

はじめに

本資料集は、本校学校裁量『景雲アワー』の中で実践している「自己表現力開発の時間」の活動内容を、とらえやすくまた実践しやすいものに再編集したものである。すなわち、人間が生まれながらにもっている諸機能（集中・感覚・想像・身体・スピーチ・感情・知性）をより豊かに磨き、子どもの調和的な発達を助けるものとして「自己表現活動資料集」第1集を出版し、以後これをもとに3ヶ年の実践をふまえながら、本校でいう「創造的自己実現活動」の充実を図る上で有効な手引きとしてまとめたものである。

第1集は、まず、子どもたちが、自分自身を表現し、自分自身を磨く場を子どもに与えることによって、

を磨く場を子どもに与えることによって、
・自分の心をたがやす、
・自己を出す、
・他とのかかわりを深める、
というはたらきが、活動を通して培われると同時に、一人ひとりが人間としての豊かな個性を発揮し、素直に表出し内面的な感性を開発・充実させるという意図をもったものである。

このことは、例えば次のようなことからみてもいかに子どもの機能を刺激し発達させるかを知ることができよう。

子どもの前に折りたたみ椅子を一脚置いて、「この椅子は何にみだてられるか」と問う。子どもたちは椅子の形からさまざまな想像をかきたてる。「

「...」

こ

...

...

...

...

...

...

...
ている。

これまで

...

...

...

...

...

...

...

...

・言語表現

...

② 学年別の題材は実践の中から子どもの興味、関心、意欲などの実態や估

...

...

ように、全員が一体になって基本的な要素を失わず参加し表現し合えるという最も好ましい人間的成長の姿がみられるからである。

- ④ 題材の配列は、3つのグルーピングのように、(ア)気持ち・イメージづくり、(イ)身体・言語表現、(ウ)総合的表現活動の順に位置づけ編集している。だからといって指導では(ア～ウ)の順序で進めなければならないというものではない。
- ⑤ 各々の題材の右側には、その活動の主な要素を記入している。また、題材のねらいを明記し、活動の順序や方法をわかりやすく記述した。準備物留意点も書き添えている。
- ⑥ 指導しやすいように活動全体の流れがみえやすく、写真・イラストも入れて実践の姿が感じとれるように努めた。
- ⑦ 教師の意図、ねらい、子どもの活動等が充分生きているかの手がかりがもてるように評価の視点、到達させたい反応を記述している。参考にして取り組むことができよう。

自ら自己の活動をつくる子は、まず自己の心を開く勇気をもたねばならないであろう。私たちは生き生きした子ども、仲間と共に学び生きている喜びを味わいながら、真に人間らしく生きる生き方を学ぶ原点を求めたいと願っている。この願いを求め日々実践を積んでいる。この表現活動の理論や方法については、イギリスのBrian Way (ブライアン・ウェイ) 氏の「ドラマによる表現教育」や広島大学教授 黒田耕誠先生から多くのことがらを学んでいる。

昨年(1982・7・9～12)ブライアン・ウェイ氏をお招きし、

本校の実践を視察され、氏の理論と具体的な手法で直接本校の子どもを指導

しく

ある。

活用にあたって

本書を活用するには、次のような点を考慮して実践することが望ましい。

- ◎ 題材によっては短時間で終わるものもある。逆に2～3時間を要する場合もある。子どもの活動をみて、時間があればくり返して行う。
- ◎ 子どもの表現に羞恥心や気おくれ、てらいなどのみえる時は、全員が目を閉じて行うとか、お面をつけて活動させるとよい。
- ◎ どんな活動をするにも集中することは重要な点である。どんな表現活動をするにも、そのものになりきるよう配慮して集中させるように心がける。
- ◎ 活動の開始とか、終わりの合図は、子どもにはっきりさせて、どんな活動の中でも、合図によって行動がとれるようにする。(シンバル、リズム太鼓の活用)
- ◎ 活動をはじめの際は、できる限り子どもの心身を解放するように手だてるとよい。そのためには心の緊張と解放が行われる活動を準備するとよい。
- ◎ 合図の仕方や音楽の音量の違いなどを与えては、それらの感じ方で身体の活動がコントロールできるようにする。全員で活動をつくるには有効である。
- ◎ 活動の場所は教室でよいものもある。空間を広くしてのびのびと活動させることは、一人ひとりのスペースが与えられるので望ましい。
- ◎ 広い場所を望むなら、体育館・野外など利用して、活動にふさわしい場を与えてやりたい。
- ◎ 個々の表現を比べてみさせることは、よい、悪いという気持ちをもたせることになり、心をひらいて自己を出すことを防げる。ここでは個々のよさを引きだすように助け合うことがよい結果をつくることになる。
- ◎ どんな活動をするにも集中することは欠かせない。いろいろな状況に全注意を傾けるようにとり組ませると、こうした能力が発揮されるようになる。

- ◎ はじめは五感をはたらかせる活動から始めることが、始めやすいようである。特に聴覚を活用させるものから入るとよいであろう。

異なった表現も笑ったり、活動の雰囲気をごわすことからは除くようにする。

- ◎ 時間は短くても、集中して正しく行うようにするとよい結果が得られるものである。このため、短時間の活動でも回数を多くさせるといい。
- ◎ 表現活動では、個人の全ての感覚を集中してとり組むことが何ととっても大切なことである。指導では、何をどう表現しようとしているか、そのものになりきって自己を出し、その場やその状況に応じて精一杯現しているか見究めることができるかどうか重要な点である。

目 次

は じ め に

活用にあって

<低 学 年>

気持ち・イメージづくり

1、テレビカメラで見よう	(集中・感覚)	6
2、風船をつかってワァー!	(")	7
3、何て言ったのかな	(")	8
4、どんな気持ちかな	(")	9
5、手のひらでんぼう	(")	10
6、耳が動くか?時間がわかるか?	(")	11
7、口まねだけの会話	(集中・想像)	12
8、楽器のおはなし	(")	13
9、つづき話をつくろう	(")	14
10、わたしだれかな	(")	15
11、できたよ、できたよ	(")	16

身体・言語表現

12、すばやく、すばやく	(身 体)	17
13、トムとジェリー	(")	18
14、真夜中のスパイ	(")	19
15、みんなでよいしょ	(身体・感覚)	21
16、大きな大きなふうせん	(身体・想像)	22

17、〇〇をまねて	(身体・想像)	23
18、おいしいお食事	(“)	24
19、もしも……	(“)	25
20、変身・変身・また変身	(身体・スピーチ)	26
21、イカが焼けた	(“)	27
22、なんといたらいいでしょう	(スピーチ)	28
23、リズムにのって	(“)	29
24、“さよならさんかく……”	(“)	30
25、すてきな名前でしょう	(スピーチ・想像)	31
26、絵のお話リレー	(“)	32
27、“わらいかわせみに話すなよ”(スピーチ・身体)		33

あそびあそび

28、おむすびころりん	(劇あそび)	34
29、四こままんが	(“)	35
30、森のおとしもの	(“)	37
31、一まいの写真から	(“)	39

<中 学 年>

気持ち・イメージづくり

32、テレコの探険	(集中・感覚)	40
33、何のサインかな	(“)	41
34、これはなんだ	(“)	42
35、足は語る	(“)	43
36、大地・木・岩と語ろう	(“)	45
37、雨の音の中で	(集中・想像)	45
38、合 <small>あ</small> わ <small>わ</small> <small>わ</small> <small>わ</small> <small>わ</small> <small>わ</small>	(“)	46
39、	(“)	47

40、私のイメージ	身体・言語表現	51
-----------	---------	----

身体・言語表現

41、まねっこダンス	身体・言語表現	53
42、暑いなあ、寒いなあ	(“ ”)	55
43、忍者	(身体・想像)	56
44、桜の花びら	(“ ”)	57
45、もし先生になったら	(スピーチ)	58
46、	(“ ”)	59
47、	(“ ”)	61
48、いいわけ	(“ ”)	

総合的表現活動

オリリンピック大会	(劇あそび)	64
50、清島太郎	(“ ”)	65
51、じしゃくの国のまつり	(“ ”)	67
52、コロンの冒険	(“ ”)	69
53、おじいさんのひるね	(劇づく)	71
54、先生と子ども	(“ ”)	73
探検	(“ ”)	

<高 学 年>

気持ち・イメージづくり (集 中)

56 かかしさん大変だね		78
57、		

60、お話づくり	(集中・想像)	82
61、すてきなハンカチ	(")	83

身体・言語表現

62、みんないっしょ	(身体)	84
63、ドラエモンのゲーム	(")	85
64、石運び	(身体・想像)	86
65、ビデオをみよう	(")	87
66、言いまわしどおりに動こう	(")	88
67、はいしゃさん	(身体・スピーチ)	89
68、きりなし	(スピーチ・想像)	91
69、つみあげばなし	(")	92
70、カチャカチャテレビ	(")	93
71、記者会見	(")	94
72、さんぱつやさん	(スピーチ・身体)	95

総合的表現活動

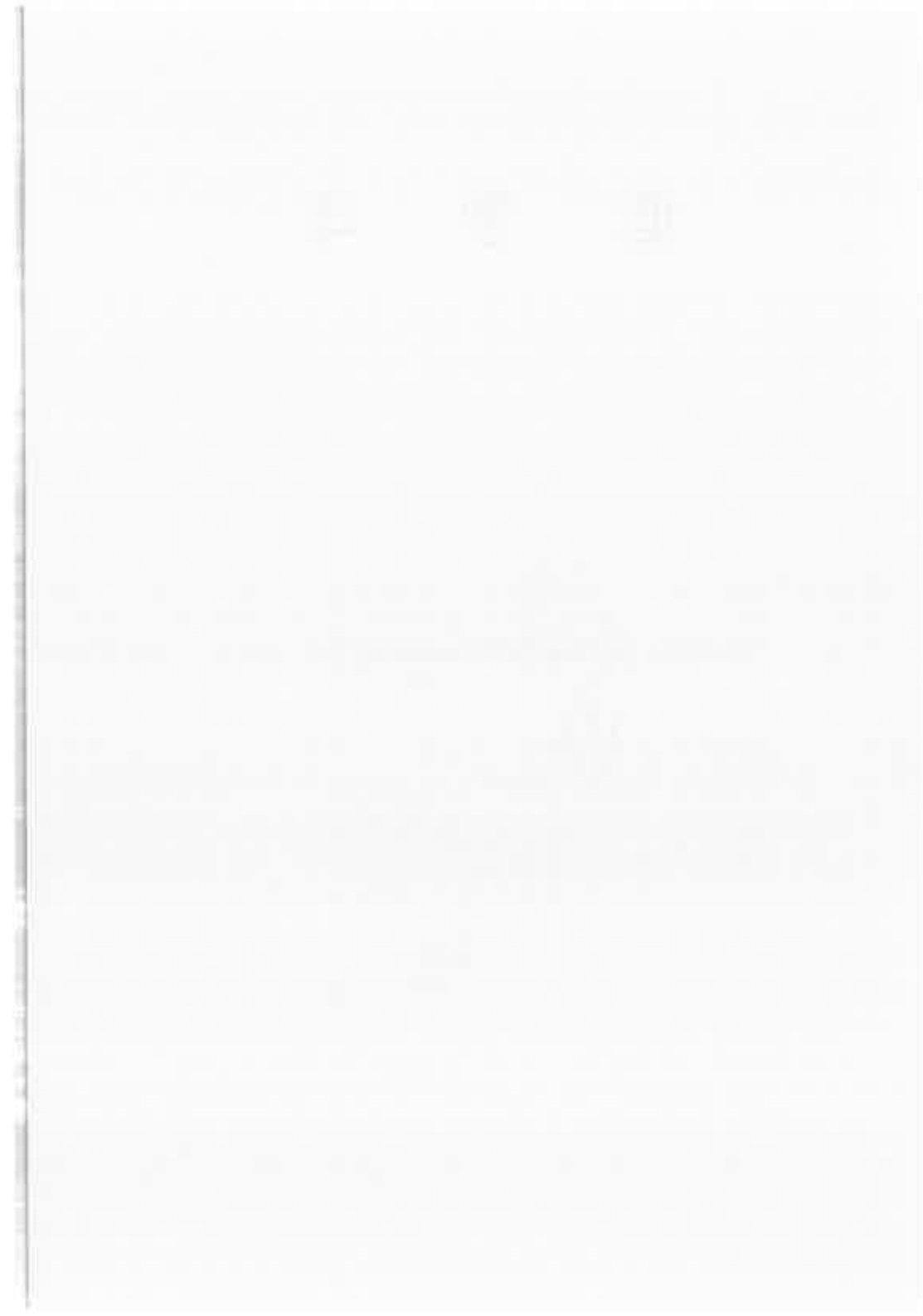
73、夜店の人々	(劇あそび)	97
74、はだかの王様	(")	99
75、探 険(熱い国、寒い国)	(劇づくり)	101
76、島の探険	(")	103
77、バスの停留所	(")	105
78、お 別 れ	(")	107
79、レコードを聴いて	(")	109
80、山の中の一軒家	(")	111
81、ガラスを割ったよ! どうしよう (")		113
82、新桃太郎物語	(参加劇)	115
83、大きなおも	(")	117

付 展 開 例

<低学年>	森のおとしもの	(劇あそび) ……………	121
<中学年>	じしゃくの国のおまつり	(劇あそび) ……………	123
<高学年>	山の中の一軒家	(劇づくり) ……………	125

低 学 年





1 テレビカメラで見よう(集中・感覚)

1 ねらい

視界を狭めスアトアトリ 目ヲスルハハラ仕能ハル 目ヲシハニアトナニシユ

2 準備物

トイ

3 指導の方法と実際

レ

せ、発見させることにより、感覚を鋭くさせる。

レットペーパーの芯葉らしいの紙の筒

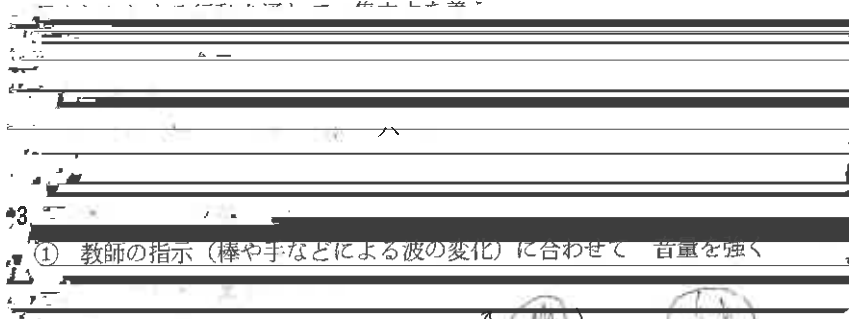
- ① 「(筒を見せながら)これはテレビカメラだよ。テレビカメラで見ると、普通見ているよりよく見えるのだよ。さあ、テレビカメラで見て、新しいこと
- 4 指導上の留意点つけよう。」とやり方を説明し、意欲を持たせる。
- ② 初めは全員に同じものを見させる。例えば、花びんの花をまん中に置いてこれを見せたり、風にそよぐ樹木を見せせたりする。1分間くらい見つけさせ、見つけたものをだし合わせたり、紙に書かせたりする。
- ③ 対象を動物や人間などに変えていく



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、



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

2 準備物

指示に使う物（指示棒、風船、ハンカチ）、シンバル

4

指導の方法と実際

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、手から離れた瞬間からしぼんで下に落ちるまでの間 精一杯の音を出す練習をさせる。

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。

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。

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。



「あ／わかった／」

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)

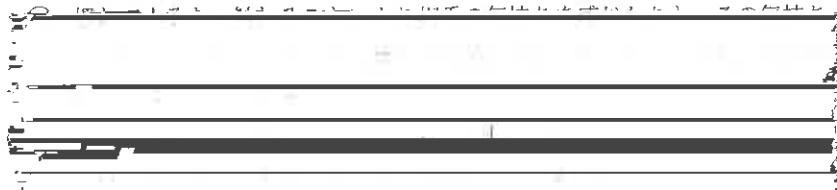
Aは目を閉じる。Bは、自分の感情が大きく動いた経験を想起し、その時の気持ちを顔の表情に表す。Aは、目を閉じたまま、Bの顔を両手でさわ



「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。



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。」

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に挑戦させる。
- 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とも一層効果があがる。
- 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（けんぱんハーモニカ・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、どんな言葉を言っているか、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 ソ 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

（ことば）が多くある場合もあり、認める。

○タタタタタタタ、

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

「空をとぶカバン」（「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

10 わたしだれかな（集中・想像）

1 ねらい

自分に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、自分に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、自分に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」

「おじょうさん」

：

- 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 「二文字のくだもの名前」とか「三文字のどうぶつ名前」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し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、動作の大きさをつけたり、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。

② テレビのトム（猫）

「しずかに しずかに 起きちゃうよ。」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。（教室を倉庫にみたくて）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

アップモーションをつくり友だちの身体表現を見せ

「ぬき足、さし足、しのび足。」「ゴトッ」「ドキッ！」合わせる。

「あびっくりした。さあ、しのび足………」

その時、「〇〇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が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。



- ④ 次に、輪にした綱を

II ~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、...が動かないように綱を引っ張り合う。

「うーん、負けるものか／」

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 指導の方法と実働

- 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)のふうせんをつながっていると想定させる。
「だんだん空気が入っていくよ。」
- 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、音楽のかぜに乗って気持ちよく飛んでいかせる。

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、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（3 m×3 m）

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。

「ウフフー
どんなかっこうを
しているのかな？」

「みんなもまねし
てごらん。」

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人ぐらいまでが限度である。
- 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

「もしも、自分が交通事故で、片足が骨折して、1ヶ月間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、どんな気持ちかし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

- 面白半分に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と同様、シンバルの合図にあわせて、突然役割を交代させる。

⑤ ④と同様、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。

⑥ ②や④と同様、シン

バルの合図にあわせて役割を交代させる。

⑦ ②や④と同様、シン

4

- 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、イカが焼けたときの様子をよく見て、目印を代わらせる。

〇

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_A : 夏と冬の間は、

P_B : おちばが落ちる時でしょう。

P_A : それをはっきり言うと、

P_B : 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、P₁ → 全体（P₁をまねる） → P₂ → 全…の順にリレーしていく。
- このリズムにのりおけないように、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_全:いいですよ T:天藤さん P_天:はい ゲームウッチ P_全:ゲームウッチ

4/4
P₂:ぬいぐるみ P_全:ぬいぐるみ P₃:アニーの まえうりけん P_全: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。
- とえさせることばは「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



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。

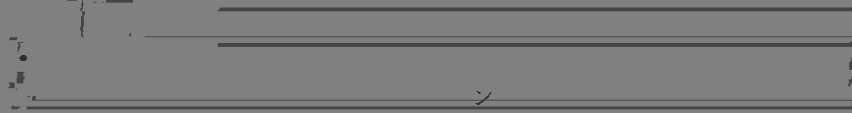
……	は	白	し	さ
……	ね	い	か	よ
……	る	は	く	な
……	は	う	は	ら
……	か	さ	ま	ん
……	え	ぎ	た	さ
……	る	は	き	ん
……	は	は	て	か
……	青	ね	し	く
……	い	る	か	く
……	……	……	く	……

- 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。

→ アトりに自由につくらせた後、クラス全体でおもしろい班を……してつ



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……なかい間でも
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



「**い**じわるしないで、**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、想像豊かなお話の作りと言語表現ができるようになるさせる。

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（裏かえしのものをとらせるとよい）。
- 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。

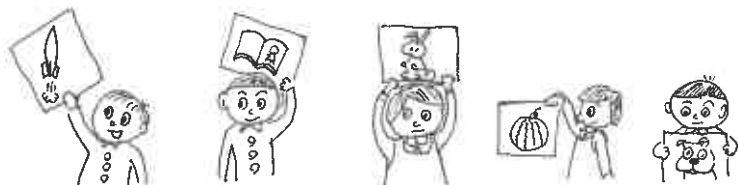
例（ロケット・本・うさぎ・スイカ・犬）

A：甲の子が、ロケットに乗って宇宙旅行に出かけました。

B：

E：

4 指導上の留意点



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

「おばあさんや、帰ってきたよ……」

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。

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、おもちとか、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。

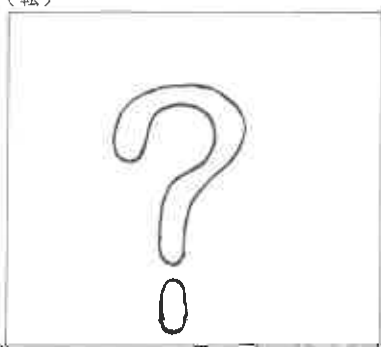
4 指導上の留意点

- 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、これだけをとり上げても、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なところに落ちているのかななどを思い描かせる。そして、自分たちがなる人物（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 ここ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) 評判が進まないものは、修正を促す。

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) 何にも
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

M : あけてみよう。「な」が入っているのだろう。」

N : ゆっくりね。(あける。おそろおそろ中をのぞきみながら)

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……)



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てよい。

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 パンダ“フェイフェイ来日”という見出しと写真の切り抜きを、トラペンアップにかけ、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。

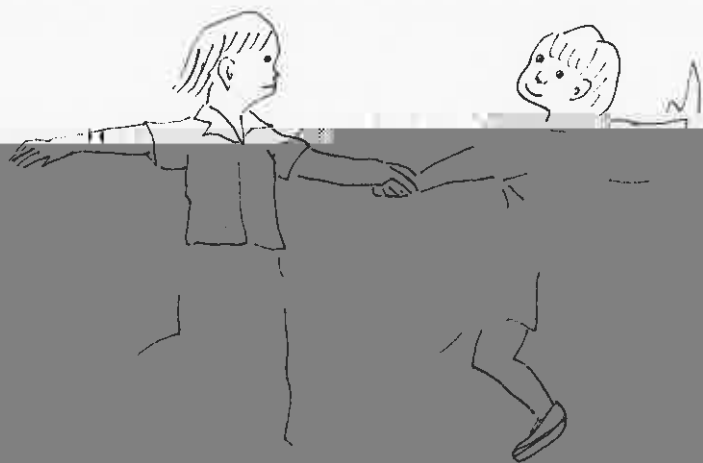
4 指導上の留意点

- 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。
- パ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パ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。

中 学 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 事前がらみ、学校の中での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く、その音をもとにさまざまな状況を想像し、できるだけ詳しく発表させる。

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、「これはどこだろう?」「何人ぐらいいるの?」「何をしているところかな?」などという質問し、各自が想像したことを発表させる。

活動を慣れてきたら、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よい。

4 指導上の留意点

- 活動を始める前に落ち着いた雰囲気をつくり、音をたてないよう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。さあ最後の方は、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

- 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、生き物はさけない。
- 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

ダンボール、品物、紙、筆、消しゴム、セロテープ

3 指導の方法と実際

① 準備物を準備し、ダンボールの底面に紙を貼る。品物をダンボールの中に入れておく。

② 品物を足で触れさせ、名前を当てさせる。

③ (1)、(2) 品物を足で触れさせ、名前を当てさせる。

③

(1)、(2)

りもない。

では、こ で、
示してみよう。

それぞれどんな答えが出てきたか、

(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、はりば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、ごさ、草

(3) 正解＝土粘土

粘土、紙粘土、めしたガーゼ、紙、竹ひご、水、つかかけみたいなもの、ゴムの皮、ごさ



「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になります。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すから。」

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）

4 指導上の留意点

37 雨の音の中で (佳由・相角)

1 ねらい

集中して雨音を聴き、感受を善くし、また、時により音のよさに相違し……

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。身体のを抜く。(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^り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について、何を感じ、どんな



「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、インクつば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
- ・眼がめ
- ・つるしがき
- やぎ
- ・氷のわれ目
- ・てんぐ
- ・うきぎ
- ・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

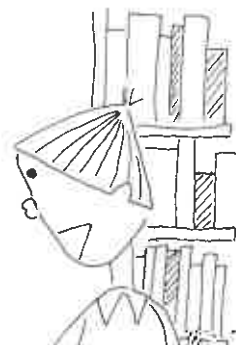
- ・人工えいせい
- ・おとまり
- ・きょうそう自動車
- 人の顔
- ジェット機
- ・さるの顔 など

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

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」 CD「エンレス・リミエール・ワールド」

レコードより「エンレス・リミエール」、（ZEN-1001）・小さく切った紙

- 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。高い山つごろ、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話をてみましょう。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、始めましょう。しょに

- 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。次夜、全園で空を飛ぶ人達と想像と似た音を聞く。見。A男……「夏、アルプスのお花畑で、ほくと鳥と動物が、わ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。見てたらねむってしまった。」

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。

バラティニ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る。



「わたしは宇宙旅行、あなただけにのって旅行」

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、どんなものでもよい。）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。

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、反対に寒い国に来ています。そこは何もかもが氷りついでしまう南極大陸です。旅人は、何日も何日も歩き続けています。…」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、自分の想った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うとよい

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、とびおったり、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」（C・C-7 2）

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やるために、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、どンドン飛んでいる花びら、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、途中に何か事件を考えて表現させる。そのことにより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

「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。
 - ㊶ 何のために誘いだすのですか?
 - ㊷ どんな理由で断るのですか?
 - ㊸ 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: レッソ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。
「もしもし、きょう私の家にこない?」

A: 私のうちでピアノの練習してもいいわよ・・・

このように、相手の立場に応じて、相手に対して、お互い明確な表現で、

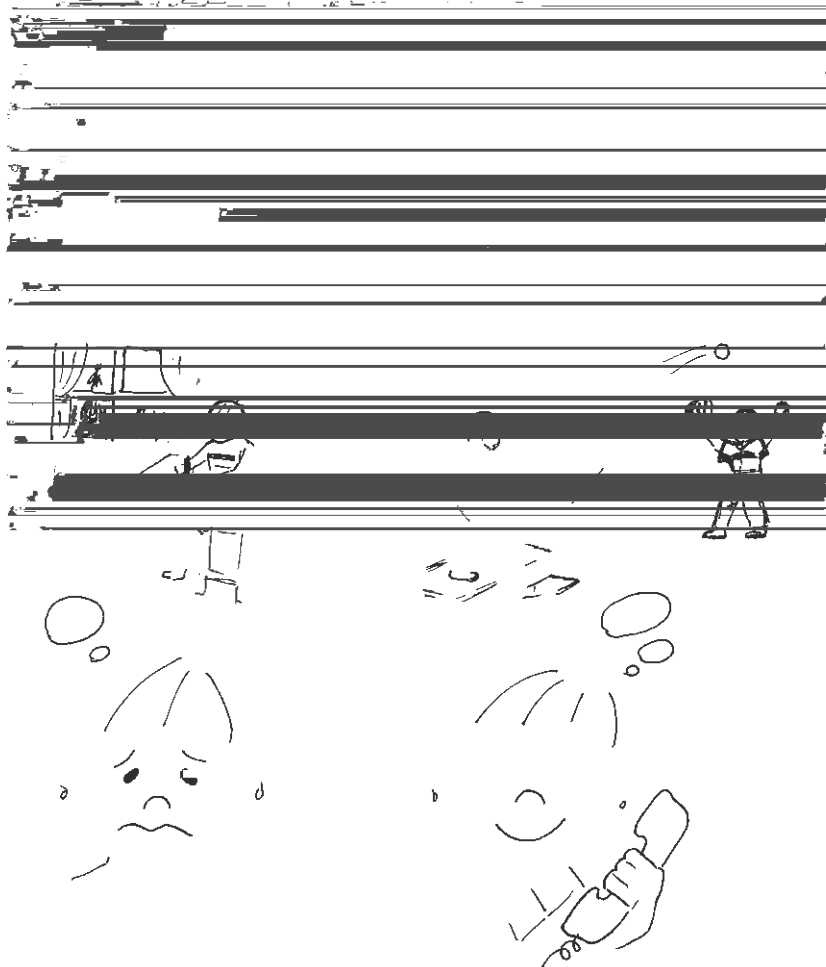


きるようにさせる。

- ④ 誘い出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



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。



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、みんなと一緒に遊べるのも、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： お礼にぼくの家に来ないか？ 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。

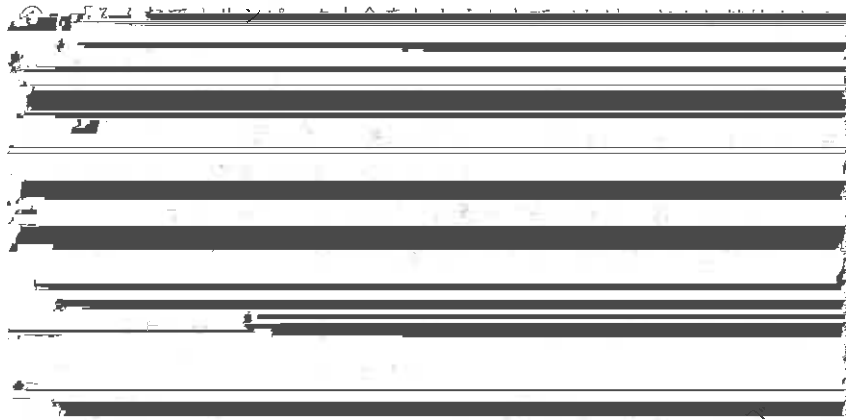


49 オリンピック大会（劇あそび）

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



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
○ ものであるが、スリーモーションを入れたりする中で、集中力働かせ、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○○選手ががんばっています。」

1 ねらい

登場人物が話すことばは、人物 雰囲気づく 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させて出すことができるようにさせる。

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。

一 かめをいじめ

「よい天気だなあ、きょうはえものをとりあげるぞ！ あれえ、あの人がかりはなんだろう。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。」

「はい、かめをいじめるものでもない。はなしておやり。」

「はい、いらぬお世話だ。」

「そうだよ。ぼくらが見つけたんだ。ほっといてくおれよ。」

※ 「ほ、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 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こするよ。」（子どもたち立ち去る）

「かめさん、いたかったかい？ あんならば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、どうしてもお教えてください。」
「浦島太郎っていうな、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。

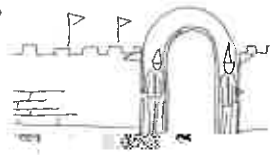
一円玉: わたし通れるかしら?

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。



- 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！ くっついちゃった、たすけてー！」

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。



「シーッ、しずかにノ むこうに あやしい人影が見えるぞノ」



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、何をしているのでしょうか。
- 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

う踊り疲れて山へ帰っていきま

4 指導上の留意点

う

が望ま

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 ストーリーができたら、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 今日け漢字の勉強をすゑんぞと田います

C 3:

C 4:

T:

C 1:

C 2:

T:

3 つけ加えます。漢字の書き順の勉強をするんです。

いいです。
ねる。）

あ、いきますよ。準備はいいか、○○君!!どこを見ている、ち
: つまい、つまい、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。バラバラバラ（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。

3 指導上の留意点

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

「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。

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。(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。ズドーン。

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 1：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 1：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。

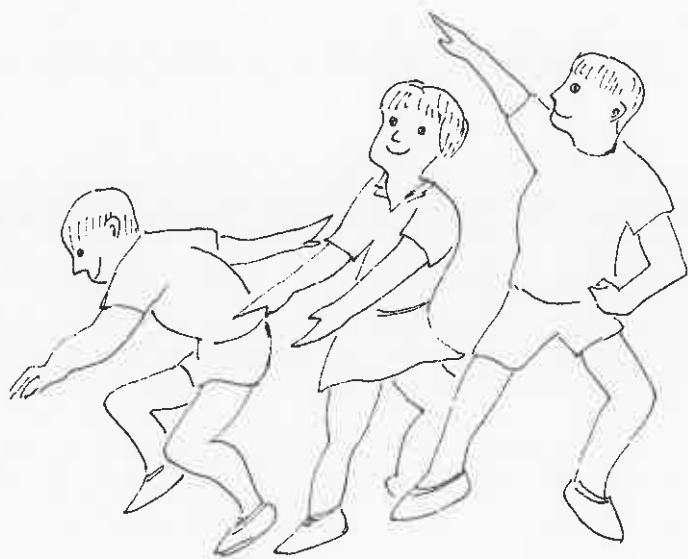
(みんなでヒバゴンの腹を裂く動作をする。)

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、

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

タン布林（太鼓、笛）



3 指導の方法と実際

① 緊張をはぐし、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。

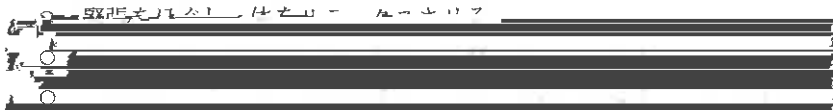
② 時々、ストップを入れて、体全体を固定させる。

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とがんばる様子がみられる。

4 指導上の留意点



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。

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、ヤカンがジュンジュンジュンジュンしています。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、あつつつー……」

- ③ 目をあけ、熱さが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……「アツツツツ、あつあつ（手をふりつつ）

水を入れな後 片足を入れかけて「アツ、アツツツ……」

4 指導上の留意点

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 指導の方法と実例

- 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：初めの人は、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
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だてて、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、形や大きさをえたり、動かした時、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、一重の形をつかっていくので、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 両手でやっとな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、それから遠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！」「もっと力を入れろ！」

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

○1 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。

○2 時には、ナレーションをつけて行わせてもよい。

○3 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いよい。

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

- ① 慣用句そのものの動きは小さくても、「首を長くする」のようにやる状況を想像！
表現



首を長くする



足が棒になる

現させるとおもしろい。

歯の診療の場面（白衣の先生と患者）

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らんな。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……（は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)



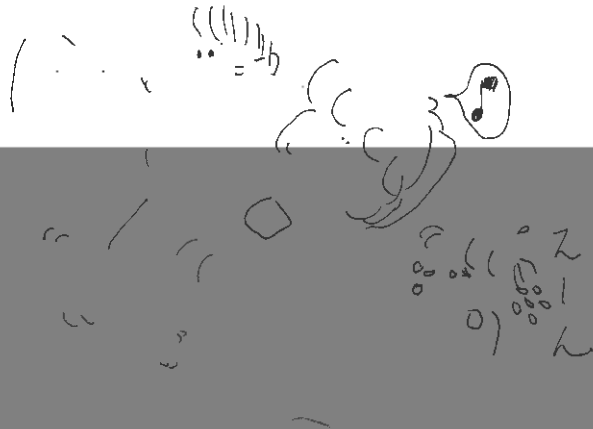
4 指導上の留意点

- 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。

○ 患者が口の中鏡子を入れ

「どれどれ、痛くないよ!」



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

② きりなしの事柄を説明する人の作った事柄ができないときどうするの

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。

4 指導上の留意点

①

もどし

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、作っていた工場であいしょ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、お料理番組の人は、お料理の材料を放送しながら、お料理番組のものは

く。



「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、④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 終わると立退かた交代して グループのふとなが（A）は記者団はかわ

選手 目標は山本浩二さ

記者

やった事を聞き出すだけで
樹く、秀の時頃毎持

記者：どんな選手になりたいですか。

：

ふです



72 さんばつやさん（スピーチ・身体）

1 ねらい

さんばつをしてもらう客と、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
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。）



B： 「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、気もちや感情を、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、今日の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：ほんとかのー。

パ：そんなにうたがうのなら、やってみるこっちゃ。さあさ。

(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。すくえなかつてもおまけが



「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。（客の心になつて、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つづけ、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）て、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—王にはべこぺこするが、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。（三

（この後、服を着てしゅしゅ町へ行く。）

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 (いろん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、汗びっしょり、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。待ってノ……………」

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みるようにさせる。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人は集まりしいヒマラヤに直行し、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、終わると同じに、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、がけに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人見つかったが、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。それしたらF君が「あれは、A君では？」と言います。みんなかけつけると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

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

事になる。
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。“君は誰だノ”と聞くと、相手も“君は誰だノ”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されており、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みつけさせる。



「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 ④やさしい幼稚園の先生 ⑤泣き虫の園児 ⑥せっかちなおばさん ⑦神経質な受験生 ⑧話はずきおじいさん

(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、時間におくれたら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ると)

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 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ばかったですね。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たね。里佳ちゃんの好きな動物は何だったかな？
- 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。
「はやくバスがこないかなあ。」
- 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。

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：学校のような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号車の順でござります、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。

70 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・場面などを思い描かせる。
「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出合った。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、やっつける!」

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、

した。

4 指導上の留意点

イメージ

☆ 登る！ 全点時 曲尾今おれお身体実用おヤルア ナホ 目ついてアトキ



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。

――より意識する段階まで(2)まで――

○

か、り、

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。

子どもをかばう。
子どもをしめる。
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



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!」

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たのむ。

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 鬼の大将が桃太郎に降参を申し出て、村人の代表の庄屋を交え、そ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、畑づくりをしてたこと。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、ぶじ完了する。

(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？おいもができたなら沢山ちょうだいよ。(など口々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、体がついていけない。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(など口々に言いながら出る。)

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……(など口々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、つるを引っぱる様子。)

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：やっと掘るときが来た。沢山できるといのがの。

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が、これもいいかい。

おばあさん：よしよし、(おじいさんを見つめる)

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

おじいさん

おばあさん

(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：元気か、力を合わせて引っぱるぞ。

(みんないっしょに引っぱるがびくともしない。)

おじいさん：もっと呼べ、みんな呼べ、こりゃおぼけみたいじゃ。

(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ぱるぞ。

4 指導上の留意点

割当て時間10分間と

みんな：せーのーよいしょ。(おぼけいもが少し動く)

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

○ 立ち上りおいもがぶさる表現をする。)

みんな：わー、ばんざい。すごいな。(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、

○ 全員が参加できること。

ということの中にうったえを

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、その中にはいつ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か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、人の良さを見ついたり、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、道にふろ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（ふろしき包みの中を何にするかなど）を



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。 ● 音楽によって(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かめ、手順方法を定める。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">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。</div> ● 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、表現意欲をもたせる。
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。

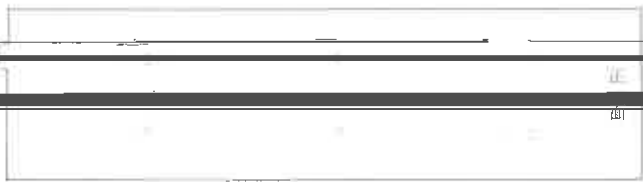
自己表現力開発の時間指導案

指導者 ○ ○ ○ ○

学 年 第4学年
 日 時 ○○年○月○日 第○校時
 場 所 図工室
 題 目 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、つぎつぎ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、つぎつぎ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ねらっている。
 - 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、仲間の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ももっているが、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……………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



自己表現力開発の時間指導案

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。また、どの劇あそびでも、指示をしないなら、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るようにさせたい。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支え、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、表現力をともに高める姿勢を培いたい。

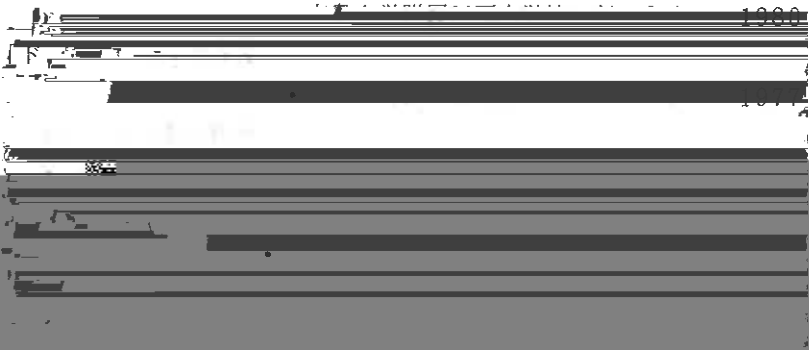
○ 話し合いが深まりやすいように、4～5人のグループにし、まず、状況の把握や人物設定の観点を与えて、きちんと話し合わせる。次に、テーマと全体の気分の流れ（例えば、悲しく始まり、楽しく終わる）を考えてから大筋をつくらせ、役割を決めて即興的に表現させる。人物については、その年齢、性格などを考えてから、その人物になりきるように

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」



「ラマによる表現教育」

ブライアン ウェイ 岡田陽他訳 玉川大学出版部

「子供のための創造教育」

ジェラルディン・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

「**〔研究同人〕** 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)」
平原 吉宣 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

秀子

校長 水岡 繁登
副校長 **〔旧同人〕** 小倉 正純
前副校長 新 吉 岡田 芳子 十政 八生

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6585
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

