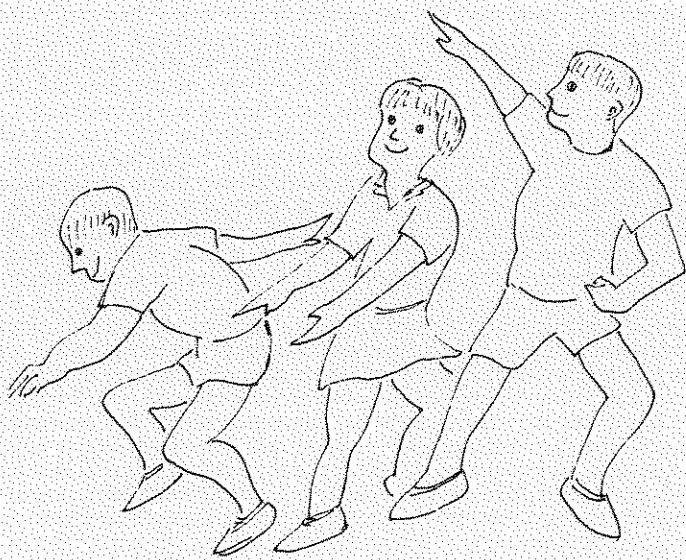
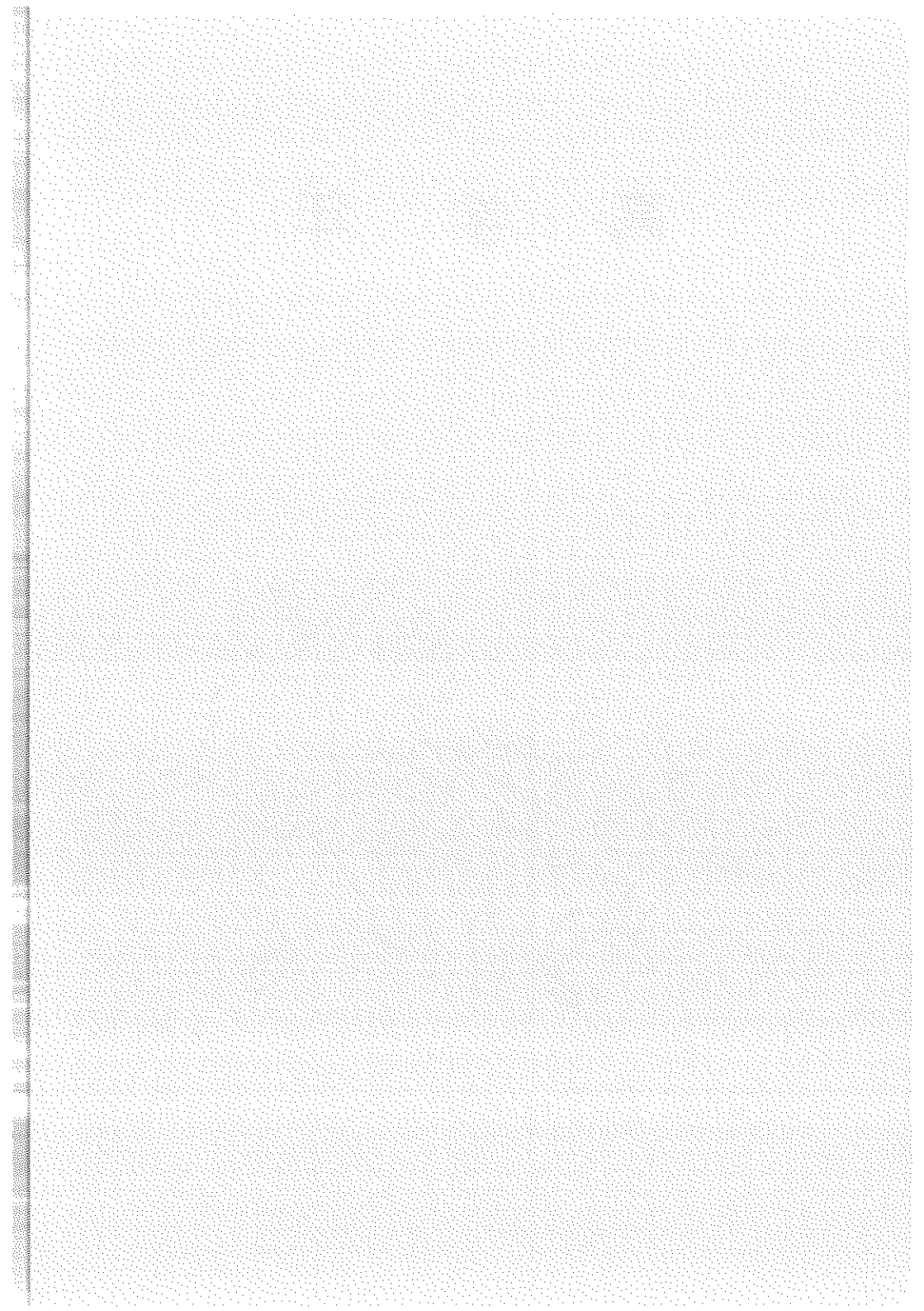


高 学 年





56 かかしさん大変だね（集中）

1 ねらい

「立つ」という活動を通して、脳からの伝達・命令によって筋肉がコントロールされることを知ると同時に、体のバランスを保つことで集中する力を養う。

2 準備物

タンブリン（太鼓、笛）



3 指導の方法と実際

① 緊張をほぐし、体をリラックスさせる。

トン・トン・トン・トン……、歩く、トトン・トトン・トトン……
スキップなどいろいろなリズム音に合わせて歩いたり、走ったり、スキップしたりさせる。

② 時々、ストップを入れて、体全体を固定させる。

③ 両足立ちから、片足立ちをさせ、立つために使っている足の筋肉の動きを感じとらせる。

「両足で立ってみよう」「みんな立てるね」「フラフラするかな」「足の筋肉はどんなに働いているかな。」

「今度は片足で立つよ」「どのくらい立てるかな」……「わけないよ！」「……」等言って反応する。「では片足で立って目をつむるよ。」……「お！ととと、体がじっとできないやぁ！」「何秒立てるかな。」「また、片足のどんな筋肉が働いているのかな。」「足のうしろや、足のゆびなどに力が……」等の反応が返るとともに、一生懸命片足立ちをしようがんばる様子がみられる。

4 指導上の留意点

- 緊張をほぐし、体をリラックスさせる。
- ストップをかけた時の体の筋肉の状態をとらえさせる。
- 片足で立ったときの筋肉の動きを、試行後にたずねるようにする。

57 背中の感覚（集中・感覚）

1 ねらい

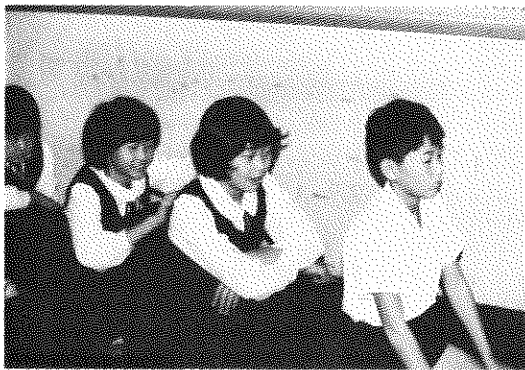
指などに比べて感覚の鈍い背中に絵や文字を書き合い、集中力を働かせて触れる感覚を鋭くすることをねらう。

2 準備物

絵・文字などを書いたカード、画用紙（黒板）、マジック（チョーク）

3 指導の方法と実際

- ① 2人組をつくり、ひらがな（かたかなでもよい）1字を互いの背中に書き合い、当てさせる。
- ② 5～10人のグループ毎に一列に並ばせ、最後尾の人にひらがな1字を書いたカードを見せてから、次々に前の人の背中に書いて文字送りリレーをさせる。全グループが終了後、最前の人に届いた文字を発表させ、カードを見せて確かめさせる。
- ③ ひらがな1～3字のことば、画数の少ない漢字から多い漢字、簡単な絵というように変化をもたせながら、②の要領でリレーさせる。



4 指導上の留意点

- リレーのときは、集中度を高めるために、「えっ、そんな字があったかな。」書き直しをさせないようにする。
- 漢字や絵の場合、複雑なものは判断しにくいので、避けた方がよい。
- 絵のリレーでは、いちばん前の子に画用紙か黒板に描かせる。
- ①から③までは、別々の時間に行なうこともできる。
- 答えの当否よりも、背中で感じとることに集中していることを評価する。

58 熱いぞ熱いぞ！（集中・感覚）

1 ねらい

熱いものにさわったり、熱いものの上に立ったりした様子を想像し、体のいろいろな部分に、その熱さを感じとることができるようにさせる。

2 準備物

なし

3 指導の方法と実際

- ① 自由に場所一ぱいに広がり、目をつむり心を静める。
- ② そのままで先生の指示を聞き、動作で表させる。

T：目の前で、ヤカンがシュンシュンシュンしています。持つところが



「あつ！あつあつ！入れないよ。」

横にたおれています。やかんをガスコンロからおろしたいのです。この柄が持てるかな？あつ、あつつつ……」

- ③ 目をあけ、熱さを感じられたかどうか確かめさせる。
- ④ 熱くわきすぎたお風呂に入らせる。

T：お風呂がわいたよー。早く入って下さーい。（呼ぶ感じ）

P 急いで服をぬぎ、入ろうとする

T：ちょっとわかし過ぎたから気をつけてね。」

P 手をつけて……「アツツツ、あつあつ」（手をふりつつ）

水を入れた後、片足を入れかけて「アツ、アツツ……」足をふったり走りまわったり。

4 指導上の留意点

- 動作と合わせ、表情を大切にする。（心から熱さを感じるように）
- あまり長時間行わない。5～10分ぐらいでよい。

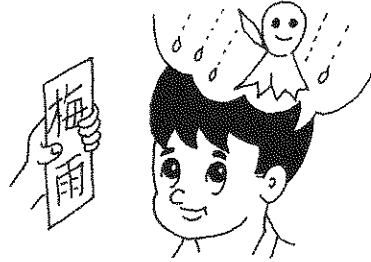
59 連想あそび（想像）

1 ねらい

あることばから連想されるイメージを出し合わせ、想像がひろがる楽しさを味わわせる。

2 準備物

ことばを書いたカード



3 指導の方法と実際

- ① 連想ゲーム：リーダーがあることばから連想されることばをヒントとして出し、グループ（または学級）のなかまに、もとのことばを当てさせる。リーダーは交代していく。
- ② 連想リレー：初めの方は、カードに書かれたことばから連想されることばを次の人にそっと伝える。次々と伝えられたことばから自分が連想したことばを伝えていく。

（例）ディスコ（カードのことば）→ ダンス → 盆おどり → ゆかた → パジャマ → ふとん……

後で、それぞれの連想したことばを並べてたどらせると、その変化のおもしろさに、わっと声があがる。グループに分けて初めに同じことばを伝えても、それぞれに変化していくので、後で報告し合わせると、驚く。

- ③ 連想の世界：あることばをもとに、自分が想像した情景や場面を話したり書いたりさせる。

4 指導上の留意点

- ①から③は同時間内で行わなくてもよい。
- リレーの方法は、口で伝えてもよいし、紙に書いて伝えさせてもよい。他の人にわからないように、少し離れた位置で伝えさせる。
- ゲームもリレーも答えの当否よりも、連想のおもしろさを楽しむようにさせる。

60 お話づくり（集中・想像）

1 ねらい

絵や写真などを使い、ひとつの話をつくることにより、想像力を高める。

2 準備物

動物のいる絵や写真

3 指導の方法と実際

- ① アヒルとニワトリの絵を見せ、アヒルとニワトリとの2つの立場に分かれて簡単なお話をつくっていくことを知らせる。
- ② 子どもたちを2人組のグループに分け、2分間でストーリーを考えさせる。
- ③ それぞれのグループごとに演じさせるとともに、全体の前でも数組の代表に演じさせる。
- ④ 2つの絵に、もう1つの動物（たとえばパンダやウサギなど）をつけ加え、3人組にして同じように進めさせていく。

4 指導上の留意点

- 素材として用いる絵や写真は動きや表情のあるものの方が、話がおもしろくなるとともに、内容も豊かなものとなる。
- それぞれの動物の役割をグループ内で交代しながら演じさせると多様なものが生まれ、グループ内の親近感も強くなる。



「パンダさん おしゃれねえ……」

61 すてきなハンカチ（集中・想像）

1 ねらい

一枚のハンカチを魔法の布にみたくて、様々な魔法の力のイメージを描かせることにより、豊かな想像力を養う。

2 準備物

カラフルなハンカチ

3 指導の方法と実際

- ① カラフルなハンカチを子どもにみせ、形や大きさを変えたり、動かしたりして、何に見えるか発表させる。
- ② 一人ひとりに、ハンカチを用意させ、どんな魔法の力があるのか想像させ、発表させる。

子どもたちが、発表した魔法のハンカチの例は次のようなものがある。

- ・ ハンカチの表を上にして頭にのせると何にでも変身でき、ハンカチを裏がえして頭にのせると、もとにもどることができる。
- ・ ハンカチに、呪文を唱えると、時間が自由にかえられ、過去や未来の世界に自由に行かれる。
- ・ ハンカチを頭にのせるとあっという間に勉強ができてしまう。どんなむずかしい問題でもスラスラとけてしまう。

4 指導上の留意点

バスタオルのような大きな布でもよいが、ポケットの中からいつでもとり出せるハンカチの方が、いつでも、どこでもどんなときでも魔法をかけられるというので、子どもたちの興味をそそる。



ドラエモンに変身

62 みんないっしょ（身体）

1 ねらい

曲にあわせて相手と同じように身体を動かすことにより、対応して動く力を高め、心の解放をはかる。

2 準備物

レコード（ディスコ調のもの）

3 指導の方法と実際

- ① 10人くらいのグループを作らせ、両隣の人と手をつなぎ、大きな円を作らせる。
- ② 円のまん中に1人が入り、その人の動きに合わせて円周上の人も動くことを知らせる。
- ③ 円のまん中の人には音楽に合わせて自由に動き、20秒ぐらい動いたら円周上の人にタッチし、交代させる。
- ④ タッチされた人は同じように円のまん中でみんなをリードし、順次交代して全員に体験させる。
- ⑤ まん中で動く人の時間を次第に長くし、思う存分に動かせる。



リーダーに合わせて

4 指導上の留意点

- まん中でリードする人は自分が思うままの自由な動きをしてもよいことを全員に知らせ、人のまねはしないようにさせる。
- 体育館のような広い場所がよい。

63 ドラエモンのゲーム（身体）

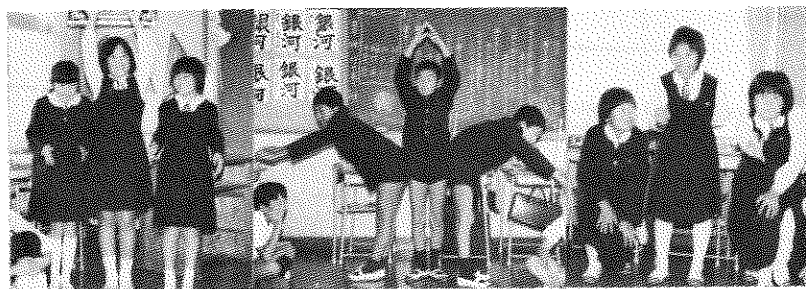
1 ねらい

指示された人物や乗り物に即座に変身させることを通して、身体による表現力や集中力を養う。

2 準備物 なし

3 指導の方法と実際

- ① 一重の円をつくらせる。
- ② 汽車、ロケット、水戸黄門の形をきめ三人組になって身体表現させる。
- ③ ドラエモン（鬼）をきめる。
- ④ ドラエモンは、円の中をまわりながら、任意の人に「水戸黄門」「ロケット」「汽車」のいずれか一つを指示する。
- ⑤ 指示された人は、自分の両側の人と三人組をつくり、指示された形を即座に身体表現する。
- ⑥ 身体表現をまちがった人は、ドラエモンを交代する。



汽 車

ロケット

水戸黄門

4 指導上の留意点

三人一組になって、一つの形をつくっていくので、ドラエモンになった者は、相手に考える余裕を与えないように、はやく円の中をまわり、即座に指示するとよい。

64 石運び（身体・想像）

1 ねらい

いろいろな石の重さを感じながら、身体表現させることにより、自己のイメージを素直に表現する力を養う。

2 準備物

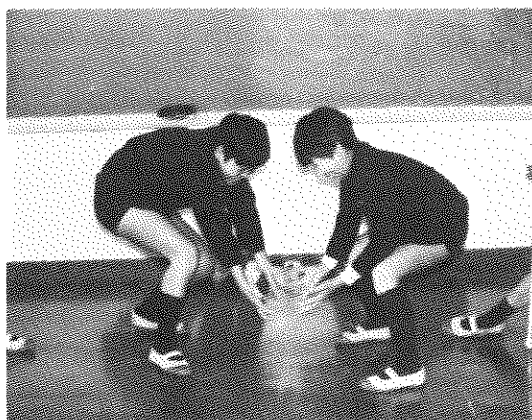
なし

3 指導の方法と実際

- ① 両手でやっと持ち上げることができるくらいの大きさの石を想定させ、一人ひとりが腰の高さまで持ち上げるような動作をさせる。
- ② 次に頭の上まで持ち上げ、それから速くへ投げさせるようにする。
- ③ 一人で持ち上げた石を離れたところへゆっくりと休みながら運ぶようにさせる。
- ④ 二人組で同じように協力して離れたところへ運ばせる。それから4人組へと人数をふやし同じようにさせる。
- ⑤ 巨大な岩を想定し、10人組のグループで協力してゆっくりと目的地までころがしていく。

4 指導上の留意点

- 動作の途中に「もっと力を入れて！」「汗がいっぱい出てきた！」等行動を促すような助言を加えてやるとよい。
- 人数は一人から少しずつ増やしてやり、協力しないと石運びができないことを感じとらせるようにしたい。



「重いぞ！」「もっと力を入れる！」

65 ビデオをみよう（身体・想像）

1 ねらい

いろいろな場面や状況に合わせて、人物の動きを想像させ、それをスローモーションにしたり、こま送りにしたり、プレーバックで動作を反対に行わせたりして、身体による表現力を養う。

2 準備物

段ボールの箱でつくったテレビの枠

3 指導の方法と実際

- ① スポーツの実況場面を想像させる。
- ② 班毎にスポーツの種類をきめさせ、画面に映っている人になって身体表現する場面をきめる。
- ③ 班毎にスポーツの実況場面を身体表現する。
- ④ 見ている者が、ビデオのスイッチを切りかえ、「スローモーション」「こま送り」「プレーバック」などと指示する。
- ⑤ 指示されたとおりに、班の者は身体表現する。

4 指導上の留意点

- 準備物はなしでもよいが、段ボールの箱などで、テレビの枠をつくっておくと、一層楽しく表現できる。
- 時には、ナレーションをつけて行わせてもよい。
- 入れたスイッチの切りかえは、シンバル等の合図で約束して決めておくとうい。



「うまくストップできるかな？」

66 言いまわしどおりに動こう(身体・想像)

1 ねらい

体に関係した慣用句の意味を考えながら、その言いまわしどおりに身体を動かすことを通して、身体のコントロールをはからせる。

2 準備物

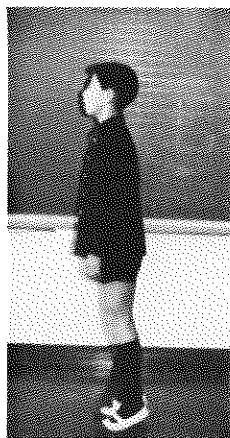
なし

3 指導の方法と実際

- ① 体に関係した慣用句をあげてその意味をとらえさせ、気持ちを心に描きながら、身体は言いまわしどおりに動くようにさせる。例をあげると、
歯がたたない — あごに力を入れてかみ砕こうとし、疲れてため息をつく。
あごで使う — 目の前に人がいると考えて、その人をあごで引っ張るように、あごを突きだしたり横にしゃくったりしている。
首を長くする — だれかを待つように行きつ戻りつしながら、しきりに首を高く持ちあげて、ある方向を見ている。
足が棒になる — 疲れたようにうつむいて、ひざを曲げないようにして、足をひきずって歩いている。

4 指導上の留意点

- 慣用句そのものの動きは小さくても、「首を長くする」のようにある状況を想像して表現させるとおもしろい。
- 身体表現だけでなく、ことばの意味から、その状態のイメージをしっかりつくっているかどうかを大事にする。



首を長くする



足が棒になる

67 はいしゃさん（身体・スピーチ）

1 ねらい

歯の治療をしてもらう患者とそれを治療する医者になり、互いの気持ちや感じ・様子などを、互いに感じ合いながら動作やことばで表す能力を養う。

2 準備物

椅子（2人に1脚ずつ）タオル（首にかける）

3 指導の方法と実際

- ① 歯の治療や抜歯などで、歯医者に行った経験や、歯医者さんの様子を出し合わせ、患者さんの気持ち、お医者さんの心情に近づけさせる。
- ② 次に2人組をつくり（誰とでもよい）役割を決めさせる。（歯医者と患者）後で交代することも指示しておく。
- ③ 目をつむり、自分はどんな患者になるか、その気持ちや心情を具体的に決めさせる。医者になる者もどんなお医者さん（やさしい・こわいなど）か想像させる。
- ④ 次に、2人組で、それぞれ椅子を自由な場所におき、そこを歯の治療椅子に見たて、患者はそれにすわり、医者はそれをみるところから等、自由に会話や動作をする。

患者： あゝ歯が痛い、先生早く痛くないようにしてください。（今にも泣き出しそうな表情で）

医者： どれどれ、口を大きくあけて。どこ？ これじゃどこかわかんないな。どの歯もみんないかれとる。

患者： 先生、早く。頼みますよ。痛い、痛い、ここよ（指を口の中に入れて、痛いところを知らせる）

医者： よしよし。そんなに急ぎなさんな。それでは……（ほりを持って歯をあちこちさわったり、治療する様子をする。患者は、その動作を感じとって、顔をしかめたり、椅子からとび上ったりする）

医者： これで少しは痛くなくなったか。いつもていねいに歯みがきしてるんかね。これじゃ、もうすぐ全部歯がなくなるよ。

患者：(だまってお医者さんの顔を見つめる。など)



「どれどれ、痛くないよ!」

- 4 指導上の留意点
- 必ず交代して行わせる。
 - 相手のことばや動作を感じ合いながら表すようにさせる。
 - 患者の口の中に手を入れたり、顔や体にふれないで大きくはっきりと動作をするようにさせる。
 - 全体を2つに分け、半分ずつ見せ合い、他の人の表し方を学び合わせる。しかし、批評はし合わなくてよい。



68 きりなし（スピーチ・想像）

1 ねらい

1つの事柄がある。それができないときどうするか、さらにできないときどうするか、……と次々と想像豊かにお話を作らせ、自分のことばで話すことにより、想像力や話す力を養う。

2 準備物 なし

3 指導の方法と実際

- ① きりなしのやり方を説明する。
- ② 4～6人のグループで、前の人の作った事柄ができないときどうするか考えて話し、次々と送っていかせる。

（例）

今 何時か時計をみよう。

だめだよ、時計はとまっているよ。

隣に行って時計を見せてもらおう。

だめだよ、隣は犬がいて行けないよ。

犬の好きな物をもって行ってかみつからないようにさせよう。

.....

4 指導上の留意点

- 初めは、いつまでも続けているが、なれた頃には、初めの事柄にもどして終わるようにする。
- きりなしを行っている途中にストップを入れ、発想が広がるような助言を入れるとよい。
- 2人、3人……とグループの人数を増し、学級全員で行うと楽しい。
- 次々とつなぐ時、長く時間をかけたり、考え込んだりしないようにさせないと、楽しさがなくなる。

69 つみあげばなし（スピーチ・想像）

1 ねらい

いろいろな品物（どんなものでもよい）から想像したことを、順次つみあげてお話をつくり、話すことを通して表現力を養う。

2 準備物

身のまわりにある品物（ハンカチ、タオル、鉛筆、机……等）

3 指導の方法と実際

- ① 4～6人グループに分け、身のまわりの指示された品物からイメージすることを、1人1つずつ順次出して、お話を次々とふくらませる。
- ② 次々とお話をふくらましつつ、リレーしていく時、常に初めから早口で表情をつけて話させる。

（例）

A君：これは、お父さんが絵を描く時に使っている筆。

B君：これは、お父さんが絵を描く時に使っている筆を、水で洗ったときにふくタオル。

C君………、D君………、E君………

F君：これは、お父さんが絵を描く時に使っている筆を、水で洗ったときにふくタオルを、売っていた店のおじさんの使っている国語辞典に、よく似た国語辞典が置いてある図書館の花びんを、割ってあやまりに行った〇〇君がカウンターの所で見た受付と書いてある四角すいを、作っていた工場ですいしよに作られたサイコロ。

4 指導上の留意点

- 3～4人グループから始め、しだいに人数や品物を増やしていく。
- 発想を広げるための発問を入れると、楽しいお話ができる。
- 早口で常に初めから話すのであるが、顔や手の表情を入れさせるとよい。
- 初めは、お話の内容の充実が見られないが、創る喜びを大切に、順次深まりのあるものが創れる喜びに高めていくようにするとよい。

70 カチャカチャテレビ (スピーチ・想像)

1 ねらい

テレビで放送する人になり、想像力を働かせて話す内容や動作を考えて話すことを通して、表現力を養う。

2 準備物

段ボールで作ったテレビ枠（椅子を見立ててもよいし、なくてもよい）

3 指導の方法と実際

- ① 3人組を作らせ、一人はチャンネルを回す（押す）人、二人は異なるチャンネルで放送している人になり、チャンネルを自分の方に回されると身ぶりよく放送し、他方にチャンネルを回されると、その瞬間のままでストップしておく。また自分に回されると、続きを話し始める。チャンネルを回す人は、ボリュームも調整し、声を大きくしたり小さくしたりさせる。
（例）一人はお料理番組、一人はスポーツの実況放送をする。料理の材料を説明しかけたところでスポーツ放送にかわる。お料理番組のものは、大根を指さしたまま止まり、スポーツ番組の子は一人でアナウンサーも選手も兼ね一人何役かで放送を始める。また料理番組にかわり……
- ② 交代して、①と同じ要領ですすめていく。

4 指導上の留意点

- 登場する人は少ない方がよい。
- 類似番組にすると混同する場合もある。
- チャンネルを回す人は話す人の速度変化をつけてもよい。
- その人物になってたぶり話させる。



「この大根を輪切りにしまして……」

71 記者会見（スピーチ・想像）

1 ねらい

人物を想定し、その人物について記者会見を行い、記者になって質問したり、その人物になって応答をさせたりすることにより、想像しながらことばで伸び伸びと表現する力を養う。

2 準備物

マイクロホンに見たてる物（紙の筒で作ってもよい）

3 指導の方法と実際

- ① 3、4人のグループを作る。中の一人が、記者会見で質問を受ける人（A）になり、他の者は、質問をする記者団になることを知らせる。
- ② 各自が（A）になった場合を考えさせ、⑦どんな人物か、⑧どんな事があったのかを想起させ、目をつむってその時の気持ちを感じさせる。
（例）カープに入団することになった・世界旅行をしてきた・ピアノのリサイタルを済ませた・宇宙探検から帰った・新しい薬を発見した 等
- ③ （A）を囲んで、記者団は質問し、（A）はそれにこたえる。
- ④ 終わると立場を交代して、グループのみんなが（A）と記者団になる。

（例）カープ入団

記者：どんな選手になりたいですか。

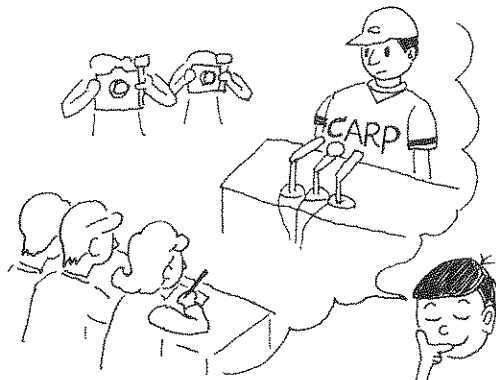
選手：目標は山本浩二さんです。

記者：今、どんなお気持ちですか？

：

4 指導上の留意点

やった事を聞き出すだけでなく、その時の気持ちなども聞くようにさせる。



「プロでやれる自信はあります！」

72 さんばつやさん（スピーチ・身体）

1 ねらい

さんばつやをしてもらう客と、散髪屋さんになり、客と散髪屋の様子や気持ちを互いに感じ合い自由に楽しくことばや動作で表す能力を養う。

2 準備物

大きな鏡（なければ模造紙を半分にした大きさのもの……鏡と見立てる）
椅子（2人に1脚）タオル又は白い布（首へかける）くし、はさみ など

3 指導の方法と実際

- ① 2人組をつくらせる（1人は客、1人は散髪屋）
- ② 散髪屋へ行ったときの様子を互いに出し合い、イメージづくりをさせる。
- ③ 場所づくりをさせる。（大鏡・壁・窓のある方へ椅子をおく、壁へ白い紙をはり、鏡に見立てさせる）

- ④ それぞれ思いの場所へ移り、自由に表させる。

客： こんにちは、おじさん髪切ってちょうだい。

B：（さんばつや） いらっしゃい。よくきたね。さあここへすわって（椅子をまわす）（客はいわれた通りにそこへすわる。）

B： きょうはどんなにするの。

客： いつもと同じでいいよ。

B： 白い布をかけ、くし、はさみを持つ。

B： ちょっと首を前にして。

客：（首を前にたおす。）

B：（くし、はさみをもって髪をかるしぐさをする。）

ちよっとここが出とる。

あっ、ここも……。

客： 気もちよくなってねむる。

B：（あっちこっち見ながら）

「ここがちょっと長いな。」



どうも気に入わん。

ついでに全部かってしまうか。(バリカンで刈る様子)

これでさっぱりした!

客:(目をさます。鏡にうつった自分の顔を見て驚き、とび上がる。)

おじさん、これどうなったん、髪はどこ。(泣きだしそうな表情をして店の中をかけまわる……………など)

4 指導上の留意点

- 実際の通りでなく、ハプニングを入れて、おもしろく想像し、表するよう
にさせる。(失敗等入れて)
- 互いの気持ちを感じ合いつつ、動作やことばを工夫するようにさせる。
- どんな感じの客か、散髪屋さんか、性格や人柄を自分なりにイメージ化
させて動作化するようにさせるとよい。
- 場所づくりがイメージ・心づくりに大きな効果を持つので、簡単なもの
で鏡や道具を見立てるとよい。



73 夜店の人々（劇あそび）

1 ねらい

土曜夜市に並んで出ている店の人をヒントに、自分の創造する店の人になり、気持ちや感情を、さまざまな方法をつかって表す能力を養う。

2 準備物

模擬店（ダンボールの空箱や、不用品を使って前もって作らせておく）のいろいろ。各々が必要と思う小道具（カセットテープ、メガホンなど）

3 指導の方法と実際

- ① グループ毎に、自分たちが表したい店の主人またはそれを手伝う人々について、どんな性格でどんな人柄、どんな感じかを話し合わせる。
- ② 次に場づくりをさせる。道・店の並び・位置など。
- ③ それぞれ用意ができたところで、目をつむり、自分の表す店の人々についてイメージを確かにさせる。
- ④ みんなが、一斉に夜店開きをする。

例 ※ わ…わたがし屋の主人 パ…パチンコ屋の主人 金…金魚すくいの主人
わ：いらっしゃい、いらっしゃい、今日は特別大きくしとくよ。(にここにきて、やさしそうに)

わ：そこのぼっちゃん、一本いかがですか。これおいしいよ。

パ：よってらっしゃい。してらっしゃい。安いよ、安いよ。一回五十円よ。

パ：ようこそ、いらっしゃいました。今日は大サービスよ。ジャンジャン出しますよ。

パ：どの玉も全部入るよ。

客：ほんとかの一。

パ：そんなにうたがうのなら、やってみるこっちゃ。さあさあ。

(客は、まあ仕方ないや、という表情で入り、始める。)

金：たくさんいるよ。どんどんすくえるよ。すくえなかったもおまけが



「いらっしゃい！きょうは……」

あるよ。さあさあしてみんかね。

客：はい一回分。（お金をわたす。）

金：（客の手もとをじっとながめて）そこそこ。これが元気がいいよ。（客の心にな
って、指さす）

客：おとととと！失敗。ええとどれがいいかの。どれがすくえる？

金：これこれ、これがいいよ。かしてみんさい。私がすくったげるけん。

（客は、小鉢とあみを渡す）

客：ああ……逃げた。やぶれるよ。（あみをさす）

金：まかしとけー（いっしょになってすくいづげ、どちらが客か店主かわからなく
なる。）

客：もういいよ。帰るよ。おもしろかった。

金：待って待って！ ほれ、これをサービスするよ。（金魚を5,6匹ビニル袋に入れた
のをさし出す。客は受けとりにこにこしながら帰る。）

4 指導上の留意点

- 演じている途中で集中力を欠いてきたらストップをかけ、自分はどんな人になろうとしているのかをふり返らせ、唯表面だけの演技に終わらないように気をつけさせる。
- 買いに来たお客との会話、お客の表情等す早く読みとり、それに対応して自分の気持ちをふり返り表せたかどうかを確かめていくようにさせる。
- 小道具として必要と思うものは、不用品等を工夫して作らせ用意させておく。



74 はだかの王様（劇あそび）

1 ねらい

「はだかの王様」の一場面をもとに、グループで人物の性格を設定させ、動きやせりふを自由に考えてつくり、役になりきって表現できるようにさせる。

2 準備物

椅子

3 指導の方法と実際

- ① 「はだかの王様」の筋を簡単に話す。
- ② グループで場面を決めさせ、登場人物とその性格を設定した上で役割を決めさせる。
- ③ 大筋に沿って、即興的に動きやせりふを考えて表現させ、見せ合わせる。

（例1）

王様—すぐ口車に乗ってその気になり、いばり屋の王様

大臣—まじめだが、人からは信用されたいと思い、うそを言う

役人—気が小さく、本当を言うにもうそを言うにも心を痛める

はた織り屋二人—ずうずうしく、うそをならべていく

王：もうそろそろできあがるころだと思うが、ちょっと見てまいれ。

（役人、「ははあ」と言って下がり、二人のところに行く）

役：あの、もうできたと思うが、ちょっと見せてもらいたい。

は：これはこれは。さあどうぞ。これでございます。美しくできあがっております。

役：（きょろきょろとさがしながら）ええと、どこじゃ。

は：目の前にあるでしょ。ごらんの通りほとんど仕上がっています。色や柄はいかがでしょう。

役：う、うん。結構結構。王様に報告しておくぞ。（自信がなさそう）

（部屋から出て、しばらく頭をひねってから、とぼとぼと進む。）

役：王様、行って参りました。すばらしい服ができております。

王：そうか。大臣、お前も見て参れ。（大臣、はた織りの部屋へ行く。）
 大：すばらしい服というのはどれじゃ。
 は：これでございます。役に立たない人には見えないようになっています。
 いかがですか。
 大：（困ったように）こ、これか。なんじゃ、その。ちょっと眼鏡をかけて。うーん。なかなかよくできとる。（王様の前に帰る）
 （この後、服ができて、はた織りのおだてにのり、町へ出て行く。）

（例2）

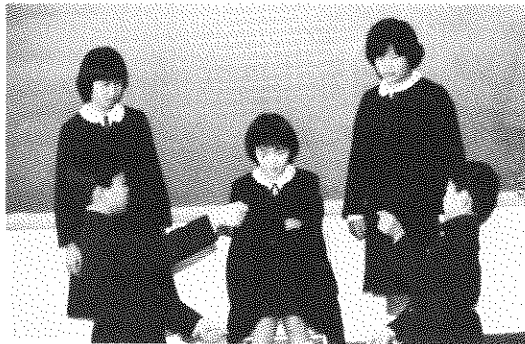
王様－王らしくしたいが、自信がない王
 大臣－王にはべこべこするが、はた織りにはえらそうにする
 役人－いいかげんで、うそも平気で言う。
 はた織り二人－金をもうけたいが、うそがばれるのを少し心配する。
 （前略）

役：行って参りました。ええ、もうすばらしい服で、何とも言いようがありません。王様も、きっとお喜びになりますよ。
 は：できあがったので持って参りました。
 王：どれじゃ。はよう見せてみい。
 は：これです。（両手で物を支えるようにして、差し上げる）
 王：何。これがか。（はた織り、ぎくりとする。王、しばらくじっと見てから）なるほど、美しい服じゃ。気にいったぞ。（小声）
 は：それでは、私たちはこれで。
 王：ちょっと待て。（二人ぎくりとする）ほうびをとらそう。

（この後、服を着てしぶしぶ町へ行く。）

4 指導上の留意点

- 新聞紙で簡単な衣裳を作らせてもよい。
- できれば、自分と違った性格の人物になり、その言動を体験させる。



「すばらしい服ができました。」

75 探険〈熱い国・寒い国〉(劇づくり)

1 ねらい

すごい熱い国と凍るように冷たい国を探険するというテーマで、探険の途中の苦労や、さまざまなできごとを想像しつつ、グループの人たちが力を合わせて劇をつくり演ずることができるようにさせる。

2 準備物

レコード (いろいろな情景が想像できるような曲であれば何でも可)

3 指導の方法と実際

- ① 熱い国・寒い国のイメージづくりをさせる。

T: 木が一本もない、熱い熱い砂漠の真只中に立っています。のどはからから、汗びしょり、ひたいから大つぶのしずく……(熱く感じるような情景を沢山出す)

P (先生のことばを感じとり、それに対応した動作・表情をする)

— 少し休む — (床にころがって、熱い国にいた感じになったか、各自で自分をふり返らせる)

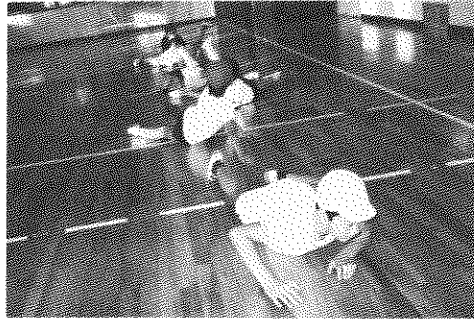
T: こんどは、ま反対の寒い寒い国へ探険に出かけますよ (全員立ち上がらせる)

「おゝつめたい。手が切れそう。すごい風。ヒューヒューヒュー~~~~
前へ進めないよ。待って、／＼……………」

P (前と同じように、情景や心情を自分なりに感じとり、ふるえたり、ころがりそうになったり、思い思いに表す)

- ② 探険したい国別に分かれ、グループを作らせる。(男女ミックスで。5～6人組がふさわしい)
- ③ 探険の途中で、ハプニングに出合ったり、それを起こして、ストーリーをつくらせる。(グループ毎に自由に)
- ④ 大まかなストーリーが出来たら、演じさせる。演じつつ工夫し改善して楽しい劇にさせる。
- ⑤ でき上ったら、寒い国の探険と熱い国の探険の二つのグループに分かれ

見せ合わせる。見せ合うときには、見る側はカメラマンになって、カメラのレンズを通して見るようにさせる。批判するのではなく、表している人の心を感じとるようにさせる。



4 指導上の留意点

「助けてーノクレバスに落ちたよー」

- 熱さやつめたさを心でしっかり感じて表すようにさせる。
- 同じグループの人のことばや動作をしっかり感じとりつつ表すようにさせる。
- 動作は大きくはっきり、ことばもはっきり表させる。

ストーリーの例

「寒い国の探険」 6班

ある日、6人の探険隊がヒマラヤに挑戦することになりました。6人は集まりしだいでヒマラヤに直行し、すばやく登り始めました。1本1本くいをうって、一步一步登ります。たまたま、冷たい風がびゅーびゅーふいて隊員の足や手はガタガタとふるえます。と、そのとき、一番最後のA君が「わあー」と悲鳴を上げました。足をすべらせてしまったのです。でもみんなロープをこしにまいているので他の5人は、ある一帯の平らな所へ下りていって、A君を引き上げます。それから、そこで一休みをしていると……「なだれだ」と大声をB君がはり上げた。みんなは、早く早くと荷物をかたづけて、終わると同時に、みんな逃げおくれなだれにまきこまれて、みんなバラバラになってしまった。なだれがとまって…Cさんが目を覚まし、がけを登ったり雪をかきわけたりして、一人一人と見つけていき、5人見つけたが、A君がどうしても、見つからないので、みんな手分けをすることにした。どうしても見つからないので、5人は、話し合います。その時、DさんとEさんが、「あっ」と言います。そうしたらF君が「あれは、A君では？」と言います。みんなかけつくとA君がたおれていて、ゆすり起こし、あと少しの所を、登って、頂上へ国旗を立てます。

☆場面によって、その時の様子に合わせ、なりきって表現すること。

76 島の探険(劇づくり)

1 ねらい

「島の探険」で遭遇した出来事の内容をつくり、グループで協力して即興的に演じさせる中で、想像力や表現力を高める。

2 準備物

テープレコーダー、録音テープ、シンバル

3 指導の方法と実際

- ① 目をつむらせ、浜辺の波の音を聞かせ、海のイメージを描かせる。
- ② 大海原をあらわした曲を聞かせ、広い海を航海している自分を想像させる。
- ③ 嵐の曲を聞かせ、大海原に投げ出された自分を想像させる。
- ④ 嵐の海の中を島まで必死で泳いでいる様子を身体表現させる。
- ⑤ やっと島にたどりつき、半死半生の状態を身体表現させる。
- ⑥ お腹がすいて、食物を探しに出かけ、ある出来事に遭遇するが、全員無事に帰ってくるという想定をし、グループごとに出来事の内容を考えさせる。
- ⑦ 各グループの内容がまとまったら、即興的に演じさせ、見せ合いをさせる。

各班が考えた内容をあげると、次のようなものがある。

(例1)

島の奥にすすんでいくと、バナナが沢山なっている木が見つかり、喜んでとろうとかけよると、一瞬のうちに消えてしまう。がっかりして、また進んでいると、今度はパイナップルが見つかり、とろうとするとまた消えてなくなってしまう。疲れきって歩いていると、だんだん手や足がしびれてきて、ついに動かなくなって石になってしまう。何日かたって稲光がしたとたんに、石から人にもどり、手や足のしびれもとれる。そして、目の前には、バナナやパイナップルのいっぱいになっている木があり、それをとって、全員が無事に帰ってくる。

(例2)

食物を探しに出かける途中で、ほら穴を見つけ、中に進んでいると、急に全員が大きな穴に落ち気絶してしまう。気がついてみると、そこは、自分達の住んでいた町と全く同じで、その中に自分と全く同じ人間がいた。“君は誰だ!”と聞くと、相手も“君は誰だ!”と聞きかえした。丁度、鏡にうつっている自分と同じように自分のする通りにした。不思議なことに、食物を食べるまねをしたら、本当に食物が出てきたので、おなかいっぱい食べた。おなかがいっぱいになり、眠たくなって眠ってしまった。顔につめたいものがあたって目がさめると、そこはほら穴の中だった。ほら穴の中には食糧がたくさんかくされてあり、それをもって全員が無事にかえる。

- ⑧ 各グループのよい点
をみつけさせる。

4 指導上の留意点

- ある状況場面を提示するまでに、海のイメージ、嵐のイメージ、漂流のイメージをふくらませるような曲を聞かせながら、ウォームアップしていく。
- グループでの話し合いでは、劇の筋が出来るとそれですんだと思いがちだが、その場面をどんなイメージで表現していくのか、グループでのイメージの共有化ができるようにアドバイスしていく。
- 見せ合いでは、他のグループの、アイデアの面白い点、その時の状況がイメージしやすいような言葉や動作など、自分たちの参考になった点を見つけさせる。



「これはおいしいなあ。」

77 バスの停留所(劇づくり)

1 ねらい

バス停でバスを待つ人物になり、その人物の性格にあった動きやせりふを工夫し、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

シンバル、テープレコーダー、録音テープ、バス停の標識

3 指導の方法と実際

- ① バス停での音を録音したものを聞かせ、その音から想像できることを発表させる。
- ② 目をつむらせ、再度録音テープを聞かせ、バス停の場面を想像させる。
- ③ グループ毎にバス停で待つ人物や人物の性格をきめさせる。
- ④ バス停でバスを待つ人物の気持ちをせりふや動作で表現し見せ合わせる。各班が考えた劇の内容には次のようなものがある。

(例)

登場人物 ①やさしい幼稚園の先生 ②泣き虫の園児 ③せっちなおばさん ④神経質な受験生 ⑤話はずきなおじさん

(場面は、バスが20分たってもこないときのバス停)

- D : (時間を気にしながら) はやくバスがこないかなあ、時間をおくれたら2年間の浪人生活がふいになってしまう。(いらいらしながら、本を広げて勉強をはじめ。)
- E : (Dに話しかける) よくまあこんな所で勉強できますね。まあ野球の話でもしましょうや。昨日のカーブの試合はよかったですね。
- D : (めんどくさそうに、背を向ける) うるさいなあ、少し静かにして下さい。僕の一生がかかっているのですから。
- E : そういらいらしなさんな。こんなときは、かえってのんびりした方がよいですよ。しかし、昨日の衣笠のホームランはすごかったですね。気分がすっとしましたよ。
- D : (無視して本をよみつづけるが、しだいにいらいらした気分がほぐされ

てくる。)

- E : この調子だとカーブは優勝しますよ。
- D : そうだといいですね。おかげで、いらいらした気分が少し落ちついてきました。
- E : それはよかったですね。あなたは、きっと今年は合格しますよ。
- B : (待ちくたびれて泣き出す。) エーン、エーン。
- A : あら里佳ちゃんどうしたの。(頭や背中をなでながら) 里佳ちゃんはい子だね。今日は幼稚園で何をつくるのだったかね。そうだ粘土で動物をつくるんだっかね。里佳ちゃんの好きな動物は何だったかね?
- B : (泣き声で) ウサチャン。
- A : あまり泣いているとね、里佳ちゃんのおめめもウサチャンのように真赤になっちゃうよ。さあ、先生がお顔をふいてあげようね。
- B : (やっと泣きやむ。)
- C : (時計を見ながら) あらもう30分もおくれているわ。はやくこないかしら。今日はデパートでバーゲンがあるのに、はやくいなくなっちゃいいものがなくなっちゃうわ。バスはどうしたのかしら。(と言いながらせかせかとそこら中を歩きまわる。)
- (やっとバスがきて、バスにのりこむ。)

- ⑤ 各グループのよい点
をみつけさせる。

4 指導上の留意点

- バス停で実際に録音したテープを聞かせるとバス停のイメージがふくらむ。
- 演じる者は、待っているときの気持ちや自分の性格に留意して表現させる。
- 見る者は、筋の面白さではなく、どんな動作や言葉が登場人物の性格や気持ちをよくあらわしているか、よい点を見つけてさせる。



「はやくバスがこないかなあ。」

78 お別れ(劇づくり)

1 ねらい

決められた場面、主題をもとに想像力を働かせ、伸び伸びと表現する力を養う。

2 準備物

レコード「静寂」(××7009)

3 指導の方法と実際

- ① レコードの朝の静寂部分を目をつむって聞かせながら、次のようなナレーションを入れる。「さわやかな朝です。今までとても仲よしにしていた友達の〇〇君が遠くへ転校していく日です。今、駅のプラットフォームへみんな別れを惜しんで見送りに来ています。出発の時間がだんだん近づいてきました。あと3分間で出発のベルが鳴ります。」
- ② 6人グループで、それぞれ見送る人たちと転校する人との役に分かれ、3分間おおよその筋を話し合わせる。
- ③ グループごとに筋にそってアドリブを加えながら演じさせる。順次転校する人を交替させ、全員に体験させるようにする。
- ④ 全体で1グループずつ見せ合わせる。

全体の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。

P₁: (顔に手をあて、泣いている動作)

転校生: 3年たったらまた、こちらへ帰ってくるから必ず会いましょうね。

P₁: ほんとうにね。約束してよ。

P₂: 泣くなよ、こっちまで泣きたくなるじゃあないか。

P₃: せっかく友達になれたと思うともう別れなければならないもんね。

P₄: しょうがないよ。

(全員が転校生の方へ寄り添い、手をにぎったり、肩へ手をかけたりする。)

P₅: あっちへ行ってもきっと友だちがいっぱいできるさ。

転校生：あちらへ着いたらきっとすぐに手紙を書くからね。

P₃：学校のようにすや友だちのことなど教えてよ。

P₄：もう電車が来るよ。

P₂：これ、ぼくたちからのプレゼントだよ。これを見てはぼくたちのことや、学校のことを思い出してくれよ。

転校生：ほんとうにありがとう。みんなのこと絶対に忘れないからね。

P₂：「まもなく6番線にひかり128号東京行きが入ります。黄色の線までさがってお待ちください。電車は後ろから1号車、2号車の順でございませう、プー。」(アナウンサーのまねをする。)

転校生：見送りに来てくれてほんとうにありがとう。みんな元気でがんばってね。

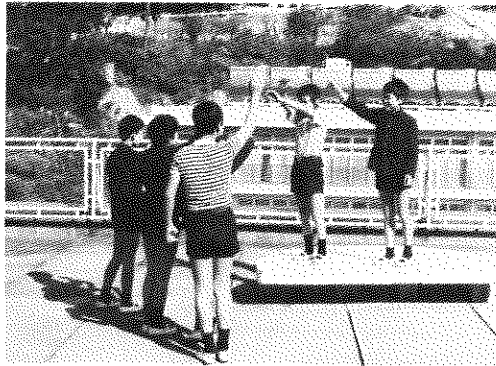
P_n：元気でがんばって！

転校生：(大声で)さようなら！

P_n：さようならバイバイ、手紙たのむよ。

転校生：ありがとう！

P_n：(手をふり続ける。)



「さようならー！」

4 指導上の留意点

- はじめのナレーションはゆっくりと落ち着いた態度で、感情を込めて話すようにする。
- グループごとに見せ合う場面では、演ずる側は上手、下手にとらわれず伸び伸びとすること、見る側はひやかしたりしてはいけないことを前もって助言するとともに、すぐれた点を学ぶように指導する。また、チームワークを評価させることも大事にしたい。
- お別れをする場所を空港や港などいろいろ変えてみると、内容も変化に富み、多様なものが表現される。

79 レコードを聴いて(劇づくり)

1 ねらい

曲を聴いて、そこから受けるイメージを生かし、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 準備物

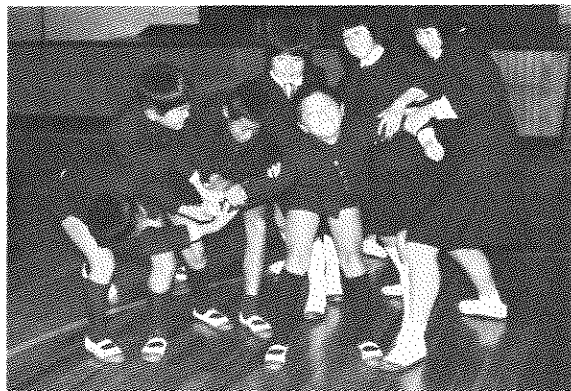
レコード「動物の謝肉祭」

3 指導の方法と実際

- ① ディスコ調の曲に合わせて身体を動かし、心身の解放をはかる。
- ② リラックスした姿勢でフロアに座らせ、目をとじさせて、心を落ち着かせる。
- ③ 曲を聞かせ、自由に情景・場面などを想い描かせる。
「今から流す曲を聴いて、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。」
- ④ 5～6人グループを作らせ、想像したことを出し合わせ、1つのお話を作らせる。
- ⑤ 作ったお話をセリフのない劇にさせ、自由に身体表現させる。
- ⑥ まとまったら、全員で発表し合う。

(例)

4人の女の子がお話しながら歩いていると、子どもが車に引かれそうな場面に会った。4人の女の子は、子どもを助けようとして、自分たちが車にひかれて死んでしまった。彼女たちは、天国に行ったが、途中、悪の大王とその家来たちがい



「悪の大王、やっつけろ！」

て、地獄に突き落とされそうになる。苦勞して天国へ向かって登っていくと、悪の大王と家来たちが「つきおとせ！」と言って、もう一度地獄へ突き落とされそうになる。今度は、鉄砲を持って天国へ登っていった。そこで、争いが起こり、悪の大王とその家来は全部やっつけられ、天国の王様の所に連れて行かれた。そこで、天国の王様は、悪の大王とその家来の心を良い心に入れ変えようとしたが、悪の大王は変えようとしなかった。そこで、4人の女の子と心を変えた家来は、悪の大王をやっつけて、地獄へ落とした。

4 指導上の留意点

- ディスコ調の曲に合わせて心身をほぐす時、物まねダンスのように、2人組を作らせ、一人が自由に踊り、もう一人がそれと同じようにまねて踊るようにさせると、よく動くようになる。
- 場所は、教室より体育館のような広い場所の方がよい。
- 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。
- 5～6人組を作らせて話し合いをさせ、グループとしての話を作らせる。その時、できるだけ全員のイメージが話の中で生かされるように助言を入れるとよい。
- お話を作った後身体表現に移るが、グループで演じながら修正していくようにさせる。
- 発表し合う時、曲に合わせて身体表現をさせる。また、見ている人たちは、発表しているグループの話の内容を考えながら見させるとよい。
- 見る人たちは、他のグループの演じたことに対する批判はさけさせ、発想や表現の良い点を認めさせるようにする。



80 山の中の一軒家（劇づくり）

1 ねらい

始まりの設定をもとにして、登場人物や大筋を決めてから、協力して、即興的に劇をつくらせる活動を通して、総合的で豊かな表現力を育てる。

2 準備物

テーブル、手紙に見立てた紙

3 指導の方法と実際

- ① 「山の中の一軒家」の始まりを話す。

「山の中の一軒家。何人かの人落ち着いた様子で立っている。もう一人ここへ来ることになっている。机の上に手紙が一通置いてある。日はもう暮れかけようとしている。」

- ② 各グループ（4～6人）に、次のようなことについて話し合わせる。

- ・テーマと全体の気分の流れ
- ・何人かの人 — どんな人か、何のためにここにいるか
- ・もう一人の人 — だれか、何人かの人との関係、今ここにいない理由
- ・手紙 — だれが書いたか、内容は、みんなはもう読んでいるか
- ・このあとどうなるか

（Aグループの例）

キャンプ中、何人かは山に登るが、留守番をしていたAは食べ物がないことに気づき、買い出しに下りる。帰ってきた何人かは、Aがいないので心配する。そこに、Aへの手紙が届く。しばらくしてAが帰って来て、みんなは安心して食事にかかる。食後手紙のことを思い出し、開けてみると、母の病気があまりよくないと書いてある。Aのことを思っみんな下山する。

（Bグループの例）

江戸時代、山賊から、仲間を殺した村人を差し出すように手紙が来る。山の中の一軒家で、村人たちはどうするかを話し合う。そこへ、山賊を殺した村人も夕やみにまぎれてやって来る。みんなは力を合わせて、彼を守

り通すことを誓い合う。

(Cグループの例)

いっしょに山小屋をめざしていた一人が、途中ではぐれてしまう。みんなはさがしたが会えず、山小屋に着いてから、もう一人を待つ。気がつくと手紙があり、それには、もう一人がけがをしているところを見つけた山小屋のおじさんが、病院へつれていくと書いてある。夜道を下山し病院に着くと、けがはたいしたことはなく、みんな安心する。

③ それぞれの役割を決めて、その人物の性格も考えながら、動きやせりふをつくりだして表現させる。

④ 他のグループの表現を見せ合わせ、学ばせる。

- ・筋立てや人物づくりのアイデア
- ・動き、せりふの工夫

⑤ 自分の表現をふり返らせる。

- ・集中したか
- ・その人物になれたか
- ・協力してつくったか
- ・楽しくのびのびと表現したか 「大丈夫だ。わしらがついとるぞ！」



4 指導上の留意点

- ④の見せ合いでは、子どもたちが見る人を意識しないようにしておく。もし意識する段階なら④を省く。恥ずかしがったり観客に受ける表現をしようとしたりする場合も起こるからである。
- ④の見せ合いでは、見る人が表現するグループに参加することも起こり得る。例えば、山をわたる風になって「ヒュー、ヒュー」と声を出したり、Bグループの例では、村人や山賊になって参加したりする。
- イメージをふくらませながら、どのくらい自分をその状況の中に置けるか、つまり、その人物になって体験するかを大事にしたい。

81 ガラスを割ったよ!! どうしよう。 (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 準備物 なし

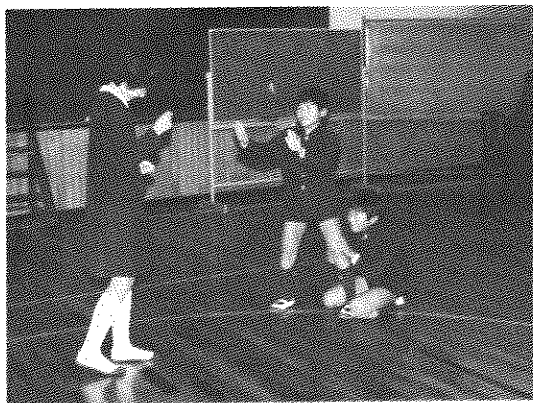
3 指導の方法と実際

- ① 3人グループをつくる。
- ② 教師は、どのグループにも共通に、人物の立場を設定する。
父————— 子どもをかばう。
母————— 子どもをしかる。
子ども—— ガラスを割る。
- ③ 各グループで打ち合わせる時間をとり、条件に合う劇を即興的に自分たちで考えさせる。
(子どものかばい方、しかり方、ガラスを割ったことを解決する方法については、各グループで自由に創らせる。)
- ④ まとまったら相互に発表し合う。

(例)

子どもとお父さんが笑いながら楽しそうにテレビをみている。

リーン、リーン(電話)
母：あっ、電話だわ、(受話機をとる。)はい、
…………えっ、うちの子がお宅の窓ガラスを割ったですって、……すみません。何も聞いていなかったもので、すみません。



「お父さん 助けてよ!」

母：望！ 今日、となりのガラスを割ったんでしょう。もう！ どうしてくれるのよ。（ヒステリックな表情と声）

父：まあ、いいじゃないか。そんな声でいわなくても、母さん。

母：いいえ、よくないわよ、これからは隣りの人と顔あわせられないわ……。

父：じゃあ、顔あわさなきゃいいんだらう。

母：そんなことできないわ、いつも会うんだもの。

父：まあ、望もわざとやったんじゃないんだ。1～2回の失敗、元気があっていいじゃないか。

母：1～2回じゃないんですよ。もう！ この前も学校のガラスを友だちと遊んでいて割ったんですよ。お父さんが甘やかすから、望が何回も割るんですよ。

子ども……（ずっと父の後ろで母からのがれるようにしているが、しょんぼりしている。）

母：もう！ 困るわ、どうしてくれるの！（母、子どもを追いかけようとし子どもはにげようとし、父は母をとめようとする。）

⑤ 父、母、子の役柄を交代させる。

4 指導上の留意点

- グループは条件設定から考えられる最小の人数とするが、場面の設定によっては、グループ人数を越えてもよい。その時は、グループで話し合い、二役をやったり、他のグループからの参加を得るようにさせる。
- 場面や条件設定は、その時の学級の状態により、多くしたり、少なくするが、グループで自由に創作できる部分を必ずつくっておくとよい。
- グループでの打ち合わせは、役柄とストーリーのプロットを話し合わせる程度で、会話や演技の練習はできるだけさせないようにする。但し、個々の役柄についてのイメージは十分にもたせるようにさせる。
- 劇を演じるとき、場面にふさわしくない演技をした場合（おこっている母なのに笑い顔で演じるとか、ニヤニヤしながらおこられている子どもを演じる）は、教師は、演技途中でも演技にストップをかけ、役柄の心情になり切るよう求めたり、人物づくりへ帰って指導していくとよい。
- 初めは、発表にとまどいを見せるが、絶対に内容や演技を非難したり、笑ったりしないようにさせる。

82 新桃太郎物語 (参加劇)

1 ねらい

桃太郎が鬼ヶ島へ行き鬼退治をする昔話をイメージとして描き、ユニークなプロットを考えさせ、登場人物の気持ちにならせ観客も途中参加することにより、連帯感の漂う雰囲気の中で、豊かで、確かな表現力を育てる。

2 準備物

お面 (犬、きじ、さるの面)

3 指導の方法と実際

- ① 学級を二つのグループに分ける。
- ② “悪者を退治し、世の中に平和を取り戻す” “弱い者いじめをする鬼をこらしめて、村人たちを助ける” “互いに助け合い協力し合って、悪者を追放する” などのようなテーマを設定させる。
- ③ テーマをもとに大まかなストーリーとプロットを考え、役柄を決めさせる。
- ④ 2組に分かれ、10～15分程度練習させる。
- ⑤ 必要な小道具を分担して作らせる。
- ⑥ 二つのグループに互いに発表させ、観客も途中で参加していく。
- ⑦ 両方の発表が終わった後、参加劇をふり返らせる。

(Aグループの例)

テーマ、鬼ヶ島の鬼たちは、悪事を働くのをやめ、村人たちと協力して豊かな村づくりに励んだ。



- プロット1 老婆が川で洗濯をしていると、大きな桃が川上から流れついた。山でたきぎをとっていたおじいさんと呼んで桃を切ると、桃太郎が生まれ大喜びをする。
- プロット2 或る日、海の向こうの鬼ヶ島からキジが飛んできて、村人を苦しめる鬼を退治してほしいとのむ。
- プロット3 桃太郎は、犬とサルを数匹お供に、キジを道案内にして、船で鬼ヶ島へ渡る。(船の漕ぎ手に観客が参加)
＜船中で桃太郎は、犬・サル・キジと共に、作戦を話し合う。＞
- プロット4 鬼ヶ島の村人たちは、赤鬼・青鬼のひどいやり方を、身ぶり手ぶりを交えて口々に訴える。
- プロット5 桃太郎の一行は村人たちと鬼ヶ島へ向かい、そこで勇敢に戦う。
＜村人たちは、くわなどの器具、鬼たちは金棒を振りまわす。＞
- プロット6 鬼の大將が桃太郎に降参を申し出て、村人の代表の庄屋を交え、これからは協力して立派な村にしていくことを、村人を前にして約束する。
- プロット7 力持ちの鬼が、どんどん野山を切り開き、豊かな田畑ができていった。そこで、村人たちは、「桃太郎さん」の替え歌を歌いながら、せっせと取り入れに汗を流している。
(観客は村人として、全員参加)

4 指導上の留意点

- グループ分けは、男女に片寄りがないようにし、両グループ共に大体同数になるようにさせる。
- ストーリーは10分程度でまとまるもので、もとの昔話から離れてつくり、顛末のはっきりしたものになるよう、プロットの決定の際助言を与える。
- グループでの話し合いでは、それぞれの人物の役柄(人物づくり)について考えさせ、練習では役柄になりきるために、身体表現、せりふ、間のとり方、声の大きさ、相手と対応した即興的役割演技に心を配らせる。
- 参加する場面では観客は素早く動き、その人柄になりきるようにさせる。
- 相互評価の際には、ストーリーの意外性や、人物の気持ちに近づいていたかどうかを中心に感想を出し合わさせ、不十分な点や失敗と思われるような点への指摘はさけるようにさせる。

83 大きなおいも（参加劇）

1 ねらい

さつまいもを植えて育てる過程を素材に、その間にさまざまな経験や喜び、苦しみなどを全身で表し、多くの人と協働して一つの劇をすることができるようにさせる。

2 準備物

おじいさん・おばあさんのしごと着、不用品で作ったくわ（5・6丁）

3 指導の方法と実際

① さつまいも作りのイメージを具体化させる。

土を耕し、肥料を入れ、畑づくりをしたこと。その時の腰の痛さ、しんどさ、しかし、みんな沢山おいもができることを願ったこと。

苗を植えたときのこと。その後、雨がふらず、苗がつかか、育つかを心配し、水をまいて雨を待ったこと。

草をとったり、のびてからみ合ったつるがえしに汗を流したこと。おいもができるかと土を掘り返してみたが全く見あたらずがっかりしたこと、掘ってみたら、思ったより大きなのや沢山できていて喜んだこと。これらのことを、全員で思い出したり話し合ったりしながら、しんどい思いをしたことや喜びなどを実感として味わわせる。

② プロットづくりをさせる。

ドラマの内容や方向性をつくるため、代表で（学級幹事8名）話し合い、プロットを作らせ、他の全員にそれを提案させ決定させる。

プロットの例

(1) ある田舎

おじいさん・おばあさんが二人で住んでいるが、沢山いる孫達にさつまいもをつくってプレゼントしようと計画を立てる。

(2) 畑づくりにかかるが二人ではうまくいかず、孫の協力を求め、おじ完了する。

(3) 植えることにおいても広すぎて、うまくはこばない。再び孫の協力を

得て、やっと植えおわる。

(4) さつまいもに「大きくなれよ、沢山できよ」と願いつつ、草とり、つる返しなど、せっせと汗を流し世話をする。

(5) 取り入れ

一個所だけ、ものすごく山のように葉がしげり、地われがしたところが
見つかる。全員の孫を集め、やっとかさ掘り出し、みんなで喜び合う。

③ プロットをもとに、役割りを決め、劇づくりをさせる。

○役割り……おじいさん1人・おばあさん1人

孫………適当な人数（全員が出られるように8～10名ずつを2
組）

さつまいものつる（おじいさん・おばあさん以外全員）

大きなおいも（孫にならなかった人全員）

ナレーション係……1名（場所の説明・場面と場面をつなぐイ
メージの説明など）

○おじいさん・おばあさんの二人で、プロットをもとに互いの会話の打ち合
わせをさせる。

○次に、ナレーション係のリードで、劇をはじめる。

ドラマの例 ※N……ナレーション係

N：ここはある田舎、おじいさんとおばあさんの二人が住んでいました。

おじいさん：ばあさん、今年も孫達にさつまいもを作ってやるかのー。

おばあさん：それはいいですね。善は急げ！早速はじめますか。

二人はくわをかつぎ、腰をまげ、とことこ畑まで歩いていく、途中の景色をながめ
ながら。

おじいさん：どれ始めるか。(耕し始めるが、力を入れすぎてひっくり返る。)

おばあさん：おじいさん、大丈夫ですか。(声をかけながら自分も耕す。)

(腰をたたきながら)

おばあさん「これでは、いつまでかかるかわからん。ひとつ孫達に手伝ってもらいま
すか。」

おじいさん：それがいい。(大喜びし、孫の来るを待つ。)

おばあさん：孫たちよ、手伝っておくれ、これからいもうえのための畑を作るのじゃ！

(大声で呼びかける。)

孫A組：はい。おじいさんどんなにするの。(など口々に話しながら出てくる。)

おじいさん：(くわをくばり、説明する。)

孫A組：(くわをふり、耕す。汗をふく、腰をたたく、苦しい様子をする。)

おじいさん：わーできた、できた。これで植えられるぞ、ありがとう。

孫A組：もういいの？おいものができたら沢山ちょうだいよ。(などロタにおじいさんに話しかけながら退場。)

N：それから数日後、苗を植えることになりました。

おじいさん：何でも今日中に苗を植えんとおそくなる。早く植えよう。

おばあさん：はいはい。だけど大変ですよ。沢山だから

(二人はせっせと植えるが、体がついていかない。腰をたたきながら)

おじいさん：こりゃ孫たちに手伝ってもらわにゃ、植え切れんぞ！

おばあさん：孫達を呼びますか。

(孫を大声で呼ぶ。) 孫達よ手伝っておくれ。

孫B組：はいはい、どんなに植えるの(などロタに言いながら出る。)

おじいさん：これをこんなにして……(植え方を説明する。)

(それを見て、ばらばらに広がり植えはじめる。)

おじいさん：できたぞ！これで大丈夫。ありがとう。

孫B組：できたらちょうだいよ。ああ腰が痛い、手がぼりぼり……(などロタにしゃべりながら退場。)

N：時は暑い夏、雨がふらず、うまくできるか心配しています。

(全児童はおいものつるになり、床に並んで手足をのぼしたりゆれたりする)

おじいさん：うまく出来とるかの。(草をとる様子、つるを引っばる様子。)

おばあさん、ここはへんだの。えらい葉が多いぞ。

(おじいさん・おばあさんが不思議そうに眺める。)

N：秋になり、いよいよとり入れの時が来ました。

(孫になる者以外は集まり大きなおいものつるを表す)

おじいさん：やっと畑のときが来た。沢山できるとい
いがの。

おばあさん：そうですね。楽し



「みんなええかな。よいしょ！」

みですね。

(二人は畑をほり返す。葉のしげったところに目を向け)

おじいさん：わ、これはどうしたことか、これもいいかい。

おばあさん：どれどれ。(いっしょに掘ってみる。)

(動くこともなく、どうにもならない。)

おばあさん：おじいさん、孫たちを呼びますか。

おじいさん：そりゃいい、早う呼べ。

(おばあさんは孫を呼ぶ。孫A組が出る。)

おじいさん：元気が、力を合わせて引っばるぞ。

(みんないっしょに引っばるがびくともしない。)

おじいさん：もっと呼べ、みんな呼べ、こりゃおばけみたいじゃ。

(おばあさんは再び孫を呼ぶ。孫B組も出る。)

おじいさん：ええか、いっしょに力を合わせて引っばるんぞ。

みんな：せーのーよいしょ。(おばけいもが少し動く)

おじいさん：もう一度じゃ、しっかりたのむぞ。

みんな：せーのーよいしょ。(一斉にしりもちをつきひっくり返る。おいもは立ち上りおいかぶさる表現をする。)

みんな：わー、ばんざい。すごいなー。(拍手し喜び合う。)

おじいさん：みんなでおけて食べよう。

これをきいて拍手し、喜び合う。

4 指導上の留意点

- 全員が参加できること。割当て時間10分間ということの中にうったえを入れようとしたが、子供達のイメージが思うほど具体的でないため、やや内容的に弱くなった。従って、イメージをしっかりふくらませることが大切である。それが、会話や表情などを豊かにふくらませるものになる。
- 簡単な服装の用意があると、心を豊かにする。
- くわは、発泡スチロールや段ボール紙、新聞紙等で作らせる。
- 途中参加の者の出たり入ったりのし方を自然な流れでつなぐとよい。
- 全員が、おじいさん・おばあさんの言動に集中していることが、これを盛り上げていくポイントである。

付 展 開 例

自己表現力開発の時間指導案

指導者 ○ ○ ○ ○

学 年 第1学年
 日 時 ○○年○月○日 第○校時
 場 所 教室
 題 材 森の落とし物（劇あそび）

研究の視点 ○ この題材は、中身が不明の包みを見つけることから生まれる人物（動物）の様子を想像させながらつくり、表現させるものである。ここでは、いくつかの条件設定のもとに、包みを見つけたあとの動きをグループで劇あそびとして活動させることを通して、各自に豊かに想像し表現する力を育てることをねらっている。

この題材は、入学以来学習を重ねてきた表現の基礎的な力を総合的に取り入れた表現活動として位置づけ、取り組みを行うものである。このような活動は、表現活動を広げていくことになり、表現活動の楽しさを味わわせ表現意欲を高めることができる。

○ これまでの学習によって、自己表現活動に興味を持ち、他の物に素直に感情を移入したり、伸び伸びと表現する子が増えてきている。しかし、まだ人を意識することから自分を出すことに恥ずかしさを感じる子どももいる。また、全体で一斉にそれぞれがひとりで表現する場合や、人と1対1で対応しながら表現する場合は慣れてきているが、この題材のように3人以上や、その場の状況をつかみ、その中にはいってなりきったりすることはまだ経験が浅い。

○ これまでは、表現についての良くない点とが足りない点とかには一切触れず、まわりを気にせず伸び伸びと心を開いて自分を出すことを大切にしてきた。その結果、人の良さを見つけたら、一斉に行う場面では恥ずかしさが無くなりつつある。今後さらに、互いに認め合い、他から吸収したり自分を振りかえったりさせることにより高まり合っていく集団へとしていきたい。3人でグループを組ませるが、2人組からさらに多人数での取り組みへと経験を広げていく足がかりとしていく。

○ 動物村の森の中という場を設ける。三人が出かけていると、道にふるしき包みが落ちてくる。このような場面を想定させ、このあと3人の様子を演じさせる。

それぞれの動物像に合わせて（自分のなる動物は、各自がつくっている紙のお面の動物とする）その動物にならせ、簡単な打ち合わせ（ふるしき包みの中を何にするかなど）をさせて即興的に演じさせる。場面や3人の行動などのイメージを持たせて行わせるが、湧きにくいようであれば、教師の方で例を示しとらえやすくさせる。さらに、グループ毎に見てまわりながら、指導助言を加え、想像力を刺激し、生き生きと表現させる。

目 標 ○ 森の落としもの条件を入れながら簡単な劇あそびをすることができるようにさせる。

○ 相手と対応しながら表現することができるようにさせる。

○ 人物になって伸び伸びと表現し、劇づくりの楽しさを味わわせる。

計 画 第1次 動物のお面づくり（動物の人から）……………課外
 第2次 「森の落としもの」の劇あそび……………1時間（本時）

活動の場 教室（机、椅子は教室の外に出して）

本時の主眼 森の動物になり、ふろしきづつみを見つけたあとのようすを伸び伸びと表現し、楽しく劇あそびができるようにさせる。

準備 テープレコーダー、録音テープ、動物のお面、ふろしきづつみ、リズム太鼓
授業過程

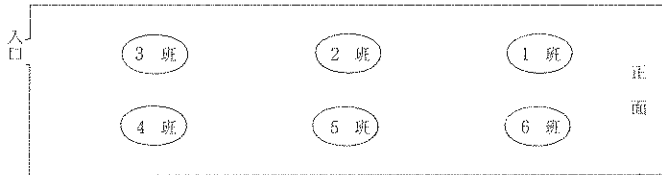
学習事項	教授過程	学習過程	集団過程
1. 学習の規律	○ 学習を進める約束をはっきりさせる。 ・太鼓の合図	○ 太鼓による合図を確かめる。 ・やめる ・集まる	(全) ひとりひとり に確かめさせる。
2. 心身のリラックスのための活動	○ 心身の緊張を解き、リラックスさせる。 ・音楽にのって(変化する) ・話に合わせて	○ 想像したり体を動かしたりして解放した気分を味わう。 ・全身で→一部分で ・大きく、小さく ・のびのびと	(全) 身体を動かすことにより、緊張を解きリラックスさせる。
3. 想像遊び	○ 想像遊びをさせ、表現活動へのウォームアップをさせる。	○ 「フリーズ」を行い、様子を説明し合う。 ・フリーズ	(全) 想像しながら自由に表現させる。
4. 学習課題の設定	○ 条件を提示し、劇あそびの内容を確認させ、手順や方法を決めさせる。 ・場面や人物についていくつか出させ、イメージ化への参考にさせる ・必要があれば、例を提示する	○ 劇あそびの内容を確認し、手順方法を決める。 中身がよくわからないふろしきづつみを見つけた森の動物になって、劇あそびをしよう。 ・グループでいっしょうけんめい ・はかのをみてまなぶ	(全) 課題を共通化し、表現意欲をもちさせる。
5. 劇あそび ・見せ合い見直し	○ グループで人物像の確認・内容・人柄 ○ グループ毎に演じさせてつくらせる。 ・人物になりきって ・グループ別の指導助言 ○ 他のグループが演じるのを見て学ばせ、演じさせる。 ・助言を入れながら ・よいところ ・自分たちに生かすところ	○ グループでふろしきの中身を決め、それぞれの人物を思い浮かべる。 ・ふろしきの中身 ・各自の人物像 ○ グループで演じ、よいものにしていく。 ・思っていたようになるか ・素直に出しているか ○ 他のグループのを見てよさを学び、自分たちのを見直す。 ・その人になっているか ・グループで協力しているか ・はずかしがっていないか	(小) グループで協力して表現させる。 (全)→(小) 互いに学びとらせる。
6. 学習のまとめと感想	○ 本時の学習について感想を出させ、次への意欲を持たせる。	○ 学習をふり返る。 ・よかったこと ・楽しかったこと ・反省すること	(全) 学習を振り返らせ、次への意欲を持たせる。

自己表現力開発の時間指導案

指導者 ○ ○ ○ ○

学 年 第4学年
 日 時 ○○年○月○日 第○校時
 場 所 図工室
 題 材 じしゃくの国のおまつり（劇あそび）
 研究の視点

- 「じしゃくの国のおまつりです。いろいろな道具やお金が、つきつきとやってきますがじしゃくにくつつくものはいれません。百円玉、クレヨンと、つきつきにやってきますところが……」につづく発展部分において、じしゃくにくつつくものとくつつかないものとのかわりかたや、じしゃくに吸いつけられるようすなどを工夫させ、劇あそびとして活動させる。子どもたちのあそびをつくり出す力、現代っ子の即興性、中学年のもつ活動エネルギーを総合して、全身でとり組ませようとするものである。この活動の中で、想像力を駆使することの楽しさ、思いきり自己表現すること、ならびに協力して創り出していくことの体験等を得させ、子どもなりによりよいものを創り得た喜びを味わわせたいとわらっている。
 - 子どもたちは5～6人のグループで、1学期の「浦島太郎」において好きな場面の展開を、また、2学期の「コロンブスの冒険」では、船中で望遠鏡により新大陸発見という設定のみで、自由な表現を楽しんできている。したがって、劇あそびに対しては構えることなく、全員が気軽に「やろう」と賛同の意を表わす。しかし、ひとりきりの表現という点では個人差がみられる。
 - これまでの劇あそびを通して、一人ひとりの存在の大切なこと、希望調整では他人の立場や全体を考える必要のあること、お互いの個性を尊重しあう良さ等について、少しずつではあるが、みんなが楽しく演じるための基本的ルールともいうべきものを把握しつつある。この上に個の確立をはかり、その上で互いに考え、深め合い、友達の助言を大切にとり入れさせていく。また、仲間力になることの大切さをわからせ、ともに伸びていくとする姿勢を培っていきたい。
 - 物語の発端場面のイメージ化が、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、ここでは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。また、じしゃくの性質については、子どもたちはある程度の知識をもっているが、登場人物はそれを知らないということをよく知らせた上で、いろいろ工夫して演じさせる。
- 目 標 ○ 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って、全身で精いっぱい自己表現できるようにさせて、劇あそびを楽しむことができるようにさせる
- グループの中へ自己の考えを出し、人の意見に耳を傾け、ともによりよいものを創ろうとする態度を養う。
- 計 画 第1次 「じしゃくの国のおまつり」の劇あそび……………1時間（本時）
 第2次 各グループの見せ合いと学び合い……………1時間
- 活動の場



本時の主眼 「じしゃくの園のおまつり」の発端部分につづく場面の、自由な劇あそびの中で、それぞれの感情を言語や身体を通して、精いっぱい自己表現できるようにさせる。

準備 テープレコーダー、録音テープ、背景画、イメージカード、じしゃく、かんむり、マジック

授業過程

学習事項	教授過程	学習過程	集閉過程
1. 心身の解放	<ul style="list-style-type: none"> ○ 精いっぱい歌い、動くことを通して、心を開いて劇あそびできる雰囲気づくりをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 自己の感情を全身で表現させる 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「1年じゅうの歌」を歌う ○ 「1年じゅうの歌」を歌いつつ、同じ誕生日同志で挨拶をする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 心をこめて ・ 全身で 	(全) ウォーミングアップとして素早く動き緊張をはくさせる。
2. 「じしゃくの園のおまつり」の発端部分の状況場面	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「じしゃくの園のおまつり」の発端部分を語り聴かせ、子どもたちを共通な状況場面に引き入れる。 ○ 場の状況・人物の心理・感情等をたしかに把握させる。 ○ 「通れるかしら？」このせりふが発展部分を支えているものであることを印象づける。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「じしゃくの園のおまつり」の初めの部分を聴き話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 場所は？ ・ 楽隊についてきた人は？ ・ 入場をめぐっては？ ・ なぜ「通れるかしら？」と言ったの？ 	(全) 劇あそびの基盤としてたしかに状況場面をつかませ、活動への意欲化をはかる。
3. 学習課題・手順・方法	<ul style="list-style-type: none"> ○ 発展部分について劇あそびすること、ならびに手順や方法を決めさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 学習課題を確認し、手順・方法をつかむ。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>このつづきをいろいろ工夫して劇にしてみましょう。</p> </div>	(全) 課題を全員に把握させる。
4. 劇あそび「じしゃくの園のおまつり」	<ul style="list-style-type: none"> ○ 子どもの新鮮なとらえ方・子どもらしい動きを大切にさせる。 <ul style="list-style-type: none"> ・ イメージカードは子どもたちの想像力を広げる手助けにする。 ○ グループを巡回する。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 引込み思案の子どもを勇気づける ・ 反応を促す ・ 対話を誘い出す ・ その人物の気持ちをとことばや全身で表現させる ・ 子どもの動きを認めてやる 	<ul style="list-style-type: none"> ○ イメージカードの設問に答えつつグループでアイデアを出し合う。 ○ 具体的な活動プランについて話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 役割り ・ 話の大筋 ○ 即興で演じる。 ○ グループで深めの話し合いをする。 <ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ○ 各グループで繰り返し、よりよいものを創る。 	(小) 意見交換をして、よりよいものを創らせる。
5. 反省と発展する課題	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の学習についての反省をさせ、次時の課題を設定させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 本時の反省をして、次時の課題を決める。 	(全) 次時への意欲をもたせる。

自己表現力開発の時間指導演

指導者 ○ ○ ○ ○

学 年 第6学年
日 時 ○○年○月○日 第○校時
場 所 新館教材分析室
題 材 山の中の一軒家(劇づくり)

研究の視点 ○ 「人里離れた山の中の一軒家。何人かの人が落ち着かない様子で立っている。もう一人ここへ来ることになっている。机の上には手紙が一通置いてある。もう日は暮れかけ、あたりはよく見えなくなってきた。」という始まりを設定し、登場人物と大筋を決めてから動きやせりふを考えさせ、即興的に劇をつくらせる活動を通して、総合的で豊かな表現力を育てることをねらう。山の中の一軒家、迫りくる夕暮は、子どもたちに緊張感や不安をかもし出し、手紙・もう一人の人物は、多様な想像を生み出すことができると考える。想像力を働かせて創り出し、表出していく楽しさや、対応しながら協力して表現する楽しさも味わわせたい。

○ 子どもたちは宇宙のスポーツ大会・宝さがし・はだかの王様などの劇あそびを行い、表現することの楽しさを経験しているが、おもしろおかしく、どたばた調に演じる傾向がある。また、何人かの女子は他人の目を意識し、素直に表出できないでいる。また、どの劇あそびでも、指示をしないうら、ほぼ、自分に近い性格の人物を設定し、固定化して満足している子もいる。なお、他人の目からみてよくわかるように演じることは要求していないので、自分の中に思いはあっても、そのままが他からわかるように表出されているとは限らない。

○ グループでの話し合いでは発言力のある子のイメージにひっぱられがちだが、一人ひとりがイメージを持ち、それを出し合う過程を大事にし、より豊かな想像を求めらるるにさせたい。表現については稚拙を問わず、拙くとも自己を表出することを交え、協力してつくりあげる集団にしていきたい。見せ合いでは、そこから学ぶものを出し合わせ、表現力をもとに高める姿勢を培いたい。

○ 話し合いが深まりやすいように、4～5人のグループにし、まず、状況の把握や人物設定の観点を与えて、きちんと話し合わせる。次に、テーマと全体の気分の流れ(例えば、悲しく始まり、楽しく終わる)を考えてから大筋をつくらせ、役割を決めて即興的に表現させる。人物については、その年令、性格などを考えてから、その人物になりきるようにイメージをつくらせていきたい。ふりかえりでは、表現のうまさではなく、集中性、のびのびした表現、協力性などについて自己評価させていく。

目 標 ○ 想像力を働かせて、筋、人物、その動きやせりふをつくり出すことができるようにさせる。

○ その人物になって、自由にのびのびと自己表現できる力を養う。

○ 友達と対応しながら、協力して表現する態度を養う。

計 画 第1次「山の中の一軒家」……………2時間(本時は第1時)
本時の主眼 「山の中の一軒家」の始まりを受けて、グループで人物や筋を想像して自由にのびのびと演じ、総合的な表現ができるようにさせる。

主な参考文献

- 「子どもが生きる表現活動・全校活動」
黒田耕誠・広島大学附属三原小学校 ぎょうせい 1982
- 「表現活動資料集 1 豊かな自己表現力を高めるために」
広島大学附属三原小学校 ぎょうせい 1980
- 「ドラマによる表現教育」
ブライアン・ウエイ 岡田陽他訳 玉川大学出版部 1977
- 「子供のための創造教育」
ジェラルディン・B・シックス 岡田陽他訳 玉川大学出版部 1973
- 「子供のための劇教育」
ジェラルディン・B・シックス 岡田陽他訳 玉川大学出版部 1978
- 「教室にドラマを」 佐野正之 晩成書房 1981
- 「①劇あそび」「②ことばあそび」「③みぶりあそび、ごっこあそび」
玉川大学出版部 1981
- 「教育技術 ゲーム・歌遊び・身体表現 (1年生～6年生)」
小学館 1982
- 「玉川学校劇集 3」 岡田陽・落合聡三郎編 玉川大学出版部 1971

〔研究同人〕

校長	水岡 繁登				
副校長	小倉 正純				
浮田小百合	吉永 一恵	岡田 芳子	末政 公德		
奥田 隆弘	平原 栄	芝山 吉宣	豊田 眷互		
光保 博文	内田 尚武	浦島 啓	大下美津子		
竹志 範昭	野々村雅美	永井 和子	生田 一人		
上月 和彦	唐川 景久	山根 健児	小林 啓子		
竹内 秀子					

〔旧同人〕

前副校長 岡井 新

表現活動資料集

豊かな自己表現力を高めるためにⅡ

—学校裁量時間の活用資料集—

1983年1月25日初版発行

1986年1月31日2版発行

1989年1月27日3版発行

1995年5月31日4版発行

1998年4月30日5版発行

著者 広島大学附属三原小学校 著
教育研究会

発行 広島大学附属三原小学校
教育研究会

〒723-0004 三原市館町甲1625-1

振替番号 広島 6 5 8 5

電話 (0848) 62-4238

印刷 三好印刷株式会社

〒723-0062 三原市本町1400-1

電話 (0848) 62-2022

