

# 小学校低学年国語科における語彙指導

## 言葉遊びを素材として

Vocabulary teaching in the Japanese language classes for the lower grades of elementary school  
Using wordplay as a material

反町 京子

Kyouko SORIMACHI

キーワード：遊びと学び 語彙 言葉遊び 興味・関心

### 1 はじめに

かなり前の国語教育研究会でのことである。国語科の授業の本質となる言葉を心にとめた。“言語生活の実の場”という言葉である。

国語科で学ぶ言葉の力はいわゆる言語能力として「創造的思考、感性・情緒、他者とのコミュニケーション」の3つの側面にとらえ、新学習指導要領においては国語科で育てる資質・能力の3つの柱で示されている。その力が生活の中で生きて働く力となるための指導については、教員生活の中でずっと自問自答してきた。それは子供たちにつけるべき国語学力とは何か、言葉そのものに向かい合うためにはどのような教材でどのように指導すればよいのかという問いでもあった。

今、本学の学生に対して授業の始めに5分間程度の言葉遊びを「ウームアップ」として取り入れている。しりとり、早口言葉、回文、言葉集め(時事問題、季節、色、動植物等)、ことわざ、慣用句、故事成語等いろいろである。授業内容と直接関連することばかりではないが、目を輝かせ言葉を楽しむ姿を見ると、幼児から大人まで言葉遊びを通しての言葉の効用は大きいと感じる。

そこで本研究では、言語生活を豊かにするた

めの一つとしての言葉遊びの可能性を、主に小学校低学年における実践に視点を置き考える。

### 2 「遊び」と「学び」一文献から

まず「遊び」ということを遊ぶという行為として論じられている文献から、学びとの関係を考える。誰もが経験上、遊びは楽しいと感じていると思うが、それが意味、相反する学びとどのようにつながるのだろうか。学習の中に遊びの要素が入ることで子供たちの意欲やスキルが高まることを体感してはいるものの本質的には2つの間にはどのような関係があるのか探ってみた。

そもそも「遊びとは」ということからひも解くとかなり多岐にわたる。この話題で引用されるのがオランダの哲学者のヨハン・ホイジンガとフランスの社会学者のロジェ・カイヨワの研究である。ホイジンガは「ホモ・ルーデンス」カイヨワは「遊びと人間」それぞれの著書において「遊びとは何か」を論じている。

ホイジンガの説く遊びは、ホモ・ルーデンスの解説(大辞林第3版)によると、「ホモ・ルーデンス(homo ludens) [遊戯人の意] オランダの歴史学者ホイジンガの用語。遊戯が人間活動の本質であり、文化を生み出す根源だとする人

間観。遊戯は生活維持を求める生物学的活動を  
 超え、生活に意味を与えるものであると主張さ  
 れる。」とある。また「ホモ・ルーデンス」の前  
 書きには「人間の文化は遊びにおいて、遊びと  
 して、成立し、発展した」とあり、文化的現象  
 としての遊びの性質と重要性を説き、人間文化  
 の本質的基盤と密接にかかわりあっているとい  
 う問題提起をしたといえる。

彼は著書「ホモ・ルーデンス」(講談社学術文  
 庫里見元一郎訳)の第1章「文化現象としての  
 遊びの性格と意味」で「遊びは文化より古い」  
 の書き出しのもと「遊びの面白さ」「遊びの深い  
 美的特性」についてそれまでの生物学や心理学  
 が問題としていないところでその概念を追究し  
 独自の見解を述べている。遊びは非理性的独自  
 のもので、他に取り替えられない性質のもの、  
 真や善とは別物だが、美とは密接に結びつくな  
 どの主張がある。「文化要素としての遊び」の項  
 では「人間社会に固有で偉大な活動にはすべて  
 はじめから遊びが織り込まれている。言葉を取  
 り上げてみよう。言葉は通知したり、教えたり、  
 命令したりすることができるよう人間自身が作  
 り出した最初にして最高の道具である。言葉こ  
 そ、人間が判別し、規定し、確認し、簡単に言  
 えば名ざすのに使うもので、言いかえれば物事  
 を精神の領域に高めるのだ。言葉を創造する精  
 神はまさに遊びながら次々と素材的なものから  
 思考されたものへと飛躍する。(中略)この研究  
 で為されるべきは、真の純粋な遊びを文化の基  
 盤であり、かつまた一要素であると指摘すること  
 だ。」と記されている。さらに遊びの形式的な  
 特徴を「自由な行為」「加工の世界であり利益を  
 度外視し、純生物世界より一段と高級」「時間  
 的、空間的に限定される」「規則をもつ」「秘密  
 を持ち、ありきたりの世界とは別物」としている。

第2章では言語学者だったともいえるホイジ  
 ングが遊びという言葉のもつ意味領域を解明し  
 ている。その中で日本語の遊ばせ言葉や日本文  
 化への省察があり「遊びは根源的文化現象であ  
 る」ことを学問的に支える実証な役割を果たし

ている。第3章、4章以下において遊びの形式  
 などが論じられている。翻訳者里見氏は解説で  
 「ホイジンガの遊びの見方の特徴は、この最終章  
 に見られるように、文化の品位を守ろうとする  
 熱意に裏打ちされていることだ。(中略)遊びを  
 より高い文化に結び付ける彼の含蓄豊かな人間  
 的思索が基盤として存在するからこそ、この遊  
 びの文化観はより広い視野と深く澄んだ精神の  
 世界へと我々を誘ってくれる。」と述べている。

一方カイヨワの遊びの研究は、ホイジンガの  
 遊びの研究に影響を受け、たたえながらも反復  
 しある面では反論しつつカイヨワ独自の遊び論  
 (定義)を加えている。カイヨワは「遊びと人  
 間」(講談社学術文庫多田道太郎、塚崎幹夫訳)  
 において遊びの概念を6つに集約し次のように  
 箇条書きで定義している。

- (1) 自由な活動。すなわち、遊戯者が強制され  
 ないこと。もし強制されれば、遊びはたち  
 まち魅力的な愉快的な楽しみという性質を  
 失ってしまう。
- (2) 隔離された活動。すなわち、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。すなわち、ゲーム展開が決  
 定されていたり、先に結果がわかっていたり  
 してはならない。
- (4) 非生産的の活動。すなわち、財産も富も、い  
 かなる種類の新要素も作り出さないこと。  
 遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝  
 負開始時と同じ状態に帰着する。
- (5) 規則のある活動。すなわち約束事に従う活  
 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。そしてこの法  
 だけが通用する。
- (6) 虚構の活動。すなわち、日常生活と対比し  
 た場合、二次的な現実、または明日に非現  
 実であるという特殊な意識を伴っているこ  
 と。

さらに、すべての遊びを次の4つに分類して  
 示した。

1 競争（アゴン）－サッカー、ビー玉等

2 偶然（アレア）－ルーレット等

3 模倣（ミミクリ）－ごっこ遊び等

4 眩暈（イリンクス）－回転や落下の遊び

ホイジンガは遊びの動機として「競争」と「模倣」の2つのカテゴリーを挙げたが、それに対して、カイヨワは「偶然」と「眩暈」を加えている。この点についての考察は本稿では述べないが、「眩暈」というのはカイヨワの独創的なカテゴリーであることは間違いない。「眩暈」は、カイヨワ自身は「空中ブランコ」や「滑走」を思い起こせばよいと言っている。それは「一時的に近くの安定を破壊し、明瞭であるはずの意識をいわば官能的なパニック状態におとし入れる」そんな混沌とした感覚がどこにあるかといえば、子供のぐるぐるまの遊びを想起すればよいことが記されている。

ホイジンガとカイヨワの遊びの概念はどちらも類似しているが、カイヨワは子供の遊びにも目を向け、文化的現象としての遊びの性質と重要性を伝えている。この「概念」の行為は何度も繰り返されてきた。

子供の遊びが直接的な文化の創造につながるとは考えにくい「学び」に置き換えて考えれば、子供にとっての遊びの重要性は理解できる。

また、ピーター・グレイは「遊びは学びに欠かせないわけ」（ピーター・グレイ著吉田新一郎訳）において、先人の研究者の「遊び」の特徴を次の5点に要約している。

1 遊びは、自己選択的で、自主的である。

2 遊びは、結果よりもその過程が大事にされる活動である。

3 遊びの形や規則は、物理的に制約を受けるのではなく、参加者のアイデアとして生まれ出るものである。

4 遊びは、想像的で、文字通りするのではなく「本当の」ないし「真面目な」生活といくら意識的に解放されたところで行われるものである。

5 遊びは、能動的で、注意を怠らず、しかも

ストレスのない状態で行われるものである。

この5点は「遊びの教育的な価値」について考える際に大きく影響している。この特徴を踏まえさらに6つの遊びのタイプ「肉体的な遊び」「言葉遊び」「探索的な遊び」「建設的な遊び」「空想的な遊び」「社会的な遊び」を示した。その中の「言葉遊び」について次のような記述がある。

「私たちは言葉をもつ動物なので、話せるようになるために『言葉遊び』もします。小さな子どもに言葉を教える必要はありません。彼らは遊ぶことを通して、自分で学んでしまいます。（中略）それは自発的なものです。（中略）そして1歳ぐらいになると、子どもは最初の一言を発し、それを遊んでいるようなやり方で繰り返し言い続けます。その後の子どもの言葉遊びは、さらに複雑になり、子どもの母語の文化特有の発達形態をとることになります。フレーズ、語呂合わせ、韻を踏んだり、頭韻にしたり、あるいは多様な文法構造を試したりなどはすべて、母語のすべての要素を理解するのに役立ちます。（中略）言葉遊びが大人になるまで続くとそれは詩作と呼ばれます。」

翻訳本でありかなり研究テーマとかけ離れている内容がある中で、学校教育（生活）で行う「言葉遊び」につながるような記述が多々みられる。総じて「自立した学び手を育てるために」「遊び」の意味が説かれている。

「言葉遊び」というフィールドで、言語で表現された遊びのコンセプトは何かと問う。（かなりの論の飛躍を承知で）それは、言葉とアイデアは科学的または論理的思考から生まれるのではなく、無数の言語を意味する創造的な言語から生まれる。つまり「言葉遊び」はその一翼を担っているものと考えられる。

そもそも「遊び」という行為は「面白い」ということの本質として文化を先導し、言葉と密接にかかわりながら相補完的に意味づけられてきた。

このようにして「遊び」と「学び」、そしてそ

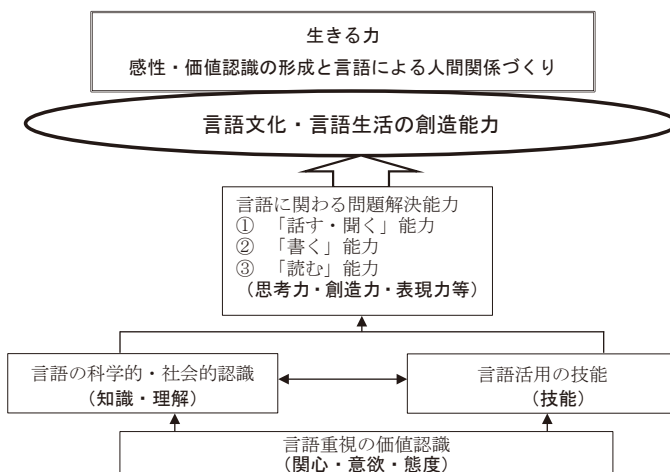
こにある「面白さ」が引き出す内的エネルギー、興味・関心について考察すると、学校教育（生活）の中での遊びの効用が結び付く。ゆえに、小学校の国語学習の中に「遊び」という行為を目標と照らし合わせ、あるいは目標に導くウームアップとして効果的に取り入れていくことは有効であると考え。特に語彙指導、語彙を豊かにするという視点で低学年における「言葉遊び」を取り上げる。

### 3 国語学力としての言葉の力

語彙指導と結びつけ「言葉遊び」を取り上げるにあたり、今一度国語科で育てるべき学力について確認する。ここでは学力論を論じるのではない。国語科で育てる力を国語学力としてとらえるのならそれは言語活動によって育まれる、言語文化・言語生活の創造能力であると考え、ゆえの振り返りである。

先行研究「学びの価値を実感する言語活動の充実」（千葉敬愛短期大学研究紀要第40号）で示した国語科で主体的に学ぶ学力構造がある。

【図1 国語科で育成する学力】



【表1 言語に関わる問題解決能力の下位能力】

言語活用の技能		科学的・社会的認識	価値認識
① 話す・聞く	発想・認識 話題の選定 考え・意図 構成・論理 発表・話し合い 評価	話題・内容理解 意図の理解 論理・展開の理解 語句の選択・効果的な使い方の理解 主述・修飾等文法理解 共通語・方言・敬語等の理解	話題への関心 人間関係への関心
② 書く	発想・認識 主題・主張 取材・選材 構成 記述・推敲 評価・批評	客観的・主観的記述理解 事実・事柄、考えの記述理解 適切な材料の選材知識 説得力にある文章構成の理解 効果的な表現の理解 文章全体の統一性の理解	自立・自律意識
③ 読む	語句の意味・用法 内容把握・要約 構成・展開 表現 主題、要旨・論旨・意見 ものの見方・考え方 情報活用	語句の理解 文脈の理解 話の展開、文章構成の理解 効果的な表現の知識 表現の特徴の理解	作品の価値 情報への関心

(千葉敬愛短期大学研究紀要第40号より)

(図1「国語科で育成する学力」参照) この図で何のために「学ぶ」のか、その根幹にある言語活動は『感性・価値の認識の形成と言語による人間関係づくり』であり、『よりよく豊かにたくましく生きる力』を目指していることを確認したい。

## 4 学校教育における言葉遊び

本稿においては本学における保育コースとの学びのつながりも意識して、小学校低学年における言葉遊びに範囲を絞り既存の教材を通して考察を進めることとする。

### (1) 新しい教育で求められる国語学習

令和2年度から完全実施されている新学習指導要領(平成29年告示小学校学習指導要領解説・国語編)では、小学校国語科の学習で育てる力が明記されている。

新学習指導要領では目標及び内容の構成について次のような改善が図られた。

〈目標の構成〉

育成を目指す資質・能力は「国語で正確に理解し適切に表現する資質・能力」であり、目標の構成は「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」「学びに向かう力、人間性等」の『3つの柱』で整理された。

〈内容の構成〉

従前の三領域一事項が、「知識及び技能」「思考力、判断力、表現力等」に改善された。

「知識及び技能」

- (1) 言葉の特徴や使い方に関する事項
- (2) 情報の扱い方に関する事項
- (3) 我が国の言語文化に関する事項

「思考力、判断力、表現力等」

A 話すこと B 書くこと C 読むこと

さらに学習内容の改善・充実として

- ① 語彙指導の改善・充実
- ② 情報の扱いに関する指導の改善・充実
- ③ 学習過程の明確化「考えの形成」の重視

④ 我が国の言語文化に関する指導の改善・充実

⑤ 漢字指導の改善・充実

上記の①語彙指導については「語彙を豊かにする」ことが挙げられている。また、④我が国の言語文化に関する指導の改善・充実においては「言語文化に関する学習」の充実として第1学年及び第2学年の新しい内容として、言葉の豊かさに関する内容を追加している。

目標の3つ目の柱「学びに向かう力、人間性等」に関しては「言葉がもつよさの認識」「言葉が醸し出す味わいを感覚的にとらえる言語感覚を養う」などが示されていることに注目したい。

さらに、第1学年及び第2学年の内容を、語彙、言葉遊びとの関連からみると以下のような事項が示されている。(関連項目を抜粋)

「知識及び技能」

(1) 言葉の特徴や使い方に関する事項

- ・身近なことを表す語句の量を増し、話や文章の中で使うとともに、言葉には意味による語句のまとまりがあることに気付き、語彙を豊かにすること。

(語彙 オ)

(2) 我が国の言語文化に関する事項

- ・長く親しまれている言葉遊びを通して、言葉の豊かさに気付くこと。

(伝統的な言語文化 イ)

さらに評価観点「主体的に学習に取り組む態度」として「言葉を通じて積極的に人と関わったり、思いや考えをもったりしながら、言葉のもつよさを感じようとしているとともに楽しんで読書をし、言葉をよりよく使おうとしている」の内容を確認しておく。

### (2) 教科書における言葉遊び

以上の観点を中心に、令和2年度より使用されている国語教科用図書(以降、本稿において「教科用図書」は「教科書」と記載する)における関連教材を一覧表にした。(次頁「1学年および2学年 国語教科書単元における言葉遊び」参照)

1 学年および 2 学年 国語教科書単元における言葉遊び

	東京書籍	教育出版	光村図書
1 年	<p>上巻</p> <p>○ひとつつながることば</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○あいうえおのうた</p> <p>【知・技】(1) ク【主】</p> <p>○あいうえおのことばをあつめよう</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○“や”のつくじ</p> <p>【知・技】(1) オ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○ちいさいっ</p> <p>【知・技】(1) オ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○ことばあそび</p> <p>◎言葉遊びに親しみながら、平仮名を読んだり書いたりするしりとり、ことばみつけ(クロスワード)</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○あひるのあくび</p> <p>【知・技】(1) イ(1) ク【主】</p> <p>○のばすおん</p> <p>【知・技】(1) オ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○ちいさいやゅよ</p> <p>【知・技】(1) オ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○かぞえうた</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○ことばあそびうたをつくろう</p> <p>◎言葉遊び親しみながら、言葉遊び歌を作る</p> <p>【知・技】(1) オ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○まとめてよぶことば</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>下巻</p> <p>○日づけとよう日</p> <p>○ことばであそぼう</p> <p>◎言葉遊びを通して言葉の豊かさに気づくことができる</p> <p>回文、だじゃれ</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○ことばをあつめよう</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p>	<p>上巻</p> <p>○こえをあわせてあいうえお</p> <p>【知・技】(1) イ(1) ク【主】</p> <p>○あいうえお</p> <p>【知・技】(1) イ【主】</p> <p>○ことばをあつめよう</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○ことばをつなごう(クロスワード)</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○たのしくよう1 あいうえおのうた</p> <p>【知・技】(1) ク【主】</p> <p>○たのしくよう2 がぎぐげごのうた</p> <p>【知・技】(1) ク【主】</p> <p>○かぞえうた</p> <p>○ことばをまなぼう-数、色</p> <p>○ことばをふやそう-海に関する言葉</p> <p>下巻</p> <p>日づけとよう日</p> <p>○ことばをまなぼう-反対の意味</p> <p>○ことばをふやそう-体の動き</p> <p>○ことばでつたえよう</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○しりとりであそぼう</p> <p>◎言葉遊びを楽しむ</p> <p>なかまのことば しりとり</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○ことばをまなぼう-ものの名前</p> <p>○ことばをふやそう-手紙</p>	<p>上巻</p> <p>○うたにあわせてあいうえお</p> <p>【知・技】(1) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>あいうえおのうた</p> <p>○たのしいなことばあそび</p> <p>◎言葉集めをする</p> <p>【知・技】(1) イ(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○あいうえおであそぼう</p> <p>◎言葉遊び歌を楽しむ</p> <p>しりとり</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○たのしいなことばあそび</p> <p>◎みんなで言葉遊びをする(クロスワード等)</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>下巻</p> <p>○ことばをたのしもう</p> <p>◎おもしろい発音の詩</p> <p>早口言葉</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○ものの名まえ</p> <p>おみせやさんごっこ</p> <p>【知・技】(1) オ【思A】(1) オ【主】</p> <p>○日づけとよう日</p> <p>唱歌</p> <p>自分の日付歌、曜日歌</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>あいうえおのうた</p> <p>○たのしいな、ことばあそび</p> <p>◎みんなで言葉遊びをする(変身言葉等)</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○ことばをみつけよう</p> <p>◎言葉遊び歌を作る</p> <p>【知・技】(1) オ(1) ア【思B】(1) ウ【主】 言葉遊び歌</p>
2 年	<p>上巻</p> <p>○いくつあつめられるかな</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○はんたいのいみのことば 対義語</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○にたいみのことば 同義語、類義語</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>下巻</p> <p>○なかまになることば</p> <p>ことばあつめ</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○おばあちゃんに聞いたよ</p> <p>◎長く親しまれている言い回しや言葉遊びを通して言葉の豊かさに気付く</p>	<p>上巻</p> <p>○言葉を学ぼう-のりもの</p> <p>○言葉をふやそう-「…いる、…くる」</p> <p>○「言葉あそび」をしよう</p> <p>◎言葉遊びを楽しむ</p> <p>いろは歌、数え歌</p> <p>【知・技】(1) オ(1) ク(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>○「生きものクイズ」をつくろう</p> <p>【知・技】(1) オ(2) ア【思判表B】(1) ア【主】 (いきものしりとり)</p> <p>○なかまの言葉と漢字</p> <p>なかまの言葉、反対の意味の言葉</p>	<p>上巻</p> <p>○ことばあそびをしよう</p> <p>◎折り句、言葉遊び歌を作る</p> <p>数え歌、言葉遊び歌、いろはうた、ちいきのかるた</p> <p>【知・技】(1) オ(3) イ【主】 言葉遊び歌</p> <p>下巻</p> <p>*ことばのたからばこ</p> <p>◎なかまの言葉集め</p> <p>○にたいみのことば、はんたいのいみのことば 類義語・対義語</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p> <p>○ようすをあらわすことば</p> <p>ことばあつめ</p> <p>【知・技】(1) オ【主】</p>

<p>【知・技】(3) イ【思判表B】(1) ア                  【主】言葉遊び                  ○ことばをひろげよう                  【知・技】(1) オ【主】</p>	<p>【知・技】(1) オ【主】                  ○言葉を学ぼう-家族                  ○言葉をふやそう-様子を表す言葉                  【知・技】(1) オ【主】                  ○「言葉のなかまさがしゲーム」をしよう                  ◎言葉のなかまさがしを楽しむ(ゲーム)                  【知・技】(1) オ(2) ア【主】言葉遊びゲーム                  ○二つの漢字でできていることば                  【知・技】(1) オ【主】                  ○はんたいのいみの言葉にたいみの言葉 対義語、類義語                  【知・技】(1) オ【主】                  下巻                  ○言葉を学ぼう-季節、方角                  ○言葉をふやそう-山、川                  【知・技】(1) オ【主】                  ○言葉を学ぼう-町や村                  ○言葉をふやそう-お正月                  【知・技】(1) オ【主】                  ○むかしのあそび                  ◎<u>すごろく・かるた</u>                  【知・技】(3) イ(1) オ(2) ア【主】                  ○言葉を学ぼう-色                  ○言葉をふやそう-カタカナ                  【知・技】(1) オ【主】</p>	<p>○ことばをたのしもう                  ◎回文を作る                  【知・技】(1) オ(3) イ【主】言葉遊び歌</p>
--	---	--

\* 教科書会社は東京書籍、教育出版、光村図書の3社を取り上げ、令和2年より使用している教科書をもとに作成した

\* 【知・技】(1) オ…学習指導要領との対応で示した略記号

\* しりとりー下線は言葉遊び関連表示

3社ともに、言葉遊びが素材として取り上げられ小単元を構成している。単元の項目数で比べると、1学年に多く取り入れているのが東京書籍、2学年に多く取り入れているのが教育出版、ほぼ同じくらいなのが光村図書である。時数や他の単元との関連もあるので、単に項目数の比較での考察は難しい。内容としては、「しりとり」「なかまのことばあつめ」「早口言葉」「回文」「だじゃれ」簡単な「クロスワード」、さらに「すごろく」「かるた」などの昔から伝わる言葉遊びも含まれている。直接的な言葉遊びではないが「言葉に対する関心を深め、語彙を増やす」という観点からみると、あいうえおの言葉集めや歌、ものなまえ、日付けや曜日に関する唱え、数え歌、同義語、類義語、対義語などの言葉集め等も素材として生かし、言葉遊びと関連付け学ぶことができる。

### (3) 言葉遊びの種類

#### 【主に音声言語によるもの】

##### ①しりとり

- 言葉の最後の音が頭につく言葉をつなげていく。最後に「ん」がついたら終わり(負け)。
- ・アレンジとして「3文字言葉しりとり」「テーマしりとり」「暗記しりとり」等
- ・どの教科書にも1学年の早い段階で「言葉遊び」として「しりとり」を扱っている。

##### ②なかま集め

- 言葉の頭文字が同じ言葉を集める。「あいうえお」の文字指導において語彙を増やすことを目的に行う。「あ」-「あり」-「あしか」-のように音節と文字の関係にも指導目標がある。
- ・アレンジとしてしりとりと同じようにテーマ(「食べ物仲間」「生きもの仲間」)を決める。

③逆さ言葉

○言葉をさかさまにして、元の言葉を当てる。

④連想

○言葉のイメージから連想されるものを次々にあげる。

⑤あいうえおの歌

○アイウエオ等、五十音図の一部を組み込んで作る。

「あかいえあおいえ あいうえお」(教出)

「あかるいあさひだ あいうえお」(光村)

「ありのこあちこち あいうえお」(東書)

このパターンと「あやとり いすとり あいうえお」のような5音の一つ一つを音節筆頭に拾うものがある。

⑥早口言葉

○発音しにくい言い回しを間違えずに言う。

・できてもできなくても場を和ませる。

・光村1下では、「ことばをたのしもう」の教材として濁音、半濁音の詩、促音の詩、とともに、「生麦 生米…」「青巻紙、赤巻紙…」「かえるひょこひょこ…」が挙げられており、伝統的な言語文化の継承として扱われる。

⑦数え歌

○「一番はじめの一宮、二で日光の東照宮…」のように、数字を織り込んで歌う。私自身の実践では長野ヒデ子作の絵本「1ぼんでもにんじん」を使っている。

⑧つみあげ歌

○谷川俊太郎作の「これはのみのびこ」「これはのみのびこ / これはのみのびこのすんでいるねこのごえもん / これはのみのびこのすんでいるねこのごえもんのしっぽをふんずけたあきらくん…」どンドン言葉を足していく。

・アレンジとして「ことばつなぎ」がある。「さよなら三角また来て四角、四角はノート、ノートは白い、白いは雪…」

⑨しゃれ

○「ふとんがふっとんだ」「あしかのあしか」「ねこがねこんだ」「アルミ缶の上にアルミ缶」「いくらはいくら」同じ音をもった単語を並べる。

・同音異義語の理解につながる。

⑩無理問答

○「一つでも饅頭とはこれ以下に」「一枚でもせんべいというがごとし」一方の問いかけに関連したことを見つけ、他方が答える(高度)

【主に文字言語によるもの】

①漢字づくり(創作漢字)

○漢字を組み合わせて別の漢字にする。

・「木」が4つでジャングル、「車」と「多」で渋滞、など高学年向き。

②折句

○折句とは「ある一つの文章や詩の中に別の意味を持つ言葉を折り込む言葉遊びである。頭の部分に、動物や植物の名前、人名、地名を折り込んだもの。

伊勢物語や古今和歌集に「かきつばた」を折り込んだ「から衣 きつつなれにし つましあれば はるばるきぬる たびをしぞ思う」(伊勢物語九段)

・避難訓練「おかし」-おさない、かけない、しゃべらない、算数の「はかせ」-はやく、かんたんに、せいかくに等は学校生活の中である折句の例。

③アナグラム(並び替え言葉)

○「ふくろ」が「ふろく」に変わる。語順を入れ替えて別の言葉にする。「かばのさら」「ばらのかさ」(ポプラ社絵本 ことば石津ちひろ、絵高島純)

・ミミズがいたの→水飲みたい

・絵が安い→徳川家康

④タブレット(変身言葉)

○ある単語から一文字ずつ変えて別の単語を作りながら、目的の単語(関連する単語)へと到達させる。

・サルを人に変身「さる」-「さと」-「ひと」

・冬を春に変身、母を父に、黄色を緑に変える変身などいろいろなパターンを楽しむ。

⑤いつ・どこで・だれが・なにした作文

○いつ、どこで、だれが、なにをしたをそれぞれ別の人が考え合体させる。



## 【音声言語、文字言語どちらでもできるもの】

## ①なぞなぞ

○「問い」と「答え」の形をとる。

- ・異なる言葉の音や意味を関連付けたり、結び付けたりするので思考を深め語彙を広げることにつながる。

## ②なぞかけ（高度）

○「○○とかけて何と解く」「◎◎と解く」「その心は」「どちらも☆☆します」の形でなぞと答えに共通する点を見つける。

- ・同音異義語について語彙を豊かにする。

## ③回文

○「とまと」「しんぶんし」「かつらはらっか」のように上から読んでも下から読んでも同じ音（清音、濁音等はおなじとみなす）

- ・実践では「回文 21 面相」（ビーンズ豆田作詞 鈴木由花作曲）を使い歌から導入している。

## (4) 小学校低学年国語科における言葉遊びの扱いと実践例

小学校で教材として扱うことができる言葉あそびを音声言語と文字言語で示したが、教科書の中では、おおよその順番や分類が見られる。それらは次のようになっている。

## 入門期の指導内容から

前述の表1「1学年および2学年 国語教科書単元における言葉遊び」からわかるように、小学校低学年における言葉遊びに関連した項目を見ると、当然のことではあるがどの教科書も、まずは五十音の読み書きが前提となることがわかる。

詳しく見ると、はじめに語のまとまりや音と文字のつながりを意識できるように「あいうえお」の口形から学習している。（下記参照）

A 東京書籍

B 教育出版

C 光村図書

\* 「 」は単元名等

A「あいうえおのうた」

ありのこ あちこち あいうえお

いしころ いろいろ あいうえお

うしさん うとうと あいうえお

えんそく えいえい あいうえお

おひさま おてんき あいうえお

B「こえをあわせてあいうえお」

あるくよ あつまれ あいうえお

いろいろ いきたい あいうえお

うきうき うたうよ あいうえお

えんそく えにかく あいうえお

おひさま おいかけ あいうえお

C「うたにあわせてあいうえお」

あかるい あさひだ あいうえお

いいこと いろいろ あいうえお

うたごえ うきうき あいうえお

えがおで えんそく あいうえお

おいしい おむすび あいうえお

以上が現在の教科書における五十音指導のはじめである。さらに五十音の音節と文字の関係（五十音図）の理解は次のような指導が構成されている。

A「あひるのあくび」

あひるの あくびは あいうえお

かえるが かけっこ かきくけこ

さるさん さかだち さしすせそ

たぬきが たこあげ たちつと

なますが なかよし なにぬねの

はちさん はらっぱ はひふへほ

まりちゃん まりつき まみむめも

やぎさん やまみち やいゆえよ

らくだで らくちん らりるれろ

わにさん わなげだ わいうえを ん

B「たのしくよもう1 あいうえおのうた」

まど・みちお

あかいえ あおいえ あいうえお

かきのきかくからかきくけこ

ささのは ささやく さしすせそ

たたみを たたいて たちつと

ないもの なになの なにぬねの

はるのひ はなふる はひふへほ

まめのみ まめのめ まみむめも

やみよの やまゆり やいゆえよ  
らんらん らくちん らりるれろ  
わいわい わまわし わいうえを

\*「たのしくよもう2」は、がぎぐげごのうた

C「あいうえおであそぼう」

あやとり いすとおり あいうえお  
かきのみ くわのみ かきくけこ  
さんかく しかく さしすせそ  
たこいと つりいと たちつてと  
なのはな ののはな なにぬねの  
はるのひ ふゆのひ はひふへほ  
まつむし みのむし まみむめも  
やかん ようかん やいゆえよ  
らんらん るんるん らりるれろ  
わくわく わいわい わいうえを ん

実践では、このような学習の後に次のような活動をした。

### 【実践例1】発展で扱う言葉遊び

「あいうえお、くらすのうた」づくり

2018.5.21 筑波大学附属小3部\*1年

(3部\*とは附属小の呼び方で3組の意味)

単元としてまとまった一連の活動をするのではなく五十音指導と関連して発展的に行った言葉遊びの例。

①子供たちの興味・関心に基づき各自が自由に作る。

A列でなくイ列(いきしちにを頭ににする)

いつもの いちご あいうえお  
きれいな きゅうり あいうえお  
しらない ししとう あいうえお  
……など

この作品の感想で「あいうえおのうた」でなく「いきしちにの たべものうた」にしたらいという発言があり

いつもの いちご いきしちに  
きれいな きゅうり いきしちに  
しらない ししとう いきしちに  
……と変えて歌にしていた。

このほか

おおきな おっとせい おあいうえ

こんどは こおろぎ こかきくけ

そっとおしえて そさしすせ(「そ」で始まる動物や昆虫が思いつかないときの工夫)

このように子供たちは次から次とあいうえおのうたを変形させていった。

この活動では子供たちが自由に言葉を並び替えをして、その中に規則性をもち楽しみながら語彙を豊かにしていった。まさに、「遊び」の定義に述べられていた通りその要素が含まれ「学び」と結びついている。

②実践はA社の教科書であったが、この活動の後、サブ教材としてまど・みちおの「あいうえおのうた」を提示し、クラス全員でクラスの歌を作った。

『3ぶ あいうえおのうた』

あかるい あいさつ あいうえお  
かめさん かわいい かきくけこ  
さわやか さんぶは さしすせそ  
たのしく たんけん たちつてと  
なかよし なかまは なにぬねの  
はきはき はっきり はひふへほ  
まいにち まじめに まみむむも  
やさしく やんちゃな やいゆえよ  
らんらん らくちん らりるれろ  
わくわく わいわい わいうえを  
あかさたな (ほれ) はまやらわ  
んんんん はい おしまい

この『3ぶ あいうえおのうた』を含め一連の活動は、入門期の子供たちの五十音指導としてだけでなく、言葉遊びとして「あいうえおのつくもの集め」などのように活動を広げ、語彙を豊かにすることにもつなげることができた。

「かぞえうた」も入門期における大切な指導である。五十音指導と同時にどの教科書にも教材として取り上げられている。これの教材もただ唱え方を暗唱するより歌やゲームを取り入れることで子供たちは喜んで唱えるようになる。実践で活用したのは「いっぽんでもにんじん」(前田利博作詞 佐瀬寿一作曲)であり、楽しく歌いながら、絵本も紹介しながら学びを楽しんで

いる。豆腐「1丁」イカ「一杯」など使ったことのない数え方に興味をもったり、人の「名」<sup>メイ</sup>「人」<sup>ニン</sup>の呼び方の違いに疑問をもったり、数えるものを変えるといろいろなものの数え方の学びになり言葉への関心が深まった。

さらに「回文」は入門期としては難しいが、やはり「回文 21 面相」（ビーンズ豆田作詞 鈴木由花作曲）を、取り上げて言葉と文字を結びつけリズムよく歌うことで理解を深めている。

その他子供たちが好んで取り組んでいた「言葉遊び」には次のようなものがあった。

「言葉遊び自己紹介」－「そりまちきょうこ」  
 『そうそう今から自己紹介 じっぱな紹介できないけれど まあまあきいてくださいね ちよっとおちよちよいのあわてんぼう きょうからみんなの仲間入り こんな私をよろしくね。』のように作ることを示す。

この自己紹介は大学生でも抵抗なく取り組める。少し高度ではあるが関係づくりにも役立つ言葉遊びである。

「言葉あつめ」－五十音から一字選び（「あ」のつく言葉集め一雨、朝、赤、…）競争をしたり、「言葉見つけ」では自分の名前の中に隠れているいろいろなものを見つけその数を競ったりして楽しんでいる。どちらも授業のウームアップとして子供たちは大好きな活動である。

「変身言葉」－1年生の教科書では「まと」の上に「と」をふやし「とまと」のような1字増やして別のものに変えたり「いかだ」「すいか」「いるか」と1字ずつ変えて別のものにしたる例がある。濁点をつけて別のものに変える（「かき」「かぎ」「いと」「いど」）などは語彙の指導にもつなげている。

さらに「ぼうしのなかにはなにがいる」「いわしのなかにはなにがいる」のようななぞかけ風の言葉遊びも見られる。

## 【実践例 2】 単元として構成する言葉遊び

2019 筑波大学附属小学校 4 部 1 年（1 年 4 組）

### 単元名

「ことばあそびうたをつくろう」

東京書籍 あたらしいこくご 1 年下巻

### 単元の目標

- ・身の回りのものから様々な言葉を集めて言葉遊び歌を作り、互いの作品を読んで感想を伝えあうことができる。

### 単元の評価規準

【知・技】(1) オ

【思・判・表】B (1) ア B (1) オ

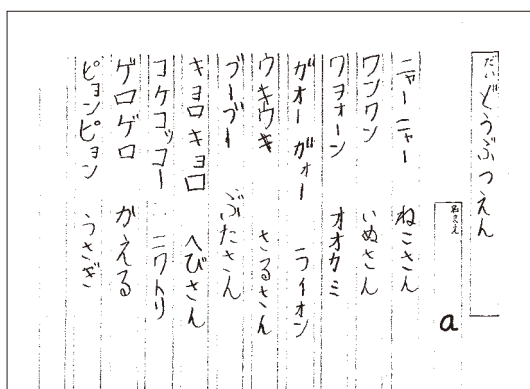
【主】学習経験を生かし積極的に必要な事柄を集めたり確かめたりして、言葉遊び歌を作ろうとしている。

### 主な学習活動

- 1 詩「たべもの」を音読し単元の学習課題をつかむ。
- 2 身の回りのいろいろなものの音や様子を思い浮かべて、擬声語・擬態語で表してみる。
- 3 自分の興味・関心のある題材を選び「ことばあそびうた」を作る。
- 4 交流して互いのよさを味わう。

### 作品例

子供たちは教科書で例示されている「たべもの」「のりもの」「どうぶつ」「がっき」を取り上げて「ようす」や「音」を表す言葉で作品作りをした。

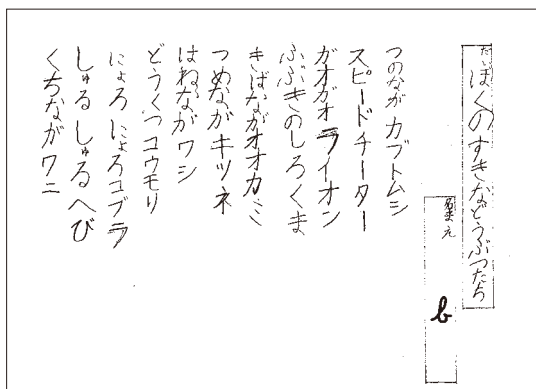


a さん「どうぶつえん」

自分が知っている身近な動物たちを思い出しながら「どうぶつえん」に見立てて作っている。子供らしい素直な歌になっている。

なぜ「さん」がつく動物とつかない動物があ

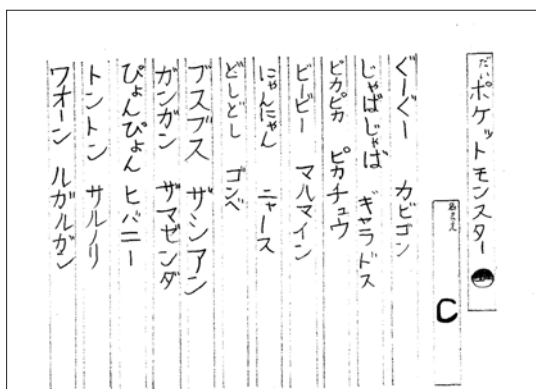
るのかと尋ねると「声に出して歌った時に、ねこやいぬだと合わないから」という答えが返ってきた。実際声に出して歌うとリズムができ、自然に文字と音の数がそろった。



bさん「ぼくのすきなどうぶつたち」

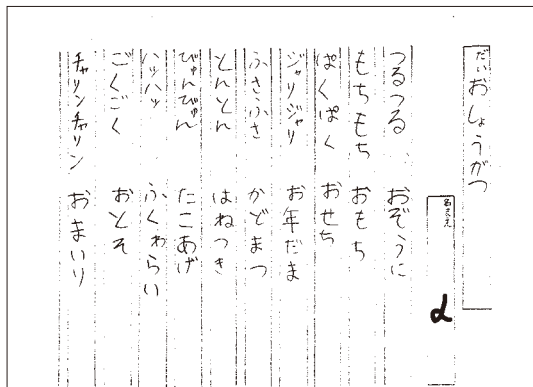
題の通り、動物が好きで、ほかの子供たちが知らない動物の名前や特徴をよく知っている。この作品には、その名前や様子を表す言葉が巧みに表現されている。

この作品に触発されて図書室では図鑑を借りる子供が増えた。



cさん「ポケットモンスター」

いつもゆっくりしているいて学習場面でもなかなかエンジンのかかるタイミングが難しいcさん。そんなcさんが素早く書き始め、あっという間に書き上げた作品。キャラクターを取り上げることの可否は別として、cさんにとっては普段発揮されないよさが出るテーマであった。



dさん「おしょうがつ」

お正月をテーマにしているdさんの作品のように、体験（キャンプ、スキー等）をテーマとして言葉遊びを広げた子供もいる。

特に、この作品の「かどまつ」「ふくわらい」「おとそ」などはクラス全体で日本の伝統文化の継承として話題にすることができた。

子供たちの興味・関心が広がった「言葉遊び歌」、そのすべてを紹介できないが題だけ挙げると次のようなものがあった。

- ・すきなスイーツ、すきなのみもの、すきなさかな、すきなとり、すきなスポーツ、ヘンゼルとグテートル、おみせ、プール、おまつり等

## 5 言語文化としての言葉遊び

言葉の指導について、田近洵一氏は著書「たのしいことばの学習」の序文で「言語指導の中心が言語知識の習得にあるとは言え、それを支えるのは、言語に対する意識や関心である。言語の使い方に目をつけたり、それを研究したりしようとするのが、言語知識とその習慣を支えているのである。「ことばっておもしろいな」と思うような体験をさせてやりたいものである。」と述べている。さらに、低学年における言葉の指導については「低学年の言語指導では、ことばそのものに関心を持たせることに重点を置きたい。明確に発音するとか、語彙の量を増やすとか、(中略)様々な内容が考えられるが、大事なことは、その完全な理解や習熟ではなく、

発音のしかた、語の意味、語と語との結びつきなどの観点から、ことばそのものに目を向けるようにさせることである。そして、ことばについて勉強することのおもしろさを知らせることである。ことばに目を向け、そのおもしろさに目をひらくこと、そして言葉を勉強することのおもしろさを経験させること、それがやがて言語の体系的な学習の土台となるのである。」と述べている。

言葉遊びは子供たちにとって楽しく学ぶことができ、言葉の力がつく素材であるといえる。そして、遊びの要素である様々な事柄が言葉遊びにも内在し、生きて働く言葉の学びは、古くから言語文化を創ってきた。

私が実践を通して得た、国語科で育成したい学力(学習の目指すところ)は前述した通り、『感性・価値の認識の形成と言語による人間関係づくり(生きる力)』である。それを支えるのが「言語文化・言語生活の創造能力」であれば、国語科の学習で行われる「言葉遊び」は言語文化の創造と継承に深く関係する重要な言語活動といえよう。

本稿では「遊び」と「面白さ」についての追究や、伝統的な言語文化への考察等多々課題がある。今後さらに、小学校における入門期の指導と幼児教育との関連においても「幼児教育における言葉遊び」の研究を通して深めていくことが必要である。

## 6 おわりに

先日、学生の会話の中に「エモい」という言葉を聞いた。以前にもこの言葉を聞きつけ、いったいどんな意味なのか調べた。「(主に若者言葉で)心に響く。感動的である」とある。(三省堂「大辞林」)感情という意味の英語「エモーション」(emotion)が語源とされるという説明で納得できた。この手の類の話はたくさんある。SNSの普及で個人が簡単に言葉を作り発信できるようになった。また、いつの時代も若者が若

者同士で通じる言葉を使い共感を高めてきている。しかし、それは必ずしも語彙を豊かにし、心を育む言葉の力であるかという疑問である。

本学の学生は卒業後、教育者、保育者として子供たちの前に立つ。その意味で「子供たちの語彙力を問う前に大人である自分たちの語彙力、言葉の豊かさについて考える必要があると感じている。

## 〈引用文献・参考文献〉

- ・文部科学省「小学校学習指導要領 総則」(2019.2)
- ・文部科学省「中央教育審議会答申」補足資料(2017.1.20)
- ・文部科学省「中央教育審議会初等中等教育分科会教育課程部会言語能力の向上に関する特別チーム」配付資料(2016.1.8)
- ・ヨハン・ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」(里見元一郎訳)(講談社学術文庫2018.3.9)
- ・ロジェ・カイヨワ「遊びと人間」(多田道太郎・塚崎幹夫訳)(講談社学術文庫1990.4.10)
- ・ピーター・グレイ「遊びは学びに欠かせないわけ」(ピーター・グレイ著吉田新一郎訳)(築地書館2018)
- ・田近洵一、ことばと教育の会編「たのしいことばの学習」(教育出版1987.9.3)
- ・田近洵一、ことばと教育の会編「国語教室宣言」(国土者1995.12.20)
- ・田近洵一、宮腰賢、ことばと教育の会編「子どもたちのことば探検」(教育出版1990.3.6)
- ・藤田慶三編著「ことば遊びで語彙を豊かにする」(東洋館出版社2007.2.17)
- ・教科用図書(東京書籍)  
あたらしいこくご 一上  
あたらしいこくご 一下  
新しい国語 二上  
新しい国語 二下
- ・教科用図書(教育出版)  
ひろがることば しょうがくこくご 一上

ひろがることば しょうがくこくご 一下

ひろがることば 小学国語 二上

ひろがることば 小学国語 二下

- ・教科用図書（光村図書）
  - こくご一上 かざぐるま
  - こくご一下 ともだち
  - こくご二上 たんぽぽ
  - こくご二下 赤とんぼ
- ・反町京子「学びの価値を実感する言語活動の充実」（千葉敬愛短期大学研究紀要第40号 2018.3）
- ・長野ヒデ子構成・絵「1ぼんでもにんじん」（2017 のら書店）
- ・工藤直子監修「ことば遊びチャレンジ20」（2004 光村教育図書）