

【卒業論文】

「遊び」と音楽教育

平成14年度卒業  
教科・領域教育専修  
芸術系専修コース（音楽）  
学籍番号 995111 橋本澄子  
指導教官 鈴木寛

# 目次

はじめに	1
第1章 遊びについて	
第1節 「遊び」の定義について	2
第2節 遊びと教育	5
第2章 幼児の音楽教育	
第1節 幼児の音楽指導	10
第2節 幼児の音楽的環境	11
第3章 遊びを通じた音楽教育	
第1節 音楽遊びの意義	12
第2節 考察	26
第4章 まとめと課題	30
参考文献	31
おわりに	32

---

## はじめに

子どもにとって遊びは生活のすべてであり、心身の発達に欠かせない活動である。また子どもは遊ぶことによって、ことばを習得し、社会性を養い、自立性を育て、知能を発達させ、情緒を安定させることを学んでいる。

核家族化の中で、一人遊びは上手だけれども集団での遊びは苦手という子どもが増えてきたと言われている。

「音楽遊び」は、さまざまな音楽づくりの活動につながる推進力としてはたらくばかりではなく、「表現」という領域（小学校では音楽という教科）の本来のねらいである、音楽を楽しむことと、音楽的能力の形成にも役立つことをねらっているのである。さらには、友達とのかかわりが希薄になってきている子ども同士の間関係づくりのきっかけとしても役立つものといえる。

この子どもの大好きな「遊び」を音楽教育活動の中に取り入れることによって「音楽行為や音楽作品を楽しむこと」を一人一人が身体全体で感じることができるようになり、また総合的な人間教育ができるのではないかと考える。

また幼児期から9歳までの児童期には、他のどの年齢よりも音や音楽に関する感性が発達するといわれている。こういう観点から特に幼児期における「遊び」を通じた音楽教育に着目して研究を進めていきたい。そして子どもたちに、総合的な人間教育をするとともに音や音楽を楽しんでもらいたい。

---

---

# 第1章 遊びについて

## 第1節 「遊び」の定義について

「遊び」を通じた音楽教育について研究する前に、子どもの遊びを考える教師の立場として遊びについて把握しておく必要がある。ここでは遊びとは一体何であるのか探りたい。

遊びということばは、古語では心身を現実から解放して熱中・陶酔することにも使われたようである。また歌舞・音楽・狩・宴会や宗教行事なども遊びに含まれていたようである。

まず心理学での「遊び」の定義について調べてみた。

- ・スペンサー (Spencer,H.) は「余剰エネルギー説」で生存のためにエネルギーを消費しきれなかった場合、遊びによってそれを消費すると定義する。
- ・ラツァラス (Lazarus,M.) は「気晴らし説」で「余剰エネルギー」とは反対に、仕事によって疲労した場合、消耗したエネルギーを回復するための手段として遊びが行われると定義する。
- ・グロース (Groos,K.) は「生活準備説」で子どもの遊びは遊ぶことによって大人の行動の型を学習し、将来の生活に適応するために本能を準備練習させる活動であると定義する。
- ・ホール (Hall,G.S.) は「反復説」で「個体発生は系統発生を繰り返す」という「反復説」の考え方に立って、子どもの遊びは、人類の祖先が経験した活動を再現反復しているのだと定義する。

しかしどれも遊ぶもの側から捉えたものではなく、観察者の側から捉えられていて十分には遊びを定義できていない。

次に社会学から見た「遊び」について検討する。

ヨハン・ホイジンガ (Huizinga,J) はその著書『ホモ・ルーデンス』(1938)において、遊ぶ者の立場から、遊びを全体的に、根源的な生の在り方としてとらえようとした。普通一般には、遊びは真面目でないものとして、消極的に把握されている。確かに真面目

---

(仕事)は遊びの否定であるが、人間はしばしば真面目に遊ぶことがあるし、とくに聖なる遊び(祭礼)は最高の真面目さで行うことをみてもわかるように、遊びは真面目より広く、一段と根源的な基本的概念なのである。このようにホイジンガによれば、遊びの特性は、むしろこの真面目さをその内に含み持つより、高次の段階に位置づけられる。すなわち遊びは「すべての文化に先行して存在していた」し、「またある意味でそれはいつさいの文化の上に浮かんでいるもの、少なくとも文化から解き放れたものでもあった」。そういう考えに立って、彼は遊びを次のように定義している。

「遊びは自発的な行為もしくは業務であって、それはあるきちんと決まった時間と場所の限界の中で、自ら進んで受け入れ、かつ絶対的に義務づけられた規則に従って遂行され、そのこと自体に目的をもち、緊張と歓喜の感情に満たされ、しかも『ありきたりの生活』とは『違うものである』という意識を伴っている。」

彼は遊びを文化的視点から捉えるという限界を持ちながらも、人間の文化と遊びがいかに密接な関係にあるのかを説明しようとしたのである。

彼は、遊びを学問対象として研究されるべき人間生活の重要な事実として認め、遊びの文化的想像力を明らかにしているが、一方で理論面での弱い。

これに対してフランスのロジェ・カイヨワ (Roger Caillois) は、このホイジンガの理論を継承して遊びについて理論的に深めた。彼はホイジンガの遊びの定義を批判的に検討して、彼の著書『遊びと人間』(1958)の中でもっと広く遊びの叙述と分類を試みている。

1. 自由な活動 遊戯者が強制されないこと
2. 隔離された活動 あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること
3. 未確定の活動 ゲーム展開が決定されていたり、先に結果がわかっていないこと
4. 非生産的活動 財産も富も、いかなる種類の新要素も作り出さないこと
5. 規則のある活動 約束ごとに従う活動この約束ごとは通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立すること
6. 虚構の活動 日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実的であるという特殊な意識を伴っていること

カイヨワの功績は、様々の遊びを動機づける「本質的で還元不能の諸運動」に照応した遊びの基本的カテゴリーを提示したことにある。

1. アゴン 競争というかたちをとる一群の遊び

- 
- 
2. アレア 運だめしの遊び
  3. ミミクリ 虚構の遊び
  4. イリンクス 眩暈を楽しむ遊び

カイヨワはこのカテゴリーによって遊びを分類・叙述し、それらの基本的衝動が文明にどのような痕跡を残しているのかを確証しようとした。

こうしてホイジンガからカイヨワを経ることによって、遊びは、遊ぶ者の立場から、全体的に根本的に把握されるようになり、またそれは、仕事とか勉強などより上位にある欲求であり、根源的な生の在り方であることが明らかにされたといえる。

様々な視点からの遊びの定義について考察してきたが、いずれの視点に立っても遊びの全体性を把握することが困難であることを示している。

遊びには多様な側面があるので、遊びを一律に定義することは難しいが、筆者は遊びの特性を次のように考えている。

幼児が遊びを始めるとき、遊びは幼児の興味・関心および遊具・場所によって刺激され、また促進されるだろう。しかし一度遊びが展開するとき、遊びはこのような遊ぶ者の興味・関心および遊具・場所と関連する活動・行動というより、その活動・行動によって生みだされ、また支えられながらも、現実の時間・空間から切り離され、しかも独自の世界へと転化している。

以上のことから次のように遊びを捉える。

1. ある決まった時間と空間の範囲内で自発的に始め自発的に終える自由な活動
2. ある規則に従いながら遊ぶことそのものが目的であり他の目的のための手段とならない活動
3. 遊んだ結果ではなく過程そのものを楽しむ活動

以上のことから教師は遊びを通して人間形成することができると仮説する。

---

## 第2節 遊びと教育

幼児期の生活のほとんどは、遊びによって占められている。幼児の遊びには幼児の成長や発達にとって重要な体験が含まれている。

また幼稚園教育要領（平成11年度）では、「幼児の自発的な活動としての遊びは、心身の調和のとれた発達の基礎を培う重要な学習であることを考慮して、遊びを通しての指導を中心として第2章に示すねらいが総合的に達成されるようにすること」と定められている。幼児教育は遊びを通しての指導が重要なのである。

ここでは、幼児の人間形成を願う教育学的問題意識から、遊びを捉えたい。発達論的に遊びを分類という視点から遊びについて分析し、遊びを通しての教育について考察する。

まず、ビューラー（Buhler,C.）は心理的機能の観点から、以下の4点で分類している。

### 「機能遊び」

身体的機能を使用する遊びであり、乳児期から現れる。使用される機能によって次の2つに分類される。

1. 感覚遊び・・・物をなめる、音を聞く、物に触ってみるというように、感覚器官を使用する遊び
2. 運動遊び・・・紙を破る、自転車乗り、サッカーのように、運動機能が発達すると現れる遊び。

### 「想像遊び」

象徴機能が発達することによって現れ、ままごとや怪獣ごっこのように、外界の事象を模倣することによって喜びを感じる。

### 「受容遊び」

絵本を読む、童話を聞く、テレビを見るなどのように鑑賞することに喜びを感じる。

### 「構成遊び」

ブロック遊び、砂遊び、工作のように自分でイメージしたものをつくりだす遊びというように遊びの種類を把握することができる。

パーテン（Parten,M.）は人間関係の観点から以下の6点で分類している。

「なにもしない行動」「一人遊び」「傍観的行動」「並行的遊び」「連合的遊び」「協同的遊

---

び」

分類することで遊びによる発達段階を見ることができる。

人間形成との関連から遊びを分類したのはミード (Mead,G.H.) である。

ミードは、自我の発達の側面から遊びを「ごっこ遊び」と組織化された遊びである「ゲーム」に区分した。自我は、他者の役割を取得することによって形成されるのであるが、子どもはまず「ごっこ遊び」の段階において、特定の他者の役割をとって、言い換えれば、そうした他者の立場に立って、そうした他者が行為するように行為して遊ぶのである。そしてその際に、その他者と自分とのコミュニケーションによる反応を利用して自我を拡大していくのである。

しかしその後の、組織化された遊びである「ゲーム」の段階になると、子どもは単に特定の役割を取得するだけではなく、そのゲーム参加者のすべての役割を取得しなければならなくなる。そうでないとゲームが成立しなくなるからである。

集団全体の行動原理が自分の行動の準拠枠になるのである。これが「一般化された他者」である。集団のさまざまな役割は、集団の共通目標を達成するために組織化されているのであるから、自分の担っている役割は、そうした集団全体の観点から遂行されなければならない。そこで、集団全体の自分に対する期待を内面化していくわけである。こうした「一般化された他者」という形をとって社会的自我をもった人間形成されていくのであると述べている。

他者の役割を取得することの遊びは人間形成に大きな影響を持つ。

また遊びは子どものパーソナリティや能力を形成する。こういう観点から、以下のように分類される。

#### 1) 社会性の発達

遊びは多くの場合、集団生活である。幼児は自己中心的であるので幼児はものを考えるときに、自分の主観的な立場を離れて客観的に考えることが難しいのである。しかし遊ぶことを繰り返しながら、他者との協調性、リーダーシップやフォロアーシップ、他に対する感情表現の仕方、つまり人間関係の持ち方を学び取るだろう。またルールのある遊びやスポーツを通じて、社会的規則に対する態度を身につけ、自分の役割や責任の果たし方を学ぶだろう。これらはいずれも社会生活を送るうえで基本的に重要な能力である。

#### 2) 自立能力の発達



---

子どもが成長するということは、親から分離して自力で生活する能力を身につける過程であるといってもよい。母子分離期である3歳前後から自立への歩みが顕著にみられるが、それまで母親の一部であるかのように密着していた幼児にとって分離は極めて不安で冒険的なことであろう。その不安を紛らわし、自立を支えるのは、友だちとの遊びの楽しさである。また分離の時間がしだいに延長され、行動半径が拡大していくのを支えるのも遊びである。そう考えると教育のなかで根幹的に重要な自立能力の発達に関して、遊びが果たしている役割は極めて大きい。

### 3) 知的能力の発達

これは、もちろん知識の獲得ということより、その土台にある知的柔軟性・想像力・創造性の発達ということである。遊びは楽しい活動であり、自発的で、自由なものである。また活動がとやかく規制されたり、その過程や評価されたりということもない。そのような状況のもとでは、心が解放され、自由にイマジネーションを繰り広げ、新しいことを試み、奇抜な発想が可能になる。遊びは知的能力開発の豊かな土壌なのである。

### 4) 情緒の安定、情操の発達

子どもは大人が考えるほど自由で気楽な存在ではない。大人にコントロールされ、支配に服さなければならないことも多い。また、欲求も大人の力によらなければ満足させられない。欲求不満が多いのだが、それらは、遊びの世界における心の解放を通じて解消される。また遊びの中で接する草花・昆虫・小石・風・空などの自然物の中に、神秘さ・美しさ・こわさなどを感じたり、自分なりの価値を発見することによって豊かな情緒性が発達させられる。これらは、いわゆる情操の基礎となるものである。

### 5) 身体的能力の発達

手足の器用さ・運動能力・体力の養成に関して遊びが果たしている役割はきわめて多い。遊びのなかでは無意識のうちに、絶えず指や手や足を動かしているわけだし、走ったり跳んだり、投げたり、登ったり、重い物を持ち上げたりという活動をしている。また遊びの楽しさがあるからこそ、体力の限界まで活動することができるのもある。こうして遊びを楽しむなかで、自然に巧緻性を養い、運動能力を身につけ、体力を鍛えているのである。遊びなくしては、これらの身体的能力を発達させることは不可能だといっても過言ではあるまい。

また新井氏は遊びが及ぼす価値から以下のように分類している。

身体的価値	遊びは身体的に発達に支えられて生じることが多い。そして遊ぶこと
-------	---------------------------------

	によって身体・運動機能はさらに発達する。
教育的価値	<p>遊ぶことによって次のような精神的発達がもたらされる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 知性の発達 比較、判断、類推、創造など</li> <li>2. 社会性の発達 競争、協調、譲り合い、助け合い、自己主張など</li> <li>3. 道徳性の発達 善悪の判断、思いやり、正義感など</li> <li>4. 情緒の発達 欲求不満耐性、自由な感情表現など</li> <li>5. 自我意識の発達 友達と自分を比較したり衝突したりすることによって、自我意識が発達する</li> </ol>
社会的価値	人間は社会的な存在であるが、友達と遊ぶことによって他者とともに生きていくことの喜びや連帯感を感じることができる。
治療的価値	自由な雰囲気の中で遊ぶことによって、怒りなどの抑圧されていた情緒を表出したり、現実生活の中で充足することができない願望を満たすことができる。それによって精神的に健康な生き方を取り戻すことが可能になる。

(新井邦二郎『図で分かる発達心理学』)

遊びには、社会性、自立、知的能力、道徳性、情緒の安定、身体的能力の発達の要素がたくさん含まれていると考えられる。遊びにはたくさんの教育的意義が含まれている。

子どもたちは遊びの中で生活し、育っていくものであり、遊びは子どもの成長に不可欠なものであるので、教育における遊びの必要性が認められる。

幼児は遊びにおいて思考を巡らし、想像力を発揮して行うだけでなく、自分の身体を使って、また友達と共有したり、協力したりすることによって行っていく。そして、この過程の発見で幼児は達成感、充実感、挫折感、葛藤などを味わい、精神的にも成長する。このように自発的な活動としての遊びにおいて、幼児は心身全体を動かさ、様々な

---

---

体験を通して心身の調和のとれた全体的な発達の基礎を気づいていくのである。その意味で、自発的活動としての遊びは幼児期特有の学習なのである。したがって幼稚園における教育は、遊びを通しての指導を中心に行うことが重要になっている。

---

## 第2章 幼児の音楽教育

### 第1節 幼児の音楽指導

幼稚園教育要領（平成11年度）には豊かな感性や表現力、創造性などを発達させることをねらいとした領域「表現」がある。

全文：感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする。

- ねらい：1. いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ  
2. 感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ  
3. 生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ

これらの内容を見れば、幼児教育は興味・意欲・関心に基づく指導が目的になっていることが分かる。

子どもの感性の発達には、教師の強制する技能的な訓練では達成できない。豊かな感性を育むためには、まず子どもの心性の理解が基本になってくる。そのために、子どもが表現したくなるような動機づけや環境構成が必要になる。

また、実際に、幼児は教師から指導されなくても、心に浮かんだことを即興的に歌ったり、音楽に合わせ身体を動かしたり、身近にある物を叩いたりして、表現を行う。

子どもは子ども同士の関わりによってでも成長する。この幼児同士の関わりによる成長は、保育者が教え幼児の成長を促すよりも大きな意義がある。

---

## 第2節 幼児の音楽的環境

幼児期の子どもは、行動や意識において未分化であることから、幼児の音楽的行為は統合されされた形で現れる。また子どもは、日常生活において周囲の人々と相互に交渉する中で、自らの行為と経験によって直観的に音楽を学習している。

子どもの音楽性の形成と成長に環境は大きな意味をもつのではないかと考えられる。

環境はおおまかに物的環境と人的環境の二つに分かれる。

物的環境は、部屋の構造、玩具園庭のように視覚的にはっきり捉えるものと、音や風、匂いのように見えないが、聴覚、触覚、嗅覚などの五感を通してわかるものがある。

人的環境とは、保育者や友達である。保育者が見せる行動は幼児の観察対象となる。保育者がどのように音楽に関わっているかということは、非常に重要である。

保育の場においては、次のような人的、物的環境を構成することによって、子どもの音楽学習を援助し、助長することができるだろう。

1. 子どもの能動的な働きかけに対して、その気持ちをくんで愛情をもって応答し、より音楽的なまとまりのある言葉や動作に導く活動を共に楽しむ。
2. 子どもの音楽づくりの水準にぴったりの音楽的経験を用意する。
3. 子どもの運動動作や言葉の発達に応じた音楽行動を理解し、その時期にふさわしい玩具や、子どもが扱いやすい楽器を用意する。
4. お話や劇遊びの中で、想像的に、かつ創造的に音楽活動を楽しむことができる場面を設定する。
5. より年齢の高い子どもたちの音楽活動や、子どもが興味をもち、挑戦することができる活動を見たり聞いたりする機会をもつ。
6. 子どもが自由に運動したり踊ったりすることができる広がりのある空間と、開放的な雰囲気を用意する。
7. 周囲の人間の他者の存在や他者の表現に対する寛容な心を育てる。

幼児の周囲が表現しやすい環境であるとき、幼児は自分の中でイメージを持って表現することができるので、このように教師は環境を構成する必要がある。

---

## 第3章 遊びを通した音楽教育

### 第1節 音楽遊びの意義

音楽遊びとは、島崎氏によれば『音と友だち 音楽あそび』（1996）で言葉あそびの定義（広辞苑によると言葉の発音・リズム・意味などを利用した遊び）にしたがって、「音色・リズム・音の重なりなどの、音楽を構成する要素を利用して楽しく活動する遊び」と捉えているが、これを基に、具体的に筆者は、次のように考える。

幼児の音楽は、音楽によって子どもの生活である遊びを指導することに重点があるので音楽が目的ではなく、遊びが目的である。その手段に音楽が使われるのである。以上のことを踏まえて「遊び」の特性から考えると、音楽遊びは音や音楽を楽しむプロセスが重視される。また主体的に活動するので即興的に表現する楽しさを味わい、その音や音楽は自然に偶然性の音楽が生まれ、楽しむことができる活動である。

遊びには目的がないと定義したが音楽遊びには目的があるので、矛盾する。しかし子どもにとって音楽遊びはただ遊びをしているだけなので目的がないのである。教師が遊びの機能を目的にして教育できるのではないか。

遊びの側面的行動から、遊びには以下のような機能が考えられる。

- (A) 冒険する
- (B) 助け合う
- (C) 競争する
- (D) 工夫する
- (E) 楽しむ
- (F) 耐える
- (G) 自律する
- (H) 観察する（ルール・パターン）

次に音楽遊びには以下のような機能が考えられる。

- (D) 工夫する
- (I) 発見する
- (J) チャレンジする
- (K) 持続する
- (L) 模倣する
- (M) パターン化する

音楽遊びを分析する前に、その基となる理念や思想に立ち返る必要がある。

ダルクローズ (E.Jaques-Dalcroze) はリズムの特質を生かし、体の運動を通して音楽を捉え、創造力を伸ばす音楽教育法、リトミックを発表して注目をあびた。

ダルクローズの基本的な考えは「芸術表現の基礎は人間の思想及び感情」であり、その表現手段としては「人間の体が人間自身を表現する最大の表現物である。」というよう

---

に、ことばや文字による表現よりも優先して、体による自己の表現を重要視したものである。そして人間の生理的な機能が、すべてリズムによって支配されていることを基本に置いて、神経的な面と筋肉的な面との両面から指導するという、広義のリズム教育であった。

このリトミックは、精神と体との調和をはかり、自発性と反射性、さらには精神の集中力と記憶力を訓練して、創造性を培うことをめざした音楽教育の方法である。

そこでダルクローズは、リズムを身体的な運動と結びつけ、それ自体に芸術的な体系と理論を確立し、独特の身体表現とソルフェージュを考案した。

ダルクローズは良い音楽家の条件として、1. 敏感な耳 2. 敏感な神経 3. リズムの感覚 4. 情動を表現する能力を挙げている。そして子どもたちの音楽性を育てるためには、聴覚に加えて筋肉運動感覚をも訓練することが不可欠だと考えたのである。

オルフ (C.Orff) は音楽と運動を結合する形で、新しいリズム教育の理想を実現する形で、新しいリズム教育の理想を実現するために、オルフは、独特の楽器編成によって、生徒たちが自ら踊ったり歌ったりしながら伴奏することができるようなシステムを考えた。「基礎的な音楽とは何かというとそれは、決して単独ではない。そこには必ず動作が伴うものであり、踊りとことばがついているものであってそれは誰でも自ら演奏できる音楽であり、決して聞き役にまわる音楽ではなく、ひき役にまわる音楽なのである……基礎的な音楽は、最も俗な身近な音楽であり、自然であり、肉体的であって、子どもに教えることができるやさしい音楽である。」ここには、オルフの考えが端的に示されている。方法の特色は子どもの踊りと歌遊びから出発すること、即興を重んじること、リズムを貴重とした単純な音の組織と単純な構成、楽器などであるが、これらはオルフの「子どもそれ自体の注視」という考えに基づくものである。つまり、オルフは、子どもをあるがままに捉え、そこを教育の出発点と考えたのである。

オルフが音楽教育の改革のために、母国語から出発するリズムの教育を主張していたように、ハンガリーのコダーイ (Kodaly Z.) も、ハンガリーの子どもの音楽的母国語である、ハンガリー民謡を出発点にしている。

コダーイの基本的理念としては、幼児が母国語を耳で覚えることから、子どもの音楽教育の出発点として、音楽的母国語であるハンガリー民謡を使うことを主張したことがあげられる。そして子どもの遊びの中に見られる歌と遊びに注目し、歌うことと遊びを

---

統合したり、合唱活動を活発にしたりして、歌うことを音楽活動の中心としたものです。さらに、音楽性を支える条件として、聴覚の陶冶、知的理解力、音楽的心情、音楽的技能の4点を挙げ、基礎練習の充実を目指して、系統的な指導を強調した。

コダーイの音楽教育の理想は、子どもたちに洗練された耳（聴取力）と洗練された頭（理解力）と洗練された心（音楽性）と洗練された手（演奏技能）とを備えさせることであった。

ダルクローズのリトミックをオルフやコダーイの教育の、ある意味での共通の点は、

1. 動きを教育の土台に据えている。
2. ことばの導入
3. 聴くこととソルフェージュの尊重
4. 創作や即興活動の展開

以下の文献の実践例から、ダルクローズ、オルフ、コダーイの理論を交えながら分析する。

- ・『音と友だち 音楽あそび』 島崎篤子著 1996 音楽之友社
- ・『いろんな音をさがしてあそぼう』 小泉恭子著 2000 明治図書出版

まず島崎氏は音楽あそび（島崎氏は「音楽あそび」と統一）の意義を次のように挙げている。

1. 音楽あそびを通じて、音楽の構成要素をとらえる力を養うことができる。
2. 自然や生活の音など身の回りの環境音に耳を傾ける習慣を身につけることができる。
3. 音響的な感覚に対する幅広いセンスを磨くことができる。
4. 音楽がつくれるという気分を味わうことによって、音楽づくりの活動の導入や意欲づけになる。
5. 短時間の遊びによって、時間をかける音楽づくりの先行経験ができる。
6. 音楽あそびを通じて音楽の楽しさを知ることによって、他の多様な音楽学習にも意欲的になれる。
7. 他の音楽活動のウォーミングアップや繰り返し練習の気分転換になる。
8. 音楽あそびによって、友達と協力してかかわり合うことができる。
9. あそびを想像する力を培うことができる。

小泉氏は音あそび（小泉氏は「音あそび」と統一）の音楽的意義を次のように述べて

---



---

いる。

1. 音あそびをとおして即興的な音楽表現の楽しさを味わうことができる。
2. 音楽の構成要素、また音楽を構成する原理に気づくことができる。
3. 多様な様式の音楽に耳を開くことができる。
4. 音楽づくりのためのアイデアを豊富に得ることができる。
5. 保育者が各自でアイデアを発展させることができる。

音あそびの教育的意義を次のように述べている。

1. 子どもがあそびやゲームのルールにしたがって、能動的に音表現の活動に参加することができる。
2. 集団の一員として、自分の役割を考慮した活動を行うことができる
3. 子ども一人ひとりの個性が活かされる音あそびが多い。
4. 幼児教育だけでなく、社会教育としても、幅広い年齢やレベルの参加者を対象にした音あそびを行うことができる。
5. ノン・バーバル（非言語的）なコミュニケーション能力の開発に役立つ。
6. ミュージック・セラピー（音楽療法）としての有効性も考えられる。

### (A) 冒険する

「冒険する」活動は様々なを発見や驚きに出会う。子どもにとってはとても夢のあることで楽しい活動である。そして様々なものに興味・関心を持つことができる。

○小泉氏は運動場で普段聞こえているはずの音をじっくり聴き直す「運動場！？の音を聴こう」で、「音」に関心持ち、子どもたちの「音」の世界を広げることができる。

〈方法〉

#### 1. 土の音ってどんな音？

運動場に出て、足の下でどんな音がするか聴きながら地面を歩く。教師は型にはめず、子どもから出てくるいろいろな土の音の表現を受けとめてあげる。そして多くの土の音を探していく。

#### 2. 運動場でいろいろな音さがし

運動場からいろいろな音を見つける。例えば次のようなものがあったそうだ。

- ・ブランコをゆらす音

- ・シャベルカーを逆さまにして太鼓のように打った音
- ・足ふきマットを指でこすった音 など

○小泉氏は自由遊びの時間に、子どもの音への気づきを先生がチェックしておき、集団保育の時間にその発見を生かすことも大切である。部屋の中の小さな音に耳をすますことも、イヤークリーニングの重要な活動だが、部屋の外の音に耳を傾けることで、子どもたちの音の世界は無限大となる。サウンド・エデュケーションにおいても、自然の音や自分たちが住む場所に特徴的な音を聴く活動は学習の中心となっている。子どもたちが身の回りの音を聴く活動に慣れたら、近所の公園などにサウンド・ウォーク（音の散歩）に出かけ、もっとたくさんの音と触れ合うと良いと述べている。

○小泉氏は身の周りがあるいろいろな音を地図や絵日記にする「音を絵であらわそう」で、環境音やメディアの音・音楽に対する子どもたちの意識を高めることができるようにしている。この遊びは音楽を五線譜の代わりに絵で記録する、いわゆる「図形楽譜」ではなく、環境教育やメディア教育の観点から、音に対する意識の喚起に重点を置いている。

#### 〈方法〉

##### 1. 保育所、幼稚園の音の地図をつくろう

保育所、幼稚園で「音の探検」をして、どの場所でどんな音が聴こえるか、音の地図を描いてみる。いくつかのグループに分かれて、運動場や遊戯室など、場所の担当を決めて、地図にはどんな音が聴こえるか絵で表す。各グループで意見をまとめて白画用紙に地図を描き、模造紙に貼って、地図をまとめる。

##### 2. お家の音の地図を描こう

子どもたちはそれぞれ、自分の家の音を思い出して、白画用紙に音の地図を描いてみる。家の音を思い出せない子どもには、家に帰ってから部屋の中でじっと耳を澄まして音を探してくるように言う。次の日に聴こえた音を思い出して画用紙に描いてみる。

○小泉氏は教師が音を実際に再現するパフォーマンスを交えてデモンストレーションすることによって、聴こえた音をもっと増やすことができる方法も述べている。

---

---

## (B) 助け合う

「助け合う」ことは、人に対して思いやりの心を持つことができるのである。

○音楽遊びは友達と音や音楽を共有したり、協力したりすることによって行うのである。

## (C) 競争する

子どもたちは競争することによって、目的を達成する手段にもなる。また競争心によってチームワークを高めることができる。競争心燃やすには音楽ゲームが考えられる。

○小泉氏は音の伝言ゲームで競争する遊びで実践している。音をうまく伝言するために、子どもはどうしたらうまく伝えることができるのか考えるのである。またゲームであるので興奮して活動に参加できるのである。

〈方法〉

3つのチームに分かれて音の伝言ゲームの競争をする。一番後ろの子どもの背中にあるリズムを、軽くたたいて伝え、それを前の人の背中にどんどん伝えて、一番前の子どもまで伝える。一番早く正確にリズムを伝えることができたチームが勝ち。

## (D) 工夫する

音楽遊びにはいろいろな音を探すという活動がある。そこにはいろいろな工夫が見られる。いろいろな音を探す活動は、同じ音具や楽器でも方法によってはちがった音が出る。それは音の出し方に工夫することによって自分で考えて楽器の奏法を知ることができる。そして工夫によって音や音楽に対して興味・関心を持ち、「聴く力」を育てることができるのではと考える。また想像をはりめぐらして工夫するので、想像力や創造力も豊かになる。

○小泉氏は宇宙の音をイメージして音をつくる遊びで、宇宙の音を子どもたちが創造力を働かせてつくり出すことができるようにしている。

〈方法〉

宇宙の音はどんな音？

宇宙の自慢の音を紹介してもらおう。宇宙人グループの子どもは、保育室にある楽器や

---

---

音の出るものをつかって、宇宙にしかないような不思議な音を発明する。

○島崎氏は「いろいろな奏法」で、子どもに身近な音具や楽器の奏法に対する関心を高めることができる遊びを紹介している。

この遊びを経験した後の子どもは、はじめての音具や楽器を手にした時でも、いろいろな音を探り出したいという気持ちになるようだと言われている。奏法を記号や図形を見せたほうが子どももイメージしやすく、関心を持つことができる。

〈方法〉

教師があらかじめいろいろな奏法の記号や図形に、それが意味する奏法を一緒に書いたものを子どもたちに見せ、子どもたちは演奏する音具や楽器は自分で決めて演奏する。

例 ・音を短く切って                      ・3つの音を選んで  
      ・音をかたまりで出す                ・こすって音を出す

○小泉氏はハンドベルで自由な表現を楽しむことができる遊びを紹介している。ハンドベルというと一つの曲をみんなで演奏するものだと思いがちだが、小泉氏は、集団演奏が苦手な子どもでも楽しめるようなハンドベルともしっかりと自由に向き合える活動にしている。

誰にでも簡単に音を出すことができ、表現ができ、ハンドベルを使って子どもたちみんなが楽しめるような遊びである。またここで、ハンドベルを持った子どもは、うれしくてベルをひっきりなしに鳴らす。これではハンドベルの美しい響きや先生の話が聞こえません。こういう時に先生は「小さな音競争」をするよう提案するようにと記述している。また「音を出さない」タンブリンの遊びをして、周りの子どもたちは、タンブリンが静かになるときに回るとどうか注意して聴く方法も紹介している。これは単純な活動のようだが、子どもの集中力を高めるよいトレーニングとなると記述している。

〈方法〉

1. ハンドベルに慣れよう

どんな音が出るのか、まず音を出してみる。そこでいろんな音を自分なりに出す。

2. 思いきり長く音をのばしてみよう

誰が一番長い音を出せるか競争をする。周りの子どもが審判で、一人ずつ、自信のあるやり方で長く響く音を鳴らしてみる。前の子どもの音が消えてから次の子どもが音を鳴らすようにする。

---

---

○また他にも自分たちでコマーシャルの音や音楽をプロデュースする活動を通して見ているコマーシャルについて考える「コマーシャルをつくろう」を紹介している。この遊びはマスコミによるメディアを受動的に視聴するだけでなく、能動的にメディアに関わることでできるメディア教育の学習として、子どもが映像と音・音楽の活動に取り組むことがねらいとしている。

#### 〈方法〉

5～6人のグループに分かれてどんなコマーシャルにするのか画用紙に4コママンガのように描いていく。次に音や音楽をつける。

すべてのグループの作品ができあがったら、紙芝居のように絵コンテを見せながら音や音楽をつけて、みんなの前で発表する。他のグループは視聴した感想を言う。

次に楽器の特性から考えてみる。

○音楽遊びでよく使うタンブリンやたいこなどのような楽器は簡単に音を出すことができる楽器なので、誰でも演奏ができる。このように誰でも演奏することができる楽器を使うことで、工夫が生まれ、いろいろな遊びが楽しめる。

○オルフは「高度に発展した芸術的な楽器によるのではなく、リズム表現にふさわしい優れた、しかも比較的扱いのやさしい、素朴で体の動きと結びついた楽器による組み立て」を考えて、打楽器を選び、旋律楽器には木琴や鉄琴の数々を取り入れた。オルフ楽器は（1）美しい音色（2）奏法がやさしい（3）頑丈である。の3条件を前提として作られており、次のようなものを含んでいる。

#### A. 一定のピッチを持たない楽器

- （1）金属製楽器・・・トライアングル、シンバル、タムタム、ゴングなど
- （2）木製楽器・・・ウッドブロック、カスタネット、拍子木、マラカスなど
- （3）鈴の付いた楽器・・・スティック・ジングル、リングベル、ハンドベルなど
- （4）太鼓類・・・ハンド・ドラム、タンブリン、小・中・大太鼓、ボンゴなど

#### B. 一定のピッチを持つ楽器

- （1）木琴・・・ソプラノからバスまで
- （2）鉄琴・・・ソプラノからバスまで
- （3）メタロフォン・・・鉄琴より音板が厚く大きいため音色は深く静かで、余韻が長い

---

---

ソプラノからバスまで

C. 弦楽器・・・ガンバ、チェロ、ギター-

D. 管楽器・・・ブロックフレーテ、口笛など

オルフは「創造性を即興表現を通して培うことに重点を置いた音楽の基礎指導」なのである。したがって子どもが即興表現を抵抗なく表現できるということがこの楽器に要求される。つまり、子どもの発達段階に即した楽器を考えている。

○小泉氏は簡単に演奏することができる木で遊びを紹介している。それは木という素材だけを使ってアンサンブルをし、その素朴な響きを味わうことができる遊びである。木切れの持つ音はとても個性的である。このような個性的な木切れの音を子どもたちにも味わってほしいという願いが込められていると述べている。

〈方法〉

1. 木切れの音を鳴らそう

まず、先生は子どもたちに一对の木切れを紹介する。そこで先生は木切れをリズムカルにしたり、いろんなふうにして打ち鳴らす。次に、子どもたちにもも回していき、ちがう鳴らし方で鳴らすようにする。

2. 木でできた楽器の響きを聴こう

先生は他のにも木でできた楽器はたくさんあることを伝える。木でできた楽器の響きをみんなで演奏して聴き合う。できれば、木でできてない音も実際に出して比べてみるのもよい。

○島崎氏はナイロンの傘袋に空気を入れて風船を作り、これを楽器にして遊ぶ遊びを紹介している。この遊びは、空気入り傘袋を自由に使って奏法を工夫し、傘袋の音楽をつくることができるようにしている。

〈方法〉

傘袋を風船のように膨らまして、傘袋で出すことのできる音を探す。そして音まねごっこをする。

4～8人ぐらいのグループに分かれて、傘袋を利用した音楽をつくる。そしてお互いのグループの音楽を聴き合って楽しむ。それぞれのグループのつくった音楽の特徴を言い合う。

---

---

## (E) 楽しむ

何よりも、楽しいと思えることが、子どもたちの遊びの原動力になるのである。

○小泉氏は子どもたちのレパートリーを生かして楽しい歌合戦をすることができる「歌出し合戦」を紹介している。あることばを決めて、そのことばの歌出しをそれぞれが思い出して競うというものである。

〈方法〉

2チームに分かれる。歌出しが「あ」の歌を思い出し、一斉に歌合戦する。同じ歌を思いついたメンバーの数が多いたチームが勝ち。

次に「さ」の歌出しで競う。

○小泉氏は大きなタンブリンを保育者と子どもと一緒に演奏する遊びを紹介している。これはアンサンブルの楽しさを味わうことができるようになっている。

〈方法〉

輪になって座っている子どもたちに、先生は大きなタンブリンでリズムパターンを演奏したまま近寄っていく。そして、最初の子どもに、先生が音を鳴らしている部分以外の面や杵、鈴を使って、先生のリズム演奏にのって自由に即興演奏する。終わると次の子どもにバトンタッチする。

## (F) 耐える

耐えることはとても重要である。でなければ活動が続けることができないのである。

○音楽遊びは、興味・関心・意欲に基づくものなので、遊びを繰り返すことができる。遊びが豊かになり、教師のことばがけで忍耐力を伸身につけているのである。

## (G) 自律する

子どもの人間形成で重要なのは、自分で考えて行動することにある。

○音楽遊びは試行錯誤できるような設定なのである。

○また音楽は表現するときには自分はどんな音を出したいのかということが基本になる

---

---

---

のである。

○ダルクローズによると創造的イマジネーションを醸成する肉体的教育、あらゆる器官機能の作用を高める教育の準備があつてはじめて、私たちは、子どもたちの即興創作活動に移ることができる。そして次のような内容を紹介している。

「即興、それは、目的に正しくそい、抵抗をものともしないすみやかな創造である。教育は、子どもたちがためらいなく、静かに、しかも精神の跳躍と一貫した意志をもって、自分のやり方で完全に自分の気持ちを表せるようにしてやるべきだ。

個々人は、規則をもたずにうち興じ、しかるのちに規則を作り上げる。すばやく理解する瞬間と、よく考えられた創造の瞬間、それらをかかわるがわるくり返すことを知らない限り、人は完全な生を送るとはいえない。

即興による学習は、結果的に創造（イマジネーション）と構成を調和させ、気質や性格が持っている能力、感覚や規則の質を、すべてのひとつに溶け込ませることになるのだ。」

#### (H) 観察する（ルール・パターン）

子どもは観察することによって、様々なことを学んでいるのである。

○小泉氏はことばを入り口としていろいろなリズムに慣れることができる遊びについて抽象的なリズムパターンを最初から子どもに教え込んでしまうよりも、ことばのリズムを生かしていろいろなリズムを導入する方が、リズムの学習は驚くほどスムーズに進むと述べている。「[ん]で手拍子あそび」という実例を見ると、「ん」が入っている子どもがよく知っていることばを使って、リズム遊びを取り入れている。先生が「ん」のところで休み、子どもが「ん」のところで手拍子して、ことばに沿って間にリズムを入れることができる。また「ん」がいっぱい入る方が難しくなることを子どもが理解すると、言語環境と音環境は豊かなものになる。

#### (I) 発見する

子どもが音楽に興味を持つのは、音で自分の耳を満たすことよりも、自分自身の活動から生じる効果に興味を持つことに原因があるということも考えられる。物音を鳴らす



---

ことに幼児が感じる喜びは、それによって得られる、自分の環境を支配している感じになるからであろう。幼児にとって音楽は、何よりもまず音の発見なのだ。

また探索によっていろんな音具や楽器の機能構造や奏法を知ることができるのである。

○小泉氏は身の回りにあるものから数えきれないたくさんの音表現を発見する遊び「紙袋の音楽」を紹介している。小泉氏は紙をつかった音遊びは、大変シンプルながら耳を育てるよいトレーニングになると記述している。

〈方法〉

1. 紙袋からいろいろな音を発明しよう

一人ずつ紙袋を回して、紙袋からいろいろな音を見つける。

2. 紙袋の中身はなあに？

紙袋を使って中身当てクイズをする。紙袋の中に小さな楽器を入れて、中身を当て、袋から出して確認する。中身はおもしろい音の出るものならなんでも構わない。いくつかのものを組み合わせるとより夢中になれる。

○小泉氏は中身の分からないマラカスの音に耳を澄ます遊び「ひみつの音をあてよう」を紹介している。(ここでのマラカスは手作りのマラカスを完成品として見立てず、中身の入れ替えが自由な遊びの道具である。)いろいろな中身から出る音への子どもの関心が芽生え、音遊びの活動も長続きすることができる。

見えないものをあてる遊びは子どもの好奇心を高め、楽しいものになる。また教師は子どもが興味を持つことができる中身を教材研究し、音に対する関心を持つことができるようにする必要がある。

〈方法〉

1. この音、なんの音？

先生はあらかじめ中に音の出る物を入れておいたフィルムケースを子どもたちの前でマラカスのようにふって音を出してみる。中の秘密の音をあてっこして、中身をケースから出して紹介する。

2. おもしろい音の出るものを探そう

おもしろい音が出そうなものを保育室の中から探し、1と同じようにする。

3. 家からおもしろい音の出る中身を持ち寄ろう

家から持ってきたもので音当てごっこをする。

---

---

○小泉氏は和太鼓を自由にリズム打ちし、その音の素晴らしさを体験することができる「和太鼓とあそぼう」を紹介している。子どもはバチを手にするると自由に和太鼓を打ちなすことができる。子どもたちが自由に和太鼓遊びを楽しむ機会を与えることで、もっと多くのいろいろな音が見つかることができる。またこの遊びは手を伸ばして和太鼓を思い切り打ち鳴らすことは音表現にとどまらない魅力的な身体表現であると述べている。

〈方法〉

1. いろいろな音を探してみよう

いろいろな方法で和太鼓をたたいてみる。そこで和太鼓からいろいろな音を発明してみる。

2. 響きの良い音を選んでみよう

一番響きの良い音を選んでみる。友達とペアになって、お互いに聴き合ってみてまねたりするのもいい。

3. パートナーとアンサンブルしよう

パートナーと一緒に、いろいろなリズムパターンを組み合わせて演奏してみる。

4. 和太鼓の演奏を聴いたり、一緒に演奏したりしよう

先生が用意したいろいろな和太鼓の演奏の入ったCDやビデオなどを聴いてみる。みんなが見つけたいろいろな音と同じ音がかわれていた演奏があったかどうか、探してみる。そのCDやビデオを流しながら、一緒に和太鼓を打ってみる。

○楽器を演奏すると同時に身体表現につながるのは太鼓の特徴である。オルフも「踊りを誘い出すのは太鼓である。そして踊りは、音楽ともっとも密接に結びついている」という主張のもとに、いろいろな太鼓類や打楽器類を活用して指導する、独自の指導体系を作った。

またパートナーとアンサンブルする活動も紹介しているが、この活動は友だち同士で演奏してみたい、という子どもたちの自由な音あそびの中から自然に生まれてくる欲求をうまく生かす形で導入できれば理想的と述べている。

(J) チャレンジする

何事においてもチャレンジするということは、自分を高めることになり、重要な

---

---

である。

○小泉氏は宇宙旅行をして宇宙人にインタビューするという設定で、地球にしかないさまざまな音に関心を持つことができるようにされている遊びを紹介している。

〈方法〉

1. 地球の音を宇宙人が聴いたら・・・

地球人と宇宙人の二つのグループに分かれ、地球人のグループは輪になって立ち、宇宙人はその外で待つ。そして遠い星に旅立つ。その時に電子キーボードなどの効果音をうまく利用して宇宙旅行の雰囲気をも高める。着いたら地球人は宇宙人に話しかける。

- 例 ・地球のどんな音がめずらしいですか？  
・地球のどんな音が好きですか？  
・地球にあって宇宙にない音はありますか？

2. なつかしい地球の音

今度は反対に、宇宙人グループが地球人グループに、地球のどんな音がなつかしいかインタビューする。

3. 宇宙の音はどんな音？

宇宙の自慢の音を紹介してもらおう。宇宙人グループの子どもは、保育室にある楽器や音の出るものをつかって、宇宙にしかないような不思議な音を発明する。

また音楽遊びには即興表現の要素も入っている。

## (K) 持続する

持続することは先ほどの耐えるという機能にも結びつくが、持続することによって、今の遊びがより、豊かなものになったりするのである。また子どもたちの興味や関心が活動を持続させていると思う。

○小泉氏は教師が子どもたちのリズムを聖徳太子のようにすべて聴き取るという逆の発想の「音の聖徳太子ゲーム」を紹介している。集団の中で、楽しみながら、教師に自分のリズムを聴き取ってほしいという気持ちからも、自分のリズムを続けて打つことができるようになる。

---

〈方法〉

1. 聖徳太子ってどんな人なの？

先生は聖徳太子がどんな才能であった人なのか子どもたちに紹介する。

2. 先生が音の聖徳太子にチャレンジ！

子どもたちは楽器を1つずつ持って自分にしか出せないようなリズムを工夫して一斉に演奏する。先生は一人ずつそのリズムを当てていく。

○島崎氏は波の様子を音で表現する「音の波」を紹介している。この遊びは空間に響く音はいつの間にか波のようになっていて、子どもたちは音の変化の効果を体験的に楽しむことができる。

〈方法〉

まず円になって座っている子どもを3つか4つのグループに区切る。教師は円の中を歩き、教師が自分のグループの最初の人の前に来たら小さな音で拍手し始める。自分のグループの真ん中に来たら一番大きな音で拍手する。最後の人の時にはまた小さくする。

### (L) 模倣する

模倣は「まねる」ことは誰にでもでき、自然に集中力がつくというのは有効である。模倣は子どもたちだけでも創造力豊かに表現することができ、それに合うような音をコントロールする力も身につけることができる。

○小泉氏はカエルになりながら楽器のスピードに合わせて身体反応するという遊び「カエルのおさんぽーギロをつかって」を紹介している。この遊びの「まねる」活動は単純なように見えるが子どもたちの集中力は以外に長く続くと記述されている。

〈方法〉

1. これ、なあに？

先生がギロを紹介する。その時に、実際に触れさせ、スティックをまだ見せずに、どうやって音を出すものか工夫させる。

2. ギロの音って〇〇に似ているね

ギロに慣れると、音が動物の鳴き声に感じるようである。

子どもたちの関心がギロの形から音へと移ったところで、先生は、ギロを静かに鳴らしたり、リズムカルに鳴らしたりして、子どもたちは座りながら身体いっぱいにかかし

---

てギロの音にのる。

### 3. ギロでおさんぽしよう

先生が「親ガエル」になってギロを担当する。子どもたちは「子ガエル」になり、椅子を脇に近づけて輪になる。始めはしゃがんで、ギロのスピードに合わせて歩く。慣れると子どもにも「親ガエル」を任せる。

○また小泉氏はいろいろな楽器をつかって、動物の鳴きまねに挑戦する遊び「鳴きまねあそびをしよう」を紹介されている。擬声語にとらわれないために、声だけではなく楽器で自由に鳴き声を表現することができる活動を取り入れ、いろいろな楽器の中から、ただ自分が好きな楽器だからという理由でなく、自分の当たった動物の鳴き声が表現できるからという理由で楽器を選択できる力を育てるねらいも含んでいると記述されている。

〈方法〉

#### 1. 鳴き声のする動物は？

輪になって座り、子どもたちがよく知っている動物について、その鳴き声を尋ねてみる。

#### 2. 動物の鳴き声を、声であらわそう

あらかじめ先生が用意しておいた鳴く動物のカードを、輪になって座っている順番で、カードを裏向けたまま子どもたちに1枚ずつ渡して、先生の合図で、子どもたちは受け取ったカードを一斉に表に向ける。座っている順番に、自分に当たった動物の鳴き声を、まず声で表現してみる。同じ動物カードが当たった子どもは、同じ動物でも別の鳴き方を工夫してみる。

#### 3. 楽器で鳴きまねしましょう

今度は、自分が当たった動物の鳴き声を、楽器で表してみる。同じ動物が当たった子どもは、グループになる。カードが1枚しかない動物の子どもは、1人で演奏する。最初の5分間でそれぞれの動物の鳴き声に合う楽器を選ぶ。

次の5分間で、選んだ楽器で鳴き声の表現にチャレンジしてみる。

○島崎氏は「山びごっこ」という遊びを紹介している。この遊びは、山びこのように声や音をまねする要素に、音を聴き取って反応する要素を加えた遊びをすることによって呼びかけの声や音を工夫したり、それを聴き取ったりすることができる遊びである。こ

---

---

これはペア同士が音をよく聴き合って、お互いの音に呼応できると共にそれぞれの役割(呼びかけ側とこだま)にふさわしい表現ができるようになっている。

〈方法〉

ウォーミングアップとして教師の呼びかけに、子どもたちは山びこのように応える遊びをする。

同じ人数のAとB 2つのグループに分かれて教室の両端に立つ。向かい合った物同士がペアである。Aの子たちは並んでいる順位に、1人ずつ自分で思いついた呼びかけのことばを、自分の向かい側に立っているBの子に向けて大きな声で発する。呼びかけられたBの子は、山びこをする。Aの子が全員終わったら、Bの子が呼びかける側になる。

次にABの各ペア同士で相談して、お互いの呼びかけことばを決める。そしてAの子たちだけで順番を決める。お互いに離れて背中合わせになる。ランダムに発せられるAの子たちの呼びかけ声をよく聴いて、ペアになっているBの子は、自分の相手が呼びかけた声を聴き取って山びこの声で返す。Aの子が全員終わったら、Bの子が呼びかける側になる。

この活動に慣れたら、今度は音具や楽器でペアをつくって同じように遊ぶ。自分のペアのリズムや音の出し方を聴き取って、模倣する。

○島崎氏は、また普段何気なく聴いている音に真剣に耳を傾け、周りの音を、声または楽器や音具で音まねをする遊び「外の音のまねっこ」の紹介で、気に入った音をまねるために懸命に音に耳を傾けることや、友だちの音が何の音を表しているのか想像力を働かせ、音に対する感性を養うことができると記述されている。

〈方法〉

ウォーミングアップとしてまず1人が教室から外を出て廊下の音をよく聴いて3・4個の音を自分の耳で拾ってくる。それを声または楽器や音具を使って表す。みんなはその音から何の音をまねたのか当てる。

2～4人のグループをつくり、コースを2・3種類を決めておく。予定のコースを一巡してきたならば、グループごとに、「コースを歩いて」見つけた音のうち、3つ以上5つ以内の印象的な音を選び、どれをどのように表現するのかを話し合う。各グループが次々と外から拾ってきた音を、声や楽器や音具で表現するのを聴き合って、交互に当てっこして楽しむ。

---

○小泉氏は友だちの演奏のとおりになねして演奏して遊ぶことでたたいたり、ふったり、いろいろな鳴らし方の組み合わせが自由で難しそうな感じの演奏をするような遊びにすると、子どもたちの競争心が駆り立てられる。大きなジェスチャーつきの演奏はまねする他の子どもも楽しくなると記述している。またここで留意することは、上手に演奏をまねできることよりも、仲間の演奏を注意深く聴く能力を育てるような評価をしてあげる。大切なのは演奏が得意な子どもも苦手な子どもも、各自が楽器の特性を生かして自己を表現し、他者がその楽器の特性を生かして自己を表現し、他者がその表現を受けとめることだと記述している。

○小泉氏は自分の身体を楽器にして遊び「ボディーリズムを楽しもう」を紹介している。この遊びは、自分の身体が楽器になっておもしろい音が出ることに気づき、リズムにのってみんなと楽しくボディーリズムの表現ができるのである。リズムをつかってその音を聴くことが活動の目的として、身体の出るところをリズムにのって、たたくのである。この遊びにゲームの様式を取り入れた遊びも紹介されている。始めの子が一回のボディーリズムを回して、次の人は始めの子のボディーリズムをやってから自分のボディーリズムを回すという記憶力のゲームである。友達のボディーリズムを順番に覚えておかなければならないというスリルがある。

この遊びは身体を動かす楽しさだけでなく、自分の身体から音が出る面白さを感じることができる。またオルフの考えから、オルフ楽器を用いたリズム教育の導入として、楽器を用いる前に、体の動き、具体的にはボディー・パーカッションを経験させる。これは、手拍子やひざ打ちなど、自分の体の一部分を楽器のように打つわけであるから、自分自身が楽器であり、同時に演奏者であることから、直接的にリズムを知覚し反応することができる。そしてこの筋肉活動が、その次の段階の楽器演奏におけるレディネスとなり、熟達を促すことになる。

○ダルクローズは創造的イマジネーションを重視している。その根本は、心的な働きと身体との融和・調和にあるとしている。したがって、人間の創造的行動は心の現れであり、心とその表現をつかさどる身体との調和の一致の上に、その創造的イマジネーションの発達をはかることを求めている。ダルクローズは、ことば、動き、音楽の一体化を持つ教育を目指し、その出発点として、心と身体の融和をおいたといえる。そして技術、技巧をしりぞけ、日常生活の自然なことば、動きに教育の素材を求めるべきであるとし

---

ている。

○子どもが音や動きで自分を表現する、しかも、新しい何かを作り出そうとする場合、技術的にも精神的にも抵抗を感じる事が考えられる。それを取り除く、あるいは軽くするためにも、常に「易」から「難」へ、単純から複雑へ、要素の少ないものから多様化へ向けて考えようとするのが、オルフの『子どものための音楽』の姿勢である。このようなことから模倣の経験を表現に生かしていくという系統性の大切さが理解される。

### (M) パターン化する

○島崎氏は、意図的に音が響いてる環境を創り出して、それを聴き取って楽しむという「音の部屋」を紹介している。活動としては、目を閉じたまま、友だちが工夫して鳴らしている音のする方向に身体を向けるという単純な遊びであるが、音に対する集中力は、確実に高まる。また音を工夫して鳴らす側と音に集中して聴く側の両方のスリルを楽しむことができる。また、いろいろな音のうち木質系の音の時は、身体を音の方向に向けずにそのまま動かない、というような条件をつけて、より緊張感のある遊びにされている。

#### 〈方法〉

ウォーミングアップとして教師または1人の子どもが、トライアングルのような音の響く楽器をゆっくりと鳴らしながら、教室中を歩く。その間子どもたちは目を閉じたまま音がする方向を指す。

8～12人ずつのA・B2つの子どものグループに分かれる。Bは中央に集まり、目を閉じてぶつからないようにお互いに離れて立つ。Aは、それぞれがお気に入りの楽器を持ち、お互いに間隔をあけて、Bの周りに立つ。教師は、最初に音を鳴らす子どもを決めて合図を送る。その子が音を鳴らした、中央に立っているBグループの子どもたちは、目を閉じたまま、音が聴こえた方向に身体を向ける。しばらく遊んだら交代する。また次のような条件をつけて遊んでみる。

- 例 ・シンバルが鳴った時は、身体を音の方向に向けて座る  
・太鼓の音が鳴ったときは、その音を声でまねながら身体を向ける

○小泉氏はことばの自然なリズムを生かしてリズム打ちに親しむことができる「こと



---

ばのリズムコールをしよう」を紹介し、子どもたちはリズム譜に書いてあるようなリズムを覚えるのは苦手だが耳で覚えられるような生き生きとしたリズムなら、難しいリズムでも平気であると述べている。

〈方法〉

1. ことばリズムを覚えよう

6人のグループに分かれる。メンバーはそれぞれ、2拍にはまるリズムのことばを選び、自分のリズムをことばで言いながら手で打ってみんなに発表する。全員が他のメンバーのリズムを覚えるまで、自分のことばリズムを繰り返す。

2. ことばのリズムコールをしよう

ジャンケンで始めの人を決める。「みかん」の子どもが最初に当たったら、まず全員で「タン・タン」と手拍子を2拍打った後に、自分の「みかん」のリズムを手で打ち、続けて自分以外のメンバーのことばリズムを手で打つ。(たとえば「りんご」)。自分のことばリズムが指名されたら「りんご」の子どもは。次の全員の2拍の手拍子「タン・タン」に続けて、自分の「りんご」のリズムを手で打ち、また別のメンバーのことばリズムを手で打つ。

○また後ろから回ってきたあるリズムを正確に前に伝えていく「音の伝言ゲーム」は集中して音を身体で聴く遊びを紹介している。このゲームは仲間の表現を最後までよく聴く(感じる)ためのよいトレーニングになる。またここで、音を耳で聴くことに留まらない音を身体全体で聴く(感じる)大切さを子どもたちに学んでほしい。また背中で音を感じるという触覚に訴えるリズムあそびは、スキンシップの教育が失われつつある幼児教育の場において効用を発揮すると述べている。

〈方法〉

一列になって座り、先生は、一番後ろの子どもの背中にあるリズムを、軽くたたいて伝え、それを前の人の背中にどんどん伝えて、一番前の子どもまで伝える。

○小泉氏は「太鼓でかけ声あそびをしよう」は子どもが元気にかけ声をかけて身体表現する遊びを紹介している。太鼓のリズムの休みのところにかけて声や決めのポーズを入れたり、リズムに合わせて輪になってぐるぐる回り、リズムパターンが変わると反対方向に回ったり、早さを変えたり、身体をいっぱい動かすのである。

---

---

## 〈方法〉

### 1. かけ声かけよう

先生は子どもたちに触れ太鼓を紹介し、お祭りのような元気なリズムを打つ。このとき、最後の拍を1拍空けるリズムパターンにしておく。こどもたちも自然に身体を動かしはじめる。次に先生は、太鼓のリズムが休みのところで全員がかけ声をかけるように言う。活動に慣れたら、今度は一人ずつ、かけ声を順番に回していく。できれば決めのポーズなども入れて、楽しく太鼓のリズムにのる。

### 2. 輪になって回ろう！

先生は、今度は触れ太鼓よりも大きな音がする和太鼓、または大太鼓でちがうパターンのリズムを演奏する。この場合も、最後の拍を1拍空ける。子どもは太鼓の休みのところでかけ声をかけながら、輪になってぐるぐる回る。リズムパターンが変わったら反対方向に回ったり、音がだんだん早くなったら回る速度を早くしたり、あらかじめ先生はルールを決めておく。

○リトミックでは、音楽に反応し、身体的行動に移していく教育課程を踏むが、全人的な発達を促進させる素材や要因として、リズムをとりあげている。リトミックは、子どもの音楽的概念形成の確立を促し、創造性や思考力などを伸ばし、意欲を持たせるために、音楽やリズムを使用していくのである。ジェームスマーセルも言っているように、私たち人間は、本性としてリズムを所有している。その本来的に所持しているリズムと、音楽的リズムの結びつけを行うことによって、人間は、音楽を感じ、リズムを感じるようになる。したがって教育の初段階としてとくに大切なことは、人間が生来的に持っているリズムと音楽とを結びつけることにあると思われる。

○ダルクローズによると音を認識するプロセスについて次のようなことが考えられる。音現象としての音楽やリズムは、おもに聴覚組織によって受けとめられる。そして、それに反応して筋肉組織が動き、拍手したり踏んだりリズム唱したりすることによって、視覚あるいは触覚組織によって受けとめられていく。したがって、音楽的行為や行動をはじめる器官は聴覚であったり、視覚、触覚的にも行われていくということであろう。

○オルフ・メソッドによると、言語と舞踊が音楽と切り離されない状態にあり、子ど

---

---

もたちの生活の中にあるものを引き出し、母国語で出発して、自然なリズムの世界へと発展しようとしている。オルフの考によると音楽は「言語」「リズム」「運動」の自然な現れである。音楽は決して単独ではなく、身体の動きや踊り、言葉などと結びつくものである。誰もが聴き手にまわるのではなく、一緒に参加して自ら行う音楽こそ基礎的音楽である。リズムは音楽の最も基本的な要素であるばかりか、旋律の基礎でもあるから、基礎的音楽においてはリズム教育が中核とならなくてはならない。しかもそれは、早期に開始すべきである。

---

## 第2節 考察

遊びを通して以下のようなキーワードが挙げられるが、ここではこのキーワードを考察する。

### (A) 冒険する

教師が音楽環境をうまく活用したり、設定したり、ことばがけで子どもたちの「冒険」は豊かになると考えられる。「冒険」によって音や音楽に興味・関心を持つことができ、子どもたちの「音」の世界を広げることができる。そして想像力も広がるのである。

### (B) 助け合う

音楽遊びは集団でお互いを刺激しながら活動するので助け合いの態度も生まれてくると考えられる。パートナーやチームを組んで活動することも重要である。音楽遊びで友達みんなの表現を見ることで、うまくできない子に教えることができ、刺激を受け、より豊かな表現ができるようになる。

### (C) 競争する

音楽ゲームで競争心を燃やすことができると考えられる。そして目的達成を促すことができ、またチームワークも生まれるのである。ゲームにおいて緊張感があるからこそ活動に集中しやすくなる。またゲームは社交心や競争心が生まれたりして主体性を養ったり、グループ活動を学ぶことなどの良いてだてになる。ゲームを活用することは子どもの表現や能力の幅が広がるのである。

### (D) 工夫する

音を探す活動によって音を工夫する態度を育てることができると確認できた。

また工夫には即興的表現の要素も入っている。即興的表現することは、子どもがさらに主体的に関わることになる。また直観力や柔軟な思考力、そして集中力や判断力が求められる。そして瞬時に対応できる即応力や表現力が身につく、創造性を養うことができる。また自分で行動する音楽習慣を身につけることもできるのである。

こんな音を出してと教師側から条件をつけると子どももなんとかその音を出そうとするので、工夫の態度が生まれてくると考えられる。そして、子どもの発達段階に即した楽器を使うことによっても、工夫の態度が生まれてくると確認できた。

身の回りのものは工夫次第で楽器にしてみえろということに気づかされた。楽器で

---

ないほうが、固定観念に縛られず、奏法を工夫することができると考えられる。また思いもよらないような音に出会えるので、音としての面白さを追求しすることができるのである。音具の個性を生かすことは子どもの工夫する意欲が出てきて、子どもの表現も豊かになる。教師は子どもの即興力を引き出し、養うために遊びを即興的に工夫し、仕組み、遊びをより豊かにする。自由遊びの時に音で遊べるような環境設定をしておく、工夫する態度が生まれ、創造力も豊かになるのである。

#### (E) 楽しむ

音楽遊びは興味・関心・意欲に基づくものであり、プロセスが大事なのである。そういう状況の下なので、心が解放され、楽しむことができるのである。また、遊びは活動が規制されないものであるが、条件をつけた中で、遊びをすることは子どもたちの興味・関心・意欲をかき立てるのである。

#### (F) 耐える

興味を持たせる音楽遊びは耐えることができると考えられる。また遊びを繰り返すことや教師のことばがけによって、自然に忍耐力がつくのである。

#### (G) 自律する

子どもの動機が自発的に生まれるような設定において自律することができる。また音楽遊びは個性を生かせることができるものなので、自律しやすい環境なのである。

#### (H) 観察する（ルール・パターン）

ルールやパターンがあるものは、子どもはまず観察して学ぶと考えられる。その時に、子どもが理解しやすいものを使うことが重要である。

#### (I) 発見する

子どもたちが興味を持つような音楽環境を教師が与えることで、子どもは様々な音を発見することができると考えられる。発見は好奇心を高め、楽しいものになる。

また「演奏してみたい」という気持ちはどんな遊びにおいても重要だ。発見から活動の意欲が出るのである。他にも友達とアンサンブルするというのも一つの手段と考えられる。

---

---

また教師の問いかけや働きかけが必要になってくる。自由遊びの時間に芽生える子どもたちの音に対する豊かな感性を教師はすかさず見つけることが重要である。子どもの表現の世界はそれなりに大きい、子どもの可能性はもっともっと広げることができる。能動的な探索は環境と関係している。音楽遊びはそんな環境を教師の手や、また子どもたちの活動から生み出すことができるのである。

### (J) チャレンジする

音楽遊びは一人が音を見つけて報告すると他の子どももいろいろな音を出そうとチャレンジするのである。

また子どもたちが興味を持ち、自発的に挑戦してやり遂げようと試みることができると考えられる。そして即興的な音楽表現の楽しさを味わうことができる。

### (K) 持続する

子どもたちの興味や関心は、活動を持続していると考えられる。リズムは心地よく、いつも刻んであるのである。またそのリズムにのることで、子どもたちは持続することができるようになるのである。

子どもは退屈であると、他の興味や関心を持つものに目を向けてしまう。しかし、音楽遊びによって子どもたちの活動に変化を与えることができるので、持続することができるのである。

そして、持続することができる一つの要因は自分で今している遊びができると思うからなのである。教師は子どもに自信を持たせる必要がある。

また、創造力豊かな子は持続できると考えられる。音楽遊びは創造力を豊かにする方法の一つなのである。

### (L) 模倣する

模倣は認知能力を育てるという一つ的手段としても有効である。「創造は変容された模倣である」と言われる。新しく作り出すということは、無から生じるのではなく、多くの模倣があって、その組み替えの中にその人なりの「新しさ」が現される、つまり創造性が発揮されると考えられる。音楽遊びは、友達の表現を見て、興味を持ち、模倣する意欲が出てくる。そこで模倣しながら学んでいるのである。

---

上手にまねができることも大事であるが、認知能力を育てることに音楽遊びの意味があるということを認識しておかなければならない。

### (M) パターン化する

ことばからいろんなリズムを自然に打つことができると考えられる。また、ことばを言いながらリズムを打つので、どんなリズムもリズムの流れにのってリズムを打つことができるのである。

身体全体で音を感じることは子どもでも大人でも、音楽を感じ取りやすく、心地よくなる。また身体表現することでも身体全体で音を感じ取ることができる。子どもは身体全体でものごとを捉えていくことが多いというのと子どもたちは身体を十分に動かすことで発達していくということを考えると身体表現は意味のある活動といえる。

またリズムは、音楽を通して頭脳に運動のイメージを描かせ、身体には本能的な運動反応を呼び起こす。つまり子どもは単に聴覚を通してのみ音楽を吸収するのではなく、からだ全体で感じ取ることができるわけであり、またそのように教育されるべきなのである。

以上のことから考えると、遊びを通して人間形成できるので、仮説は妥当である。

---

## 第4章 まとめと課題

ここまで音楽遊びについて研究してきて、能力や態度などの獲得のためには、遊びを中心とした中で、音楽を手段として、遊びの機能であるすべての子どもが音や音楽を楽しむことができるということが確認できた。

遊びとは、主体的な活動で、興味・関心に基づき、過程を楽しむものであり、音楽遊びは、そのすべてを満たすことができ、より良い教育ができるのである。

音楽遊びは集団でできるもので、集団で得られる能力も養うことができる。音楽をみんなでする、ということは、音楽の学習だけではなく、人とかかわる、という意味でも大切なのである。みんなと合ったときの喜びを感じることができなくては合わせようという気持ちにはならない。人と人とのかかわり（合わせる喜び）の経験を積み重ねていくことによって音楽活動の幅も広がり、音楽をする喜びや楽しさも生まれてくる。

音楽遊びは、幼児にとっては生活の中にある遊びなので、いつの間にか音楽に親しむことができ、誰もが、音楽することができているのである。

何よりも音楽は楽しいもので、誰にでもでき、その音楽を手段として遊びをすることで、すべての子どもたちが音楽を楽しむことができ、表現や想像力が豊かになり、生きていく上で必要なものを学びとっていき、人間教育ができてきているのである。「遊び」からここで述べてきたことを学んでいる子どもたちにとって、子どもたちを教育する教師にとって、遊びを通した音楽教育は素晴らしいものである。

音楽遊びによって、様々な表現ができるのだが、物の一部の特性だけで、その物全体に対する判断をしてしまいがちな幼児は、周りに目を向けることができるようになるのである。音や音楽を表現するには、イメージが浮かばなければうまく表現できない。反対にイメージが広い方が豊かな表現ができる。子どもたちがイメージしやすいプロセスを与えることが大切である。

幼児の周囲の音や色、形、触感などに触れることでそのおもしろさや楽しさを感じ、想像を膨らませたり、つくって遊ぶことが楽しさをもつ。自分が素直に感じたことが、幼児の表現の世界を深く広げ、豊かな感性と表現力、表現に対する関心と意欲を育てることになる。教師はいつでも幼児が感じていることに対して敏感になり、幼児の表現の世界を幼児と共に持とうとすることが重要である。

音楽遊びは、幼児期において音や音楽、楽器との出会いの場になる貴重な経験である。



---

---

この出会いを工夫することで子どもたちは音や音楽に興味を持ち、音楽遊びは誰にでも主体的に楽しめるのである。また教師の地道な工夫が、子どもたちの遊びの中の面白さに結びついてくることがわかった。また幼児期は、幼児が自分の生活経験によって親しんだ具体的なものを手がかりにして、自分自身のイメージを形成し、それに基づいて物事を受けとめている時期なのである。音楽遊びは子どもの実態に合わせて開発することができる。というより子どもの実態に合わせて継続的にどんどん開発していく必要がある。

---

---

## 参考文献

- ・『子どもと音楽』（全10巻） 同朋舎 1987
- ・ホイジンガ・J（里美元一郎訳）ホイジンガ選集1『ホモルーデンス』  
河出書房新社 1989
- ・ロジェ・カイヨワ（清水幾太郎・霧生和夫訳）『遊びと人間』 岩波書店 1995
- ・島崎篤子『音と友達・音楽遊び』 音楽の友社 1996
- ・文部省『幼稚園教育要領解説』 東京書籍 1999
- ・小泉恭子『いろいろな音をさがしてあそぼう』 明治図書出版 2000
- ・吉富功修（編）『音楽科 重要用語の300の基礎知識』 明治図書 2001

---

---

## おわりに

幼稚園教師を目指す筆者にとってこの研究はとても興味深いものであった。音楽遊びは、遊びと音楽の機能をうまく使ってお稽古ごとなどならない音楽経験の乏しい子どもすべての子どもたちが楽しむことができ、子どもの人間形成にもつながる素晴らしいものである。それにもかかわらず、早くからとりかかることができなかつたので、内容の薄いものになってしまった。そして研究する中で、この研究にあたっての課題がたくさん見えてきた。今後、もっともっと勉強し、この研究を現場で生かしていきたい。

そして本論文を作成するにあたって参考文献を提供して下さった小泉先生ならびに支えて下さった仲間から心から感謝いたします。ありがとうございました。

最後に、なかなか卒業論文にかからず、ぎりぎりになって始め、論文というものを全く理解できなかった筆者を何とか論文という形に残せるよう指導し、見捨てず最後まで面倒見て下さった鈴木先生には心より感謝いたします。本当にありがとうございました。