Stage 5 activities

The Nihongo Tanken Centre offers a range of activities to visiting students, closely aligned with the outcomes of the NSW syllabuses.

These activities include:

* **set activities** selected by the Tanken Centre officers based on the information you provide regarding where your students are up to in their learning
* **optional activities** which you choose, based on your students’ needs.

Based on the information you provide prior to your visit, you will be emailed a program for the day one week prior to your visit. Please be aware that the program and the length of the activities may be subject to change on the day, to align with your students’ language levels.

Below is a description of each activity, which includes syllabus outcomes and the language structures we may use. We have provided the language structures as a guide only – you do not need to teach these to your students before your visit. During the day, your students will compete in teams.

**You may choose 4 optional activities for your students, including a maximum of 2 technology-based activities.** The Tanken Centre officers will select the remainder of the activities, based on the information you provide when booking.

Set activities are listed on pages 3-12 and optional activities are listed on pages 14-28. The activities you choose will run between recess and the quiz grand prix.



# Contents

[Sample program 3](#_Toc84337668)

[Set activities 4](#_Toc84337669)

[Welcome to Japan, pleased to meet you (ようこそ日本へ、どうぞよろしく) 4](#_Toc84337670)

[Interview (インタビュー) 5](#_Toc84337671)

[Explore the Japanese house! (たんけん！日本のいえ) 5](#_Toc84337672)

[Themed photo shoot (テーマできねんさつえい) 7](#_Toc84337673)

[Japanese-style recess (きゅうけい) 8](#_Toc84337674)

[Japanese-style lunch (おべんとう) 9](#_Toc84337675)

[Quiz grand prix (クイズグランプリ) 11](#_Toc84337676)

[Presentation of certificates – goodbye and see you again (しゅうりょうしょう – さようなら、またあいましょう) 13](#_Toc84337677)

[Optional activities 15](#_Toc84337678)

[Daily routine relay (にっかリレー) 15](#_Toc84337679)

[Kanji maths relay (かんじすうがくリレー) 16](#_Toc84337680)

[Calendar game (カレンダーゲーム) 18](#_Toc84337681)

[Read and answer (よんでこたえて) 20](#_Toc84337682)

[Mystery star (ミステリースター) 21](#_Toc84337683)

[Memory challenge (メモリーチャレンジ) 23](#_Toc84337684)

[Where is the shop? (店はどこにありますか) 24](#_Toc84337685)

[Spot the katakana! (カタカナをさがせ!) 26](#_Toc84337686)

[Tanken cafe 1 (たんけんカフェ1) 27](#_Toc84337687)

[Tanken cafe 2 (たんけんカフェ2) 28](#_Toc84337688)

# Sample program

This is a sample of the program we will send you prior to the day.



# Set activities

Where required, the Tanken Centre officers will adjust their language levels to ensure your students are able to participate fully in the day.

## Welcome to Japan, pleased to meet you(ようこそ日本へ、どうぞよろしく)

This is the first activity of the day. Students explore the manners used when entering a Japanese house, and are introduced to the Tanken Centre officers and the day’s program.

Time allocation: 10 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-2C identifies and interprets information in a range of texts  | Students listen to and follow instructions given in Japanese when entering the Tanken Centre.  |
| LJA5-9U explains and reflects on the interrelationship between language, culture and identity | Students reflect on the differences between Australian and Japanese homes. |

### Language structures

* おはようございます。
* 日本の家のマナーです。
* 見てください。
* げんかんでくつをぬぎます。
* くつはむきをかえて、きれいにそろえてください。
* 中でスリッパをはきます。
* ネームタッグをつけてください。
* たたみのへやにスリッパではいってはだめです。
* スリッパもきれいにそろえてください。
* みなさん、たんけんセンターへようこそ。
* よろしくおねがいします。
* たくさん日本語を話してくださいね。

## Interview(インタビュー)

This activity allows the Tanken Centre officers to build an understanding of your students’ language levels. Students come to the front of the class, in their teams, and answer 3-4 questions each. The questions are based on students’ prior knowledge, for example, name, birthday, hobby, favourite subject, weekend activities and past/future events. Students respond in Japanese.

Time allocation: 15 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1C manipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students listen to and respond to the questions asked by the officers. |

### Language structures

* チームでインタビューです。
* まえにきて、ならんでください。
* みなさん、はくしゅをおねがいします。
* お名前は。
* おはいつですか。
* はなんですか。
* きなは何ですか。
* ごはんに何をたべましたか。
* に何をしますか。

## Explore the Japanese house!(たんけん！日本のいえ)

Students explore the Tanken Centre to identify culturally-specific items in a Japanese home. Students play a match-up game in hiragana using prior knowledge. Next, more challenging vocabulary related to the Japanese house is introduced. Students repeat and memorise what each item is called, then play a match-up game using new knowledge they have just attained.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-5U demonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students learn vocabulary for culturally-specific features of Japanese homes, applying Japanese pronunciation and intonation. |
| LJA5-6U demonstrates understanding of how Japanese writing conventions are used to convey meaning | Students recognise hiragana. |
| LJA5-9U explains and reflects on the interrelationship between language, culture and identity | Students reflect on the differences between Australian and Japanese homes, related etiquette and household items.  |

### Language structures

* おぼえていますか。
* しょうじはうすいかみでできています。
* だから、さわってはだめです。
* とこのまはディスプレイをするところです。
* はいったり、さわったりしてはだめです。
* こたつはテーブルですから、すわってはだめです。
* 日本の家、パート2です。
* メモリーチャレンジです。
* おぼえてくださいね。
* これはげんかんにあります。
* トイレのていねいな言い方です。
* とこのまにあります。
* 手を洗うところなので、おてあらい、です。
* ご飯をいれる、いれものです。
* ここにみそしるをいれます。
* これで、お弁当を食べます。
* では、ゲームの前にメモリーチェックをしましょう。
* ゲームをはじめます。

## Themed photo shoot(テーマできねんさつえい)

In this activity, team photos are taken using Japanese props, with the best team photo winning a game point. Each team randomly selects a theme card and then chooses suitable props to support their theme. Students memorise their theme and, in front of the class, say their themes and pose for the photo shoot.

A class photo is also taken and all photos are shared with the accompanying teacher, for distribution back at school.

Time allocation: 15 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1C manipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students find suitable props based on the information, responding to the officers’ questions about their theme. |
| LJA5-2C identifies and interprets information in a range of texts  | Students listen to and follow instructions given in Japanese for a group and class photo shoot, using Japanese-related props. |
| LJA5-6Udemonstrates understanding of how Japanese writing conventions are used to convey meaning | Students recognise hiragana and form words. |

### Language structures

* しゃしんをとります。
* グループのしゃしんと、クラスのしゃしんをとります。
* ここにみなさんのテーマカードがあります。
* このカードは何ですか。
* このテーマにあったプロップスをつけてください。
* プロップスをつける時間は、30秒です。
* いちばんテーマにあったチームしゃしんのチームにポイントがはいります。
* みなさん、がんばってください。
* 冬チームからスタートします。
* よーい、スタート。
* ありがとうございました。
* つぎは、秋チームです。
* みなさん、おつかれさまでした。
* 先生がいちばんのチームをえらびます。
* 先生、おねがいします。
* XXチームにポイントが入ります。
* みなさん、よくできました。
* つぎは、クラスみんなでしゃしんをとります。
* 3れつでとります。
* いちばんうしろは、立ちます。
* ２ばんめは、ひざをつきます。
* いちばんまえは、すわってください。
* みなさん、たって、まえにならんでください。
* はい、たんけんセンター！
* ありがとう。
* みなさん、せきにすわってください。

## Japanese-style recess(きゅうけい)

Students sit at Japanese-style tables to eat and drink, while etiquettes relating to eating and visiting the toilet are explained. Students are required to listen, identify information in Japanese and follow the instructions in Japanese.

Time allocation: 15 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions relating to etiquettes. |
| LJA5-9U explains and reflects on the interrelationship between language, culture and identity | Students learn about etiquettes associated with eating and with visiting the toilet in a Japanese house, and reflect on the differences between Australian and Japanese snacks. |

### Language structures

* 今からやすみじかんです。
* XXさんがおやつをもってきます。
* みなさんで、おやつをください、といいます。
* れんしゅうしましょう。
* 大きなこえでいってください。
* トイレはふたつしかありません。
* じゅんばんに行ってください。
* トイレでトイレのスリッパをはいてください。
* 食べるまえに何といいますか。
* いただきます、ですね。
* では、食べましょう。
* いただきます。
* 食べたあとに何といいますか。
* ごちそうさまでした。
* いいマナーです。

## Japanese-style lunch(おべんとう)

Students enjoy an *obentoo* lunch box in the centre’s Japanese garden. Etiquette for eating and the rules of the Japanese garden are explained in Japanese. Students are required to listen, identify information in Japanese and follow the Japanese instructions.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-2C identifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions. |
| LJA5-9U explains and reflects on the interrelationship between language, culture and identity | Students learn about the etiquette when eating in a Japanese home and visiting a Japanese garden. Students reflect on the differences between Australian and Japanese snacks, and demonstrate correct etiquette. |

### Language structures

* ランチのじかんです。
* おべんとうをにわで食べます。
* スリッパで外に行ってください。
* まんなかの石のエリアはディスプレイのエリアですからはいらないでください。
* お弁当をたべおわったら、おはしをおはしのふくろにいれます。
* そして、ふたをして、わゴムをかけます。
* それから、ごみばこにいれてください。
* げんかんで、XXさんに、おべんとうをください、といいます。
* 言わないと、もらえませんから、れんしゅうしましょう。
* いちばん大きなこえで、おべんとうをください！といったチームがいちばんにもらえます。
* では、春チーム、おべんとうをください。

（おべんとうをください！）

* いいですね。つぎは、夏チーム。

（おべんとうをください！）

* げんきですね。つぎは、秋チーム。

（おべんとうをください！）

* すばらしいですね。さいご、冬チーム。

（おべんとうをください！）

* いちばんのチームは、XXチームです。
* おべんとう、どうぞ。
* ごみはこのふくろの中にいれてください。

## Quiz grand prix(クイズグランプリ)

In this final team activity, students sum up their day’s learning by answering questions related to the topics explored throughout the visit.

One contestant from each team competes against a contestant from each of the other 3 teams. All other team members are the audience and are not allowed to help the contestants. The relevant team gains a point each time a contestant gives the correct answer. All students take turns.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1C manipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students answer questions by combining their knowledge of previously- and newly-learnt vocabulary and grammatical structures  |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions given in Japanese on how to play the game. |
| LJA5-5U demonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students demonstrate correct pronunciation and intonation to answer a range of questions. |
| LJA5-6U demonstrates understanding of how Japanese writing conventions are used to convey meaning | Students listen to a sentence and select Katakana words only and write them in Japanese on the board. |

### Language structures

* おまたせしました！いまから、クイズショーをはじめます。
* ボードにしつもんが6つあります。
* しつもん１は、日本のです。
* ボードにあることばをんで、そのものをゆびでポイントしてください。
* しつもん２は、何といいますか、です。
* まず、ステップ１、ボードのをみてください。
* このにあったをつくってください。
* しつもん３は、カタカナです。
* ただしく、よんでください。
* のはだめです。
* しつもん４は、ディクテーションです。
* をきいて、カタカナのことばだけを、ボードにいてください。
* しつもん５は、をかこうです。
* カードをんで、ボードにをかいてください。
* をかくは20です。
* しつもん６は、インタビューです。
* しつもんをしますから、ぶんしょうでこたえてください。
* みなさん、ゲームのルールです。
* しつもんがわかったら、ブザーをおしてください。
* チームのなまえをよばれたら、こたえてください。
* タイムリミットは３びょう、です。
* コンテスタントがこたえます。
* オーディエンスは、こたえないでください。
* オーディエンスがこたえやヒントをいったら、マイナスポイントです。
* きをつけてください。
* では、はじめます。
* しつもん１、日本の。

(after question 6)

* コンテスタント１、よくできました。
* つぎは、コンテスタント２、まえにきてください。

(continues until all students have their turns)

* はい、みなさん、おつかれさまでした。

## Presentation of certificates – goodbye and see you again(しゅうりょうしょう – さようなら、またあいましょう)

This activity concludes your visit. The Tanken Centre officers thank students for participating and reveal the final scores.

The name card cases are collected, and students may choose to keep their individual name cards as a souvenir.

The certificates with the students’ pictures (taken earlier in the day) are given to the teacher to distribute to their students after the visit.

Etiquette for leaving the Japanese house is explained. All instructions are given in Japanese. Students are required to listen, identify information in Japanese and follow the instructions.

Time allocation: 5 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-2C identifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions at the end of the excursion. |
| LJA5-9U explains and reflects on the interrelationship between language, culture and identity | Students learn about the etiquette when leaving the Japanese house. Students reflect on the differences between Australian and Japanese greetings and demonstrate correct etiquette. |

### Language structures

* これで、きょうのゲーム、アクティビティーはぜんぶ終わりです。
* ありがとうございました。
* では、スコアボードを見てください。
* 春、秋チーム、XXてん、夏、冬、チーム、XXてん、かったのは、XXチームです。
* みなさん、よくがんばりました。（はくしゅ）
* いまから、ネームタッグをあつめます。
* ネームカードをピッとぬいてください。
* このカードはみなさんへのプレゼントです。
* そして、ネームタッグをこのはこに入れてください。
* これは、たんけんセンターからのサーティフィケートです。
* 春、夏、秋、冬、みなさんのしゃしんが入っています。
* あとで先生にもらってください。
* みなさん、よくできました。
* いまから、スリッパをはいて、げんかんに行きます。げんかんで、スリッパをくつばこにいれてください。
* では、たってください。
* さようなら。

# Optional activities

You may choose 4 optional activities, including **no more than 2** technology-based activities. Please choose activities based on your students’ interests and level of Japanese, so you can consolidate their current knowledge.

## Daily routine relay(にっかリレー)

Students create sentences using their knowledge of verb tenses and time. Students repeat the sentences based on the picture cards, then are challenged to change the sentences according to the prompts. For example, students are shown a card with a time word (such as yesterday, tomorrow) and an affirmative (〇) or negative sign (✖) and change the sentence accordingly:

* Original sentence: At 8am, I have a breakfast.
* New sentence (with ‘yesterday’ card and ✖ sign): I didn’t have a breakfast at 8am yesterday.

Then, they play a relay game in which each student says a correct sentence on the spot. It is a race against time and the team which completes the relay with a shorter time wins.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1Cmanipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students make sentences using all the information given in a picture card and give the Tanken Centre officers correct answers. |
| LJA5-5Udemonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students use correct pronunciation. |
| LJA5-7Uanalyses the function of complex Japanese grammatical structures to extend meaning | Students practise vocabulary and grammatical structures with time words to make sentences about daily routine.  |

### Language structures

* いまからにっかリレーをします。
* これは、タイムレースです。
* バトン、ベル、さいころをつかいます。
* ゲームのまえのウォームアップです。
* これは何ですか？
* スポーツをします。
* あさごはんをたべます。
* がっこうにいきます。
* かいものにいきます。
* 本をよみます。
* べんきょうします。
* おんがくをききます。
* テレビをみます。
* ねます。
* きのう、は何ですか。
* きのう、スポーツをしました。
* 時間もいってください。
* きのう、9時にスポーツをしました。
* ✖カードではどうですか。
* きのう、9時にスポーツをしませんでした。
* はい、では、ゲームです。

## Kanji maths relay(かんじすうがくリレー)

Working in 2 teams, students compete in a kanji maths relay, which combines their maths skills with their levels of coordination! Firstly, students review their knowledge of kanji numbers with flashcards, then practise equations using the kanji maths sheets. Secondly, students play a relay game. The game instructions are given in Japanese, with help from volunteer students.

Each team takes turn to come to the front of the class. Each student must walk across the room with 3 dice balanced on the palm of one hand and a baton in their other hand, using the baton to hit the bell on the other side of the room, before walking back to their team. If any dice fall, the student must pick them up, re-stack them on their palm and continue walking. Then, each student answers the kanji maths question on the board in Japanese. It’s a race against time, needing both maths skills and coordination. The fastest team wins a game point.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-5Udemonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students give their answers in spoken Japanese during the relay race. |
| LJA5-6Udemonstrates understanding of how Japanese writing conventions are used to convey meaning | Students read and complete maths questions written in kanji and figure out the answer based on their knowledge of kanji and maths. |

### Language structures

* かんじすうがくリレーゲームをします。
* かんじのチェックをします。
* これは何ですか。
* はい、よくできました。
* つぎは、パート２です。
* わかったら、手をあげてください。
* では、ゲームをはじめます。
* ゲームのルールをデモンストレーションします。みてください。
* デモンストレーションチーム、コンテスタント、１、２、３です。
* コンテスタント１がスタートします。
* よく見てください。
* バトンを持ちます。
* そして、この3つのさいころをてをたいらにして、のせます。
* よーい、スタート。
* 早歩きでベルまでいきます。
* そして、ベルを一回たたきます。
* さいころをおとしたら、ひろってください。
* 手はたいらにしてください。
* 早歩きをしますが、はしってはいけません。
* スタートラインにもどったら、ボードをみます。
* ここで、しつもんにこたえてください。
* チームのヘルプもオッケーです。
* でも、コンテスタントがこたえてください。
* ゲームはタイムレースです。
* がんばってください。
* では、春チーム、まえにどうぞ。
* 春チームのタイムは、XXです。
* では、夏チーム、前にどうぞ。
* 夏チームのタイムは、XXです。
* かったのは、XXチームです。
* つぎのゲームをしますから、となりのへやにいってください。

## Calendar game(カレンダーゲーム)

In this **technology-based** activity, students learn/review and memorise dates and days in Japanese and compete in an information-gathering game by listening to and identifying information through the conversation.

Firstly, students check and memorise their knowledge of vocabulary (dates, days) by looking at the calendar on the SMART Board listening and repeating these words after Tanken Centre officers. Secondly, students see the dates on the screen and say these dates in Japanese one by one. Then students create a sentence with the date on the board by focusing on whether it should be present or past tense based on the given date. Finally, students listen to the conversation between the Tanken Centre officers and choose the correct information on the SMART Board to complete the information gap.

The fastest team which completes all the information gaps correctly wins a game point.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA4-2Cidentifies main ideas in, and obtains information from texts | Students listen to and follow instructions given in Japanese on how to play the game.Students listen to and gather necessary information in order to complete the information gap. |
| LJA4-5U applies Japanese pronunciation and intonation patterns  | Students use correct pronunciation and intonation. |
| LJA4-9Uidentifies that language use reflects cultural ideas, values and beliefs | Students learn how to say dates/days in Japanese and reflect on the difference in Japanese word order.  |

### Language structures

* カレンダーゲームです。
* ボードをみてください。
* なんですか。
* はい、ついたち、です。
* これは？ふつか、です。
* では、日付のチェックをします。
* これは何ですか。
* そうです、８月16日ですね。
* じゅんばんに、何月何日かいってください。
* では、はじめます。
* よくできました。
* ウォームアップおわりです。
* ゲームをはじめます。
* 二人のかいわをきいてください。
* スタート、といったら、ただしいアクティビティー、何月何日、何曜日をえらんで、ボードのボックスにいれてください。
* おわったら、ベルをおしてください。
* では、デモンストレーションをきいてください。
* コンサートにいきましょう。
* いつですか。
* ７月２日、火曜日です。
* はい、スタート。
* よくできました。
* では、ラウンド１です。

## Read and answer(よんでこたえて)

In this **technology-based** activity, students read questions on the SMART Board and answer them using prior knowledge of vocabulary and grammar. Students read the questions on the board, confirm the meaning with the staff, then form answers.

Next, 2 teams line up separately to be ready for a race game. The first student (Student 1) reads the question on the board and answers correctly, then asks the same question to the teammate behind (Student 2). Student 2 must provide a different answer (the same answer is not accepted). As soon as Student 2 answers the question correctly, Student 1 moves to the back of the line. Student 2 moves forward and reads the next question shown on the board and answers. Student 2 then ask the same question to the teammate behind (Student 3). The game continues until the last student’s turn. Then the other team does the same. It is a race against time and the team which completes the questions/answers within the shorter time, wins.

Time allocation: 20 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1Cmanipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students read and answer the variety of questions by using their previous knowledge of vocabulary and grammar. |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen to the question asked by their teammate and give appropriate response. |
| LJA5-5Udemonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students practise questions and answers with the correct pronunciation and intonation. |

### Language structures

* いまから、よんでこたえてゲームをはじめます。
* このホワイトボードにでてくるしつもんを正しく読んで、こたえてください。
* れんしゅうしましょう。
* しゅうまつに何をしますか、ですね。
* テンスにきをつけてこたえてください。
* つぎは、これです。読んでください。
* 朝ごはんになにを食べましたか、ですね。

After all 10 questions

* ゲームは、タイムレースです。
* まず、ボードに出るしつもんを読んで、こたえてください。
* そして、つぎの人に同じしつもんをしてください。
* しつもんにこたえたら、つぎのしつもんがボードにでます。
* デモンストレーションをしますから、見てください。
* では、はじめましょう。

## Mystery star(ミステリースター)

In this **technology-based** activity, students explore the ways of asking various questions to collect information about a mystery star. Students repeat after the Tanken Centre officers and memorise how to ask questions about age, nationality and occupations. Only yes/no answers are given by the staff therefore students have to think strategically to get the maximum information about the mystery star. For example, a question such as ‘How old is the mystery star?’ is not allowed. Instead ‘Is the mystery star younger than 30 year of age?’ is acceptable. Students continue to ask questions using their new knowledge. Teams are awarded a point for guessing correctly.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1Cmanipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students ask questions in Japanese in order to gather information about the mystery star. |
| LJA5-5Udemonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students ask and answer questions with the correct Japanese pronunciation and intonation. |
| LJA5-7Uanalyses the function of complex Japanese grammatical structures to extend meaning | Students practise vocabulary and grammatical structures to ask questions about age, nationality and occupations. |

### Language structures

* これは、誰ですか。
* トランプですね。
* これは？
* そうですね、おおさかなおみ、ですね。
* このゲームはミステリースターです。
* ミステリースターは誰か、あててください。
* しつもんの練習です。
* くりかえしてください。
* おとこですか。おんなですか。
* スポーツせんしゅですか。
* ミュージシャンですか。
* せいじかですか。
* はいゆうですか。
* 30歳よりうえですか。
* ほかのしつもんでもいいです。
* わたしのこたえは、はい・いいえ、だけです。
* 何人ですか？というしつもんはだめです。
* アメリカ人ですか、カナダ人ですか、という聞き方をしてください。
* なんさいですか、もだめです。
* 30歳よりうえですか、はいいです。
* 先生にヘルプしてもらってもいいです。
* しつもんは、チームで2つずつです。
* なまえできくのは2回までです。
* 2回まちがえると、あいてのチームポイントになります。
* では、秋チームスタートです。
* しつもんしてください。

（おとこですか？）

（ミュージシャンですか？）

* 冬チームのです。

（カナダ人ですか？）

（ジャスティンビーバーですか？）

* はい、よくできました。
* 冬チームに1ポイントです。
* では、つぎのミステリースターです。
* 冬チームスタートです。
* しつもんしてください。
* （30歳よりしたですか。）

## Memory challenge(メモリーチャレンジ)

In this **technology-based** activity, students learn/review writing of ‘tricky’ words both in katakana and hiragana in Japanese. On the SMART Board, groups of pictures are shown in the categories of sports, food, drinks, daily objects and countries. Each category is shown for 15 seconds and students memorise the pictures and write down the words accurately in Japanese on their mini boards. Katakana words need to be written in katakana (for example pizza, orange juice) and Japanese words need to be written in hiragana (for example water, milk). After 2 minutes, the Tanken Centre officers check the students’ responses and then provide advice on how to avoid mistakes when writing these tricky words. Accurate writing in the correct format is one point and the team with the highest total points wins the game point.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions given in Japanese on how to play the game.Students listen and attain information given by the staff in Japanese to avoid common mistakes. |
| LJA5-6U demonstrates understanding of how Japanese writing conventions are used to convey meaning | Students write the words accurately in the appropriate script. |

### Language structures

* これは、メモリーチャレンジゲームです。
* ゲームのルールを説明します。
* スクリーンを見てください。
* 何がありましたか。
* ピザ、トースト、おすしでしたね。
* みなさんは、ミニボードに、絵でみたことばを正しく書いてください。
* カタカナの言葉は、カタカナで、ひらがなの言葉は、ひらがなでかいてください。
* スクリーンは15秒できえます。
* 絵をおぼえて、正しい言葉を書きます。
* では、チャレンジ１、始めます。
* 何がありましたか。
* ミニボードに全部かいてください。
* はい、時間です。
* チェックします。
* 答えを見てください。
* すもう、の、う、わすれないでくださいね。
* サッカーは、さいごのよこぼうをわすれないでください。
* サーフィンに、グはいりません。
* よくあるまちがいです。
* 気をつけてください。
* では、チャレンジ２にいきます。

## Where is the shop?(店はどこにありますか)

In this **technology-based** activity, students provide the correct location of each shop on a map on the SMART Board.

Firstly, students repeat key phrases relating to locations after the Tanken Centre officers, memorising each phrase. Then they listen to the information about where 5 shops are located on the map, moving the icon for each shop to the correct location. Students are given 30 seconds to ask questions in Japanese in order to check the accuracy of their map.

Teams are awarded a point for creating the correct map. There are 4 rounds.

Time allocation: 25 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1Cmanipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students ask questions in Japanese in order to confirm the correct location of each shop |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions given in Japanese on how to play the game and complete the map. |

### Language structures

* 地図のゲームを始めます。
* 場所の言い方をチェックしましょう。
* 図書館のまえに、パン屋があります。
* 図書館のうしろに、公園があります。
* レストランは、本屋とスーパーのあいだにあります。
* お店の言い方をチェックします。
* 地図の説明をきいて、ボックスの中にある店を正しい場所に動かしてください。
* 説明のあと、30秒間だけ、質問をしてもいいです。
* 説明をよく聞いて、チームで相談してください。
* では、ラウンド１です。
* きもの屋のとなりにやおやがあります。
* おかし屋のとなりにおべんとう屋があります。
* レストランは、本屋とスーパーのあいだにあります。
* じてんしゃ屋はやおやの前にあります。
* えいがかんは、百円ショップの左にあります。
* ぎんこうの前にハンバーガーショップがあります。
* では、ファイナルアンサー、見せてください。
* 答えを見てみましょう。
* XXチームにポイントがはいります。
* ラウンド２を始めます。

## Spot the katakana!(カタカナをさがせ!)

Students identify the katakana words of a set of food or country names by circling the correct symbols in order on the katakana sheet. The team with the most correct katakana letters wins a game point.

Time allocation: 10 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen and follow instructions given in Japanese on how to play the game. |
| LJA5-6Udemonstrates understanding of how Japanese writing conventions are used to convey meaning | Students identify vocabulary associated with Japanese food and/or country names to circle the correct katakana. |

### Language structures

* カタカナをさがせゲームをします。
* ここにカタカナのことばがあります。
* じゅんばんに、ただしいカタカナにまるをつけるゲームです。
* ゲームのルールをいいます。
* これは、なんですか。
* はい、パスタ、ですね。
* さいしょの人、パ、にまるをつけます。
* つぎの人、ス、に、そのつぎの人は、タに、まるをつけます。
* そして、そのつぎの人は、はじめにもどって、パにまるをつけます。
* たくさん、じゅんばんに、ただしいカタカナにまるをつけたチームがかちです。
* では、デモンストレーションチーム、ようい、スタート！
* まるは、じゅんばんに、ひとりひとつずつ、です。
* ことばのじゅんばんにまるをつけてください。
* では、はじめます。
* ラウンド１。
* これはなんですか。
* サラダ、です。
* チームワークがたいせつです。
* いいですか、じゅんばんにまるをつけてくださいね。
* よーい、スタート。

## Tanken cafe 1(たんけんカフェ1)

Students listen to 2two café ‘customers’ having a conversation in Japanese about what they will order.

Students listen to and identify the information from the conversation then find the katakana letters to match to the appropriate food cards. Students build the katakana words based on the conversation by choosing the correct letters from the katakana piles on the table and form the orders on the board in front of them.

The fastest team to correctly build the words with matching food pictures wins a game point.

Time allocation: 15 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions given in Japanese on how to play the game. |
| LJA5-5Udemonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students listen the conversation and pick the order. |
| LJA5-9Uexplains and reflects on the interrelationship between language, culture and identity | Students listen and understand a set of typical conversations at a café leading to the order. Students reflect on the differences/similarities between Australia and Japan in relation to ordering food and the correct etiquette. |

### Language structures

* 今から、たんけんカフェをはじめます。
* まず、シェフをきめます。
* シェフ、１，２，３，４，５、６です。
* シェフは前にきてください。
* わたしたちは、おきゃくさんです。
* おきゃくさんのかいわをよくきいてください。
* オーダーをカタカナで作って、写真といっしょにシェフにわたして下さい。
* ここはカフェですから、カードをなげないでください。
* では、はじめます。
* わたしはサラダにしようかな、XXさんはサラダ好きですか？
* サラダはちょっと、もっとたくさん食べたいです。
* じゃあ、サンドイッチはどうですか？おいしそうですよ。
* そうですね。そうします。
* すみません、サラダとサンドイッチをおねがいします。
* スタート！
* では、シェフこうたいします。

## Tanken cafe 2(たんけんカフェ2)

Students learn how to communicate with the waiter and have a conversation with their friend at the restaurant.

Firstly, students watch the restaurant skit by the Tanken Centre officers and the teacher. Then they take the roles of customer at the restaurant. Secondly, they practise the conversation by reading the sample script. After that, students need to create their own free conversation and practise in groups of 2. (If one student does not have a partner, a teacher takes a part.) After they practise, they perform their skit for the Tanken Centre officers. Lastly, 3 pairs or groups perform in front of the whole class.

Time allocation: 35 minutes

|  |  |
| --- | --- |
| Syllabus outcomes | Outcomes in action |
| LJA5-1Cmanipulates Japanese in sustained interactions to exchange information, ideas and opinions, and make plans and negotiate | Students interact in spoken Japanese to order food and have a conversation with a partner in a café situation. |
| LJA5-2Cidentifies and interprets information in a range of texts | Students listen to and follow instructions given in Japanese on how to prepare themselves for acting.Students listen to their partner and give appropriate responses. |
| LJA5-5Udemonstrates how Japanese pronunciation and intonation are used to convey meaning | Students practise conversation with the correct pronunciation and intonation. |

### Language structures

* 今から、たんけんカフェ、パート２です。
* ここはたんけんカフェです。
* みなさんに、ここでアクティングをしてもらいます。
* いまから、先生とデモンストレーションをします。
* 見てください。
* ３，２，１．
* いらっしゃいませ、こちらへどうぞ。
* わたしは、サンドイッチにします。先生は？
* サンドイッチは、ちょっと。わたしはスパゲティーにします。
* すみません。
* はい、ごちゅうもんは？
* サイドイッチをおねがいします。
* スパゲティーをおねがいします。
* はい、かしこまりました。
* サイドイッチとスパゲティーですね。
* 先生、今日は朝ごはんに何をたべましたか。
* トーストとヨーグルトを食べました。
* そして、コーヒーを飲みました。
* しゅうまつに何をしますか。
* サーフィンをします。そして、ネットフリックスをみます。
* 一番好きな映画はなんですか。
* そうですね、‘君の名は’が大好きです。
* おまたせしました。
* サンドイッチのかた？
* スパゲティーのかた？
* いただきます。