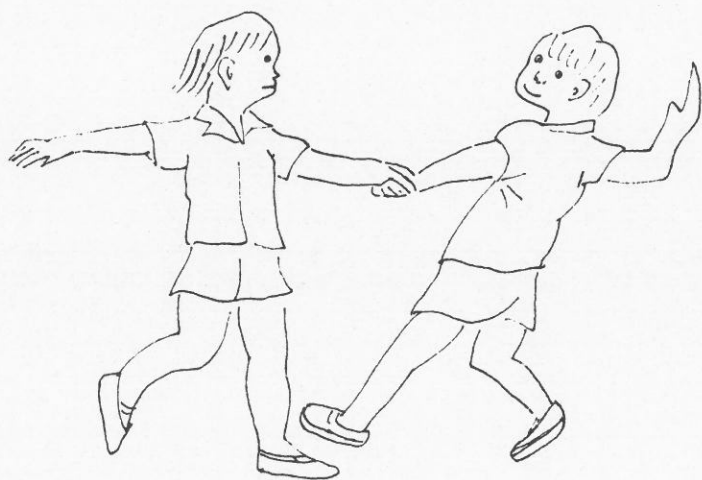


中 学 年



中 等 年



32 テレコの探険(集中・感覚)

1 ねらい

聴覚を働かせ、聴いた音をもとに場面やようすを想像させることを通して、静かに集中して聴きとる力を養う。

2 準備物

テープレコーダー・録音テープ

3 指導の方法と実際

- ① あらかじめ、学校の中でいろいろな活動をしている場面をテープレコーダーで録音しておき、その音をもとにさまざまな状況を想像し、できるだけくわしく発表させる。

たとえば、給食室で食器を洗っている音や校庭でブランコに乗っている音などのように、子どもたちが身近に接している音を聴かせ、「ここはどこだろう?」「何人ぐらいいるの?」「何をしているところかな?」などいろいろな質問し、各自が想像したことを発表させる。

活動に慣れてきたら、学校の外の商店街や遊園地などの録音を聴かせることも、想像する意欲をかきたてるのによい。

4 指導上の留意点

- 活動を始める前に落ちついた雰囲気をつくり、音をたてないように静かな状態で行うことが望ましい。
- 教師は、子どもの意見には熱心に耳を傾け、音への興味や意欲を喚起させるようにする。



「ウーン、なんの音だろう。」

33 何のサインかな（集中・感覚）

1 ねらい

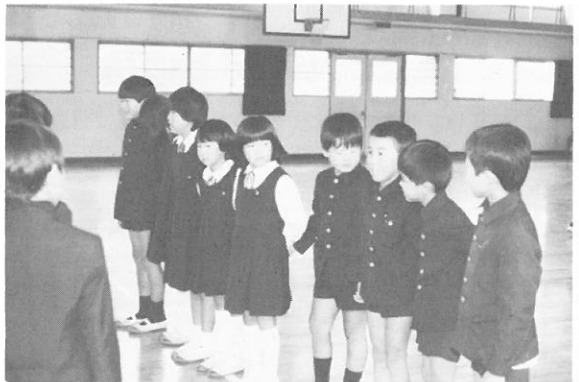
互いに握り合った手から手にサインを送る活動を通して、手の触覚を鋭くさせると同時に、集中力を養う。

2 指導の方法と実際

- ① グループ分けとリーダーの選出をさせる。（1グループ10～20人）
- ② それぞれのグループで、集団ジャンケンをするために、サイン（暗号）のとり決めをさせる。例えば、グーは手を1回握り、チョキは2回握り、パーは3回握りといったように、相手チームに気づかれないように送るサインを決めさせる。
- ③ 「では、ちょっと練習してみます。リーダーは何を出すか、チームにサインを送ってください。手を握ったままで、手から手に合図を送ってください。さあ最後の人は、自分まで伝わってきたら、今届いたという合図で手を挙げましょう。ハイ、挙がりましたね。では、一斉にジャンケンを出しますよ。それ、ジャン・ケン・ポン」
- ④ 「ハイ、〇〇チームの勝ち、！」と審判は判定をする。しかし、チームの中で、ひとりでも違ったジャンケンを出した子どもがいるとそのチームは文句なしに負けとする。

3 指導上の留意点

- 。 サインを送る時、時間を設定しておくのもよい。
- 。「ジャン・ケン・ポン」の声は大きく、声をそろえて言わせ、手もよく見えるように、頭より高く出させるようにする。



「うん うん、わかった。あれだな。」

34 これはなんだ(集中・感覚)

1 ねらい

「触る」という活動を通して、指先の感覚を鋭くすると同時に、集中力や想像力を養う。

2 準備物

ブラックボックス・鳥のはく製・駝鳥の卵・さんご等々

3 指導の方法と実際

- ① 箱を持っていくと、子どもたちは大変な興味・関心を示す。そこでタイミングよく、「きょうは、この箱の中にあるものを手で触れて当ててもらいます。でも、友だちに教えたら、勉強にならないから、絶対に口を開かないようにしましょう」と約束をして始める。
- ② 感じたことや品物の名前を書く用紙を配り、指名された子どもから順序よく触れさせる。各自が触れる時間を2，3秒間とした。
- ③ 全員が触れ終わったら、次の品物と取り替えて、「さあ、次は……」と同じようにやっていく。

4 指導上の留意点

- 箱の中に入れる物は、手で触れて「柔らかくて、気持ちがいい」とか、「つめたくて堅い」といったように多種多様な物を用意したいが、生き物はさげたい。
- 気の弱い子は、目に見えないものに触れることを恐れるので、なるべく指名を後の方でする。



35 足は語る(集中・感覚)

1 ねらい

ダンボールの中に入れた品物を足で触れさせ、その触覚でつかませた品物の名前を当てさせることによって、足で触れて感じとる触覚を鋭くさせる。

2 準備物

小さいダンボール3個、毛糸、女松葉、土粘土、机3個、鉛筆3本、用紙

3 指導の方法と実際

- ① 子どもたちに、毛糸を入れたダンボール箱、女松葉を入れたダンボール箱、土粘土を入れたダンボール箱を指し示し、「この3つのダンボール箱には、何かひとつ、ものが入っています。この小さい穴に足を入れて何が入っているかさがします。時間が長ければ全部当たるし、時間もかかるので1人3秒間で足を出すことにします」と話す。
- ② 各ダンボールの前に1, 2, 3, と声を出して3秒間を示す見はりの人3人を選び出させる。
- ③ 小さい紙を配り、名前、(1)、(2)、(3)を書かせ、体験後すぐ答が書けるように用意させる。
- ④ 教室の一方の端の筋にいる人から順番に各ダンボール箱それぞれの中に足を入れて、足の触覚を鋭くして3つの品物の名前を考えさせる。
- ⑤ 3つ目のダンボールのすぐそばに置いてある机の上の鉛筆を持って品物の名前3個を記入し、裏にして机の上に置いて、自分の席に戻る。
- ⑥ 学級の人数を3等分して、(1)、(2)、(3)の答をひとつだけ発表させる。その答を聞いた時、「全部の答が正しいなあーという顔をしよう。笑ったり、しゃべったりしないでおう」と約束する。
- ⑦ 一人ひとりが発表する。全員がどんな答を聞いてもここにこして楽しそうに聞いている。笑ったり、やじったり、ばかにしたりする子どもはひとりもない。

では、ここで、3つの正解の中で、それぞれどんな答えが出てきたか、示してみよう。

(1) 正解＝毛糸

毛糸、きれ、紙、綿、ほう帯、ガーゼ、糸みたいなもの、ハンカチ、チリ紙、ボンボンに使うビニール

(2) 正解＝女松葉

松葉、松の葉、松、ちよ紙、ナイロン、わら、ソテツ、木の葉、ひも、あみ、かたいふくろ、ナイロンのふくろはりがねのあみみたいなもの、ひも、糸、針金、紙、ビニールテープ、広告、ござ、草

(3) 正解＝土粘土

粘土、紙粘土、ぬれたガーゼ、紙、竹ひご、氷、っかけみたいなもの、ゴムの皮、ござ



「なんだろう！くすぐったいよう！」

一つひとつの答は、それぞれ、品物の表面、一部分、全体の特徴をうまく足の触覚で感じとり、つかんでいることに感心した。

- ⑧ 「パンパラパーン、パ、パ、パ、パーン。」と言って、興味を持たせるような雰囲気を作り、各ダンボールから品物を取り出す。子どもたちは目を輝かせ、くい入るように見守り、一瞬シーンとなり、どよめく。

4 指導上の留意点

- 。 この指導をする前に次のようなことを強調して話した。

「この勉強は、ダンボールの中に足を入れて中にある品物に触り、足で触った感じから品物の名前を当てようとするものです。だからダンボールの穴からのぞこうとしたり、人に答えを聞いたり、教え合ったりすることは、自分のためにならないし、人にも迷惑をかけることとなります。もし、答えが間違っても決して恥ずかしいことはありません。正直に答えを書きましょう。もし多くの人が間違っているような時には、こんな機会をこれから時々もちましょ。安心して勉強してください。この勉強は、足で品物に触り、感じる力をきたえる学習なのでから」

36 大地・木・岩と語ろう(集中・感覚)

1 ねらい

大地・大木・岩などのどっしりしたものに触れ、その触れた手肌からの微妙なところまで注意をはたらかせ、音や、動きを感じとらせる。

2 準備物

タオル・メモ用紙

3 指導の方法と実際

- ① 緊張をほぐすために、タオルで目隠しをして級友に触らせ、だれであるかをあてさせる。(グループ別にさせるとよい。)



「岩さん、いつからここにいるの？」

- 子ども達は大変興味を持って取り組み、知らず知らずに心の解放ができる。
- ② 手で物に触らせる。大きな木、大きな岩、大地に手で触れたり、顔、身体全体で触れたりして、それぞれの感触を確かめさせる。
 - ・ごつごつしているなあ。おじいさんのような感じがするなあ。(木)
 - ・大きな岩だなあ。まるでかいじゅうの背中みたいだよ。(岩)
 - ・じっとだまっていてこわい感じだなあ。(大地)
 - ③ 自分の手で触れた感じが一番感じのよかったものを、再度目隠しをして触ってみる。そして、自分の思い思いの話をさせる。

4 指導上の留意点

- 目をつぶったままでも出来るが、何かあるとすぐ開くので集中させるために、目かくしをした方がよいと思われる。
- 自然に溶け込むように、身体をリラックスさせるとともに、手で触れる時は手に、ほおで触れる時はほおに全神経を集中させることが大切である。
- 場所は、木や岩がたくさんある中庭などがよいと思う。地面に腹ばいになったりすることもあり、べったり大地に触れさせられる所を選ぶとよい。

37 雨の音の中で（集中・想像）

1 ねらい

集中して雨音を聴き、感覚を養うとともに、聴いた音をもとに想像していく力を養う。

2 準備物

レコード 効果音大全集〈自然音〉「雨」(CC761)

3 指導の方法と実際

- ① 床にリラックスして寝る。身体力を抜く。（右足に力を入れなさい。左足に力を入れなさい。右手に……。右足の力を抜いて、左足の力を抜いて……。）そして、屋根にあたる雨音や窓にあたる雨音を静かに聞かせる。（レコード「雨」を聞いてもよい。）
- ② 次に、屋根や窓、その他にあたる雨音を聞いて、何を感じたり、どんなことを思ったか話し合わせる。
- ③ もう一度雨音を聞きながら、どこから来て、今どのように降り、これからどこへ行こうとしているのかを思いうかべさせる。
あるいは、雨つぶと雨つぶがどのようになってぶつかり、これからどのような旅をするのか想像させる。
- ④ 想像した雨の音を聞いて一人ずつ思い思いに想像を広げる。



「あの雨、どこに行くんだろう。」

4 指導上の留意点

- 静かに目を閉じ、息もこらして音に集中させることが絶対条件である。
- 全員が同じことをやって、何をどのように考えてもよい自由な雰囲気をつくるのが大切である。

38 合わせ絵は？（集中・想像）

1 ねらい

「合わせ絵」を見させ、その形や色彩から思い浮かべられる姿を発表させることによって、視覚による豊かな想像力を育てる。

2 準備物

「合わせ絵」（教師の製作したもの・児童の製作したもの）

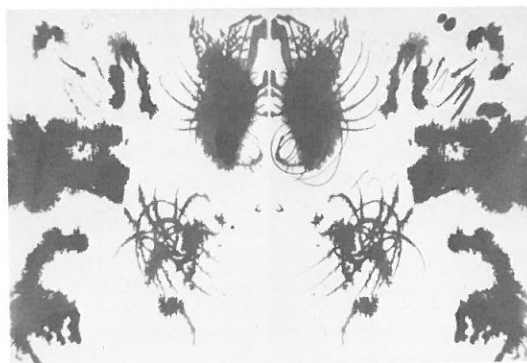
3 指導の方法と実際

- ① 教師の製作した「合わせ絵」を子どもたちに示し、その形や色彩から思い浮かべられるものを発表させる。
- ② 一枚の絵は、縦に、横に、逆さに釣り下げることによって、違ったものの姿に見えることに気づかせ、それぞれの場合に思い浮かべられるものを発表させる。

- 子どもたちの見つけた姿

横にして見る

- ・ひがん花
- ・きく
- ・プランクトン
- ・キリン
- ・ライオン
- ・お面
- ・花火
- ・くも
- ・さそり
- ・はえ
- ・女の人の目
- ・ぞうの顔 など



教師の製作した「合わせ絵」

縦にして見る

- ・バイキン
- ・にわとり
- ・手ばさみ
- ・貝のつの など

逆さにして見る

- ・犬の顔
- ・ねずみ
- ・つくし
- ・龍 など

4 指導上の留意点

- 「合わせ絵」は、水彩絵の具のチューブから直かに画用紙（8つ切り）の半面に描き、机の上で半面を押しつけ、左右対称な画面になった絵と、インクつぼからスポイドで少量取り出したインクを画用紙（8つ切り）の半面に自由に描き、机の上で半面を押しつけ、左右対称な画面になった絵の2枚を用意する。
- 教師の製作した「合わせ絵」から思い浮かべられるものを発表させた後、今度は、製作の仕方を発見させ、子どもたち自身で「合わせ絵」を製作させ、思い浮かべられるものを個人で、班で、全体で発見させるようにすると、更に自主的、主体的で積極的な想像活動に発展させていくことができる。このことは、豊かな想像力を育て、更に創造力も高める指導にしていることになる。
- 個人で、班で、全体で見つけた姿

横にして見る

- ・犬
- ・はかせの顔
- ・ロケット
- ・宇宙船
- ・注射器
- ・眼がね
- ・つるしがき
- ・やぎ
- ・氷のわれ目
- ・てんぐ
- ・うさぎ
- ・ばくだん
- ・くも
- ・わたがし など



A君の「合わせ絵」

縦にして見る

- ・人工えいせい
- ・いとまき
- ・きょうそう自動車
- ・人の顔
- ・ジェット機
- ・さるの顔 など

逆さにして見る

- ・犬
- ・おにの顔
- ・こま
- ・ふくろう
- ・へび
- ・すずめ など

39 まほうのスカーフにおねがいしたら? (集中・想像)

1 ねらい

「なんでもかなえてくれるスカーフがあったなら…」という設定で、各自の夢の世界を広げ、お話づくりをさせ、それを相互に聞き合い楽しむことができるようにさせる。

2 準備物

美しいスカーフ

3 指導の方法と実際

- ① 「まほう」にかかわるお話の出し合いをさせる。
 - ・まほうつかい・まほうのほうき・空とぶじゅうたん等々
- ② 目をつむって、各自、まほうのスカーフにおねがいをさせる。
- ③ 「さあ、出てきましたよ。出てきたものと話したり遊んだり…なにをしてもいいのです。そのお話を書いて後でお友達に聞かせてあげましょう。」と語りかけ、各自、書く仕事にかからせる。

〔子どもの書いたお話の一例〕

“まほうの えんぴつ” Y・K

まほうのスカーフから1本の黒いえんぴつが出てきました。そのえんぴつは、いいことばかりひとりで書いてくれました。たとえば、しゅく題がたまった時でも、

「これやって。」とたのめば、きれいに早くやってくれました。

でも、そのふしぎなえんぴつには、もう1つふしぎなことがありました。それは、何回けずってもみじかくなならないことです。えんぴつけずりでけずったら、しんだけとがってみじかくなならないのです。

それから1年たちました。また、しゅく題をやってもらって、学校で答え合わせをしたら、1もんまちがっていました。それからきまって1もんまちがえました。だから、ぼくはもうあい手にしなくなりました。

でも、ちょっとたいくつな時は、おもしろいのでやらせてみることもあります。

4 指導上の留意点

- やわらかい布地のスカーフをたたんだり、まいたり、投げあげてひらひら落としてみたり自由に遊ばせる中で、一人ひとりが心を開き、くつろいだ雰囲気がつくれる。そこからお話づくりへの導入をはかることが好ましい。



40 私のイメージ（集中・想像）

1 ねらい

音楽を聞かせ、曲から受けるイメージを頭に描かせることにより、場面や情景などの想像力を養う。

2 準備物

レコード 「天界」より「エンドレス・ドリーミー・ワールド」、（ZEN-1001）・小さく切った紙

3 指導の方法と実際

- ① 体育館で自由に広がらせ、床に伏せさせたり、仰むけにさせたりして、リラックスした姿勢で目を閉じさせる。
- ② 曲を体育館のスピーカーから流し、子どもたちに対して自由に情景や場面などを想い描かせる。

「今からかける曲を聞いた時、どんな様子が浮かぶでしょう。頭のカラーテレビに映してみましょ。いつごろ、どこで、だれが、何を、どのようにしたのか、それがどうなったのか等についてできるだけ詳しく映してみましょ。君たちの頭は、きっとりっぱなカラーテレビになっていることを映してくれるでしょう。では、始めましょ。」

- ③ 想像したことを小さい紙に記入させた後、5人ぐらいの子どもたちに発表させる。次に、それらとは全く違う内容を想像した人に発表してもらおう。

A男……「夏、アルプスの高い山のお花畑で、ぼくと鳥と動物が、ねころんで風と雲を見ている。空がきらきら光ってとてもきれいだった。雲を見てたらねむってしまった。」

B男……「どうくつをたんけんしている時、そのどうくつのしょうにゅうどうで、ぼくは、流れているきれいな水に見とれていた。」

C女……「夜、公園で、宇宙人が地球は美しいといううわさを聞いて見に来た。そして、地球がとても気に入って他の宇宙人に知らせに帰った。」

D女……「ま夜中のことです。船から私と友だちは海を見ていました。海が砂に変わり、砂がいろいろな色で光っているのでびっくりしました。」

E女……「今、私は、〇〇先生の頭の中をたんけんしています。するとどうしたわけでしょう。とうとう道に迷ってしまい、困ってしまいました。」

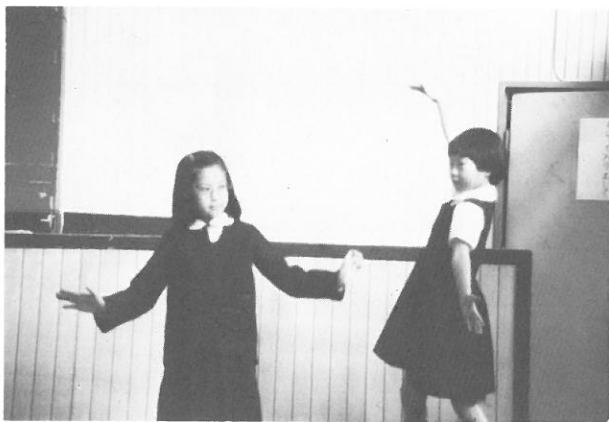
G男……「1年後、深い谷間で、私は、りゅうにのってたんけんをしています。するとどうでしょう。宝石や金などの宝物を見つけたのです。」

4 指導上の留意点

- 曲を聞かせる場所は、教室でもよい。しかし、目を閉じさせ、床に伏せさせたり、仰むけにさせたりして、リラックスした姿で聞かせようと思えば、体育館が望ましいと考える。
- 想像したことを、曲に合わせて、身体表現をさせていくなれば、より具体的で確かな想像にしていけることができる。その場所としても広い空間のある体育館が望ましい。
- 曲を聞かせる前に、いつ・どこで・だれが・何を・どうした・どうなった等を視点として具体的に想像させると、内容の詳しく深い想像にしていけることができる。その場合、想像する時間をしっかりとってゆったり、何度も曲を聞かせてやれば、更に詳しく深みのある想像へと導くこともできる。

- 曲の内容は、子どもたちの想像する内容と同じようなものにならないように、いろいろな情景を想像できるものが望ましい。

バラティエーに富んだ想像した内容を発表させることによって、子どもたちに、いろいろな感じ方のあることに気づかせ、より豊かな想像力を育てることをねらっていきたい。



「わたしは宇宙旅行、あなたは竜にのって旅行」

41 まねっこダンス（身体・感覚）

1 ねらい

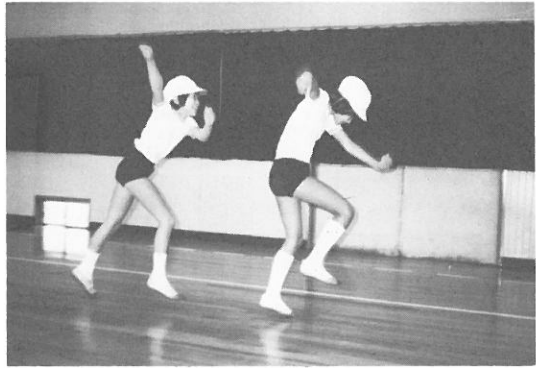
リズムに乗って踊りながら、相手の動きをすばやくまねることによって集中させ、視覚と身体との協応した動きができるようにさせる。

2 準備物

シンバルまたは笛・レコード（リズムカルで踊りやすい曲であれば、どんなものでよい。）例 「ジャギー・レッスン」（UPS-292）

3 指導の方法と実際

- ① 2人組になり、リーダーとそれをまねて踊る者とに分かれる。
- ② レコードをかけ、シンバルの合図でリーダーが踊り始め、もう一人は、リーダーの動作をすばやくまねて、同じ動きをしながら踊る。
- ③ しばらく踊ったのち、再びシンバルの合図で動きを止め、彫刻のようにポーズをとったまま、数秒間身体の各部を緊張させておく。
- ④ 次の合図で身体の緊張を緩め、リラックスした状態にもどす。
- ⑤ リーダーを交代し、前項の①～④と同じ要領で「まねっこダンス」を踊らせる。



「同じように踊れてるかな。」

4 指導上の留意点

- なるべく広い場所を使い、のびのびと踊らせるようにする。
- 踊るまえに、各自がどれくらいの空間をつかって踊るかを意識させておくために、あらかじめ、前後・左右・上下の踊るスペースを確認させてお

くとよい。

- この題材では、踊りのステップや美しさにとらわれず、身心を解放し、音楽にのってのびのびと表現することをねらいとしているので、子どもがはずかしがったり、むやみに緊張したりすることはない。また、精いっぱい身体を動かし楽しそうに踊っている子どもに対して、励ましのことばをかけることによって全体の動きも盛りあがってくる。
- この題材の発展的なあつかいとして、ダンスの一部分を抽出し、その部分をスローモーションで踊らせたり、ビデオテープの巻きもどしで踊らせ、集中力と身体のコントロールを一層高めていくこともできる。
- また、踊りに慣れてきたら、もっとテンポの速い曲にあわせスピーディーな動きを敏感にとらえながら踊らせたり、テンポの遅い曲に切りかえて、ゆったりした動きの中で、細かい動作やしぐさをまねて踊らせることもできる。

このように、変化のあるあつかいかたをすれば、子どもの興味や関心をより高め、意欲的に活動させる手だてとして効果のあるものとなる。

- ・速い動きの曲……………「道化師のギャロップ」
(EZ-7006)
- ・遅い動きの曲……………「動物の謝肉祭」より「かめ」
(EAC-81066)
- ・変化のある動きの曲…「展覧会の絵」より「鶏の足の上の小屋」
(MG-2004)
- ・5拍子の曲……………「テイク・ファイブ」
(FCPA-207)

42 暑いなあ・寒いなあ(身体・感覚)

1 ねらい

暑い、寒いイメージを持たせ、手足や顔の表情など身体の動きを工夫しながら表現させる。

2 準備物

レコード(効果音大全集CC-641)

3 指導の方法と実際

- ① 「今、旅をしているのです。そこは、ジリジリと太陽が照りつける暑い国です。行けども行けども山も海も見えない砂漠の国です。……」と話をした後、グループ(4,5人)で自由につづきをつくらせる。
- ② 「さあ、暑い国の旅のようすを表現してみよう。」「砂漠だから、川は見当りません。もう何日も歩きつづけています。」「あっ、オアシスにやってきました。」とイメージをひろげながら身体表現させる。
- ③ 「今度は、反対に寒い国にきています。そこは何かかもが氷りついてしまう南極大陸です。旅人は、何日も何日も歩きつづけています。…」と話をし、続きはグループで自由につくらせる。
- ④ 「では、グループごとに順番にやってもらいます。レコードをかけますから、音が聞こえてきたら動き始めます。」「止めなさい。(レコードを止める)ちょっと集合をしなさい。みんなの中に一生けん命がんばっている人もいますが、真剣でない人もいます。目をつむって自分の呼吸する音を聞いてみなさい。(集中～30秒間)よしっ!元の位置に静かにつきなさい。レコードをかけますから、音を聞いたら動き始めます。」
- ⑤ 表現した後は、どういうところがうまくできたか、どこをどうしたらよくなるかを全員で話し合う。

4 指導上の留意点

- 初めのイメージ作りは、まず一人ひとりが考え、身体表現を工夫させた後、グループとしての表現へと発展させるほうがよい。

43 忍 者（身体・想像）

1 ね ら い

忍者を想像し、忍者の行動を身体表現させることを通して、のびのびと素直に表現する力を養うとともに、集中して行動する力を養う。

2 準 備 物

箱・タオル

3 指 導 の 方 法 と 実 際

① できるだけ広い空間を
使えるような場所を選び、
「今、みんなは忍者です。
忍者はどんなことをしま
すか、考えなさい。」と子
どもたちに話したあと、
自分たちのまわりを見て、何をどのようにするか場面設定をし、活動への
導入をはかる。



「ウフフフ・・・」

- ② まず、一人ひとりが忍者になりきり、自分の思うことを身体表現させる。
例 足音を立てないで歩いてみよう。
○○さんにわからないように、A地点からB地点まで行ってみよう。
- ③ 2人組や3人組など、グループを作って忍者になって行動させる。途
中でスローモーションを入れて行くとよい。

4 指 導 上 の 留 意 点

- 常に音に敏感に行動させる。つま先で歩いたり、とびおりたり、走ったりすることも音をたてないで行動させることが大切である。そのために、スローモーションで活動させることもよい方法である。
- 子どもたちが想像した動きは、こっけいであるが、けっして笑わない。動きの上手、下手は問題にしないことが、のびのびと表現させることになる。

44 桜の花びら（身体・想像）

1 ねらい

桜の花（季節の花・葉）を観察し、花びらがどんな旅をするか想像し、伸び伸びと全身で表現させる。

2 準備物

レコード 効果音大全集＜自然音＞「風」（CC-762）

3 指導の方法と実際

- ① 桜の花をじっくり観察させる。特に散っている花びらを観察させる。花から散る時、ひらひらと飛んでいる時、地に落ちてころがる時 e t c. を観察し、これからどこへ行くのか、どうなるのか考え想像させる。

そうすることによって、桜の花のイメージをふくらませる。目の前で桜の花びらを観察するので、話を作ることは容易である。

- ② 自分が桜の花びらになって、枝から離れ飛び出す動きを想像しながら動きを思い思いに表現させる。

・花びらが花からはなれるところを具体的にするために、スローモーションをおこない、動作を大きくさせる。

・風にふかれ、飛んでいく様子を表現させる。

・家やかべにふきだまりになっている花びら、どんどん飛んでいる花びら、地上をコロコロころがっている花びらなど自分に感じたとおりに表現させる。

- ③ ふわふわ飛んでいる時、地上をころがっている時……で、途中で何か事件を考えて表現させる。そのことによって動きの想像が広くなったり動きが大きくなる。

4 指導上の留意点

- 観察の時はできるだけくわしく、いろいろな動きを見つけさせる。それが実際に表現していく時のヒントになるし、想像豊かに表現できる。

45 もし先生になったら(スピーチ)

1 ねらい

先生になりきり、想像豊かにお話しをつくり、動作を混え演技することを通して表現力を養う。

2 準備物 <教室であればなくてよい。他では机や教科書>

3 指導の方法と実際

- ① 先生の特ちょう(よいところ、悪いところ、癖 e t c.)について話し合わせる。どんな小さなことでもいいし、一日しか経験しなかったことでも先生らしさが表れているものをさがし特ちょうをつかませる。
- ② 各グループ<生活班などを利用>に分れて、何の先生になるのか、どの先生になるのか考えを出し、それに応じてほしいことをたのむ。
- ③ 一人ひとりが先生になって授業をしたり、遊んだりさせる。

例 「ええ、これから授業を始めます。」
「きょうつけ 礼!!」
「あっ、〇〇君、こっち向いて、そう、いい姿勢だね。」
「今日の課題は何ですか。」……………。



4 指導上の留意点

常日頃の先生の様子を「これっ、こちらを向きなさい!!」しっかり観察させること。そして、演じる場合はできるだけ少人数の方がよいと思う。できれば、基本練習として2人組でやってみるのもよいだろう。ふざけたり、おどけたりする話しも出てくるが、それはそれで認めてやり批判はしない。たくさん演じているのを見ている中で、それぞれ先生の特ちょうが出てくるものである。

46 でんわ（スピーチ）

1 ねらい

何かの用事に誘いだそうとする人と、それを断る人との対立的な場面をつくりだし、電話でのやりとりを通して、自己の感情をコントロールしながら想像豊かに会話できるようにさせる。

2 準備物

おもちゃの電話機

3 指導の方法と実際

- ① 2人組になり、誘いだそうとする人とそれを断る人とに分かれる。
- ② お互いの立場を明確にさせ、対立点を浮きぼりにさせる。
 - ㉠ 何のために誘いだすのですか？
 - ㉡ どんな理由で断るのですか？
 - ㉢ 最後に、2人はどうなるのでしょうか。
- ③ 役わりに従って、電話での会話を演じさせる。

A: もしもし〇〇さん、

きょう私の家で誕生
会するからこない？

B: きょうはピアノの
レッスンなの。

A: レッスンは何時か
らあるの？

B: 3時から。

A: 誕生会は1時から
だからきなさいよ。

B: 3時まではピアノ
の練習するから行けないわ。

A: 私のうちでピアノの練習してもいいわよ・・・

このように、場面や状況に応じて、相手に対応しながら即興的に表現で



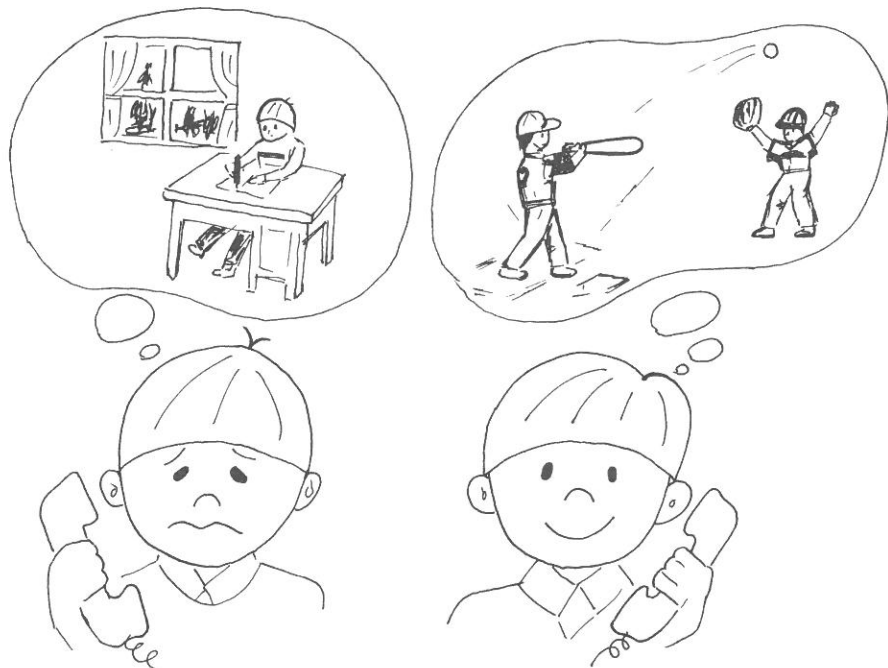
「もしもし、きょう私の家にこない？」

きるようにさせる。

- ④ 誘いだす人と断る人の役わりを交代し、話題を変えて、再度演じなおしたり、相手を代えて、だれとでもどんな場面状況にも対応して会話できるようにさせる。

4 指導上の留意点

- クラス全体が同時に会話することから始め、まわりを意識せずに、お互いの言い分を自由にのびのびと話せるような雰囲気や場づくりをすることが大切である。
- 会話の内容は、身近なものから選ばせ、できるだけその人物になりきって話すことができるようにさせる。
- 最初の段階では、具体的な媒体があるほうが表現しやすいので、おもちゃの電話機を準備するとよい。
- ひととおり活動をおえたあと、テレビ電話を想定させ、スピーチと身体表現を同時につかった一層楽しい活動へと発展させることもできる。



47 人形の国（スピーチ）

1 ねらい

人形や動物の気持ちになりきり、即興的に短い劇をつくることを通して、想像豊かに話せるようにさせる。

2 準備物

人形、またはぬいぐるみ

3 指導の方法と実際

- ① 4人グループをつくらせる。
- ② グループに分かれて輪になってすわり、各自が持参した人形や動物について人物づくりをさせ、それぞれ紹介しあう。
- ③ 人形や動物の気持ちになって、即興的に会話をしながら短い劇をつくらせる。
- ④ 他のグループとぬいぐるみを取り替えてストーリーをつくらせると、また、違った内容になっておもしろい。

次は、ぬいぐるみのぞう・さる・うさぎ・ねずみをつかったお話しづくりの例である。

森では動物たちが仲よく暮らしていました。ある時、森が火事になり、動物たちは逃げ惑っています。そこへ、ぞうのプー君がやってきて、鼻から水をふきだし、火事を見事に消しとめてくれました。

このようなストーリーが動物たちの会話によって展開されたのち、下のようなやりとりで話づくりをおえた。



「ありがとう、プー君！」

ミミちゃん（うさぎ）： あーおどろいた。あぶないところだったね。
チューすけ（ねずみ）： もう少しで大火事になるところだったよ。
プー君（ぞう）　　： みんな、けがはなかったかい？
キーちゃん（さる）　： だいじょうぶよ。それより、プーくんこそだいじょうぶ？
プーくん　　： ぼくは平気だよ。こんなにじょうぶな皮でできているんだもの。
チューすけ： 火事が消えて、みんなが一緒に遊べるのも、プーくんのおかげだね。
ミミちゃん： ありがとう。プーくん。
キーちゃん： ほんとうに助かったわ。ありがとう。
チューすけ： お礼にぼくの家にこないか？　ごちそうするよ。
プーくん　　： うわー、うれしいな。それじゃ、みんなでチューすけくんちに行こう。
み　　ん　　な： さんせい！

4 指導上の留意点

- 人形や動物になりきって会話できるように助言していく。
- テープレコーダーなどでグループのやりとりを録音し、音声だけでも話のすじや内容がよくわかるかをたしかめさせ、よりよいものをつくろうとする態度も育てていく。



48 いいわけ（スピーチ）

1 ねらい

いいわけをする方とそれを聞く方に分かれて演じることを通して、互いに思いきり話させる。

2 指導の方法と実際

- ① 最初に、いいわけをしたことの実験を出させることによって、誰もがいいわけをした経験があるという安心感を持たせる。

例（宿題がないと思ったことが勘違いとわかった時）（ガラスをわって先生のところに行った時）（遊びすぎて遅くなり、お母さんに話す時）

- ② 2人組に分かれ即興的に演じさせる。母と子の例は次のようになった。

母：きのう、宿題を忘れていったでしょう。

子：いやきのうは宿題なかったよ。

母：うそ、友だちに聞いたらあると言っていたよ。

子：えっ!! うそー!! あるわけないよ。

母：じゃ〇〇君に聞いてみようか。

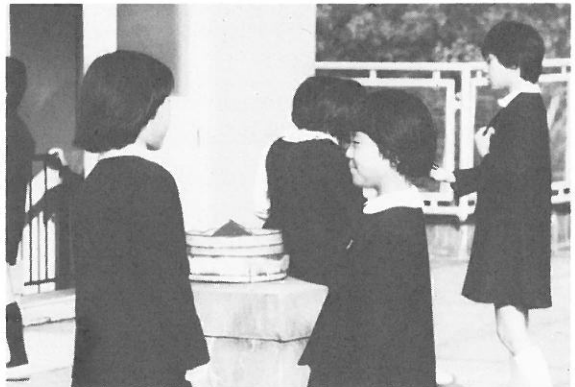
子：いいよ、聞いてみてよ。

母：もしもし……………。

子：あっ、あれはぼく
もう済ませていたよ。

（以下省略）

済めば、役を交替して
それぞれに演じさせる。



「だって、……………」

3 指導上の留意点

- クラス全体が同時に演ずることから始め自由な雰囲気をつくること
が大切である。

- 演ずる内容に対して批判的などらえ方をしないようにさせる。

49 オリンピック大会（劇あそび）

1 ねらい

オリンピック大会の実際を想像することを通してグループの中で選手やアナウンサーを分担したりして、ひとつの競技を感情豊かに表現することができるようにさせる。

2 指導の方法と実際

- ① 「みんなでオリンピック大会をしよう」と呼びかけ、どんな競技をしたらよいか話し合う。
- ② 話し合った競技や場面から、表現してみたいものをグループで選ばせる
- ③ グループごとに、競技種目や場面を決めたら、演技は何名でするのか見当をつけさせ、人数割や役割を決めさせる。
- ④ リレー、走り巾跳び、砲丸投げ、重量あげ等の競技を選ぶであろうが、必ずスローモーションで演技する場面を作らせ、緊張感のある表現をさせる。
- ⑤ 人の意見を聞いたり、表現をしたりすることは、共感的理解を深めるので、グループごとに見せ合いをさせる。
- ⑥ 雰囲気づくりのためのアナウンサーの活躍が大切である。しゃべり方を工夫させ、演技者との打ち合わせをしっかりとっておくとよい。

3 指導上の留意点

- 友だちと創造的に身体表現するので楽しいものであるが、スローモーションを入れたりする中で、集中力を働かせ、人まねでない動きを見つけさせたい。



「あっ日本一位です。日本の〇〇選手ががんばっています。」

50 浦島太郎(劇あそび)

1 ねらい

登場人物が話すことばは、人物・雰囲気づくりを助けること、また、登場人物の動きを通して劇遊びが成立することを理解させるとともに、さらに、ことば・しぐさ等を考えて、登場人物・場面等を精いっぱい自己を表出して創り出すことができるようにさせる。

2 準備物

浦島太郎の歌の歌詞

3 指導の方法と実際

- ① 「浦島太郎」の歌を全員で歌い、一連の物語のイメージを想起させる。
- ② 「浦島太郎」の一場面を、5分程度の劇にしてみよう。
 - 場面を選ぶ
 - 役を決める
- ③ 即興的に演じながら、よりよいものを求めて工夫させる。

— かめをいじめる場面 3班の例 —

「よい天気だなあ、きょうはえものをつりあげるぞ！ あれえ、あの人だからいなんだろう。子どもたちは、いったい何をしているんだろう。ようし、行ってみるとするか。」

「これこれ、かめをそんなにいじめるものではない。はなしておやり。」

「いやだよ。いらぬおせわだ。」

「そうだよ。ぼくらが見つけたんだ。ほっといてくれよ。」

「ほら、かめがないているではないか。そう言わずにはなしておやり。」

「いやだ。」

「では、おじさんにそのかめをゆずっておくれ、おかしをあげるから……。」

「おい、みんなどうする？」（集って相談する）

「おじさん、おかしととりかえってするよ。」（子どもたち立ち去る）

「かめさん、いたかったかい？あんならんぼうな子どもばかりじゃないけれど、子どもたちには十分気をつけるんだよ。さあ波にのってはいやくお帰り。」

「あなたの名前をお聞かせください。」
「名前なんて、そんなものはどうでもいいんだよ。」
「いいえ、どうしてもお教えください。」
「浦島太郎ってな、このあたりで、いつもりょうをしているんだよ。」
「ありがとうございます。このごおんは、一生わすれません。さようなら。」
「さようなら」

4 指導上の留意点

- 幼い頃から親しんできた物語であるから、あまり細かい指示を与えることなく、十分に時間を与えグループ活動をさせる。
- 時間が保障されたグループ活動の中では、互いの個性を尊重しあう、よりよいものを求めて励まし合う、一人ひとりの存在の大切さを知るなど、体験を通じて把握することができ、自他ともに生きることを学ぶことが可能である。



「ああ、いたずらっ子から助けられたのだ!」

51 じしゃくの国のおまつり (劇あそび)

1 ねらい

「じしゃくの国のおまつり (玉川学校劇集3参照)」の発端部分につづく場面で想像力を働かせ、じしゃくの国のおまつりに行きたいもろもろの登場人物になることを通して、全身で精いっぱい自己表現して、劇あそびを楽しむことができるようにさせる。

2 準備物

テープレコーダー・録音テープ・背景画・創作カード・じしゃく・かんむり・マジック

3 指導の方法と実際

① 「じしゃくの国のおまつり」の発端部分を話してきかせ、じしゃくの国の門の前のイメージを把握させる。

楽隊1: とざい、とうざい。じしゃくの国の王様のおたんじょう日。おいわいのおまつりが始まりまーす。

楽隊2: じしゃくのさかなつりきょうそうがございまーす。

門番: 入場むりょう。じしゃくの門を通れる方は、どなたでもどうぞ。

— 楽隊は一周して入る —

一円玉: お兄ちゃん、わたしも行ってもいいの?

百円玉: 門を通れるものは、みんないいんだよ。

一円玉: わたし通れるかしら?

百円玉: だいじょうぶさ。みんなをよぼうよ。

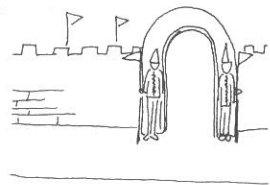
一円玉: みんなおいでよう。はやくー。

みんな: どうしたの?

一円玉: じしゃくの門を通れるものは、おまつりに行けるんだよ。

みんな: ぼくたち、みんな通れるかなあ。

百円玉: 平気だよ。さあ行こう。



② 背景画を貼付し、行進曲を流し、子どもたちは楽隊・百円玉・一円玉等になり即興的アドリブで門の前の場面の表現をさせイメージの強化を図る。

- ③ 創作カードに記入することを通して、グループでアイデアの出し合いをさせる。
- ④ 具体的な活動プランについて話し合わせる。
 - ・ 役割り
 - ・ 話の大筋
- ⑤ 即興で演じさせる。
- ⑥ グループで深めの話し合いをさせる。
 - ・ 気持ちをもっと出していくためには
 - ・ 工夫すべきところは
- ⑦ 各グループで繰り返し、よりよいものを創らせる。

4 指導上の留意点

- 物語の発端部分のイメージ化が、子どもたちの活動の意欲化につながるキーポイントである。したがって視聴覚等に訴える感覚的アプローチにより豊かなイメージを描かせるのが効果的である。
- 子どもたちはじしゃくの性質についてはある程度知っているが、登場人物はそれを知らないということを共通理解してすすめる必要がある。
- じしゃくにくっつく場合、いろいろな吸いつけられ方を工夫したり、登場者の性格もいろいろに設定するなど、子どもなりにおもしろい動きができるようにさせたい。
- くっつくものについてはお金にとどまらず、子どもの身のまわりのものを入れていくとおもしろい。



「あっ！ くっついちゃう、たすけてー！」

52 コロンブスの冒険(劇あそび)

1 ねらい

原住民・ヨーロッパ人という二つの違う世界の人々の出会いを、動きやせりふで想像豊かにつくり出すことを通して、心を合わせてのびのびと表現させ、劇あそびの楽しさを味わわせる。

2 準備物

レコード 「火祭りの踊り(フェアリャ)」TA 40054、「効果音大全集(コロンビア)」CC 763、「剣の舞(ハチャトリアン)」EZ 7134

3 指導の方法と実際

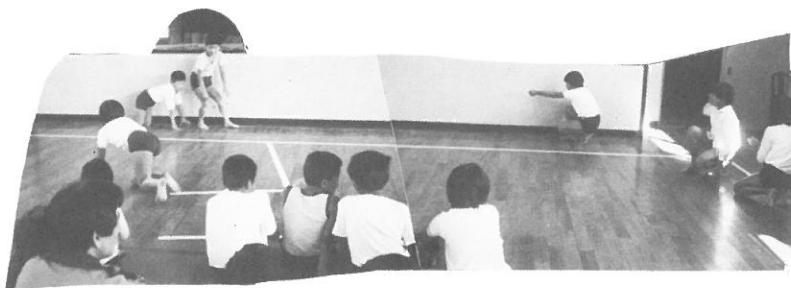
- ① コロンブス・原住民についてのイメージをもたせる。
 - ・「コロンブスのお話」を聞かせる。
 - ・船中から望遠鏡を通して何が見えるか。
海・波の音(効果音)・島・鳥……等
 - ・「剣の舞」「火祭りの踊り」の音楽で何を想像するか。
踊り・狩猟・お祈り……等
- ② グループで演じる場面を決め、場面にあった人物づくりや動きを話し合わせる。
- ③ 各グループで演じながら直し、劇遊びをさせる。
 - ・動き、せりふ、表情に人物の感じがでるようにさせる。
 - ・互いのかかわりを考えてさせる。
 - ・繰り返しやってみる。

4 指導上の留意点

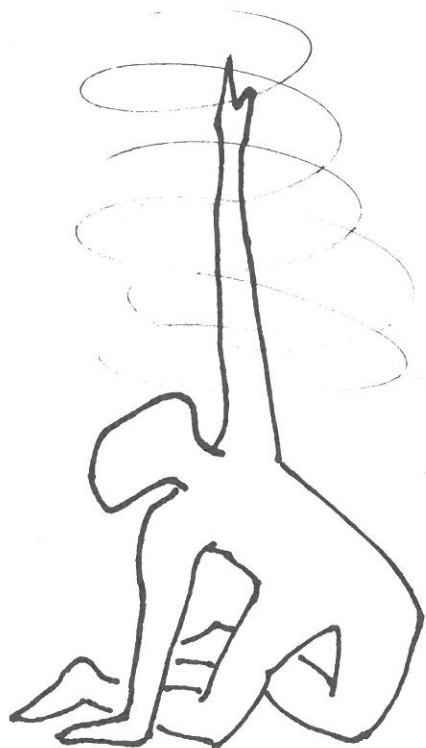
- 子どもたちの生き生きとした表現力を誘発するためには、イメージづくりが大切である。そのために「コロンブスの新大陸発見」前後のお話を聴かせたり、音楽によるイメージの拡充等が効果的である。
- 準備したレコードを効果的に使用するならば、何の指示を与えなくても手拍子・ボンゴを叩くしぐさ・お祈り等の表現が自然に誘い出され、劇遊

びへの意欲を湧きたたせることが可能である。

- 子どもたちのダイナミックな動きが予想されるので、体育館等で行うことが望ましい。



「シーっ、しずかに、むこうに あやしい人影が見えるぞ！」



53 おじいさんのひるね（劇づくり）

1 ねらい

おじいさんが、森の中で昼寝をしている間に日が暮れてしまう場面を設定し、その続きの話の内容を具体的に想像させ、劇づくりを通して子どもたちの表現力を育てる。

2 準備物

創作カード

3 指導の方法と実際

- ① 「おじいさんは森へ木を切りに行きましたが、ひと休みしている間に、いつのまにか眠ってしまいました。どれほど眠ったのか、ふと目を覚ますと、森の中はすっかり暗くなり、帰る道もよくわかりません。おじいさんは途方にくれてあたりを見まわしますが、向こうに小さなあかりが見えるので、そろそろと近寄ってみることにしました。さて、そのあと、おじいさんはどうなったのでしょうか。」という物語風の場面設定をもとに、話の続きを豊かに想像させる。
- ② グループ分けは4～6人が適切で、生活班をそのままつかったり、その場で各々が想像したイメージによるグループ分けをしてもよい。
- ③ 各自が想像したことを自由に出しあい、創作カードの設問について、グループで話しあいながらプロットを組立てさせていく。

＜創作カードの設問＞

- ① おじいさんが見たあかりは、何のあかりだったのですか？
- ② そこにはだれが（何が）いるのですか？
- ③ その人たちはどんな人たちで、何をしていますか？
- ④ そこではどんなことが起きるのですか？
- ⑤ 結局、おじいさんはどうなるのでしょうか。
- ④ グループごとに登場人物やプロットを決めさせたのち、それに沿ってせりふや動きを工夫しながら演じさせていく。
- ⑤ 大まかに劇づくりができたところで、グループごとに発表させ、他のグ

ループのよいところを見つけ、自分たちの表現の見直しをはかる。創作カードの設問に沿って、次のような楽しいストーリーが展開された。

おじいさんがあかりのほうへ近づいていくと、なんとそこでは、鬼たちがたき火を囲んで、酒盛り



おどりを踊っておじいさんを喜ばせてくれました。

りをしているではありませんか。おじいさんは、びっくりして逃げだしたくなりましたが、勇気をだして、道に迷ってここにたどりついたことを鬼たちに話しました。鬼たちは、心よくおじいさんを迎え入れて、お酒をついだりおどりを踊って、おじいさんをたいへん喜ばせてくれました。

ところが鬼たちは、おじいさんをだまして酒で酔わせ、ぐっすり眠ったところを殺してしまおうと相談していたのです。けれども、お酒の大好きなおじいさんは、いっこうに酔う気配はありません。それどころか、ますます調子によって、鬼たちのおどりに手拍子をうったり、お酒をさいそくするようになりました。鬼たちはとうとう踊り疲れて山へ帰っていきました。

4 指導上の留意点

- 。グループごとに見せあい学びあう場では、自分たちの劇のよかった点、演技に夢中になれたところをあげさせ、自己評価を大切にさせていくが、観客の立場からの意見や評価もとりあげ、よりよいものを創りあげていくとする態度づくりをめざしていくことが望ましい。

54 先生と子ども（劇づくり）

1 ねらい

学校生活の一部を想像することを通して、グループごとに即興的に情景や感じをストーリーにし、身体やことば、表情をつかって、豊かな表現力を培う。

2 指導の方法と実際

- ① どんな先生を演じたいか、何をしている先生かなど情景を思い浮かべさせる。
- ② 2分間ぐらい時間を与え、簡単なストーリーを考えさせる。
- ③ ストーリーができれば、グループの人にたまかな流れを話し即興的に演じさせる。（3～4分程度のものにする）
- ④ グループごとに役割を交代して演じさせる。

実例をあげてみると、

先生の役（以後T:）さあ国語の勉強をはじめましょう。

子どもの役（以後C 1,2,3…）きょうつけ、礼、着席。

C 1: 今日することは何ですか、言って下さい。

C 2: はい!!

C 1: ○○さん、どうぞ。

C 2: はい、今日は漢字の勉強をするんだと思います。

C 3: つけ加えます。漢字の書き順の勉強をするんです。

C n: いいです。

T : じゃあ、いきますよ。準備はいいか、○○君!!どこを見ている。ちゃんとこちらを向きなさい。

C 1: やあい、おこられた。おこられた。

T : こら!! 何を言っている。さあ「望」という字を書きますよ。

先生について書いて下さいね。（大きな字を書き、それをみんなでまねる。）

T : うまい、うまい、じゃあ次は「必」の字を書きましょう。いいですか。

C n: はい。

C 2: あーっ、先生、今のはおかしいです。

C 3: えーっ、先生がまちがえるわけじゃないの。

T : じゃ辞書で調べてみましょう。パラパラパラ（辞書で調べる動作をする。）フムフムなるほど、〇〇さんの言うとおりでですね。えらい、えらい。

キーン コーン カーン

C n: わあい、わあい次は体育だぞ。

（ここで、先生の役が交代する）

このように、4～5人のグループが1つのストーリー（3～4分程度）をつくり、交代しながら、先生になった時は、本当に先生になったように演じ、子どもたちはそのままの自分を演じればよい。生活経験として、誰もがも



っているので演じることができる。子どもたちには、それぞれ好きな教科があり、その好きな教科の教師を選んでやっているようである。

「これから始めましょう。」

それぞれ個性のある教師が出現し、その都度、子どもたちの雰囲気も違ったものになる。できれば教師役1人に対して、他は子ども、父母など参観日等設定すれば全員がいろいろ演じることができよう。

3 指導上の留意点

- 即興性を重視したい。その方が、伸び伸びと自分を表出することができる。

55 探 険（劇づくり）

1 ね ら い

主題をもとに、小道具を有効に生かしながら即興的に演じることにより、豊かな表現力を養う。

2 準 備 物

ほうき、なわとび、レコード（ディスコ調のもの）

3 指導の方法と実際

- ① 心身の解放をはかり、リラックスした気分に向くためにディスコ調の曲にあわせて踊らせる。
- ② テーマ及び手順、方法等について説明し、おおよその見通しを持たせる。
 - ・テーマ「探険」をもとに、短く簡単な話を作り、グループで即興的に演じること。
 - ・小道具は、ほうき、なわとびを各グループ1本ずつ活用すること。
 - ・グループは4～5人で、自由に編成すること。
 - ・演ずる時間は2～3分ぐらいにすること。
- ③ グループを編成し、10分間各グループで話の大筋や、ほうきやなわとびの活用方法、登場人物と役がら等について話し合わせる。
- ④ 話し合いのあと、全グループで同時に演じさせる。
- ⑤ 演じ終えたあと、見直し、修正のため話し合い、再度演じさせる。

全体場で演じられたものの一部を紹介すると次のようである。

例。（男子4人のグループで、森の中へ宝さがしにでかける話。）

P1：あの山をもう一つ越えると宝があるところだよ。

P2：ずいぶん歩いたが、もう少しだ。がんばろう。

P3：おい、あそこにへんなものが動いているよ。シッー。

P1：そっと近づいて見よう。

（全員腰を低くしてそっと近づく。）

P4：わあ、大蛇（なわとび）だ。

P2：よーし、鉄砲（ほうき）で一発で殺してやる。ズドン。

P 4：命中したよ、やった、やった。

P 2：もし失敗していればひどい目にあったかも知れないね。

P 3：こんどは気をつけて、ゆっくり進もう。（しばらく歩き続ける。）

P 1：あっ、あれは何だ。

P 4：怪獣ヒバゴンだ。4人でかかれば負けることはないよ。はやいとこ、やっつけよう。それー。（格闘するまねをする。）



「光っているぞ！」

P 3：やっとやっつけたぞ。

P 2：やられてしまった。足を強くかまれてしまったよ。

P 1：だいじょうぶだ。傷は浅い。

P 2：うん、こんなことでくたばってはしかたがない。平気、平気。

P 4：驚いたり、戦ったりしたので腹がすいたね。何か食べものをさがそう。（みんなで食べ物をさがす動作。）

P 1：なかなか見つからないな。みんな、さっきやった怪獣ヒバゴンの肉を食べよう。

P 4：それがいい。もうあたりは暗いし、その方がいい。

（みんなでヒバゴンの腹を裂く動作をする。）

P 3：おや、腹の中に何か光っているものがあるよ。

P 2：（のぞき込んで）おっ、さがしていた宝物だ！

P 3：やった、やった。バンザーイ！

4 指導上の留意点

- なるべく広い場所を使い、それに応じた声の大きさや動作をするように留意する。
- 各グループで演じ終えたあと、全体で他のグループのものを見る場を設定し、互いに学ぶものをつかむようにさせる。