

【研究論文】

児童保育学科学生のリトミック

—物語に基づく子どものリトミック表現活動の演習と考察 I—

赤間万喜

Eurhythmics for Students Who Study Child Education
—Eurhythmic Expression for Children Based on a Story I—

Maki AKAMA

I. はじめに

日本で「リトミック」と呼ばれているものは、ダルクローズ・メソッドを基にしたものである。ダルクローズ・メソッドは、スイスの音楽教育者、ピアニスト、作曲家でもあった、エミール・ジャック＝ダルクローズ (Emile Jaques-Dalcroze, 1865～1950) によって考案された音楽教育法である。

長崎純心大学児童保育学科のリトミックの授業では、前期でダルクローズ・メソッドの基本的な事柄について学び、後期はそれらを踏まえた上で、児童や幼児の音楽活動の中にリトミックをどのように取り入れていくか、指導演習を通して実践と考察を行っている。

本論文では、ダルクローズ・メソッド (リトミック) を用いた子どものための音楽表現活動を行う上で必要な知識や技術について考察し、さらに実際の指導演例をあげて紹介する。

II. ダルクローズ・メソッドの教育理念

ダルクローズは、著書の中で次のように述べている。

私のリトミック教育の目的は、学習の終わりに、生徒たちが「私は知っています」と言うのではなく、「私は経験しました」と言えるようにさせ、さらに、生徒自身が表現したいものをかれら自身の中に創ることである。そして、強く感動したときには、各人の能力に応じて、その印象を他の人に伝えたいという欲求が起こることである。¹⁾

重要なことは、こどもが音楽を単に耳から吸収するのではなく、からだ全体で感じとるように教育されるべきなのである。²⁾

ダルクローズ・メソッドの根本にあるのは、「自らの体験を通して学ぶ」という教育理念である。子ども達が音楽に合わせて伸び伸びと身体を動かしながら、個々の自由なイメージを持ち、自分たちで考え、判断して、楽しく表現活動を行うことができるような指導法を考察する。

Ⅲ. 子どものリトミック表現活動を行う上で必要な知識と技術

1. ダルクローズ・メソッドについての理解

ダルクローズ・メソッドには多くの項目がある。ダルクローズ自身が生前にはっきりと系統立てた教則本などを作成したわけではないので、現在、その分類のし方にはいくつかの考え方があるが、およそ次のような項目があげられる。

ダルクローズ・メソッドの項目	
1.	テンポ (Tempo)
2.	ダイナミクス (Dynamics)
3.	音符 (Note Value)
4.	リズムパターン (Rhythmic Pattern)
5.	拍とその分割 (Beat and its Subdivision)
6.	アクセント(Accent)
7.	アナクルーシス、クルーシス、メタクルーシス (Anacrusis, Crusis, Metacrusis)
8.	拍子 (The Measure)
9.	フレーズ (Phrase)
10.	休符 (Rest)
11.	補足リズム (Complementary Rhythm)
12.	拡大と縮小 (Augmentation and Diminution)
13.	シンコペーション (Syncopation)
14.	2対3、3対2、3対4、4対3 (2 against 3, 3 against 2, 3 against 4, 4 against 3)
15.	音楽形式、ダンス形式 (Musical Form, Musical Dance Form)
16.	不等拍 (Unequal Beats)
17.	不等拍子 (Unequal Measures)
18.	不等フレーズ (Unequal Phrases)
19.	拍子の変換 (Metric Transformation)
20.	複ダイナミクス (Poly Dynamics)
21.	複リズム (Poly Rhythm)
22.	複拍子 (Poly Meter)

図1 【ダルクローズ・メソッドの項目】

これらの項目は、相互に関連性を持ってつながりあっている。中には専門的で複雑なものもあるので、児童や幼児のリトミック指導に携わるためには、この中から子どもの音楽表現活動を行う際に必要となる、最低限、基本的なものを学んで、ダルクローズ・メソッドについて理解しておく必要がある。本学のリトミックの授業では、前期で、上記の項目のうち「1. テンポ」から「9. フレーズ」あたりまでの、音楽においても基礎となるものについて、学生自身が実際に音楽に合わせて身体を動かしながら学んでいる。「体験を通して学ぶ」ということを、自らが身をもって経験することによって、音楽と動きとの関連性を理解した上で、子どもの音楽表現活動について考えていくことが重要である。

さらに、これらすべての項目をカバーする大きな土壌となるものとして、次に述べる「時間、空間、エネルギー」の関係を理解しておかなくてはならない。

2. 時間、空間、エネルギー (Time, Space, Energy)

ダルクローズが「ユーリズミクス (リトミック)」の研究を始めて間もなく、彼は次のように感じたと言っている。

私は、すぐに幻滅を感じた。というのは、10人のこどものうち、多くとも2人しか普通に反応を示さず、音楽家が《絶対音感》(absolute pitch)と称する完全な聴覚力と同様に、動的感触意識 (the motor-tactile consciousness)、つまり空間と運動とを結びつける意識を純粋な状態で持っているこどもはほんのわずかであることを、私はすぐに発見した。³⁾

つまり、音楽を聴いて感じたことを空間と結びつけて表現することが、最初からごく自然に、感覚的にできる子どもは少なかったというのである。

音楽を感じ、表現豊かに演奏するためには、音楽的な「時間 (Time)」や「エネルギー (Energy)」を「空間 (Space)」のニュアンスと関連づけて表現できる能力が必要である。音楽の上での「時間 (Time)」とは、音符・小節やフレーズ等の長さのことであり、持続時間を指す。つまり、楽曲の中の部分的な長さや継続的な時間のことであると言える。「テンポ (Tempo) = 速さ」と深く関連する。「エネルギー (Energy)」は、身体運動においては筋肉エネルギー (力) であるが、音楽における部分的なエネルギー (アクセントなど) や継続的なエネルギー変化、すなわち「強さ (Dynamics)」と関連する。子どものリトミックでは、まず、音楽の基本的な要素である「速さ (Tempo)」「強さ (Dynamics)」そして「高さ (Pitch)」を空間 (Space) 感覚と結びつけていくことが大切になる。

基本的には、図2・3のような関係性になるが、音楽では、常に「速さ」「強さ」「高さ」

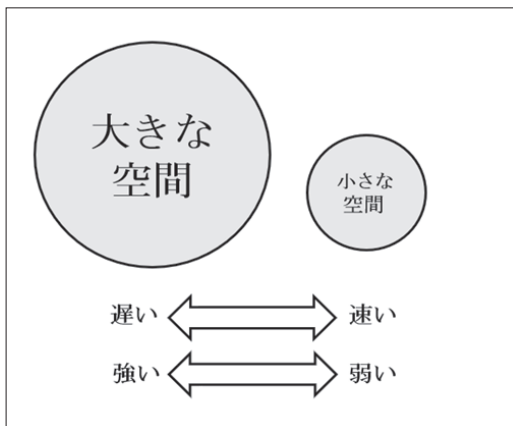


図2 【速さ・強さと空間の関係】

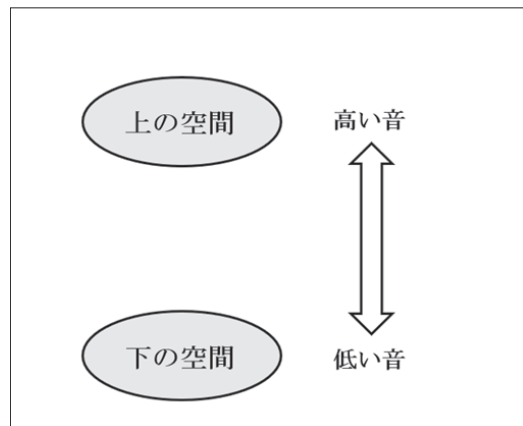


図3 【高さと空間の関係】

は複雑に絡み合っており、そこには様々なニュアンスが生まれることになる。

表現活動で大きな空間を感じる方法としては、図4のように、身体全体を大きく使ったり、パートナーとの距離を長くとったり、または数人で手をつないで広い円になって動いたりなどがある。小さな空間を感じる方法は、図5のように、身体を小さく縮めて小刻みにステップしたり、パートナーとの距離を短くとったり、数人で手をつないで小さな円になって表現したりということになる。

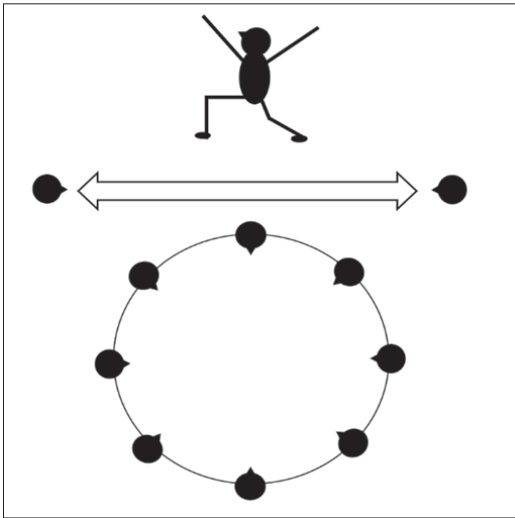


図4 【大きな空間の表現】

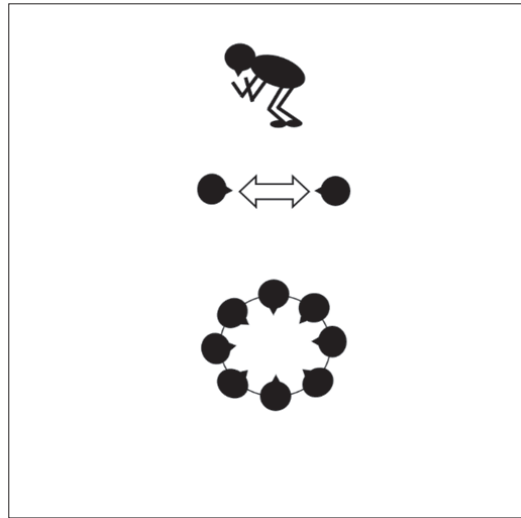


図5 【小さな空間の表現】

音の高低に関しては、高い音を上方の空間と関連づけ、低い音を下方の空間と結びつけて表現する。方法としては、図6のように、高い音に合わせて上に伸び上がるような動きや、ジャンプして跳び上がるなどがある。また、低い音の場合は、図7のように、身体をかがめる動きや、このような動作で表現することができる。

「速さ」「強さ」「高さ」には漸次的な変化も加わる。「速さ」においてはアツチェラン



図6 【高い空間の表現】

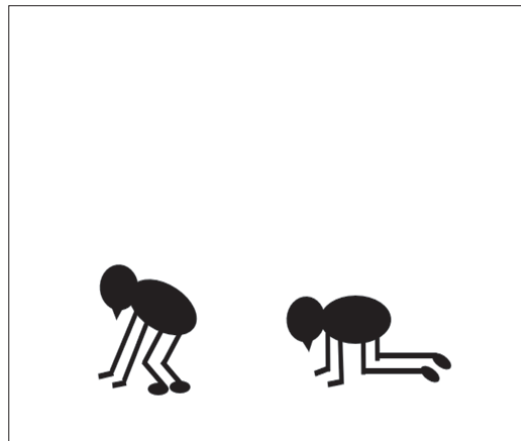


図7 【低い空間の表現】

ド（しだいに速く）やリタルダンド（しだいに遅く）、「強さ」においてはクレッシェンド（だんだん強く）やデクレッシェンド（だんだん弱く）、「高さ」に関しては、音階やメロディーそのものが高さの漸次的変化によるものである。

先にも述べたが、実際の音楽では、これらが常に複雑に絡み合っており、そこから様々なニュアンスが生まれるものである。しかし、まずは基本的な空間の感じ方、使い方を身につけていくために、子どものリトミックでは、違いが明確にわかりやすいことから入っていく。すなわち、「速いと遅い」「強いと弱い」「高いと低い」の違いを聴き分け、空間の大小、上下と結びつけて表現できるように導いていく。

この、中心となる3つの要素の他にも、音楽的な様々な要素やニュアンスを表現活動の中に含ませていくことができる。例えば、スタッカートとレガート、長調と短調、拍子感などがある。スタッカートは跳びはねるような動き、レガートは滑らかな動きと結びつけて、それぞれの違いを感じることができる。長調と短調は、楽しい場面と悲しい場面、あるいは明るい場所と暗い場所（トンネルの中など）の表現。拍子感は、アナクルーシス・クルーシス・メタクルーシス^(註1)の流れを感じるような動き、例えば斧で木を切るといった作業的な動作、バットやラケットでボールを打つようなスポーツの動きなどと結びつけて表現することができる。

以上のようなことを踏まえて、子どものリトミックでは、身近な生き物や乗り物、自然現象、季節や行事に関するもの、物語や創作ストーリーなどを取り入れて、音楽と関連づけ、表現活動を行っていく。本学では、前期のリトミックで、短時間で行えるような、比較的簡単な内容の表現遊びについて行い、後期では、さらに発展して、絵本などに基づいた、ストーリー性のある音楽表現活動について、学生による演習と考察を行っている。

3. 即興演奏

リトミックの指導では、指導者のピアノ演奏技術が大変重要になる。子ども達が十分に音楽の様々なニュアンスを感じ取って、伸び伸びと気持ちよく表現して動くことができるか否かは、指導者の演奏にかかっている。ダルクローズ音楽学校では、即興演奏法について多くの時間を割いて学んでいく。本学では、限られた授業回数の中でもあるので、まずはテキストの曲をもとに、そこから発展させてアレンジする方法や、いくつかの特徴的な音階を用いた即興演奏法、簡単なメロディー即興や伴奏づけについて授業の中で行っている。

さらに、児童や幼児のリトミックの指導を行う際には、対象となる子ども達にとって最も自然で気持ちよく動くことができる速さを基準にすることが大切である。指導者はピアノを弾きながらも常に子ども達の呼吸を感じ、動きによく目を配って、状況やねらいに応じた適切なアドバイスをしていけるような技術も身につけなくてはならない。

Ⅳ. 物語に基づく音楽表現活動の指導案の例とねらい

次の資料（資料1-1～3）は、『三匹の子ぶた』（瀬田貞二 訳、山田三郎 画、1960、福音館書店）の絵本の物語を基にしたリトミック表現あそびの指導案の例である。リトミックでは、全体的な大きなねらいの他に、ストーリー展開の中の1つ1つの場面ごとに、音楽的なねらいを明確に持って指導していく必要があるので、通常の指導案に「ねらい」という欄を付け加えている。前述した、ダルクローズ・メソッドの項目（図1）を念頭に置き、音楽的な様々なニュアンスを、物語の内容と関連づけてどのように取り入れていけるのかを考えて、計画を立てていく必要がある。

資料1-1では、大きさの違う三匹の子ぶた達がそれぞれ歩いて出かける場面を表現することで、子ども達は3つの異なる速さを体験する。資料1-2では、わらやレンガを運ぶ動作の中でクルーシスやアナクルーシス（注1）と関連づけて拍子を感じ、さらに、わらとレンガの質感の違いを音楽の強弱に合わせて表現する。木の家を作るために釘を打つ場所（床・壁や窓・屋根）を変えることで、音の高さの違いを感じる。資料1-3では、かぶとりんごを採る場面で、それぞれの実っている場所（土の中と木の枝）を、音の高低に例えて表現する。メリーゴーラウンドをイメージして動く中で、拍子と、速さの変化を感じる。全ての活動を通して、常に「速さ」「強さ」「高さ」その他のニュアンスを「空間」感覚と結びつけて表現できるように導いていく必要がある。（図2～7参照）

指導者は、場面ごとに、子ども達に何を感じ取ってほしいのか、音楽をどのようにイメージして表現してほしいのかを頭に置いて、「ねらい」が達成できるように指導していくことが大切である。

Ⅴ. 学生によるリトミックの演習例と考察

本学では、現在テキストとして、『絵本でたのしくリトミック』（吉田裕昭・吉田源子共著、1996、ミクロコスモスミュージックスクール）を用いている。全部で12冊の絵本とその指導例を紹介してあるテキストで、学生の演習では、それぞれ、このテキストの中から1冊の絵本を選び、そのストーリーに基づいて指導計画を立てて指導案を書き、お互いを子どもに見立てた模擬指導演習を行う。その後、学生全体で指導案を見ながら、感想やアドバイスなどの意見交換を行って考察を深めている。学生の人数と授業時間数の都合により、クラスによって、1～3人で指導演習をすることになるが、複数で行う場合は、絵本の内容を前半と後半など人数によって区切りをつけて、それぞれの受け持ち部分を1人で指導することになっている。

次の資料（資料2-1～2）は、学生による演習の指導案である。『のせてのせて』（松谷みよ子 文、東光寺啓 絵、1969、童心社）という絵本に基づいて、2人で指導したため、ストーリーを前半と後半に分けて、指導案もそれぞれの学生が受け持ち部分を書いている。資料2-1がストーリーの前半、資料2-2が後半である。使用する曲に関するこ

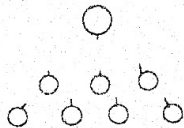
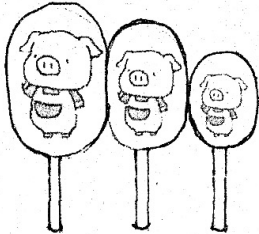
実 習 指 導 案

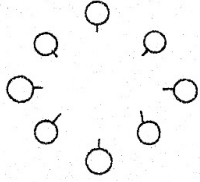

月 日 () 組 (才児) 男児 名 女子 名

実習生氏名 赤間 万喜


1. 主なねらい
『三匹の子ぶた』の表現あそびを通して、
速度、強弱、音高の違い、拍子、その他、音楽の様々なニュアンスを感じて
表現する。

2. 主な内容
『三匹の子ぶた』の絵本を用いてのリトミック表現遊び <三匹の子ぶた 1>

時 間	環境の構成・配置	予想される幼児の活動	ねらい	保育者の援助・留意点
	<ul style="list-style-type: none"> 絵本『三匹の子ぶた』 オオカミと子ぶたの手袋人形 	<ul style="list-style-type: none"> ○『三匹の子ぶた』の絵本を見る。 		<ul style="list-style-type: none"> オオカミと子ぶたの手袋人形を用いて、導入する。 子どもを近くに集め座るように促して、絵本を読む。
	<ul style="list-style-type: none"> ♪即興演奏 『オオカミなんてこわくない』のアレンジ 三匹の子ぶたのペープサート 	<ul style="list-style-type: none"> ○三匹の子ぶたになって、ステップする。 ・中位の 速度 : 中位の子ぶた ・速い : 小さい子ぶた ・遅い : 大きい子ぶた 	速さの 違い 曲の ニュアンスの 聞きわけ	<ul style="list-style-type: none"> 三匹の子ぶたのペープサートを見せて身体や足の長さの違いに注目させる。 音楽をよく聴いて、それぞれの子ぶたをイメージして動くように促す。

時間	環境の構成・配置	予想される幼児の活動	ねらい	保育者の援助・留意点
	 <p>♪即興演奏 わらの家の曲 木の家の曲 レンガの家の曲</p>	<p>○家をつくる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わらの家 $\frac{2}{4}$ 拍子の軽い感じの曲に合わせてわらを運ぶ。 ・木の家 速いテンポの曲に合わせて、くぎを打つ。 低音域：低い所を打つ 高音域：高い所を打つ 中音域：中位の所を打つ ・レンガの家 $\frac{2}{4}$ 拍子の重い感じの曲に合わせてレンガを運ぶ。 ・それぞれの曲を聞き分けて、表現する。 	<p>拍子 $\frac{2}{4}$</p> <p>音高の違い</p> <p>拍子 $\frac{2}{4}$</p> <p>曲のニュアンスの聞きわけ</p> <p>強弱 わら <i>P</i> レンガ <i>f</i></p>	<p>・「子ぶたさんたちは、お家を作りますよ。」</p> <p>・曲をよく聞き分けてそれぞれの家を作るように言葉をかける</p>
	<p>♪即興演奏 オオカミが家を吹き飛ばすイメージのグリッサンド</p>	<p>○わら、木、レンガそれぞれの家を自由に形作ってみる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・わらの家：2人組で <例>  ・木の家：4人組で ・レンガの家：全員で <p>○オオカミが来て、それぞれ吹き飛ばされていく。</p>	<p>自由表現</p>	<p>・自由な発想で、様々な家の形を作るように促す。</p> <p>・お互いの家を見せ合う。</p> <p>・「あ、オオカミが来たよ！」</p>

<三匹の子ぶた 3>

時 間	環境の構成・配置	予想される幼児の活動	ねらい	保育者の援助・留意点
	<p>♪ 即興演奏</p> 	<p>○かぶ&りんご採り</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせてステップし、途中、 <p>高音の合図で、りんご採り 低音の合図で、かぶ採り</p> <p>○オオカミのテーマで急いで集まる。</p>	<p>音楽の拍を感じてステップ</p> <p>音 高 の 違い</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・音高の違いを聞き分けて反応するように言葉をかける。
	<p>♪ 即興演奏 or ♪ T たのリト：P44or45 『メリーゴーランド』</p>	<p>○お祭りに出かける。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・メリーゴーランドに乗る。 <p>・テンポの変化に合わせて動く。</p> <p>○オオカミのテーマで急いで、たるに隠れる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・クルクル転がりながら、指導者のもとへ集まる。 	<p>Ternary Beat (♩・♪) の拍子の感じ方</p> <p>速さの変化</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・お互いにぶつからないように注意して、ゆっくり転がるように言葉をかける。
		<p>○三匹の子ぶたの活動について、話をする。</p>		<ul style="list-style-type: none"> ・まとめ

とは、他の準備物などとの違いをわかりやすくするために、「♪」の記号をつけるようにしている。「♪T」とあるものはテキストのことを表し、学生全員がテキストを持っているため、楽曲が記載されているページ数と曲名を書くようにしている。それ以外の曲集などから探してきたものは楽譜名を書き、さらに、授業内で学んだ即興演奏法を用いて自分で作ったものは「即興演奏」と書くように指導している。使用する曲に関しては、学生の判断に任せている。テキストの曲を用いる際も、そのまま弾く必要はなく、それぞれのレベルに応じて弾きやすくアレンジしたり、より、子ども達の動きやイメージに合うように弾き方も工夫したりすることとしている。

演習後には、配布された指導案を見ながら、学生どうしで感想や気づきを述べ合い、考察を深めているが、次のようなものがあがった。『○』はよかったと思われる感想。『△』は改善が望まれる点である。

【指導した学生本人（N.T.）の感想】

- 絵本の読み聞かせを行う際に、指導の内容を頭に置いた語りかけができた。
- ピアノは子ども達の動きを見ながら弾くように心がけた。前期の演習の時よりはそれができた。
- △もっとねらいを意識して、速さの違いをわかりやすく表現してピアノを弾くべきであった。

【指導した学生本人（M.Y.）の感想】

- トンネルの場面では、長調と短調の聴き分けに挑戦したが、曲の雰囲気が変わったことを子ども達に気づかせ、言葉かけによってイメージを引き出すことができた。ピアノも止まらずに弾くことができた。
- △ピアノは自分なりに練習したつもりであったが、子ども達の動きをよく見ながら余裕を持って弾けるレベルには達していなかった。

【子ども役として演習を受けた学生達の感想】

- よく準備されており、指導内容が頭にしっかり入っていたので、流れが滞ることなくスムーズだった。
- 指導案がとてもきれいに書かれていて見やすい。図があることで、一見して動きのイメージがわかりやすい。
- すぐにピアノを弾き始めず、子ども達と一緒に動いて、動きや速さを確認してからピアノを弾くようにしていた。
- 難しそうな場面では、子ども達をいったん集めて座った状態で、よく音楽に耳を傾けて聴き分けと動きの確認をしてから動いたので、わかりやすかった。
- 子ども達の動きを見ながらピアノが弾けていた。
- ピアノが止まることがなかったので、安心して動くことができた。

実習指導案

【資料2-1】

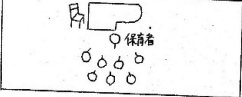

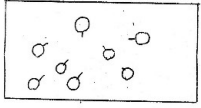
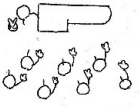
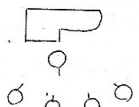


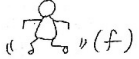
11月30日(木)

組(才児) 男児 名 女児 名

実習生氏名 N.T.

1. 主なねらい速さの変化、スタッカートをどしりとした曲のニュアンスを感じて表現する
2. 主な内容 絵本「のせてのせて」に基づくリトミック

1/2

時間	環境の構成・配慮	予想される幼児の活動	ねらい	保育者の援助・留意点
9:10	 <p>ハンドルを持つくさまで見せる。</p> <p>子どもたちがはまり「あか」と言えるように練習する</p> <p>♪バイエル46番(車) 途中を数回曲を止める 速さの変化もかえる</p>	<p>保育者の近くまで移動して座る。</p> <p>「バス」「電車」などと答える。</p> <p>保育者の読み聞かせに集中する。</p> <p>「ハンドル」と答える。</p> <p>「あか」と答える。</p> <p>立ち上がりハンドルを手に持った形でピアノに合わせて走る。音楽が止まったらすぐに止まって「あか」と言う。これを2~3回くり返す。</p> 	<p>イメージ活動</p> <p>速さの変化</p>	<p>前の方に集まるよう声かけをする。</p> <p>「みんなの周りはたくさん乗っ物があるよね。」 「どんな乗っ物と答えている?」とたずねる。 「今日は、この車が出てくる絵本と読むよ。」 絵本を取り出して、読む。</p> <p>「今から音楽に合わせて体を動かそうね。」 と声かけをする。子どもたちの興味をひきつける。</p> <p>「皆も赤い車に乗って出かけよう。 運転する時は何を持つの?」</p> <p>「そうだね。ハンドルを持って上手に運転しよう 途中で信号があるよ 信号が何色のとき、車は止まるのかな?」</p> <p>「そうだね。いい音楽が止まったら皆も止まって 元氣よく「あか」と言えよ。」 子どもたちが座ったまま音楽を弾き、曲を止めて 「あか!」と言うように促す。</p> <p>立て曲に合わせてステップするよかに促す。 それじゃあ立ち動かしてみよう スピードを出しすぎると危ないから音楽をよく聞いて ね。</p>
9:20	 <p>♪T@p.20 ウサギの音楽 ・スタッカートを弾んで跳ぶように弾く</p> <p>♪バイエル46番(車)</p>  <p>・絵本「のせてのせて」クマのページ ♪T@p.21 数える「1、2」 ♪T@p.21 クマの音楽</p> 	<p>座って保育者の問いかけに答える 「ウサギ!」と答える</p> <p>立ち上がりウサギのようにひんひん跳ぶ。</p> <p>ハンドルを手に持った形でピアノに合わせて走る。</p> <p>保育者の方まで走ってきて座り、問いかけに答える。</p> <p>音譜で歌う 「1、2」</p> <p>クマについてイメージして立ち動く</p>    <p>保育者の方まで動いてきて座り、話を聞く。</p>	<p>即時反応</p> <p>スタッカート</p> <p>音譜唱への導入</p> <p>のどしりとしたニュアンス</p>	<p>「のせてのせて。あ、だれかいよ。だれだろう。」 「みんな座ってね。」 子ども達の近くに行き話をする 「一番最初に出来たの、たれたたかな?」 「そうウサギさんだね。」 ウサギの特徴を問う。 「じゃあ立ち、皆ウサギさんになって ひんひんして みよう。」</p> <p>「みんな上手に出来たね。ウサギさんに乗せて あげようね。」 ウサギさん乗れたかな? それじゃあまた車になるよ ハンドルを持って動くよかに促す。</p> <p>「こちまでおいで」と言い、車のまま保育者の方へ 走らせて座るように促す。</p> <p>「のせてのせて。あ、また誰かいよ。誰だろう?」 絵本のクマのページを見せる 「クマさんは何色いるかな? お歌で数えてみよう。」 クマの特徴をたずね、クマにならぶように促す。</p> <p>クマのまま保育者の方へ動いてくるよかに伝え、 子どもたちが集まったら座るよかに促して話を する。</p> <p>「クマさんも車に乗せてあげようね。」</p>

実習指導案

【資料2-2】

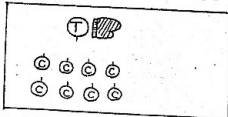
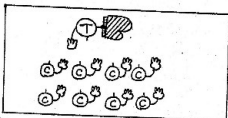
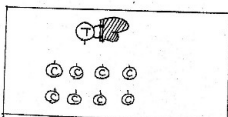
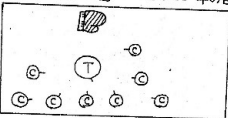
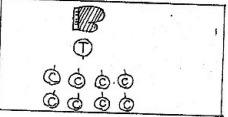
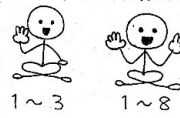
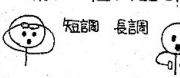
11月30日(木)

組(才児) 男児 名 女児 名

実習生氏名 M.Y.

1. 主なねらい 長調と短調を聴き分ける。音楽のニュアンスの違いを感じて表現する。
2. 主な内容 『のせてのせて』の絵本を基にしたリトミック

2/2

時間	環境の構成・配慮	予想される幼児の活動	ねらい	保育者の援助・留意点
	<p>♪ 車の音楽 → バイエル46番</p> <p>♪ クラクションの音 → T② P20「車の音楽」</p> <p>速さを変化させるようにする</p>  <p>絵本『のせてのせて』 → 半ページずつ見せる</p>  <p>♪ T② P21 「1. 2. 3」</p> <p>♪ T② P21 「1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8」</p> <p>・ 6からはピアノを弾かない。</p> <p>♪ T② P22 「ネズミの音楽」</p> <p>・ 子どもの木葉子を見ながら、速くなり過ぎない程度のテンポを保って弾く。</p> <p>♪ 車の音楽 → バイエル46番</p>  <p>♪ トンネルの音楽 → バイエル46番 (短調)</p> <p>♪ 外に出た音楽 → バイエル46番 (長調)</p> <p>・ 長調と短調を交互に弾き分ける。</p> <p>♪ クラクションの音 → T② P20「車の音楽」</p>  <p>♪ T② P20 「ウサギの音楽」</p> <p>♪ T② P21 「ワマの音楽」</p> <p>♪ T② P22 「ネズミの音楽」</p> <p>・ 3つの曲をランダムに弾く。</p> <p>・ 曲と曲の間が空も過ぎないように気をつける。</p> 	<p>・ ハンドルを持って音楽に合わせて走る。</p> <p>・ 運転しながら保育者の所に集まって座る。</p> <p>・ 保育者の問いに答える。</p> <p>・ ネズミの数を数え、3匹であることが分かる。</p> <p>・ 指を使いながら数える。</p>  <p>1 ~ 3 1 ~ 8</p> <p>・ ネズミの大きさを答える。</p> <p>・ ネズミになってつま先で細かくステップする。</p> <p>・ ハンドルを持って走る。</p> <p>・ 曲の雰囲気が変わったことに気付く。</p> <p>・ ハンドルを持って、たまたま保育者の元に集まり、座って話を聞く。</p>  <p>短調 長調</p> <p>・ 座ったままよく練習する。</p> <p>・ 音調の変化に合わせて行動する。</p> <p>・ クラクションの音で止まる。</p> <p>・ その場に座って保育者の話を聞く。</p> <p>・ 出て来た動物の名前を言う。</p> <p>・ 音楽を聴き分け、それぞれの動物をイメージして重かく。(ウサギ、ワマ、ネズミ)</p> <p>・ 保育者の方に重かいて集まり、座る。</p> <p>・ 保育者の話を聞き、活動を振り返る。</p>	<p>速さの変化</p> <p>音階唱への導入</p> <p>イメージ活動 速いテンポ</p> <p>長調と短調の聞き分け</p> <p>音楽のニュアンスの聞き分け</p> <p>まとめ</p>	<p>・ ハンドルを持って音楽に合わせて動くよう促す。</p> <p>・ 車のまま保育者の近くに集まるよう伝え、集まったら座るよう促す。</p> <p>・ 熊の次は何の動物が出て来たか問う。</p> <p>・ 絵本を半ページ見せ、ネズミは何匹か問う。</p> <p>・ 歌を歌いながら石をかめることを伝え、片手は指を出し、もう片方でピアノを弾き一緒に歌う。</p> <p>・ まだネズミがいることを伝えてもう半ページを見せ、同じように数えることを伝える。</p> <p>・ 5匹目の時、6匹目からはもう片方の指も使うよう声をかける。</p> <p>・ ネズミの大きさを問う。</p> <p>・ ネズミは小さく、速く走れることを伝え、ネズミになって走ってみよう促す。</p> <p>・ ネズミを車に乗せるよう声をかけ、ハンドルを持って走るよう促す。</p> <p>・ 途中で曲を短調に変え、子どもの反応を見る。</p> <p>・ 保育者の声へ重かいて来るよう伝え、座るように促す。</p> <p>・ トンネルに来たことを知らせる。</p> <p>・ トンネルは暗いため、目の上に両手をかざすことを伝え、外に出たら「おひさまだよ」と言ってまたハンドルを握るよう言う。</p> <p>・ 座ったまま練習した後、動くようにする。</p> <p>・ 終わりにクラクションの音で鳴らす。</p> <p>・ その場に座るように促し、子どものところへ行ってお話をする。</p> <p>・ ドライブが終わって、動物は家に帰るのだと伝える。</p> <p>・ どのような動物がいたか問う。</p> <p>・ それぞれどのような動物だったか問い、音楽を聴き分けて動物になるように伝える。</p> <p>・ 保育者の方へ重かいて来るよう声をかけ、座るように促す。</p> <p>・ 動物は家に到着し、活動を終了して伝える。</p>

- 子ども達を集めるときに、ピアノを弾きながら声をかけていて、子ども達も動きながら集まっていたので、流れが自然だった。
- 音階を歌う時に、指導者もピアノで音階を弾きながら、子ども達の方へ身体を向けて、片手で指を出して一緒に歌っていたので、わかりやすく安心だった。
- △時々、子ども達が立ったままで話をしている、後方の子ども達に目が届いておらず、ざわつく時があった。
- △クマの動きの時に、ピアノをもっと強い音で力強く弾き、クマをイメージしやすいようにするとよいと思う。
- △子ども達から出たアイデアも臨機応変に取り入れて指導すると、子ども達もさらに楽しんでよくなると思う。

【教員からのアドバイス】

- ・ピアノを弾く前に、子ども達といっしょに動いていたのはとてもよかった。その際に、もっと指導者自身が楽しんで表現し、子ども達のイメージが膨らんでいくような声かけをすること。また、ねらいや、その後にピアノを動きに合わせて弾き始めることを考慮した上で、音楽をイメージした適切な声かけが必要である。
- ・自動車の表現で、速さの変化を行う際に、指導者がピアノを弾きながら「次は速くなるよ」「次は遅いよ」などと常に先に言ってしまっていたが、そのことによって、子ども達自身が速さの違いを聴き分けることの妨げになる。言葉で指示するのではなく、音楽そのものの変化を子ども達が自分で気づいて動くことができるように導いていくべきである。
- ・速さを変える際に、右手のメロディーはそのまま、左手の伴奏の刻み方だけを変えていたところがあったが、それでは、伴奏形が変わっただけで、曲のテンポが変化したことにはならない。子ども達が速さの違いを充分に感じられるためには、曲そのものの速さを変えるべきである。
- ・事前に、必ず、指導する学生自身が、実際に子ども達の動きも行いながら通し稽古をして、具体的にシミュレーションしておくことが大切である。

毎回、教員からは、ピアノの弾き方を中心にアドバイスを行っている。リトミックでは必ず子ども達の動きに目を向けてピアノを弾かなくてはならない。そのためには、曲を暗譜しておくことが最低限必要である。演習を重ねるごとに、学生達にも、その意識が出てきているが、まだ、ピアノから目が離せなかったり、子ども達の方向に顔を向けているだけだったりが多い。動きと、ピアノの弾き方やテンポが合っているか、また、ねらいがよく伝わっているかを確認しながら、必要に応じて声をかけて修正していくような余裕が見られることは、まだ少ない。技術的にも簡単なことではないが、練習と経験を重ねていきながら、レベルアップしていくしかない。まずは意識を持つことからである。

Ⅵ. おわりに

ダルクローズは著書の中で、教師像について次のように述べている。

理想的な教師というものは、同時に、心理学者であり、生理学者であり、そして芸術家でもなければならぬ。(中略)先生になるために訓練された人たちは、すべて理想的な先生になれるとは限らない。また、その人たちの生徒も、完全な人間性を持ち得るとも限らないのである。しかし、目標に向かってひじょうな努力をすれば、達成されるであろう⁴⁾

本学の学生達が、まずは自らが表現する楽しさを味わい、リトミックについての学びを深めて、努力と経験を重ね、より子ども達に寄り添った指導ができるようになっていくための手助けができればと願っている。

(注1)

「アナクルーズとは、リズムの冒頭の音符を示しながら、クルーズ(たたくアクション)という主要なアクセントに達する、という意味の音楽用語である。メタクルーズについては、テーマの指示のあとに、続いてたたかれる音符を指している。いいかえれば、アナクルーズはアクションの準備であり、メタクルーズはアクションの結果である」

エミールジャック・ダルクローズ 著、河口道朗 訳『音楽と人間』(2011)開成出版、P133

引用文献

- 1) エミール・ジャック＝ダルクローズ 著、板野平 訳(1970)『リズム運動』、全音楽譜出版社、序文
- 2) エミール・ジャック＝ダルクローズ 著、板野平 訳(1975)『リズムと音楽と教育』、全音楽譜出版社、P52
- 3) エミール・ジャック＝ダルクローズ 著、板野平 訳(1975)『リズムと音楽と教育』全音楽譜出版社、Pvi
- 4) エミール・ジャック＝ダルクローズ 著、板野平 訳(1970)『リズム運動』、全音楽譜出版社、序文

参考文献

- ・吉田裕昭・吉田源子 共著、『絵本でたのしくリトミック』(1996)、マイクロコスモスミュージックスクール
- ・瀬田貞二 訳、山田三郎 画『三びきのこぶた』(1960)、福音館書店
- ・松谷みよ子 文、東光寺啓 絵『のせてのせて』(1969)、童心社
- ・エミール・ジャック＝ダルクローズ 著、板野平 訳『リトミック・芸術と教育』(1986)全音楽譜出版社
- ・エミールジャック・ダルクローズ 著、河口道朗 訳『音楽と人間』(2011)開成出版