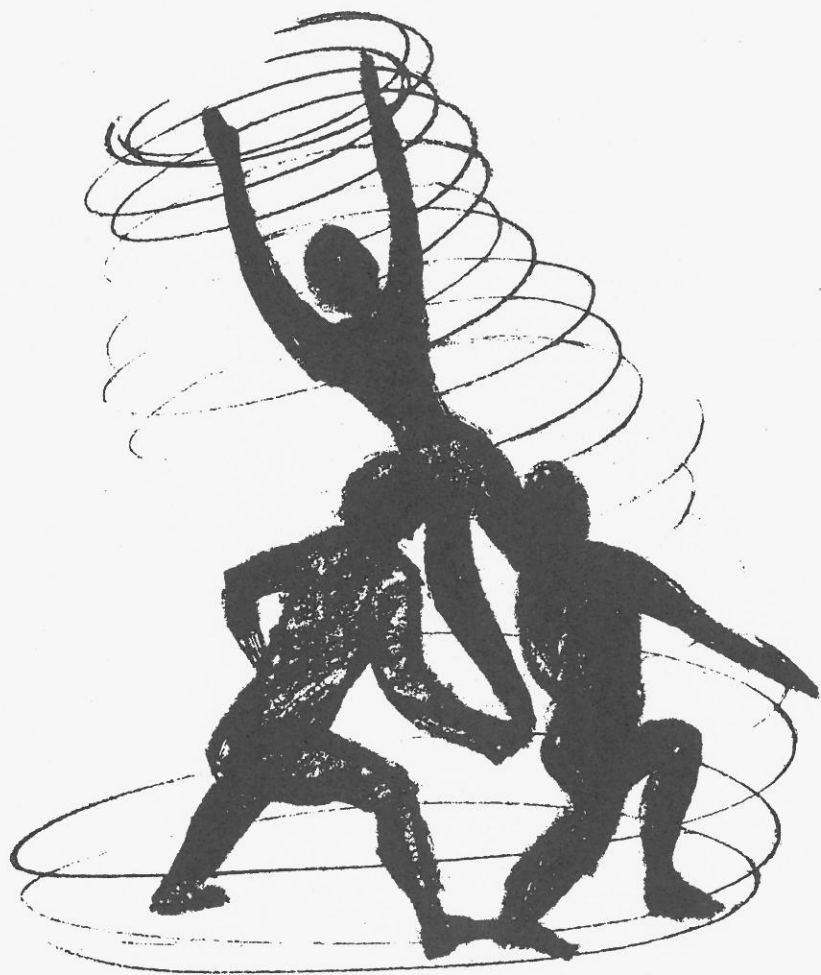


高 学 年 編





鏡 遊 び (集 中)

1 ね ら い

他の人を意識し、行動や表情、心の動きなどを即興的に感じとることができるようにさせ、集中力を高める。

2 指導の方法と観察

- ① 2人組を作らせる。



(A) (B)

互いに向き合いリラックスして待つ。

2人を仮に(A)(B)とする。

(A) 鏡の前に立った人

(B) 鏡にうつった人

- ② 静かな曲をかけ、Aにゆっくり動作をさせる。Bは同時にそれについて動く。

手をあげたり、下げたり、まわしたり、目もそれにつける。

- ③ 交代して行わせる。
④ どちらともなく行わせる。

3 指導上の留意点

曲は、静かで夢の世界へさそわれるような感じがよい。

動作はできるだけゆっくり、相手と見えない糸でつながっている感じをとらえさせる。



鏡 遊 び

新しい2人組をつくり、相手をかえて行わせる。

他の学習を行う時、少しずつ入れて度々行うとよい。

音あて遊び（集中）

1 ねらい

いろいろな音をききわけたり、音あて遊びをすることを通し、集中力を養う。

2 指導の方法

- ① 静かに目を閉じ、いろいろな場所から聞こえてくる音を聴こう。
 - ア. 校舎の外から聞こえてくる音を集めてみよう。
 - イ. 校舎の中からの音を集めてみよう。
 - ウ. 教室の中の音をさがしてみよう。
- ② いろんな音がありますが、1つ1つなんの音が区別してみよう。
- ③ 校舎の外の音のうち、どれか1つの音だけに注意を向けよう。自動車の音なら、聞こえ始めて聞こえなくなるまで音を追跡すること。
- ④ 次にいろいろな音を出すので、なんの音があてよう。
- ⑤ いくつかの音を続けて出すのでよく聴いていて、なんの音がはっきり聴き分けよう。

3 指導上の留意点

①～③は短時間（15秒～30秒）で、何回かくり返すのがよい。

聴いた音について、みんなで、あるいは隣り同志で話し合わせることは、集中力の不足している者にとって助けとなる。しかし、この段階を競争の形にしておこなうことは、緊張感を強めてマイナスとなる。

なわのないなわとび（集中・身体）

1 ねらい

跳び縄を想像し、感じながら縄跳びをすることにより、想像したものをおるよう感じて、それに合わせて身体をリズムカルに動かすことができるように

させる。

2 指導の方法と実際

- ① ひとりひとりが、架空の跳び縄を持っていることを感じる。(短縄)
- ② その縄の感じを大切にしながら、縄跳びを続ける。リズムカルに跳ぶ。
- ③ 慣れてくると、跳び方に工夫をさせ、変化をもたせるとよい。
 - a 一回旋二跳躍 b 二回旋一跳躍 c 一回旋一跳躍で足を前に上げる
 - d 交叉跳び e 縄を回す速さを変化させて など。
- ④ 5～10人くらいが、架空の長縄で行う。
 - 2人が縄を回す役になり、他の者が跳ぶ。様々な跳び方で楽しむ。
 - a 次々と跳んでは出る b 次々とはいついつ人数を増しながら跳ぶ
 - c 一度にみんながはいつ跳ぶ d ジャンケンをする など。

3 指導上の留意点

リズムカルに行うことが大切である。このため、慣れていない初期の段階では、リズム太鼓などでリズムをとってやるとやりやすい。

長縄跳びでは、跳んでいる者が縄にかかるかどうかを、縄を回す者が見て、かかるとやり直す。

準備物……リズム太鼓、タンバリンなど



長なわとび

うるさいぞ(集中)

1 ねらい

人が話しかけるのを無視して本読みをすることを通して、周りに気をとられることなく、一つのことに集中する力を養う。

2 指導の方法

- ① 2人組をつくってすわる。

- ② ひとりが本を黙読し、他のひとりが、本を読んでいる者に何かと話しかけ続ける。読み手は、それを無視して本を読み続ける。
- ③ 読み終わったら（最初の頃は2～3分で打ち切る）本を読んでいた者は、相手に本の内容を伝える。話しかけていた者はそれを聞き、本の内容を正しく読みとっているかチェックする。
- ④ 2人は立場を交代する。

話しかける方の者は、ともすれば声が大きくなりがちである。無視して読み続ける者のうち、集中しにくい者は、読んだ内容が非常に少なく終わってしまったりあいまいであったりする。

3 指導上の留意点

話しかける者は、耳元でどなりたりしない。また、相手の体に触れたりしない。相手の興味をひくように工夫して話しかける。本を読む者は、耳を塞いだり逃げたりしない。本については、最初は内容のやさしいものがよい。



準備物……新聞

物語や論説文などの本。

「あのねえ、ほくねえ」「……………」

後追い朗読（集中・スピーチ）

1 ねらい

朗読や語りのあとを追って口まねをさせることにより、声を出すことに慣れさせ、ことばのリズムや表情など言い回しに気をつけながら読んだり、言ったりすることができるようにさせる。

2 指導の方法

- ① 指導者あるいはレコードなどの朗読や語りを聞いて、話の内容や雰囲気をつかむ。
- ② 再度同じものを聞き、その朗読の流れに一呼吸遅れながら、言い方をでき

るだけまねて口誦する。

3 指導上の留意点

大きな声で言うと言が朗読が聞こえなくなるので、あまり大きな声を出させないよう配慮する。

準備物……レコード、カセットテープ

お話玉手箱、宇野重吉の語り聞かせシリーズ、
山本安英の朗読

猫のひなたぼっこ（身体のコントロール）

1 ねらい

体の部分や全身の筋肉を緊張させたりくつろがせたりすることにより、心身の解放をはかる。

2 指導上の方法

① 子どもたち一人一人に、自分が猫だと想像させる。



「ああ、いい気持ち」

② 「あなたは、暖い日なたで眠ろうとしています。息をゆっくりはきながら、筋肉をゆるめ、床の上でうたたねを楽しみなさい。」

③ 「目をさますと、庭にスズメが来ています。こっそりしのび寄ってつかまえよう。」

④ 「残念ながら、スズメはにがしてしまいました。また、ゆっくり日なたぼっこにかかりましょう。」

3 指導上の留意点

場所を自由に使い、思い思いの姿で日なたぼっこをさせる。この場合、教師は、児童の様子を観察しながら、十分身体をリラックスできるよう、ゆっくり、猫の日なたぼっこのイメージを話してやるとよい。

スズメをねらう場面では、全神経を一点に集中させるように指導することが

だいじである。

種の一生（身体のコントロール）

1 ねらい

そのものになりきり、それを身体表現することを通して、集中力・緊張と解放の感じを身につけさせる。

2 指導の方法と実際

- ① 自由隊形で、場所一ぱいに広がらせ、床にはいつくばらせ、目をつむらせる。

T「これから先生がゆっくりお話をしますから、それをよく聞いて身体で表していきましょう。」

と指示する。

- ② 種→成長→土への過程を情景を加えながらゆっくり話をし、自分なりに自由に身体表現をさせる。

・目をつむったまま行わせる。(他を意識させないため)

④ T「みなさんは、いろいろな植物の種子です。大きいのも小さいのもあります。」

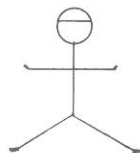
P（はいつくばっていた姿勢を、大の字にしたり、小さくまるくなったり、自由にかえる。）



小さく丸く



ながーい



大の字(大きい)

T「芽を出すのにちょうどよい季節になりました。水をいっぱい吸い、種も大きくふくらみました。」

P（背を上げたり、横に手をのばしたりして大きくふくらんだ感じを表す。）

T「土の中から、ほんの少し芽を出しました、まだちょっと寒いな。」

P（指先、ひじ、足先を上へもち上げては、さっとひっこめる。また出そうとする。）

T「こんどは大丈夫かな。あゝあたゝかい。葉が1枚、また1枚、根も下へ下へどんどん伸びる。」

P（だんだん身体全体を上へ伸ばしたり横へのばしたり、床をはったりする。）

T「どんどん伸びて、何枚も何枚も葉がつき、枝をはり、花が1つ2つまた1つ……満開。」

T「やがて葉が落ちはじめました。1枚、また1枚、風が吹いてばらばら。」

P（葉になり、上から下へとんだりころがったり）

T「枝が枯れ、くきも枯れ、とうとう土の中にかえりました。」

P（だんだん力を抜き、床にくずれるようにしゃがみ、再びはいつくばって身体を小さくする。）

③ 目をあけさせ、気持ちよく行えたかどうか表情をみる。



土の中で芽を出す準備を



皮を破って芽がでできました

3 指導上の留意点

1回だけで終わらず、2～3回繰返し行わせ、そのものになりきった時の心情を味わわせる。

よい、悪いはない。自分なりに、大きく、ダイナミックに表せればよい。

指導者があらかじめ話を考えておくことはいうまでもないが、児童の動きの様子をみつゝ、動きやすいようにことばを入れることが大切である。

氷の彫刻と日光（身体のコントロール）

1 ねらい

身体を緊張・解放することを通して、集中力と身体のコントロールを養う。

2 指導の方法

- ① 合図により、からだを自由に動かす。— タンバリンまたはレコードのリズムに合わせ、からだ全体を動かすようにさせる。初期の段階では他人を気にして動きが小さくなるので、目をつぶって動くことを指示する。「体液が髪の毛の先まで動くようしっかり体を動かそう。」
- ② 合図があったらそのままの形で静止する。— どんなみっともないかっこうでもいいから、合図があったらパッととまろう。
- ③ こんどはスローモーションで動いてみよう。合図があったら、同じようにそのままの形で静止するように。
- ④ さあ、こんどはとてもはげしい動きでからだのすべての部分を動かそう。
— 合図で静止

- ⑤ ④で静止したままの状態から、「さあ、みんな1人ずつ氷の魂です。カチンカチンに氷りついています。太陽が真上から照らしています。すごい暑さでみんなを照りつけ、氷を真上から溶かしていきます。みんなが床の上の水留りに変わってしまうまで、ゆっくりと……。



だんだん溶けて水たまりとなる

集中が十分おこなわれない段階では、氷が水留りになるまで非常に短時間で行われるが、だんだん集中できるようになると、氷が日に照らされて細い先の方からだんだん溶けていく様子が時間をもって表現されるようになる。

3 指導上の留意点

①～④において、動作を始める合図と静止する合図をはっきり決めておく。身体全部を動かすよう、「体液がからだ全体を右に左に、上に下に、髪の毛の先から、足の指の先まで動くように」などの指示をするとよい。

他人を気にさせないために、目をつむらすことがだいじである。

レコードを聴いて（想像）

1 ねらい

曲を聴いて、それから受けるイメージを自由に描かせることにより、情景などの想像力を養う。

2 指導の方法

① リラックスした姿勢で目をつむり、心を落ち着かせる。

② 曲を聞き、自由に情景場面などを思い描かせる。

「今からかける曲を聴いて、どんな情景が浮かぶでしょう。曲を聴きながら、想像してみましょう。」

③ 想像したことを出し合い、友だちの想像したものを、曲を聴きながら想像してみる。

「A君の想像したものを、みんなで曲を聴きながら思い描いてみよう。そういわれれば、そうとも思えるなって感じられるかな。」

「カモメのジョナサン」のオリジナルサウンドトラック盤のLPの中のプロローグを聞かせ、情景を自由に想像させてみた。

A女……「サンゴ礁の海の中、小さな魚がいっぱい泳いでいる。そこへ大きな魚がスーッと泳いでくると、小さな魚の群が一瞬サッと散る。でも、またすぐもとどおりの群になって泳ぐ。時おり太陽の光がキラキラゆれる。」

B男……「長い冬が終わり春になる頃、太陽がまぶしく光り、鳥は空を飛び動物たちがかけ回る。そこは美しい山にかこまれ、広い緑いっぱい野原である。山にはまだ雪が残り光があたってとてもきれいだ。そんな景色を野原のまん中でねころがってみている。」

3 指導上の留意点

子どもの実態に応じて、曲を2～3回繰り返して聴かせるとイメージを持たせやすい。

話を出させる時、2人組をつくっておいて、互いに出させると抵抗が少ない。この場合は、誰がどんな話をしているか素早く聞いてまわり、ユニークな想像をとりあげ、全体へ話させる。

また、初期の段階では、いつ、どこで、誰が、どんなにを示すのも、想像を促す一助となる。

曲については、はじめはゆったりとした曲がイメージをもたせやすいようである。

準備物……レコード 「カモメのジョナサン」
「貝がらの夢」

吹き出し遊び（想像）

1 ねらい

絵や写真の人物や動物は何をしゃべっているか自由に想像して、自分のことばで話すことにより、想像力を養う。

2 指導の方法

- ① 1枚の絵（レコードのジャケット、カレンダー、写真でもよい）を見せ、その絵の中の人物（動物・人形）が何を考え、どんなことを話すか想像させ、そのものになったつもりで1言しゃべる。

紙芝居、「金色の魚」の一場面の絵をみせ、漁師と魚の会話をつくらせた。

右の絵をみせ、漁師と魚の会話をつくらせた。

例1.（女子）

魚「やあ、この前ぼくをつり
そこなったおじさん、こ
んなところで何している
の。」

男「魚をつりながらいねむり



金色の魚の一場面

してしまってねえ。船が流されてしまったんだよ」

例2. (男子)

男「おーい、ここで、魚のよくつれるところ知らんかね」

魚「なんとまあずうずうしい。知ってても教えないよ。」

3 指導上の留意点

絵や写真は複雑なものより単純なものの方が、多様な想像ができてよい。各自自由に想像させるのであるから、良い悪いを問うてはならない。

準備物……絵（動物のカレンダー、紙芝居の一場、レコードのジャケットなど）、ポスター、写真。

ジェスチャー遊び（想像）

1 ねらい

あるものをもとに想像し、何かに見たてて動物をつくることにより、想像力と身体表現の力を養う。

2 指導の方法

- ① みんなの前に椅子を一つ置く。
- ② 椅子を何かに見たて、それを使って無言で動作をする。
- ③ 何に見たてているか、他の者があてる。
- ④ ひとつがあたると次の人が出て別の動作をするというように、次々と続けていく。

折りたたみ式の個人用椅子の例では、子どもたちは、次のようなものに見たてていった。

・うばぐるま・スケート・鏡台・駅弁売り・勉強机・フィゴ・荷車……

3 指導上の留意点

最初は、みんなが考えを持つ時間をとる。そして、順番に出させていく。次第にフリーにし、考えが浮かんだ者から次々と出させるようにするとよい。

一度出たアイデアは二度と使わない。

全体で幾つ出るか数えさせたり、グループ対抗にすると意欲を湧かす。

材料については、身のまわりのものが手軽に使える。

例えば、バケツ、鉛筆入れ、ほうきなど。

大きさ、形、材質などの変化をもたせるとよい。



乳母車と駅弁売り

物と語ろう（想像）

1 ねらい

身近にある物体を見つめ、その物が話すものと想像し、そのものになりきって表現させる。

2 指導の方法

- ① 教室の中の何か1つの物（机、時計、黒板等）を決め、その物といろいろ話をする。
- ② 自分の話しかけたことに、相手も答えて、いろいろな対話ができるようにする。
- ③ 話したことをノートに書きとめておき、発表する。

例 「机君、このきずどうしたんだい。」

「これはね、去年の5年生のA君が、コンパスでいたずらしてできたんだ。」

「いたかったろう。」

「うん、A君にやめてくれてって何度も言ったんだけど、聞こえないだもん。」

「そんなとき、体をゆすって先生を呼ばばいいのに。」

「あっ、そうか、そういう手があったんだ。」



3 指導上の留意点

自分の気持ちを素直に出させるため、基本練習として、仲良しの2人組で、いろいろな話（テレビのこと、遊びのこと、学校生活のことなど）をさせておくといよい。

ふざけたような話もでてくるが、批判はしない。多くの話を聞くうちに、良いもの悪いものがわかってくるものである。

すてきな彫刻（身体表現）

1 ねらい

身体各部位を自由に動かし、自分の想像を表現する能力を養う。

2 指導の方法

① ひとりで自由な位置に広がらせ、合図により、自分の好きなもののポーズをとらせる。（動物・植物・人間・乗り物・おもちゃ……何でもよい。）

次の合図で、前よりちがったポーズをとらせる。

T「私が合図したら、身体を思いきり元気よく動かしなさい。そしてどんなすてきなものになりたいか考えられるだけ考えなさい。次に、合図したらとまると同時に、そのものになりなさい。」と指示をする。

太鼓などでトントントントンとリズムをとり、ドドンと強く打ち鳴らすと同時に、ポーズをつくってとまる。

④ゴジラ、ピエロ、考える人

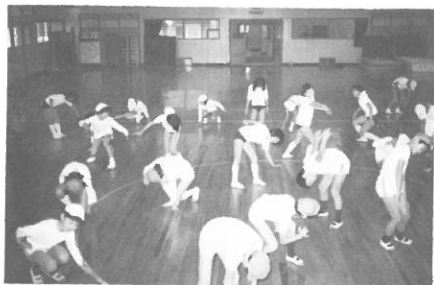
再びリズムをとりながら合図をする。前とはちがったポーズをする。

② 2人組を作り、彫刻のあてっこをさせる。

1人は見る人、1人は①の方法でポーズをする。見ていた人は何の彫刻だったかをあてる。

交代して行き、あて合う。

何回か繰返して行く。



- ③ 5～6人のグループをつくり、その中のひとりを観察者とする。観察者以外の者は、表現したい彫像を相談して決め、それぞれが各部分を受けもち、彫像を表現する。そして、待機していた観察者を呼び、何の像かあてさせる。グループの全員が観察者となるよう、次々と交代していく。

3 指導上の留意点

走ったり、とんだり、自由に動く間を入れることは、何の彫刻になろうかと考える間をもたせることである。全員が何かになれそうだという間をみはからって、静止の合図を出す。また、自由に動く時には、何かの音・リズムを与えることがリラックスして動きやすい。



乳しぼり

群像をつくる場合は、最初の段階では、表現する彫像のどの部分を受け持つのかを話し合っておくことが、表現への見通しをもたせることになる。しかし、慣れてくると、観察者の前で即興的につくりあげることも可能になる。

表現する内容については、動きのない形だけのものがやさしく、続いて動きのあるものへと、幅広く工夫させるとよい。

生きている彫刻（身体表現）

1 ねらい

ひとつの筋をもった話の場面場面を、グループでまとまった群像の彫刻として表現することにより、身体による表現の能力を養う。

2 指導の方法

- ① 「マラソン選手」「野球のすべりこみ」等、いろいろな彫刻を一人一人に作らせる。
- ② 二人組で、「けんか」「すもう」等のポーズを、更に6、7人のグループで「玉入れ」「交通事故」等の題で、まとまった群像の彫刻を作らせる。

- ③ ①、②の基本練習の後、お話の筋に合わせてその場面に合った群像ポーズを4つか5つ作り、何回も練習しておく。そして、お話に合わせて、次々とポーズをかえていく。

〔例〕 むかし話 浦島太郎

Aのポーズ

近辺で浦島太郎が、亀を助け
ている場面

Bのポーズ

龍宮で、おとひめの歓迎をう
け、魚たちの踊りを見ている
場面。

Cのポーズ

玉手箱をもらって、龍宮をさる場面。

Dのポーズ

元の浜辺で、玉手箱を開いて、老人になる場面。

どの場面にも、5人なり6人のグループのみんなが出る。だから場面によ
って、役は次々と変わっていく。



A の ポーズ

3 指導上の留意点

グループで群像として次々に表現していくのであるから、場面転換のはっきりしたお話、登場人物が多様に想像できるお話を用意することがだいじである。



B の ポーズ

動作を大きくすること、顔の表情、指の先にいたるまでその彫像になりきることを指導する。

また、お話に合わせてだけでなく、歌の歌詞に合わせてポーズを変えていく方法もおもしろい。その場合、

歌詞の1番、2番に合わせてポーズを決めておき、1番から2番に移っていき
るとき、ポーズを変化させていく。

ロボットの掃除（身体表現）

1 ねらい

ロボットの動きを想像し、ロボットになったつもりでいろいろな動作を身体表現させる。

2 指導の方法

- ① ロボットの動きについて話し合っ、イメージをもち、実際に動いてみる。
- ② 二人一組になって、一人はロボットに、もう一人は操縦者となってロボットを動かす。交代しながら。
- ③ 「ロボットの掃除」ということで、操縦者は口でロボットを誘導し、ロボットは命令通り動く。
- ④ 掃除が済んだら、「ロボットのダンスパーティーを開こう」と曲に合わせて自由に踊らせる。



机をもち上げて、前に運びなさい

3 指導上の留意点

ロボットの動きはぎこちないため、小さくなりがちであるので、大きく拡大して動くよう指導する。

人間に戻ったり、またロボットになって動いたりさせることにより、動きの多様化が期待できる。

踊る場合の曲

は、楽しく、リズムカルで、多少コミカルなものがよい。

準備物……レコード（サウスポー・UFO）



ロボットになったつもりで踊っている。手がのびたまま踊る子、足が動かないで手だけで踊る子。手も足も動かないで首だけで踊る子などがみられる。

ストーリー・プレー（身体表現）

1 ねらい

お話の筋に合わせて場面場面を身体で表現することを通して、想像力や身体での表現力を養う。

2 指導の方法

- ① 教師の話すお話に合わせてその内容を動作で表現させる。

「おじいさんは木を切る道具を背中に背負い、山に登って行きました。木を切る場所についたおじいさんは、一生懸命木を切りはじめました。しばらく働いた後、ひと休みするため、そばの切り株に腰をおろし、腰の手ぬぐいで汗をふいていました。すると、ポツリ、ポツリ冷たいものが落ちてきました。雨かなと空を見上げているうちに、急にザーッと雨が降りだしました。おじいさんはあわててそばのほこらにげ込みました。ほこらの中でほっと一息、雨のやむのを待っていたおじいさんは、穴の奥の方で何やら音がしているのに気がつきました。ありゃ、これは不思議だ。いったいなんだろう。おじいさんは音のする方に、そろりそろりと進んでいきました。しばらく行くと、その音は何やら話し声のようになり、ポツンと明りが見えてきたではありませんか。岩のかげからよく目をこらして明りの所をみると、なんと鬼たちがたのしそうにおどりをおどっているではありませんか。」

例えばこのようなお話をして、お話を身体で表現していくのである。

- ② 一回演じた後、うまく動けたか、どんな点に注意したらよいかなど話し合い、二回目からは、動作だけでなく、せりふも入れて演じる。こうすると、動きがぐんと大きくなり、表現のし方にも、真実味が増してくる。



- ③ 最後に、班ごとの見せ合いにより、表現の良かった点を出し

おや、雨だ。

合い、自分の表現力を高めていくようにさせる。

- ④ また、この続きのお話を班ごとに自由につくらせ、今度は役を分担して、語りも子どもたちで決め、自主的に表現活動ができるようにすると、子どもたちの意欲は一層もり上がる。



鬼はおじいさんの踊りがたいへんじょうずなのをみて大喜びしました。

おじいさんのおどり

3 指導上の留意点

一人一人が思うままに、お話の内容を表現していく方法と、班でお話に出てくる人物を分担して表現する方法とがあるが、いずれにしても、動作化し易い場面を多く含んだお話を用意しておく必要がある。

教師は、お話をする場合、子どもの表現を見ながら、ゆっくりと、あるときは区切って間を置きながら話していくことがだいじである。

準備物……お話（狼と七匹の子山羊などもおもしろい）

やあ、こんにちは（スピーチ）

1 ねらい

場面を設定することにより、自分をその中に置き、のびのびと大きな声を出させ、身心を解放することができるようにさせる。

2 指導の方法

- ① 2人組になり、約10メートル離れて立つ。
- ② 場面設定を行う。

大きなデパートの中である。6台のエスカレーターが横に並んで動いている。3台は上りで、2人組のうちのひとりが一ばんはしこの上りのエスカレーターに乗っている。他のひとりが一ばんはしこの下りのエスカレーターに乗っている。両方とも丁度真中のあたりで気がつき、上に乗っている者は階段を降りるようにし、下に乗っている者は上るように歩

きながら同じ位置を保とうとしている。2人は久しぶりに出合ったので、そうしながら2分くらい話をする。デパートの中には音楽がにぎやかにかかっているので小さい声では相手に聞こえない。

- ③ このような状況の中で互いに大声で話をさせる。

レコードをかけていて10メートル離れているので、子どもたちは身体を動かしながら（足ふみしながら）大声で話をした。

- ④ その後、2人がどんな話をしたか、よく聞こえたかなど、確認をする。

3 指導上の留意点

- デパートのにぎやかな雰囲気を十分想起させることが大切である。
- 二人の間は10mくらいはなす。
- 準備物……にぎやかなレコード（初冬の場合はジングルベルのレコードがよい）

反対が好き（スピーチ）

1 ねらい

自分の考えや感情を自分のことばで自信を持って表現したり、他人の話を喜んで聞く能力を養う。

2 指導の方法

- ① ひとりひとりが同時に声を出して自由に話す。— 声を出すことの練習としておこなう。スポーツの実況放送のアナウンスであるとか、店の売りこみであるとか場面を設定すると声を出し易い。
- ② 二人一組で、A、Bが対立する状況場面を設定し、話す練習をする。
- a. AとBはテレビのどの番組を見るか話している。Aは野球を見たいし、Bはドラマを見ると決めている。
 - b. 休日にAは海辺へ行こうと思ひ、Bは山がいいと思う。
 - c. 野球でAは広島が優勝すると思ひ、Bは巨人が優勝すると思ひ。
 - d. Aは給食がいいと言ひ、Bは弁当の方がいいと言ひ。
 - e. Aは空とぶ円盤が存在すると思ひ、Bは存在しないと思ひ。
など、いろいろなトピックを用意しておくといひ。

- ③ A：Bが交代したり、ペアの相手を替えて、できるだけ多くの人と自由に話し合えるようにする。また、三人組でやるのもよい。しかし、その場合はCの立場を新しく設定する。

自由に話してごらんと言うと、初めは何を話していいかとまどいことが発せられない者が多い。しかし、「水泳競技の実況放送をしてみよう」とか、「魚屋の売りこみをやろう」とか、いろいろな場面を与えることにより、だんだん大きな声でスムーズに話せるようになる。



給食派と弁当派の争い

対立した状況場面を設定しての話し合いでは、最初は遠慮がちに話しているが、回を重ねるにつれ、身ぶり手ぶりも混えて、真剣に、時には必死に相手を読みまかそうと大声をあげてしゃべれるようになる。

3 指導上の留意点

①の初期の段階では、レコードをかけるなりして、「変な静けさ」を無くすことが、子どもたちを楽に話せるようにしていく。また、興奮しすぎて、全体で出す音が大きくなりすぎた場合は、タンバリンなどの合図で活動をストップさせ、静かに話さねばならないことを説明する。例えば、そばに赤ん坊が眠っている等の状況をつくると楽にそれができるようになる。

②では、ペアの相手をかえてできるだけたくさんの人と自由に話せるようになるのがよいが、初めのうちは、仲のよい相手と組んでやるのが、自信をもって話せるようになるためにはよい。

また同じことを長く続けない。子どもたちの反応をよく観察しており、話かとぎれたなと感じたらすぐ活動を中止し、新しい場面に移るなどの処置をとることがたいせつである。

準備物……タンバリン、レコード

アフレコ遊び（スピーチ）

1 ねらい

パントマイムとせりふづくりを組み合わせた遊びを通して、からだやことばでのびのびと表現する力を養う。

2 指導の方法

- ① 5～6人のグループをつくる。まず、AとBのグループが行い、あとのグループは観客となる。
- ② 教師がAグループに簡単なパントマイムをするように指示する。この場合、物語や童話、昔話などを提示して、それをさせるとよい。
- ③ Aグループの人は、相談をして、その話の内容を、人数でどのように分担するか決める。
- ④ Aグループは、その話をパントマイムで演じる。
- ⑤ Bグループは、1度、Aグループの演技を見る。そして、だれがどこを受けもつか相談する。
- ⑥ そこで、もう一度、Aにパントマイムを演じてもらい、Bはそれぞれの役ごとに適当にせりふをつけていく。



舌切りスズメの1シーン

じているかわかっていることが多い。

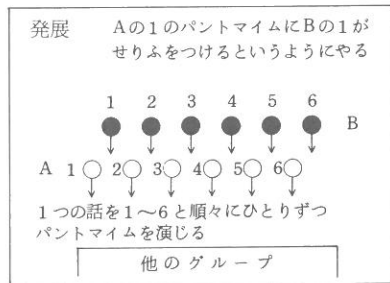
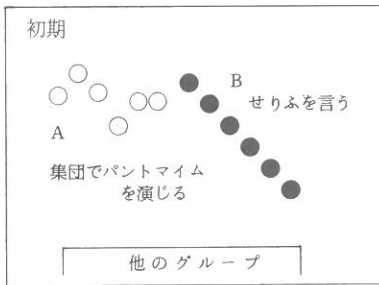
慣れてくると、パントマイムを演じるAグループのひとりひとりが1シーンを受けもって順番に演じていく。Bグループの人は、Aのひとりひとりに1対1について、自分の相手が演じるパントマイムにせりふをつけていく。従っ

- ⑦ 各グループが交代で、順々にパントマイムを演じる側とせりふをつける側とを両方行う。

初期の段階では、Aグループ全員で、一つのストーリーの各場面を次々とパントマイムで表現し、各場面ごとにBグループの人がひとりずつ交代でせりふをいうようにさせる。

この方式では、Bの人にAが何を演

て、Aグループの演じたものとBのセリフの内容が全く違うこともあるわけで、そこがおもしろさとなる。



そして、観ていた人がおしまいに、何の話かあてる。

3 指導上の留意点

教師の方から提示する話は、みんながよく知っているものがよい。

「発展の段階」の指導では、パントマイムをするグループが人数だけの場面の配分をうまくやるのがコツである。

店頭売場（スピーチ）

1 ねらい

即興的に話をつくり、はっきりと大きな声で他の人にそれを伝える能力を養う。

2 指導の方法

① 店頭で、品物を売っている様子、買っている様子を話させる。

（ 売る人 — 何とかして買わせようと、大声を出して品物の特徴やよいところ、安さを話し、今が買いどきという気持ちで。

買う人 — 疑いの目、買おうか、買うとすれば少しでも得をしたい。ということがわかるように身振り手振りでやってみせる。

自分もやりたいという気持ちにさそう。

説明を聞きながら方法を知り、どんな品物を売りたいかを考える。

② どんな売り場があるか出し合わせる。

魚、果物、野菜、おもちゃ、スポーツの道具、靴、花など、思いつくものを出す。(板書する)

自分は何をするか2~3決める。

③ 2人組をつくり、売り手と買い手に分かれ、実際に行う。

売る人「えー、おいしいおいし

いぶどうだよ。産地直送。安いよ。買った買った！」

客 「ほんとうかしら。おいしいの？ ちょっと古いよね。」

売る人「いえ、今朝来たばかりですよ。車にゆられて



かってください かってください

ね。こんなに安いことはないよ。半ねだよ……」

思い思いのことをいって、買わせようとしたり、何とかねぎって、ちょっとでも安く買おうとしたりする。

交代して行く。

④ 反省させる。

どうして買われたのだろうか。なぜ買わなかったのだろうかを反省する。

「あの時、あんまり安くしすぎたから信用できなくて……」などと具体的に思い起こしながら反省する。

3 指導上の留意点

他のグループを意識しなくてよいような場所(体育館など)で行わせる。

思い切り大声を出させる。いろいろ動きを加え、自分でしっかり出させる。

どちらの立場の者も、同じことについては二度と繰り返さないということを約束しておく。

発表として、売り手、買い手のキャラクターを設定して行うとよい。

(例) 内気な客と怒りっぽい客

短気な客とのんびりした売り手

準備物……台として使える物(机、空箱など)

棒、レコード

つるときつねの招待（スピーチ）

1 ねらい

イソップ童話「つるときつねの招待」をもとに、相手を困らせる場を入れて、即興的に会話ができるようにさせる。

2 指導の方法

- ① 「つるときつねの招待」の話のアウトラインを話して聞かせ、きつねがつるを困らせ、つるはきつねにそれとなくし返しをすることをとらえさせる。

ポイントの板書をする。

・つるときつね — 友だち

・きつね — いたずら好き
 { わるがしこい

・つる — お人好し
 { やさしい

・きつねがつるを困らせ楽しむ

つるは、きつねを困らせ、自分のしたことを反省させようとする要点を頭に入れる。

- ② 2人組をつくらせる。

役割り分担（つるときつね）即興的に問答させる。

簡単な場のそう定をする。

・二人の家の位置関係、出逢った場所、きつねが先に招待する。

動作をつけて即興的に会話をする。

きつね「あら、つるさん久しぶりね。お元気でしたの。今あなたの家へ行くところなの。」

つる 「お久しぶりね。相かわらずお元気そうね。」

「私のところへ。」

「何のご用ですか。」

きつね「今、お料理習ってるの、すばらしくおいしい料理を習ったから誰かにごちそうしたいと思ってね。あなたのことを思い出したものだから是非にとあってね。」

つる 「まあ、すてきだわ。」

「いつもおやさしいのね。」

きつね（しめしめという心を顔、動作で気づかれぬように表す）

……………以下略

③ 交代して行わせる。

・先とはちがった会話になるようにする。

④ 流暢に楽しくできたグループのを2～3見せ合わせる。

3 指導上の留意点

空間的な広がりをもった場の
う定をさせるようにする。

相手の話をうまく生かし、発展
させるように会話させる。

グループ間巡視しつつ、つま
まっているところへは簡単に一言入れ
て助言するとよい。



どうぞ、おあがりください。

他のグループのを見せ合う時は、良い所を感じとる程度にとどめ、あれこれ
出し合わない。

準備物……机1、椅子2～3、皿・つぼ2～3こ — グループ毎に

わたしは誰でしょう（劇づくり）

1 ねらい

想像力を働かせ、小道具をうまく活用し人物づくりの練習をさせるとともに、
それにより、簡単な劇づくりができる力を養う。

2 指導の方法

- ① 新聞紙を1枚ずつ各自に与え、それを折ったり、穴をあけたり自由に使い、
身につけ、想像する人物にならせる。'
- ② 演じる側と見る側とに別れ、見る側は、その人物は誰で、何をしているの
かを当てる。
- ③ 初めは、一人一人が人物や動物になる。次に、2～3人のグループで、人

物と簡単な動きをつくり、即興的に演じさせる。



「水戸光圀公なるぞ!」

のを見ているうちに、自分なりのイメージがわいてくるようである。

新聞紙一枚を使っての人物づくりであるから、あまりこみいったものはつけれない。

しかし、服とか帽子とか持ち物とかに使うことにより、ある程度わかるものがつくれた。

また、どのように使っていいかわからなかった子どもも、他の子ども

3 指導上の留意点

誰が何をしているのかがはっきりわからなくとも、だいたい見当がつけばよいつもりで行わせることが、子どもたちの自由な発想を引き出すうえでだいじである。

グループでの創作は、演じながら修正していくようにさせるとよい。

新聞紙は、なるべく多く用意し、創意工夫させるとよいが、使うのは一枚に限る方が、型もスッキリし、よくわかってよい。

準備物……新聞紙

めんどりペニー（劇づくり）

1 ねらい

「めんどりペニー」の物語をもとに、ユニットを理解させ、登場人物の内的外的特徴をとらえ、それらをことばや動作で表わすことができるようにさせる。

2 指導の方法

① 「めんどりペニー」の話を聞かせる。

・「子どものための劇教育」（玉川大学出版部）P 308～311 参照。

情景や筋等が理解しやすいように、ゆっくりと教師が読み聞かせる。

② めんどりペニーときつねのウオクシーの目的と、それに関連したユニットをみんなで作らせ、共通理解させる。

ユニットを板書する。

[めんどりペニーの目的]

王様のところへ行って、災難が起ること（空が落ちてくる）を報告する。

[小さいユニット]

- a. 危険な敵であるきつねのウオクシーと会う者みんなに災難が起ることを知らせる。
- b. きつねのウオクシーのことを聞いてついていく。
- c. おんどりのロッキーの声を聞いて逃げ出す。

[きつねのウオクシーの目的]

にわとりたちをだまして食べること。

[小さいユニット]

- a. みんなが大騒ぎで王様のところへ行くのをみている。
- b. 王様のお城へ行く近道を教える。
- c. めんどりのペニー以外のにわとりをみんな食べてしまう。
- d. めんどりのペニーを追いかけたら、岩がゆるんで落ちてきて、自分が災難にあってしまう。

③ 6人組に分かれ、役割り分担させる。

教室での学習班に分かれ、誰がどの役をするか決める。

④ グループ毎に、ことばや動作を考えながら人物づくりをさせる。

- 目的・ユニットを基盤に、自由に考えさせる。

めんどりペニー ・みんなの信頼がある。

・せわずき

・よく働く など。

きつねのウオクシー ・きらわれもの

・偽善者

・なまけもの など。

それぞれの人物の性格を話し合い、人物をつくりあげる。

顔の表情、手、足の動かし方、姿勢、気持、心、などを考え、自分なりに工夫し、ことばや動きをつくる。

演じては反省し、修正したり加えながらまた演じる。

繰返し行う。

- ⑤ みんなで必要な小道具、大道具を工夫して作らせる。
大きな木の絵、ほら穴など。
- ⑥ それを使って演じ、見合わせる。
他のグループのをみて、よいところを学び合う。
- ⑦ 修正し、演じさせる。



3 指導上の留意点

- みている人に、それぞれの人物がどんな人物か感じとれるようにことばや動作を工夫させる。
- 広い場所を必要とするので、体育館等で行うことがよい。
- 観客のある方向を意識させ、グループの他の人とのかわりなど工夫させる。
- 準備物の共通なものは、グループ毎に分担する。グループ内でのみ必要な道具類は、それぞれで、必要最少限準備させる。
共通のもの……大きな木、ほら穴、岩
どのグループも必要とするもの……面（めんどりペニー、きつねなど）

大きなかぶ（劇づくり）

1 ねらい

短い物語を素材とし、動きやせりふをみんなで考えてつくっていくことにより、劇あそびをさせる。

2 指導の方法

- ① はじめに、教師は、物語の筋だけを簡単に話す。
- ② グループごとに役割を決めさせ、話のすじにそって、即興的に動いて劇遊びをさせる。

[大きなかぶ]

『ある晴れた日、おじいさんは一粒のかぶの種を植えた。だいに世話したので、大きな大きなかぶになった。そこでおじいさんは、かぶをぬこうとするが、一人ではどうしてもぬけない。おじいさんは、おばあさんと呼んでくる。二人でひっぱってもぬけない。そこでおばあさんは、〇〇〇と呼んでくる。それでもぬけない。〇〇〇は×××と呼んでくる。それでもだめ。×××は△△△と呼んでくる。まだぬけない。△△△は□□□と呼んでくる。6人でひっぱるとやっとかぶはぬけました』

呼んでくる人物、呼んでくる
ときの会話、呼んできたときの
会話など、自由に想像し、表現
させることにより、劇遊びの楽
しさを味わうことができる。



3 指導上の留意点

物語の筋を話すとき、具体的な
動作を直接表現することを避け、

もうすこしでぬけそうだ

いろいろな動作が発想できるような言葉を選んで話すようにする。

また、劇遊びとしては、ダンボール箱など身近にあるものを使っての展開も工夫できる。

にわか雨（劇づくり）

1 ねらい

少人数のグループで即興的に短い劇をつくることにより、自己表現力を高める。

2 指導の方法

- ① 子どもたちを3人のグループに分け、各グループに傘を1本与え、「三人の友だちが、買い物（お話、食事等いろいろ考えられる）をして外に出てみると雨が降っていた。しかし、傘の用意をしているのは三人のうちの一入である」という場面を設定し、「さあ、三人はどのようにするだろう。自分たちで話をつくってみよう。」と自由に話をつくらせる。
- ② 話をつくるための話し合いの時間はできるだけ短時間とし、大まかな筋ができたらずぐ実際に演じるようにさせる。そして、演じ終えたらグループでどうであったか話し合い、その話し合いをもとによりよいものをまた演じながらつくっていくようにさせる。

三人がうまく1本の傘で帰っていくグループ、1人だけサッサと帰るグループ、傘の奪い合いによりけんかになるグループ、話し合っとうまい解決策を講じるグループと、子どもたちは教師の想像できない場面まで考え出して、楽しい劇を創り上げていく。



三人で仲よく帰っていく場面

3 指導上の留意点

初期の十分自信が持てない段階で観客を意識することは、のびのびと表現することを防げることになるので、各グループを一勢に、他を意識せずやらすのがよい。ストーリーをつくる話し合いはできるだけ短時間にし、演じながらつくっていくことを心がけさせる。

ある程度自信が持てるようになり、みんなの前で演じてみたいという要求が子どもの方から出されるようになった場合、その場を与えてやることは、やる方にとっても見る方にとっても意義がある。しかし、演じたことに対する批判はできるだけさけ、良い点を認めていくようにすることがだいじである。

準備物……傘

さあ、出かけよう（劇づくり）

1 ねらい

設定した条件を生かしグループで即興的に短い劇をつくることを通して、自分たちの思いを、生き生きと表現する力を育てる。

2 指導の方法

- ① 5～6人のグループをつくる。
- ② 教師はどのグループにも共通に、話の最初と最後の場面を設定する。
最初 — ある場所で一つのグループが待っているところから始める。
最後 — みんなが自転車で出発するところで終わる。
ある場所とか、何を待っているかとかを各グループで自由に設定させる。
さらに、途中の中身については、それぞれ創作させる。各グループで相談する時間をとり、上の条件に合う劇を自分たちで考え出す。

- ③ まとまったら、相互で発表し合う。

（例） 学校で待ち合わせをしている。みんな釣り竿を用意しているがひとりだけ、約束の時間が過ぎてもまだ来ない。だんだんいらいらしてくる。様子を見にいく者を決める。そこへ遅れた子がやってくる。みんな、自転車にのって海へと急ぐ。

- ④ 少しなれてくると、上記の条件の他に、グループの気分の流れも条件として加える。

話はとても悲しく始まり、終わりは楽しくなる。

話はとても楽しく始まり、終わりは悲しくなる。

話はとても幸せに始まり、終わりはケンカになる。

話はとてもひどいのがみ合いで始まり、突然仲よくなるなど。

3 指導上の留意点

最初はとまどいを見せるが絶対に非難などしない。

初めはセリフまで決めて行うが、



回数を重ねるにつれて、次第に場面設定などを確認して、それぞれが即興的につくっていくように指導するとよい。

研究同人

校長 水岡 繁登

副校長 岡井 新

高田美喜子 浮田小百合 小倉 正純 吉永 一恵

小松 孝有 末政 公德 奥田 隆弘 芝山 吉宣

豊田 眷互 光保 博文 頼常 稔 竹志 範昭

山内 雅彦 野々村雅美 永井 和子 生田 一人

山根 早苗 唐川 景久 島田美和子 大下美津子

旧同人

横松 正義 西原 治郎 平岡 勇 小沢 英子

表現活動資料集

豊かな自己表現力を高めるために I

—学校裁量時間の活用資料集—

1980年2月1日初版発行
1980年3月1日2版発行
1981年3月1日3版発行
1983年3月1日4版発行
1988年1月20日5版発行
1992年4月20日6版発行
1998年4月30日7版発行

著者 広島大学附属三原小学校 著
教育研究会

発行 広島大学附属三原小学校
教育研究会

〒723-0004 三原市館町甲1625-1
振替番号 広島 6 5 8 5
電話 (0848) 62-4238

印刷 三好印刷株式会社

〒723-0062 三原市本町1400-1
電話 (0848) 62-2022