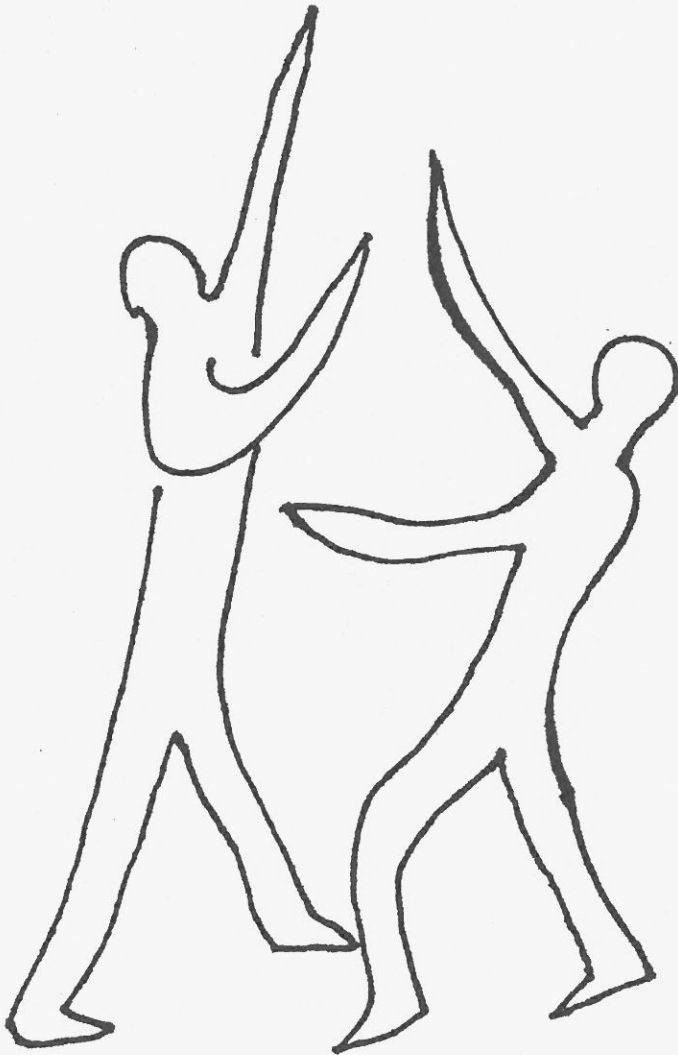
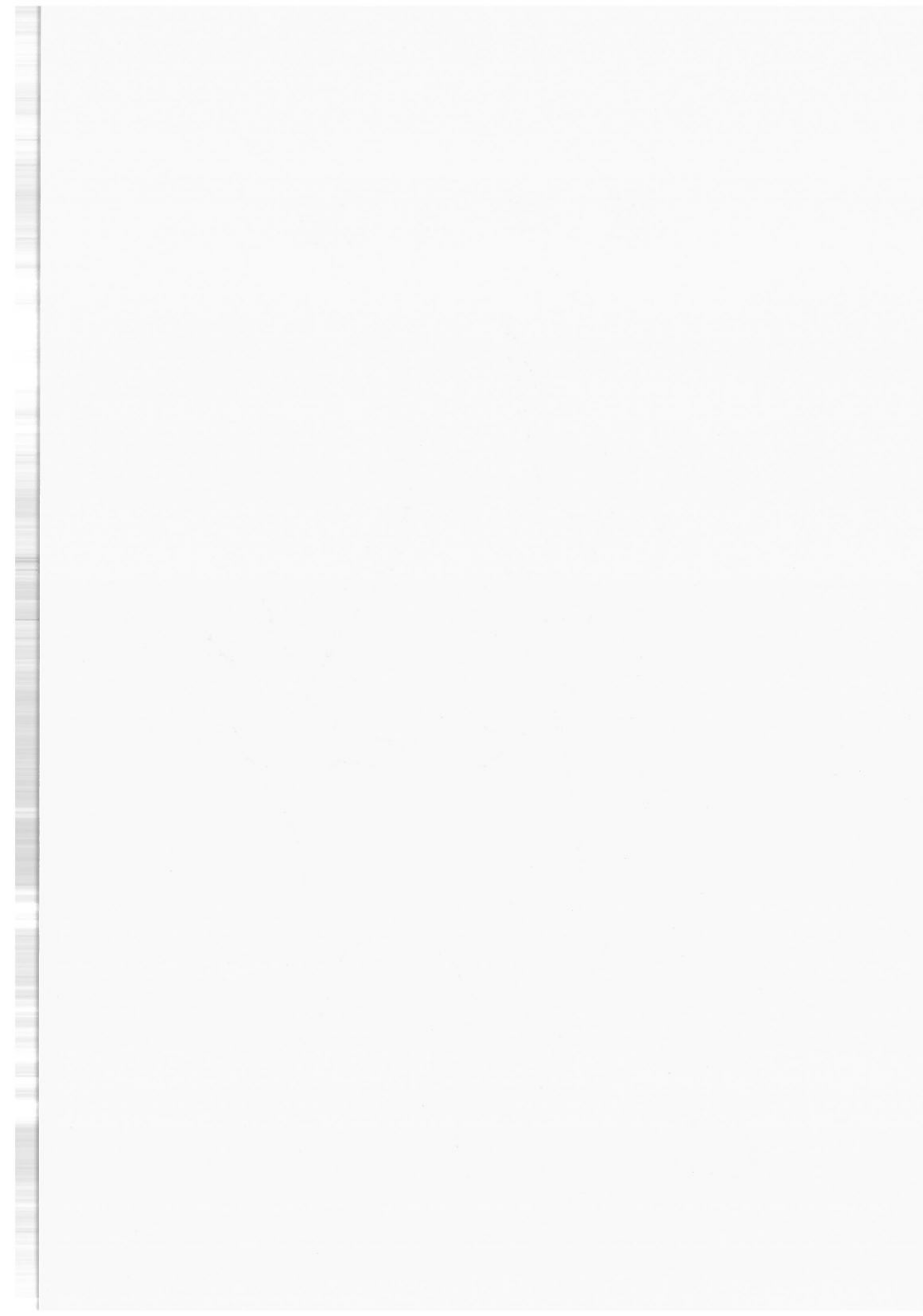


低 学 年 編





いくつ聞こえるかな（集中）

1 ねらい

周囲の音を1つ逃さず聞かせて、聴覚機能の集中をはからせる。

2 指導の方法

- ① 教室で机の上に耳を当て、30秒間目を閉じて、物音がいくつ聞こえるか数えさせる。

1つの音をも聞き落とすまいとして、室内での物音はあまりしない。

- 室内……咳ばらい・机や椅子を引く音
 - 建物の中……他の学級で発表する声・何かが床に落ちた音・廊下か階段を歩いている足音
 - 屋外……鳥の鳴き声・風に揺れる葉音・校外の道路を走る自動車の音
- 机に顔を接していた子は、鼓動音をも聞きとっていた。

- ② 裏手の高台に上がって、30秒間目を閉じて物音を聞かせる。

教室では聞かれなかった遠くからの物音（鉄道・工場）も聞こえる。ただ、外に出て解放された気分になり、集中力が落ちた。そこで、草の上に寝させて、再度聞かせた。子どもたちは自然の中にとけこみ、多くの音を聞きとった。どこから聞こえるか、何の音かは判明しないが、騒音に囲まれて生活していることにも気がついた。



「あれはどういう虫の声だろう」

の音を聞きとった。どこから聞こえるか、何の音かは判明しないが、騒音に囲まれて生活していることにも気がついた。

3 指導上の留意点

「体全部を耳にして、いくつ聞くことができるか。」と目当てを決める。短い時間に制限して、集中力を高める。

- ①では、机を通して響いてくる音と、空気を伝わる音とを聞きとらせる。
①と②は場による違いであり、発展した活動ではない。

どこまで聞こえる？（集中）

1 ねらい

聴力を力一杯働かせる行動を通して、音声に対する集中力や想像力を高める。

2 指導の方法

- ① 担任の演示するリズム打ちを視聴しながら、そっくり再現させる。
 - ㊦ トントン（手拍子）⇔ ドンドン（机上たたき）
 - ㊧ トントトントン ⇔ ドーンドン
 - ㊨ 両手打ち ⇔ 交互打ち
 - ㊩ 単調なリズム打ち → 複雑なリズム打ち おはやし挿入
 - ㊪ 手 ⇔ 机 ⇔ 身体に触れる（肩・顔・ひざ）
 - ㊫ 目を閉じて㊦から㊪を識別させて再現させる。



床に這いつくばって聞いている子
挙手させたり、発表させたりする。

- ㊦ 室内で担任の声を聞く
- ㊧ 机や床に耳をあてて暗号音を聞く
- ㊨ 室外（廊下・隣の教室・自動車・校外）の音を聞く。

② 耳を澄ませて、自分の聴力の限界に挑戦させる。

「この組の人で誰が一番遠くの声や音を聞き分けることができるかな？」とか「先生の声が聞こえたら、閉じたまま左手をソッと挙げるんだよ。」とかいった語りかけをしながら声量を次第に落として

3 指導上の留意点

聴力の限界に挑んでいく気持ちにさせるための雰囲気づくりや展開の仕方がポイントになる。①の㊩のお囃しは、即興的に民謡調のものを取り入れると盛り上がる。②の㊦も、子どもたちが大喜びして、信号音を交換したりする。特別な準備物は不要だが、楽器等の利用も可能。

応用として、㊦自分の息や脈拍 ㊧友だちの背中から聞こえてくる音を聞か

せる。④では唾を呑みこむ音や腹の鳴る音などを聞きとり、新鮮な驚きを示す。

わたしは誰でしょう（集中）

1 ねらい

ゲームを通し友達の弁別をはかる中で、聴覚の集中をはからせる。

2 指導の方法

- ① メンバーは輪になって座る。ひとりひとり「わたしは誰でしょう」といって、それぞれの声の特質をつかませておく。
- ② 鬼を決め、鬼は目かくしして円の中央にしゃがませる。
- ③ 子どもたちの好きな歌を一曲歌い終わると、鬼の後方に位置した子どもに「私は誰でしょう」と言わせる。
- ④ 鬼が声の主を当てたら、鬼の役をかわる。しかし当てることができなかつたら、そのまま続行させる。

3 指導上の留意点

1グループ10人程度がよい。

“つくり声”を出して、自分が誰であるか気づかれないようにつとめたりするようになると、興味が増す。

準備物……目かくし用のタオル



「みなさん、作り声を出さないでね」

「そうはいきませんよ。よく聞いて早くあててね。」

ピーターパンとワニ（集中）

1 ねらい

小さな目ざまし時計の音に、必死に耳を澄ますことを通して、集中力を養う。

2 指導の方法

- ① ピーターパンの話聞かせる。

「ピーターパン」のお話の中に時計をのみこんだワニが出てくる。のみこんだ時計がおなかの中で「チクタク、チクタク」鳴っているので、ワニの居場所がすぐわかる。

- ② ワニさがしをさせる。

小人数ずつを部屋の外に出し、目覚し時計をかくす。

かくし終えたら部屋の中に入れて、チクタク、チクタクと小さな音をたてているワニ（時計）をさがさせる。

3 指導上の留意点

グループで見つける迄の時間を測定するのもおもしろい。

準備物…… 目覚まし時計



「ワニさんは、ここにかくれているのかな？」

自分の足音もたてないようにして、そうっとそうっと近づき、耳を傾けてみよう。

ことばあてゲーム（集中）

1 ねらい

口の動きに注意して、ことばを読みとるゲームをさせることによって、集中

力を養う。

2 指導の方法

① 教師の口の動きを見て、ことばをあてさせる。

「ここに見えない戸があります。開けると声が聞こえますが、閉めると聞こえません。さあ、閉めて話しますから、どういうことばを言ったかあてましょう。」と言って、戸を閉める動作をし、口だけ動かす。子どもたちは教師の口の動きを見て、ことばをあてる。

② ことばあてゲーム

- 2～3音のことばをグループの数だけ用意し、板書する。
- 各グループのリーダーに板書したことばの中の1つを、小声で教える。
- グループに帰ったリーダーは、グループの中の1人に（他の者は目をつむる）、口の動きだけでことばを伝える。
- 順番に口の動きだけで伝えて、最後の子どもは、教師に小声で、自分の理解したことばを伝える。
- 4～5回ことばを変えて繰り返し、正解の多かったグループを勝ちとする。

3 指導上の留意点

用意することばは、身近にあるもので、口の動きに他とはっきりした違いのあるものがよい。

声を出したり、ジェスチャーを入れたりすると失格するというルールをつくる。



「舌を出して発音することばがあったかなあ」

これを応用したゲームとして、○ことばをクラスの子どもの名前に替える
○声だけを聞き（目は閉じる）、だれがしゃべっているかあてる。
○さわることにより、物、図形をあてる 等がある。

よくみてごらん（集中）

1 ねらい

友達の動きを見ることを通して、注意深く観察する力を育てる。

2 指導の方法

- ① 机の上に本・ノート・えんぴつ等の学用品をおき、全員によく見させる。
- ② 全員に目を閉じさせ、並べ方を1箇所だけかえ、何と何が入れかわったかを当てさせる。
- ③ 次第に並べる品をふやしていく。
- ④ ゲーム“影の司令官”をさせる。
 - ㊦ 探偵役になったメンバーはドアの外に出て行き、その間、残りのメンバーは誰が影の司令官になるかを決めさせる。
 - ㊧ 外に出ていた探偵を呼び入れる。
 - ㊨ 司令官はさまざまな動きをする — たとえば手をまわしたり、髪をなでたり、ウインクしたり、あくびをしたり、ひざを叩いたり — 他のメンバーは一斉に司令官のまねをする。司令官が別の動きを始めるまで同じ動きを続ける。同時に司令官の動きとチグハグにならないように注意する。
 - ㊩ 探偵は誰が影の司令官であるかを推測する。

3 指導上の留意点

ゲームになれたならば、探偵が入室した瞬間から影の司令官をみつけるまでのタイムを計ることも考えられる。



「このへんから動きがはじまっているみたいだぞ！
この3人のうちだれだろう？」

形あてゲーム（集中）

1 ねらい

手さぐりで図形の弁別をおこなうことにより、触覚を鋭くすることをねらう。

2 指導の方法

- ① ボール紙を切り抜いて、三角形、四角形、丸い形をそれぞれ10枚程度用意する。
- ② 指名された班員に、目かくしをさせる。
- ③ 順次手渡された図形を当て、全部分類しおわったタイムを測定する。
- ④ まちがえた枚数だけ、1枚につき5秒加算する。

3 指導上の留意点

班単位から、個人単位のゲームにすすめることもできる。

準備物……三角形・四角形・円の切り抜いたもの、ストップウォッチ・手ぬぐい



「この形は何でしょう？」

「わからないわ。わたしかどの数をじょうずに数えているのよ。」

たすけあい たすけあい(集中)

1 ねらい

目は不自由だが体の丈夫な人と、口と足が不自由だが目のいい人が力を合わせながら障害物を縫って安全にゴールインするという活動を通して、その場に応じた、集中、感覚機能を高めさせる。

2 指導の方法

- ① 二人組を作り、下記のような説明をしてから、実際に行わせてみる。
- ② 背負う人は、目かくしをする。背負われる人は、しゃべれないので、手などで合図する。
- ③ 障害物にぶつからないように一巡して戻ってきたら、交替する。



「うでの力で わかってくれよ」

3 指導上の留意点

①においてはタオルでの目隠しが適当である。肥満児等、体重差体力差を考慮した二人組づくりが大切になってくる。ドッジボール3個を置くと緊張感や慎重度が増してくるが、実演等で、転倒事故防止を強調しておく。

②においては、できるだけバラエティーに富んだコースにさせる。マットをひっぱり出してきて、海に見たてたり、ゴム紐を使ってトンネルくぐりを設けてやると子どもたちはイキイキしてくる。

要は、想像の世界での行動でも、その気にさせて、臨場感を抱かせ、なりきらせることである。

②の応用として、「目の不自由な人と盲導犬」「2人3脚」等がある。

ぬき足さし足しのび足(集中・身体のコントロール)

1 ねらい

音を立てないで行動させる活動を通して、全神経を足下へ集中する機能を高める。

2 指導の方法

① 教室から体育館まで、足音や声を出さないで歩かせる。「我々は今から、敵にとらえられている仲間を救うために出発する。夜も更けてきて、見張りもウトウトと眠りかけてきた。しかし、見つかると全員殺されてしまう。あの向こうの山陰(体育館のピアノの前)へ集合する。全員、物音をたてぬよう、頑張って行こう。」という切り出しで、その気にさせ、抜き足さし足忍び足

で教室から班毎に出発させる。



音をたてずに、ソッとソッと…

揃えて) ㊥ 1列横隊歩行 ㊦ 1列横隊はふく前進 ㊧ 1列縦隊駆け足 ㊨ 1列横隊スクラム駆け足 ㊩ 負傷者運搬

② 体育館では、より静かに速く歩いたり、走ったり跳んだり運搬させたりする活動を組み込んで真剣に活動させる。

㊦ 紅白男女別で歩かせる。

㊧ 男女別、建設中の鉄筋の上を、静かに落ちないように歩く。

㊨ 1列縦隊歩行（1mおき→足並

3 指導上の留意点

少しも音を立てないで挑戦してみようという気持ちにさせ、「忍者」になりさせることがポイント。少しでも音が聞こえてくると、「見つけたぞ!」と容赦なく指名するといい。

②の㊥以降の足並み揃えては、相当難しく、自由練習の後、本番にさせる方法をとったが、ムカデ競争的なぎこちなさが目立った。

特別な準備物は不要。体育館が空いてない時などは、教室の机や椅子をベランダや廊下へ持ち出してから室内で行う。「大事な宝物を運んでいるのだ。見張りに見つからぬようにソッと運べ!」等、ムードを高める。

ふたりでそろって(集中・身体のコントロール)

1 ねらい

いろいろなフロア・パターンを作る中で、口をつかわずに相手と心を通い合わせ、なめらかな動きができるようにさせる。

2 指導の方法

① 壁にむかって

㊦ 教師は子どもに体の方向を変えずに同じ壁にむかって、いろいろなフロア・パターンを作るように指示する。

- ④ 例として、床の上に波形に広げたロープを用い、子どもはロープに沿って走り、フロア・パターンが何を意味するかを理解させる。
 - ⑤ 子どもは二人組で、一人はリーダーとなり、他の一人はリーダーの動きに従う。直線・曲線さらに、それらの組み合わせの中で移動させる。
 - ⑥ さらに、左右に、ジグザグに、円に移動していく方法をみつけさせる。
- ② ふたり仲よく
- ⑦ ふたりの両手をお互いの肩におかせる。
 - ⑧ 1人がリーダーになり、好きな方向へ歩く。
 - ⑨ 自分たちで選んでどんなフロア・パターンを行なってもよい。例えば歩く、すわる、スキップする、輪を描いて踊ってもよい。

3 指導上の留意点

子どもたちはいろいろなアイデアを結合させ、創り出すことを試みるであろうが、お互いに触れている手を放したり、なめらかに流れるような動きを止めたりしないように助言する。

この応用としては、一方が鏡となって対称的に動く「ミラーマン」がある。

準備物……レコード・タンバリン



話さなくても、いい具合に呼吸があって……。スキップしたり、ランニングしたり、座ったり、輪を描いたり……。心がひとつになっていい気持ち。

らんかんさんあそび(集中・身体のコントロール)

1 ねらい

リズムを正しくとらえて、相手の動きをすばやくまねることによって、集中力を養うとともに、目と身体との協応した動きができるようにさせる。

2 指導の方法

① 歌をおぼえさせる。

らんさん らかんさん まわそじゃないか よいやさ よいやさ
↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
① ②

[← 手拍子 →] [← 1つの動作 →]

② 教師（リーダー）対子どもで行わせる。

① 全員手拍子

↓

② 教師が動作① 子どもは手拍子しながら見る。

↓

③ 教師は手拍子 子どもは動作①

↓

④ 教師が動作② 子どもは手拍子しながら見る。

↓

⑤ 教師は手拍子 子どもは動作②

くりかえす。歌は全員続けてうたう。

③ 教師（リーダー）対子どもで行わせる。

① 全員手拍子

↓

② 教師が動作① 子どもは手拍子しながら見る。

↓

③ 教師が動作② 子どもは動作①

↓

④ 教師が動作③ 子どもは動作②

↓

⑤ つづける。

④ 4人グループでまわさせる。

それぞれが自分のポーズを決める。

① 全員手拍子

↓

② 子どもaが動作a bがb cがc dがd

↓
B— a が① b が② c が③ d が④

↓
B— a が② b が③ c が④ d が①

↓
B— a が③ b が④ c が① d が②

↓
B— a が④ b が① c が② d が③

⑤ グループの人数を増加させていく。

3 指導上の留意点

②③の動作は簡単ではっきりしたものにする。この場合教師の後ろで子どもをリーダーにさせる。手だけ、足だけ、首だけという限定をしてもよい。各部分の動きが発見できて、豊かな動きをする基礎となる。

時間と回数をたっぷりとかける。

最初は混乱するけれども、回を重ねるごとにリズムカルに動けるようになる。

④では、動作がはっきりしていて、グループ内に類似したものがないようにさせ、動作は大きくさせる。

慣れてきたら、次のような発展を考える。

- 「よいやさよいやさ」で1動作→「よいやさ」で1動作
- 身体の一部（手・足など）の動作→組み合わせ（手と足）の動作
- 全員立つ（あるいは座る）姿勢→立った者も座った者もいる。
- 固定した場所→動作しながら移動する。

「らんかんらんかんまわそじゃないか」

A…立ったまま1つの動作を繰り返す (ア)

B…向かい合い拍手

「よいやさよいやさ よいやさよいやさ」

A…ある動作を作りながら移動し元に帰る (イ)

B…(ア)の動作

「よいやさよいやさ よいやさよいやさ」

A…(イ)の動作

B…(イ)の動作



やっと4人でまわせる
ようになりました

「よいやさよいやさ よいやさよいやさ」

A…(イ)とは異なる動作で移動し、帰る (ウ)

B…(ア)の動作

「よいやさよいやさ よいやさよいやさ」

A…(ア)の動作

B…(ウ)の動作

「よいやさよいやさ よいやさよいやさ」

A…(エ)の動作

B…(ア)の動作

あんたがたどこさ(集中・身体のコントロール)

1 ねらい

歌いながら動いたり、二人以上でリズムカルに動いたりすることにより、歌や友だちの動きと協応して動くことができるようにさせる。

2 指導の方法

① 歌をおぼえさせる。ことばは板書し、拍打ちをさせながら歌わせる。

② 「さ」の部分でちがった動作を入れさせる。

手をうつ、ひざを打つ、二人組で手を打つ、前に跳ぶ、右へ跳ぶ、など子どもの発見したものを、どんどん取り入れていく。

③ 歌の拍に合わせて右へ跳び、「さ」の部分は左へ跳ばせる。

ひとりで

ふたりで手をつないで。

④ 円を八等分して、その中で動いていく。

3 指導上の留意点

2の②では、「さ」を意識させたいので充分時間を取って動かせたい。

2の③は、二人組(できる子どもとできない子ども)にすると楽しくできる場合が多い。この段階でも、跳ぶだけでなく、さまざまな動きを子どもに見つけださせて取り入れていく。

③以後は戸外で行うと、子どもは自由にあそびをつくっていく。

- たとえば
- ・ひとりで自由にとぶ
 - ・手をつないで円になって
 - ・円を描き八等分して、それぞれの場所を決めて線をふまないようにとんでいく。(この場合は最高8名が同じ円内であそべる)



円の中でのあんたがたどき

ボールであそぼう(集中・身体のコントロール)

1 ねらい

他の子どもと協力してボール遊びを行なう中で、目と手、さらに体全体の協応性をねらうとともに、自分自身の作業への集中力を養う。

2 指導の方法

- ① ボールの輪くぐり
 - ㊦ 輪かタイヤを地面に立てて用意する。
 - ㊧ 2人の子どもは、両側に分かれて少し離れて立たせる。
 - ㊨ 1人の子どもにボールを輪の中に投げ入れさせる。
 - ㊩ パートナーはボールがバウンドしてから受け取り、同じようにして投げ返させる。
- ② 焼きいも
 - ㊦ 子どもたちは円になって立ち、3人にテニスボールを渡す。(テニスボールは焼きいものかわりで、あまり長く手に持っているとう火傷をする。)
 - ㊧ ボールを持っている子どもは、持っていない子どもにすぐに投げる。
 - ㊨ ボールを落としたり、暴投した子どもは、もうボールは冷たいいもになったので、暖めるためにオープンへ行かねばならない。オープンは、指定された場所にあり、そこで子どもはみんなといっしょになるまでに、ボールを上投げて捕るのを10回練習しなければならない。

3 指導上の留意点

子どもの能力に応じて、距離を徐々に増すようにする。

自分自身に対しての挑戦であり、他児との競争をねらってはいけない。

準備物……テニスボール、またはドッジボール



「ボールの輪くぐり」

「エエイ！」

「うまくバウンドしてよ！」

思わずボールをもつ手に力が入る。

何を渡しているのかな(身体のコントロール)

1 ねらい

架空の物を手渡していくために、想像力を働かせて、その物の感じを身体で表せるようにさせる。

2 指導の方法

グループで次の物を手渡していく動作を考え演じさせる。

・熱い焼きいも・氷・水がいった杯入った洗面器・栗のいが・けがをしたすずめ・ねばついたチューインガム・岩・風船



水がいった杯入った洗面器を渡しているところ

他の子どもは、そのグループの動作を見て、何を手渡しているかあてる。

3 指導上の留意点

手渡す物は、特徴のつかみやすい物を選んでやる。

ゴムひもをつかって(身体のコントロール)

1 ねらい

ゴムひもを使って遊ぶ中で、敏捷性・身体調整力・協応性等を育てる。

2 指導の方法

① 輪になって

- ㊦ ゴムひもの端と端を結んで大きな輪を作らせる。
- ㊧ 子どもたちはその輪の中に入り、円を作って立ち、全員が同じ方向を向き、ゴムひもを軽く握らせる。円を作ったまま走らせる。
- ㊨ ㊧ができたならば、今度は丸く張られたゴムひもの内側に立ち、腰のあたりにゴムひもを当てて、からだでゴムひもを張るようにしながら、ゴムひもを支えて、丸くなったまま走らせる。
- ㊩ ㊨のようにしている時、合図をしたら方向転換をさせる。

② ゴムとび遊び

- ㊦ 2人の子どもがお互いに向き合い、2人ともゴムひもの中に両足を入れ、長方形を作るようにゴムひもを足首で張らせる。
- ㊧ 他の子どもたちは、好きな型でジャンプし越して中に入り、またジャンプして出させる。

3 指導上の留意点

ゴムとび遊び②の発展としては、斜めになって、あるいは後ろ向きになってジャンプしたり、かがんだ姿勢のままとか、片足跳び等いろいろ工夫してやるとよい。また、高さの調節をするのもよい。さらに、片側を高く、もう一方を低く張り、低い方をくぐり、高い方を跳び越える方法も考えられる。

準備物……ゴムひも



どれだけ動かせるかな(身体のコントロール)

1 ねらい

身体をさまざまに動かすことによって動きの可能性を見つけさせる。

2 指導の方法

- ① リズムに合わせて体を動かさせる。教師のタンバリンは、① $\frac{4}{4}$ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ② $\frac{4}{4}$ ♩ ♩
③ $\frac{4}{4}$ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ♩ ④ $\frac{4}{4}$ ♩ tri — のリズムでうつ。

身体各箇所に意識を向けさせるために「手首は？肩は？首は？……」と問いかける。

- ② 動物の尾を想定させて、その尾を動かさせる。

「しっぽを横にある枝にからませてごらん？」

「しっぽを上、下、右、左にしっかり動かしてごらん？」など。

- ③ 体を思いきり動かし合図でポーズをつくらせる。

「一番へんなかっこうを作ってごらん」

「すてきな彫刻になってごらん」

「一番すきな動物になってごらん」

ひとりでの動きから2人組、3人組の動きやポーズへ。

一度つくったポーズを次の合図で変化させる。何になったのかたずねる。



3 指導上の留意点

動きをつくるのに困難な子どもには、他の子どもの動きを模倣させていくことから始める。

動きに対しては相互評価はさけ自己評価をさせていく。

③の場合は、その他に「すきなテレビマンガの主人公に」「おはなしの

「好きなものになるう」
「ウルトラマン！」「考える人！」

中の主人公に」なども効果的である。このことに動きを加えるとジェスチャーに発展させることができる。

お話のつづきは？（想像）

1 ねらい

お話のつづきを作らせることを通して、想像することの楽しさを味わわせる。

2 指導の方法

- ① 「お家の門のそばに白いひげのおじいさんが立っていました。」
この1文を板書する。続きを自由に作って書かせる。
- ② みんなに読んで聞かせる。

3 指導上の留意点

はじめの1文は、夢のある好奇心をそそるものでありたい。

また、表情豊かに教師が読んで聞かせ、何か起こりそうだという気持ちを引きおこしてやるとよい。

児童の作品例

「さむさによわいおじいさん」 M・Y

わたしは、だれだろうとおもいました。おじいさんは、しゃがんでぶるぶるふるえています。わたしは、おじいさんに、「どうしました。」とはなしかけました。すると、おじいさんは、「わしは、いままでブラジルにいたのだ。」といいました。わたしは、はなしがおもしろくなってきたので、「なんでもどってきたの。」とききました。そのとき、日本はふゆでした。おじいさんは、「わたしはブラジルでうまれた。でも、りょうしんは日本人だった。りょうしんは、さむさにやられてしんだ。わたしは、ブラジルがなつのあいだに、日本にかえってきたのだ。それが、うんわるく、ふゆだったのだ。そして、ここまできたが、もうあるけないのだ。」といいました。わたしは、「おじいさん、とめてあげる。」といいました。

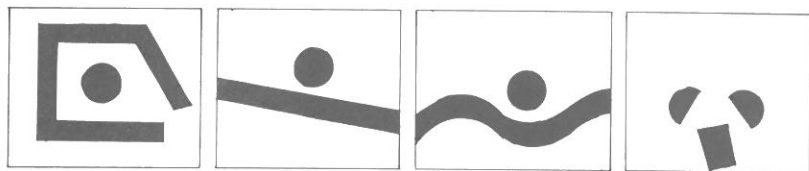
絵から生まれたお話（想像）

1 ねらい

4枚の絵をつないで話の筋をつくり、完成させることによって、想像力を豊かに広げる。

2 指導の方法

- ① 4枚の絵をみせる。
- ② 4枚の絵をもとに、ひとつのお話をつくることを指示する。



〔子どもの作ったお話の一例〕

「たまごの たび」 T・H

すばこの中で、ことりが たまごを うんだ。じしんが おきて……。
すごい じしんだった。

ゴロゴロ ころがっていく。えだへ ころがって いく。

たいへん！ えだから おちた。 ビューと とんだ。きもちよさそうだった。

おちたところは だんだんばたけ。たまごは、でこぼこみちでも まだ
ころがる。

「ドスン、ドンドン。」と いて、土が ついて きたなくなった。

つぎの あさ、はたけに おひやくしょうさんが きて、きたないから かぶ
とまちがえて こういった。

「これは いい かぶだ。」と いて もってかえると、すぐ われた。

3 指導上の留意点

子どもの自由な想像を引き出すために、単純に抽象化した図の絵を用いる。

4枚の絵の順序は変えてもよい。

準備物……4枚の絵

音出しあそび（想像）

1 ねらい

教師の読む物語に音を入れて、話の中へ積極的に参加させることにより、音響に対する想像力を養う。

2 指導の方法

- ① 病気の子猫・ライオンなどの発する声を、自分の声色を使って出させ、矢印（音の強弱を示す）を使いながら、音量を強くしたり、弱くしたりする練習をさせる。
- ② 教師の読む物語を聞き、教師の示す矢印に従って、擬音（これも自分の声色で出す）を入れさせる。

3 指導上の留意点

必ず矢印に従わせる（約束をつくっておく）。

矢印は・だんだん強くなり、山を作って弱くなる・弱く弱く続く・突然強くなど、さまざまに表情をつける。

最初はうまくいかないかもしれないが、やりなおしたり練習をしたりする必要はない。回を重ねるごとにうまくなるであろう。

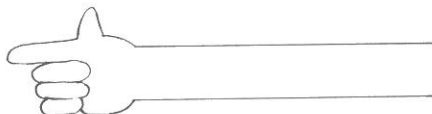
動作もともに入れる子どももあるだろうが、それもそのままにしておく。さわがしくなった時は、矢印で完全に音を消していく。

準備物……物語 例「ごきげんなライオン」(ルイズ・ファティオ作)

「ごきげんなあひる」

「ボートの話」(「ドラマによる表現教育」より)

音量調節用の矢印



魔法の新聞（想像）

1 ねらい

1枚の新聞紙を切ったり折ったりねじったりなどして、いろいろなものに見たて、それをもとにお話をしたり、演じたりさせることによって、想像力を豊かにさせる。

2 指導の方法

- ① 1枚の新聞紙を、様々な形にし、何に見えるかを問う。
—新聞紙の可能性をみせる。—
- ② 1枚ずつ子どもに与え、好きなものをつくらせる。
- ③ 作ったものをもとに、お話をしたり演じたりさせる。

3 指導上の留意点

最初の教師の示範は、できるだけたくさんの手法を用いてみせる。

ねじる、きる、おる、まるめる、しわをつくる、くりぬく。

その時には、すでに存在している品物と似たものをつくらせない。子どもが想像力を働かせることによって何かに見えるようにさせる。

新聞の中に切り抜きしたものなどがあってもおもしろい。

次々に作るものが変化していく子どももいるが、最後まで「何かができるのだ」ということをわからせ、はげましていく。

はさみ、ナイフ、ノリ、セロテープなどはいっさい使用させない。すべて、手で行わせる。

低学年の場合は「何でも」というのは、大変むずかしい。たとえば「身につけてファッションショーをひらこう。」などという課題であれば低学年でもいろいろできそうである。

準備物……新聞紙（人数分）



「ほく、S・Lだよ」

みたてあそび（想像・身体表現）

1 ねらい

棒や木片や椅子等、身近にあるものを何かに見たてて、どの様に使うか表現させ、観客にあてさせる1種のジェスチャー遊びを通して、想像力や身体表現を高める。

2 指導の方法

- ① 落語家が演ずるように、鉛筆とケシゴムを使って、箸でカマボコを食べる仕草を示範してから、鉛筆が何に見たてられるか発表させる。

（釘・小刀・笛・タバコ・指揮棒等、動作をつけてから発表させる。）

- ② 新体操用の棒を各自に1本ずつ持たせて、どんなものに見えてくるか想像

させて、その利用法を演じさせる。
（各自10以上の使用法を考えさせる）
（友だちの表現を見てあてっこさせてもよい）

反応例は次の通り。

刀・バット・如意輪棒・杖・警棒・
釣り竿・櫂（かい）・掃除機・箒・
望遠鏡・槍・鍬・マイク・国旗掲揚



「いろんなものに見えるよ」

ポール・棒高とび用ポール・アイスホッケー用スティック。

- ③ 教室内の小板や椅子をみたてさせ、発表させる。

反応例は次の通り。

板……本・庖丁・ようかん・レンガ・石・ラジオ・テレビ・箱。

椅子……鏡・買い物用ワゴン・芝刈機・机・便器・戦車・自動車・馬。

3 指導上の留意点

最初は発想に類似性が見られるが、ジェスチャーで使用法を演じさせ、推察させると、次第に興味を湧かせてくる。

風呂敷や縄などを用意してやると、変形させることができるので、さまざまに見たてることが可能になる。

空き缶・新聞紙・ボール・リングなど素材はいくらでもころがっている。「学級全体で幾通り考えられるか？」等の発問で集団意識が高まっていく。グループで椅子を寄せ合わせると、倒して縦列に並べた電車や、積み上げた木・城などを想像し、個人と違う見たてが生まれる。

どんな動物かな（想像・身体表現）

1 ねらい

動物の特徴をとらえさせ、想像力豊かに身体表現できるようにさせる。

2 指導の方法

① 「あるくあるく」遊び

・教師「歩く歩く」児童「何が歩く」教師「かぶと虫が歩く」児童「どんなに歩く」教師「けんかをしながら歩く」児童一斉に動く。足が6本、おまけに角まであるので、自分の手足でどう表そうかと苦心する。1本の手で角を作り残りの手足を足にする子もいれば、両手で角を作り両足の力で這っている子もいる。次々に別の動物や動きにかえる。

② どんな動物かな

・1人による表現で、はじめに、動物名をあてさせる。

・次に、「しょんぼりしているうさぎ」「おこっているぞう」というように、感情を加えて当てさせる。うさぎの場合は耳を垂れて、その動物らしい感情を表現しやすかった。



しょんぼりしたうさぎに見えるかな

3 指導上の留意点

ここでは、親しみがあり表現しやすい動物に限ったが、人（物語の主人公・先生等）や物を表現させてもよい。

多くの動きをよどみなく一定の時間続けさせる。

観察からは、その感情をは握できない動物が多い。そこでもしこの動物なら

こんな動作をするとわかるのではないかと想像させる。その意味では、①は観察型であり、②は想像型である。①での動作をもとに②へと発展させる。①では一斉に行うので、1人でする不安は除かれる。

ジェスチャーあそび(想像・身体表現)

1 ねらい

人物や動物、乗り物などを、それらしい動きを工夫して表したり、それを見て何を表しているかを考えたりさせることによって、想像力を豊かにし、身体で表現する力をのばす。

2 指導の方法

- ① 2人組でかわりばんこにジェスチャーして、あてっこさせる。
- ② 班単位に皆の前に出て、猫なら猫のジェスチャーを、1人ずつ順にさせる。同じものを演ずることによって、それぞれの表現のよさを知らせる。見ている側には、その表現しているものを当てさせる。
- ③ ジェスチャー大会(紅白対抗戦)を行わせる。一方のグループの中の1人(1人でジェスチャーできない場合は数人)に課題を与え、ジェスチャーさせる。同じグループの者が当てる。他方のグループには予め解答を覚えておく。

3 指導上の留意点

課題は、特徴のとらえやすいものから与えていくとよい。

- ・動物(犬・象・ワニ)
- ・テレビマンガの主人公
- ・昔話や物語の主人公
- ・教師



最初の段階では、演技者にヒントを与えてやることも大切である。

ネコ…歩き方は・歩くばかりかな・ねる時は・甘える時は・顔を洗う

表現力を高める上からも、2年生では、少なくとも10秒間3つの動きは入れたい。

当たらなかった時は、音を加えたり、1言だけ話したりして、楽しい雰囲気の中で、もう1度当てるを試みさせる。

私はアナウンサー（スピーチ）

1 ねらい

見たことを正確に伝えることにより、言語表現力を伸ばす。

2 指導の方法

- ① 2人組を作り、一方は外の景色を見て、10秒間実況放送を続け、他方は、後ろを向いて放送を聞かせる。終わったらアナウンサーと聞き手を交代させる。
- ② 教室の中の様子を見て、10秒間実況放送を続けさせる。
- ③ 教師の動きを見て、15秒間実況放送を続けさせる。
ある子の例「先生はいまじっとしています。先生はやせて眼鏡をかけています。あ、ドアの方へいきます。○○君をにらんでいます。調子にのって大声を出していたからしかっています。みんなの方を見ました。わらいました。時計を見ました。まん中の机にかえりました。」
- ④ 子ども同士の動きを見て、15秒間実況放送を続けさせる。

3 指導上の留意点

制約された時間内に、できるだけ多く話すために集中力を必要とする。

それからどうなりました(想像・スピーチ)

1 ねらい

短文リレーをさせながら、想像力を豊かにし、即興的なお話作りのおもしろさを味わわせる。

2 指導の方法

- ① 出席番号順に、短文リレーしながら、世界で1つしかないお話を皆で作っていくことを紹介し、冒頭からの3～4名分を示範しながら説明する。

「むかしむかしある池に、1びきのカエルが住んでいました。」（それからどうになりましたか？）「そのカエルは、ピョンピョン丸といって、そりゃあ元気なカエルだった。」（それからどうになりましたか？）「ピョンピョン丸は、あっちへピョーン、こっちへピョーンとよく出かけておったそうな。」（それからどうになりましたか？）……以下省略



ナムアマダブツ、ナムアマダブツ

② この続きを、まず、各册毎に考えさせ、机間巡視しながら、やり方がうまくいっているかどうかチェックしていき、助言して、全員にやり方を揃ませた。

③ 「では、○学級のお話づくり。世界で1つしかないという出来たてのホッカホッカのお話の始まり

り。むかしむかしある所に、三休さんというお坊さんがいたそうな。」「I君、それからどうになりました？」I男「三休さんは、一休さんの親類だけにとっても頭の悪い人でした。」「Aさん、それからどうになりました？」A女「だけど、三休さんは、とっても心のやさしい人で、いつも、サンキューサンキューありがとうって言っていました。」……以下省略

3 指導上の留意点

子どもたちは、前の人が奇想天外な話に持っていくと、困った表情を見せながらも、切り抜けて、バラエティに富む筋を創作していく。休憩時も、興味を持って作っていた。ノートに記録させるか、テープに残しておく楽しい。

もしも机が話せたら……(想像・スピーチ)

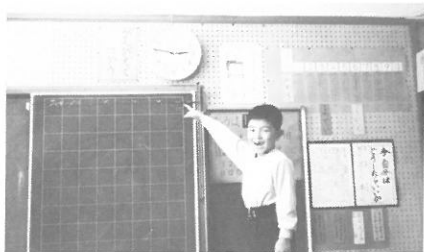
1 ねらい

もしも鉛筆や机や椅子などが話せるとしたら……と空想させ、物になりきって語るようにさせる。

2 指導の方法

① 「テレビ漫画には猫やネズミが人間と同じようにお話したり動いたりする

のが出てくるね。夢の中では、木だって壁だって時計だってお話してるね。きょうは、皆も、いろんな物の気持ちになってお話してみよう。」と語りかけ、落とし物のケンゴムを使って、泣きじゃくり、早く見つけてほしい様子を示範しておいてから、各人に教室の中にある物の気持ちを想像させる。



② 想像したことを級友の前で発表させる。

(反応例は次のとおり)

時計…「少しは休ませてくれよ。僕だって日曜日が欲しいんだ。」

椅子…「そんなにガタガタ揺さぶられると、痛くなって痛くなってた

この時計はネ「すこしはやすませてくれよォ〜〜」 まらないや。」

花…「ねえ、花びんの水、もう少し早くとりかえてよ。くさくってやりきれないよ。」

ノート…「もう少しきれいに書いて下さい。お願い。もっと大事にして。」

机…「私の主人は、頭にケンゴムのかすをばらまくし、お腹の中は、グチャグチャにするんだから……もう、いやになっちゃうわ。」 ……以下省略

3 指導上の留意点

平常から擬人法を使って、詩を書くとか、自分が使用しているものの気持ちになって考えるような機会を設けておくと、スムーズに、そして豊かな発想で展開できる。独白形式をとったが、2～4人で即興劇にしてもおもしろいであろうと感じている。自己中心的な物の見方や感じ方が強く、アニミズム傾向が残存する1年生は、すぐなりきることができる。

お店やさんとお客さん(身体表現・スピーチ)

1 ねらい

「売り手と買い手」「おねだりと拒否」等の状況場面を作って役割を演技させ、笛の合図で立場を交代するという約束を組み入れながらのゲームを通して、敏捷性や想像力、身体・言語表現力を高める。

2 指導の方法

- ① 投げ上げたハンカチが床に落ちる間に、言いたいだけのことをできるだけ多く、大声で話させる。ハンカチが床に落ちたら、話すのをピタリと止め、静粛にさせる。これを何回かくり返す。



つかまえたぞ！

「ハイ、魚屋さん」「次、花屋さん」「次、八百屋さん」等、指示してやる。

- ③ カラーテレビの買い替えをせがむ子とそれを断る親との想定で、2～3人組で演じさせ、「みんなの前で、見てもらいたいグループ？」という形で、あとで希望者に演じさせる。少なくとも2分間は続けて話し合わせる。

- ② 集合させて、「店員と客」ごっこの説明をする。

売り手は、上手に多く売り、買い手は、上手に値切りながら安く買うように留意させる。お互いに工夫しながら、なりきることを要求する。2～3人組んで開始させ、適宜交代させる。

3 指導上の留意点

児童数が奇数の時は、3人組も使うと良い。2人組よりも迫真的になる。他学級の迷惑にならないければ、②③は、教室内で結構できる。

特別の準備物は不要である。とにかく子どもたちは大喜びしながら乗ってくる。

②は、一方的にまくしたてるのではなく、交互に話させると良い。

③は、おねだり組よりも、拒絶する親の方の迫力や説得力が優るであろう。

一本橋（劇あそび）

1 ねらい

情況や場面に応じたことばや動作を考え、即興で表現する能力を伸ばす。

2 指導の方法

- ① 平均台を並べ、橋をつくり、見る者の位置をきめる。
② 例話1「2匹のやぎ」のせりふを読み聞かせ、せまい橋の上で出会った2

匹の動物の行動を知り、演じ方を考えさせる。

③ せりふにそって、例話1を演じさせる。

④ 演じた内容について、みんな
で話しあう。

⑤ 例話2「にわとりとぶた」を
例話1に準じて演じさせる。

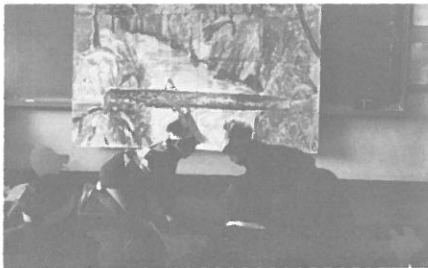
⑥ 2人組をつくらせ、例話に準
じて創作させ、演じ方を相談さ
せる。

⑦ 相談のまとまった紐から順次
発表させる。

⑧ 子どもたちの発想にかなったものを例話の中から取り上げて演じさせ、発
想の仕方を広げさせる。



「おれの方が先に渡るのだ」



2匹は思案の最中です

- うさぎのダンス
- 2匹の子ぶた
- わたしは猫の子

などをテープにとっておき、曲に合わせて、動物を登場させるようにする。

図工の時間などを活用し、あらかじめ自分の好きな動物のお面をつくらせ
ておくと効果的である。

演じた内容について話し合う場合には、表現の良し悪しを比べさせること
はさけ、自分自身でうまく感じが出せたか、どうかを問いかけるように配慮
する。

3 指導上の留意点

劇あそびの雰囲気盛り上げるた
めに、絵、小道具、音楽などの活用
をはかる。

曲については、

- 森の子やぎ
- お馬のおやこ
- おさるのかごや

参考図書

「せまい橋」 永井鱗太郎作 新版玉川学校劇集 6
岡田 陽
落合總三郎 編