

わらべうたを使用した音楽表現活動の提案

— 保育を学ぶ学生らと共に —

明星大学教育学部教育学科 特任准教授 松 井 いずみ

The proposal of the musical activities using Warabeuta

— with students studying early childhood care and education —

Izumi MATSUI

キーワード：音楽表現活動 わらべうた リトミック 保育

1. はじめに

今の子どもたちは、視覚的に動きを捉え覚えることに長けており、インターネットの動画サイトやSNSを見ながら、複雑な踊りもすぐに覚えることができる。更に、それを効率的に行事等で使用する園も多く、保育現場においてもICT化の影響が広がっていると言える。

保育を学ぶ学生の中で、ピアノを苦手とする学生は増えているが、学生たちもまた、模範演奏の動画を見ることで、楽譜を読まずに指の動きを覚えて同じように弾くことができる。小栗ら(2018)は、保育者養成校で学ぶ学生らに動画を利用したピアノの授業を実施し、反転学習につなげた効果を検証している。¹

筆者も学生らの要望で演奏動画の撮影を許可することがあるが、動画によって指の動きを真似て演奏することはできても、曲数を増やしたり、子どもたちの歌声や動きに合わせて演奏を応用するのは困難であろう。幼稚園・保育園等にもピアノを苦手とし、音楽活動を敬遠する保育者も多く、1日に1回も歌を歌わない、又は挨拶や生活の歌は歌うが異常に速いテンポで雑になってしまっているという声も聞く。保育を学ぶ学生らも、実習先で音楽活動をするのを敬遠し、製作活動を選択するケースが圧倒的に多い。

一方、乳幼児期において、音楽を通して感じたことや考えたことを自分なりに表現すること、豊かな感性や表現する力を養い創造性を豊かにする活動は非常に重要である。子どもたちが想像力を伴いながら音楽を注意深く聴き、内に沸いたイメージを主体的に自由に表現できる環境を作っていきたいと考える。

2. 研究の背景と目的

2019年春、私立幼稚園に勤める教諭のための音楽活動をテーマとする研修会の講師依頼を受け、事前準備として改めて現状把握をするべく、現在保育現場で行われている音楽活動や求められている部分について、主に保育者を対象とした調査を行なった。

その際、ほとんどの保育者から報告のあった、今、子どもたちに大流行しているという曲の作詞・作曲は、若者に大人気のシンガーソングライターで、子ども向けの童謡とは程遠いリズムとメロディー、踊りは複雑で難しく、とても普通の子どもたちが簡単に歌って踊れるような曲ではなかった。そこで筆者も保育園の4～5歳児クラスで同曲をリクエストしたところ、子どもたちは全員揃って踊りながら歌い始め、歌詞には子どもたちの知らない単語も多いと思うが、サビだけでなく、歌い始めから終わりまで完璧に覚えており、筆者を驚かせた。子どもたちはテレビのみならず、親のスマートフォンやタブレットを使用し、こ

の動画を繰り返し見ることで、とても早い時期にこの曲をマスターしていた。更にそれを運動会や発表会に使用する園も多く、保育現場においてもICT化の影響が広がっていることがわかった。

一方、研修内容の要望として特に目立っていたものは「ピアノの技術を必要としないもの」であり、研修会の主催者である園長からも同様の希望が伝えられた。そこで、ピアノの技術を必要としない研修内容を多く取り入れたところ、研修会後のアンケートでは全体的に満足度の高い結果を得ることができた。中でも「わらべうた遊び」については、「とても自然な関わりがもてる素晴らしい文化の1つだと改めて思った。明日から子どもたちと楽しみたい。」「ピアノがあまり得意ではないが、わらべうたを使った遊びが楽しかったので、明日から現場で実践していきたい。」「まだ知らないわらべうたが沢山あるので、そういうものが学べると有難い。」「最近ちょっとぶつかっただけで、すぐ怒る子が増えた。わらべうたなど、人の肌に触れる遊び、ふれあい遊びをもっと保育に入れていけば、ぬくもりが伝わり、キレるという行動が減るかもしれないと感じた。」など、予想以上の反響があり、ICT化の時代に、日本に古くから伝わるわらべうたを「新鮮だ」と感じる保育者が多いということがわかった。筆者はリトミックをはじめとする、子どもの音楽表現を専門としている。保育現場で行われる音楽表現活動はピアノの技術を必要とする場合が多いが、この研修会での経験を経て、わらべうたを使用した音楽表現活動をもっと提案できるのではないかと考えた。そこで本研究では、特にピアノを使用せず、わらべうたを使った音楽表現活動を、保育を学ぶ学生らと共に立案し、検証、考察を行うことを目的とする。

3. わらべうたの音楽的意義について

わらべうたは遊びを伴う音楽であり、子どもたちにとって歌いやすい音域、リズム、そして日本人の奥底に流れる民族的音階できている。

コダーイ・メソードの開発者であるハンガリーのゾルターン・コダーイ (Kodály Zoltán 1882-1967) は、教育における民謡の使用について、「伝承的民謡は、時代の感情が洗練されて、形式の中で完全に永遠の生命が生きている。どんな傑作も伝統の機能に代わることはできない。古代の音楽伝統から湧き出た音楽のみが、人々に語りかけることができる。」²と述べ、その土地のわらべうたについて「うたうことは子どもの本能的な言語であり、小さければ小さいほど、うたといっしょに動くことを要求する。音程と肉体運動との有機的関連は、わらべうたによく表れている。特に野外では、このことは大昔から、子ども時代の基本的な喜びの1つであった。」³と、その必要性を語っている。

また、日本の民族音楽学者であり、多くのわらべうたを採集・紹介した小泉文夫は、「音楽教育によって教わる理論は、音階にしてもリズムにしても西洋的なものですが、いざ自分たちだけで遊んだり何か新しい歌を創るときには、伝統的な古い音階やリズムで自分を表現することが多いのです。私たちは、この無意識で根強い伝統的な力を、むしろ教育の出発点で利用するべきです。」⁴と述べている。例えば子どもたちが仲直りをする際の「ごめんね」「いいよ」という言葉には、自然に民謡的な音がつくことが多い。その土地の言葉のイントネーションにもよるが、筆者の周りの子どもたちは、自然に「ミソソラ(ごめんね)」「ラソラ(いいよ)」のメロディーを付ける。小泉の述べた通り、日本の伝統的な古い音階を伴いながら表現されているのである。

一方、わらべうたは、歌と遊びが一体になっている点が特徴的である。永田(1981)は、わらべうたの遊びの要素を、フランスの哲学者ロジェ・カイヨワ (Roger Caillois, 1913-1978) が示した4つの遊びの要素(アゴン-競争・アレア-運・ミミクリ-模擬・イリンクス-眩暈)に照らし合わせて分析を行っている。⁵

近年の少子化、ICT化、都市化による遊び場の減少、核家族化による世代間の触れ合いの減少など、さまざまな理由からわらべうたが見直されており、国内に於いても多くの研究者、教育者が注目し、わらべうたを使用した音楽教育への提案がなされている。小島(2010)は、わらべうた遊びについて、「身体的発達」「情緒的発達」「美的発達」「論理・社会的発達」の多面的な教育力がある⁶とし、「社会で生きていくための

基本的な力を育てる全人教育として位置づけることができる。』⁷と、教育的意義について示している。

そして、わらべうた遊びそのものに、音楽的意義のみならず保育の5領域「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」の全般にわたる内容がふんだんに含まれており、本活動の素材として相応しいと考える。

4. リトミックの音楽的諸要素について

リトミックは、スイスの音楽教育家・作曲家であるエミール・ジャック＝ダルクローズ (Émile Jaques = Dalcrose, 1865-1950) が創案した、音楽をよく聴き、音楽的ニュアンスを感受し、身体を使って表現する教育法である。ジャック＝ダルクローズは、「音楽的才能というのは、往々にして、一人ひとりの子どもの中に奥深く隠れたままであって、さまざまな理由から、表に現す手段が見出せないのである。」⁸と、子どもたちに対する音楽活動環境の重要性について説いている。そして、本研究の課題でもある、音楽のニュアンスの感受について、「音楽的感受性に富むとは、音高のニュアンスばかりでなく、強弱の勢いや動きのさまざまな速度のニュアンスも感知しうるということである。これらのニュアンスは、耳によってだけでなく、筋肉の感覚によって感知されるのである。」⁹と述べている。

本研究の基盤とする「音楽の諸要素」は、リトミックの音楽的諸要素に依拠し、「音の高低」「拍子」「リズム性」「休止」の他に、「時間に関するニュアンス(アレグロ、アンダンテ、アツチェレランド、リテヌート)、エネルギーに関するあらゆるニュアンス(フォルテ、ピアノ、クレッシェンド、ディミヌエンド)」¹⁰とする。

5. わらべうたの認知度調査

学生らと一緒に、わらべうたを使用する活動を考えていくための準備として、まずは学生らに対して「わらべうた」に関するイメージと、認知度の調査を行った。

時期：2019年

対象：保育を学ぶ大学2年生 25名(男子2名、女子23名)

倫理的配慮：対象となる学生らには、事前に本研究の趣旨と、アンケート調査は無記名式で個人が特定されることのないよう配慮を行うことを説明し、承諾を得た。

- 質問1. 「わらべうた」と聞いて、思いつく言葉・連想されるキーワードをできるだけたくさん書いてください。(表1)

結果：記入時間3分程度の中で、1人につき平均8個ほどのキーワードが記載されていた。一番多かったものは「楽しい」(16名)で、わらべうたは楽しいものであるという印象が一般的であるということが再確認できた。次の「昔」(15名)は、「おばあちゃん」(6名)、「田舎」(3名)などと連動するイメージであると思われる。そして、「子ども」(9名)、「みんなでできる」(9名)、「遊び」(6名)、「保育園」(4名)、「友だち」(4名)、「円になる」(4名)、「幼稚園」(3名)などは、学生らの実体験から浮かぶキーワードではないかと推測する。印象的であると感じたキーワードは、「怖い」(3名)、「夕方」(3名)、「和」(3名)であり、わらべうたの持つ特有の情緒性が関係すると思われる。(表1)には、1名のみが記載していたキーワードの中から、特徴的なものを抜粋したが、「物語性」「暗い」「奥が深い」「懐かしい」という言葉も、情緒的なイメージによるものであろう。「茶色」(2名)は特色があるが、土や田舎、動物などのイメージから連想されるものかと思われる。また、「わらべうた」と「リトミック」を組み合わせる際に重要となる、「リズム」(5名)、「体を使う」(2名)、「手を叩く」(2名)、「動く」(2名)などのキーワードも散見された。そして、「簡単」(4名)、「短い」(2名)、「いつでもできる」(1名)、「どこでもできる」(1名)は、本研究にわらべうたを使用する理由の一つであり重要な点である。

(表1) 『わらべうた』から連想されるキーワード

キーワード	記載数	キーワード	記載数	キーワード	記載数
楽しい	16	音楽	3	いつでもできる	1
昔	15	言葉	3	どこでもできる	1
子ども	9	思い出せない	3	コミュニケーション	1
みんなのできる	9	田舎	3	物語性	1
手遊び	8	怖い	3	導入	1
歌	8	夕方	3	暗い	1
おばあちゃん	6	幼稚園	3	奥が深い	1
遊び	6	和	3	懐かしい	1
日本	5	ジャンプ	2	古い	1
リズム	5	嬉しい	2	自然	1
保育園	4	体を使う	2	笑顔	1
お母さん	4	少人数	2	世代間	1
簡単	4	手を叩く	2	歴史	1
動物	4	短い	2	伝統	1
友だち	4	茶色	2		
円になる	4	動く	2		

● 質問2. 次のわらべうたを知っていますか? (表2)

①=知っている ②=だいたい知っている ③=知らない

結果：前述の保育者を対象とする研修会では、わらべうた遊びに予想以上の反響があり、「新鮮だ」「まだ知らないわらべうたが沢山ある」との声も聞こえたが、学生からはまず、「わらべうたって何ですか?」という質問があったため、本質問用紙に記載されている曲について、知っているかどうかを回答するという方法でアンケートを実施した。

本質問では、「歌だけは知っている」または「歌は定かではないが、遊びは覚えている」など、曖昧な場合にも答えられるように、「だいたい知っている」という項目を立てたため、最終的に「知っている」を2ポイント、「だいたい知っている」を1ポイント、「知らない」を0ポイントとして加算したものが、表における「合計ポイント」である。質問の対象とする曲については、わらべうたの中から認知度が高いと思われるものを、筆者が選定した。

その結果、ほとんどの学生が「知っている」と答えたわらべうたは、「あんたがたどこさ」「はないちもんめ」「ゆびきりげんまん」「おしくらまんじゅう」「かごめかごめ」であった。「ひらいたひらいた」は、小学校1年生の歌唱共通教材であるが、知っている学生は半数程度であった。

学生らは「いっぼんばしこちょこちょ」で遊んだり、「だるまさん」でにらめっこして大笑いしたことは無かったのだろうか。靴を投げながら「あ～したてんきにな～れ」と空を見上げたことは無かったのだろうか。「あがりめさがりめ」の顔の面白さも教えたい、「とおりゃんせ」のメロディーの美しさも聴かせたい、と、焦りのような感覚を覚え、本研究の目的として、「日本の伝統音楽、伝統の遊びを伝承する」必要性もあると強く感じた結果であった。また、わらべうたの多くは江戸時代などの古くに生まれ、その後の時代で文部省唱歌を一斉に歌い、テレビでコマーシャルソングが流れ、ポップスのようなヒット曲が旋風を巻き起こし、現代のようにICTによる動画が一世を風靡しても、子どもたちの伝承によって強く生き延びたものである。今回の認知度調査の上位にあがったものは、その中でも特に根強く伝えられてきたものだ

(表2) 『『わらべうた』の認知度調査』

曲名(歌の続きなど)	①	②	③	合計ポイント(※)
あんたがたどこさ	24	1	0	49
はないちもんめ	24	1	0	49
ゆびきりげんまん	24	0	1	48
おしくらまんじゅう	23	2	0	48
かごめかごめ	23	1	1	47
お寺のおしょうさんが(かぼちゃの種を)	22	1	2	45
げんこつやまの たぬきさん	19	5	1	43
ちゃちゃつぼ(ちゃつぼ)	19	5	1	43
ずいずい ずっころばし	17	8	0	42
おちゃらか	20	2	3	42
なべなべそこぬけ	17	6	2	40
でんでらりゅうば	16	7	2	39
おせんべ(やけたかな)	16	5	4	37
いっぽんばし こちょこちょ	15	4	6	34
とおりゃんせ	8	8	9	24
あぶくたった にえたった	9	6	10	24
だるまさん(にらめっこ)	8	6	11	22
ひらいた ひらいた	10	2	13	22
じゅうごやさんの もちつき(は)	6	7	12	19
てるてるぼうず	5	5	15	15
トウキョウト にほんばし	4	6	15	14
どんどんばし	5	2	18	12
あがりめさがりめ	3	4	18	10
ことしのぼたん	1	4	20	6
うまはととし	1	3	21	5
こどもとこどもが(けんかして)	0	5	20	5
くまさん くまさん	2	1	22	5
ぼうがいっぼん(絵描き歌 かわいいコックさん)	1	1	23	3
ちょちょちあわわ	1	0	24	2
はちべえさんと じゅうべえさん	0	2	23	2
にぎりぱっちり	0	1	24	1
かいぐりかいぐり	0	1	24	1
どのこがよいこ	0	1	24	1
おちゃをのみに	0	1	24	1
さよならあんころもち	0	0	25	0

※①「知っている」= 2 p、②「だいたい知っている」= 1 p、③「知らない」= 0 p の合計

ということがわかった。

6. わらべうたを使った音楽表現活動の提案と考察

リトミック活動は、質の高い音楽表現活動として世界的に実践されているが、子どもの動きに合わせて即興的にピアノの伴奏をするため、やはり指導者のピアノの技術を必要とする。一方、わらべうたの良さは、子どもたちにとってメロディー・リズム・曲の長さ等において親しみやすい点であり、子どもたちが保育者と一緒に歌いながら、ふれ合いを伴って遊べることにある。

そこで本研究では、保育を学ぶ学生らと共にアイデアを出し合い、学生らが選曲したわらべうた4曲について活動案を作成し、全員で実践と検証を行った。選曲の方法として、まず(表2)の上位にあがった曲を候補としたが、実際に進めてみると「曲が短すぎて動きの検証がしづらい」または「曲が長すぎる」、他に「動きがある程度決められていて動きのバリエーションをつけづらい」などの理由で、今回の候補から外した曲もあった。なお、以下の表においてセリフの部分は斜体とし、音楽活動により関係するものについて♪マークを付した。

「かごめかごめ」
リトミックの要素：強弱・リズム・ニュアンス
ねらい：リズムを感じる。曲の強弱を身体で表現する。
<p>活動内容〈変化する音楽要素やリトミックの要素〉</p> <p>♪ 円になって「かごめかごめ」を歌い、遊びながら四分音符で歩く。</p> <p>♪ 「夜になりました」 静かに歌い、静かに歩く。〈強弱・ニュアンス〉</p> <p>♪ 「おやすみなさい」 止まる。〈休止〉</p> <p>♪ 「朝になって楽しくなりました」 スキップをしながら歌う。〈リズム・ニュアンス〉</p> <p>発展案</p> <p>♪ 忍者になって、忍び足で歩く。〈強弱・ニュアンス〉</p> <p>♪ ぞうさんになって歩く。〈強弱・速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪ 馬になってギャロップする。〈リズム・速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪ 小さくしゃがんで歩く。〈強弱・速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪ 先生が中に入り(鬼)、オオカミやオバケになって眠り、子どもたちは起こさないようにそっと歌う。〈強弱・ニュアンス〉</p> <p>♪ 「もっと楽しくなってきた」→更に大きいスキップ、高いスキップ〈リズム・強弱・速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪ ピアノの伴奏を付けて、強弱に合わせたり、飛んだり、小さくゆっくり歩いたりする。〈即時反応・ニュアンス〉</p> <p>♪ 曲の途中で急に止まる。〈即時反応〉</p> <p>♪ 合図で反対周りに歩く。〈即時反応〉</p> <p>♪ 手をつなぐ、足を叩いたり、両隣の人と手合わせするなどして、4拍子を体感する。〈拍子〉</p> <p>♪ 場面によって輪の大きさを変える。〈ニュアンス〉</p>
<p>活動の工夫案</p> <p>• 後ろの正面になった子どもの声の出し方を、場面に合わせて子どもと一緒に考える。 (鳥の声:朝「コケコッコ」・「チュンチュン」・夜「ホーホー」、動物、電車などの身近な音、楽しい「やっただー」)</p>

- 人数が少なくなるようにグループ分けをして、多くの子どもが鬼や後ろの正面になれるようにする。
- 歌詞に合わせ、「かごめかごめ」の部分は強く、「かごの中の鳥は」で弱くなど、曲の途中で変えたりする。
- 2人組にしておき、後ろの正面の時に、2人同時に声を出す。(難しくする)

感想

- ♪もっとたくさん遊んで大きな声を出して歌えるようになると、メリハリがついて楽しくなりそう。
- ♪隣の子とぶつからないように四分音符で歩くことでも、自然とリズム感を獲得できる。
- ♪スキップをすると、歌もスキップのリズムになり弾む。
- ♪即時反応活動では、次の展開を予測しながら、しかし予測どおりにはならないこともあり、注意深くファシリテーターの歌声を聴いた。
- 最初は先生役が鬼をやってくれたので、遊び方がわかりやすかった。
- 後ろの正面になって当ててもらえて嬉しかった。
- 後ろの正面になった子どもの名前を、周りのみんなが言わないようにするのが難しそう。
- 後ろの正面になりたい子、なりたくない子がいるかもしれないことを予測しておく必要がある。
- 静かに歩いて(夜)から、元気になるという順番が新鮮だった。
- スキップの時には、円の中心がずれたり、つないでいる手がほどけやすくなるため、ゆっくりめにした方が良いと感じた。
- 活動に物語性のあるところが良かった。
- 小さい時に遊んだことがあるが、シチュエーションを設定して変えることで、もっとワクワクする遊びに変わった。

考察:「かごめかごめ」は全員で手をつないで円になるため、学生らのキーワードにある「みんなのできる」「円になる」という典型的な遊びである。筆者も学生らと共に手をつなぎ、ふれ合いを伴いながら、ファシリテーターである学生の歌声に耳を傾けることができた。スキップをすると、歌も自然と付点のリズムになり、気分も高揚し、静かに歩く際には声を合わせるために耳を澄まし、物音に敏感になり、イメージが広がった。

「隣の子とぶつからないように四分音符で歩くことでも、自然とリズム感を獲得できる。」「即時反応活動では、次の展開を予測しながら、しかし予測どおりにはならないこともあり、注意深くファシリテーターの歌声を聴いた。」「スキップの際に円の中心がずれたり、つないだ手がほどけやすくなる」「小さい時に遊んだことがあるが、シチュエーションを設定して変えることで、もっとワクワクする遊びに変わった。」という感想は、実際に遊びに没頭する子どもの立場に立った意見であり、同じように遊んでみるとわかる貴重な意見である。

「げんこつやまのたぬきさん」
リトミックの要素：速さ・強弱・音の高低・拍子・ニュアンス
ねらい：いろいろなタヌキになって楽しむ。
<p>活動内容〈変化する音楽要素やリトミックの要素〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ♪「げんこつやまのたぬきさん」を歌い、手遊びをする。 ♪「大きいタヌキになりましょう」〈3拍子—拍子・ニュアンス〉 ♪「赤ちゃんのタヌキになりましょう」〈強弱・音の高低・ニュアンス〉

♪「明日は遠足なので、急いで準備しましょう」〈速さ〉

♪「おやすみなさい」〈休止〉

発展案

♪立って全力でお父さんタヌキ〈強弱・速さ・ニュアンス〉

♪声色を変えて、他の家族のタヌキ〈強弱・速さ・ニュアンス〉

♪お母さんタヌキ やわらかい表情で、ゆったり優しく。〈強弱・速さ・ニュアンス〉

♪お母さんタヌキ「赤ちゃんが寝ているから」「赤ちゃんが泣いているから忙しい」などの設定で変化させる。〈強弱・速さ・ニュアンス〉

♪赤ちゃんタヌキは、げんこつのかわりに人差し指で。〈強弱・速さ・音の高低・ニュアンス〉

♪「げんこつやまの〇〇」の部分で、他の動物も考える。

ネズミ〈強弱・音の高低・速さ〉

カンガルー 立ってジャンプしながら手遊びをする。〈ニュアンス・速さ〉

カメ〈3拍子—拍子の変化、速さの変化〉

活動の工夫案

- ・「ねんねして」を小さく歌い、他を大きく歌う。
- ・速い時には、じゃんけんの前で少し待つ。
- ・じゃんけんをした後の対応も考えておく。
- ・「げんこつやまのアルマジロ」にして、手をぐるぐる回す。

感想

♪大きく・小さく・速くの違いを感じやすく、わかりやすかった。

- ・最初の「げんこつを前に出して」という説明が分かりやすかった。
- ・導入で「これから、いろいろなタヌキに変身するよ」と言っておくとイメージしやすい。
- ・足を動かさない分、腕を大きく使えて良かった。
- ・犬や猫と違い、タヌキは普段見ることが無いため、具体的な導入が難しい。
- ・大きいタヌキを3拍子にしたところが良かった。(迫力があつた。ゆったりする感じがしたなど)
- ・速くする理由「明日は遠足だから早く寝よう」という発想が良かった。
- ・初めて遊ぶ場合には、最初はもっとゆっくりした方が分かりやすい。
- ・「おやすみ」という終わり方が良かった。

考察：「げんこつやまのたぬきさん」は、1人～少人数、乳児クラスでも遊べる活動である。特に四分の四拍子の曲を、三拍子に変化させたことについて、「迫力があつた」「ゆったりした感じになった」と、多様な反響があつた。同じ三拍子でも、そこから沸くイメージや感じ方は人それぞれであり、その点がこの活動の特徴である。そして、単に「次は速く歌いましょう」ではなく、「明日は遠足なので急いで」と、イメージを刺激する設定や言葉がけを伴う点も重要である。また、座ったままできる活動であり、「足を動かさない分、腕を大きく使えて良かった。」という利点もあるが、状況や環境が許すのであれば、「立って全力で」「立ってカンガルーのように」動くのも良いだろう。

「最初にげんこつを前に出して」という説明が分かりやすい」「初めて遊ぶ場合には、最初はもっとゆっくりした方が良い」といった意見は、学生たちが将来現場に立つ際に役に立つアドバイスになるだろう。

「なべなべ」
リトミックの要素：強弱・速さ・ニュアンス
ねらい：身体の動かし方、音の強弱を学ぶ。
<p>活動内容〈変化する音楽要素やリトミックの要素〉</p> <p>♪「おなべを作って、お芋掘りで掘ったお芋を料理しましょう」2人組で手をつなぎ、「なべなべ」を歌って遊ぶ。</p> <p>♪「ゾウさんがやってきました。どんななべでお料理しましょうか」〈強弱・速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪「リスさんもやってきました」〈強弱・速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪「最後はみんなの大好きなカレーを作りましょう」〈8分の6拍子→拍子・リズム・ニュアンス〉</p> <p>発展案</p> <p>♪他の動物用のなべも考える。〈強弱・速さ・リズム・拍子・音の高低・ニュアンス〉</p> <p>♪「ポップコーンを作ろう！」ジャンプして歌う。〈リズム・ニュアンス〉</p>
<p>活動の工夫案</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「コトコト煮る」「ぐつぐつ煮る」など、なべならではの声掛けがあると良い。 ・最後は「いただきます」で終わると良い。 ・クラスのみんなで大きななべを作る。 ・少しずつ人数を増やして、なべを大きくしていく。 ・男の子のなべ、女の子のなべを作る。 ・1曲ごとにペアを変える。 ・1曲ごとに「○人！」と言って、なべを作る人数を変える。
<p>感想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・導入の方法が難しかった。 ・なべの底が抜けるとどうなるのか？このわらべうたについて、もっと調べたい。 ・くぐるところの説明の方法が難しかった。 ・終わり方が難しかった。 ・相手とタイミングが合わないと難しい遊びだと思う。 ・ニュアンスを動物に例えるのは、大きさをイメージしやすい。 ・動物を提示して、なべの大きさを子どもに考えさせていたところが良かった。 ・お芋掘りという経験をいかしたスタートが良かった。 ・他の友だちのなべを見て、どのように動けば大きななべを作れるのか気付けるところが良い。 ・大きななべをやったことはあるけれど、小さいなべは初めてだった。 ・小さいなべの時には、返った後にもお尻や背中がびったりくっついた。 ・大きななべの時は、もっとゆっくりゆれるとやりやすい。 ・子どもたちも一緒に歌えるところが良い。

考察：子どもたちがお芋堀を経験した後の活動として設定され、最初は足元にお芋を置いてみたものの、実際に動いてみたら「かえりましょ」の時に、足元のお芋が邪魔になると感じ、修正することになった。大きななべの時には、声の大きさ、腕の振りの大きさと共に、学生らの膝も自然に動き、体全体で音楽を感じている様子が伝わり、小さいなべの時には、学生の感想にある通り、返った後にもお尻や背中がびっ

たりくっついていて。これはリトミックの理論である『時間』『空間』『エネルギー』に当てはまる。この場合、『時間』は音楽や動きの速さ、『空間』は動きの大きさ、『エネルギー』は音の強さや動きの力であり、それぞれが相互に作用している。その相互関係は、ファシリテーターが特に指示をしなくとも、このような活動をすることで、イメージと共に自然に体得できる。

「なべなべ」は2人組みで両手をつないで活動する遊びだが、「少しずつ人数を増やして、なべを大きくしていく」「男の子のなべ、女の子のなべを作る」「1曲ごとに言われた人数でなべを作る」など工夫できるアイデアが出された。また、「相手とタイミングが合わないと思う」と「他の友だちのなべを見て、どのように動けば大きななべを作れるのか気付けるところが良い。」といった意見からは、この遊びから得られる協調性や、学び合いの姿が感じられる。

「お寺のおしょうさん」
リトミックの要素：速さ・強弱・音の高低・ニュアンス
ねらい：歌を通して、かぼちゃの成長を感じる。
<p>活動内容〈変化する音楽要素やリトミックの要素〉</p> <p>♪ 2人で向かい合い「お寺のおしょうさん」を歌いながら遊ぶ。</p> <p>♪ 「良いカボチャができました。もっとたくさん食べたいのでたくさん作りましょう。」〈速さ〉</p> <p>♪ 「今度はかわいい花が咲きますよ。」(人差し指で手合わせをする)〈強弱・ニュアンス〉</p> <p>♪ 「次はもっと小さい花が咲きます。」(小指で手合わせをする)〈強弱・ニュアンス〉</p> <p>発展案</p> <p>♪ みんなで大きな輪を作り、最後は先生とじゃんけんをする。(大きな花を作る・大きなカボチャを作る)〈強弱・速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪ 「速く」作ってたくさん食べたら、お腹が痛くなって「ゆっくり」作る。〈速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪ 「おねぼうのお花がいますよ」ゆっくり〈速さ・ニュアンス〉</p> <p>♪ 他の野菜も作ってみる。</p> <p>♪ たくさん食べるために、回数を重ねてどんどん速くしていく。〈accelerando—速さ・ニュアンス〉</p>
<p>活動の工夫</p> <ul style="list-style-type: none"> ・小さいクラスの子どもたちにプレゼントする設定で小さく歌う。 ・小さな花で終わる時には、小指と小指であくしゅをして終わる。 ・手合わせやジャンケンができるか、最初に確認する。
<p>感想</p> <ul style="list-style-type: none"> ・好きな野菜を聞き、カボチャをクイズにした導入が良かった。 ・最初に心をつかまれて、スムーズに歌うことができた。 ・導入のおかげで、想像力が膨らんだ。 ・カボチャの成長過程を意識することができた。 ・まだ手合わせができない場合には、子どもたちに両手を出してもらい、先生が種を蒔く動きをしても良さそう。 ・ストーリーと、変化の付け方が上手だった。 ・じゃんけんが唐突なので、なぜじゃんけんをするのか決めておくのも良い。(勝った人がカボチャをもらうなど) ・「べったんべったん」の声かけが分かりやすかった。

- ハロウィンの季節に良さそう。
- 年齢によって、「忍法使って空飛んで～～」の続きをやっても良さそう。
- 小さな子どもでも楽しめそうな遊び。
- 「たくさん食べたいから速く作ろう」という発想がおもしろかった。
- 「ところで、カボチャはいつできるのだろう」と思った。
- 必要があればじゃんけんの前に、ゆっくりにして準備の時間を作ると良い。
- 小指で遊んでいる時には、「かわいい」と感じた。
- 指や小指を使って遊ぶと、自然と声も小さくなり不思議だった。

考察：今の子どもたちや学生らは、「忍法使って空飛んで、東京タワーにぶつかって」などと、この曲の続きを歌っているが、本活動では「はながさいて じゃんけんぼん」で終わる形を採用した。遊ぶ際にはまず、「せっせっせーのよいよいよい」や「おてらのおしょうさんが・・」の部分の手合わせを練習したり、ジャンケンを知っているか確認すると良いだろう。「指や小指を使って遊ぶと、自然と声も小さくなり不思議だった。」という感想にもあるように、学生らの背中がまるくなり、「小さい」「かわいい」というイメージを体全体で楽しんでいる様子が見られた。

「ハロウィンの季節に良い。」「まだ手合わせができない場合には、子どもたちに両手を出してもらい、先生が種を蒔く動きをすると良い。」「小さな子どもでも楽しめそうな遊び。」といった感想は、学生らが実践をしながら頭の中で既に乳幼児の活動をイメージしており、子どもたちに寄り添った意見であると言える。

7. 総合考察

本研究では、特にピアノを使用せずとも、子どもたちが身体を使って音楽を感じ、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにすることのできる音楽表現活動のプログラムを提案していきたいと考え、わらべうたとリトミックの要素を組み合わせた活動案を学生らと共に作成した。リトミックの原理に依拠し、わらべうたの持つ音楽の要素（速さ・強弱・リズムなど）を変化させることによる音楽表現活動として展開する方法を提案し、学生らと共に実践・検証を行った。

実践では学生がファシリテーターとなり、筆者も子どもと一緒に参加することで、子どもがいかにかに耳を澄ませ、想像力を膨らませ、全身を使って楽しんでいるのか筆者自身も体感することができた。また、この経験から、保育者がファシリテーターとなって活動するだけでなく、子どもがファシリテーターとなり、自分のアイデアを反映させることができたり、子どもたちだけで発展させていくことができる活動の可能性を感じた。

本活動は特にピアノを必要とせず、必要であれば太鼓などの小物楽器を併用することも可能である。ファシリテーターが特に指示をしなくとも、学生らは身体を使って音楽を感じ、想像力を膨らませながら動くことができていた。それは、豊かな感性や表現する力を養うことにつながると言えるだろう。また4曲の事例にある通り、学生らも動きながら次々に新しいアイデアを提案しており、遊びには創造性を生み出す力が大いにあるということが再確認された。

今回活動案として取り上げたわらべうた4曲は学生らの選曲であったが、選曲の時点で曲が長すぎる、短すぎる、イメージ付けやバリエーションが難しいなど、本活動には適さない曲もあることがわかった。今後は本活動に適した曲を精査した上で更に活動案を増やし、保育の現場で子どもたちと実践と検証を重ねることで汎用性のあるプログラムを作成していく必要があると考える。

参考文献

- 1 小栗貴弘他（2018）「保育者養成課程におけるICTを用いたピアノ教育の効果 —介入群と統制群の比較実験を通じた検証—」『作新学院大学・作新学院大学女子短期大学部 教職実践センター研究紀要 第6号』, pp.57-67.
- 2 コダーイ・ゾルターン、中川弘一郎編・訳『コダーイ・ゾルターンの教育思想と実践 生きた音楽の共有をめざして』全音楽譜出版社, p.155.
- 3 同上書, p.158.
- 4 小泉文夫（1986）『子どもの遊びとうた わらべうたは生きている』草思社, p.178.
- 5 永田栄一（1981）『幼稚園・保育園・お母さんのための 日本のわらべうた遊び35』音楽之友社, p.8.
- 6 児島律子、関西音楽教育実践学研究会（2010）『学校における「わらべうた」教育の再創造—理論と実践—』黎明書房, p.14.
- 7 同上書, p.31.
- 8 エミール・ジャック＝ダルクローズ（1912）「音楽と子ども」『リズムと音楽と教育』全音楽譜出版社, p.56.
- 9 同上書, p.61.
- 10 同上書, p.73.