

# 低 学 年



五 學 題



# 1 テレビカメラで見よう（集中・感覚）

## 1 ねらい

視界を狭めることにより、見えるという状態から、見るということを意識させ、発見させることにより、感覚を鋭くさせる。

## 2 準備物

トイレトーパーの芯くらいの紙の筒

## 3 指導の方法と実際

- ① 「（筒を見せながら）これはテレビカメラだよ。テレビカメラで見ると、普通見ているよりよく見えるのだよ。さあ、テレビカメラで見て、新しいことをいっぱい見つけよう。」とやり方を説明し、意欲を持たせる。
- ② 初めは全員に同じものを見させる。例えば、花びんの花をまん中に置いてこれを見させたり、風にそよぐ樹木を見させたりする。1分間くらい見つけさせ、見つけたことを出し合わせたり、紙に書かせたりする。
- ③ 対象を動物や人間などに変えていく。

例 （教室の窓の外にある、葉が黄色く色づいた木を見て）

葉の色は黄色だけかと思っていたのに、やまぶき色もまじっていた / 緑色のところもあるよ / 葉っぱのまわりを虫が飛んでいるのを見つけた / 葉の形がぎざぎざになっていてよく見えた。



## 4 指導上の留意点

紙の筒のかわりに、両手の指をまるめてカメラにしてもよい。

この方法は、劇表現を見合うときにも使うとよい。



## 2 風船をつかってワーッ！（集中・感覚）

### 1 ねらい

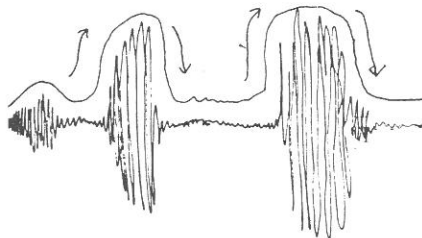
教師の指示や、風船・ハンカチなどの動きに合わせて、音量を強くしたり、弱くしたりする行動を通して、集中力を養う。

### 2 準備物

指示に使う物（指示棒、風船、ハンカチ）、シンバル

### 3 指導の方法と実際

- ① 教師の指示（棒や手などによる波の変化）に合わせて、音量を強くしたり弱くしたりする練習をさせる。
- ② 同様に、風船を大きくふくらまして、手からはなした瞬間からしぼんで下に落ちるまでの間精一杯の声を出す練習をさせる。



### 4 指導上の留意点

- 必ず、教師の指示に従わせる約束をつくっておく。
- 指示は、だんだん強くなったり、弱くなったり、弱く弱く続いたり、突然強く、突然弱くなったりさまざまな表情をつける。



- 指示棒や風船、ハンカチ以外に、テレビの音量スイッチなどの模型を使うのもおもしろい。「スイッチ、オン。」「ガチャ」などと言いながら精一杯の音量をださせる。

### 3 何て言ったのかな（集中・感覚）

#### 1 ねらい

二人以上の者が、同時に発した声を聴きとらせ、何と云うことばを言ったのか想像させることにより、集中させ、感覚を鋭くさせる。

#### 2 準備物

ひらがなを書いた紙（なくてもよい）

#### 3 指導の方法と実際

- ① 一人または数人、当てる者を前に出させて、後ろ向きにして耳をふさがせる。
- ② 2～4音ぐらいで、一つの物の名前になるようなことばを考えさせる。
- ③ ことばが決まると、グループごとに一音を受け持たせる。



「あ／わかった／」

- ④ 当てる者は振り返っ

て、グループごとに、同時に発せられた声を聴きとり、その音を組み合わせ何と云うことばか考えて言う。

#### 4 指導上の留意点

- 声だけでなく、口のあけ方も集中して見るように気をつけさせる。
- 4～5人のグループで一人が一言を受け持ってしてもよい。
- 低学年の場合、5音以上を同時に聴きとることは不可能であるので、多くても4音ぐらいまでに止める。
- ことばは、みんなが知っているものにさせる。

## 4 どんな気持ちかな（集中・感覚）

### 1 ねらい

集中して感情を顔に出すことと、その表情に触れることによりその人の感情を感じとることができるようにさせる。

### 2 準備物

シンバル

### 3 指導の方法と実際

#### ① 二人組をつくり(A・B)

Aは目を閉じる。Bは、自分の感情が大きく動いた経験を想起し、その時の気持ちを顔の表情に表す。Aは、目を閉じたまま、Bの顔を両手でさわ



「おれ、しんけんなんだぞ。」

り、顔の表情を読みとらせることにより、Bの気持ちを感じさせる。

#### ② 立場を交代して行わせる。

③ 慣れてくると、触れることにより相手の気持ちを感じたあと、その気持ちと同じような（同じと思った）事例を想起させる。そして、二人それぞれが想起した事を出し合わせる。

例 わたしは、お姉ちゃんにしかられて悲しかったことを思いだした。

ぼくは、ガラスをわって、お父さんにしかられて悲しかったよ。

### 4 指導上の留意点

- 初めは、人に顔を触れられることに抵抗をもつ子もいる。集中しにくい子もいる。このため、指導者は 落ちついた雰囲気づくりに努める。合図もシンバル（片面を木琴のバチで静かにたたく）を使い、顔を触れさせるのも無言で行わせる。
- 始める前には、手をきれいに洗わせておく。

## 5 手のひらでんぼう（集中・感覚）

### 1 ねらい

手のひらに書かれた文字を、目や皮膚感覚で読みとらせ、伝達する活動を通して、集中力を養う。

### 2 準備物

模造紙か西洋紙（問題を書く）を短冊型に切っておく。

### 3 指導の方法と実際

- ① 5～6人のグループをいくつか作り、各グループを一行に並ばせる。  
椅子にすわったままでもよいし、立った状態でもよい。
- ② 先頭の子を、教師のそばに呼び集めて、あらかじめ書いておいた言葉を示す。例えば、「さかな」「うさぎ」「ことり」「きつね」など。
- ③ 先頭の子は、自分のグループに戻り、次の子の手のひらに指で文字を書いて伝える。そして、次々に、手のひらに文字を書いて伝えていく。
- ④ 最後の子は、他のグループにわからないようにして、画用紙などにマジックでその言葉を書く。

### 4 指導上の留意点

- 言葉で知らせないこと。わからなかったら二度以上手のひらに書いてもよいことにする。
- これの応用として、背中でんぼう、音声を使う耳でんぼうなどが考えられる。
- 各グループで競争させるのもよい。



「あのね、うーさーぎ。」「わかった？」

「もう一回かいて！」「う——さ——ぎ。」

## 6 耳が動くか？時間がわかるか？（集中・感覚）

### 1 ねらい

顔面の各部を動かしたり、単位時間をピタリと当てていく活動を通して集中力や五感の機能を高める。

### 2 準備物

ストップウォッチ、各自持参の手鏡

### 3 指導の方法と実際

- ① 眉を上下に動かさせたり、瞳で字を書かせてあてさせたりする。
- ② 兎の耳がよく動く話を紹介して、自分の耳も動くかどうか挑戦させる。
- ③ 1秒の早さを紹介し、目を閉じさせて、「10秒間」「20秒間」「1分間」あてゲームをさせる。
- ④ 各自が持参してきた手鏡を利用して、自分自身の顔をよく見つめさせ「上と下の眉毛の数くらべ」「顔の右半分と左半分の比較」「どれだけ大きく口を開けることができるかに挑戦」「歯並びの様子・舌・のどの奥の観察」をさせる。

### 4 指導上の留意点

- ①での「瞳だけで書いた字あてゲーム」は、「し」や「つ」から始めるとスムーズになる。
- ②も④も、手鏡を活用する方が、2人組よりも集中できる。
- ③では、黒板へ数字を書き、順に押さえていくと、目を開けたとき、自分の誤差がよくわかる。



「ウーン、今40秒くらいかな？」



## 7 口まねだけの会話（集中・想像）

### 1 ねらい

唇の動きや身ぶり手まねを通して、何を語ろうとしているかを読みとっていく力を高める。併せて、相手によくわかるように、口まねや身ぶり手まねで自分の言いたいことを伝えていく力を高める。

### 2 準備物

無くてもよいが、会話文の楽しい絵本などを数冊用意するとよい。

### 3 指導の方法と実際

- ① 「はい」「いいえ」などの簡単な言葉を、口まねだけで示し、何と言ったかをあてさせる。次第に「さようなら」「おはよう」「こんにちは」等へと移行しながら、語句を増やしていく。
- ② 「みなさん、きょうは、とてもいい天気ですね。」といったような、かなり長い会話文を口まねだけで読みとらせる。
- ③ 二人組を作らせて、口まねだけの語り手とその読み手に分かれることを告げ、交代させながら演じさせる。次第に手まねを加えさせる。
- ④ 全体の場で、代表の二人組を選んで口まねや身ぶり手まねで表現させ、どんな会話がなされたかを、皆にあてさせる。

### 4 指導上の留意点

- 平素から、口まねだけで名前を呼ぶ等の練習をしておくで一層効果があがる。
- 会話が、スムーズに出てこない時などは、絵本の会話文を見せて、



「きょうは、とてもいい天気ですね。」それを、口まねや身ぶり手まねで表現させる。

## 8 楽器のおはなし(集中・想像)

### 1 ねらい

きくという活動を通して、感覚を鋭くすると共に、集中してきく力、きいた音をもとに想像していく力を養う。

### 2 準備物

身近にある楽器(けんばんハーモニカ・カスタネット・たいこ 等)

### 3 指導の方法と実際

- ① 身近にある楽器を使い、音を出して、その音のリズムをもとに、どんな言葉を行っているか、また、話をしているか想像させ、発表させる。

例えば、カスタネットを使い、ことばのリズムや長さに合わせてたたき、それを聞いて、ことばをあてる。

○タン、タン、タン

(リンゴ)

○タ、ター、タ

(おかあさん)

(じどうしゃ)

というように、想像したことばを出させる。

同じ調子のもので(ことば)が多くある場合もあり、認める。

○タタタタタタ、

タタータタ(くるまが はやく はしってる / みんな かえろう、下校だよ 等)



### 4 指導上の留意点

- 単語から始めて、次第に短い文へと発展させるとよい。
- 最初は指導者が音を出すのが、慣れると子ども同士で行わせるとよい。

## 9 つづきの話をつくろう（集中・想像）

### 1 ねらい

ある物語の完結したところからつづき話をつくらせることにより、想像する力を養う。

### 2 準備物

「空とぶカバン」（「ママ、お話きかせて」小学館 夏編）

### 3 指導の方法と実際

- ① 「空とぶカバン」を読みきかせ、それから「レオン（主人公）はどうしたかな？ つづきをつくってみよう。」と指示する。

子どもの例を示す。

その時、レオンの前にまほうつかいがあらわれました。そしていいました。「わたしはピューピルじゃ、レオンどうした。」「かばんがもえてはいなくなったのです。」そしてピューピルは「このかだいができたら、そのかばんをもとどおりにしてやる。」といいました。「水はきれるか。」そして、レオンは「きれる。」といいました。……………

### 4 指導上の留意点

- 題材とする物語は、子ども達が内容を簡単に把握できるように、登場人物も少なく、あらすじも複雑でないものが多いと思う。例えば、昔話の「ももたろう」や「うらしまたろう」などもいいであろう。
- 発展的なあつかいとして、一文ずつのリレーにして、学級全員でひとつの物語をつくっていてもおもしろい。

例を示すと、

T：レオンは仕方がないので森の中へどんどん入っていきました。

P<sub>1</sub>：途中でライオンにあいました。

P<sub>2</sub>：レオンはにげて にげて にげました。

P<sub>3</sub>：もう少しで、食べられそうになったので「たすけてくれー」とさげびました。

## 10 わたしだれかな（集中・想像）

### 1 ねらい

自分がなりたい人物を演じ、その人物がだれであるかを想像させ、あてることによって、想像力を豊かにさせる。

### 2 準備物

小道具（帽子、本、カバン、ハンカチなど）

### 3 指導の方法と実際

- ① 一人ひとりに、自分がなりたい人物を想像させて、その人物のイメージをもたせる。

例えば、テレビマンガの主人公や昔話や物語の主人公、友だち、教師等。

- ② シンバルの合図で、みんなの前に出て、自分がなりたい人物を身体表現させる。



「わかるかな？」

- ③ どんな人物になっているかを、一人ひとりが想像して思ったことを発表させて、友だち同士であてっこさせる。

例えば、

「大仏さんだよ。」

「一休さん」

「おじぞうさん」

：

- ④ 次々に 演じる人を交代させて、このゲームを続ける。

### 4 指導上の留意点

- その人物の特色をつかまえることがポイント。例として、特徴のある人物を全員でまねてもよい。
- 二人組、三人組と人数を増していくとまたちがった人物ができる。

## 11 できたよ、できたよ（集中・想像）

### 1 ねらい

自分が持っている文字と、友だちの持っている文字を組み合わせて、ことばを作らせることにより、想像力を養わせる。

### 2 準備物

ひらがなを書いたカード

### 3 指導の方法と実際

- ① 一人に一文字のひらがなカードを渡す。
- ② 「二文字のくだものの名前」とか「三文字のどうぶつの名前」などと指示を出す。
- ③ 指示に合わせて、自分の文字と友だちの文字を組み合わせて、できたら手をつないで座る。
- ④ できなかった者は、どういうカードがあったらできたかを言わせる。

### 4 指導上の留意点

- いつも教師が指示を出すのではなく、リーダーの子どもに出させるのもよい。
- ひらがなカードをたくさん用意しておいて、グループ（3～5人）ごとに、各自、自分の文字とカードを組み合わせて、指示通りのことばを早くつくったグループが勝ちというゲームにしてもおもしろい。
- ひらがなカードを濁点や撥音にしてもよい。



「二文字のたべものの名前ができたよ。」

## 12 すばやく、すばやく（身体）

### 1 ねらい

教師や級友の身振り手振りにあわせて素早く同じ反応を示していくことを通して、身体で表現する力を伸ばす。

### 2 準備物

別になし

### 3 指導の方法と実際

- ① まず、教師の身振り手振りにあわせて、条件反射的に身体反応させる。緩急をつけたり、動作の大小をつけたり、手拍子のリズム打ちをさせたりする。
- ② 次第に、片手→両手→上半身→全身→左右前後上下への運動へと発展させたり、言ったことばをすぐ復唱させたりする。
- ③ 慣れてくるに従い、代表を前に出させて、即興的に身ぶり手ぶりや口頭表現させ、全員一斉に身体反応させる。
- ④ 二人組を作らせて交互に、先導役と真似役を演じさせる。
- ⑤ 最後に、教師が示す顔の百面相に合わせて反応させたりする。

### 4 指導上の留意点

- 導入で、自分にはどれだけ敏感に反応する力があるかに挑戦して、いこうとする意欲を高めると、集中が持続する。
- 同時通訳や鏡写しのことも紹介して、自分の可能性に挑戦させてみると意欲が高まる。



「えっ、両手を挙げて、三本と二本？」

## 13 トムとジェリー（身体）

### 1 ねらい

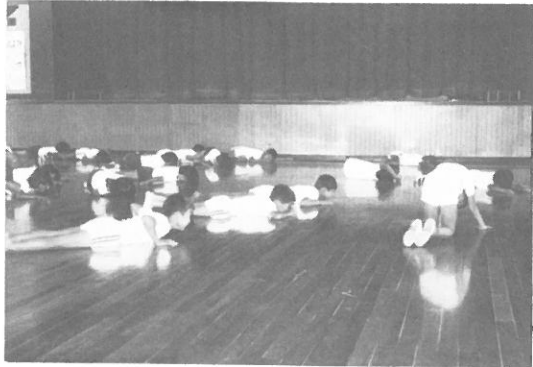
状況を感じとることにより、自己の身体を動かしたり静止させたりし、身体をコントロールすることができるようにさせる。

### 2 準備物

シンバル

### 3 指導の方法と実際

- ① 身体の各部分がどれくらい動くかやらせる。思い切りやらせておき、シンバルの合図でピタッと静止させる。これを3回くらい繰り返す。



「しずかに しずかに 起きちゃうよ。」

- ② テレビのトム（猫）

とジェリー（ねずみ）を想起させ、指導者がトムになり、みんなはジェリーになることを知らせる。

トムは、ソファの上で居眠りをしている。それを見たジェリー達は、身体を動かし大声を出して大さわぎをし、トムが眠る邪魔をする。トムが目覚まし、ソファ越しに振り向く瞬間、ジェリーは物陰に隠れたり、静止して置物になったりする。トムが気のせいかと思い再び眠ると、再度大さわぎを始める。

### 4 指導上の留意点

- 2～3度繰り返すと単調になってくる。これを防ぐため、トムは、振り向くと見せかけてあくびをしたり、再度横になって眠る姿勢から急に起き上がり、振り向いたりして、行動のパターンや速さに変化をもたせるとよい。
- 静止している状態の子どもに、何になっているのか聞くとよい。

## 14 真夜中のスパイ（身体）

### 1 ねらい

話のすじや音楽に合わせて、自分の身体を動かしながら参加することを通して、身体で表現する力を養う。

### 2 準備物

レコード（RCA 8061 ② ヘンリーマンシーニ「オリジナルサントラ  
ゴールドデラックス」）

### 3 指導の方法と実際

① 教室のカーテンをしめ部屋の中を暗くして、次のような話を聞かせる。

「ここは 凹凸株式会社の倉庫です。（教室を倉庫にみたてて）中には、某国のスパイがさがしている品物があるそうです。でも、見張りがいて、物音ひとつ立てようものならすぐ見つかってしまいます。倉庫には、いろいろな品物があって、自分のさがそうとしている品物が見つかりません。そこでじゃまな品物をよそに動かそうとしています。さあ、夜も更けてきて、さいわい、見張りもウトウトと眠りかけてきた…… ……」という話の切り出しで、教室にある机・椅子（低学年の場合、椅子だけでもよい。）を物音さ



せずに、全神経を集中させて廊下やベランダに運ばせる。

② 次に、スパイの雰囲気が出るレコードをかけながら、教室に落ちているゴミ（宝物にみたてて）をさがさせる。時々、レコードを止めたりしてストップモーションをつくり友だちの身体表現を見せ合わせる。

「ぬき足、さし足、しのび足。」「ゴトッ」「ドキッ！」

「あーびっくりした。さあ、しのび足………」



その時、「○○くんのまねをしてみよう。」という呼びかけをして、その動きを全員でまねさせたり、2人組を作って、一人の動きを、もう一人の子どもにまねさせてもよい。

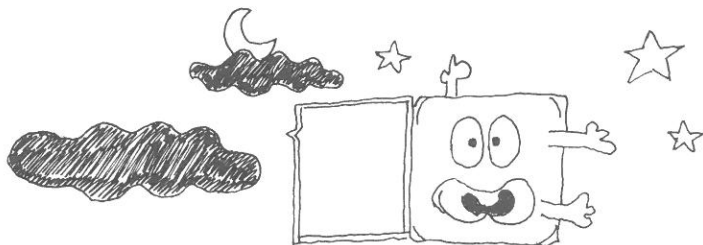


「あ、みつけた。」

- ③ そろそろ教室の中がきれいになったころを見はからって、「さあ、宝物が見つかりました。見はりに気づかれないように、じゃまな品物（ここでは、机・椅子）をもとのところにもどしてみよう。だんだん、朝になってきているから、早くしないと……………」という話によって、机・椅子をもとのところにもどさせる。

#### 4 指導上の留意点

- 教師が、子どもの中から数名選んで、見張り役をつくって眠らせる。その見張り役は、少しでも物音がすれば目をあけ、見まわしてみんなをにらみつける。その方が、緊張感が出る。
- レコードを聞きながら宝さかしの行動をしている時、友だちの動きを模倣させたり、グループで工夫させてもよい。
- 臨場感を出すために、時計を用意して、時刻を知らせたり、ベルの音を出したりするのもおもしろい。



## 15 みんなでよいしょ（身体・感覚）

### 1 ねらい

集団で、綱のない綱引きをしたり、輪にした綱を引くことを通して、敏捷性・身体調整力・協応性などを育てる。

### 2 準備物

輪にした綱（5～6人に1本）

### 3 指導の方法と実際

- ① 二組に分けて、それぞれ二列で向かい合わせて並ばせる。
- ② どちら側が先に綱を引くかを決める。
- ③ 「用意／バーン／」の合図で、あたかも綱引きをみんながしているように身体表現する。



「うーん、負けるものか／」

- ④ 次に、輪にした綱を4～5人に1本ずつ渡し、全員が内側を向いて輪になった綱を持つ。そして、「始め／」の合図で、足が動かないように綱を引っ張り合う。

### 4 指導上の留意点

- ④の発展として、輪になった綱を、全員、後ろ向きになって持ったり、または、片手で持って、両足が動かないようにしてもよい。
- 綱のない綱引きでは、一度でも、実際に綱引きを経験していると、綱を持った感触や引っ張る感覚がわかるが、そうでないとむずかしいので、初め、綱を使用して綱引きをさせた後に、やらせる方がよい。

## 16 大きな大きなふうせん（身体・想像）

### 1 ねらい

ふうせんが次第に大きくなっていく様子を想像し、ふうせんになって状況を感じながらふくらんでいき、風に吹かれて飛んでいく様子を身体表現することにより、素直にのびのびと表現する力を養う。

### 2 準備物

ワルツなどのレコード

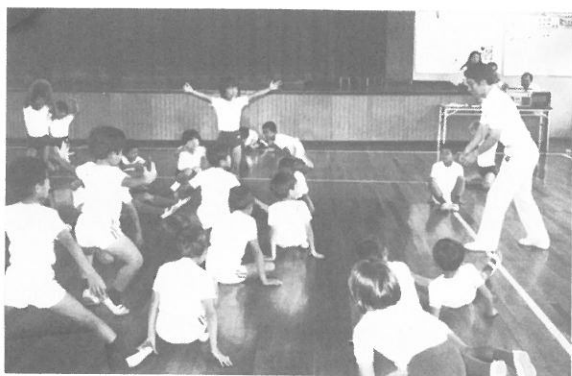
### 3 指導の方法と実際

① ふうせんに空気を入れると、次第に大きくなっていく様子を想像させる。

② 指導者が大きい手動のポンプを持っていて、一本一本の管で一つ一つ（一人ひとり）のふうせんとつながっていると想定させる。

③ 初めはしぼんで床に横たわっているふうせんに、指導者が「シューッ、シューッ」と声を出したり「だんだん大きくなってきたよ」などと言いながらポンプを押す動作をし、それに合わせて、各自が身体を使い、少しずつふくらんでいく。

④ せいーぱいふくらんだところで、レコードをかけ、音楽のかげに乗って気持ちよく飛んでいかせる。



「だんだん空気が入っていくよ。」

### 4 指導上の留意点

- 指導者は語りかけをし、雰囲気づくりや動きの変化を促したりする。  
「あっ、管が抜けちゃった。シューッ」「ようし、もう一度」「やさしい風が吹いているね」「ぐんぐん高くなっていくよ」など。
- レコードのボリュームを変え、動きの大きさを変化させるとよい。

## 17 ○○をまねて（身体・想像）

### 1 ねらい

ブラックボックス的な身体表現を、想像してまねさせる活動を通して、想像力や身体表現を高める。

### 2 準備物

白い布（3m×3m）

### 3 指導の方法と実際

- ① 教師が白い布をかぶって演じて、どんな形をしているかを想像させて、その動きをまねさせる。
- ② 次に、子どもを指名して、子どもに自分なりの形を作らせる。その子の動きを全員に想像させてまねさせる。
- ③ 自分なりの形があてられた子どもは、交代して、他の子どもが次々と演じていく。
- ④ 一人での形が慣れてきたなら、子どもの数を、二人、三人と徐々にふやして形を複雑にさせる。



### 4 指導上の留意点

- 白い布をブラックボックス的に使うのがミソ。
- 人の数は、4人ぐらゐまでが限度である。
- 人数をふやしていても、その数がわからないように工夫して演じさせると、もっとおもしろくなる。

## 18 おいしいお食事（身体・想像）

### 1 ねらい

大好物を食べている情景を想像しながらパントマイム風に表現していく力を高める。併せて、級友の表現意図を読みとっていく力を高める。

### 2 準備物

示範用の茶碗・箸・皿など

### 3 指導の方法と実際

- ① 各自に、自分の大好物を想起させて、それを食べている動作をさせる。
- ② 二人一組にならせ、交互に、表現させたり、何を食べているかを想像させたりする。
- ③ 机間巡視しながら代表を3～4名選び、教卓の所で演じさせ、皆も一緒に同じ行動をとらせたのち、何を食べていたかをあてさせる。
- ④ 時間があれば、嫌いなものを食べている情景を身体表現させたり、あてさせたりする。

### 4 指導上の留意点

- ①では、全員に目を閉じさせて一斉にその場で表現させる方が効果的である。
- ②では、すぐわかって言葉で言わないで自分自身も同様の動作をするように指示する。
- 示範用の茶碗等を活用しながら、少しでも迫真的な表現になるように助言していく。



「ウーン、こいつは、うまい！」

## 19 もしも……（身体・想像）

### 1 ねらい

万が一、交通事故に遭遇したり、病気になって入院加療したりした場合を想定させ、そのときの気持ちやイメージを臨場的に身体表現していく力を高める。

### 2 準備物

学級内の机や椅子を活用すればよい。跳び縄があれば良。

### 3 指導の方法と実際

- ① 「もしも、自分が交通事故にあって、片足が骨折してしまい、4ヶ月間もギブスをはめたままの生活を送らないといけないとすると、どんな気持ちになるだろうか？」と想像させて、一日の生活のようすを語らせる。
- ② トイレへ行くときや夏休みが近づいたときの状況などを想定して そのとき、どんな気持ちが出てどうするかを身体表現させる。
- ③ 実際に跳び縄を使って片足を固定させ、そのままの状態、体育館などを一周させたり、階段を昇降させたりして、その後、そのときの気持ちを作文用紙へ記入させる。

### 4 指導上の留意点

- 面白半分ではなく本当に自分がそうなるかもしれないという気持ちにさせる。
- 片足を折り曲げたまままでトイレへ行ってしゃがませる等の体感の中で、真剣さが増大する。真剣さが足りないと感じられたときは、



「た、た、たおれる。片足立ちでも大変！」

本当に身体の不自由な人は、その不自由さが永続することをわからせる。

## 20 変身・変身・また変身（身体・スピーチ）

### 1 ねらい

シンバルの合図にあわせて、突然役割を交代していくという活動を通して、立場の違いで主張や感情が異なることを体感的に理解していく力を伸ばす。

### 2 準備物

シンバル

### 3 指導の方法と実際

- ① どうしても欲しいものがある子どもと、買ってやれない親という立場で、2人組を作らせ、役割を分担させて対話させる。
- ② シンバルの合図にあわせて、突然役割を交代させ、その場で、子は親に、親は子になりかわって対話を続けさせる。
- ③ 何とか勉強をさせようと思う親と、何とか遊びに出ようとする子どもの立場で即興的に対話させたり動作化させる。
- ④ ②同様、シンバルの合図で、突然役割を交代して演じさせる。
- ⑤ どうしても山登りしたい子と、どうしても海水浴に出かけたい子との主張場面を設定して、討論させる。
- ⑥ ②や④と同様、シンバルに合わせて役割を交代させ、両者の立場を交互に体感させる。

### 4 指導上の留意点

- シンバルが鳴ると、ピタリと5秒間は静粛にさせる。
- 次第に、動作を大きくさせる。



「ね、ね、おねがだから買ってよ。」「でもねえ……」

- 学習後の感想を書かせておくとよい。

## 21 イカが焼けた（身体・スピーチ）

### 1 ねらい

そのものになりきり、指示された部分をイカが焼けたように動かして、身体表現の力を伸ばす。

### 2 準備物

別になし

### 3 指導の方法と実際

- ① 一人または数人がイカになり、床に仰向けに寝る。
- ② まわりの者が、「イカが焼けた、イカが焼けた、どこが焼けた」と歌い、頭・足・手・腰・背中……など一つを指示する。
- ③ イカになった者は、指示された箇所を、イカが焼けているように身体表現する。
- ④ ②③を3回ぐらい繰り返す。



「足と手が焼けちゃった。」

### 4 指導上の留意点

- 身体表現が不可能な指示をしないように注意する。
- 手や足などは比較的楽であるが、腰や背中などは長時間は大変であるので、イカになった子どもの様子をよく見て、早目に交代させる。
- 右手、左手、右足、左足、右肩、左肩……というような指示をすると、表現も豊かになる。



## 22 なんといいたらいいでしょう（スピーチ）

### 1 ねらい

ひとつのことばの内容をそのことばを使わないで説明させることにより、スピーチの力を養う。

### 2 準備物

なし

### 3 指導の方法と実際

- ① 二人組をつくらせ、ゲームの方法を説明する。

○説明することばを決める。

○二人のそれぞれの役割を決める。Aはそのことばそのものを言わせるよう

「うーん、なんといいうかな。」

に質問する。Bはできるだけそのことばを言わないように説明する。

○どのように言うか考える。

○ゲームをする。例えば、「秋」ということばでのゲームを示す。

P<sub>A</sub>：夏と冬の間は、 P<sub>B</sub>：おちばが落ちる時でしょう。

P<sub>A</sub>：それをはっきり言うと、 P<sub>B</sub>：冬の前でしょう。

…… ……

- ② AとBは1分間ぐらいで交代させ、同じことばでゲームをさせる。

### 4 指導上の留意点

○説明することばはできるだけ、幅広いイメージをわかせることができるものがよい。教師が提示しても、二人組に決めさせてもよい。

例えば、牛、サンタクロース、クリスマス。

○このゲームに入る前に、二人組をつくるための楽しいゲームなどを入れても面白い。



## 23 リズムにのって（スピーチ）

### 1 ねらい

4 ♪♪♪♪ ♪ | のリズムにのせてことばをとえさせることにより、集中の力を育てる。

### 2 準備物

木魚、クラベスなど拍のきざめるもの。

### 3 指導の方法と実際

① 4 ♪♪♪♪ ♪ | のリズムを示して手拍子で打たせ、リズムにのせてことばをとえさせることを知らせる。約束ごとは次のとおりである。

- ・三文字である必要はなく、つなげたり分割したりしてよい。
- ・全員は常に 4 ♪♪♪♪ ♪ | のリズムを打ち、P<sub>1</sub> → 全体（P<sub>1</sub>をまねる） → P<sub>2</sub> → 全…の順にリレーしていく。
- ・このリズムにのりおくれないように、集中する。
- ・テーマを「サンタさんにプレゼントしてもらいたいもの」にする。

② 教師も木魚などで拍をきざんで、リレーしていく。

子どもの例を示す。

4/4 T:天藤さんから いきますよ いいですか P<sub>全</sub>:いいですよ T:天藤さん P<sub>天</sub>:はーい ゲームウォッチ P<sub>全</sub>:ゲームウォッチ

4/4 P<sub>2</sub>:ぬいぐるみ P<sub>全</sub>:ぬいぐるみ P<sub>3</sub>:アニーの まえうりけん P<sub>全</sub>:アニーの まえうりけん

### 4 指導上の留意点

- ・一人ひとりに大きな声ではっきりとなえさせたい。
- ・となえることばは「のりもの」「好きな食べ物」「教室の中にあるもの」といったテーマもおもしろい。
- ・はじめは、リズムにのりにくい子どももいる。回を重ねると全員うまくのれるようになる。根気よくつづけさせたい。

## 24 “さよならさんかく……”(スピーチ)

### 1 ねらい

はやし歌「さよならさんかく……」の「しかく」のつづきをつくらせ、歌わせることにより、想像の力とスピーチの力を養う。

### 2 準備物

なし



さよならさんかく またきて しかく……

### 3 指導の方法と実際

- ① さよなら、さんかく……を歌い、歌のおもしろさを味わせた後、歌のでき方を理解させる。
- ② 「……しかく……」からのつづきをひとりで作ることを知らせ、自由に歌いながら、つくらせる。子どもの例を示す。

……	は	白	し	さ
……	ね	い	か	よ
……	る	は	く	な
……	は	う	は	ら
……	か	さ	ま	さ
……	え	ぎ	た	ん
……	る	は	き	か
……	は	ね	て	く
……	青	る	し	
……	い		か	
……	……		く	

- さよなら三角またきて四角 四角は鏡 鏡はうつる うつるはテレビ  
テレビは四角 四角はラジオ ラジオはなる なるは木琴 木琴は楽器  
楽器はカスタ カスタは丸い 丸いは時計 時計は時間 時間はかわる  
かわるは鏡のうつり方……。

### 4 指導上の留意点

- 最初のことばを自由に選ばせた方がつくりやすいけれども「この教室の中にあるもの」「好きな食べ物」などとテーマを決めてつくらせても、おもしろい。
- 一人ひとりに自由につくらせた後、クラス全体であるいは班でリレーしてつくらせてもおもしろい。
- このことばにつくふしは、ごく自然に子どもにとなえさせていけばよい。日本語のあるいはその地方のことばのアクセントが自然にでるのが最もよい。

## 25 すてきな名前でしょう（スピーチ・想像）

### 1 ねらい

自分の名前の各文字を頭文字として、自分のことを文につくり、自分自身をイメージ豊かに表現する力を養う。

### 2 準備物

紙・筆記用具

### 3 指導の方法と実際

① 紙と筆記用具を用意させる。

② 自分の名前の各文字を頭文字にして、自分のイメージを豊かにさせて、文で自分自身を表現させる。

〔例〕

な……ながい間でも  
る……るすばんできる  
か……かわいい子  
わ……わたしは  
ひ……ひじょうに  
じ……じょうだんも  
り……りっぱに言える女の子



「①じわるしないで、②しっかりと……」

### 4 指導上の留意点

- 自分の名前をひらがなばかりでなく、漢字やかたかなを一部に使用してもよい。
- 一つ一つの文が細切れにならないように。そして、文としてまとまりがあるように工夫させる。

## 26 絵のお話リレー（スピーチ・想像）

### 1 ねらい

グループで、カードの絵に合わせ、即興的にお話をつくり、リレーしていくことにより、想像豊かにのびのびと言語表現ができるようにさせる。

### 2 準備物

絵のカード

### 3 指導の方法と実際

- ① ひとり1枚ずつ、好きなものの絵を描かせる。（課外にやらせてもよい）
- ② 4～6人のグループをつくらせ、全員のカードを集めた中から、ひとり1枚無作為にとらせる（裏かえしのものととらせるとよい）。
- ③ グループ毎に、自分が引き当てたカードの絵に描かれているものを取り入れながら、順に話をリレーさせ、1つのまとまった話をつくらせる。
- ④ グループ内でカードをかえたり、カードの順序をかえたり、全員のカードを引き直したりしながら行わせる。また、全員でのリレーもできる。

例（ロケット・本・うさぎ・スイカ・犬）

A：男の子が ロケットに乗って宇宙旅行に出かけました。

B：ロケットの中に本が10冊ありました。たいくつなので本を読みました。

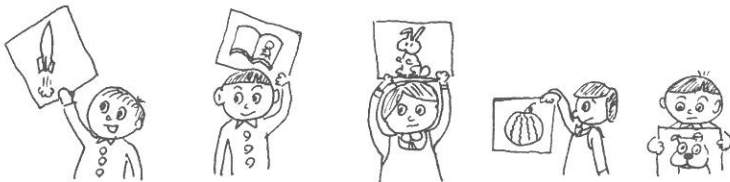
C：本の中からうさぎがとび出してきて、びゅんびゅんとびまわりました。

D：うさぎは、すいかを食べるとロケットをつきやぶって月へいきました。

E：今度は犬が出て大さわぎ、でも本をかぶせると、本の中に帰りました。

### 4 指導上の留意点

- 前の話を受けるようにして継がせる。慣れたら交代で発表し聞き合わせる。



## 27 “わらいかわせみに話すなよ”(スピーチ・身体)

### 1 ねらい

歌の一部を想像させ、歌のリズムや、中味に即した詞を見つけ、それに伴う動作も考えさせ、表現力を豊かにさせる。

### 2 準備物

「わらいかわせみに話すなよ」の歌詞の一部を( )にしたプリント

### 3 指導の方法と実際

- ① 「わらいかわせみに話すなよ」の歌を覚えさせ、その動作を工夫させる。
- ② 歌詞の一部を( )にしたプリントを各自に与え、歌のイメージに適した詞を考えさせる。

〔子どもが作った歌詞の一例〕

(こりす)のね (こりす)のね (赤ちゃん)がね  
(お顔を蜂にさされたとき) わらいかわせみに話すなよ  
ケララ ケラケラ ケケラ ケラと うるさいぞ

- ③ 自分または友だちが作った歌詞に即した動作を考えさせ、歌いながら踊らせる。

### 4 指導上の留意点

- 思わず笑みがもれるような歌詞が望ましい。
- 一人が考えた歌詞や動作を、みんなで歌ってみたり、踊ったりすると楽しくなる。
- グループごとに歌詞や動作を考えさせて、発表させ、良い所を見つけ合わせるのもよい。



「ケララ、ケラケラ、ケケラケラ……」

## 28 おむすびころりん（劇あそび）

### 1 ねらい

昔話の続きを二人組で即興的に考え、豊かに表現することができるようにさせる。

### 2 準備物

「おむすびころりん」の紙芝居

### 3 指導の方法と実際

① 「おむすびころりん」の紙芝居をして、おじいさんが、お土産を持って帰るところまでの状況場面を明確にさせる。

② 二人組で おじいさんとおばあさんの役にならせる。

③ 二人で相談をして、お土産の中味を決定させ、それぞれの役の気持ちや様子などを話し合わせ、その人物になって演じさせる。

④ 他の組が演じるのを見させ、よいところを学び合わせる。

⑤ 修正し、演じさせる。



「おばあさんや、帰ってきたよ……」

### 4 指導上の留意点

- 「おむすびころりん」の昔話は、無理に紙芝居を使用しなくても、語って・やっても差し支えない。
- お土産の中味について 金銀小判だけでなく、おもちゃか、びっくり箱とか、おばあさんが好む物など、豊かに考えさせたい。
- 相手に対応した動作やしぐさ、言葉ができるようにさせる。

## 29 四こままんが（劇あそび）

### 1 ねらい

「四こままんが」の場面をもとに、グループで動きやせりふを考えてつくり、相手に対応しながら自由に表現できるようにさせる。

### 2 準備物

四こままんが（新聞、週刊誌、雑誌などに出ているもの）

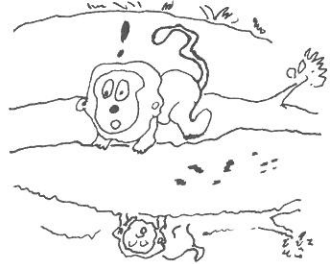
### 3 指導の方法と実際

- ① 四こままんがの場面をもとにして、数人のグループであらすじや、登場人物のイメージを話し合わせる。
- ② 役の人物になりきらせるために、「〇〇さんは、どんな人かな？ どんな性格かな？ こんなことがあった時の気持ちは？」といった問いかけをしながら、登場人物の役柄について具体的なイメージをもたせる。

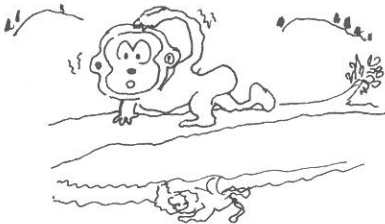
例「おさるの親子」



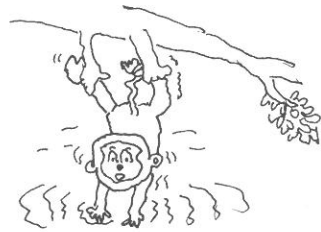
「ねえー、お母さん。」



「あれ、おかしいな。もうーびきいるぞ！」



「ほくのまねをするよ。  
これ こんなかっこうでも。」



「あぶない！」

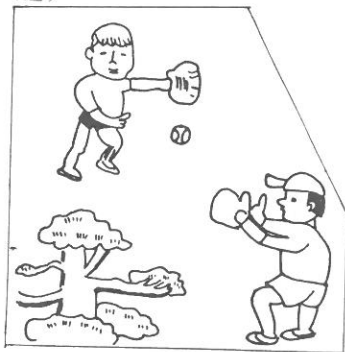


- ③ 各グループで演じながら つくり直していく。
- ④ まとまった順から発表させ、それを互いに見せ合うことにより、自分のグループの動きをみなおして再演させる。

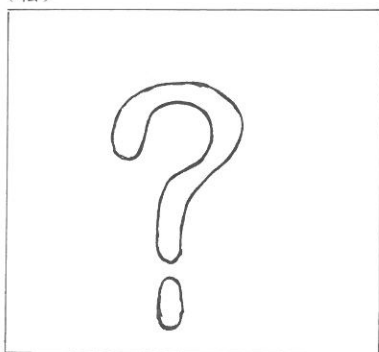
#### 4 指導上の留意点

- 四こままんがの話は、起・承・転・結の流れにまとまったものがよい。
- また、この四こままんがの続き話をつくらせるのもよい。
- 発展として、四こままんがの場面全部出さなくても、例えば 起・承・結の場面を出しておいて、転の場面のあらすじだけを各グループに創作させて身体表現させるのもおもしろい。

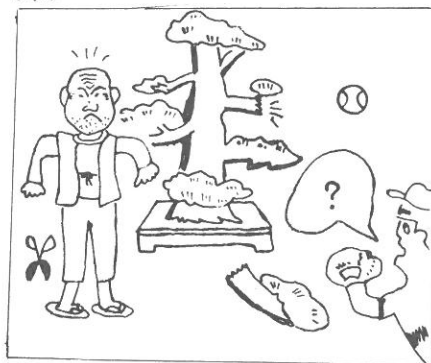
(起)



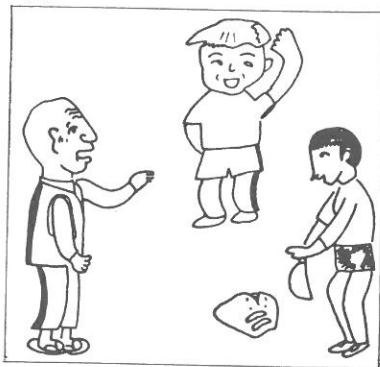
(転)



(承)



(結)



## 30 森のおとしもの（劇あそび）

### 1 ねらい

森の動物になり、状況に合わせてながら伸び伸びと劇あそびを行うことを通して、劇あそびの楽しさを十分味わわせる。

### 2 準備物

1辺が20cmくらいの立方体の箱を包んだ無地（できれば）のふろしきづつみ。動物のお面。

### 3 指導の方法と実際

- ① 指導に先だって、課外の時間などを使って、なりたい動物を決め、お面を作らせておく。
- ② 2人組か3人組のグループをつくる。（できるだけ男女混合が望ましい）  
つくり方は、指導者の笛のリズムやリズムカルなレコードに合わせて、全身を使って踊らせ、指導者がハンドサインで人数を示し、笛の合図で瞬間的に近くのとグルーピングさせる。（この方法は、これだけをとりに上げて、ゲームとして成り立つ。5人組、2人組、6人組などと数回グルーピングの活動をしたあと、3人組をつくらせ、座らせる。（男女混合については、あらかじめ指示しておく。）
- ③ ふろしき包みを提示し「何が入っているのかな。」と語りかけ、「みんなは森の動物だよ。中身がよくわからないふろしき包みを見つけた森の動物になって、劇あそびをしよう。」と指示する。
- ④ 次に、グループ毎にお話の世界のイメージをつくらせる。場面を想像させ森の中の様子や、ふろしき包みがどんどころに落ちているのかななどを思い描かせる。そして、自分たちになる人物（ここでは動物）を確かめ合わせて共通のイメージを描かせる。
- ⑤ 今度は、グループでふろしき包みの中身を決めさせる。  
例えば、子どもたちは、次のようなものを出して来た。
  - ・ふくがはいっている。   ・ばくだんがはいっている。   ・おかしがはいっている。
  - ・食物がはいっている。   ・ほしいものが何でも出てくる。

・花火がはいつている。

- ⑥ こままでの打ち合わせができると、各グループで思い思いの所に散らばって始めさせる。

なお、時間の設定をしておくといよい。(3分くらい)

指導者は、グループを巡回し、話が進まないものには、焦点化させたり、共通のイメージ化を図らせるなど、助言を加えていく。

その場合、こうした方がよいという指示ではなく、子ども達がイメージを具体化できるよう、状況や心情を掘りおこす。「そのときに、にこここわらうのかな」「どんな気持ちになっているのだろう」などである。

例 花火の場合

S：これ何だろう。

M：何だいこれ。

S：あけてみようか。

N：ちょっと待って、に  
おいをかいでみよう。

M：(くんくん) 何もに  
おいがしないよ。

S・M：あけてみよう。

N：ちょっと待って毒が  
入っているかも知れ  
んよ。

M：あけてみよう。

N：ゆっくりね。(あける。おそろおそろ中をのぞきこみながら)

S：花火が入っているよ。

N：なんだ花火か、ああよかった。(Sが手を入れてひっぱる。ドカン……)



「なにが入っているのだろう。」

#### 4 指導上の留意点

- 表現した内容については、その良し悪しを言うのではなく、どれだけその気持ちになり切っているかを大切にさせる。(本気でやっているか)
- せりふは、即興的に作らせるので、気持ちの深まりに従って、何度かやってみるたびにどんどん変化していったいよい。

## 31 一まいの写真から（劇あそび）

### 1 ねらい

新聞等に報じられている写真や、絵本等に載せられている挿絵などからその前後を想像して劇あそびをしていく力を高める。

### 2 準備物

新聞の切り抜き（写真のついたもの）、絵本の挿絵

### 3 指導の方法と実際

- ① バンダ“フェイフェイ来日”という見出しと写真の切り抜きを、トラペニアップにかけ、OHPで映し出し、フェイフェイの心情を語らせる。
- ② フェイフェイをめぐる人たちの気持ちやホワンホワンの気持ちを想像させ中国から日本へ来て、一緒に暮らす様子を劇化させる。
- ③ 世話係の人、上野動物園を訪れて喜ぶ親子づれなどの人物を参加させながら、次第に学級全体で劇を作りあげていく。

### 4 指導上の留意点

- カンカンが死んでさびしいホワンホワンの心情を想像させ、語らせてやる等の心の耕しを図っておくと効果的。
- バンダにも人間の言葉で語らせるようにさせるが、そのときは、「見学に来てくれた子どもたちを見てバンダはどんなことを思っているだろうね?」と聞く。 「どうぞよろしく。」「ほくも、うれしいな。」
- 『交通事故』等、何にでも応用できる。

