

ま え が き

私たちは、昭和51年度から「人間性豊かな子どもの育成」を研究主題として掲げ、今日まで研究実践を重ねて来ている。その中で、51年度においては、再度、子どもの現実の姿に目を向け、人間の人間としての豊かさを求めるために、教科、道徳、特活の視野から、子どもたちの知情意体の調和的な発達を考え直したのである。そのために、もっと自由な立場から、自己実現を図る場を考えて、総合学習の時間（ α の時間）を設定し、実践を試みて来た。これは、一つの目標に向かって、創意工夫のある活動の過程を通して知情意体の相互関連による豊かな価値創造をめざす意図のもとに行ったものである。その実際の活動に当たっては、本校の子どもの発達上の現実的な課題を見つめ、次の3点を重点内容とした。

- ① 体験を通して学び、創造的に発展させるための活動（多様な経験を通して創造的な生活を生み出す）
- ② 人間としての優れた感覚を磨く活動（感覚を鋭く磨く）
- ③ 集団の中で人間的な触れ合いを求め合うための活動（連帯意識の育成・個と集団のあり方を考えさせ、つくらせる）

その結果、確かに、一つの目標に向かって、生き生きとしてとりくむ子どもたちの姿が見られ、経験や活動の幅も幾らかは広めることもできた。人間としての創造活動を通して感覚を磨く機会ともなり得たし、縦割り集団の中でひとりひとりの心が触れ合うよさも感得させることができたと考えている。しかしながら、これらの活動について反省してみる時、全て手放しでは喜べないことにも気がついたのである。それは、もっと人間そのものの中の奥深くにまで喰い入り、そこから再度噴き出してくる豊かな人間のエネルギーになり得る内容と活動を求めなければならないという点に気づいたことである。

そこで、人間づくりの土台ともなる人間の資質の正常な発達をめざす視点として、イギリスのブライアン・ウェイによって提唱されている「ドラマによる表現教育」の考えをとり入れることとし、昭和53年から総合学習の時間（昭和54年度からは「景雲アワー」と改称）の中に「自己表現力開発の時間」として、全時数の3分の2をあてることにした。

この時間では、ひとりひとりの子どもが、人間として解放され、そこから生まれ創り出される個性豊かな活動を求めようとするものである。そのためにも、自

分自身をさらけ出し、自己に対する誠実さ、素直さ（相手に対しても同様に）を求めさせ、そこから創造される感情豊かな活動を組織することによって、人間性豊かな子どもへのアプローチを考えようとしたものである。

ジェラルディン・B・シックスは、教育におけるドラマの目的を「子どもの心を開き、想像力や言語能力を刺激し、人間的成長をうながし、発見に対する熱意を絶えずかきたてること」と述べ、その価値を「ひとりひとりの子どもが感動を体験することができる点にある」と言っている。

また、ブライアン・ウェイは「ドラマを始めるということは、各人が持っている資質を発見し、開発することを助けることでなければならない。」と述べている。

私たちは、子どもの創造的・自己実現活動を充実させるために、これらのドラマによる表現教育の考え方や手法に多くのものを学んでいる。

子どもたちが心を開き、自分を出し切り、自己変容していくためには、ひとりひとりが豊かに自己を表現していく能力を身につけなければならない。

そのためには、学校教育の全領域にわたって、意図的、計画的に取り組む必要がある。この点から、本校では主に「学校裁量の時間」を活用して、ドラマづくりを通じた自己表現力開発のための学習を試みてきた。

その間、玉川大学の岡田陽先生、広島大学の黒田耕誠先生、勝場勝子先生には、創造教育、表現教育についての理論的な指導と共に、具体的な指導の手ほどきを身をもって指導いただき、方向性を示していただいた。

昭和53年度においては、手さぐりながら、その実践化をはかり、年間指導計画を作成し、自己表現活動の充実をめざす第一歩を踏み出すことができた。

実践が着実に歩み始めると、指導計画の不充分さと不便さが指摘されるようになり、手軽に容易に活用できる資料集の必要性が話題となり、十分とは言えないが、これまでの実践を整理して活用資料を作成することにした。

本書は、ブライアン・ウェイの提唱する人間の資質の開発に関する人格の諸相の7つの視点（①集中 ②感覚 ③想像 ④身体 ⑤スピーチ ⑥感情 ⑦知性）を生かして、実践の資料となるようまとめたのである。

集録されているものは、その一部ではあるが、これを基礎に、指導者が充実・発展を求めていくための素材・展開例として活用していくことが、本書の主旨にそうものであることを確認しておきたい。

本資料集の活用にあたっては、次の4点を特に留意したい。

- 低・中・高学年別に便宜上編集してあるが、子どもたちの自己表現活動に対する学習経験そのものが問題であり、年齢、学年段階を直接問題にする必要はない。そのため、子どもの実態に即して、そこから出発することが大切である。
- 題材についての視点の分類については、ここでは、集中・想像・身体のコントロール・身体表現・スピーチ・劇づくりの6つに区分してある。
題材名の後の()内にその視点が明記してあるが、視点が1つだけに限った活動は少なく、活動の性格上それぞれが関係し合っている活動が多く、主要なものだけを掲げてある。
- 題材は分類の順序に並べてあるが、これだけを順に学習していくというものではない。同じ素材で、あるいは素材を変えてくり返し学習していくことが重要なことである。また、学校裁量の時間だけに限定せず、学校教育全般にわたって、その中でたとえ5分間でもよい日常的にくり返し行うことも大切に考えたい。
- 自己表現活動は子どもの内面にかかわる問題であり、そのことを重視するものであるから、外側に表れる表現そのものの上手、下手は問題にすべきではない。このことは、自己表現活動の学習を実践していく上で、一番重要なポイントになる。その意味からも、子どもひとりひとりの自己評価活動が重要な課題となる。

目 次

まえがき

〔低 学 年 編〕

| | |
|---------------|----------------|
| 〈集 中〉 | 4 ~ 10 |
| 1. いくつ聞こえるかな | 2. どこまで聞こえる？ |
| 3. わたしは誰でしょう | 4. ピーターパンとワニ |
| 5. ことばあてゲーム | 6. よく見てごらん |
| 7. 形あてゲーム | 8. たすけあい たすけあい |
| 〈身体のコントロール〉 | 11 ~ 20 |
| 1. ぬき足さし足のび足 | 2. ふたりでそろって |
| 3. らかんさんあそび | 4. あんたがたどこさ |
| 5. ボールであそぼう | 6. 何を渡しているのかな |
| 7. ゴムひもをつかって | 8. どれだけ動かせるかな |
| 〈想 像〉 | 21 ~ 25 |
| 1. お話のつづきは？ | 2. 絵から生まれたお話 |
| 3. 音出しあそび | 4. 魔法の新聞 |
| 5. みたてあそび | |
| 〈身体表現〉 | 26 ~ 27 |
| 1. どんな動物かな | 2. ジェスチャーあそび |
| 〈スピーチ〉 | 28 ~ 31 |
| 1. わたしはアナウンサー | 2. それからどうなりました |
| 3. もしも机が話せたら | 4. お店やさんとお客さん |
| 〈劇あそび〉 | 31 ~ 33 |
| 1. 一本橋 | |

〔中 学 年 編〕

| | |
|-------------|----------------|
| 〈集 中〉 | 34 ~ 42 |
| 1. 何が聞こえる？ | 2. これはなんだ？ |
| 3. 何が見えるだろう | 4. あれ！どこにあったかな |
| 5. 大地を感じよう | 6. 航空ショー |

〈身体のコントロール〉----- 43 ~ 47

1. 熱さ冷たさを感じる
2. ビーチボール投げ
3. もう一人の自分
4. 大きな木

〈想 像〉----- 47 ~ 48

1. 流れついた手紙

〈身体表現〉----- 49 ~ 56

1. タンポポの旅
2. 海底のようす
3. あの人になって
4. シャボン玉遊び
5. 宇宙遊泳

〈スピーチ〉----- 56 ~ 62

1. お話をつくろう
2. 不思議な不思議なおしゃべり
3. トピックススピーチ
4. もし ~ になったら
5. 無人島を音であらわそう

〈劇づくり〉----- 62 ~ 79

1. みんな一緒に楽しいな
2. サーカス
3. 砂漠の隊商
4. カレンダーの中の世界
5. サンタクロース
6. 帰り道
7. 働かって素敵だな
8. 秋祭りのスケッチ
9. あの時のあの場面

〔高 学 年 編〕

〈集 中〉----- 80 ~ 83

1. 鏡遊び
2. 音あて遊び
3. なわの無いなわとび
4. うるさいぞ
5. 後追い朗読

〈身体のコントロール〉----- 84 ~ 87

1. 猫のひなたぼっこ
2. 種の一生
3. 氷の彫刻と日光

〈想 像〉----- 88 ~ 91

1. レコードを聴いて
2. 吹き出し遊び
3. ジェスチャー遊び
4. 物と語ろう

〈身体表現〉----- 92 ~ 96

1. すてきな彫刻
2. 生きている彫刻
3. ロボットの掃除
4. ストーリー・プレー

〈スピーチ〉----- 97 ~ 103

- | | |
|--------------|----------|
| 1. やあ、こんにちは | 2. 反対が好き |
| 3. アフレコ遊び | 4. 店頭売場 |
| 5. つるときつねの招待 | |

〈劇づくり〉----- 104 ~ 111

- | | |
|--------------|------------|
| 1. わたしは誰でしょう | 2. めんどりペニー |
| 3. 大きなかぶ | 4. にわか雨 |
| 5. さあ、出かけよう | |

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



「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。①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、その場に居た、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。
 - ⑦ 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。
 - ⑧ 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、頑張るて行こう。」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…

音を立てずに、ソッとソッと…
④ 1列横隊歩行 ⑤ 1列横隊はふく前進 ⑥ 1列縦隊駆け足 ⑦ 1列横隊スクラム駆け足 ⑧ 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。

⑦ 紅白男女別で歩かせる。

④ 男女別、建設中の鉄筋の上を、静かに落ちないように歩く。

⑥ 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」になりきら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い。

②の⑦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、教室の机や椅子をペラペラ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

⑦ 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。

- ① 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。
 - ② 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。
 - ③ 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
- ① ふたりの両手をお互いの肩におかせる。
 - ② 1人がリーダーになり、好きな方向へ歩く。
 - ③ 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つて……。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 らんさん まわそじゃないか よいやさ よいやさ
↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑
④ ④

← 手拍子 → [← 1つの動作 →]

② 教師（リーダー）対子どもで行わせる。

④—全員手拍子

↓

④—教師が動作① 子どもは手拍子しながら見る。

↓

④—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。

↓

④—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。

④—全員手拍子

↓

④—教師が動作① 子どもは手拍子しながら見る。

↓

④—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

↓

④—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。

④—全員手拍子

↓

④—子ども a が動作① b が② c が③ d が④

↓
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1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、など子どもが発見したものを、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さ

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、ボールを上に向けて捕るのを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・水がいっぱい入った洗面器・栗のいが・けがをしたすずめ・ねばついたチューイングガム・岩・風船



水がいっぱい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

⑦ ゴムひもの端と端を結んで大きな輪を作らせる。

⑧ 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。

⑨ ⑧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。

⑩ ⑨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

⑦ 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。

⑧ 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のもよい。また、高さの調節するのもよい。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 $\frac{4}{4}$ ♪— — — のリズムでうつ。

身体の各箇所を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。

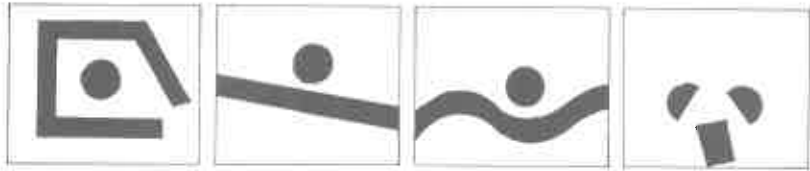
絵から生まれたお話（想像）

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 おひゃくしょうさんが 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・強く弱く続く・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。

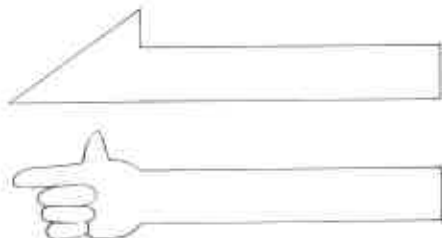
動作もともに入れる子どももあるだろうが、それもそのままにしておく。さわがしくなった時は、矢印で完全に音を消していく。

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。

次々に作るものに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）



「ぼく、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、鉛筆とケンゴムを使って、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・襦（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方法を演じさせ、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、親しみがあが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度当てることを試みさせる。

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。〇〇君をにらんでいます。調子によ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



② この続きを、まず、各班毎に考えさせ、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、全員にやり方を掴ませた。

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

ナムアミダブツ、ナムアミダブツ

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ことができるようにさせる。

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。」と語りかけて、落とし物のケシゴムを使って、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、痛くって痛くってた

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、頭にケシ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、演技方を考えさせる。

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、演技方を相談さ
せる。

⑦ 相談のまとまった組から順次
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。

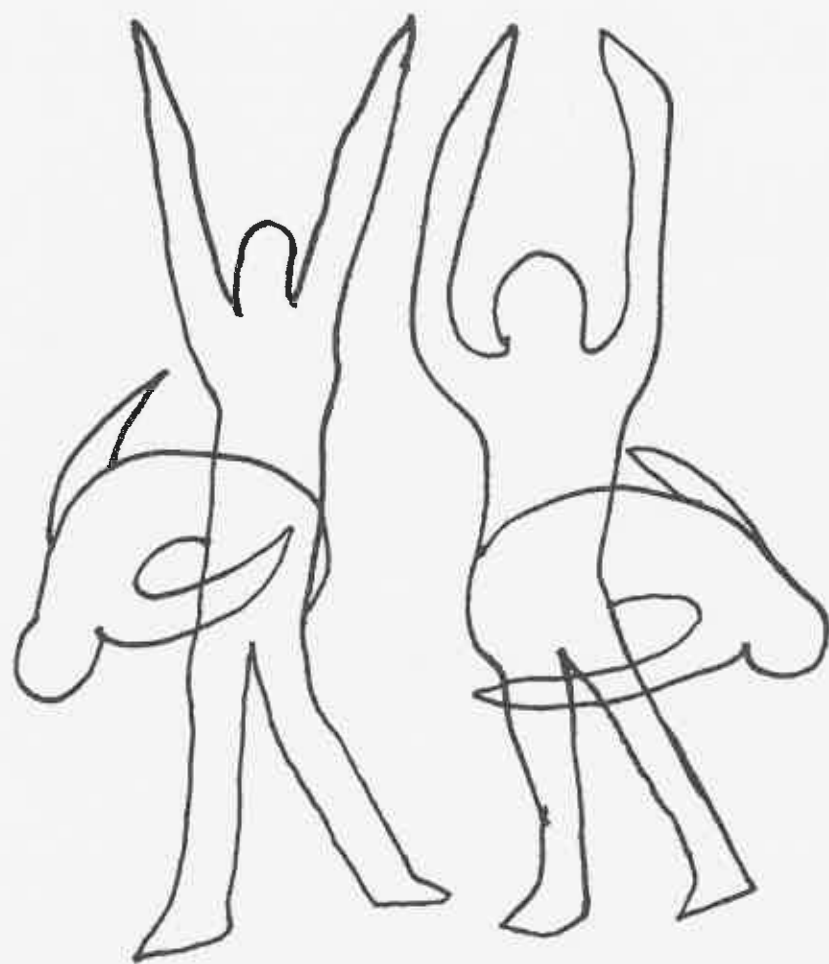
曲については、

- 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 新版玉川学校劇集6
岡田 陽
落合總三郎 編

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 緊張をはぐし、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、教師の合図をもって、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せて、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。何をしたら人だろう。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けていくようである。

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に指導すること。

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、自分がみつげることができなかつたものを、一生懸命、捜す。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げさせる。1分後、目を閉じ、そのままの姿勢で発表させる。集中度の低かつた子どもも、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、どんな色があつたか見直させる。子どもたちは、「〇〇もあつた！」「××もあつた。」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ませることができる。

- 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個用意させ、机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、槌で打つと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、教室の入り口とか、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、ぎらぎ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しよう。
- 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と、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、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、みんな小さく丸くろう」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。それとも柔らかい柔らかい種ですか」「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、具体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、宇宙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、用紙の残り半分に書かせる。絶対に宝を取りに行くという子、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話を終る。

| | | |
|---|--|--|
| <p>(手紙)</p> <p>海ぼうず</p> | <p>いらきが落ちて海 見ぼくちくたるうく せてだたの宝がずは あとの穴には玉い げるといには大が るいもれなきちん よいなしなのたつ ろきのでさいせ なく、宝あつ 曲れせのになし げたひ玉に</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>×地図 む島 るし ア ジャングル の と ころ は、 ない ので が い そ い で け くれ!</p> <p>う い て い る</p> <p>ま わ り に は、 島 が 一 つ も な げ み ん は じ り だ う</p> |
| <p>てぼ ねう ず せ っ た い だ よ!</p> <p>あ っ、 そ れ か ら い な せ っ た い を 見 せ 海</p> <p>広 島 県 の 橋 本 尚 美 か ら。</p> <p>も つ れ て い く か よ か っ た ら、 私 の 妹</p> <p>げ き ま あ ら す わ</p> <p>あ ま る 海 行 べ ぐ か つ つ 行 く た よ。</p> <p>そ い ま で い そ ぼ く に く ら よ。</p> <p>か き け う う ん に く ら よ。</p> <p>ね ぼ う け 君 や げ ら ね。</p> <p>う に ど の 所 い を 見 せ て く れ る か</p> <p>ず な 私 ま よ 見 せ て く れ る か</p> <p>の か 一 人 は、 で て く れ る か</p> <p>と く で て く れ る か</p> <p>い 10 は 30 は 30 m を m 曲 さ こ も</p> | <p>すぐにあすけにいきます。 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、品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、クラスの間みんなが、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。
- 
- 海藻や小動物になって動く
- 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。

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、なかなか迫力が出てきて、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、パレエをしている子、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。

「さあ、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。

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

- 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。

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



っきとは全然違った雰囲気でおいらはピエロ。サーカスの人気者！で話させます。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 お話に参加する人物、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、無人島のようにすを表現させる。

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 グループができれば、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ときが過ぎていく。

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ばせる。
- 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。



綱渡りをする芸人になって。

- 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

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子をくふうさせる。
- 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、喝いたのどをうらす姿、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ると、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いるところ、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。



2. それではげんきでネ！

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たお礼を述べています。

クマさんは、元気よくにこにここと手を振り、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想い浮かべさせる。
- 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りあげる。
- 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、重そうに引っぱ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。

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。



3. 1番列車の無事通過

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

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。

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

5. 事故現場の様子

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）

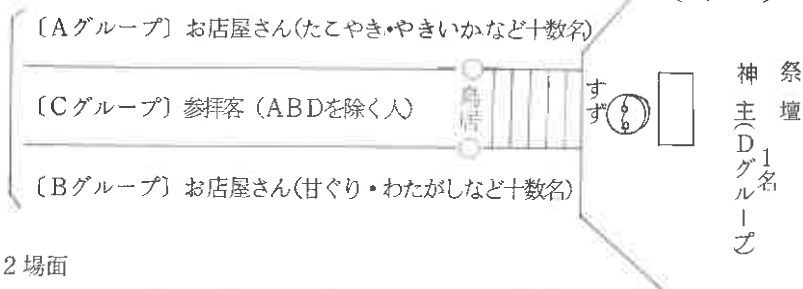
1 ねらい

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。

1 場面



2 場面

[Eグループ] おみこし (全員か6~7名の人数でかつぐ)



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
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。

⑦ 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にしている。



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

2. 楽しかった教生の先生との休憩時間

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、本当のお別れ会ではないため、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。

⑧ 大掃除

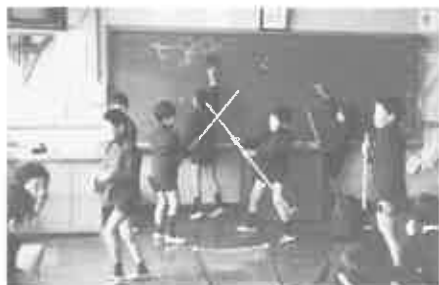
学期の初めや終わりの大掃除風景をとり上げている。ストーリーは仕事の

。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

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、それからは、しっかりがんばったというものである。



3. ほうき当番の茶目っ気のがわかる。

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会長になりきろうとしている雰囲気がかがえる。

まわりで見ている学級の子ども達には、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。

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。



4 ~ 5 m

(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。



鏡遊び

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。

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つなんの音か区別してみよう。
- 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、なんの音かあてよう。
- ⑤ いくつかの音を続けて出すのでよく聴いていて、なんの音かしっかり聴きわけよう。

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、想像したものをあるように感じて、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。
 - 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 次々とはいついつって人数を増しながら跳ぶ
 - c 一度にみんながはいつて跳ぶ 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、耳元でどなったりしない。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に配慮する。

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)

例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。」

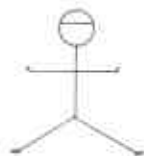
P（はいつくばっていた姿勢を、大の字にしたり、小さくまるくなったり、自由にかえる。）



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ー。」

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、みんなし人ずつ氷の魂です。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の中のプログラムを聞かせ、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、広い緑いっぱいの野原である。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
そこなつたおじさん、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、魚のよか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君にやめてくれて何度も言ったんだけど、聞こえないんだもん。」

「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④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。

交代して行い、あて合う。

何回か繰返して行う。



- 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、何の彫刻になるか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。

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、



B の ポ ー ズ

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番と移っていくとき、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ろににげ込みました。ほころの中でほっと一息、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合い、自分の表現力を高めていくようにさせる。

おや、雨だ。

- 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っ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っ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も十分に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。
 - 休日にAは海辺へ行こうと思ひ、Bは山がいいと思ひ。
 - 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。
 - Aは給食がいいと言ひ、Bは弁当の方がいいと言ひ。
 - 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、話ご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

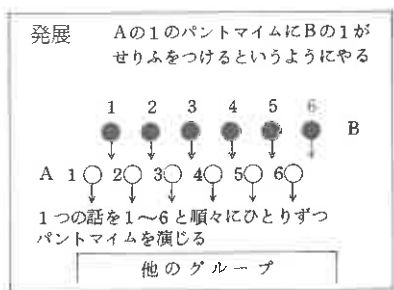
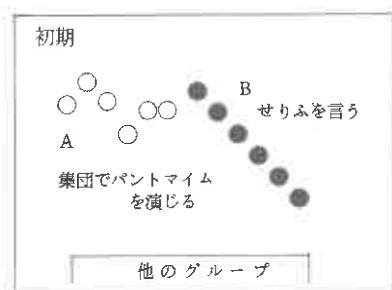
じているかわかっていることが多い。

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っていることもあるわけで、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分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、実際に行く。

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行ってね。」

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、動作で気づかれないように表す)

……………以下略

⑩ 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そ
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。

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・つば2～3こ — グループ毎に



どうぞ、おあがりください。

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くれない。

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いう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。

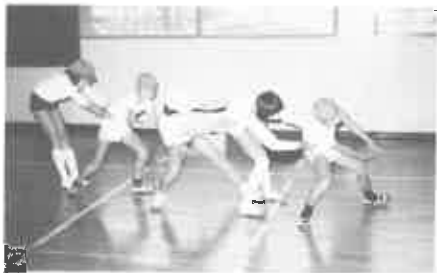
2 指導の方法

- 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、おばあさんを読んでくる。二人でひっぱってもぬけない。そこでおばあさんは、○○○を読んでくる。それでもぬけない。○○○は×××を読んでくる。それでもだめ。×××は△△△を読んでくる。まだぬけない。△△△は□□□を読んでくる。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げ、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から終わる。
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。

話はとてもひどいいがみ合いで始まり、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 著
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