

三密を避けても 親密になれる表現ゲーム紹介②



令和2年6月

はじめに

ようやく、授業が再開され、明るい子どもたちの声が学校に戻ってきました。分散しての登校を経て、徐々に学級集団として活動する姿が見られるようになりました。子どもたちが、共に活動できるようになったことで、集団の中で互いに学びを積み上げていける機会が増えてきました。しかし、現状は、まだまだ予断が許されず、互いの距離や活動に多くの配慮を要する状況であることに変わりはありません。今、私たちが直面する課題の一つに、ふれあうことやよりそうことを避けつつ、豊かな関わりあいの場面を子どもたちとつくっていくという二律背反するともいえる難題があります。

これまで児童文化研究会では、子どもの表現のスキルや集団の人間関係によって段階をおってゲームを進めていくことを提案してきました。その段階はリラックス→コミュニケーション→クリエイティブと大きく三つに分類しています。5月に送らせていただいた「三密を避けても親密になれる表現ゲーム紹介①」ではリラックスゲームを中心に、互いに接触しなくてもつながりあい、関わりあえるようなゲームを紹介させていただきました。今回は、コミュニケーションを深められるとともに、創造的な表現活動をおこなうゲームを紹介します。今年度が、特殊な状況下での指導要領の実施であることを鑑みると、これらの表現ゲームに取り組んでいくことで、子どもたちは、互いの距離に配慮しつつ、協働的な活動の経験をもつことができ、主体的・対話的で深い学びにつながる一歩を踏み出していけると考えています。

今日の非接触が求められる場面を、制限されただけの窮屈な時間としてだけ捉えるのではなく、工夫次第でコミュニケーションを重ね、創造的な活動の時間となるように発想を変えていけるよう、以前に、送らせていただいた「三密を避けても親密になれる表現ゲーム紹介①」と併用し、活用していただけると幸いです。

1. ねらい

- 緊張した心と身体をほぐす
- ◎学校で、友だちと活動することは楽しいと感じる
- スムーズに学習へ移行できる雰囲気を作る

2. 表現活動の3つの段階について

- ①リラックス（心も身体もほぐして、安心して自由に表現するための活動）
- ②コミュニケーション（人間関係をつくるための活動）
- ③クリエイティブ（共に創り上げ、信頼関係を構築する活動）

今回は、友だちと楽しく活動できるゲームを中心にお伝えいたします。

表現ゲームを行うことでねらいを達成するための3つのポイント

1. **静から動へ**—表現活動を行う際、いきなり大きな動きの活動を始めるより、その場でできる動きの少ないものから始めるとうまくいきやすい。

例) 動いてみる→動いている自分を意識する→少人数で見あう→グループで見あう→友達と協力して表現→一人でも表現

※表現を人に見せるのは子どもにとって勇気がいることです。

2. **子どもの意思を大切に**—無理強いはいしない、体調が悪い時や気持ちに乗らないときは、子どもの意思で見学することも認める。

3. **認め合う雰囲気づくり**—「〇〇さんの表情よかったよね～ねえ、みんな。」
はじめは指導者がよさを見つけて、認め合いの一歩にしていく。

①あたまのたいそう ねらい：相手の話をよく聴き、言葉と動作を一致させる。

*リーダーの話の中に「上」「下」「右」「左」の言葉が出てきます。子ども達はその話を聞いて、「上」なら首を「上へ」、「下」なら「下へ」、「右」なら「右へ」「左」なら「左へ」ふります。

*リーダーは、「上・下・右・左」の言葉が入った話を用意します。

T：これから「あたまのたいそう」ゲームをします。これから、話をします。文章の中に「上・下・右・左」の言葉が出てきたら、その言葉に合わせてその方向に首をふりましょう。では、始めます。

話の例)

上田さんと下田さんが休みを利用して、上野にやってきた。
上野の駅前には、左からも右からも人がたくさん歩いてきます。
 おまけに、地下には地下鉄、上には飛行機、
 デパートでは、エレベーターが上がったり、下がったりしています。
 田舎へのお土産を買おうと、右を見たり、左を見たりキョロキョロしているうちに
 屋上に出ていました。

C：(リーダーの言葉に反応して首を上下左右に首をふる。)

【バリエーション】

- 同じ文章でスピードをあげてみる。
- 「上下」「左右」を逆にする。
- 首だけでなく体を向ける。
- 紅白旗上げのように「右向いて・・・左向かないで下を向く」など変化をつける。

目線ビーム ねらい：目を合わせ、相手との心理的距離を考える。

- *前に出てきた代表者が、クラスのなるべくたくさんの人と目を合わせるゲームです。
- *代表者は前に出てきて、教室の一人一人に、約2秒間ずつ目を合わせます。
- *制限時間を2分間にするなど時間を設定します。2分経ってから、代表者と目があったと思う人は挙手してもらいます。
- *目があった人が多い人が勝ちです。
- *最初に、ペアや班で目を合わせる練習をして、感覚をつかむとよいです。

T：これから「目線ビーム」をします。前に代表の人が立ちます。2分間にできるだけ多くの人に目線ビームを送ります。目線ビームが送られたと思った人は、後で手を挙げて教えてください。では、始めます。

C1：(C2・C3・C4・・・に目線ビームを送る)

T：2分たちました。終了です。代表者と目があったと思う人は手を挙げてください。

【バリエーション】

- ・目線ビームを送られたら、座る・立つ・後ろを向くなど動きを工夫しても楽しい。

出典：「1分・3分・5分でできる学級あそび 102」喜楽研

③拍手まわし ねらい：相手に伝わるように意識したり、相手が伝えたいことに集中したりする。

- *輪になって、誰かに1回拍手を送り、受け取った人は別の人にまた送っていくゲームです。
- *隣の人に拍手を送ります。輪になって立ち、1人が隣の人に向かって拍手を送り、その人はまた隣の人に送ります。一周したら、逆回しもやってみる。

【バリエーション】

- ・回数を増やしたり、たたく場所(肩・ひざなど)を変えたりする。
- ・慣れてきたら、隣でない人にもおくってみる。スピードをあげることより、相手に正確に送るよう意識するよう声かけをする。

④ジャンケン フリッジ ねらい：簡単なルールを守る。

*ジャンケンで負けるたびに足を開いていき、体制が崩れたら負けとなるゲームです。

T：(教師は前に立ち、子どもは前を向いて足を閉じて立ちます)
これからジャンケンをします。負けたらその度に足を開いていきます。
足の開き方は、

- 1回目はつま先を開く。
- 2回目はかかとを開くというように開く。
- その後は、つま先とかかたとを交互に開いていく。

T：それでは、始めます。ジャンケン ポン。
(これを繰り返して、手をついたりしりもちをついたりと態勢が崩れたら負けで、残った子どもが勝ち)

※ゲームの前に、足の開き方を説明しながら実際にやってみて、自分がどれくらい足を開くことができるかを確認する。

【バリエーション】

- 二人組やグループ対抗でも可能。(3密を考えた間隔)
- 設定を考えて行うのも盛り上がる。

例えば、

あなたは崖と崖に足をかけています。地震で崖が開いていきます。さあ大変！ など

参考文献：ゲーム大全集（成美堂出版）

日本レクリエーション協会「レクぼ」(<https://www.recreation.jp/asobi/article/13/728>)



⑤もしかめリラックス

ねらい：リズムに合わせて動く。

- * 「もしもしかめよ かめさんよ」のリズムに合わせ、決められた肩のたたき方をします。終わったら手を挙げ知らせます。
- * 始めは、みんなで一緒に音楽（CD など）に合わせてながら肩のたたきを行ってからするとわかりやすいです。

T：これから、「もしかめリラックス」をします。

肩のたたき方は、次のようにします。

- ①右手げんこつで左肩を8回たたく。
- ②左手げんこつで右肩を8回たたく。
- ③同じように、右で4回、左で4回
- ④同じように、右で2回、左で2回
- ⑤同じように、右で1回、左で1回
- ⑥拍手を1回（ポン！）
- ⑦終了の合図は、手を挙げる。

T：それでは、始めます。せ～の。

「もしもしかめよ かめさんよ～ ・ ・ ・ ・ ・」

C：（音楽に合わせてながら、肩たたきをする）

【バリエーション】

- 終了の合図を「席を立つ」などに工夫して。
- ペアやグループで競争したりできる。
- 慣れてきたら、音楽なしでスピードを競い合うこともできる。
- 音楽や肩のたたき方を変えて、オリジナルにしていくのも楽しい。

参考文献：ゲーム大全集（成美堂出版）

⑥伝「形」ゲーム

ねらい：相手に伝わるように意識する。相手が伝えたいことに集中する。

- *伝言ゲームと同じやり方で、言葉のかわりに形を伝えます。
- *一筆でかける「形」を、あらかじめ画用紙などに描いておきます。☆や♡など簡単なものから、あまり知られていない形にしていくといいです。
- *列になり、各列の1番後ろの子だけにあらかじめ考えておいた形を見せ、空がきして覚えるようにします。後ろの子は、前に並んでいる子に、形を指で空がきして伝えます。空がきするときは、同じ方をむき、隣に立ちながら一緒にやるといいです。何度やって見せてもいいです。ほかの子は振り向いたりしないように話します。先頭の子は、用意された画用紙に、伝わってきた形を描き、最初の形と合っているかどうか比べます。

T：これから、「伝『形』」をします。列の1番後ろの人に見せた形を前に伝えていくゲームです。
 最後の方は、どんな形が伝わったか、画用紙にかいてもらいます。正しく、伝えられるよう集中して見てください。言葉で話してはいけません。(カードにかいた形を列の先頭に知らせます)
 それでは、用意スタート。

C先頭：(カードを見て形を覚える。次の人に空がきして伝える)

C2:.....(空がきして伝える)

- ・
- ・
- ・

C最後：(伝わった形をかく) 合っていた。やったあ～！

【バリエーション】

- ・スピードを競い合ったり、何秒以内と時間を決めたりしてもよい。



⑦エアボールキャッチボール

ねらい：相手を意識し、イメージを伝えたり、受け止めたりする。

*ボールがあるつもりで、それを投げたり、キャッチしたりする。

T：これから「エアキャッチボール」をします。見えない空気のボールをこれから先生が投げるのでキャッチしてください（手で丸く、あたかもボールがあるようにもつように見せる）

C1さん、ボールを投げるからキャッチしてね。いくよ～（投げる）。

C1：あっ。（見えないエアボールをキャッチする）

T：上手。そのボールを先生に投げ返して。

C1：いくよ。（エアボールを投げる）

T：おっ、速いボールだね。（エアボールをキャッチする）

つぎはC2さん、キャッチしてね。いくよ。（エアボールを投げる）

C2：おととと。（見えないエアボールをキャッチする）

T：ナイスキャッチ。今度は、まわりの友達のだれかに投げてね。投げられた人はちゃんとキャッチしてくださいね。

【バリエーション】

- エアボールの見立てを大きさ・重さ・形など変化をさせる。そうすると、投げ方やキャッチの仕方により想像を膨らませていくことができる。動きにバリエーションが増えていく。

⑧しりとりジェスチャー

ねらい：相手が言った動きを即興で表現する。

- *4～5人組でしりとりをします。しりとりは、言葉を発せず、ジェスチャー（動き）で表します。それを見て、何を表しているか考え、次に次にリレーしていく表現ゲームです。
- *始めの言葉は、あらかじめ決めておき、カードなどに書いて用意しておく、ゲームのスタートがスムーズになります。
- *「誰かがやりたくない動き（例えば、「トイレ」など）はしないように約束しましょう。

T：4、5人1チームで輪になって（距離をとって）座ってください。

ジェスチャーをする順番を決めて、はじめの人からスタートして、一周したらジェスチャーがしりとりとなってつながっていたか、答え合わせをしてください。
それでは、スタートです。

C1（1人目）：（ジェスチャーをします。例、「ぞう」の動き）

C2（2人目）：えー、あんなるほど（ジェスチャーをします。例、「うちわ」の動き）

C3（3人目）：あー、あーそれね（ジェスチャーをします。例、「わに」の動き）

C4（4人目）：なに？これでいいのかな（ジェスチャーをします。例、「にわとり」の動き）

C5（5人目）：え？なんなの（ジェスチャーをします。例、「リコーダー」の動き）

C1（1人目）：答え合わせしよう！せーの

全員：（5人で順番にジェスチャーをしながら）ぞう、うちわ、わに、にわとり、リコーダー！やったー！

- *間違っても責めずに、笑いあえる雰囲気を目指しましょう。即興でできたら◎！何度もやると、慣れていきます。
- *演劇的活動に入る前の体のストレッチとしてよく行います。

【バリエーション】

- 人数を変えたり、グループ対抗にしたりする。
- 1チームずつみんなの前でやってもらい、クラス全員で当てるのも盛り上がる。
- 間違ふことに抵抗がある場合には、カードにジェスチャーしやすい言葉を書き、それを見てから表現することでも楽しめる。 例えは・・・

ぞう → うちわ → わに → にわとり → リコーダ



⑨何やってんの？

ねらい：相手が言った動きを即興で表現する。

- *相手が言った動きを即興で表現し、「何やってんの？」と相手が尋ねます。尋ねられたら、応えますが、その動きとは違う動きを表現しながら応えます。動きの表現→「なにやってんの？」と、尋ねる→応えながら、違う動きの表現をする→「なにやってんの？」と、尋ねる→応えながら、違う動きの表現をする→・・・と、交互に表現ゲームです。
- *みんなが経験、体験したことのある動きなど、テーマを決めてから始めると抵抗感が少ないです。（例：「スポーツ」「学校生活」「学校行事」など）
- *あらかじめ誰かがやりたくない動きは禁止しておくほうがいいです。（例：「トイレ」など）
- *担任と子どもとで、モデリングをしながら説明するとわかりやすいです。

T：二人組を作って先攻・後攻をきめてください。先攻は、はじめに身体で何かをしている動き（例えば、サッカー）を表現します。それを見て、後攻は「何やってんの？」と尋ねます。先攻は、「（サッカーの動きをしながら）野球やってんの」と応えます。次に後攻は野球の動きをします。相手に「何やってんの？」と尋ねられたら、自分の表現している動きとは違う動きを答えてください。これを交互にやります。それでは、やってみましょう。

- C1（先攻）：（例：サッカーの動きを表現します）
- C2（後攻）：何やってんの？
- C1（先攻）：（サッカーの動きをしながら）野球やってんの。
- C2（後攻）：（野球の動きを表現します）
- C1（先攻）：何やってんの？
- C2（後攻）：（野球の動きをしながら）すもうやってんの。

- *止まったら、攻守交替です。この繰り返し。
- *勝ち負けではないので、二人でいつまでも続けられたら表現力が素晴らしいペア。褒めましょう。
- *演劇活動をする前の体のストレッチとしてもよく使われる。