インタビュー1】

どうだった？ 何かもらえた？

(児童：英語通じなかった・何話してるか分からない・・・)

そうだよね、日本語も英語も通じなかったんだ。

じゃあ、もしかしたら交渉のヒントになるかもしれないし、ちょっと島の人にインタビューしてみるね！

(島民に) 子供たちが来て、どうでしたか？
(島民答える)

あー、なるほどね。
なんかね、いきなり知らないことば話してる子がいっぱい来て、びっくりしちゃったって。
あいさつもなくて、ちょっと怖かったみたい。

そうだよね。いきなり知らないことばで話しかけられたら、みんなだってびっくりするし、怖いよね。

ことばは通じなくても、島の人をびっくりさせないで、仲良くなる方法ってあるかな？
じゃあ、チャンスはあと3回あるから、頑張って交渉してみよう！
今度はさっきと違う人のところにも行ってみよう！

【ターン2終了後】

みんな、島の人になんかもらってたよね？ 何もらったの？ 中はどうなってる？ 何だ
と思う？

ちょっと見せてね。 あー、これは、辞書かな？ みんな、辞書知ってるよね。

これは、島の人が話してる言葉を少しだけ書いてある辞書みたい。
カタカナで読み方までかいてあるね。でも、どのことばをどの人がはなしてるかはわからないよね。

(辞書をパラパラ見て)

ここには、「ありがとう」と「こんにちは」と「お願いします」と「私たちは日本から来ました」って4つの言い方が書いてあるみたいだけど、どれがどの意味かもわからないよね。

じゃあ、次はこの辞書をうまく使いこなせるように、みんなで相談して作戦立てよう！

【ターン3終了後 インタビュー2】

何かアイテムもらえた？ ここは何をもらったの？ 帆も地図ももらえたところもあるみたいだね。

じゃあ、コンパスを手に入れたところは？

あれ、コンパスをもらえたグループはなかったのかな？

どうして、コンパスはもらえなかったのかな。

じゃあ、ここでちょっと、島の人にインタビューしてみるね。

(島民1人に)

どうして、コンパスはあげられなかったんですか？

(島民答える)

あー、そうですね。

みんな、今聞いたんだけど、なんだか、このコンパスは島の祖先から伝わる大事なものだって。 だから、そう簡単には渡せないんだって。

じゃあ、もう一人聞いてみようかな。

(別の島民に)

どうして、コンパスを渡さなかったんですか？

(島の人答える)

あー、なるほど。

なんかね、みんなどうしてこのコンパスが必要なのか分からなかったんだって。

そういえばみんな、どうしてコンパスほしいんだったっけ・・・？

どうやら、コンパスはお金があるだけじゃ買えないみたいだね。
どうしたら売ってくれるかな？　じゃあ、それはチームで考えて作戦を立てようか。

それじゃ、ラストチャンス、頑張ってね！

【ターン4目終了後　小学校へ帰還】

みんな、コンパスは手に入れた？　みんなもらえたんだね。
どうやったら、島の人にはコンパスを売ってくれた？

どうやって？　どう思った？　どう感じた？　それは誰が言い出したの？（他の子にも話ふる）　他にどんなことした？　これと違うことしたグループはある？　おんなじことしたよ！ってグループはあった？

みんな、いろんな方法で島の人に交渉したんだね。
これで、帆も地図もコンパスも手に入ったから、日本に帰れるよ！

せっかく島の人と仲良くなったから、最後に“さよなら”ってなんて言うのか聞いて、お別れのあいさつをしてから、学校に帰ろう！

（島民に）

“さよなら”ってなんて言うんですか？

（島民答える）

みんな、聞こえた？　〇〇だって。　じゃあ、一回みんなで練習してみようか。
じゃあ、島の人にあいさつをして、日本に帰ろう！
（ステージ前まで歩く）

【ふり返し】

はい、みんな無事に学校に帰ってこれたねー。

じゃあ、グループの中からだれか、この紙を取りに来てね。
机があるから、グループで集まって書いてね。

書き終わったかな？

じゃあ、みんな真中にあつまって座ってね。

(全体共有)

【学生からのメッセージ】

コミュニケーションのヒント、いろいろ見つけたね。

最後に、島の人たちにもヒントをもらって終わりにしよう。

付録 3. 児童からの感想

第 1 回目実践 2009 年 10 月 東京都府中市内の小学校 より

(原文のまま掲載)

○このゲームはものすごくむずかしかった。五コくらいの外国語ののっている辞典をもって話しかけるととってもむずかしかった。通じるととっても **HAPPY!** になれた。これも三時間目といっしょでジェスチャーをつかったり、笑顔ではなしかけた。相手をひょうじょうをみて、どんな気持ちか考えて、話したりして、とっても楽しかった。私も外国語を勉強したいと思った。

○がむしゃら作戦でやりました。1 回目はしっぱいしましたので、2 回はれいせいになってなんとか、やりました。3 回目は、こうかん作戦でやりました。成功したけどはたがもどってきました。なんとかクリアしました。

○さいしょぜんぜん、つうじなくて一個もくれなくて、2 回目は2個もらえたけど小さくて、3 回目は地図帳を指したりしてやっと大きいはたをもらえました。それで、つうじない人にあっても、ひょうげんしたりしてつうじるんだなと思いました。

付録 4.実践の様子の写真

第 1 回目実践 2009 年 10 月 東京都府中市内の小学校にて

【対象:小学 5 年生 1 クラス 学生-ガイド役 1 名 島民役 3 名】

*音響係は支援室スタッフが補助。

写真⑤ガイドによるルール説明



写真⑥船を使い島民に説明



写真⑦学生からのメッセージ



第2回目実践 2010年12月川崎市内の小学校にて

【対象:小学6年生3クラス (1クラス×3回実施) 学生-ガイド役1名 音響係1名 島民役6名】

写真⑧ガイドによるルール説明



写真⑨島民と交渉 (着ているのはカンボジアの衣装)



写真⑩島民と交渉 (着ているのはフィリピンの衣装)

