

15. ゲーム … OL40 会話モデル

A. 授業の流れ例 [数字: 〇分]

1. 語彙 [5] 玩儿 电玩 街机 / 掌机 / 电视 / 视频 / 听觉游戏 任天堂 / 世嘉 / 索尼 大型多人在线
2. 文型 [5] 喜欢玩儿手机游戏 在上下班车上玩儿 上电玩瘾 过电玩瘾 受年轻人的欢迎
3. 会話 [25] 随机应变、自由发展
4. 総括 [5] 答疑

B. 質問のヒント

1. 好悪: ゲームは+好き/嫌い? 好き/嫌いな+ジャンルは? なぜ?
2. 日本作品: 何で+遊んだ事がある/遊びたい/遊びたくない? なぜ?
3. 日本のお家芸: シューティング/スーパーマリオ/RPG/数独?
4. 外国作品: 何で+遊んだ事がある/遊びたい/遊びたくない? なぜ?
5. キャラクター: 好き/嫌いな+キャラクター? なぜ?
6. 推薦: どんな作品? なぜ? 相手と価値観が違ったら?
7. 失敗: どんな失敗? 宣伝と違った? 内容の推測違い? 中毒? 子供がやりたがる?
8. 入手先: 店頭/ネット/漫画喫茶? 蔵ソフト量は?
9. 時/所: いつ/どこで遊ぶ? 1日に何時間? 聖地巡礼?
10. マルチプレイ: いつ/どこで遊ぶ? 個人とは違う楽しさ?
11. 課金: 月にいくら? 投資対効果?