

1. 題材名『演じてうたってつたえよう』 \*音楽劇「じごくのそうべえ」

2. 本時の学習指導

(1)ねらい

- ・場面の情景や登場人物の心情を考えながら、演技の仕方やうたい方、台詞の言い方などを自分なりに工夫して表現する。
- ・作品をより楽しくするために、考えを出しあいながら活動を進める。

(2)展開

主な学習活動・予想される児童の反応	○留意点 ☆テーマとの関連 ※評価
<p>1. 「手のひらのこびと」で遊ぶ</p> <p>2. 前時の振り返りをしながら本時のめあてをもつ 「Eグループの発表がよかった」 「もっと感じを出して動けるようにしたい」 「グループの時間をとってから発表したい」</p>	<p>○「じごくのそうべえ」の役柄で演技をできるようにリードする。 ☆演じながら遊び、遊びながら演じる楽しさを味わえるようリードする。 ○前時の取り組みにタイトルをつけ、配役表横の活動の経過枠に書きみをする。</p>
<p>本当に地獄にいる感じは、どうしたら出るだろう</p>	
<p>「怖い感じを出して台詞を言ったらいい」 「台詞のないときにも動くようにする」 「本当にそこにいる気持ちになる」 「台詞をゆっくり言うようにする」 「ふざけないでする」</p> <p>3. グループ活動をする 「4. 前時までの姿と本時の授業設計」参照</p> <p>4. 車座になり互いの表現を見、意見交流をする</p> <p>5. 学習感想を書く</p>	<p>○グループ活動で工夫するポイントをつかめる意見交換になるようやりとりをリードする。 ○本時の流れの予定をたててから、グループ活動に入れるようにする。 ○子ども同士のやりとりから問題点を整理し、豊かな演技を引き出したい。 ☆自分の表現を見つめ、仲間と表現をつくり上げるやりとりができるようリードする。 ○シンセサイザーで歌の伴奏や情景描写の音楽を入れ、子どもの表現の後押しをする（音楽劇として出版されている楽譜を参考にする） ☆意図を持って仲間の前で表現する楽しさを実感できるような意見交流をリードする。 ※自分が演技でつたえたいことを見出すことができたか。また、仲間の表現からつたわってくるものに気づき、自分なりの考えをもつことができたか。 [活動の様子、発言、学習感想]</p>



### 3. 展開の実際—教師の手だてと子どもの姿

#### (1) 作品との出会い

司書教諭の「地獄ブックトーク」を経て、子どもたちは「じごくのそうべえ」と出会った。作品に描かれている地獄のイメージと、地獄本来のイメージとのギャップを楽しむための手だてであったが、子どもたちは音楽の授業と図書室でのできごとがつながったことの方が新鮮だったようだ。子どもたちは、様々な地獄に関する本を見つけ、自分なりの地獄のイメージを広げながら、この活動自体に興味を高めていた。

#### (2) グループ(A～E)で場面をつくり、全員の歌で場面をつなげていく作品づくり

子どもたちと意見交流をしながら、どのような作品にするかを考えた。舞台での上演を目指しての取り組みではないことをつたえたが、これを踏まえた上で音楽劇づくりを楽しむにはどうしたらよいかを子どもたちと考えた。子どもたちは、役を決めて通してその役をしていくのではなく、場面を分けグループごとに役を決め、各場面をつないでいくつくり方をしていくことにした。これによって多少台詞の多い少ないはあるものの、全員が言葉を考えて表現することができるようになった。

#### (3) ワークショップ

授業の始めに、体や感覚をほぐすために取り組むことにしたワークショップ(ウォーミングアップ)といって提示している)。子どもたちはゲーム感覚で大いに楽しんでた。しかし、この活動でかなり開放的になる子どもたちではあるが、実際の劇づくりに直結していないと感じる面もあった。ここで大声を出して表現していたのに、動きながら芝居をしようとしても、棒読み・棒立ちから解放されるには時間が必要であった。折に触れ継続して取り組むことで、少しずつではあるが体を使って表現する楽しさを味わえるようになってきていると感じている。これまでに取り組んだものを以下に挙げる。

##### ① 伝染ゲーム

ジェスチャーがどんどん伝染していくゲーム。ジャンケンで勝った方のジェスチャーに、負けた方が染まっていく。どのジェスチャーがたくさんの人数になっているかを楽しむゲーム。とっておきのジェスチャーがジャンケンに負けて衰退して消えて地団駄踏むのもなかなか楽しい。

##### ② ハイパー進化ジャンケン

ひよこ→あひる→白鳥→人間の順に進化していくゲーム。ひよこはひよこ同士、あひるはあひる同士、白鳥は白鳥同士でジャンケンをし、勝ったら次の動物に進化していく。人間以外は言葉で話すことができないのでそれぞれのふりや鳴き声で仲間をさがしてジャンケンをする。人間になったら周りに座り、「人間はいいよ～」などといって目の前で繰り返し進化する過程を楽しむ。さらに、この進化ジャンケンをハイパーにするために、それぞれの動物を、「泣いているひよこ」「怒っているあひる」「酔っぱらった白鳥」「意地悪おきさき」などと性格や状況を加えると、さらに楽しさが倍増する。必ず最後に1匹ずつ残るので、かなり必死になるところが表現を切羽詰まったものにしてた。

##### ③ 手の中のこびと

全員が魔法使いの手のひらに乗ったこびとのつもりで動いて楽しむ。魔法使いは手のひらのこびとをくすぐったり、ゆらしたり、食べようとしたりする。一瞬でそのつもりになって動ける手軽さがいい。本時では自分の役になりきらせたまま手のひらにのせてみたい。

##### ④ ストップ・ジェスチャー

シンバルやドラの合図で動きを止め、それを繰り返すうちに徐々に解放されていく互いの姿を見て楽しむ。ゴリラ、ウサギなどの動物、電信柱、バスなど、止まる前にお題を決めておくと楽しい。さらに「おすまじしている〇〇」「我慢している〇〇」など表情を付け加えてお題を出したり、近くの仲間と一緒につくってもよいことにして、「トイレ」などをつくったりすると、かなり盛り上がり取り組める。

##### ⑤ なりきりプロフィール紹介

いわゆるワークショップとはいえない活動ではあるが、これまでの表現遊びの活動とこれから取り組む音楽劇の活動とを結ぶものとして行った。

そうべえ役は6人いる。それぞれが同じ役をしていることを意識できるよう、プロフィール



ルを創作する時間をとった。物語からわかることのみならず、その役の年齢、身長、体重、好きなものや趣味、職業や得意なこと、そして秘密の過去などを創作して用紙に書き掲示している。これを皆の前で、その役になったつもりで自己紹介をした。この取り組みによって各グループ内でのつながりと、役同士でのつながりをつくることができた。自分の役のプロフィールをその役になりきって自己紹介をすることで、同じ役柄を数人で演じる今回の活動のような場合に、ばらばらになってしまう役のイメージを共有することができた。また、仲間のなりきった姿を見ることで、自分の表現を見つめ、さらに動きや台詞の言い方などの工夫をする姿が多く現れるようになった。

#### (4) 歌をうたって情景をつくる

この歌は誰が誰にうたっている歌なのか。どのような心持ちでうたっている歌なのかを考え、自分なりに表現のしかたを工夫したくなるよう、子どもたちと話をしながら旋律を覚えていけるようにした。

歌も入れて全体を通すようになってからも、言葉に描かれている背景をどのように声で表現するかを考えながら歌えるように問いかけをする。単に旋律を歌うより楽しく歌えることや、皆でつくっている音楽劇がよりよくなっていることも実感できるように、歌声からつわってきた感想も交流したい。

#### (5) 本読みから動きをつける

役を決め本読みをし大まかな流れをつかんだところで、歌も入れて物語全部を通した本読みを行った。歌はすべてを全員で歌い、台詞はその役が読んだ。仲間の楽しい読みに笑ったり、歌の挿入のしかたを合点したりしながら、全体像をつかむことができた。

#### (6) グループ活動で場面をつくる

今その場にいたらどうしているかを一人ひとりが考えながら動いてみる。仲間の動きに呼応しながらグループの息があってくることを楽しみたい。息があって楽しく取り組んでいるグループに教師が積極的に関わり、子どもたちの気づいていない空間や時間の流れに気づかせながら、より立体的に演じることの楽しさを味わわせたい。

#### (7) これまでの足取りを記録する掲示物

壁面に配役表を掲示した。その横に前時ほどのような取り組みだったかを毎回振り返りをしながら、短い言葉でタイトルをつけて書き足している。そこには「何をしたか」のみならず、印象に残った出来事やグループの発表への感想などを書くこともある。子どもの言葉を拾いながら、前時の肌触りが思い起こせるタイトルをつけるようにしている。

#### (8) 車座になってやりとりしながら場面をつくるー「つたえあい」

「何がつたわってきたか」と「何をつたえようとしていたか」の交流から自分の動きを見つめたい。台詞の言い方からつたわることや動きからつたわることを、見る側がどれだけ汲めるか。また、つたえたいことを見出だして具体的な体の動き、声の色や強さの変化、言葉の繰り出し方などにのせることができるかなど、コンテキスト<sup>(1)</sup>の違いや誤解を明らかにするやりとりを楽しみながら、より生きた表現を創造できる場づくりをする。このやりとりを支えることで、子どもたちは仲間の表現を、自分の役柄や自分自身に引きよせて演じていくようになると考えている。

#### (9) 場面をつなげて楽しみながら演じる

各グループのつくる場面は、それぞれ歌でつなげられていく。演じていない子どもたちは、仲間の演技を楽しんだり、場面の様子を登場人物になって歌で表現したり、時には鬼となって台詞を言ったりする。教師は、シンセサイザーの伴奏で子どもたちの歌の色合いを後押しする。演じてうたって、楽しみながら全員でつくった作品を味わう中で、表現がつたわりあう醍醐味を感じてほしい。

#### <参考文献>

- (1) 平田オリザ(2004)「演技と演出」講談社p. 91

一般的に、コンテキストとはコミュニケーションを成立させる共有情報のことを意味している。しかし平田は演出家の立場から、これを「一つの言葉から受けるイメージの違い」と定義づけ、「どういうつもりで言っているか」を問題にしている。



#### 【前時までの姿】

グループ活動の初期には、赤鬼が赤鬼グループで設定したキャラクターで演技をすることを仲間に批判されかなりへこんでいたが、Aの赤鬼に助けられ、現時点では他のグループからよいところを吸収してさらによい演技をしようという意識で活動できている。

一方で、この活動に対して大きな期待と意気込みを持っているしかいがたくさんの発想を皆につたえるが、少し空回りをしている。また、緑鬼はこれまでずっと楽器で音を入れたいとこだわり、楽器の方に意識が傾いている。一人ひとり強い思いを持って活動しているが、かみ合わず、全体的にはグループ活動が停滞している。前時を終え危機感を抱いたしかいとふっかいが休み時間に相談にきている。ここでは、相談しながら大まかな動きの展開を図に描いた。

#### 【本時に予想される姿】

相談にきたしかいとふっかいの持っている動き方の図をもとに、自分たちで動きの確認をしながらグループ活動ができるか。積極的に関わりながら、自分たちの発想が共有されるようにはたらきかけた。特に仲間の思いにじっくり耳を傾けるよう、緑鬼の仲間とのやりとりによりそいたい。

グループ活動で勢いをつけ、後半で全体への発表ができることを期待している。

#### 【前時までの姿】

前々時、台詞のない役がどのように考えて動きをつけるかの視点を教師がつたえるため、見本となって前で演技をした。はじめその時点でこのグループは、横一列に並び、自分の台詞の番になると一歩前に踏み出し、つたえる相手に向かって台詞を言っていた。呼ばれて遠くからのっのっとしてやってくるじんどんきの姿や、それに驚く4人の姿、驚くけれど前に出てくるしかいやそれを押しとどめようとするであろう仲間たち。台詞とともに少しずつ子どもたちに問いかけながら、動きを皆の前で考えていった。このときをきっかけに、動きへのイメージが持てたグループが多い。

しかし前時は、じんどんきの動きや台詞の言い方に物足りなさをえんま大王は感じている。学習感想にも「わたしのグループに来てください。みんな、心が一つにならないのです」と訴えている。一方、じんどんきももっと迫力を出したいと活動を終えている。

#### 【本時に予想される姿】

前時の取り組みの様子を振り返って活動を始められるか。もうできていると感じているふっかいが本時の最後に皆の前で発表するためさらに工夫を考えられるか。まずは自分たちで活動をしてみようと思っかけて、様子を見守りたい。

### 4. 前時までの姿 と 本時の授業設計

※子どもの活動場所は、概ねピアノとの位置関係になっています。

#### 【前時までの姿】

一番人数が多いのだが、表現力のある親方としょうずかのばあさん、そしてグループをリードするそうべえを中心に、自分たちで楽しく活動してきた。お隣子の雰囲気を出すために楽器を持ち出したが、教師のアドバイスで、芝居づくりにまず取り組むことにした。火の車や船を降り番の町衆たちが手をつないでつくる名案で、活動がさらに盛り上がった。前々時に皆の前で発表をして、さらに勢いづいている。

#### 【本時に予想される姿】

親方が前時のEグループの表現を見て工夫できるところを見つけた。また、ちくあんや町衆も自分たちの動きをもっとよくしようと、台詞の言い方や動き方の工夫点を見いだしている。どうすればよいかを整理しながら自分たちの表現に取り入れていくことができるか。課題を共有しながらよりよい表現をつくっていくことを期待している。授業者は、前々時に重点的に関わって発表にこぎ着けたので、本時でも自分たちで問題を解決しながらグループ活動をしていけると考え、関わらずに見守りたい。

仲間とこだわりやつくっていくペースの違う赤鬼を親方やそうべえが声をかけながら一緒に活動していくことを期待している。

#### 【前時までの姿】

教師がこれまでほとんど関わりをもてないまま、グループ活動が進んでいる。唯一、ふっかいが楽器にこだわりを持ち、タンバリンを使いたいと教師に関わりを求めてきていた。前時からは、先に芝居をつくることに意識が傾き始め、さらに教師の関わりがなくなってしまう。Aの発表を見て刺激を受け、自分たちの動き方に工夫も加え、赤鬼は早く皆の前で発表したいと考えている。しかし、えんま大王は時期尚早と考えている。

前時を終え、ちくあんとふっかいは音楽との関わりに意識が向かっている。とくにふっかいは、AやEの発表のとき、教師が初めてシンセサイザーで伴奏を入れたので、自分たちの場面にどのように音楽が入ってくるのか気がかりのようだ。

ピンク鬼の学習感想への記述に、「Eグループのしかいが人前で発表できないタイプなのに、ちゃんと台詞を言っていてよかった」とあった。支えあえる学級の雰囲気すばらしい。

#### 【本時に予想される姿】

前々時と前時に見た他のグループの発表を見て、自分たちも発表したいと考えるだろう。教師に頼らずに楽しく活動を進められる姿を応援したい。

えんま大王の動きについては台詞が少ない分、教師の関わりが必要か。

#### 【本時の授業設計】

1. はじめにグループ活動の時間をとるだろう。そこで各グループで、前時の振り返りや、本時に発表できるように、自分たちの場面の動きや台詞の言い方を練習するだろう。
2. 前時までにまだみなのもえで発表していないB、C、D、グループが発表したいというだろう。前時に思うように活動が進まなかったBのところ、動きの展開図をもとに動きながら工夫をしてみることを提案したい。
3. 各グループの発表のあと、意見交換をする。

ここでは「何がつたわってきたか」「どうしてつたわってきたか」を考えたい。また、つたえたかったことがつたえられたかを確認しながら、動きや台詞で表現する楽しさを共有し、次時へつなげたい。



#### 【前時までの姿】

2/4は、グループ活動がうまくいかず、おっかあはかなりがっかりしていた。しかいは表現活動への思いはあるものの、苦手意識を強く持っており、なかなか活動に入っていけない。前々時もまた、そうべえとちくあんはじっくり互いの思いに寄りそえず、誤解によって口論が絶えなかった。

しかし、幕切れの場面設定や、針山とえんま大王の立ち位置の関係への発想が自分たちでしっかりと共有されたので、歯車があえば自分たちも納得できる場面をつくることことができる。前時は「発表できそう」という手応えが起爆剤となって、グループが一つになって活動することができた。他のグループからも、最後に生き返ったちくあん、しかい、ふっかいががらりと引き戸から現れるという設定を評価され、手応えを感じている。

#### 【本時に予想される姿】

前時の手応えをもとに、さらに動きの工夫をするだろう。ふっかいは自分でも「感じがなかなか出ない」と考えている。仲間のアドバイスを自分に引きよせて、動きを考えられるか。

前時の発表の経験をもとに、他のグループの発表に対して意見を出すだろう。