

J★PAN B●OWL

—日本語学習者のための日本語・日本文化大会—



全日本ジャパンボウル大会® スタディガイド

京都外国語大学 日本語学科

【後援】

ワシントン DC 日米協会

国際交流基金

株式会社スリーエーネットワーク

京都市

目次

1. 当日の予定	3
2. ジャパンプールとは？	4
3. 参加資格	5
4. 注意事項	5
5. 開催場所	6
6. 出題範囲（2017-2019）	7
7. 大会のルール	8
7-1 《予選のルール》	8
7-2 《予選注意事項》	8
7-3 《敗者復活戦》	9
7-4 《準決勝》	9
7-5 《決勝戦》	10
8. 出題方法	11
8-1 『早押し問題』	11
8-2 『個人戦』	12
8-3 『チーム戦』	13

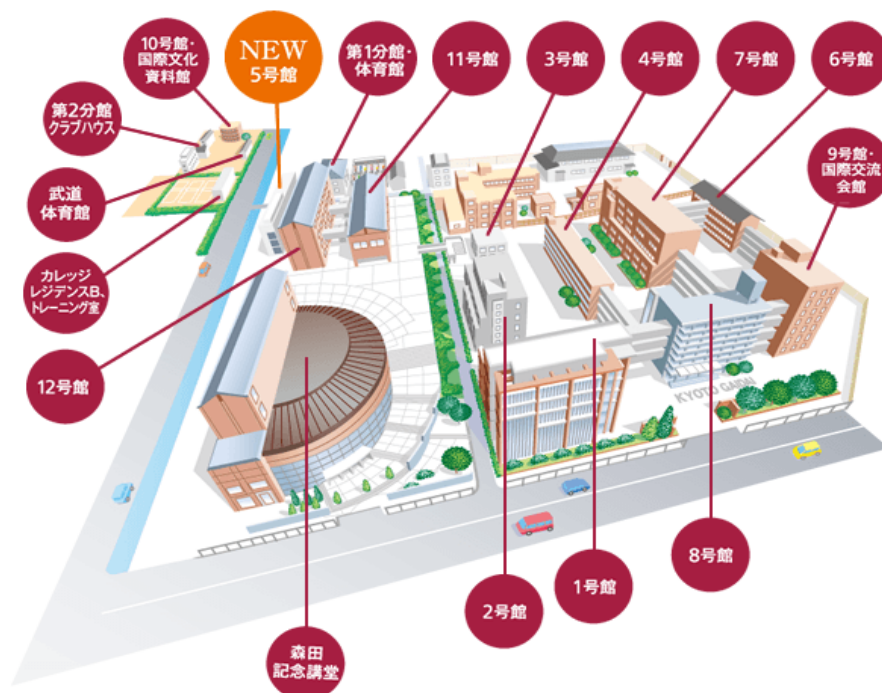
1. 当日の予定

11月5日(日)

09:15-09:50	受付	【1号館下 スロース前】
10:00-11:00	予選	【221教室(2号館2階)】
11:00-12:30	昼休み	
12:30-13:00	敗者復活戦	【森田記念講堂】
13:00-14:30	準決勝	【森田記念講堂】
14:30-15:00	休憩	
15:00-15:30	開会式	【森田記念講堂】
15:30-16:30	決勝戦	【森田記念講堂】
16:30-16:45	休憩	
16:45-17:15	表彰式・閉会式	【森田記念講堂】
18:00-19:00	大学主催 懇談交流会	【11号館ラウンジ】

- ・ クイズは上記のとおり、予選、敗者復活、準決勝、決勝の順でおこないます。

◎ キャンパスマップ



2. ジャパンボウルとは？

「ジャパンボウル大会®」は、ワシントンDC日米協会の主催によりアメリカをはじめ世界各地で開催されているクイズ大会で、アメリカでは毎年一度、日本語を学習する全米の高校生たちがその知識を競い合っています。

このたび本大会を、日本に留学している外国人を対象に日本国内で初めて開催することが決定しました（主催：京都外国語大学・日本語学科）。

約450名（150名の日本語学習者のエントリー、約300名の聴衆）の参加を予定しています。

ジャパンボウルは、クイズ形式で日本語の学習達成度を競うだけには留まらず、日本についての知識も問われます。

「ジャパンボウル大会®」の目的は、学内外からの選手が、日本語で日本文化・日本語・日本の歴史についてのクイズに答えることによって、日本との絆を深め、日本に関する学習や研究・教育において自らの向上心やモチベーションを高めることです。

3. 参加資格

※エントリーには以下の条件をすべて満たしていることが必要となります。

- ① 日本の高校以上の教育機関（日本語学校も可）に留学している人
- ② 滞在歴が通算で5年以内（申し込み時までの積算）の人
- ③ a) b)を両方とも満たす人
 - a) 高校生以上
 - b) 以下のいずれかの学生証を有すること

高校生、大学生（研究生・院生含む）、日本語学校の学生、別科留学生、交換留学生

※ 科目等履修生は不可

- ・ 大会はチーム戦です。3人1組のチームを作りエントリーしてください。（2名以下は、応募できません。）
- ・ チーム名を10文字以内の日本語（「漢字・カタカナ・ひらがな」のみ）でつけてください。
- ・ 日本語学習を主目的としない留学生のエントリーも可能です。
- ・ 申し込み多数の場合は、こちらで抽選させていただきます。
- ・ 申し込みの後にチームのメンバーを変えることはできません。

4. 注意事項

- ・ 当日、昼食はこちらでご用意いたします。
- ・ ドレスコード：平服（但し、襟のある服。スマートカジュアル。出来れば、男子はジャケット・ネクタイを着用。ジーンズ、草履、袖のない服等をご遠慮ください。）

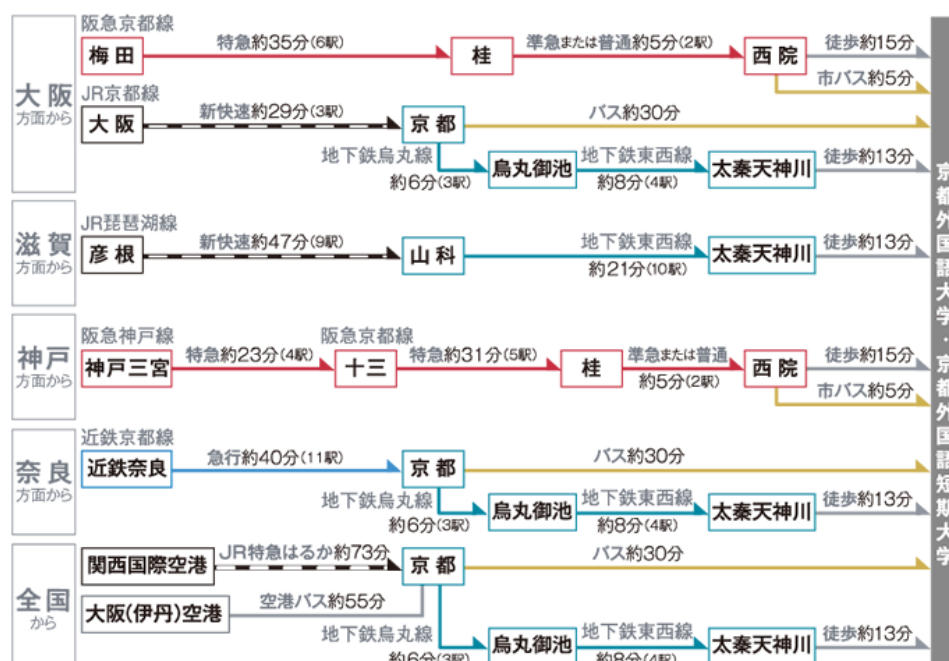


5. 開催場所

- 所在地：〒615-8558 京都市右京区西院笠目町6
- TEL：075-322-6012



- 阪急京都線利用の場合は、「西院」駅から西へ徒歩約15分。または市バス「西大路四条」（西院）から3・8・28・29・67・69・71系統に乗車、「京都外大前」で下車。（所要乗車時間約5分）
- 「梅田」駅から「西院」駅までは約40分。
- JR線利用の場合は、「京都」駅烏丸口から市バス28系統、八条口から市バス71系統に乗車、「京都外大前」で下車。（ともに所要乗車時間約30分）
- 地下鉄烏丸線利用の場合は、「四条」駅で下車、市バス「四条烏丸」から3・8・29系統に乗車、「京都外大前」で下車。（所要乗車時間約15分）
- 地下鉄東西線利用の場合は、「太秦天神川」駅から南へ徒歩約13分。



6. 出題範囲（2017-2019）

	Year 1 (2017)	Year 2 (2018)	Year3 (2019)
歴史	794 年-1603 年 平安/鎌倉/室町/安土・桃 山時代： 期間、人物、出来事など	1603-1868 年 江戸/徳川： 期間、人物、出来事など	1868-現在 明治、大正、昭和、平成時 代： 期間/人物/出来事など
芸術と文化（伝統的お よび現代的）	舞台芸術：歌舞伎、文楽、 能、狂言、劇場、演劇、古 典音楽、茶道などを含む	視覚芸術：絵画、出版物、 彫刻、陶磁器、生け花、工 芸、古典映画、建築を含む	文芸 有名な作家や小説、文学の 表現形式、民話、童話を含 む
社会科学	政治地理学：地域、地方、 主要な島、県、都市、山、 海、湖、川など	自然地理学：自然、環境、 動植物、農業、漁業、気候、 自然現象、災害	日本の政治と経済：政府、 政治、外交、ビジネス、産 業、交通機関、国章、有名 企業、商品
日常生活と社会	儀式や祭式（誕生、入学、 結婚、葬式など）、宗教と 儀式	祭、祝祭日、年中行事、祭 式	日本のマナーとエチケッ ト、身振り、ジェスチャー
ポップカルチャー	武芸、スポーツ、日本の伝 統的なゲーム	ポップカルチャー：若者文 化、アニメ、漫画、ポピュ ラー音楽、伝統的料理	飲食物、衣服、住居、日本 の家で見られるもの
時事	大会当日から過去 1 年間の日本の出来事や発展：政治、 経済、国際関係、社会 注意：時事問題は決勝戦に限り出題される。		若者文化、アニメ、漫画、 ポピュラー音楽、伝統的料 理など
オノマトペ	【かんじ君】LINE スタン プの言葉から出題されま す		

7. 大会のルール

7-1 《予選のルール》

- 2017年度のジャパンプォール大会では2017年11月5日（日）に予選を行います。
- 会場は京都外国語大学 221教室（2号館2階）です。
- 予選は一般公開されません。
- 予選はマークシート式の4者択一、40問で各2点の合計80点です。
- 出題は日本語で読み上げ、前のスクリーンに出題に関する画像などを表示します。
- 出題は全て日本人が行います。
- 座席の変更は一切ありません。受付順に座席を選択します。
- 制限時間の告知が司会者からあったら、筆記具を置いて書くのを止めなければなりません。そうしないと、失格になります。
- 選手は、問題を聞きながらメモを取ることが認められます。但し、指定された用紙に限ります。
- 最後に全ての問題の正解が書かれた紙を配布します。今後の学習に役立ててください。
- 筆記用具（紙、鉛筆、消しゴムなど）は会場で指定されたものしか使えません。
- いかなる状況下でも、インターネットや他の種類の通信ネットワークを使用してはいけません。使用した場合、そのチームは失格になります。

7-2 《予選注意事項》

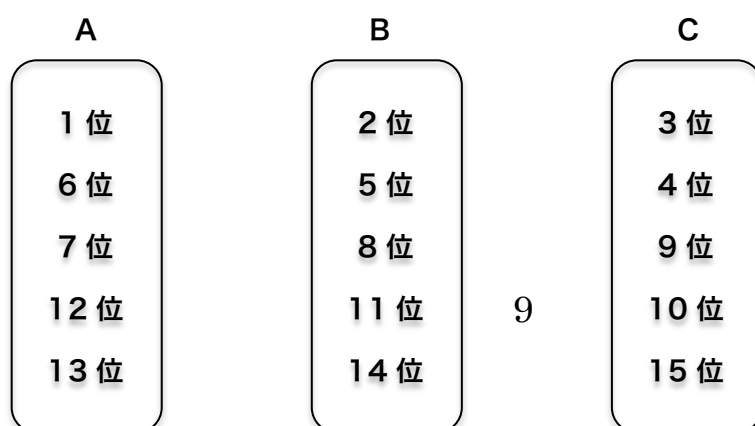
1. 問題は一度しか読みません。
2. 予選はチームメンバー間で、1枚のマークシート用紙に話し合って解答します。
3. 解答時間は各問題20秒です。時間は問題を読み終わったら計り始め、司会は残り10秒を知らせます。解答時間終了後、終了時間を伝え、スライドは次の問題へと移ります。解答時間終了後も前の問題を考えることはできますが、次の問題へは各チーム十分に配慮してください。
4. 問題を間違えた際のペナルティーはありません。
5. カンニング行為を発見した場合、失格になります。

7-3 《敗者復活戦》

- ・ 敗者復活戦は、予選で勝ち残れなかったチームに参加の権利があります。1問目の開始時に舞台にいないチームは参加の権利を失います。
- ・ 全10問、○×問題を出題します。
- ・ 全ての問題は「○」と「×」に指定されたスペースに移動することで解答します。
- ・ チームの代表者1人が解答します。
- ・ 舞台の下から声を出したりして代表者に答えを言ってはいけません。
- ・ 不正解を選択した場合、次の問題からは解答できません。
- ・ 最後の1チームになり次第、敗者復活戦は終了します。
- ・ 解答時間は各問題20秒です。時間は問題を読み終わったら計り始め、司会は残り10秒を知らせます。解答時間終了後、時間終了を伝え、正解を発表します。
- ・ 復活できるのは1チームのみで、15位として準決勝に進みます。
- ・ 2チーム以上残った場合は、早押し問題で決定します。

7-4 《準決勝》

- ・ 予選の上位14チームと敗者復活戦で決定した1チームで行います。
- ・ 全10問、早押し問題を行います。チームで相談してはいけません。
- ・ 各2点、合計20点です。
- ・ 準決勝は、全チームをA、B、Cの3グループに分けて行います。グループ分けは予選の結果で調整します。
- ・ クイズはA、B、Cの順に行います。
- ・ 各グループのトップのみ決勝戦に進めます。
- ・ 早押し問題に関しては、8-1の『早押し問題』を参照してください。
- ・ 2チーム以上残った場合は、早押し問題（2問先取）で決定します。
- ・ グループ分けは次のように予選の結果をもとに行います。



7-5 《決勝戦》

- 決勝戦では、早押し問題 10 問、個人戦 9 問、チーム戦 6 問を行います。
- 開会式でジャパンプール大会委員は決勝戦で競う3チームを発表します。
- 決勝戦に参加資格のあるチームの全メンバーがアナウンスの時間に揃っていなかった場合、そのチームは失格とし、次に点数の高かったチームが決勝戦に出場します。
- 予選・準決勝での点数は決勝戦では使いません。最終結果は決勝戦の点数のみで決定します。
- 決勝戦は一般公開するため、誰でも観覧できます。
- 決勝戦では、ジャパンプール大会実行委員（日本語教育専門家）1 名があらゆる場面の審判の責任者（審判員）となります。外部からの審査員 4 名は「審査員」として個人戦の判定をおこないます。
- 選手は、問題を聞きながらメモを取ることが認められます。但し、指定された用紙に限ります。
- 得点の途中経過は発表しないため、各自で獲得点数を計算しておいてください。

8. 出題方法

8-1 『早押し問題』

1. 各問題4者択一式で行います。
2. チーム内のどのメンバーが答えても構いません。
3. 最も早くブザーを押した選手が解答者となり、指名されたチーム以外は答えてはいけません。
4. チーム内での話し合いは認められません。
5. 解答者は指名されるまで答えてはいけません。司会者はブザーを押した順を確認し、最初にブザーを押した人を指名します。指名される前に正解を答えても認められません。
6. 問題を読み終えるまでにブザーを押した場合、問題を読むのをやめ、問題の続きは読みません。ブザーを押した人が答えを間違えた場合、1点減点します。(下記 10.得点を参照)
7. チームで1問につき1度しか答えられないため、答えは変更できません。電子機器の不具合を除き、選手は1度しか答えを言うことができないため、選手ははっきりと大きな声で審判員にしっかりと聞こえるように答えてください。
8. 準決勝と決勝では、問題は一度しか読みません。ただし、問題を読み終えてからどのチームからも解答がなければもう一度読みます。
9. どのチームも不正解の場合、正解を発表します。
10. 得点
 - A) 各問題2点です。
 - B) 話し合って答えた場合、正解でも得点は認められません。
 - C) 1問の中に複数の答えがある場合も部分点はありません。
11. 問題を読み上げている途中でブザーを鳴らし、答えを間違えた場合、1点の減点を行います。
12. 解答時間は各問題20秒です。時間は問題を読み終わったら計り始め、タイムキーパーは残り10秒を知らせます。解答時間終了後、終了時間を伝え、正解を発表します。

8-2 『個人戦』

1. 選手はスタッフから1人1つずつ封筒を受け取ってください。指示があるまで開けてはいけません。
2. 選手は封筒を開けて、封筒の中のオノマトペを使って、オノマトペの意味がわかるような文章を作ってください。
3. 解答する文章は、選んだ封筒の裏に書いてください。
4. チーム内での話し合いは認められません。
5. 解答時間は各問題40秒です。時間は司会者の「始めてください」という合図の後から測り始め、タイムキーパーは残り10秒を知らせます。解答記入時間終了後、司会者が「書くのをやめてください」と指示します。その指示に従わなければ、失格になります。その後、選手は作った文章を読み上げます。
6. 判定は、審判員が答えを聞き、正解かどうかを○×で示します。電子機器の不具合を除き、選手は1度しか答えを言うことができないため、選手ははっきりと大きな声で審判員にしっかりと聞こえるように答えてください。
7. ○が3つ以上の場合にのみ2点加算されます。チーム3名で最大6点の配点です。

8-3 『チーム戦』

1. 各5点、合計30点です。問題は6問です。
2. 解答時間は各問題 20 秒です。時間は問題を読み終わったら計り始め、タイムキーパーは残り 10 秒を知らせます。解答時間終了後、終了時間を伝え、記入した答えを審判員に提示します。その後、正解を発表します。
3. チーム内での話し合いが認められます。
4. 参加チームは答えを書きます。チームの誰が書いても構いません。
5. 同じ問題に全てのチームが同時に答えます。
6. 得点
 - A) 各5点です。間違えても減点になりません。
 - B) 部分点はありません。
7. 文字が汚かったり、小さくて読めない場合、不正解になることがあります。そのため、文字は綺麗に大きく書いてください。
8. 選手の答えと正解が似ている場合、問題の正誤は、審判員に委ねます。
(例)正解：東京スカイツリー 選手：スカイツリー