

Dialogue 3 Attracting someone's attention

-人に呼びかける-

教室での活動案

アクティビティー名: 「**Excuse me!**」

ロールプレイングを通じて、人の注意を引く活動。

1) いろいろな場面を想定する。できるだけ簡単な表現を使うものを選ぶ。

小道具（ハンカチ、時計、100 円玉、等）を使う。

2) ペアやグループでロールプレイングする。

台本例：「落とし物を拾う」、「時間を尋ねる」を参考に

例：

落とし物を拾う

生徒 A) Excuse me, you dropped a handkerchief.

生徒 B) Thanks a lot.

生徒 A) No problem.

生徒 A) すみません、ハンカチを落としましたよ。

生徒 B) ありがとうございます。

生徒 A) どういたしまして。

時間を尋ねる

生徒 A) Excuse me, what time is it now?

生徒 B) It' s almost noon.

生徒 A) Thank you.

生徒 B) You' re welcome.

生徒 A) すみません、今何時ですか？

生徒 B) もうすぐ正午です。

生徒 A) ありがとう。

生徒 B) どういたしまして。