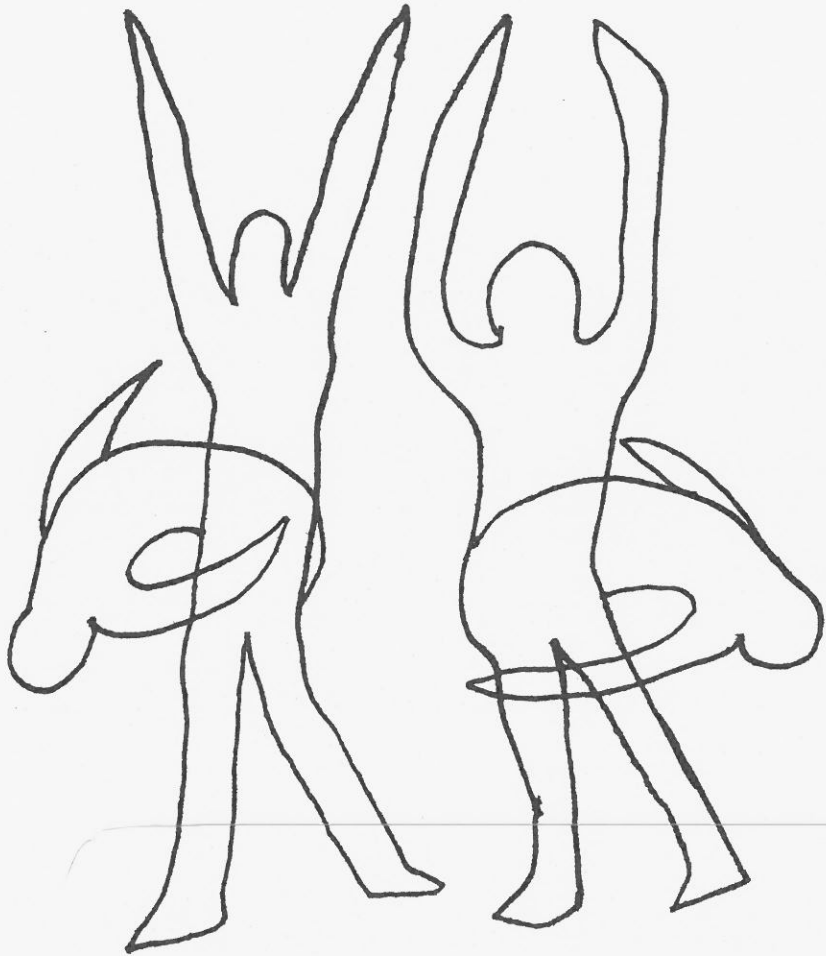
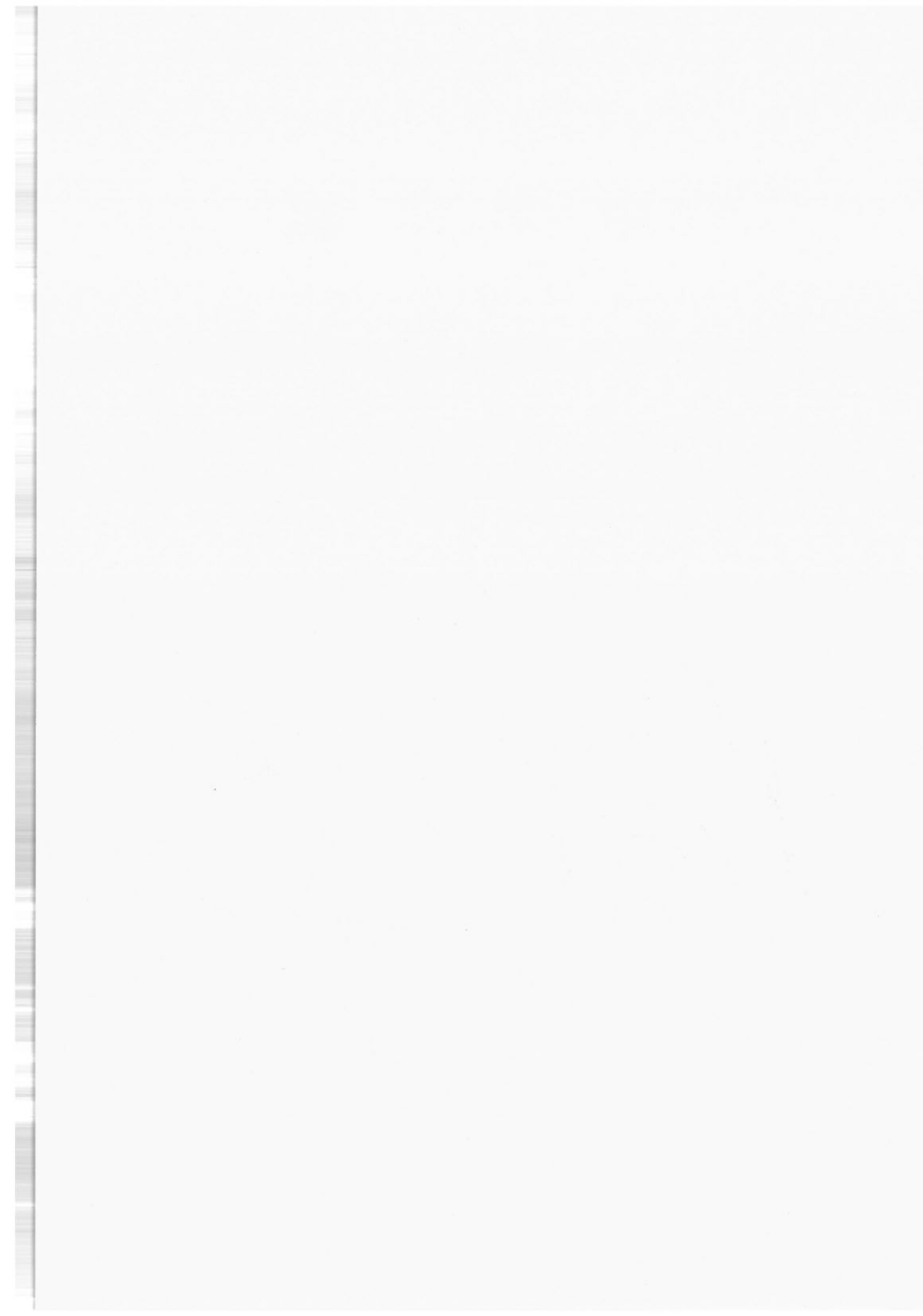


中 学 年 編





何が聞こえる？(集中・想像)

1 ねらい

「聴く」という活動を通して、感覚を使う直接の練習をすると同時に、生活の中で集中することへの意義に気づき、静かに集中して聴き取る力を養う。

2 指導の方法

- ① 緊張をほぐし、体をリラックスさせる。

ここでは導入も兼ねて、「1分あてゲーム」というのをやってみる。これは、目を閉じて、教師の合図でもって、自分の心の時計で1分間を計る遊びである。なかなか正確にあてることができないもので、最初は何気なくやる子どもたちも、次には自分たちの方から要求して、一生懸命心を集中してできるようにする。

- ② 目を閉じて、建物の外の音を聴きとらせる。

静かに目を閉じて、1分間の間に、自分たちのいる建物の外でする音を聴きとる。その間、性能のいい音の収録機になりきらせる。

子どもたちは、教師の終わりの合図とともに、一斉に手を挙げる。「ニワトリの鳴く声でした。」「バスの通る音がした。」「風で木の葉がゆれる音がした。」「小鳥のさえずる声でした。」「自転車のベルの音が聞こえた。」等、いろいろ自分たちが聴きとった音を言ってくれる。また、人の発表に対しては、「うん、聞こえた、聞こえた。」とか「あー、そう言えば、そんな音しとったなあ。」とか、「えー、そんな音、聞こえたかなあ。」等言って、1つ1つに反応をしめす。これは、話すことによって、1人1人の聴きとったことの確認が行なわれ、集中力の不足している者にとっては、助けとなることを示している。

更にもう1度やらせてみると、前にも増して集中して聴きとっている様子が確かに見てとることができる。

- ③ 目を閉じて、部屋の外の音を聴きとらせる。

②と同じようにして、今度は自分たちのいる部屋の外でする音を聴きとる。教師の1分後の終わりの合図があると、発表したくて、「あてて、あてて。」としきりに言う。「他の教室で授業をしている声がありました。」「音楽室で歌

を歌っているのが聞こえました。」等。これらの発表に対して子どもたちは「うん、聞こえた。」と肯定的な反応が多く、みんなよく注意を傾けて聴くことができる。

④ 目を閉じて、部屋の中の音を聴きとらせる。

②と同じようにして、自分たちのいる部屋の中の音を聴きとる。

1人、「時を刻む時計の音が聞こえました。」という子の発表から、その集中度にみんなびっくりし、もう1度、今度はみんなで耳をすまして、その時計の音を聴いてみよう、ということになる。その結果、「聞こえた。」という者と「いや、聞こえなかった。」という者に別れるが、それはそれとして両者とも認め合って終る。

⑤ 自分の呼吸や鼓動について、注意して聞かせる。

同様に、静かに目を閉じ、1分間、自分の呼吸や鼓動に耳を傾ける。これは、発表を求めず、全員に「聞こえた？」という反応を見る問いを投げかけて終る。子どもたちは、「聞こえた。」という者、うなずく者、隣どうしで確かめあう者等、いろいろな形で反応してくる。

⑥ 目を閉じ、静かに建物の外の音を聴きとり、聴きとった音をもとにして、その音に関係している人やものについて想像させ、グループで話し合いをさせる。

たとえば、バスの通る音が聞こえたとする。そのバスは、どこへ行くのだろうか。そのバスの運転手は、どんな人だろう。そのバスには、どんな乗客が乗っているだろう。その人たちは、どんな様子をしているだろう。何をやる人だろう。どこから来たのだろうか。どんな所に住んでいるのだろうか。そこは、どんなところだろう。どんな生活をしているのだろうか。家族や友だちはどんな人だろう等。

子どもたちは、個人差はあるが想像力豊かなものである。日頃、なかなか発言できない子でも、グループの中で、自分が想像した事を話すことには抵抗が少ない。また、話し合うことで、互いの感性が啓発され、想像力も豊かになっていく。互いに認め合う姿勢も身についていくようである。

3 指導上の留意点

- クラス全体が同時に同じことをやり、観客を作らない。これは、仲間意識を育て、安心した活動に取り組むことができる。

- 雰囲気は静かで良い状態にする。失敗に対する恐れを取り除いてやることが大切。
- 静かに目を閉じ、息もこらして耳に集中させるようにすること。この事によって、集中度が更に完全なものとなる。
- 競争の形に持っていかないこと。必要のないことに緊張して、意識が別の方向に向いてしまう。

これはなんだ！（集中・想像）

1 ねらい

「聴く」、「触れる」という活動を通して、感覚を使う直接の練習をし、感覚を鋭くすると同時に、集中して聴く力、聴いた音をもとに想像していく力を養う。

2 指導の方法

- ① バケツ・ヤカン・箱・ビン等、日用品の類をたたいたり、こすったりして音を出し、その音をもとに、どんな品物であるか想像させ、発表させる。

手当り次第に、子どもたちが日常生活でふれる日用品をかき集め、大きな段ボール箱に入れておく。子どもたちには目を閉じさせ、それらの物が見えないようにし、子どもたちの背後で音を出す。例えば手始めに、こうもり傘を開く音を出してみる。



“う～ん、何の音だろう”

初めてなので、子どもたちは緊張し、手を挙げようとしめない。1人の子が挙手して、自信なさそうに、「傘を開く音だと思います。」と言う。それに対して、「大当たり！」と言えば、部屋中、大きな歓声とどよめきがおこる。次々と、箱の中の物を1つずつ取り出して、木片でたたき音を聞かせる。同じ所をたたいたり、前後、左右とたたき場所を変えたりなどして、その物が何かをしっかりと想像させる。そして、いろいろな思いを出し合わせ、どんな品物であるかを話させる。音を聞かせ、話した後から、どんな物から音が出

ていたかなど確かめ合わせる。

- ② 5人組で輪をつくらせ、1人に目かくしをして、その輪の中に入れさせる。目かくししている人に、輪をつくっている人の1人をつかまえさせ、それが



誰であるか名前をあてさせていく。名前が当たった時は、その人と交替する。今度は、その人が目かくしされて、手で触りながら、人をあてていく。子どもたちは、非常に興味を示し、「キャー、キャー。」と声をあげながら、やっている。自己が解放されている様子が、よく窺える。

アレッ、この人だーれ?

3 指導上の留意点

- 「音あて」では、音をたてないように静かな状態で行なう。みんなが心を集中させ、耳を澄まして聴いている中で行なわれるので、物音、話し声は、一生懸命やろうとする人の邪魔になってしまう。
- 「音あて」では、単なる音の羅列とならぬように、音の出し方にも工夫し、流れに変化を持たせて行なうことが必要である。それがなければ、子どもたちを退屈させ、教師の方で、子どもの集中度を低下させる恐れがある。
- 競争の形に持っていかないこと。失敗への恐れを抱くことのない雰囲気を作ることが大切である。
- 身近な日用品から選ぶ時、同質のものでなく、異質のものにしたい。同質のものでも音が変わるものがよい。
- 音からの想像で、発想の豊かな話ができたと時など、しっかり賞賛するよう心がけたい。
- 「人あて」では、自己を解放しすぎて、ふざけた行動をさせないよう指導すること。

準備物……日用品・子どもたちが、日常生活で触れているものならば、何でもよい。

何が見えるだろう？（集中）

1 ねらい

「視る」という活動を通して、ものの色や形についての感覚を鋭くすると同時に、集中して視る力ー集中力および観察力ーを養う。

2 指導の方法

① 教室の窓から見える外の景色にどんなものがあるか。1分間、観察させる。

1分後、窓にはカーテンをひき、それぞれ視たことを発表させる。子どもたちは、なかなか活発に手を挙げる。「学校の塀が見えました。」「家の屋根が見えました。」「新幹線のホームが見えました。」等。まだ集中度が低いため、数人の子が発表すると、もう発表することがなくなってしまう子が多い。しかし、中には多くのものに注意を向けて、よく視ている子もいる。「〇〇の看板が見えました。」「鳥が1羽、飛んでいました。」「誰かの家の2階の窓に緑のカーテンがかかっていました。」等。これらの発表に対して、他の子どもたちは、「えー、そんなのあったかなあ。」「すごい。」等と言っている。これらの発表は、クラスの緊張を解き、集中力の不足している者への刺激となる。教師は子どもたちの発表を板書し、発表が出尽したところで窓のカーテンを開けてみる。子どもたちは、自分がみつめることができなかったものを、一生懸命、探す。そして、口々に「あった！」「ホントだ。」等と言ったりして、すでに緊張はない。

② 部屋の中にどんな色があるか。1分間の間に、できるだけ多くの色をみつつけさせる。1分後、目を閉じ、そのままの姿勢で発表させる。集中度の低かった子どもも、今度は真剣に捜している。発表の時は、「黒板の深緑色」「机の黄土色」「戸の薄緑色」「床のこげ茶色」「鉛筆けずりの赤」「ヒーターの銀色」「カーテンの肌色」等、たくさんの色があがった。発表が終わったところで目を開け、どんな色があったか見直させる。子どもたちは、「〇〇もあった」「××もあった。」等、口々に言ったり、楽しそうに話をしたりしている。

③ 窓を30秒間見た後、カーテンをしめ、2人組になって、その窓のようすが、よくわかるように話し合わせる。

「運動場側の窓はホーム・サッシだった。」「廊下側の窓の枠は木でできてい

る。「運動場側の窓は透明だったよ。」「運動場側の窓には、大きいのと小さいのがある。」「廊下側の窓は透明じゃない。」等子どもたちは、見たことを熱っぽく話し合うが、その内容は大まかな事が多い。そこで、「今みんなが話し合ったことで、ま



いっしょうけんめい窓を観察“何があるかなあ”だ、この教室の窓を1度も見たことのない人が、ここの窓の様子を思い浮かべることができたかしら？」と聞いてみると、「うん、できるよ。」と安易に答える子、「できたかな？」と隣の子に同意を求める子、少し考えて、「やっぱりできないな。」と答える子、といろいろいる。後者の子は、「窓の大きさもわからないし、枠の色も言っていなかったし……。」と、みんなに、ただ漠然と視界に入ってくるものを受け入れるのではなく、観点を持って見

ることを示してくれる。

もう1度、カーテンを開けて、30秒間の間に窓のことを観察させる。今度は、「運動場側の窓の大きさは、縦1 m、横70cmぐらいの長方形だ。」「2重ロックだった。」「廊下側の窓は、木枠が十字に組んである。」「廊下側の窓の枠の色は薄緑色で、運動場側のは、ねずみ色だ。」等と、細かい所まで詳しく見ている。



“えっ、そんなのあったかなあ”

3 指導上の留意点

- クラス全体が同時に同じことをやり、観客をつくらない。これは、仲間意識を育て、安心して活動に取り組みさせることができる。

- 雰囲気は静かで、良い状態にする。失敗に対する恐れを取り除いてやるのが大切。
- 競争の形に持っていかないこと。萎縮して、自己を解放できない恐れがあり、意識が別の方向に向いてしまう。
- 集中力、観察力にも個人差があるが、その事を評価しないこと。また、子どもたちにも、それにとらわれずに行なえるような指導と配慮が欲しい。その為には、前段階として、この活動のねらいを明確にしておくことが大切であろう。

準備物……学用品

あれ！どこにあったかな（集中）

1 ねらい

一定時間、ものが置いてある配置の状態について、集中力を働かせて見させ、配置がえされたものを指摘させる。

2 指導の方法

- ① 2人組を決めさせる。
鉛筆、消しゴムなど色や形、長さの異なるものを10個程用意させ、机の上に置くように指示する。
- ② ジャンケンで先行を決め、配置の状態、場所を相手によく見させて、目を閉じさせる。
- ③ 1ヶ所位置を変えて、どの位置のものが入れ替ったか答えさせる。
- ④ 交代で同じように答えさせる。
- ⑤ うまく当り始めたら、2ヶ所を入れ替えて答えさせる。
- ⑥ 勝者間の勝ち抜きゲームなどゲーム化させてみるのも興味深くてももしろい。

3 指導上の留意点

- 置き替え等では、同一物や繰り返しになってくると、子どもの興味、関心が弱まるので、品を替えて行くとか、同一物は1～2度程度試みるのが良い。
- 2人組だけでなくクラス全体で行うことも考えられる。教室の黒板にノー

ト・教科書、その他の学用品から選んだものについて、並べる数を子どもたちに決めさせて、同じように入れ替えを教師がしたり、子どもたちの代表が行なうなどして、意欲的に参加させるとおもしろい。

- 教室の前に針金、カーテンなど用意できていればさらによい。



交互に入れ替えて移動を指摘し合う

大地を感じよう（集中）

1 ねらい

体全体で大地の感じをつかませるために、気持ちを解放し、床や地面にさまざまなポーズをとらせて、大地のようすを感覚でとらえさせる。

2 指導の方法

- ① 教室の床、体育館の床などで全身の力を抜き、仰向けになって静かに辺りの様子を感じとらせる。
- ② 横向きになって、手を伸ばし、リラックスして響いてくる音、床の質感や温度など感覚や触覚を働かせて感じとらせる。
- ③ グラウンドに出て、同じような動作をしながら、大地と一体にならせる。全身の力を抜いて、地面に仰向けになったり、腹ばいになり、べっとりと地面にくっつくようにして、大地からの音、質感、嗅いなどを感じとらせる。

3 指導上の留意点

- 全身の力を抜いてリラックスすることが大切であるので、自由にふるまえる場所選びや、服装を整えるようにしたい。
- 仰向けになった状況が、地面や床にぴったりして、一体になったか。その時どんな気持ちがあったか、あとからたずねるようにする。
- 地面に耳を傾け、静かにとけ込んでいるところで、走るとか、槌で打つかして音の感じをつかませたい。

- 床に伏せれば床と一体となる感じ、地面であれば大地に一体となるということがあって、それぞれの相違を体験させたいものである。

航空ショー（集中）

1 ねらい

共通の瞬間に集中することによって、共有する感受性を養い伸ばす。

2 指導の方法

- ① 卓球のピン球の移動に対して、視線が追う場合のように、大空を数機の飛行機が航空ショーをしている場面を想像させる。
- ② 児童を窓際とか、ペランダの辺りに集めて、1人の指し示す指先を合図に視線を同時に向け、指の動きに合わせて共通に動く。
- ③ ゆっくりと動いたり、上下、左右、前後、ななめと共通の動きができるまで、指先・音・ことばなどで試みる。
- ④ 特別な場面設定がなくても、1人の動きに合わせて全体が行動できるようなところまで、感受性を耕していく。例えば、オリンピックの開会式で鳩が放され、乱舞する。

しばらくすると集団をなして、方向を決めて回る。

こうした動きを想像して共感的に動きをつくらせる。



3 指導上の留意点

- 教室の中で行う場合は、教室の入口とか、教室の片隅に集合させて、視界が広がるようにすることや、体の一部分が隣の人に触れるくらいの状態が良い。
- 方向を示す媒体（指・ことば・音）で動くことができたなら、媒体で指示しないで、集団の中の1人の動きを早くキャッチして、動けるようにする。
- 誰がということがないので、最初は数種類の方向の動きになったり、合わせにくいという発言も出るが、集中力、感受性の高まりに従い、動きが合う。
- 最初の方向を固定せず、短時間に試みさせるようにする。

熱さ冷たさを感じる(集中・身体のコントロール)

1 ねらい

熱さや冷たさを、手や足、顔やしぐさなど、微妙なところまで感覚を鋭く働かせ、大きな動き、細かい動きなどに注意させながら表現させる。

2 指導の方法

- ① 真夏の太陽が、きらきらと輝く砂漠の砂はどうだろう。素足で歩くとどんな感じだろう。真夏のコンクリートを歩くことにしよう。タンカーの鉄板の上ではどうなるだろうかなど、場に応じて動くことを知らせる。
- ② 熱さを感じさせて身体表現させる。いろいろな場を想像して行う。
目をつむり、暑い日中のコンクリートの上を歩く。足の裏に注意を注いで歩く動作を大きくし、表現する。
- ③ 行く先に海が開ける。熱いところから冷たい海水に足を気持ちよさそうに入れる場面を想像させる。
- ④ 場面を変えて、暑い運動場を歩いて、プールへ。冷たいシャワーを背中から、全身に浴びる様子を表現させる。

3 指導上の留意点

- ・ 熱さを感じる様子を、熱い砂漠、真夏の砂浜、コンクリートの上など体験を語らせる中で、感じとらせる。
- ・ 各自が想像した暑さの中を歩かせて、足の裏に集中させる。
- ・ 蝉の声などから暑さを感じ取ることもできる。
- ・ 海辺のさざ波や、シャワーの吹き出す音など、テープに収録しておく、子どもの動きが、自然に表現できてよい。

ビーチボール投げ(想像・身体のコントロール)

1 ねらい

仮想のビーチボールの動きを想像しながら感情豊かに身体をコントロールさせる。

2 指導の方法

- ① ひとりひとりが仮想の大きなビーチボールを持って遊ぶ。

ボールを強く、弱くつき、自分が想像したように動く。失敗してボールを拾いに行ったり、強くつきすぎたために、ボールが高く上がり、それを慌てて捕まえに行ったり、急に強い風が吹いて来て、ボールが飛ばされてしまい、それを慌てて追いかけて、やっとの思いで捕まえるなど、子どもたちは自由に想像を働かせ、あたかもそこにビーチボールが有るかのような動きを示すようになる。

また、いろいろな高さに抛って受けとる動きもさせてみる。子どもたちは慣れてくると、それぞれに個性溢れる想像をして動きを工夫する。

その他、ビーチボールを指で回す、いろいろな方向に足で蹴る、頭でボールをつくなど、いろいろと工夫してやらせるのもおもしろい。

- ② 2人組になってキャッチボールをする。

両手一杯に入るような大きなビーチボールを仮想し、キャッチボールをさせる。大きなビーチボールであるということから投げ方、捕え方の動きが大きくなっていく。しかも、風に吹かれてそれていくという経験を再現したり、大きなバウンドを想



しっかりとしてね。

像して、その動きに合わせてながら、捕える動きをするなど、自由に自分が想像したように動く。その中から、相手と呼吸を合わせてやろうとする動きがはっきり見えてくる。

- ③ 自分で想像したように、しかも、相手を意識して、スローモーションでキャッチボールをさせる。

スローモーションで行うと、想像した動きより細やかに表現されてくる。しかも、相手を強く意識し、相手の動きに合わせた動きを想像豊かに工夫することができるようになる。

3 指導上の留意点

- ただ単に、自由にさせるだけでは単調な動きの繰り返しになり易い。指導

者の方から、想像を豊かに持てるような刺激を与えるためのことば等による働きかけを準備しておくことが必要である。

- 相互に見せ合うことは、お互いに想像をふくらませ、動きを工夫するのに役立つ。しかし、ものまねにならない配慮が必要。
- 素材は、ビーチボールに限らず、ドッジボール・サッカーボール・テニスボール・ラグビーボール等、何でも良い。それぞれにふさわしい展開ができておもしろい。

もう一人の自分(集中・身体のコントロール)

1 ねらい

2人のペアによって、対応した動きをさせ、相手に触れずに集中して動けるようになる。

2 指導の方法

- ① 鏡に写った自分を2人のペアで表現させる。
1人が動いたら、その動きに合わせて同じように動く。
- ② 向い合って窓ふきをする。
ゆっくり、速く、ゆっくり大きく、ていねいになど動きに変化をつけ、窓の隅々まで心を込めてふき上げる。
- ③ バレーのさまざまなポーズをとって動く。1人のポーズを他の一方が、つないで動いていく。
- ④ 断崖絶壁の上で2人が剣を持って決闘する場面を想定する。足元や相手に注意して動き、動きの大きさや方向に対応して、集中して動く。

3 指導上の留意点

- 動きが小さくならないように、できる限り全身を使ってのびのびと動き合うようにさせる。
- 相手の動きに対して敏しょうに反応し、相手の気持ちも読み取るように意識づけるとよい。
- 雑巾など片手に持ち合うと、感情もこもってくる。
- 決闘の場合も、新聞紙などで、筒を作って演じ合うのも楽しいようである。

- すべて、相手に手や足をど触れないよう注意して行うようにさせる。

大きな木（想像・身体表現）

1 ねらい

想像したことを伸び伸びと全身で表現させることによって、想像すること、動くことに対する自信を持たせる。

2 指導の方法

種から発芽し、大木に成長するまでの様子を「木の一生」というテーマのもとに想像しながら全身で表現させる。

- ① 木の一生について、話し合い、どんな大木になるか決めさせる。
- ② 「さあ、みんな小さく丸くならう」というところから始める。そして、「どんな種になりましたか」「堅い堅い種ですか。それとも柔かい柔かい種ですか」「早く芽を出し、根を出したくてたまらなくなっている種ですか」「その他、みんなは、どんな種になっていますか」などと語りかけることによって、子どもたちの想像を刺激し、ふくらませていく。
- ③ 最初は、各自自由に表現させる。その動きの観察を通して、豊かな表現をめざすための助言の中味をとらえる。そして、練習をさせる。
- ④ 次に、音をつけて「木の一生」を表現させる。自分の想像していることを、音の伴奏に乗せて、より一層細かい表現が出せるようになってくる。
- ⑤ 最後に、大木になるクライマックスを体験させる意味からシンバルの音を使う。

3 指導上の留意点

- 概念的な表現にならないよう配慮したい。自分自身がそのものになり、感じたままに表現すること。自分の感じたものが素直に表現できたかどうかを自己評価させたい。
- 想像、表現ともに乏しい子ども



大きな大きな木になりました。
心の中で描く私の大きな木。

もたちのためにも、よりイメージ豊かに表現させるためにも見せ合い場面を構成するのは有効である。その場合、表現の良し悪しを比べさせることはさけない。

- 準備するものは、タンパリン（トライアングル）、シンバル、木の成長に関して雰囲気が出せるレコードなら何でも良い。

流れついた手紙（想像）

1 ねらい

1つの素材をもとに、場面を設定し、そこから話を作っていくことによって、想像力を高める。

2 指導の方法



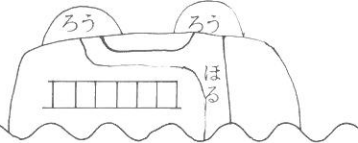
- ① 教師が場面を設定し、ひとりひとりに自由に話を作らせる。ここでは、具休物を視覚に訴えることによって想像力を刺激する。

古ぼけて、赤茶けた手紙のはいった小ビンを見せながら、「これは、今朝、三原の港に流れついたものです。中には手紙が入っています。誰かが、この手紙を書いて、小ビンに入れて、海に流したのですね。今から、もし、みんながこの誰かだったら、手紙に何て書くだろう。」と子どもたちに投げかけ全員に紙を配る。用紙を半分にして、自由に手紙を書かせる。絵を書いてもよい。子どもたちは、なかなか想像力豊かで、宝の地図のありかを書く子、宇宙人からの侵略予告の手紙を書く子、船が難破し、無人島から救助を頼む手紙を書く子、自分が魔法使い、海坊主、あるいは夢の国の住人で、友達を求め手紙を書く子等、さまざまである。

次に、今度は自分にもどり、この小ビンを拾った時、自分ならばどうするかを想像させ、用紙の残り半分にかかせる。絶対に宝を取りにいくという子、宇宙人に侵略しないよう手紙を書く子、救助を求め人を助けに行こうとする子、島が遠いので行けそうにないという子、等いろいろあっておもしろい。

- ② 子どもたちの発想を個から、クラス全体に広げるために、どんな手紙が流れついたか、子どもの書いたものをもとに教師が話をする。これは、発表することによって、子どもたちひとりひとりが想像した内容について評価したり、そのことによって想像力の乏しい子が自信を失うことを避けるためであ

る。「この手紙は、ひょっとしたら、こんな手紙かもしれないね。」「あるいは……。」といった感じで、多様に考えられるということを話して終わる。

<p>(手紙)</p>  <p>海ぼうず</p>	<p>いらきが落ちて海 を、ぼくちいぼぼ 見ぼくちくたるく せくだたの宝が てのさ穴体の、 あといには玉い げく。入大が、 りいもれき、 よないの、 るきで、 んてで、 なく、 曲れせの げたひ玉</p> <p>海 のま ん中 の島 に いる</p>	<p>(手紙)</p> <p>わるい人につかまってこまっています たすけて下さい (友人もつかまっています)</p> <p>(X) 地図 む人島 るのし のア ジャングル とのこ るは、 1つしか ないで がいそいで くれ!</p>  <p>ういいてる なまわりには、島が一つも</p>
<p>てぼう ねうず ぜったいだよ!</p> <p>あ、それ 君のそれ からの曲 げたいを 見せ海</p> <p>広島 島の橋本 尚美から</p>	<p>もげきま つそれ てかき いくね からか ね。たら</p> <p>私 の m の m の m の m の m</p> <p>ら 海 行 べ ぐ 行 っ た よ</p> <p>す わ っ か っ た よ</p> <p>すぐ 行 っ た よ</p>	<p>すぐにたすけにいきます。 こういう計かくではどうですか。</p> 

3 指導上の留意点

- 具体的な媒体があると想像しやすいため、話づくりを始めたばかりの段階では、特に実際の品物を与えるといい。
- クラスの中には、何も思い浮かべることができない子もいる。この場合、できないからと言って注意する必要はない。大切なことは、クラスの間だが、何も心配することはないのだという気持ちを持ってやれるようになることである。
- クラスにくつろいだ雰囲気をつくるのが、自信と興味を育てることになる。

準備物……小ビン・古い紙・書き込む用紙

タンポポの旅(想像・身体表現)

1 ねらい

タンポポの種が野を越え、山を越えて旅をするようすを想像させ、身体で表現させる。

2 指導の方法

- ① タンポポの種と綿毛について話し合わせ、自分がタンポポになって旅をする様子を想像させる。
- ② 各自が想像したように自由に表現させる。想像そのものは豊かなものであったとしても、動きは単調なものになりやすい。
- ③ 教師が場面状況を話しながら音楽に乗せて子どもたちの想像を刺激し、動きに変化を求めさせる。

例えば —

- 風もなく、静かに綿毛が横たわっている。
- そよ風が吹いて、綿毛が揺れ、次第に風に乗って飛んでいく。
- 野を越え、丘を越え大空の旅を続ける。
- 風もやみ、静かに広い野原に舞いおり動かなくなる。

3 指導上の留意点

- 音楽を使う以外に、指導者が風の動きの様々を語りかけることにより、動きに変化を求めさせることもできる。
- イメージをふくらませるために、最初、床に腰を下ろし、目を閉じさせて、タンポポの旅を想像させるとよい。



種はどこへ とんでいくのかな

海底のようす(想像・身体表現)

1 ねらい

海底の小動物、海藻などを想像し、レコードに合わせて身体で自由にのびのびと表現させる。

2 指導の方法

- ① 深い海の中にいる魚を想像させる。
 - ・ひとりひとりどんな魚になるか決める。
- ② それぞれの魚になり、泳ぎ回らせる。
 - ・同じ泳ぎにならないように、いろいろと想像しながら表現させる。
- ③ 遠くからやってくるサメを発見したときの様子を表現させる。
 - ・サメ発見のおどろき、おそれ、慌てて逃げ隠れおびえる様子。
- ④ エサを食べたり、岩かげで休んでいるときの動きを表現させる。
 - ・のんびりとした平和な感じが出るように。
- ⑤ 海藻になり、流れに身をまかせて自由な動きをさせる。
- ⑥ ②～⑤まで、それぞれ演じた後、どうであったか話し合わせ、動きをより想像したものに近づける。



海藻や小動物になって動く

3 指導上の留意点

- 全身をリラックスさせ、自由にのびのびと表現するようにしむける。
- 幻想的なレコードのリズムに合わせて動かせる。
- 海藻になったり、魚になったり海の中を想像したりして、いろいろな動きを工夫させていくようにする。
- 見せ合いなどによって、動きの工夫や、状況を楽しく表現しているものなどについて話し合う。

あの人になって（身体表現）

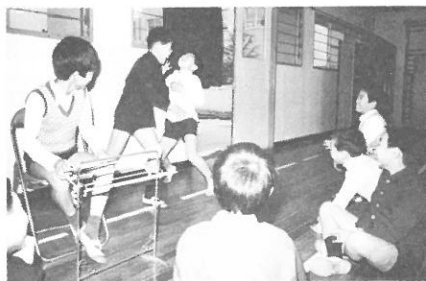
1 ねらい

いろいろな人物を想定させ、それぞれの特徴をスピーチを交えたりしながら身体表現させることにより、のびのびと素直に表現する力を養う。

2 指導の方法

- ① テレビの画面で見かける人物や、学習の中で出てきた人物、また、日常目にふれる人物等の中から、なってみたい人を決める。
「王選手」「若の花」「校長先生」「総理大臣」「消防士」「ピンクレディー」「アナウンサー」「サッカーの選手」「ゴルファー」など。
- ② それぞれの人物の様子を、身体表現であらわす。
- ③ それぞれの人物の特徴を、動きの中にしっかりと入れさせる。人物によっては、スピーチも交えて行わせる。
- ④ 活動は、ひとりで行うが、グループをつくってもよい。それぞれの人物になりきって表現していく。

王選手になった子は1本足打法と独特の走るフォーム、若の花は、堂々とした土俵入り、校長先生は、始業式の時の壇上での話し方、消防士は、勇敢にホースをもって火を消しているところ。ピンクレディーは、片手にマイクを持って全身を激しく動かしている様子。アナウンサーは、ニュースセンター9時のニュースを放送しているところ。サッカーの選手は、ヘディングやセンターリングなどのシュートのところ。ゴルファーは、大きなフォームでゴルフボールを飛ばしたところなどを表現していった。



放送中のニュースセンター9時

左の写真は、放送しているアナウンサーの横で、ニュースに出てきた比婆ゴンと目撃者が、はげしく格闘しているところ。

ニュースの内容に合わせて、身体表現を横でやっていくと、なかなか迫力ができて、アナウンスにも力

がはいるようである。

3 指導上の留意点

- テレビの人気者や、スポーツの人気選手などの中から特徴のある人物を選ばせる。
- 思い切って大きな身体表現ができるように助言しておく。
- 活動が終了したら、しっかり拍手をするように話しておく。
- 広い場所を用意する。

シャボン玉遊び(想像・身体表現)

1 ねらい

仮想のものの動きを想像しながら感情豊かに身体表現させる。

2 指導の方法

- ① 経験をもとにして、シャボン玉が飛び出す時の動きや風に乗って飛ぶ動きについて話し合いながら身体表現するためのイメージをふくらませる。どんな子どもでも1度はシャボン玉を飛ばして遊んだ経験は持っており、話すことは容易である。相互に経験を話し合う中から、「どのようにしてシャボン玉ができるか」「形はどうなるか」「シャボン玉の動きはどうか」など、具体性を持って想起される。

例えば、ゆっくりとやさしく吹くと、シャボン玉は回りながらだんだん大きくなっていく。形が丸くなったり、長細くなったり、ゆがんだり震えたりしながら最後にはストローの先から餅がちぎれるようにして、パッと飛び出す。強く吹いた場合、ストローの先から小さなシャボン玉がいくつも連続して飛び出して来るなど。また、風に乗ってシャボン玉が飛ぶ様子についても、風の強さや向きによって、形や動きなどいろいろな飛び方のあることが分ってくる。

- ② 自分がシャボン玉になって、シャボン玉が飛び出す動きを想像しながら工夫して全身で動きを表現させる。

・始めは、身体を小さくし、除々に大きくしながら最後にパッと飛び上がり、風に揺られて飛んでいく動きまで含めて単純に表現する子どもがかなりいる。

もっと想像豊かに工夫した動きをつくらせるために、個性的な動きをする子ども、細かい表現の見える子ども、シャボン玉になりきって動きを表現しようとしている子どもたちの動きを見る。その場合、どんなシャボン玉で、どんな感じで飛び出すかなど自分の想像を語らせて演じさせる。

・再度、どんなシャボン玉になるか、どんな様子で飛び出すかについて想像させ実際に表現させる。この段階では、最初の単純な動きは、少なくなり、その子なりに想像した個性的な動きが多く見えるようになる。

・次に、自由にいろんなシャボン玉を想像させ、それぞれについて、シャボン玉が飛び出す時の動きを表現させる。ここでは、①で話し合ったことにはこだわらず、自分で自由に想像し、全身で表現していくようになる。

- ③ シャボン玉が飛び出した後、風に乗って飛んでいくようすを想像しながら工夫して全身で表現させる。

始めは、ただ漠然と風に乗って動くという感じのものが多く見られる。そこで、「どんな風でしょう」「弱いですか、強いですか、やさしいですか」「どこへ運んでくれるのでしょうか」「いつも同じ風が吹いていますか」「ど



んな感じで飛んでいますか」「どんな動きをして飛んでいますか」「どんな気持ちでしょう」などと問いかけながら、子どもたちの想像を刺激していく。そうすると、例えば、シャボン玉の旅ということからイメージをふくらませ、

物語的に動きを工夫する子どもなど、それぞれが、それぞれの想像をふくらませながら、その子なりに工夫した動きが見えてくる。

3 指導上の留意点

- ・ シャボン玉の動きについて、その経験を話し合う時には、できるだけ、身ぶり、手ぶりを入れて話をさせるとよい。実際に表現していく場合の動きのヒントにもなるから。
- ・ 始めは、想像も乏しく、動きも単純で画一的なものになり易い。子どもたちが想像を豊かにふくらませ、個性的な動きをつくっていけるよう、話しかけたり、問いかけたり、音を出すなどの援助活動が必要である。

- 子どもたちが想像した動きについて、上手、下手は問題にしない。想像することに自信を持ち、動くこと（表現すること）にも自信を持たせるために必要なことである。
- 子どもたちに経験を想起させ、具体的に観察させる必要のある場合は、シャボン玉を実際に飛ばしてみるのもよい。

宇宙遊泳（身体表現・集中・想像）

1 ねらい

状況場面に合わせて、想像したことをジェスチャーで相手に伝える活動を通して身体で表現する力を養う。

2 指導の方法

- ① できるだけ広く空間を使えるよう、教室内の不必要なものを部屋の両側に押しのけるか、外に出させる。この時、子どもたちに、ある場面を設定し、その状況に応じて片付けをさせる。

「今、みんなは、広い宇宙で衛星ステーションをつくる宇宙飛行士たちです。ところが、最近、近くの星が爆発を起こして、その破片が宇宙にちらばっている。まず、その破片を片付けていこう。机と椅子を破片だと思って廊下に出してしまおう。」と場面設定し、これから始めることの導入をはかる。広い宇宙空間を思わせるようなゆるやかな音楽をかけると、子どもたちは、重力のない宇宙で行動するようにスローモーションで動くことがやりやすく、その場面に身を置きやすくなる。

- ② まず、ひとりで、自分の思うことを身体表現することにより、自己解放させる。

「破片が片付いて、宇宙空間が広がったし、衛星ステーションもつくることができた。そこで、ちょっと、この宇宙で遊んで、地球に帰ろう。まず、宇宙遊泳だ。自由に泳いでみよう。」と言うと、すぐ行動するもの、やはり人を気にして、すぐにはできない者がいる。そのような時、教師も、子どもたちの中にはいって一緒にすると子どもたちは刺激されて、よく動くようになる。泳ぎ方も、平泳ぎ、クロール、バタフライ、背泳ぎ、さらには何泳ぎともつかないものまで、多様に出てくる。

「さて、宇宙遊泳になれたところで、自分が宇宙に行った時、1番やってみたいと思うことをやってみよう。」

子どもたちは思い思いのことを表現しはじめる。中には、すぐに思いつかなくて表現できない子もいるが、他の子が、それぞれにやっているのを見て、やり始める。野球をしている子、サッカーをしている子、バレエをしている子、何かを弾いている子、オーケストラの指揮者をやっている子等。



“フワ～。”

- ③ 今度は、2人組になって、自分の思いを身体表現で伝えさせる。

「さぁ、宇宙で友達をみつけて2人組になろう。ところが、話をしたいんだけど、宇宙服を着ているために話が通じない。そこでジェスチャーで話をします。うまく通じるかな。」



“宇宙時計、今何時?”

か2人組で話してみてください。」と言って、お互いが相手に伝えようとしていた内容をことばで話をさせる。なかなか、むずかしいようであるが、みんな楽しんでやれる。華やいだおしゃべりをしている。

- ④ 最後に、机、椅子を元のように戻す作業も、話の流れの1つとしてさせる。

「そろそろ地球に戻る時間が来たようです。タイム・トンネルを通して、1分後には、もとのクラスに戻り、みんな椅子に座っています。では、タイム・トンネル、スイッチ・オン。」と言うと、子どもたちは、1分間で教室を元のように直そうと、一斉に行動を始める。何気ない作業も課題を持つことによって、楽しいものとなるようである。

この頃になると、自由に体を動かすことができるようになり、相手に自分の思いを伝えようと一生懸命やっている。相手の思いを汲み取る方も一生懸命、相手の動きをみている。

「みんな宇宙船にもどって、さっき、自分が相手に伝えようと思っていたことが、うまく伝わったかどうか

3 指導上の留意点

- クラス全体は同時に動くのだけれど、個人は自分の思うことを行動してよい。
- 音楽を使うことによって、場面構成がしやすくなる。
- 個人の選択の自由が大きくなると、クラスのある子は自分がやろうとすることを決めかねて、他の子どもがやっていることを真似て同じ動きをし始める。失敗に対する恐れを除き、自信をもたせる方向に持っていく配慮が必要である。

準備物……広い宇宙空間を思わせるような、ゆるやかな音楽。(ここで用いたものは、「陽光」 富樫雅彦、鈴木 勲 (GP-3187)
ラジオ・カセット

お話をつくろう(想像・スピーチ)

1 ねらい

想像したことをつないで、1つのまとまったお話をつくり、感じをこめて、話すことができるようにさせる。

2 指導の方法

- ① お話づくりの方法を説明し、5～6人のグループをつくらせる。
- ② 順番を決めさせ、最初の人のことばをもとに順に自分が想像したことをつけ加えていく。そして最後の人がお話のまとまりがつくように工夫し、1つのお話に仕上げさせる。
- ③ グループで発表し合い(お話の感じがよく出るように自分の担当部分を順に話していく)、それをもとにグループ内で反省し、もう1つのお話をつくり、再度、発表し合わせる。
- ④ 今度は、それぞれが、順に少し長い話をつくり、グループで1つのお話仕上げさせる。
- ⑤ ③と同様に発表し合い、それ



それでね……。

ぞれのよい点について話し合わせる。

- ⑥ 話し合いをもとに、グループで反省し、もう1つの少し長い話をつくらせる。
- ⑦ ⑤と同様の活動をさせ、感想を出し合い話し合わせる。

3 指導上の留意点

- 最初は、ひとりひとりのことばをつないだ短いお話しかできないが、それも認めて、自信を持たせることが大切である。
- 話し合いは、それぞれのグループのよい点を出させ、そのよい点から学んで次のお話づくりの意欲を持たせる。
- お話をつないでいく場合、グループの人みんなに聞えるように順につくっていく方法と、順に耳もとに伝えていく方法がある。子どもの実態に応じて使い分ける。
- テープに録音し、あとからもう1度聞かせて自己評価させることもよい。

不思議な、不思議なおしゃべり(スピーチ)

1 ねらい

自分が考え出した言葉(意味のないことば)で話すことによって、「話す」ということに対する緊張を緩め、不安を取り除き、言葉を豊かに使える練習をさせる。

2 指導の方法

- ① 自分が考え出した言葉で話すことに慣れることと、緊張をほぐすために、ひとりになって、自分が考え出した言葉で独り言を言わせる。

教室内の不必要なものを除き、広く使えるようにする。各自、他の人と近すぎないように、それぞれ自分の場所を決めさせる。場所が決まったところで、教師が場面状況を設定する。「今、みんなはピエロです。いつもサーカスで、人を笑わせるおどけ者のピエロ。このピエロが、自分で考え出し、つくった言葉で独り言を言いながら、おかしな、おかしな動作をしています。おどけピエロの話す言葉はつくった言葉だから、その意味が地球の人にわからなくても構いませんよ。おどけたピエロに似合った楽しい雰囲気を出してみよう。」と言うと。最初は、戸惑っているが、次第に身体も動き、声も囁

くような声から、少しずつ大きくなっていく。緊張がほぐれてきたら、「このピエロは、あるステキな女性に恋をします。ところが、片思いに終わってしまいます。いつも陽気なピエロはすっかりしょげて、また独り言を言います。」と、今度は、さ



おいらはピエロ。サーカスの人気者!

っきとは全然違った雰囲気でお話させます。子どもたちは、自分の言葉をつくることで、自由に、かつ十分に自分の感情を表現していくようである。

- ② 4～5人グループになって、お互いにくっついて床の上に輪になって座らせる。1人が話し始め、おもしろいところに来たら、次の人へ続きを渡すようにさせる。次々と話を渡していき、最後の人に話をまとめさせます。すべて、自分でつくった言葉で話をさせること。



「今、集まったグループの人たちは、みんな友達です。そして、みんな話好きです。これから、このグループのメンバーでこわいお化けの話をつくっていきます。1人の人が話し始め、おもしろいところまできたら、次の人は、前の人の話を受けて話を続けていきます。次々と、話を

つないでつくっていき、最後の人がまとめます。ただし、言葉は自分のつくった言葉で話していきます。1人が欲張って余り長く話さないように。」と言って、話づくりに入っていく。子どもたちは、熱中してくると、手を使ったり、動きを入れて話をし始める。グループによって終わる時間に差があるので、早く終わったグループには、今度は各自の不思議な体験について話していくように指示する。話の内容については、変化を持たせてやらせるとよい。

3 指導上の留意点

- クラス全体が、同時に自由に話すことから始めることによって、完全に人

前を気にしなくなる。

- 自分の考えや、感情を自分の言葉で表現し、自分の言葉でもって話すことに完全に自由になるまでは、自信を育てるためにも、批判的な雰囲気をつくらぬように。
- 自分がつくり出す言葉は、最初は明確な発音ではないかもしれないが、自然に、あいまいな音からはっきりした音へと持っていくように。

トピックスピーチ（スピーチ）

1 ねらい

課題に対して、自己の感情をコントロールさせながら、想像豊かに話せるようにさせる。

2 指導の方法

子どもの日常生活の中から、テレビのチャンネル争いや番組の好き嫌い、歌手の好み、野球の優勝争い、勉強と遊び、季節についての想いなど取材して、対話させる。

- ① 2人組で、何について話すかを決めたり、1つの題で、互いに話し合うことを知らせる。
- ② 相手の話に対して意見を述べたり、反対の立場で考えを述べるようにさせる。
- ③ 平行線をたどるところでストップさせる。
- ④ できるだけ、日常の会話体で、気楽な気持ちでのびのびと話させる。
- ⑤ 指名して、みんなの前で、話させ、相互に聞き合い、感想を話し合わせる。

3 指導上の留意点

- 子どもの興味・関心の強い話題を選らぶことが、意欲を高め、興味深く活動できるものとなる。
- 好き嫌いを両者が主張するだけで、相手の内容にかかわらない会話は、短時間にストップすることになりやすいので、相手の話したものについて取り上げながら、それについてどういう気持ちだとか、理由をつけて、好き嫌いを話すように心がけさせる。

- 最初は1人が好きというわけを話し、あとから嫌いというわけを話すという段階から入っていくこともできる。
- 男子は野球選手の中から2人を取り上げ、互いに好きなところを相互に話し、もっとこうあってほしいなど、のびのびと話し合っていくこともできる。

もし〜になったら(想像・スピーチ)

1 ねらい

仮想の人物になって、想像豊かにお話をつくり、話すことを通して表現力を養う。

2 指導の方法

- ① お話に登場する人物、町長さん、村長さん、市長さん、社長さん、校長先生など各自がその人になりきって、自分の空想、考え、思っていることなど話すことについて説明する。
- ② 小グループに分れて、輪になって座り、ひとりひとり順次、思いや想像したことを話す。
- ③ 同一人物の者がいれば、途中で前者の話を受けて話させる。
話のすじがずれる場合も考えられるが、それは認め合うことにする。
- ④ 話の後で、よくわかる話、話し方、声の大きさ、内容など、気づいたことを話し合う。
- ⑤ グループの中で、みんなの前で、話す機会をもたせる。
子どもの意欲や、教師の判断などから、適当な人数で行うようにしたい。

3 指導上の留意点

- できるだけ、いろいろな人物にならせてみたい。医者、魚屋、やきいも屋など。

みんなにこんなことをしてよろこんでもらうとか、こうすれば、きっとこうなると思うなど
発想や内容を豊かにする方向で。



私が市長さんになったらこんな町にしたい。

- 短いものでも、余り話の中味に注文はつけないで、のびのびと話せるような雰囲気や場づくりが大切である。自由に話せることがまず大切である。

無人島を音であらわそう(想像・スピーチ)

1 ねらい

話のすじに合わせて、想像を働かせ、声（音）をコントロールして、無人島のようなすを表現させる。

2 指導の方法

- ① 無人島について、想像したことを話し合わせ、イメージをふくらませる。
- ② 音で表現することを説明し、どんな音が聞えるか、目をつむり、耳をすまして、音をみつけ出させる。黒板等に無人島を描き、音の出るものを記録していく。
- ③ ①②をもとにして、教師がお話を即興的につくり、それに合わせて声（音）で参加することを説明する。
- ④ 4～5人のグループ（実態に応じて変えてもよい）に分け、分担を決めさせる。
- ⑤ それぞれのグループで話し合い、声（音）を出す練習をさせる。
- ⑥ お話に合わせて、無人島の情景を声（音）で参加させる。お話は、水平線から日が登る前の静けさから、日が沈み夜が静かにふけて行く間を語り、その雰囲気が出るように参加させる。



無人島にすむ モグラ君

グループで練習させる。

- ⑦ 声（音）で表現した後、みんなで話し合い、話のイメージに合うようグループで相談させ、練習させる。
- ⑧ 再度、お話に合わせて、音で参加させ、情景を表現させる。
- ⑨ 今度は、動きを入れて、表現したらどうなるかと問いかけ、グループで練習させる。
- ⑩ 声（音）と動きで無人島の情景を表現させ、みんなで感想を話し合わせる。

- 教室の机、椅子を外に出し広い空間を確保すること。そして、無人島を教室の中央に定め、それぞれの配置につかせること。
- グループで、同じ声（音）や動きで表現するものと、それぞれが別々に想像したもので表現するものを区別させ、変化を求めさせる。
- 即興的につくった教師のお話をその場でテープに録音し、以後はそれを使うこともよい。

みんな一緒に楽しいな(劇づくり)

1 ねらい

集団で行動している場面を想定させ、身体表現を中心にしてスピーチをおり混ぜながら、大きな動きを通して、対応して動く表現力を伸ばす。

2 指導の方法

- ① 日常生活で経験したことや、想像の世界での楽しい事柄を発表させる。
「柿の木で、楽しそうに柿を食べているおさるさん一家」「遠足でお弁当をかえっこしながら食べているグループ」「魚釣り大会で魚を釣っているグループ」など。
- ② グループ分けは、自分の行きたいところへ行かせる。
- ③ グループができたなら、ほんの数分簡単に打ち合わせをさせる。この場合、準備物は不要である。
- ④ グループ毎に即興で行わせ、全部の発表が済んだら、グループの構成員はそのままとし、活動だけをチェンジする。

おさるさん一家は、楽しそうに柿の木をあちらこちらへと動き回っている。母親ざるは子ざるに、おいしそうな柿の実をもぎとってやっている。子ざるは手に持ったかきを、キョロキョロと辺りを見回しながら食べている。そして、何やら母ざるに語りかけている。父親ざるは、ゆっくりと柿の木の枝を渡り歩いている。回りの様子に安心をして、やがて、おいしそうな実をもぐと、ゆっくりと食べ始める。その回りを子ざるたちは、はしゃぎながらとび回っている。

今日は楽しい学校の魚釣り大会だ。浜辺に勢揃いしたみんなは、おもいきって遠くへおもりをとばす。あっ、釣れた、大きいぞ。リールをまく手元に力が入る。やがて、大きな魚が水際まで、たぐり寄せられてくる。最後のあがきで、大物はあちこちと逃げたり、時には飛びはね



大物がつれたぞ！

て、なかなかつかまりそうにない。砂浜に並んだみんなの様子は、どれも真剣な表情で、釣れた動作の時には、楽しそうに隣の釣り人に話しかけながら、リールをまき上げている。

待ちに待った秋の遠足、秋の遠足は教生の先生と一緒にだ。いよいよお弁当の時間がやってきた。遠くにダム・湖を見下ろしながら、教生の先生とお弁当を開く。教生の先生のおむすびを、余分に作ってきてあげたんだっけ。その分、先生にあげると、とてもうれしそうだ。お友達とも、おかずの交換をしよう。「だれが作ってくれた？」「おかあさん」「何時に起きたの？」「6時半」などと、おしゃべりしながら、大きな動作で楽しいお弁当のひとつが過ぎていく。

3 指導上の留意点

- 楽しく表現できそうな状況を、教師の方で予め決めておいて、イメージがもてるように話しながら設定してやる。
- 心を開き、自分を出しきって表現しスピーチが行われるように助言をしてやる。
- 相手の動きに対応して動けるように指導しておく。
- グループの人数が極端に多い時は、他のグループに変わるようにすすめる。
- 準備物は必要としないが、広いスペースのある場所で行うようにする。

サーカス（劇づくり）

1 ねらい

サーカスに登場するいろいろな人物を想像しながら、グループで表現できるようにさせる。音やビートリズムを加えて、表現に雰囲気をつけさせる。

2 指導の方法

- ① 「サーカスをつくろう」と呼びかけ、どんな人物や動物が登場するか話し合わせる。
- ② 話し合った人物や動物の中から、表現したり、演技してみたいものを選ぶ。
- ③ それぞれの演技を何名程度でやっていくとよいか、見当をつけさせる。
- ④ 自分のやってみたい人物を決めさせる。
- ⑤ グループが決まったところで、どんな動きや表現をすると感じがだせるか、動きの相談や実際に表現させ、練習させる。
- ⑥ 登場する順序を決め、観客と演技者の両方を演じさせる。
- ⑦ サーカスの見せ合いをする。
- ⑧ 各自の感想を話し合い、よいところをまとめさせる。

3 指導上の留意点

- サーカスに登場するものには、団長、馬、綱渡りの人、1輪車、犬使い、ライオン使いの人、芸をするアシカ、象、手品師、ピエロなど1人でやれるものと、数人で役割を決めて表現すると効果の表われるものがあるので、子どもたちと相談して決めるとよい。
- 団長は、前座でサーカス団の紹介やら、登場するものについての説明、終りの挨拶を述べるなど考えさせるとムードも高まる。
- ことばや、音、ビートリズム（ポールモーリアサウンド）など導入して、動



綱渡りをする芸人になって。

きに変化をつけたり、雰囲気をつくるとよい。

- 自分がなったものが、うまくいくように、実際に動いたり、仲間のアドバイスなど受け入れ自信を持ってやらせるようにする。
- 表現してからの意見交換や、やっている途中の助言も大いに生かしたい。

砂漠の隊商（劇づくり）

1 ねらい

熱く喝いた砂漠を想像させ、隊商のいろいろな場面や状況に合わせて人物を表現させる。

2 指導の方法

- ① 広々とかなたに広がる砂漠、オアシスのテント村、1か所だけ見えるごつごつした岩場などの情景を描かせる。
- ② ロバかラクダを連れた隊商が、熱い砂漠を汗にまみれながら、疲れた足どりで歩いている。突然、オアシスを見つけ、歓喜の表情でテント村に来て、喝いたのどをうるおしながら、商いをする。売り手と買い手のやり取りの様子、商いを終えて、次の目的地へ移動する隊商たち、夕日の沈む頃、岩場でテントを張り、食事を楽しみ眠りにつく。（あら筋を聞かせ、想像を広げる）
- ③ 数名の商人と、ロバ、ラクダを決め、他は村人となる。
- ④ 熱い砂漠の旅の様子を2人組で表現させる。歩きながらつぶやく商人。
- ⑤ 先導者が、オアシスを見つけ、仲間に告げる。「テント村がみえたぞ!」
- ⑥ 村についた隊商の動きを工夫させる。
- ⑦ 村人と商人との会話や、売買の様子を大きな表現であらわす。
- ⑧ 次の目的地へ向うため荷物をたたみ、出発する。
- ⑨ 岩場を見つけ、安心して、夕食の仕度や、休息、テント張りする商人たちの様をくふうさせる。
- ⑩ 隊商の睡眠中、山賊が出現し、テントを襲う場面を構成し、どう終わらせるか考えさせる。

3 指導上の留意点

- 子どもの興味本意の行動を生かしながら、状況場面に合わせて、ことばや表



疲れた中でやっとオアシスを見つけた隊商
る。

現をくふうさせるようにする。(疲れた足どり、汗をふき、喝いたのどをうるおす姿、村人との対話、にこにこ売る商人の姿、夕食のおいしさを全身で表わす、山賊に襲われ、逃げまどう商人と奮って闘う商人、傷つき震える両者)、勝者と敗者というものに終らせたくないものであ

カレンダーの中の世界(劇づくり)

1 ねらい

人物や動物が複数入っているカレンダーを使って、短いストーリーを語らせたり、人物や動物になりきって劇をつくらせたりして、自己を表現させる。

2 指導の方法

- ① 各自に持参させた、人物や動物の写真や絵の載っているカレンダーの中から、気に入ったものを1枚選ばせる。
- ② その中ででてくる動物や人物の数だけの人数を集めて、グループの編成をする。
- ③ グループができれば、5分間程度、相談のための時間を与えてやり、簡単なストーリーを考えさせる。
- ④ ストーリーが出来上がったグループから、カレンダーを両方から持たせて、みんなの前に立ち、カレンダーの中の人物や動物になりきらせて話をさせる。
- ⑤ ④番では満足しなくなってきたら、カレンダーを後ろに押しピンでとめさせ、スピーチを混じえながら身体表現でストーリーを展開させる。
- ⑥ 同じカレンダーを、別のグループに使わせてストーリーを作らせていくと、また、違った内容になっておもしろい場合もある。

写真1.のバックに貼付してあるカレンダーは、森の中のかわいい動物たちが、木の切株のまわりに集まっている絵である。この絵を使って、次のような楽しいストーリーが展開された。

子リスのせっちゃんが、昼すぎからどこかに出かけてしまっていてなくなったと、母リスと姉のリスが心配して、あちこちと探し回っています。

そこへ、元気なクマさんが、川に落ちておぼれていた子リスのせっちゃんを、助け出して連れてきてくれました。写真1は元気な姿



1. 子リスのせっちゃんがかえってきた！

で帰ってきた子リスを、姉リスが介抱して喜んでるところ、左側には、子リスをだっこして連れてきてくれた元気者のクマさんの、ホッとした顔も見えます。また、真中には、とてもうれしそうな母リスの笑顔ものぞいています。

写真2の場面は、名残りはつきないけれど、いよいよクマさんのお帰りです。姉リスは介抱しながら、母リスは両手をつきながら、クマさんに何度も頭を下げてお礼を述べています。



2. それではげんきでネ！

クマさんは、元気よくにこにこ手を振り、さようならといいながら立ち去っていきました。

3 指導上の留意点

- 画面の中の人物や動物に自分の気持ちを投影し、人物・動物になりきって語ったり、演じたりするように助言する。
- アドリブで語ったり演じたりすることをすすめるが、物語性のある内容でまとめるようにさせる。
- 準備物は、家で使っているカレンダーを用意させる。カレンダー以外の美しいポスターなど大きい絵や写真もよい。しかし、いずれも、バックに自然や家などのある、複数の人物や動物のいるものの方が望ましいと思われる。

サンタクロース(劇づくり)

1 ねらい

サンタクロースが、はるか遠くから町にやってくる様子を想像豊かに表現し、場面ごとに即興で表現できるようにさせる。

2 指導の方法

- ① トナカイに引かれるソリにサンタが贈り物をいっぱい積んでやってくる情景を思い浮かべさせる。
- ② 5～6名で、役割りを決めて、想像豊かに演技するための話し合いをさせる。
- ③ 場面ごとに演技させる。
 - ㊦ トナカイに引かれてやってくる場面。
 - ㊧ 町に着いて、サンタが贈り物を1軒1軒配るまでのようす。
 - ㊨ 朝、子どもが贈り物を見て、大よろこびする場面。
 - ㊩ 家中で、クリスマス会がはじまる場面。

3 指導上の留意点

- 鈴、トライアングル、ジングルベルのレコードなどを用意し雰囲気をもちあげる。
- トナカイに鈴を持たせて走らせ、サンタには袋やむちなど簡単なものを用意させるとよい。
- 椅子などを積んで煙突にみたてて演技させるとアイデアがいろいろ出て、子どもの表現意欲を誘う。
- 子どもがねているうちに贈り物が届き、朝のめざまめようす、気づいて喜ぶ子どもの表情が、見ていてとてもほほえましい。
- プレゼントの品々を子ども達で準備しておく、より具体的な演技が期待できる。



サンタがやってきた

帰り道（劇づくり）

1 ねらい

小人数のグループで即興的に短い劇をつくることを通して、臨場感に満ちた表現力を養う。

2 指導の方法

- ① 5人のグループを作らせる。
- ② 「学校から帰る途中、プラモデルを売っている店の前を通りかかりました。このあと、どうするでしょう。」と言い、おおまかな筋を2分間相談させる。
- ③ 演じていく中で即興的につけ加えたり、修正し合ったりしながら10分間ぐらいの短い劇を作らせる。
- ④ グループごとに見せ合うようにする。

生活経験として、だれもがもちあわせているので、伸び伸びと演じることができる。みんなでプラモデルをつつきながら、楽しそうに話し「最後に買って帰るグループ」「帰る途中に立ち寄るのはいけない。と忠告し、口げんかになるグループ」「また、1人が先生になって注意したり、店の人になって売りつけようとする」など、楽しく演じることができる。



3 指導上の留意点

- グループ分けは、できるだけふだんに近い感じで、本音を出させることの必要性から、いつもいっしょに帰っている友だちどうして演じさせるようにする。グループごとに見せ合うときは

ただ漠然と見るだけではなく、グループの良いところは進んで受け入れ、自分たちが演じるときに生かすように見せる。

準備物……プラモデル（車・飛行機など）

働かって素敵だな(劇づくり)

1 ねらい

いろいろな仕事の現場を想定させ、そこでのさまざまな仕事を分担して働いている人々の様子の表現を通して、まとまりのある表現力を育てる。

2 指導の方法

- ① 社会科で学習した事柄や、日常見かけたことのある工事現場などについて発表させる。「給食室のおばさん」「道路工事」「線路工事」「火事の消火活動」「交通事故現場の後仕末」など。
- ② グループ分けは、教室での学習班をベースに進めたり、その場で、活動場面に応じて希望者を集めたりして編成していく。人数に片寄りが大きい場合には、助言を与える。
- ③ グループ編成後、6～7分ほど話し合いの時間を取る。そこで大体のストーリーの流れと役割分担を決めさせる。必要に応じ、演技に使う大道具、小道具を身近な場所から持ってこさせる。
- ④ グループ毎に即興劇の発表をする。

(1) 給食室のおばさん

2つの場面に分けて、オムニバス風に演じさせる。場面1は、写真1.からも



1. 給食調理中のおばさん

うかがえるように、忙しく手を動かしながら包丁を使っている様子である。この時、次の場面を演じるグループは、横の方で待っているのがわかる。

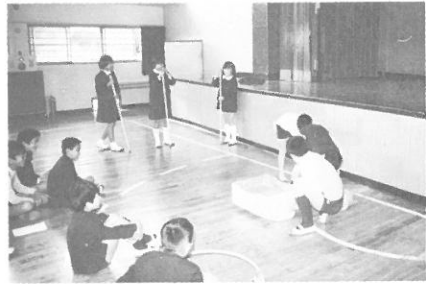
場面2は、各教室を回って、給食前の栄養指導や食べ方の指導をしているところが変わっていく。

手に持った参考資料に、時々眼をやりながら説明していたところなどは、平素の栄養士の様子をよく見ているなと思わせた。

(2) 道路工事

道路工事の様子を、ツルハシで掘り進む人と、掘り出した土や石を運ぶ人に分かれて、同時に表現している。

写真2からもわかるように、体育倉庫から持ち出したポートボールの台と、細長い棒をうまく生かして、工事中の人物になりきろうとしているのがわかる。



2. 人力で行われる道路工事

この後、土砂の運搬車に見立てた台を、重そうに引っばっていたのが印象的であった。

(3) 線路工事

(2)とよく似たテーマであったが、3つの場面をオムニバス風にまとめあげていったところが、非常に面白かった。

つまり、最初の場面は3人の女兒により、ツルハシで古い線路が掘られていく。それを別の男児3人が取り除き重たそうにしながら、新しいレールと取り替えていく。



3. 1番列車の無事通過

そして最後に、写真3の場面が登場してくる。これは取り替えた新しいレールの上を、1番列車が無事に通過し、それを見ていた工事をした人たちが、満身に喜びの気持ちを表現しているところである。

2年生の社会科の学習で見たテレビを想起したり、山陽本線の工事現場を見ていたりしたものと思われるが、それぞれの人物になりきって真に迫った表現をしているのがわかる。

(4) 1番列車の無事通過

教師も1役かわされ、火災を119番で知らせることになる。この外に、1、消防隊の隊長、2、ホースをもって消火活動をする隊員、3、建物の内側の人を助け出す隊員、4、火災現場へ向かう消防自動車に乗っている人、5、火事現場の警

警察官が登場してくる。

119番の電話を受けて消防隊の出動が開始される。けたたましいサイレン（実際はハーモニカ）の音と共に、子どもたちの演ずる消防自動車が火災現場に急行する。

到着と同時に、ビルの中に閉じ込められている人の救助活動がテキパキと開始される。写真4から



4. 救出活動

もわかるように、隊長は的確な指示をレンジャー部隊に与えている。救出が成功すると消火活動が行われ、警察官のヤジ馬の整理が笛の合図と共に進められていった。

(5) 交通事故現場の後仕末

登場してくる人物は、まず事故を起こした運転手。次に、事故の現場をはかたり、こわれた車の様子を見たり、事故を起こした人に事故の様子を聞いたりしている警察官。



5. 事故現場の様子

ストーリーは、酔っぱらった運転手が、ヒクヒクいいながら、ふらつきふらつき、事故の様子を警察官に説明しているところから始められる。写真5は、酔っぱらっているため、相手の警察官の尋問中にも、立っておれず、ひっくりかえってしまったところである。その前で、事故の様子を相手の車の人が、もう1人の警察官にくわしく説明している。その向こうでは、事故現場を写真に撮っている警察官も見える。

この後、酔いから醒めた運転手が、被害者の運転手や乗客に、口ぎたなく責められている場面となる。そして、警察官は、パトカーに加害者の運転手を乗せて警察署へ帰っていった。

このストーリーの展開では、酒酔い運転手の様子がなかなか堂に入っていたし、被害者たちが責めたてる場面も、熱がこもっていた。

3 指導の留意点

- 子どもたちがイメージとして浮かべやすい場面やテーマを、仕事の現場として設定してやる。
- 観客を意識するのではなく、できる限りその人物になりきって自己を解放して演ずるように助言を与えてやる。
- 集中力を働かせ、感覚や想像、スピーチ、身体を活用して特徴のある動きをさせることに表現の重点を置かせる。
- ひとりひとりの動きの描写を集めて、1つの内容をもった作業やストーリーにまとめさせていく。
- 作業や仕事の分担を簡単に書いたカードを、各グループに配布し、参考にさせる。
- 準備物としては、特別に用意する必要はない。室内にあるものを、それぞれ必要な物に見たてて使用していく。教室内で活動する場合は、予め、机、椅子等は室外に出しておき、広い空間を設けておくとよい。

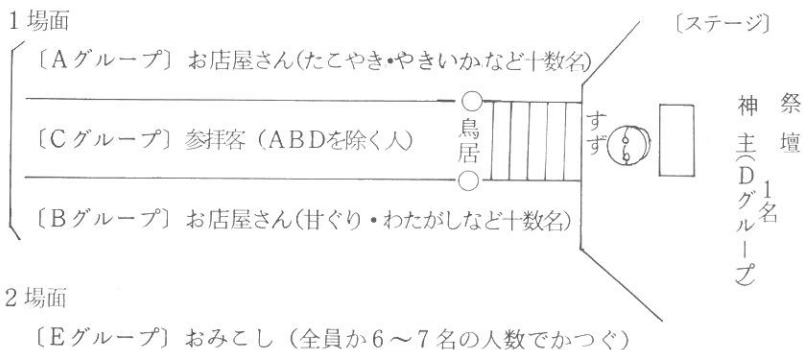
秋祭りのスケッチ（劇づくり）

1 ねらい

秋祭りの情景を想像させ、場面によってグループで分担させることによって祭りの情景を身体表現で即興的に演技させる。

2 指導の方法

- ① 身体の解放をさせ、音にあわせて動く。
- ② 目を閉じさせ秋祭りの情景を想像させ、どんな様子の場面があるか話させる。
子どもから、神主、かぐら、おみこし、参拝客、みやげ店、などが出された。そこで、神主のおはらいはどんなようすでやっているか。かぐらはどういう人達で構成されやっているか。みこしは何人位でどんなにかついでいるだろうか。みやげ店の種類から、どんなに作ったり買い込んだりしているだろうか。参拝客には、年寄り、親子、友達などいて楽しそうな表情で歩くなど、場面や人の様子についてイメージをふくらませる。
- ③ 祭りの場づくりとグループ分担。



各場の位置の決定と
各自のグループによる
役柄分担を決めさせ
る。

④ 場による情景演技をさせる。

店員の売り込み「いらっしゃい、いらっしゃい。」「さあ、冷たいジュースは
いかが。」「甘栗、おいしい甘栗でっせ。」など、親しみを持った声で呼びかける。

参拝者の動き、鈴を鳴らし、奉
納銭を投げ入れて、手を打ち、
うやうやしく礼をした所を、や
くばらいする神主さん。

ひとりひとりが、人物になり
きり、演技する。

楽しい秋祭りの雰囲気音を音や
レコードを入れて盛り上げる。



3 指導上の留意点

- 秋祭りの生活経験が子どもに乏しい場合、動きが実感を伴わないものになり易いので、具体的な手だてが必要となる。例えば、みこしをかつぐ場面で

かつぐ姿勢や動きや掛け声など、一体感を持った表現が表しにくい場合、とび箱の木枠とか、運動棒などを利用して実感をつかませる。

- このあと、全体の流れを構成し、まとめる。また、グループを交替させて演技させたりする。
- 甘栗屋、たい焼きさん、などの動きや、物を扱う手つき、品物を包む仕ぐさなどについても、ひとりひとりが、そのものになりきっているか、相互に見合って、表現の工夫などをつかませる。
- 参拝客が1度に動いてしまうと通りが混乱し易く動きや表情がつかみにくいという場合が起きるので、家族連れ、友だち同志、お年寄りなど動きが見合えるよう間を取って動くよう指示する。
- 演技のあと、村祭りをみんなで歌わせるのも、子どもにとって楽しかったようである。
- 準備物は、鈴・かんむり・ごへい・レコード（村祭りとかバックミュージックに生かせるもの）・運動棒・とび箱の木枠・マジックと西洋紙（場の設定や、演技への目あてを書く）。

あの時のあの場面（劇づくり）

1 ねらい

即興劇をつくることを通して、自己の表現能力を養うと共に、相手の動きやスピーチに対応した表現ができるようにさせ、創作の楽しみを味わわせる。

2 指導の方法

- ① 1年間の学級生活の中で、特に強く心に残っている事柄をあげさせる。
「楽しかった運動会のつばき」「悲しかった教生の先生とのお別れ会」「先生の出張中の終会」「大掃除」「かわいい1年生を迎える会」など。
- ② 子どものあげてきた事柄をもとに、グループ分けをしていく。グループ分けは、子どもの自由意志に委ねる。この際、人数が1～2人位のグループは指導して10人程度のまとまりにするとよい。
- ③ グループができあがったら、6～7分ほどの話し合いの時間を取ってやる。その中で、おおまかなストーリーと役割の分担を決めさせる。
- ④ グループ毎に即興劇の発表をする。

㊦ 悲しかった教生の先生とのお別れ会

ストーリーは、学級で行うお別れ会をテーマに展開される。これまでに度々経験しているため、スムーズに流れる。



1. 教生の先生を送る言葉の朗読

場感に欠けるが、どことなく和やかな雰囲気が漂う。

写真2は、お別れの演技である。全身を使い躍動しながら、歌いそして話している。また、ひとりひとりの表現がバラバラとならないよう、うまく対応しまとまるように考えながら動くようとしている。

大きな動作で、てきぱきと表現しているので、手前に座って

いる、主賓の教生の先生（子ども）も、この場に入りきって、楽しんでいる。

この後、教生の先生の授業風景の演技が続く。それから、今度は去っていく、教生の先生の合唱が、女子ばかりで行われる。最後に、プレゼントの贈呈が、アドリブで入ってきた。

悲しかった教生の先生とのお別れ会のテーマだったが、本当のお別れ会でないため、悲しい雰囲気はでてこなかった。けれども、子ども達が、即興で次々とストーリーを流していたにもかかわらず、まわりの子ども達を、自然に引き込んでいく内容であった。

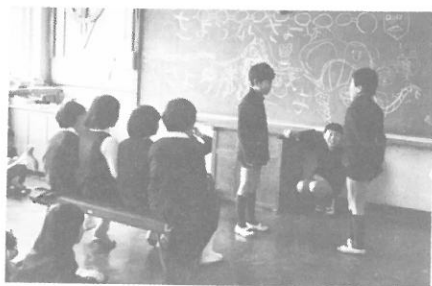
㊧ 大掃除

学期の初めや終わりの大掃除風景をとり上げている。ストーリーは仕事の

。初めのあいさつ　。送別会のための演技　。教生の先生の演技、の順に進む。

写真1は、お別れの会の開会の言葉の風景である。バックのいそいで描いた、お別れのイラストが、雰囲気づくりに1役かっている。

椅子に座っている人が、教生の先生でなく、子ども達のため、やや臨



2. 楽しかった教生の先生との休憩時間

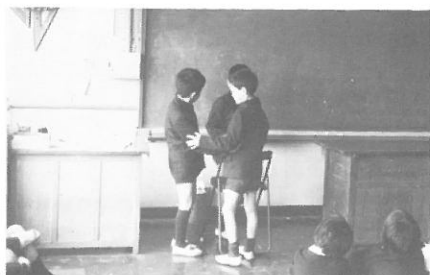
分担に従い、掃除に取りかかるが、途中、ほうきの係りがあばれ、それを、見回り中の週委員に見つかり注意されて、それから、しっかりとがんばったというものである。



3. ほうき当番の茶目っ気
るのがわかる。

写真4は、見回りにきた6年生の週委員が、指導しているところである。注意を聞きながら左側の子は「ぼくが、やめえいうたのに、やめんけえよ。」と向こう側の子どもに話している。

このような、日常生活を取り上げると、素早くその人物になり



4. 週委員の指導

りきり、身体表現やストーリーが途切れない点は良い。しかし、興に乗りすぎて、ドタバタに成り下がらないよう、指導しておくことも大切である。

㊦ かわいい1年生を迎える会

毎年、4月におこなっている、1年生を迎える会をテーマにしている。自分たちは、すでに4年生なので、迎えられた経験は、もう過ぎ去った遠い過去の感があるかも知れない。けれども、ここでは、1年生を中心にした、ストーリーを展開している。

写真5は、6年生の自伸会会長が、挨拶をしているところである。後ろには、1年生の面倒を見てやっている。6年生のお姉さんの姿もみえる。

1年生になっている子どもたちの中には、入学して間もない様子を、何とか表現しようと、がんばっている子どももいる。

初めの礼をしている6年生の態度にも、どことなく決まっていって会長になりきろうとしている雰囲気がかうかがえる。

まわりで見ている学級の子も達には、まだ緊張した雰囲気がただよっている。



5. 初めの会長のあいさつ

写真6は、1年生の演技である。みんなの演技に対する、お礼の歌「ちょうちょ」を歌っている。指揮者は、1年生の担任の先生だが落ち着いて、子どもの表情を見ながら、指揮をとっている。歌っている1年生の方は、緊張気味に、直立不動の子もおれば、キョロキョロと脇見をしている子もいる。



6. 1年生のお礼の歌

右側の椅子に座っている、自伸会役員の女子や、後ろの方で立っている世話係りも、どことなく、ほっとした様子にみえる。この後、女子役員の終わりの挨拶によりしめくくられた。

3 指導上の留意点

- 取り上げる事柄は、表現のイメージが浮びやすいもの、印象深いもの、さらに、10人程度は人数を必要とするものが望ましい。
- 活動は自己を解放し、その人物や場面になりきらせるようにすることが大切である。けれども、あくまでも演技としてやっているという、自覚を促す助言を忘れると、雰囲気を壊すドタバタ劇になり下がってしまうだろう。
- 即興性を重視するとともに、集中、感覚、想像、スピーチ、身体表現の総合性も重視した、事前の指導が必要である。
- 役割分担では、全員が必ず話すとか、表情豊かに表現するといった活動が、うまく引き出せるように、てきぱきと、話し合いをさせる。

- この活動は、自己解放のできる学級の雰囲気ができ、㊦で述べた、総合性の中味に当たるものの基礎訓練ができている方が、やりやすい。だから、学年の後半に取り上げる方がよいと思われる。
- 予め用意しておく準備物は必要としない。ただ、教室内をゆったりとるため、机をだし空間を広くとっておく。また、ほうきや椅子などは、手近にあるので、子どもの方で適宜用意してくる。
- 見せ合う時、見る側の態度として、批判や嘲笑は絶対にしないように注意を与え、守らせる。