

# 初等教育科の授業時における創作ダンスに関する考察（その１）

竹 内 暢 子

A Study on Creating and Facilitating Dances as  
PE Class Activities in an Elementary Education Dept.

Nobuko TAKEUCHI

## I. はじめに

子供たちは物を操作して遊ぶのが好きである。ボールや輪のように、既製品は勿論の事、ふろしき・木の葉・新聞紙等あらゆる物が遊び道具に変身する。身の回りの全てが遊具であり、あるものは乗り物に、あるものは楽器になり子供たちを夢中にさせる。その操作方法として、振り回す・投げる・潜り抜ける・転がす・叩く等が考えられるが、子供たちは遊びながらそれらを自然に体得している。

体力（この場合は調整力）は遊びの中で養われることが望ましい。そのために、楽しみながら出来るゲームやダンスを授業で取り上げる事にした。一年の授業の中で手具の基本操作を行い、その特性を活かしたゲームを考え、実際に行わせたり、手具を持ての創作ダンスを行った。ダンス発表の際、全員に各グループの批評を書いてもらった。今回は過去五年間で完成度も高く皆に好評だった1作品を取り上げ、どのようなところが他のグループに支持されたのか分析しながら考察していく。

## II. 授業方法

他の種目との兼ね合いもあり、時間は十分には取れなかった。3時間を使ってボール・縄・輪各々の手具の特性を考えて操作方法の練習を行い、身体の基本運動やステップと組み合わせていろいろな動きに繋げて行った。手具と身体を別々に動かすとほぼ全員がすぐに出来る。しかし、身体運動をしながら手具操作を行わせるとなかなか出来なかった。特に縄の1回旋2跳躍をしながらツーステップを行わせると最初はほとんどの学生がステップを踏めなかったが、授業が進むに連れ出来る人数が増えて行った。それをゲームにまで発展させ、最終的には各クラス9人ずつの5グループを編成し輪を用いて創作を行った。手具の特性と操作方法是以下のように分類される。

	特 性	操 作 方 法
ボール	丸い・弾む・転がる	つく・転がす（床上・身体上）・投げる・捕る・
縄	跳ぶ・長短に出来る・変形できる	いろいろな跳び方が出来る・身体に巻つける・
		投げる・捕る・振る・回す
輪	丸い・転がる・輪の中に手を入れて回す	回す・転がす（床上・身体上）・投げる・捕る・
		振る

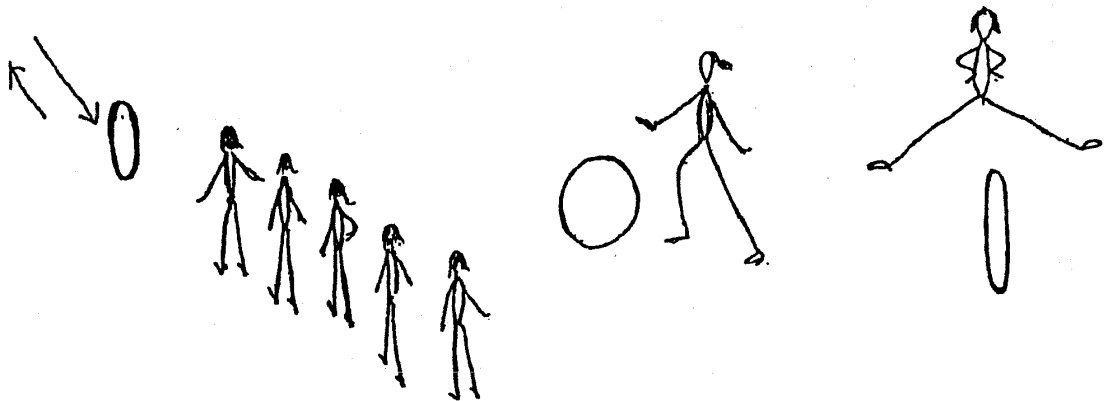
以上のような各手具の特性を考慮しながら、幾つかのゲームを実際学生に行わせ、単一でも複数の手具を組み合わせても面白いゲームが出来ることを体験させた。

ゲーム例 1. (学生対象)

用意するもの フープ（両足踏切左右開脚跳びで簡単に跳べる大きさ）

人 数 1 グループ 8 ～ 10 人

- 内 容
- (1) マジックハンドで転がした輪を 1 回の転がして縦 1 列に並んだ人が次々にフープの真上を両足踏切左右開脚跳びで何回跳べるかを競うゲーム。
  - (2) マジックハンドとは片手で前に転がした輪が元に戻ってくる転がし方。
  - (3) 転がすときのポイントは前に転がし始めると同時に手前に強く手首を戻す。その時の力が弱ければ輪はすぐに倒れてしまう。面白くするためには、輪がなるべく長い時間真直ぐ転がること。
  - (4) 蛇行してもスピードがあり転がっていれば続行出来、却って面白い。
  - (5) 途中で身体が触れ輪が止まったら 1 からやり直し。
  - (6) 時間を決めてその時間内だったら何回やり直してもよい。
  - (7) 転がすだけの簡単なゲームだが、連続することにより運動量も増しゲームも盛り上がる。
  - (8) 広い空間が必要



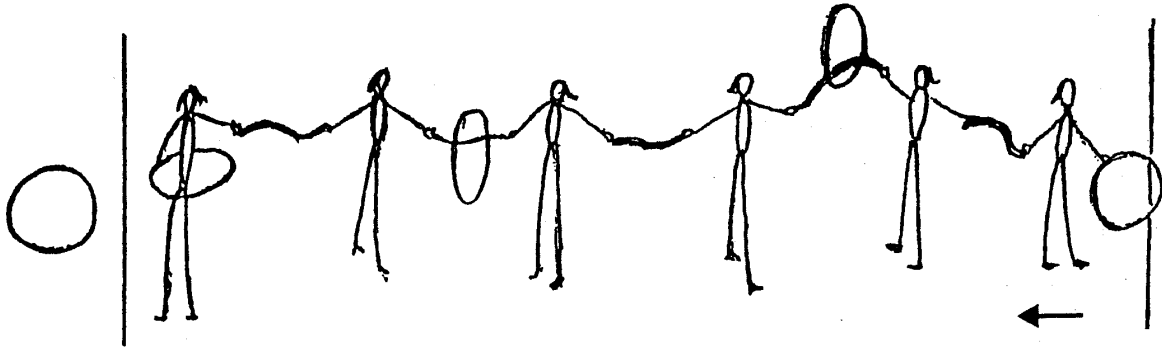
ゲーム例 2. (学生対象)

用意するもの 各列フープ 5 本、縄人数マイナス 1 (8 人だったら 7 本)

人 数 各列 6 ～ 8 人

- 内 容
- (1) 横一列に並び二つ折りにした縄の両端を持ち全員が繋がる。  
スタートの合図があったら右端の人は輪を掴み脚・胴体・頭をくぐらせ手を離し縄を動かす反動で次の人の頭から輪をかぶせる。次から次に送り最後の人は頭からかぶった輪を頭・胴体・脚とくぐらせ床に置く。
  - (2) 5 本早く送り終わった列が勝ち
  - (3) 最初と最後の人以外は手の使用禁止（縄の反動のみ）

- (4) 送り手と受け手の気持ちを合わせる。
- (5) ポイントは縄の反動をうまく使って輪を浮かせること。
- (6) 受け手は素早く輪の直下に入る。



このように楽しみながらゲームやあそびを行う事により手具の操作が上達し、身体の一部として活かされる。

### Ⅲ. 創作方法

各グループに責任者を決め、グループのまとめと指導者との連絡係とした。まずは選曲である。基本運動を十分行い動ける身体であれば、アップテンポでもスローの曲でも踊りこなせるが、未熟な動きでスローの曲に合わせるには「間」が持たず、今回の選曲には不向きである。5グループが選曲したものは、4グループが子供向け映画の挿入歌やテレビの子供向け番組で使われている音楽で、1グループがポピュラー音楽から選曲していた。曲が決まり各自幾つかずつ動きを考えさせ次週に望ませた。

創作していく過程で大切なことは、いろいろな＜変化＞である。具体的に現わすと

- \*時間 1. 時間的長さ 2. 速さの変化 3. 回数の変化 4. 拍子 5. リズムの変化
- \*空間 1. 方向の変化 2. 距離の変化 3. 隊形の変化 4. 姿勢の変化 5. 高低の変化
- \*強弱 1. 次第に強く 2. 次第に弱く 3. 全体に強く・弱く 4. アクセントをつける 5. なめらかに流れるように
- \*人数 1. 一人で 2. 複数で 3. グループで 4. 全員で
- \*動作 1. 静から動へ 2. 動から静へ 3. 動きの内容（自由か規定か） 4. 動きの大小 5. 動きの部位 6. 動きの変化 7. 重心の水平、垂直移動

となり、これらをうまく組み合わせることにより、変化に富んだ作品に仕上がる。今回は身体運動に加え手具の操作がプラスされたので、負担が大きかったと予測されるが、輪を持つことにより身体運動のマイナス面が目立たず、良い結果になっている。

#### IV. 作品に関する評価

完成した作品に対して、自分のグループの作品には勿論、他のグループの作品にも批評、感想を書いて貰ったが、次のような内容であった。

##### 満足した点

- ・曲がなかなか決まらず踊りを考えるのが遅れた。けれど、みんな協力的でたくさんアイデアを出したり、きびきび行動したりしてとても満足のいくものができた。
- ・みんなで踊るのはとっても楽しくてよかった。
- ・フープを利用することで、身体全体を動かして大きく表現出来た。
- ・きれいに決まると、とてもうれしかった。
- ・一つの輪でいろいろな動きを考えるのは難しかったけれど、出来てしまうと楽しかった。
- ・9人でまとまって一つのダンスが踊れてよかった。またこのメンバーで踊って見たい。
- ・自分の班が一番よかった。
- ・踊る事が好きなのでとても楽しかった。

##### 反省点

- ・もう少し時間が欲しかった。
- ・曲に合わせてダンスを創る事はとても難しいと思った。
- ・時間がなく動きを覚えるのがやっとで細かいところまできちんと出来なかった。
- ・他のグループと似た動きがあった。
- ・自分の意見を出さなかった。
- ・なかなか上手に揃わなかった。
- ・何度も何度も繰り返し練習したのに間違っしまい残念だった。

##### 他のグループを見て

- ・みんな揃っていて上手だった。
- ・どこの班もユニークな曲でよかった。
- ・それぞれのグループの個性が出ていた。
- ・工夫されていて、かわいく出来ていた。
- ・隊形移動がたくさんあり、大きくてとてもきれいに見えた。
- ・他のグループの踊りがとてもよく見えた。
- ・他のグループに、私たちが思いつかなかった踊りがあってびっくりした。

もっとたくさんの意見があった中で、満足した点、反省点、他のグループを見て、と3項目に分けて上記のようにピックアップして見た。それらを見ると、他のグループから支持されたグループ内の意見は満足した項目に、より集中し、作品の出来が余り芳ばしくなかったグループの意見は反省の項目に多かった。創作過程を観察していると、進行状況がそのまま結果に現われている。

## V. 作品

この年度の学生は、一部の学生だけに負担が懸からないよう作品を図解、解説するのに頭割をして全員で仕上げた。提出の際、書式は伝達してあったのだが、グループ内でも一定していずバラバラであった。結果は簡潔に良くまとまっているものや、文章を読んでも理解し難い解説、実際に旨く書けないのか、なぐり書きのような図解のレポートができ上がり、両者に大きな隔たりがあった。今回はそれをそのまま掲載する。

### Aグループ

曲名 ♪となりのトトロ♪ より ♪さんぽ♪ 作詞 中川季枝子 作曲 久石譲

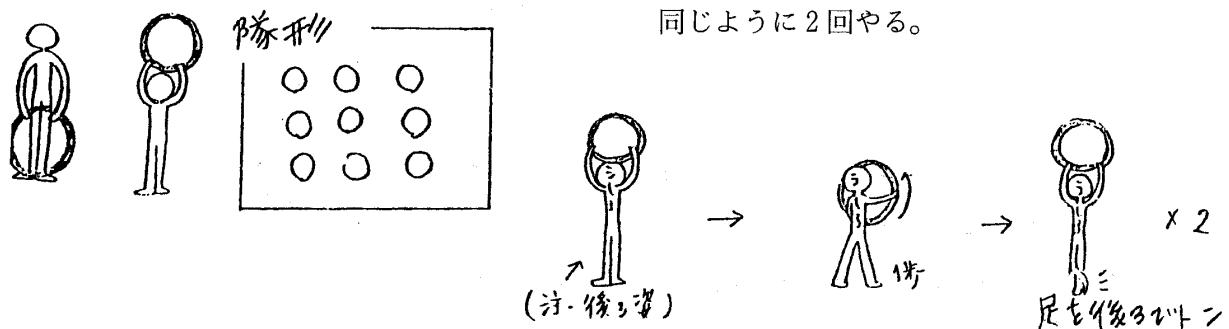
前奏 8呼間×5

①最初の6呼間は輪を下に持ち待つ。

7, 8呼間で輪を上へ上げる。

②右に一步動きながら輪を左回りにねじるような感じでまわす。(一回回すのに4呼間)

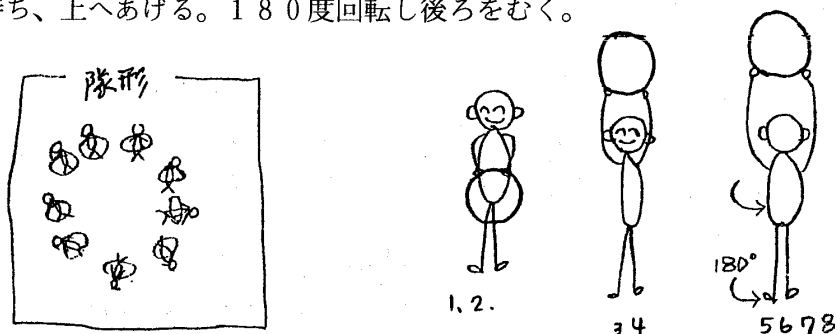
※この時にコーラスで♪トトロトトロ、トトロトトロ♪と入る。8呼間×2 この逆を同じように2回やる。



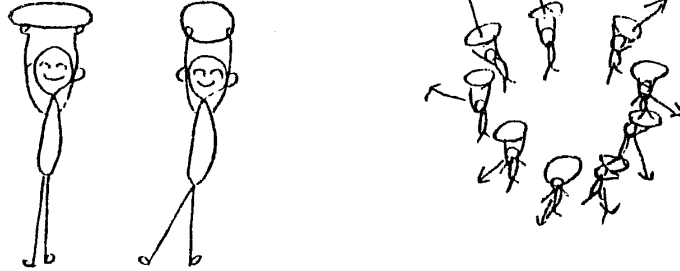
③ 16呼間で最初の隊形からばらばらになって、みんなで円になる。(このとき輪を前に持ちスキップしながら隊形移動)



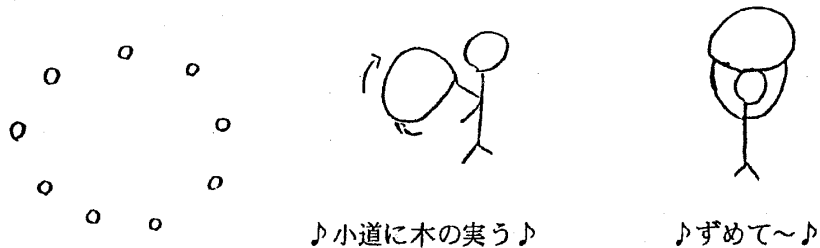
8呼間 輪を下で持ち、上へあげる。180度回転し後ろをむく。



8 呼間 輪を頭の上で水平に持ち、ツーステップで4歩歩く。左足から踏み出し、輪も足に合わせ傾ける。

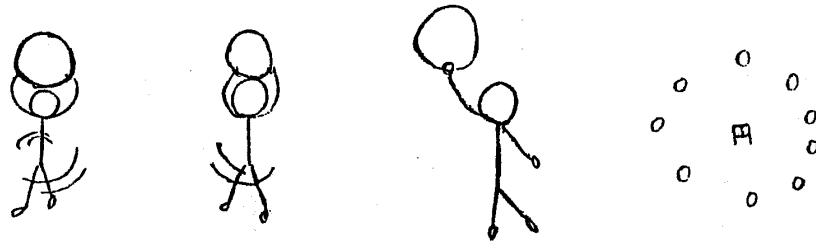


1 6 呼間 前の段階で円になっている。大きい円になっていて円の外側を向いている。フープを右手の手のひらで4回回して左手で止め、そのまま後ろに振り返り（左回り）フープを頭の上にあげながら4回足踏みをする。



1 6 呼間 輪を頭の上に上げてスキップしながら、その場で左回りで一回転する。同じように右回りで一回転する。

左手で斜め上に輪を上げる。左足を斜め後ろに伸ばす。

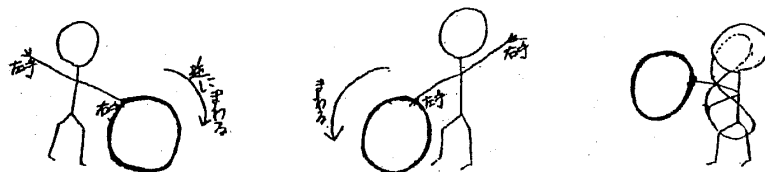


♪ヒミツの暗号森へのパスポート～ ステキな冒険始まる。～♪

輪を床につけ左手で押さえ、右手は斜めに上げ、輪の回りを回る。(スキップ)

前の8呼間で一周したら手を替え、さっきとは逆に輪の回りを回る。(スキップ)

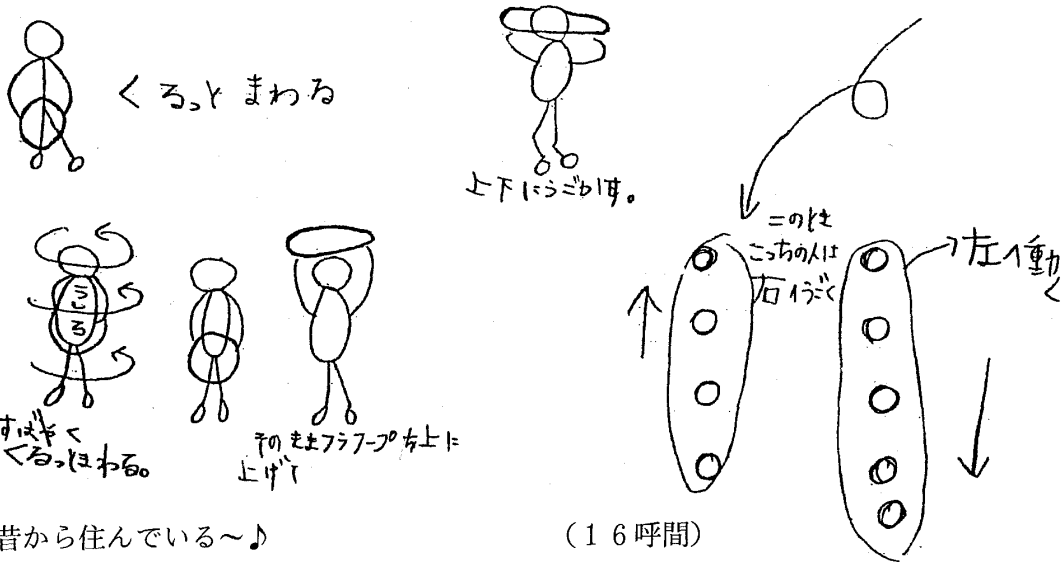
輪を右手で持ち、自分の回りに八の字を描く。この時ツーステップをしながら隊形移動



陳列移動  
  
 小さい順に  
 縦に上列に  
 並べた。

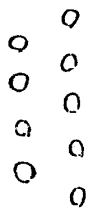
フープを手をまっすぐのばしたところにフープをピンとのばして右に足をだしてくるっとまわる。

（左もある）



♪森の中に昔から住んでいる～♪

<隊形>



移動する



（16呼間）



※●の人は後ろを向く

2呼間

<動作>



①輪を前に持ち、左斜め前につき出す。

足は左足を前に出しかかをつき左斜め前に進む

2呼間



②つき出した輪を胸の前に引き寄せ、同時に右足を左足の脇に添える。

2呼間



③輪を右斜め前につき出し、同時に右足を右斜め前に出し、かかをつき右斜め前に進む。

2呼間



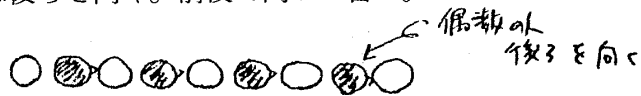
④つき出した輪を胸の前に引き寄せ、同時に左足を右足の脇に添える。

※くりかえす（①—②—③—④—①—②—③—④）

となりのトトロ、トトロ～♪ トトロトトロ～♪ (16 呼間)

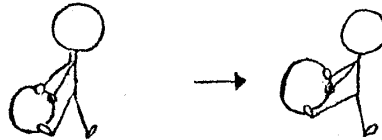
・隊形は縦に並び、偶数に当たる人は後ろを向く。前後で向かい合う。

(前)

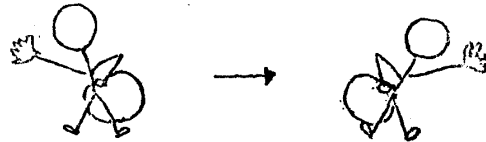


全員右側から始める。

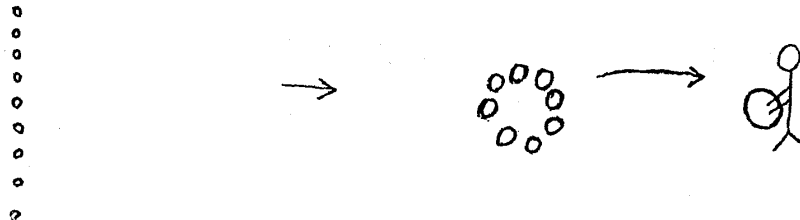
1. 最初の 8 呼間 (となりのトトロ) は、両手に持った輪を右足にかけて、右横につきだすようにする。この動作を 2 回



2. 残りの 8 呼間 (トトロトトロ～♪) は始め身体を右横に出す。その時右手は右斜め上に手の平をパーにして上げる。左手は輪を持ちその手は腰にあてる。この動作を右に 1 回、左に 1 回やる。



♪子供の時にだけあなたにおとずれる。～♪

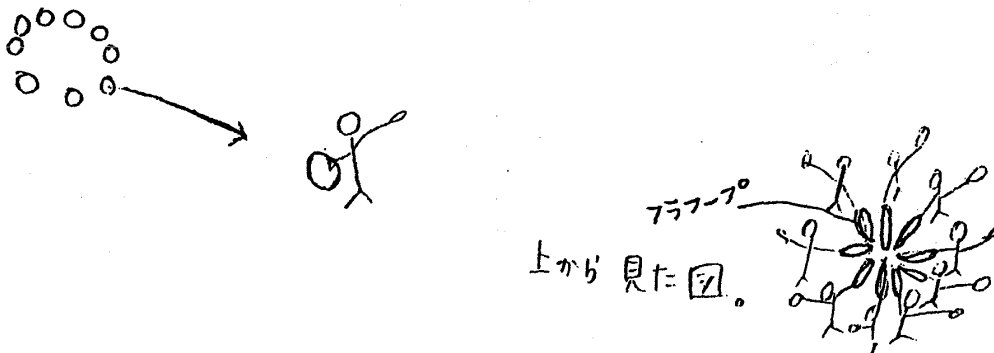


8 呼間の間に右斜め下にフープを持ちながら一箇所に集まり円になる。前の人から円になっていく。

♪不思議な出会い～♪


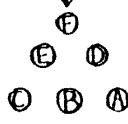
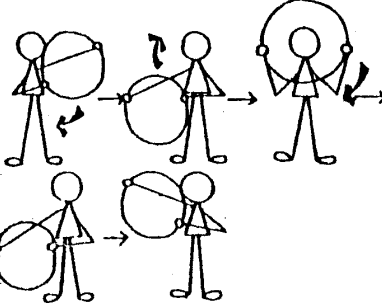
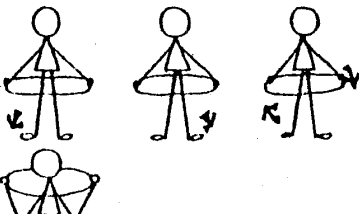
8 呼間

フープを左手に持ち右手は後ろに伸ばす。顔は斜め後ろを見て笑顔で終わる。





以上が好評だった作品内容であるが、まとめの書式は次のように指定してあった。

時間数	解 説 文	団 解	隊形の変化
	この動作をしなげら、外側に歩いて広がる。		
1 ~ 8	1 ~ 4で右へ移動しなげらフラフープを体の前でまわし、4で両手は右上の位置にもっていき、右足のかかとに左足のつま先をつける。5 ~ 8で左方向へ繰り返す。		
1 ~ 8	フラフープを振り、腰の位置で保ちながら、右前 左前に両足跳びをして、3回で右に一回転両足跳びをする。8でフラフープを肩の位置にもっていく。		

取り上げた作品のレポートは余りに不揃いだったので、解説の主な部分はワープロで打ち直し、図解の部分のみそのまま掲載した。

この作品の良いところは、輪の面の使い方に多様性があり身体の前、側面、頭上（床に垂直、平行）といろいろな方向で使用している。隊形の変化は、縦横3人ずつの四角、円、縦2列、縦1列、円と5回行っており変化に富んでいる。ツーステップやスキップをうまく組み合わせている。リズムの変化と身体運動が良く合っている事が上げられる。不足しているのは高低の変化で、大きな跳躍で高さを出したり座運動で低い動作を行う点が欠けている。全般的には良くまとまった作品なので、高低の変化があればより完成度の高い作品になった。

#### IV おわりに

今回は好評だった作品から一つを取り上げてみたが、みんなに支持された最大の要因はチームワークではなかったか、と推察される。発表の際は表情豊かに踊り演技者の気持ちが一つにまとまり盛り上がった。その他の要因として、グループをまとめ引っばって行くリーダーの存在と、みんながそれに従い意見を述べ創り上げて行った事。選曲が良かった事。練習時間（休み時間や放課後を含めて）が多かった事が上げられる。そのために団体同時性がうまくいき、プラスの効果で実力以上の力が発揮出来た。

他の作品の中にも部分的には素晴らしい動きが数多く含まれていた。一人では出来ない事も力を合わせると成し遂げられる、この事を学生に学んで欲しかった。作品に関する評価の満足した項目にも幾つか類する事があげられていて、創作の過程で個人個人で感じ取ったものだ。数人で考えるよりクラス全員で一つの作品を創り上げたら素晴らしい作品が生まれると予測される。その事についても考察して行きたい。

#### 引用文献

1. 浅田隆夫編 竹内暢子ほか 「幼児の運動あそびの新しい進め方」 学術図書出版社 1995
2. 遠山喜一郎 山下 博 「幼児期の体育指導」 不昧堂出版 1973
3. 千葉敬愛短期大学 「模索」 第29号 1996