

カバゴン式 漢字習得法

阿部 進

1. カバゴン式漢字習得法について

小学生で習う漢字1006文字について、放課後活動での「カバゴン式漢字習得法」は、テーマを11分類にし、音読み、訓読みの順で習得し、漢字の成り立ちを知った上で、意味や熟語を学んでいくという流れを基本とします。また、学習にあたっては、子どもの学びたいという自主性を促すことも大事にしています。

(1) 学校では音・訓同時には教えない

訓読みで「耳(みみ)」は、小学校1年生で習いますが、音読みの「耳(じ)」は中学校1年生で「読み替える字」として学びます。日常生活で子どもが「耳鼻科」を「みみはなか」と読んだら「じびか」と読むんだと教えるでしょう。放課後活動では親の立場で教える漢字読み法です。書くこと(書き順)や意味、使い方などは学校で先生がキチンと正しく教えてくれているはずですから、そこには踏み込まない。あくまでも音読み・訓読みだけにする、学校の邪魔はしない、ということが原則です。

(2) 字の成り立ちを教える

これも学校ではあまりやっていません。特徴のある字を取り上げて子どもに提示する。「☺」これが上、それならこれ「☹」は？と聞けば、ほとんどの子どもが下と答えます。「名」という字は、夕方暗くなったら声をだして呼びましょう、ということからできた、と知れば、自分で他にも漢字の成り立ちを知ろう、探そう、という気になります。

(3) 声を出してリズムで読む

三字まとめて読むとテンポとリズムが出て覚えやすい。これは私の発見です。音読み(テンポ)は、タテ、タテ、タテ、1、2、3の中国風の読み方。訓読みは優しく横揺れのリズムで一(ひい)、二(ふう)、三(みい)…といった感じになります。

こうして国語のプログラムを放課後活動のなかで実際にやってみて、私の放課後活動の教室では小学6年生までの全漢字(1006字)を小学2年生が何人もマスターし、「小学校漢字音・訓読みはかせ」になっています。

陰山式 → 全漢字音読 → 全漢字フリート → 総熟語プリント
徹底反復

くもん式 → → 書きやすい字から → 読みを先にする →
形にてる/意味のつながりのあるもの → 反復練習

カバゴン式 → テーマ別11分類
21字毎音読 → 全漢字一字読み → 完了
続いて21字毎訓読み → 完了 →
なりたちを知る → 意味・熟語を知る

2. カバゴン式 11 分類について

カバゴン式漢字習得法では、まず各学年で習う漢字を11の分類に分けます。数、線、顔、手、足、全身、生活、道具、動物、植物、自然と、漢字をそれぞれ11の仲間にグループ分けしていきます。

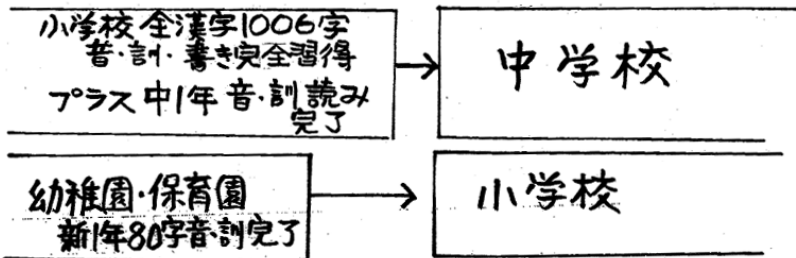
カバゴン式

藤堂明保「漢字なりたち事典」より

— 漢字の仲間をとりまとめておぼえる — 11分類
(数・線・顔・手・足・全身・生活・道具・動物・植物・自然)

(例) 4年生 (200字)

3年生三学期末	春休み	4年生		5年音訓完了
4年新出漢字全音読み訓読み完了		音訓読み確認を済	授業展開 字の成り立ち・意味・熟語を知る	



3. 学習する意欲、自発性を高める工夫

21字ごとに「検定」を行います。検定に合格すれば、次の検定に進める形で、子どもがそれぞれ自分のペースで挑戦できるようにしておきます。また、音訓読みの練習する場を放課後活動の中で設け、一斉に学習する機会も設けます。それとともに、各自で随時自学習ができるよう、検定の出題範囲として作成した漢字プリントは持ち帰らせます。

児童の自発性を引き出す < 漢字、ておもしろい >

九月新学期 全 4 時 間			
200字 音読み完了	200字 訓読み完了	なりたちを知る ヒントを教わる 11分類	正常授業に入る
2時間	1時間	1時間	

随時各自学習

検定を受ける (21字毎)

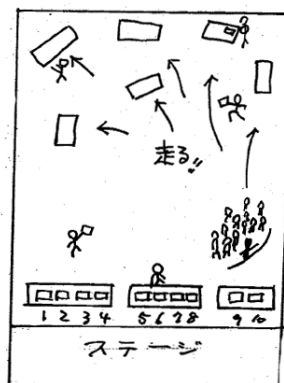
3週間以内

放課後

上級生5、6年生
が助手をつとめて
代りに認定
してもよい

6	①
7	②
8	3
9	4
10	5

< 音訓読み練習場 >



① 枚目をもらい
見ながら

説明を受ける
練習をする

② 行け!! で自分の
好きなテーブルに行き
音読みする
音読み完了

③ テーブル上に
ある
2枚目、3枚目
を次々にクリア

④ やめ!!

教師

全員で 1~10枚していき
まで音読みする

⑤ プリントを
持ち帰る

4. 音読み手順

① カタカナを読む

カ	シ	ク	ミ	ク	シ	ソ
キ	キ	コ	シ	ク	ク	キ
ジ	キ	シ	シ	マ		ク

1. 2. 3のテンポで区切りよくクテ、タテ、クテ、ソツ、キョウ、ハク、ショウ、クン、ナシ、カク、シ、セツ
……… 流れ(リズム)をカむ

② 漢字(左手) に持ち ソツ・キョウ、ハクと2回
カタカナ(右手) カタカナを音読する
3回目を卒、協、博へ
目を移しながら読む
2回続ける

③ 順次ずらせていく。

④ カタカナをはずし
漢字だけを読む
読めないところは飛ばして先に
行く。

⑤ 読めなかった字を拾い読みする

⑥ 完全読めたら 2・3・4枚目と進めていく。

5. 訓読み手順

① ひらがなを読む

な	し	な	し	な	し	な
卒	協	博				
はぶく	なし					
おぼえる	ためす	とく				
たみ	なし	なし				
おののり	つげる	まわる				

一、二、三の感いでゆったりとした
横ゆれの感じのテンポ

なし → 当てはまる和のコバがない

以下 音読みと同じ手順でいく。


漢字の成り立ちを知る

意味と形の関係を知る

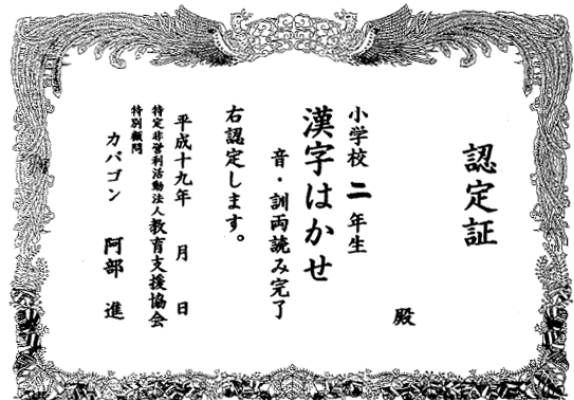
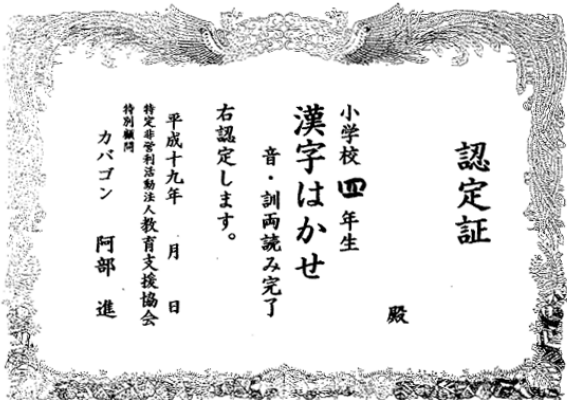
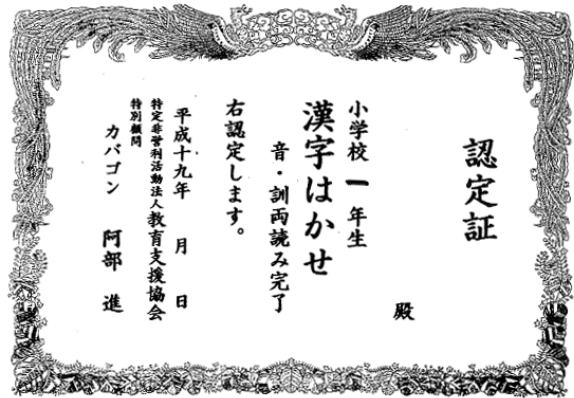
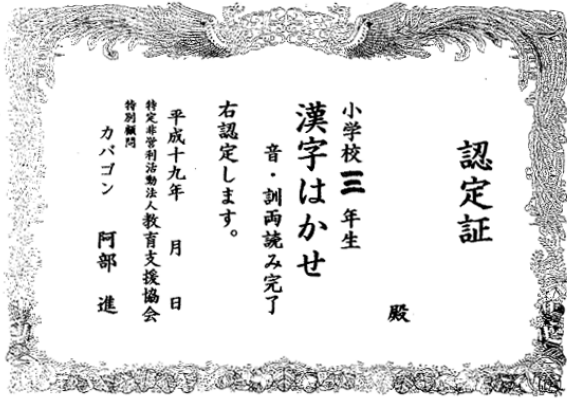
漢字は「つくり」を真にしてそれに「へん」をそえて作られたもの

自然に漢字の仲間をとりまどめて覚えられる

そこには おどろきがある。

民  目に針を刺す
民衆を盲目にする、意

資料： 検定実施の際の認定書



資料：漢字学習プリント作成例

[配布用]

1-1

名音	入小	十百千	一 二 三
手力	目見		四 五 六
正出足	耳口右	上中下	七 八 九



1-2

犬虫貝	白赤青	学字	大天王
生花草	文	田男町	立人休
竹早木	車左	円糸玉	先女子

1-3

	金	空	本
	月	雨	村
		気	林
		水	森
		火	校
		山	年
		川	日
		土	月
		石	夕

資料：手作り漢字学習プリントを使った指導例

な おと	名 音	めい おん	は い おん ず い ん	入 小	に し やう	ど う	十 百 千	じ ゅう ひ ゃく せん	ひ ふ み	一 二 三	いち に さん
て ちから	手 力	し りき	め み こ	目 見	もく けん				よ い む	四 五 六	し ご ろく
ただし で あし	正 出 足	せい しゅつ そく	み み くち み	耳 口 右	じ こう う	う え なか した	上 中 下	じ やう ちゅう げ	な や こ	七 八 九	しち はち く

漢字の成り立ちの説明

ぜん しん	6	人	か ね	金	きん	そ う	空	く う	も と	本	ほん
せい かつ	7	倉	か ず	夕	い	あ め	雨	う き	む ら	村	そん
どう ぐ	8	瓶	てん せん	目	2	み ず	気	す い	も り	林	りん
どう ぶつ	9	牛	か お	目	3	み や	水	か さん	し ん	森	しん
しよく ぶつ	10	葉	て	手	4	か わ	火	さん	こ う	校	こう
し せん	11	山	あ し	手	5	つち	山	せん	に ち	年	ねん
						いし	川	ひ	に つ	日	にち
							土	ど	つ き	月	げつ
							石	せき	ゆ う	夕	せき

いぬ むし かい	犬 虫 貝	けん ちゅう い	しろ あか あお	白 赤 青	ま な あ お	ま な あ お	学 字	がく じ	お お お お	大 天 王	だい てん おう
う ま は な く さ	生 花 草	せい か そう	ふ み	文	た お と こ	た お と こ	田 男 町	でん だん ちやう	た お お お	立 人 休	りつ じん きゅう
たけ はやし き	竹 早 木	ちやく そう もく	くる ま ひだり	車 左	ま ま い と	ま ま い と	円 糸 玉	えん し ぎよく	さ き お んな こ	先 女 子	せん じよ し

表現してみよう！

がったい！マンパワー

花輪 充

活動の概要

オリジナルストーリー「がったい！マンパワー炸裂！」をベースとして、イメージを働かせ、思い切り体を動かしながら、たくさんの仲間や大人と触れ合って遊びましょう。

ねらい

- ・ 日頃出合いの少ない異年齢の仲間や大人(リーダー)たちと触れ合うことで、自己発揮の機会が広がり、放課後のひとときを快適に過ごせるようになってくれれば幸いです。
- ・ 心と体を積極的に交流させることで、些細な葛藤に揺るがない心の育ちを支援します。
- ・ 想像力を発揮し、それを何らかの方法と手段で具体化することで、創造的な思考力と行動力の礎を育てます。

展開内容

フロアを広く使いリーダーや仲間と一緒に遊べます。

導入

リーダー： トントントン！

子ども： 何の音？

リーダー： 壁にタッチする音！

(子どもたちは、壁にタッチするでしょう。)

リーダー： トントントン！

子ども： 何の音？

リーダー： 窓にタッチする音！

リーダー： オッケー。次いくわよ。トントントン！

子ども： 何の音？

リーダー： ○○さんにタッチする音！

(サブリーダーを対象として)

リーダー： 次は何にしようかな・・・？

そうだ・・・トントントン！

子ども： 何の音？

リーダー： 友だちにタッチする音！

推奨年齢：

幼児から小学校低学年ぐらい

環境設定：

広い教室、あるいは体育館。状況に応じてリーダー用のマイク。

▶指導のポイント

:出題について

リーダーは、分かりやすく、

わだかまりの少ないものを順に出題をします。

:経過1

子どもたちの行動はだんだんとダイナミックになってくるでしょう。

リーダー： もう一度いくわよ。トントントン！

子ども： 何の音？

リーダー： 違う友だちと合体する音！

展開

リーダー： これぞ、“がったいマン”なのであります。

“がったいマン”とは、スーパーキッズたちと合体することで、未知なるパワーを発揮する正義と平和の使者とっていいでしょう。ここで、そのパワーの秘密を紹介しましょう。

がったいマンパワー その1

合体でモンスターロボに変身。これは、合体することで、驚くべきパワーを備えた超人に変身することを意味します。

その姿形は、キッズたちの思いのまま。合体の相手によって、その姿形は大いなる変貌を遂げていくわけです。

がったいマンパワー その2

合体で無敵のバリアメーカーキング！多くの“がったいマン”が合体することで、何をも破ることの出来ない最強の壁が出来上がるのです。

がったいマンパワー その3

合体でパワープレス！スーパーキッズが合体し、力を合わせて未知なる敵に挑みます。その様子は、まるで大津波のようであり、動く山脈のようでもあります。

それでは、皆でこの三つのパワーを経験してみましょう。

トントントン！

子ども： 何の音？

リーダー： がったいマンパワーその1。

合体でモンスターロボにへーんしん！

リーダー： よろしい。

リーダー： 今度は…。トントントン！

子ども： 何の音？

リーダー： がったいマンパワーその2。合体で無敵のバリアにへーんしん！

リーダー： なかなかよろしい。

リーダー： そして…。トントントン！

▶指導のポイント

:経過2

子どもたちは、身近な友だちにタッチしたり手を繋いだりするでしょう。

:経過3

子どもたちの興が載ってきたのなら何度でもやってみましょう。リーダーの提案がわだかまりを消し、知らぬ間に子どもたちのコミュニケーションスキルの向上に繋がっているかもしれません。

▶指導のポイント

:「よろしい」の声がけ

リーダーは子どもたちの雑多な表現をまるごと受止めてあげることが大切です。

子ども： 何の音？

リーダー： パワーその3。合体でパワープレス！

リーダー： たいへんよろしい。

発展

そこにサブリーダーたちが演じる超獣デンジャラスが出現します。

リーダー： 大変です！

超獣デンジャラスが現れました。

サブリーダー： ウォー！！ウォー！！

子どもたちは、戸惑いながらも個々のイメージを融合させながら、積極的に動き回ることでしょう。

リーダー： スーパーキッズに告ぐ！ただちにモンスターロボに変身し、超獣デンジャラスを撃退せよ！

リーダー： 何ということでしょうか。デンジャラスが向かった先は、〇〇〇でした。

スーパーキッズに告ぐ！

無敵のバリアに変身し、超獣デンジャラスからライフエリアを死守せよ！

子どもたちはライフエリアを背にしてバリアをつくることでしょう。サブリーダーは、あちらこちらを動き回り、キッズたちを揺さぶります。

リーダー： そう、その調子！デンジャラスときたら、かなり疲れてきたみたい。今がチャンスよ。パワープレスで追い出しちゃえ！

サブリーダー： 参った！！

リーダー： といったわけで、「がったい！マンパワー」のお芝居ごっこはおしまい！

指導のポイント

- ・ リーダーは、巧みな語り口で子どもたちを引っ張って行ってあげましょう。
- ・ 子どもたちのイメージや表現を活かすことがリーダーやサブリーダーにとって大事なことです。大人の固定観念で活動が仰々しくならないよう、彼らの想いや考えに寄り添うことを忘れずに。
- ・ コミュニケーションの機会が盛りだくさんの活動であるが故に、参加者である子どもたちの参加意識等が気になることと思いますが、この際、上手下手といった評価は適当ではないことを意識しましょう。
- ・ 流れの中で、子ども達のアイデアや自在な表現をしっかりと捉えてあげましょう。

▶指導のポイント

:経過4

子どもたちは、複数の仲間と組になったりしながら、声を出したり、動いたり、バラエティーに富んだ表現を繰り広げることでしょう。

:演出、動き

サブリーダーたちは、唸り声をあげて、所狭しと暴れまわります。サブリーダーの“超獣デンジャラス”と、子どもたちの“モンスターロボ”の戦いが繰り広げられるでしょう。しばらくして、デンジャラスは標的に向かって突進し始めます。

※ここで標的となるのが、子ども達にとってこだわりの持てるもの、例えば以前に取組んだことのある造形物であったり、学校の備品であったり、活動に関わりのない大人や友だちであってもいいですね。

:エンディング

結末として、デンジャラスがバラバラになったり、ホールの外に逃げていってしまうなど、子どもたちの満足のいく結末を考えてみましょう。

表現してみよう！

おにがっせん

花輪 充

活動の概要

鬼ごっこに三つ巴の構造を取り入れて遊びましょう。

ねらい

- ・ とすると日頃の学校生活では味わえない、異年齢の仲間や大人（リーダー）たちとの親密な交流がとれればいいですね。
- ・ 体を思い切り動かすことや、人と関わることへの興味や心情を育ててあげましょう。
- ・ また、身体的にも情情的にも達成感や満足感を味わわせてあげましょう。
- ・ 仲間とイメージを共有しあって遊ぶことの楽しさや醍醐味を実感しましょう。
- ・ 創作話「おにがっせん」のお話がきっかけとなって、たくさんの子どもたちが交流してくれれば幸いです。

準備物

- ・ 赤、青、黒鬼の目印となるような帽子やタスキなどの装飾品
- ・ 陣地を示す用具（戸外で行なう時は陣地を示すための石灰。室内の時はロープなど）
- ・ 氣勢をあげるものとして、太鼓などの打楽器類など

展開内容

導入

おおよそ子どもたちが集まってきたところで、

リーダーは話し始めましょう。

リーダー： 昔々、赤鬼、青鬼、黒鬼の住む国がありました。

どの鬼も、けんかっぱやく、自分たちこそが一番偉くて、強くて、賢いと思っていました。

ある日のことです。赤鬼、青鬼、黒鬼達がひよんなことから顔を合わせてしまったから大変です。相手の顔を見るや否や、いきなり大げんかが始まってしまいました。

ところがこれが面白いもので、赤鬼が青鬼を投げ飛ばせば、青鬼が黒鬼を投げ飛ばす。怒った黒鬼は今度は赤鬼を投げとばすといった具合で、全然勝負がつきません。

推奨年齢：

小学校低学年・中学年ぐらい、

何人でも

環境設定：

校庭や体育館が望ましい。

いつまで経っても勝負がつかないものですから、とうとう、赤鬼、青鬼、黒鬼達はけんかをやめて、しまいには仲良く酒盛りを始めたということです。

展 開

リーダーは、遊び方を簡潔に説明しましょう。

リーダー： さあ、これからみんなで「おにがっせん」のお話で遊んでみましょう。お話には赤、青、黒の鬼が出てきましたね。赤鬼になりたい人は〇〇さん(サブリーダー1)の所へ、青鬼になりたい人は△△さん(サブリーダー2)の所へ、黒鬼になりたい人は□□さん(サブリーダー3)の所へ、それぞれ集りましょう。

子ども達は3グループに分かれるでしょう。そこでサブリーダーが扮する鬼の大將が、子ども達に「鬼の心得」などを話して聞かせましょう。陣地づくり(仲間がみんな入れるほどのもの)にも励みましょう。また、子どもたちに仲間を示す目印や簡単な衣裳を渡すなどしましょう。

それらのことは、活動を一層盛り上げる動機となるはずです。

リーダー： どうやら、立派な陣地が出来上がったようですね。それではここで、「おにがっせん」の“掟”を説明しましょう。

サブリーダー1： 我々赤鬼は青鬼に勝つ！
しかし黒鬼にはめっぽう弱い！

サブリーダー2： 我々青鬼は黒鬼に勝つ！
しかし赤鬼にはめっぽう弱い！

サブリーダー3： 我々黒鬼は赤鬼に勝つ！
しかし青鬼にはめっぽう弱い！

リーダー： 分かりましたか？掟はしっかり守って戦いましょう。万が一、天敵に触られたり、捕まったりしたら、いさぎよく敵の陣地に行くこと。そして仲間が助けに来るのをじっと待ちましょう。それでは“おにがっせん”の始まり、始まり！

それぞれの鬼の大將(サブリーダー1 2 3)は、陣地にどっかりと立ち、子鬼達に指令を出したり、捕まった鬼達を見張る役目もあります。また、リーダーは勝負の審判役、進行役になります。遊びがクライマックスを迎えたなら太鼓を打ちならし、戦いの終わりを告げましょう。最後は、仲直りの印に、みんなでジュースで乾杯！なんてできるといいですね。

発 展

- ・ “おにがっせん”の途中で、掟が変わったり、立場が逆転してしまうなんていうハプニングがあっても面白いでしょう。
- ・ それぞれの鬼の象徴的な持ち物などを工夫して作ってみるのもいいですね。

指導のポイント

- ・ 太鼓を打ち鳴らすなどのパフォーマンスを子どもたちが積極的にやれるような配慮が必要ですね。
- ・ 校庭や体育館を使って思い切りあそぶことで、異年齢の交流が深まるといいですね。
- ・ 遊びで体験したことを絵に描いたり作ったり、子ども達の要求に応じて活動を発展させていく余裕が欲しいですね。また、演劇的な構造を取り入れ「劇」の発表まで高めていくのもいいですね。
- ・ リーダーの心得として。活動をドラマチックに盛り上げるためにも、リーダーの遊び心と表現力が問われることは言うまでもありません。子どもに負けないうらいのパワーで遊びに臨みましょう。

表現してみよう！

やめんしゃい！

花輪 充

活動の概要

創作話「やめんしゃい！」のお話を元に遊びましょう。いろいろなアイデアやときめきを全身でもって表現できるお芝居ごっこです。

ねらい

- ・ お話を聞きながら、いろいろな想いや考えを浮かべ、それを言葉で伝えたり、動きで表現するようにしましょう。
- ・ 日頃、あまり交流のない仲間や、大人たちと積極的に関わって自己発揮しましょう。
- ・ 誰に見せるでもなく、誰のためにやるのでもなく、自分自身の喜びのために、トライしましょう。
- ・ 子どもを取り巻く仲間やリーダー(大人)たちと、子ども自身が深く楽しく交流できるといいですね。

展開内容

導 入

リーダーは、お話をしてあげましょう。

リーダー： あるところに不思議の森と言われるところがありました。ある日のことでした。木こりがやってきて、斧をふるって木を切り始めた時です。どこからともなく、「やめんしゃーい……」という音が聞こえてきました。

木こりは不思議に思って作業をやめ、辺りを見やりましたが、何も変わった様子はありません。

「気のせいかな……」そう思うと、木こりはまた斧をふるい始めました。すると……、「やめんしゃーい……」って音がまた聞こえてくるではありませんか。

「なんて気味悪いんだ」木こりは、場所を変え、斧をふるい始めました。ところがところが、そこでも「やめんしゃーい！」と音は聞こえてきます。それもさっきよりも大きな音で！

「なんて気味が悪いんだ！」木こりは、またまた場所をかえました。ここなら心配あるまい。」そう思って斧をふるった瞬間、聞いたこともないほどの大きな音で「やめんしゃーい！！」って聞こえてきました。

推奨年齢：

小学校低学年、中学年ぐらい

2～10人程で

環境設定：

教室でも校庭の片隅でも

そこで木こりは、森中に轟くぐらいの大声で言いました。
「わしの仕事の邪魔をするのは誰だ！何ものだ“！？隠れてないでとっとと出て来い！」
と言ったとたん、数えることもできないほどたくさんの木の
実が飛んできて、木こりのからだにくっつくと、
「おらのおっとう、切るでない！」「おらのおっかあ、切るで
ない！」とまくしたてました。木こりはびっくりして、大慌てで
山を下って行ってしまったとき。おしまい。

展 開

リーダー： さあ、みんなでこのお話のお芝居ごっこしてみましょ。始
めは、私たちが木こりになってみるから、みんなは木の実
になってみて。

それではお話を始めましょ！

ある日のことです。木こりたちが木を切りに不思議の森に
やってきました。

木こりたちは、さっそく斧をふるって木を切り始めました。

すると！どこからともなく声が聞こえてきました。

リーダーは子どもたちが声を発しやすいように合図を送ってあ
げましょ。

子ども 「やめんしゃーい……」

サブリーダーたちは声をそろえて言います。

サブリーダー1・2・3： うん？気のせいかな……。

リーダー： そう言うと、また斧をふるって木を切り始めました。すると……、

子ども： 「やめんしゃーい……」

サブリーダーたちはさっさと動きを止めて口々に言います。

サブリーダー1： 何だ、何だ？

サブリーダー2： 気味が悪いな……。

サブリーダー3： 他に行こう……。

リーダー： 木こりはさっさと場所を変え、またまた斧をふるって木を切
り始めました。すると……、

子ども： 「やめんしゃーい！」

サブリーダーたちは、またまた動きを止めて言います。

サブリーダー1： 何だ、何だ？

サブリーダー2： 気味が悪いな……。

サブリーダー3: 他に行こう・・・。

リーダー: そこで木こりはずんずん歩いて森の奥にやって来ました。

サブリーダー1・2・3: ここなら大丈夫だろう。

リーダー: そこで、またまた斧をふるい始めようとした、そのときです！森の奥から聞いたこともないようなおっかない声。

子ども: 「おっとう、切るな！」「おっかあ、切るな！」

リーダー: と、聞こえてくるではありませんか。よく見ると、その声の主は地べたに転がった木の実たちでした。木の実たちは、一斉に木こりの身体にくっついたり！ぶつかったり！追いかけたり！

木こりにとっちゃ、たまったものではありません！

サブリーダー1・2・3: 助けて！助けて！化けもんだ！

サブリーダー123は、大慌てで逃げていきます。

リーダー: それからというもの、木こりがここに来たことは一度もなかったそうなおしまい。

発展

- ・ 木の実をオバケや、森の動物にしたりしてみるのもいいですね。
- ・ 役どころを変えて、遊ぶことも是非やってみましょう。
- ・ 「やめんしゃい！」や「おっとう、切るな！おっかあ、切るな！」なんていうセリフも子どもたちと一緒に考えてみることも大事ですね。

指導のポイント

- ・ リーダーの語り聞かせが肝心です。表情豊かに聞かせてあげましょう。
- ・ 遊び始めはごく単純に木こりは先生。木の実が子どもたちが担当するといいでしょう。
- ・ 木の実が、隠れているところを考えさせましょう。気持ちが萎えないように意識付けすることも大切です。
- ・ すべては無対象でいいです。小道具などもいりません。そのものに気を奪われてしまう子どもも現れるからです。
- ・ リーダーが関わってあげたり、見守ってあげたり、子どもたちが自分たちで繰り返し遊べるような配慮が必要です。

表現してみよう！

放課後活動でのマジック

阿部 進

マジックは2つあります

一つは、大仕掛けであったり、しっかり見ているタネも仕掛けも分からない。すごーい、としか言いようのないマジックです。例えば Mr. マリックさんです。黒眼鏡をかけ、凜とした髭を生やし登場してただけですごいマジシャンだと感じます。もう一つは、いかにもインチキっぽい、タネもバレバレ、やっぱり思った通りだ、なんて簡単なんだ、と思いながら、どこか笑ってしまうマジックというよりも「手品」という言葉がピンとくる、似合うものです。例えばマギー司郎さんです。あの眼鏡にチョコボチョコボ髭。何となくインチキくさい。そしてあの語り。何ともしばけていて、コミュニケーションとしての面白さがあります。

これで拍手喝采間違いなし

まずは、実演です。放課後活動でやるマジックは、「マギー司郎さん方式」でいきましょう。

1. 登場スタイル

髭をつけるか、度の強い眼鏡をつけます。「いつもの山田先生」が「ヤっちゃん」に変身！ここで子どもたちは何かが始まる、と期待します。

2. 声を変える

低音だったら、高音に、頭のテッペンから出るような声を出します。

3. 表情を豊かに

顔の動き、手振り、身振り、これで子どもたちは半分その気になります。期待感を増します。

4. 導入時の口調

「マギー司郎さん方式」です。あの口調でやります。「あのね、こうなるとこうなるなんて思っていないでしょ。

ところがそうならないでー、エイ、そうならない」。子どもたちは笑います。

5. 展開

そこでドンデン返し。もう一度同じ展開かと思わせながら、一瞬変化を見せます。「あっ！」子どもたちが声を出したらパッと止める。それが極意、見せ場です。やってみましょう。

放課後活動におけるハイライト

教わったこと、習ったことを子ども自身がやって見せる、ということが大切です。こんなことが出来るようになった、わかったことを他の人に伝える。それも習いたてをすぐに。例えば、早く放課後活動にやってきた低学年の子どもたちが10分前に知ったことを、後からやってくる高学年にやってみせる。

そんなとき中でもマジックは最高の見せ場になります。「6年生をアッとさせよう」と低学年には呼びかける。「よし、やろう！！」という前向きな気持ちにさせます。「あと、20分しかないぞ。練習、れんしゅう。」と少しあせらせませます。「慌てない、あわてない。確実にやろう。」と場数を踏ませます。「よし、やってみよう。ワン、ツー、スリー！パッと消えた！！成功、せいこう…、あと5分ある。ゆっくり練習」。

彼らに独習させておいて高学年を迎えにいき、そして言います。「ネタが分かったとしても、オーバーに驚いてな。スゴイを連発、パチ、パチ拍手だぞ。」と頼みます。「サクラ」です。演者は、やりきったという充実感で自信を持つことができ、その成功体験が新しいことに取り組むときの糧となっていくます。

表現してみよう！

消えたコイン

河合 勝

活動の概要

ハンカチをかぶせておまじないをかけると、コインが消えたり現れたりします。

ねらい

簡単で失敗のないマジックなので、いくつか身につけて組み合わせて演じて、クラスでも家庭でも人気者になってしまいましょう。

準備物

- ・ハンカチ 1枚（透き通っていないもの）
- ・コイン 1個

展開内容

演じ方：

- 「ハンカチを広げて、真中にコインを置くよ。」
:ハンカチを裏表よく見せてから、菱形のように広げる。
コインもよく見せてからハンカチの中央に置く。
- 「こっちの角を向こうの角に重ねると、富士山の出来上がり。」
- 「さらに、底辺の角を上の方に折って、こっちも折ると、チューリップ！ の出来上がり。」
:左右の端を斜めの線から5cmぐらい出るよう折りたたむ。
- 「このチューリップにおまじないをかけます。アブラカタブラ……。」
:おまじないをかけながら、ハンカチの両端をつまむ。
- 「エイッ！ お金が消えてしまったぞ。」
:そのまま左右に勢いよく引っ張る。
(コインはハンカチの中に引っかかる)
引っ張ったハンカチの両端を片手でつまみ持つ。
- 「どこへ消えてしまったんだ。あれ、ここにあるぞ。つかまえてやれ。エイ！」 :片手で宙に浮いているコインをつかむふりをして、ハンカチの中に投げ込むジェスチャーをする。
- 「ほら、このとおりコインが出てきました。」
:ハンカチの一端を放して、コインをテーブルに落とす。

推奨年齢：

特に制限なし

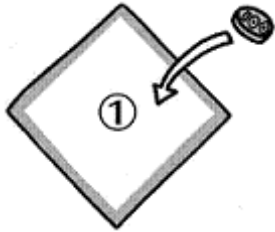
*少人数向けのテーブルマジック

環境設定：

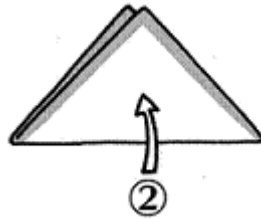
特になし

演じ方

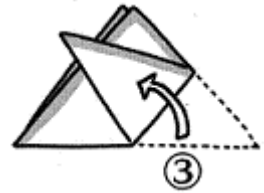
「ハンカチを広げて、
真ん中にコインを置くよ。」



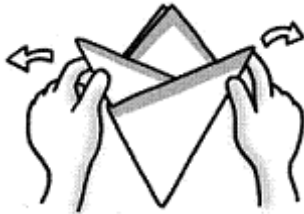
「こっちの角を
向こうの角に重ねると
富士山の出来上がり。」



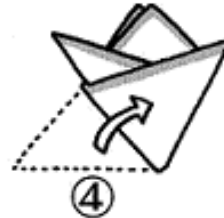
「さらに、底辺の角を
上の方に折って、」



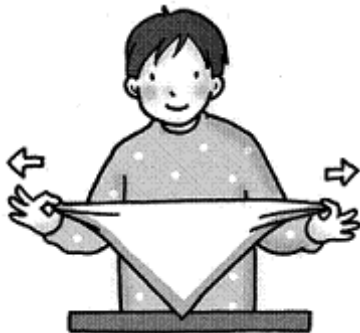
「チューリップ！の出来上がり。」



「こっちも折ると、」



「このチューリップにおまじないをかけます。
アブラカタブラ…」



「エーイッ！
お金が消えてしまったぞ。
どこへ消えてしまったんだ？」



「あれ？ここにあるぞ。
つかまえてやれ。
エイ！」



「ほら、この通り。
コインが出てきました。」

表現してみよう！

おいしいクレープ召し上がれ

河合 勝

活動の概要

クレープのように折った色紙の中から、紙ふぶきがヒラヒラヒラ……。

ねらい

簡単で失敗のないマジックなので、いくつか身につけて組み合わせて演じて、クラスでも家庭でも人気者になってしましましょう。

準備物

- ・色画用紙： 48cm × 24cm × 1 枚
- ・薄手の絹のハンカチ： 1 枚
- ・色紙

展開内容

仕掛け：

1. 半分に折って正方形にする。
2. クレープ形になるように 2ヶ所に折り目をつける。
3. アミの部分をしっかり糊づけする。
：白の部分が仕掛けのポケットになる。
4. このポケットに紙ふぶき・ハンカチの順に入れておく。

演じ方：

1. タネも仕掛けもない、大きな折り紙です。
：広げて見せ、表裏をあらためる。
2. これでクレープを作るよ。
：折り目に合わせて折る。
3. おいしくするために、これも……、これも……入れるよ。
：空中で何回をつかんで入れ、もう一回つかんで入れるふりをする。
4. はい、出来上がりましたよ。
どんなクレープになったか、見てみましょう。
ピンクのイチゴクレープです(黄色のハンカチならバナナなど)。
：ポケットからハンカチを取り出す。
5. マシュマロやチョコチップも入った、おいしいクレープでした。
：三角色紙をゆっくり振って、紙吹雪を散らす。

推奨年齢： 特に制限なし

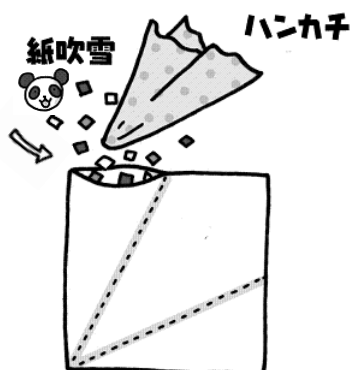
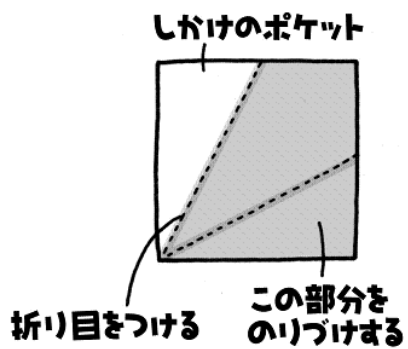
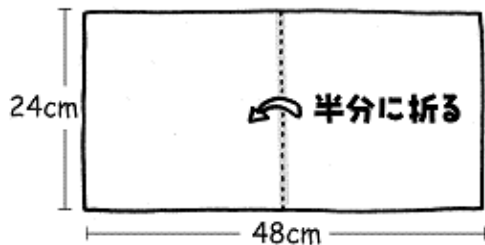
環境設定： 特になし

▶発展

消えるハンカチ

- ① ハンカチを折った間に入れる。
- ② おまじないをかけて広げると、ハンカチが消えてなくなってしまう。

仕掛け



演じ方

「タネも仕掛けもない、大きな折り紙です
これでクレープをつくるよ」



「おいしくするために、これも…、これも入れるよ」



「はい、できあがりました。
どんなクレープになったかみてみましょう。
ピンクのイチゴクリームです。」



「マシュマロやチョコチップ、
パンダ型のクッキーも入った
おいしいクレープでした。」



表現してみよう！

〇〇ちゃんがつぶされる

河合 勝

活動概要

人が入ったばかりの段ボール箱の中にさらに人が入ると、思いもよらないことに、隣の箱から最初にダンボールに入った人が現れます。

観客をあっといわせるイリュージョンです。特段な仕掛けのための制作はありませんので、比較的簡単に出来ます。

準備物

- ・段ボール箱2個（人が入れる位の大きさ）
- ・道具： ガムテープ、カッターナイフ、椅子、踏み台など
- ・板： 段ボール箱と同じぐらいの大きさ。こたつの天板など。

展開内容

演じ方：

- ここに2つの大きな段ボール箱があります。
:アシスタントと2人で段ボール箱を見せる。
中には何の仕掛け也没有ありません。
:箱の中を見せる。
- 次に、これはこたつの天板です。これも何の仕掛け也没有ありません。
:天板をたたいて、表裏を見せる。
- この天板を2つの箱の間に入れます。
- さて、お手伝いをしてくれる〇〇ちゃんを紹介します。
どうぞ、よろしく。それでは〇〇ちゃん、この箱に入ってください。
:踏み台(椅子)を用意し、両手を持ってあげて、箱に誘導。
箱の中にも踏み台などを用意しておくとい。
- これからフタを閉めます。
:箱の中の踏み台は出しておく。
この間に、〇〇ちゃんはダンボール間を移動。
- 〇〇ちゃんが逃げ出さないように、このガムテープでしっかりとくっつけます。
- この箱にここから飛び込むと、どうなるかな？
- 1・2・3、それっ！！「キヤー！ 〇〇ちゃんがつぶれちゃう！」
:マジシャンは箱の中に飛び込む。
- 「ジャジャーン！ 私はこっちよ」
「ああ、よかった」
:〇〇ちゃんが箱のフタをあけて登場する。
このとき、クラッカーを鳴らすなどすると、より盛り上がる。

推奨年齢： 演者としては、

中高学年以上

対象人数： 演者としては3人

▶仕掛けの解説

マジシャンがガムテープを貼って時間かせぎをしている間に、〇〇ちゃんはカッターナイフで箱の後方を切り開き、隣の箱の後ろも切り開いて移動する。〇〇ちゃんが移動する音を消すため、音楽をかけておくとい。また、移動するとき箱が動かないように、もう一人のアシスタントがそっと押さえておく。

演じ方

マジシャン:

「ここに2つの大きな段ボール箱があります。

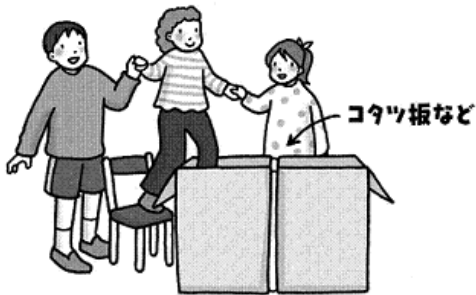
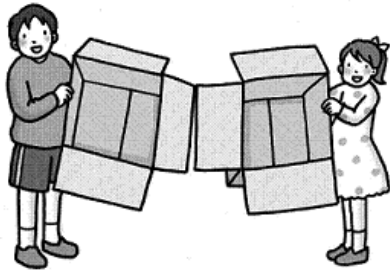
中には何の仕掛けもありません。

次に、これはコタツの天板です。これも何の仕掛けも

ありません。この天板を2つの箱の間に入れます。

さて、お手伝いをしてくれる〇〇ちゃんを紹介します。

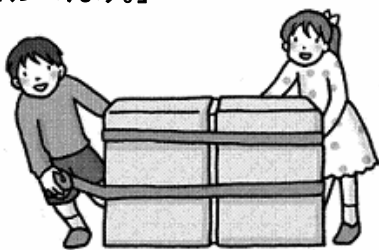
それでは〇〇ちゃん、この箱に入ってください。」



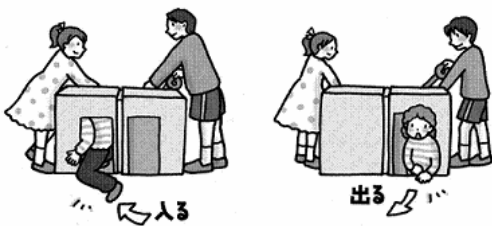
マジシャン:

「これからフタを閉めます。

〇〇ちゃんが逃げ出さないように、このガムテープで
しっかりとくっつけます。」



このとき舞台の後ろからみると…



マジシャン:

「この箱にここから飛び込むと、どうなるかな？」

1・2・3、それっ！！

アシスタント:

「きゃー！ 〇〇ちゃんがつぶれちゃう！」

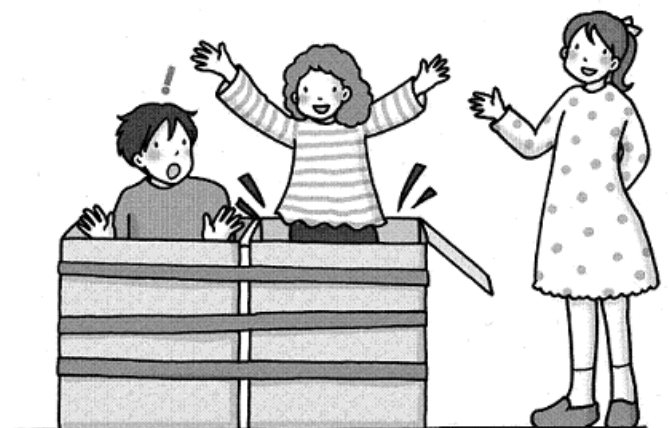


〇〇ちゃん:

「ジャジャーン！ 私はこっちよ」

アシスタント:

「ああ～、よかった！」



表現してみよう！

人形が人間に！？

河合 勝

活動概要

集会などで、観客をあっという間に驚かせる出し物です。制作に凝ったり、演出に凝ったりして、集会を盛り上げましょう。

準備物

- ・段ボール箱から以下のサイズの平面を切り出す
 - ： 100×80cm×4枚（側面2枚と屋根2枚）
 - ： 130×70cm×2枚（正面と裏口）
- ・ガムテープ
- ・人形

展開内容

仕掛け:

段ボール箱から、今回のマジックの仕掛けである「魔法の家」を作る。

演じ方:

家のパーツを広げて、マジシャンとアシスタントAが両端を持って引きずりながら登場する。このとき家のパーツの後ろにアシスタントBが隠れて一緒に登場する。

:家のパーツを浮かして持ってしまうと、隙間からアシスタントBが見えてしまうので、注意する。

- ここに持ってきたのは魔法の家のパーツです。
これから魔法の家を組み立てて、びっくりするようなマジックを見せますから、よく見ていてくださいね。
- 裏にも何の仕掛けもありません。
:表裏を見せて、立たせる。
- もう一つのパーツにも何の仕掛けもありません。
:これも表裏を見せてから、一端をもう一つのパーツにぴったり合わせ、もう一端を立ててあった屋根のパーツにぴったり合わせて立て、家を作る。
- はい、魔法の家が大体できました。
:マジシャンがしゃべっている間に、屋根の後ろに隠れていたアシスタントBは出来上がった家の中に移動する。
- さて、ここに登場した人形は誰だと思う？
実はね、魔法で人形にされてしまった、〇〇ちゃん(アシスタントBの名前)なんだ。みんなでもとに戻したあげようよ。

推奨年齢: 演者としては、

中高学年以上

対象人数: 演者としては3人

環境設定:

上手・下手が観客から隠れている
場所を舞台として実施

▶衣装

最後に現れるアシスタントと人形の衣装をあわせたり、スカーフなど1ポイントだけでもあわせると、より演出として映える。

▶指導のポイント

リーダーの関わり、見守りなど、子どもたちが自分たちで繰り返し遊べるような配慮が大切です。

それでは人形を家に入れて……。

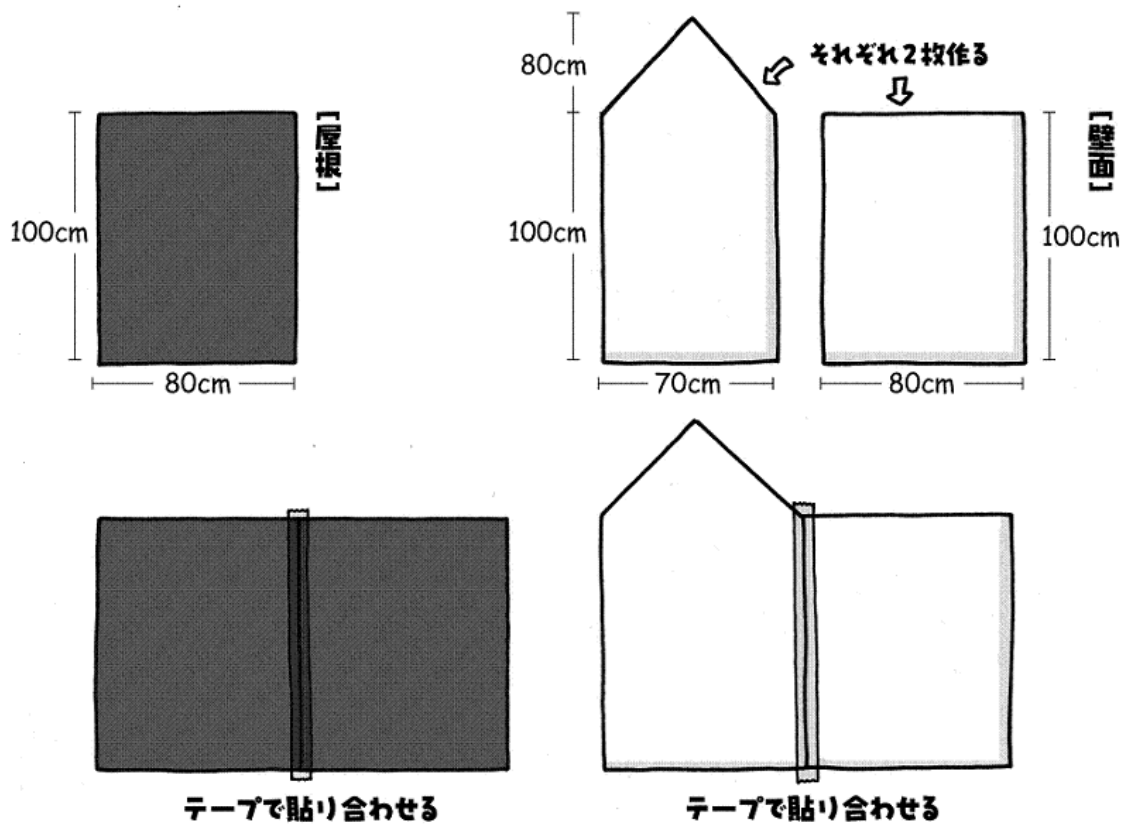
:アシスタントBは、人形を服の中に隠しておく。

7. 屋根をのせるよ。ほら、
屋根にもタネも仕掛けもありません。
8. さあ、みんな、声を合わせて3つ数えたら
「〇〇ちゃん、戻って」って言うよ。
いくよ！ 1、2、3！

:マジシャンが屋根を取ると同時に、アシスタントBが家から
登場する。

9. はい、みんなの力で、人形から〇〇ちゃんに戻りました！

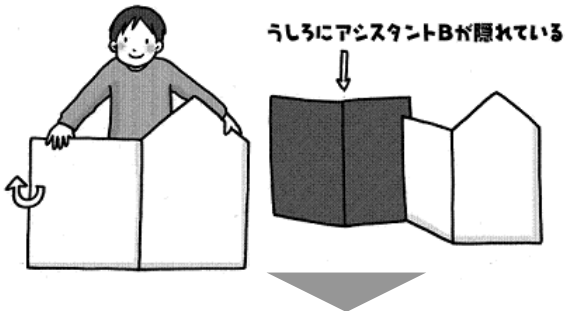
仕掛け



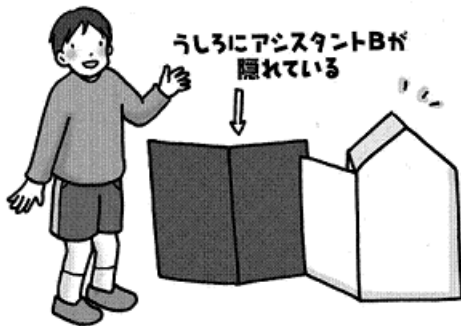
★段ボール箱を開いて図のよじりに
家のパーツを作る。

演じ方

ここに持ってきたのは魔法の家のパーツです。
裏にも何の仕掛けもありません。



はい、魔法の家が大体できました。



屋根をのせるよ。
屋根にもタネも仕掛けもありません。



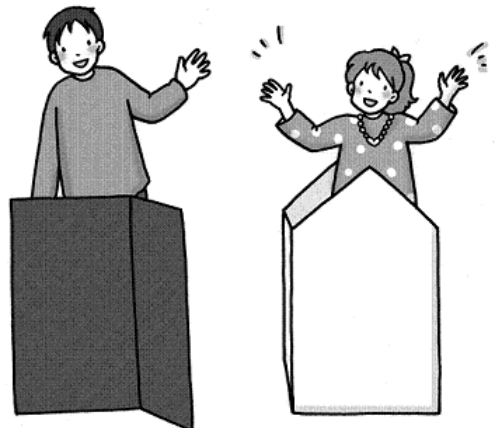
さあ、みんな、声を合わせて3つ数えたら
「〇〇ちゃん、戻って!」って言うよ。
いくよ! 1、2、3!



仕掛け



さて、ここに登場した人形は誰だと思う?
実はね、魔法で人形にされてしまった、
〇〇ちゃん(アシスタントBの名前)なんだ。
みんなでもとに戻したあげようよ。



作ってあそぼ！

とべ、とべ、マジカルペーパープレーン

花輪 充

活動概要

「自分のところへ戻ってくる紙飛行機って見たことある？」

そんな問いかけに子どもたちはなんて答えるでしょう。想像しただけで楽しくなりません。そこで、実際に紙飛行機を作って、子どもたちの前で飛ばそうというのがこのプログラムなのです。

作り方は私が時間をかけて考案したものです。今回は、リーダーの皆さんのために作り方を図解することにしました。それにしただけで作られるといいでしょう。しかし、たとえ飛んでも自分のところへ戻ってくるかはわかりません。しただけで、子どもたちの目の前で悪戦苦闘するリーダーの姿を見せるのも悪くはありませんね。もしかすると、リーダーがやり遂げる前に、子どもたちの方がさっさと達成してしまうかもしれません。とにかく、大人も子どもも関係なく取組める活動なので、ぜひみなで取組んでみてください。

ねらい

- ・実にファンタジックな問題解決学習ですね。いろいろなことに問題意識をもたせながら取組ませてみましょう。
- ・すぐにあきらめず、いろいろな取組み方(折り方・投げ方)を考えたり、実践したりしながら、ひと時を過ごしましょう。

準備物

コピー用紙(B5)人数分

展開内容

導入

紙飛行機を折りながら、とつとつと子どもたちに語りかけましょう。

リーダー： この紙飛行機……。どんなふうに飛ぶか知ってる？

子ども： (口々に) 分かんない。真っ直ぐ！落ちる……。

リーダー： なるほど……。じゃあ、私がどんなふうに飛ばすことができるか、分かるかな？

子ども： (口々に) えー！ずーと、飛び続ける……。落ちないとか？

推奨年齢： 6から9歳

対象人数： 何人でも

環境設定： 教室、体育館など

▶指導のポイント

いくつかのゲーム(身体機能を駆使した内容、知覚等を駆使した内容)などを通して子どもたちのモチベーションをアップし、わだかまりの少ないコンディションづくりに努める。

リーダー： なるほど……。教えてあげようか。

子どもたちは身を乗り出して、リーダーの方を見るでしょう。

リーダー： 実は、私のパワーをもってすれば、この紙飛行機、何と、元のところへ戻ってくるのです！

子ども： (口々に) えー！ 嘘だ！ そんなこと出来っこないよ。

リーダー： そうかな……。絶対に出来ないかな……。

子どもたちは、リーダーの顔色を伺い、いろいろな感想をもらすことでしょう。

展 開

そうしている間にも紙飛行機は完成。

子どもたちは、期待と疑いの眼差しをリーダーにむけることでしょう。

リーダー： 出来たぞ……。さて、飛ばしてみようか。

ところで、もう一度聞くと。

この紙飛行機、戻ってくると思う？

先程と違って、否定的な感想なりを囁きだすかもしれません。

リーダー： それでは、いよいよその瞬間をご覧ください。

固唾を飲んで、リーダーの動向をうかがう子どもたち。

リーダー 飛べ飛べ、ペーパープレーン。マジカルパワーで私の元へ戻ってきておくれ。それ！

リーダーは慎重に飛ばしましょう。もちろん“からくり”あつてのことですが、コツを掴めば必ず戻ってくるはず。戻ってきたら、子どもたちのリーダーに対する信頼度は一躍上昇。例え戻ってこなくとも落ち込まないように。「リーダーの思いと一緒に適えて欲しい！」などといって、子どもたちのやる気を刺激すればいいのですから。

リーダー それでは、作り方をみんなに教えてあげましょう。

目の前で、紙飛行機が戻ってくる場所を見せられたりしたら、どんな子どもだって、慎重かつ丁寧に作業に取り組むはずですね。後は子どもの目線に立って教えてあげてください。

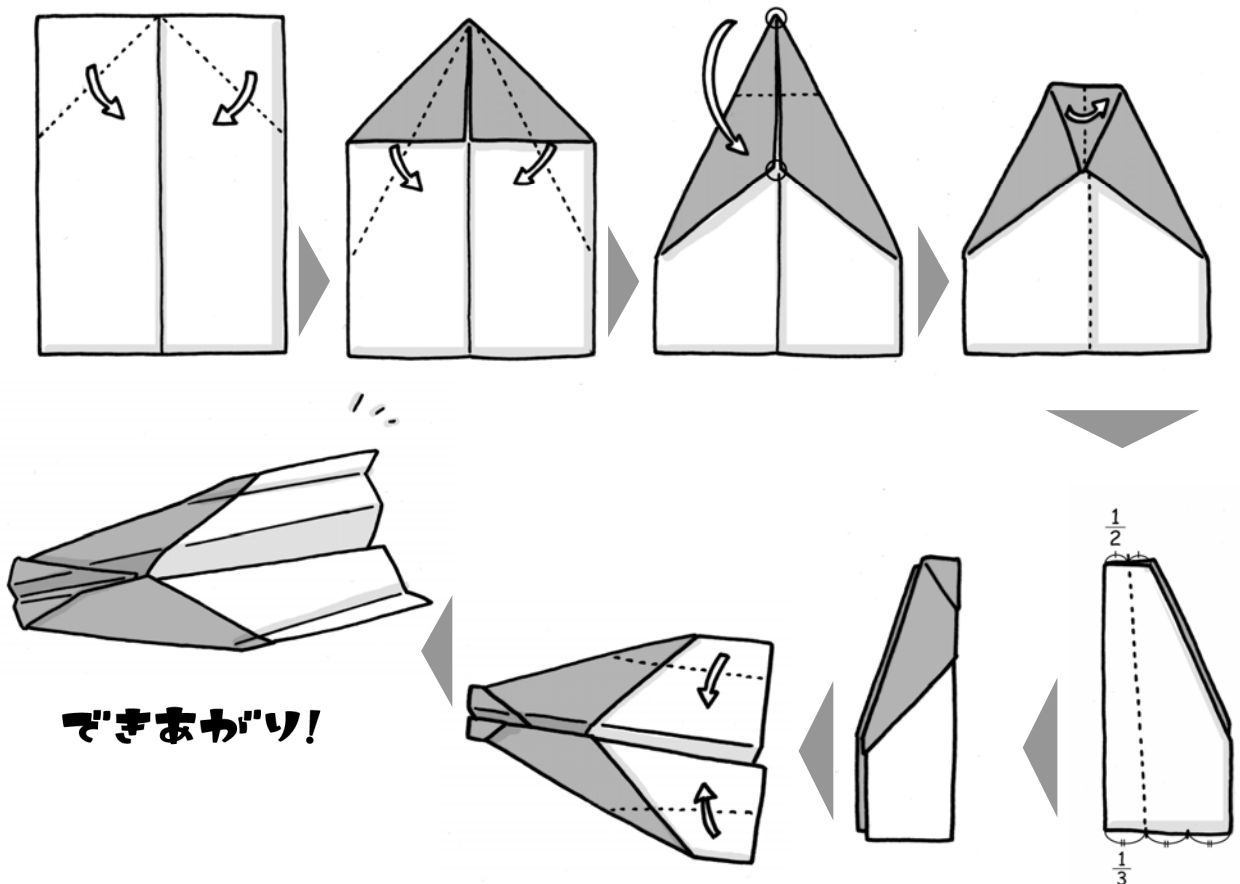
発展

1. 右手、左手で飛ばしてみます。
2. いろいろな大きさの飛行機をつかって飛ばします。

指導のポイント

- ・リーダーが完全に飛ばすことが出来ればいいですね。何よりの説得力となるからです。そのためには、練習をして、コツをつかみましょう。
- ・折ることで、飽きてしまうような子どもには、リーダーの作ったものを渡してあげましょう。興が乗ってきたら、自分で作ることに興味を持つはずです。
- ・だからといって、リーダーが完璧でなくても大丈夫です。自由な雰囲気の中で、大人も子どもも一緒になって戻ってくる紙飛行機(マジカルペーパープレーン)を作って遊びましょう。

マジカルプレーンの作り方



作って、あそぼ！

ゆらゆら落下傘

竹井 史

活動の概要

ビニール袋から簡単にパラシュートを作って、校庭や広場で思いっきり高く飛ばして遊びます。

ねらい

運動量も見込まれる遊びで、思いっきり心を開放させてあげたい。

準備物

材料： ビニール袋(薄さ0.025mm以下)、凧糸、油粘土(少々)

道具： はさみ・セロハンテープ・油性ペン

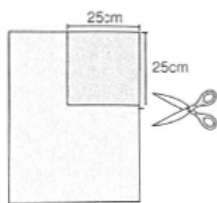
プログラム開発の背景

大空を自由に飛んでいる鳥たち、パラグライダー、そんな大空に対する憧れを少し擬似体験させてあげたいとの思い。

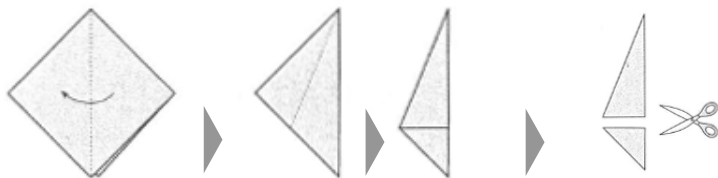
展開内容

作り方： (制作時間約20分)

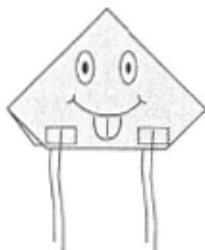
1. ビニール袋を25×25cmに切る。



2. つながっている2辺を上にして、図のように折り、下部を切り取る。



3. 広げて顔などを描き、4角に凧糸をセロハンテープでつける。



推奨年齢： 特に制限なし

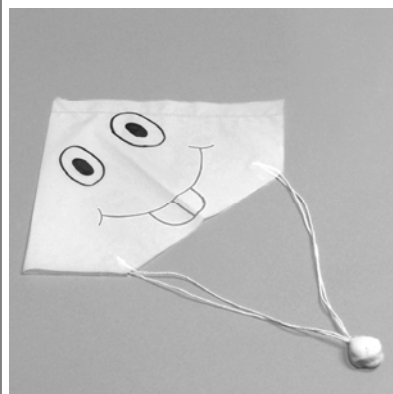
環境設定：

遊ぶときには、のびのびと遊べる
校庭や広場など安全な広い場所

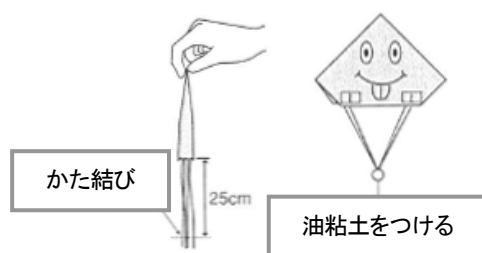
▶1人分材料目安

・ビニール袋 1枚

・凧糸 1.2m



4. 袋の先をつまんで伸ばし、凧糸の先25cm 程でかた結びにする。
結んだ先に粘土をつけて出来上がり。



遊び方:

袋の先を持って伸ばし、ビニール袋をたてに2つに折り、4本の凧糸を束ねて螺旋状に軽く巻く。これを投げ上げる。



作って、あそぼ！

どこまで続く連凧

竹井 史

活動の概要

1人ずつがよく飛ぶ糸目が1本の凧を作って十分に遊び、最後にみんなで1つの連だこを作って、大空にダイナミックな絵を描きます。

ねらい

1人1人が作り方と飛ばし方をマスターし、それを活かしてみんなが協力して連凧をあげ、その達成感・喜びを分かち合う。

準備物

- ・ カラービニール袋：3枚
(本体に30×30cmで1枚、しっぽとして2×100cmで2枚想定)
- ・ 竹ひご 太さ2mm×長さ30cm 2本
- ・ 凧糸
- ・ 袋の口をしぼる針金入りのビニール紐 (ビニールタイ)
- ・ はさみ、セロハンテープ、油性ペンなど

プログラム開発の背景

多人数で協力し合って行なうことによって、大きな成果、喜びが得られる。

展開内容

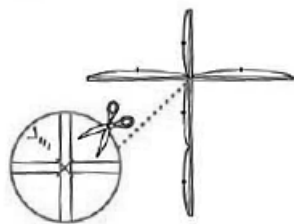
1. 凧を一人ひとり作る。
2. 一人ひとりがつくった凧をつなぐ。
3. できあがった凧を広い場所であげる。

指導のポイント

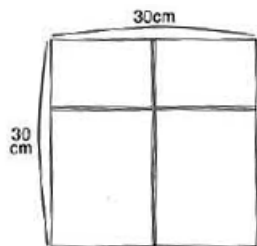
- ・ 校庭などの狭いところでは上げるテスト程度にとどめて、思い切ってあげるときは川原などに行きます。
- ・ 連凧があがったら、一人ひとり交替して、達成感、満足感を共有するようにします。

推奨年齢：特に制限なし

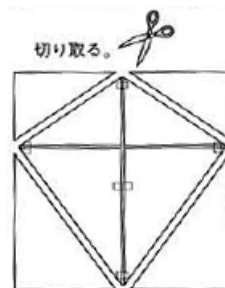
連風の作り方



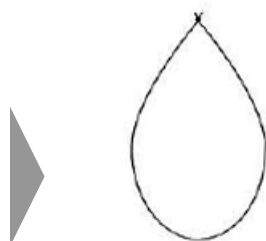
竹ひご 2本を図のように組み合わせて、
交点をビニールタイで強くしぼる。
余ったビニールタイは、はさみで切り取る。



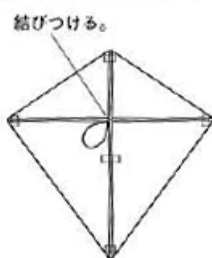
ビニール袋に、竹ひごをおく。
* 横の竹ひごがビニールに
接するように置く。



図のようにセロハンテープで止め
四角形に切り取る。



約 30cm の風糸を輪にする。



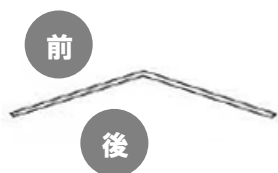
竹ひごの交差部分のビニール袋に小さ
な穴を開け、風糸の輪が2つできるよ
うに竹ひごに結びつける。



しっぽを2本つける
(幅2cm x 1mのビニール)

ポイント

竹ひごの横骨を少し反らせると、
風を受けやすくなります。



作って、あそぼ！

ふんわり石けんケーキ

竹井 史

活動の概要

型抜きをした土の土台や、台所のスポンジをスポンジケーキに見立てて、石けんの泡で作ったホイップクリームでデコレーションし、更に季節の草花やビー玉などでカラフルに飾ります。

ねらい

パティシエになったつもりで、“石けんホイップクリーム”を使いこなし、個性溢れるケーキ作りを体験します。季節の草花やビー玉、ビーズなどで楽しみながら飾って欲しいと考えます。

準備物

- ・ 泡立て器、ボール、クリーム絞り、チーズ削り(おろしがね)、紙皿
- ・ 粘土質の土 (徳用のスポンジでも可)
- ・ レモン石鹸 (普通の石けんでも可)
- ・ 季節の草花やビー玉・ビーズなどの飾りとなるもの

プログラム開発の背景

泡立てた石けんが消滅せず、そのまま乾燥することが分かったので、子どもたちがやってみたいケーキ作りに見立てて使うことを考えた。

展開内容 (制作時間: 約1時間30分)

1. 石鹸をすりおろして、水を少しずつ加えながら泡立て器で石鹸の粒が無くなるまでかくはんする。
2. 石鹸2分の1個に対して、水は約40cc。バタークリームのような泡を作ると、そのまま乾燥する。
3. 土を型抜いた台(スポンジの台)の上に、石鹸クリームを飾り、季節の草花、ビー玉やビーズでカラフルなケーキを作る。

指導のポイント

- ・ 石鹸削りは結構根気のいる作業ですから、初めに出来上がり作品をいくつか興味深く見せて、子どもたちのやる気を喚起しておくことが大事です。
- ・ クリーム状の泡ができれば、あとは子どもたちの世界になります。
- ・ 季節の草花は、やたらに採っては駄目！ 子ども達とよく話し合っておきましょう。

推奨年齢: 特に制限なし

環境設定:

・作業机

: 水を使い、土を使うので、ビニールなどを机には敷く。

・ゴミ箱

: ゴミが多く出るのでゴミ箱を用意しておく。



作って、あそぼ！

ぱくぱくタオル人形

竹井 史

活動の概要

タオルで簡単に動物人形を作って、みんなが作った個性的な人形で会話を楽しんだり、人形劇に発展させたりします。

ねらい

作り方を覚えて、家庭やほかの場所でも作って、お家の人や小さい子や他の友だちなどを楽しませてあげられるようになってほしい。

準備物

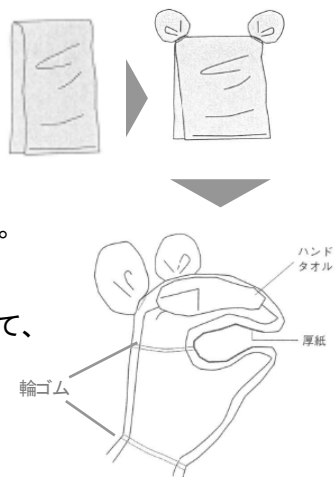
- ・ タオル、ハンドタオル
- ・ 厚紙、輪ゴム
- ・ 目鼻を描くためのフェルトや丸シールなど

プログラム開発の背景

簡単に製作でき、それぞれの個性が強く表現されるので、個々人の自信につながる活動と考えた。

展開内容 (制作時間: 約1時間30分)

1. タオルを2つに折る。
このとき上を長めにする。
2. 両角を輪ゴムで止めて耳を作る。
3. 厚紙を楕円形に切り、2つに折っておく。
4. 手の甲の方にハンドタオルをのせ、手のひらで厚紙を挟んでタオルに入れて、顔の形を整える。
5. 口の中と手首のところを輪ゴムで固定して出来上がり。



推奨年齢: 特に制限なし

環境設定: 作業机



指導のポイント

- ・ 気に入った形が決まるまで何度でもやり直していいことにします。
- ・ 出来上がったら、一言スピーチを伴ったコンクールをすることを告げてモチベーションを高めましょう。



作って、あそぼ！

ぽんぽんヨーヨー・軍手人形

竹井 史

活動の概要

主に軍手と輪ゴムを使ってヨーヨーやかわいい指人形を作ります。

ねらい

輪ゴムでとめたり、丸めたり折り返したりすると、いろいろな形が現れてきます。何度でもやり直しができる素材で、試行錯誤を重ねながら、形を作っていく活動です。また自分が作った作品で遊ぶ楽しさを伝えます。

準備物

- ・ カラー軍手
- ・ シール
- ・ 輪ゴム
- ・ 描画材料など
- ・ ティッシュペーパー

プログラム開発の背景

どこにでもある安価な材料で、簡単に作れて、遊んで楽しいものを紹介したいと考えました。

展開内容 (制作時間: 約20分)

ヨーヨー:

軍手の片手を使用。

1. 輪ゴムをつないでヨーヨーの紐を作る。
2. 輪ゴムを中指に結び付けた後、人さし指と中指を固結びにする。
3. 軍手を折り返して、内側にティッシュペーパーを入れる。
4. 軍手の手元を輪ゴムでしっかり縛る。
5. 上の軍手を折り返して出来上がり。

推奨年齢: 特に制限なし

環境設定: 作業机



できあがり!

指人形:

1. 頭部

- (1) 軍手を裏返して、人さし指と薬指の指先を中に押し込む。そして根元を輪ゴムで強く、くくる。
- (2) 表に返して、下部をさらに折り返す。更に、下部を少し表に返し、目鼻をつければ出来上がり。

2. 体

- (1) 親指と小指の指先を中に押し込む。
- (2) 中指に作った「頭部」を差し込んで人形の出来上がり。

指導のポイント

- ・特に指人形では、作った人形についてコメントを發表してもらい、みんなで讃えましょう。
- ・何人かで即興劇を發表するように指導していきましょう。

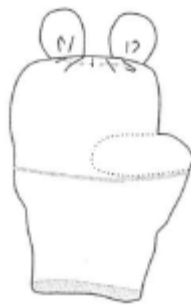


指人形の作り方

軍手を裏返し、
中指と薬指を中に折り返し、
図の部分に輪ゴムで強く、くくる



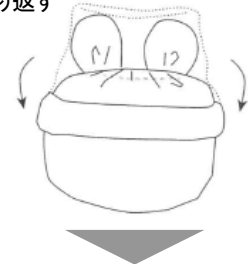
軍手を表に返し、
親指のつけねの部分を
輪ゴムで強く、くくる



軍手を裏返し、
上から1/3のところを輪ゴムでくくる



折り返す



できあがった“顔”を
中指に差し込む



できあがり!

もう一方の手袋の
親指と小指を中に折り返す



フェルトやボタンなどを材料に、
顔を作る



作って、あそぼ！

手作り王冠争奪ゲーム

竹井 史

活動の概要

5人グループの1人ずつが折り紙で基本形パーツを1個ずつ折り、1つの大きな王冠を作ります。次に、王様を決め、その王冠をかぶります。いろいろなグループの王様同士がジャンケンをし、勝ったら相手の王冠をもらって自分の王冠の上に乗せ、どんどん増やしていきます。

負けたら、グループでまた王冠を作って新しい王様を決め、挑戦します。最後まで勝ち残ったチームや、一定時間が過ぎたところで一番高い王冠をかぶっているチームの勝ちとなります。

ねらい

- ・王冠を奪い合うダイナミックな遊びを展開するとともに、再制作して再チャレンジすることで、年齢を問わない遊びが盛り上がります。
- ・1人で没頭しがちな折り紙を集団あそびに発展させることで、一体感や協調性を育みます。
- ・基本形の制作は低学年でも可能だが、遊びへの呼びかけや盛り上げという点で高学年がリードしていくことが期待できます。

準備物

- ・折り紙：普通サイズ15×15cm

プログラム開発の背景

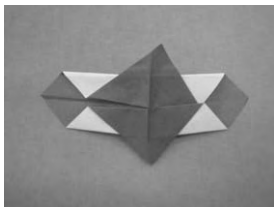
折り紙で、大勢でダイナミックに遊べるものをという目的で開発。

展開内容 (所要時間: 約60分)

参加人数によって3~5人のグループに均等に分ける。人数によって1人が作る基本形の数が変わる。5個の基本形から1つの王冠を作るので、グループの人数によっては1人が複数折る場合が出てくる。

1. 折り紙で王冠の基本形を作る。一人ひとりが作った基本形を合わせて一つの王冠を作る。

基本形



王冠



推奨年齢：特に制限なし

*5人で1組とする。

(1組3人、4人でも可)

環境設定：

・作業机

:グループごとにあつたほうがいい

・ゴミ箱

・広めの場所

:グループごとに室内を歩くので広め

の場所の方が活動しやすい

2. グループ内でジャンケンをし、勝った子がそのグループの王様になる。
3. 王様になった子は王冠をかぶり、まわりの子は拍手で称える。
4. 王様を先頭にし、一列に並んで行進し、ほかのグループを見つけて王様同士がジャンケンする。勝ったグループは負けたグループの王冠をもらい、重ねて立派な王冠にしていく。(もらった王冠は、グループ内の王様以外の子がつけてもいい)。
5. 負けたグループは新しく王冠を作り、再度王様を決めて挑戦する。

指導のポイント

- ・折り紙作りに没頭しがちな子どもたちを、うまく集団の活動に導くことが必要です。指導者の雰囲気作りによって遊びの盛り上がり方が変わります。
- ・王様になった子を称えたり、ジャンケンをうまく盛り上げる雰囲気作りが大切です。今度は王様になりたいな、といった期待感が次のジャンケンへの思いにつながり、より一層遊びが盛り上がります。
- ・負けてしまったチームが、気持ちよく再チャレンジできるような声かけも大切です。
- ・子どもたちのアイデアや意見をどんどん取り入れて、遊び自体のルールを変えていくのもいいでしょう。

▶発展のさせ方

- ・『王様』だけではなく、『女王様』になってもよい。
- ・また、王冠だけでなく新聞紙を丸めて作った杖などもあわせて持たせても面白い。

作って、あそぼ！

びっくり箱

増田 良子

活動の概要

- ・身近にある牛乳パック1リットルの空き箱の底を取り、3等分してカエルやウサギ、花や星など好きなものを貼る。
- ・切り込みを入れ、輪ゴムをセットする。
- ・出来上がったびっくり箱を互いに見せ合って楽しむ。

準備物

- ・折り紙（シール折り紙だと糊がいらない）
- ・輪ゴム : 1人20本くらい
- ・牛乳パック（1リットル） : 1人2本
- ・お菓子の空き箱（身近にあれば、で構わない）

プログラム開発の背景

輪ゴムを利用した簡単なおもちゃであるにも関わらず、大人も子どもも毎回驚かされてしまう楽しいおもちゃである。

展開内容（所要時間約60分）

1. 完成見本を楽しく見せる
2. 牛乳パックを3等分して、折り紙を貼る。切込みを入れ、輪ゴムをはめる。
3. 空き箱に詰めて遊ぶ。
箱を牛乳パックから手作りするときはセロテープ、ホッチキスを準備する。
4. 友達と見せ合って遊ぶ。

指導のポイント

- ・幼児や低学年では、作品に凝るよりも輪ゴムで飛び出す仕掛けの面白さを十分に味わえるようにしましょう。
- ・高学年では素敵なプレゼントに見えるよう美しい作品として製作しましょう。また1枚ずつ飛び出すだけでなく、つなげて虹やヘビが飛び出すようになど楽しく工夫をしましょう。

推奨年齢：制限は特になし

環境設定：作業机

▶所要時間

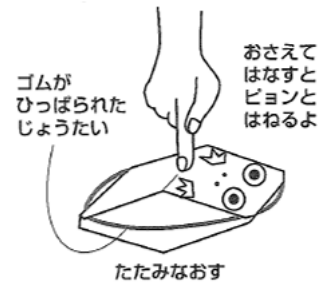
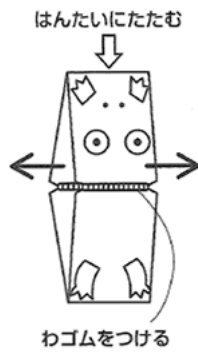
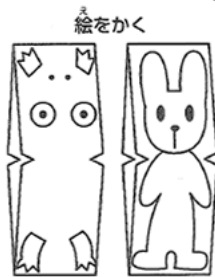
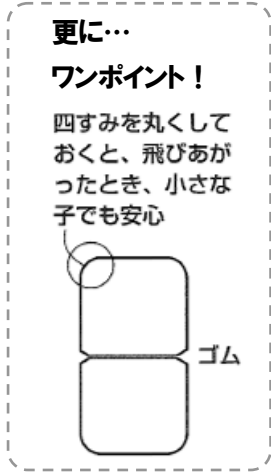
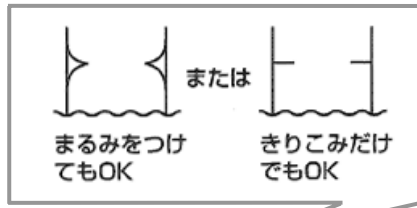
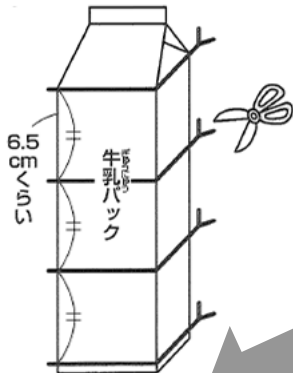
空き箱を利用して事前準備があれば20分くらい、箱を牛乳パックから作り始めると60分くらいの活動時間である。

▶展開のヒント

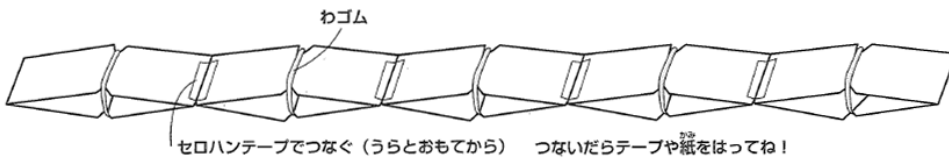
でんでん太鼓の出でくる楽しいお話をし、お話にあわせて太鼓を叩いてみましょう。

びっくり箱の作り方

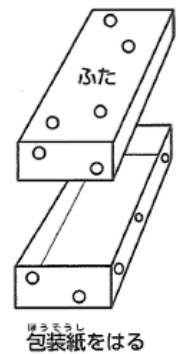
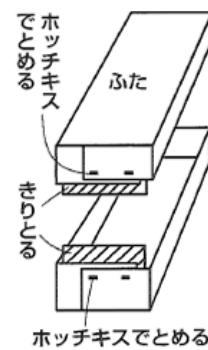
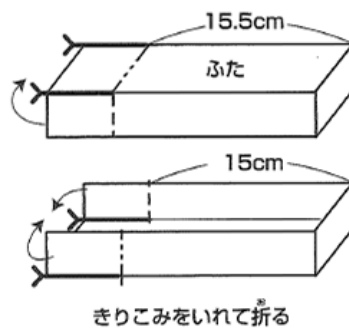
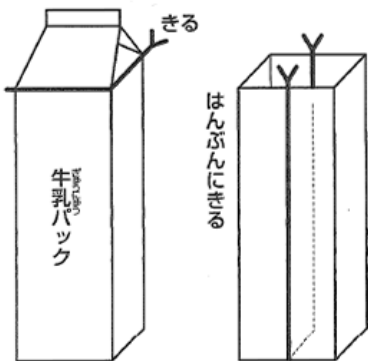
飛び出す中身の作り方



これだけでもいいね!
 長くつなげると、どうなるかな?



箱の作り方



作って、あそぼ！

ロケット発射、UFO 発見！

増田 良子

活動の概要

- ・新聞紙や段ボール、トイレットペーパーの芯などを使い、ロケットや発射台を作る。勢いよく飛び出し、中でも外でも遊べる。

ねらい

- ・外でも中でも遊べる利点を生かし、ダイナミックに遊ぶ。
- ・安全に遊ぶことを身につける。(人に向けない、周囲に気をつける、など)

準備物

- ・折り紙 (または包装紙など)
- ・輪ゴム : 1人4本くらい
- ・新聞紙3枚 : 1人3枚
- ・トイレットロール
- ・段ボール
- ・ビニールテープ
- ・両面テープ (または糊)
- ・穴を開けるキリ

プログラム開発の背景

輪ゴムを利用した簡単なおもちゃであるにも関わらず、10メートル以上も飛んでいく楽しいおもちゃ。友だち同士で距離を競争したり、大勢で空へ向かって発射すると花火のように華やかであったりといろいろな楽しみ方ができる。

展開内容 (所要時間約20～40分)

1. 完成見本を楽しく見せる
2. 段ボールに折り紙を貼り、穴を開け、輪ゴムを通す。
3. 新聞紙を丸め、包装紙でくるみ、切り込みを入れ、①とつなぐ。
4. ロールに折り紙を巻く、絵を描く。
5. 飛ばして遊ぶ。
6. 友だちと競争する。みんなで集まって飛ばしてみる。

指導のポイント

- ・低学年では、作品に凝るよりも、輪ゴムの力で遠くまで飛んでいく仕掛けの面白さに気づき、楽しく遊びましょう。
- ・高学年ではきれいな発射台や素敵なロケットを作ることを目指しましょう。またロケットだけでなく、小鳥や空飛ぶものをいろいろ工夫して作っても楽しいです。

推奨年齢: 制限は特になし

環境設定: 作業机

安全に飛ばして

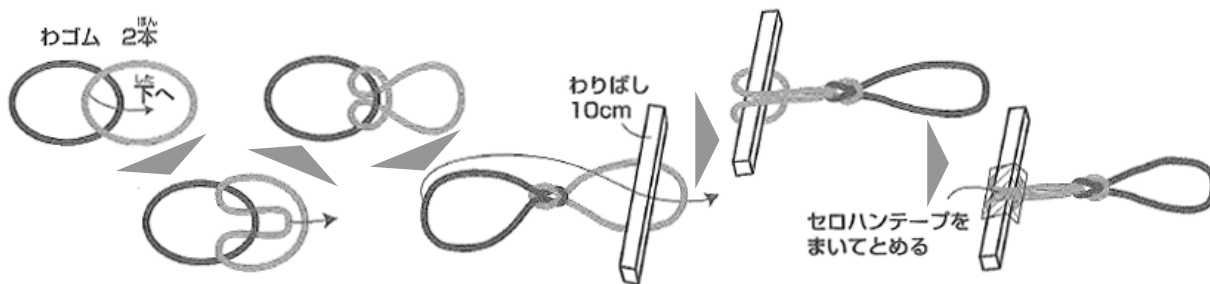
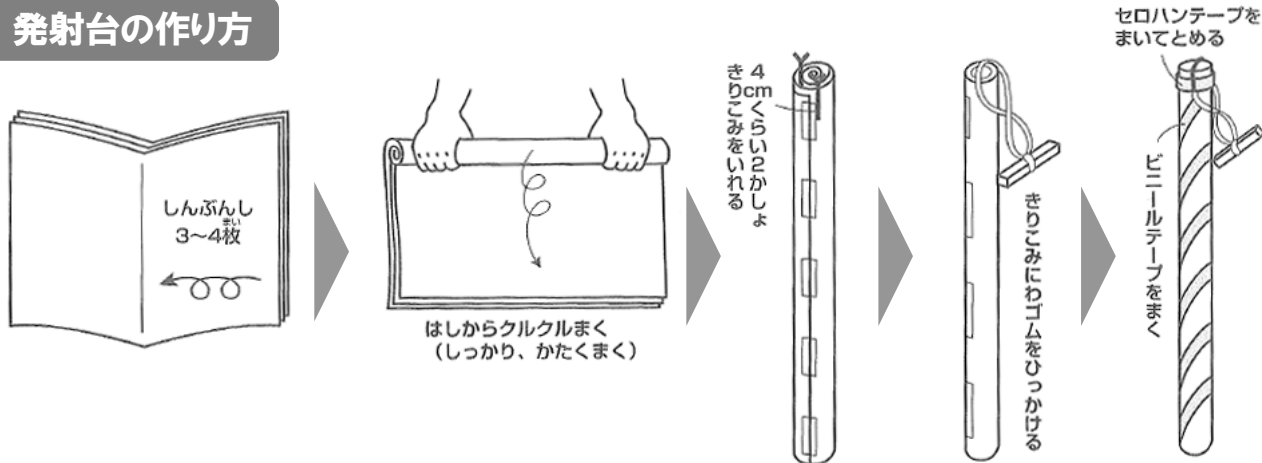
遊べる空間

▶指導のポイント

人に向けない、まわりの物に当たらないなどの事前注意を伝え、ケガや事故のないよう取り組む姿勢を育みましょう。

ロケットの作り方:

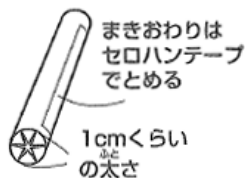
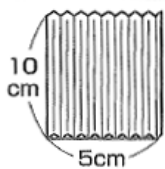
発射台の作り方



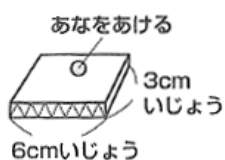
おすすめは...

わりばしの代わりに、ダンボールを使う方が、より安全です。

うすいダンボールの場合

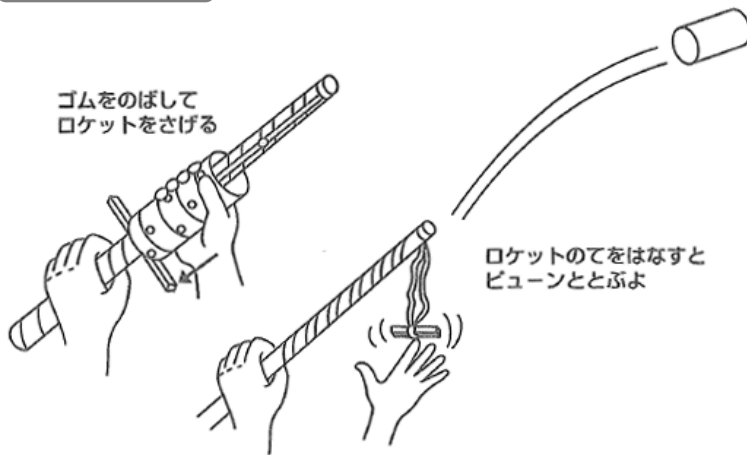
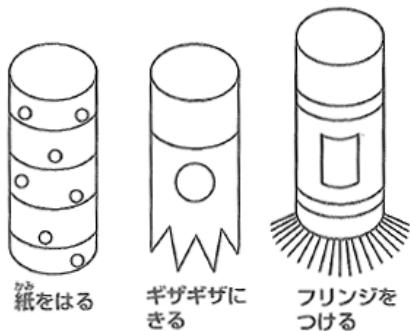


あついダンボールの場合



遊び方

ロケットの作り方



作って、あそぼ！

キラキラしゃぼん玉

増田 良子

活動の概要

キラキラテープを細く切り、竹串のまわりに丸くつけてくるくる回すとシャボン玉のように、花火のように見えてとてもきれいで美しい。

ねらい

- ・手作りおもちゃの魅力を知る。
- ・どうしたら変わった模様ができるか、もっときれいになるかななどを試行錯誤しながら制作に取り組む。

準備物

- ・キラキラテープ(オーロラテープ 2巻)
- ・竹串(バーベキュー用) : (1人1本)
- ・丸シール : (1人6個)
- ・グルーガン(または瞬間接着剤)
- ・ハサミ
- ・ビーズ

展開内容 (所要時間約20~40分)

1. 完成見本を楽しく見せる
2. テープ3本を4等分に細くハサミで切る。
3. 丸シールに穴を開け、その回りに丁寧にテープを付けていく。
4. 竹串に通してビーズをつけて出来上がり
5. 回して遊ぶ。

指導のポイント

- ・目打ちで穴を開けますので、注意しましょう(低学年用にはあらかじめ穴を開けておきましょう)
- ・テープを細く切るのが低学年ではむずかしいのでゆっくり落ち着いて切っていくように声をかけましょう(どうしてもできない子のために、あらかじめ少し切っておく)
- ・丸シールのまわりに均等にテープを貼りましょう。
- ・ビーズをつけるときの接着に注意しましょう。

推奨年齢: 制限は特になし

環境設定: 作業机

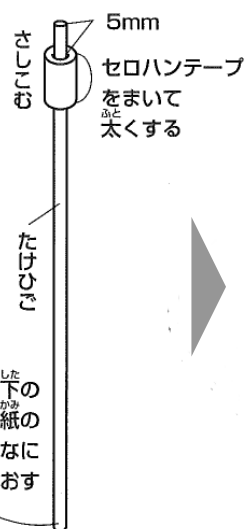
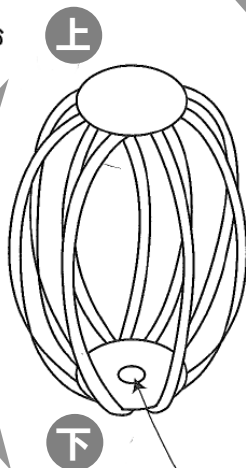
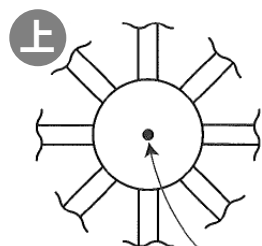
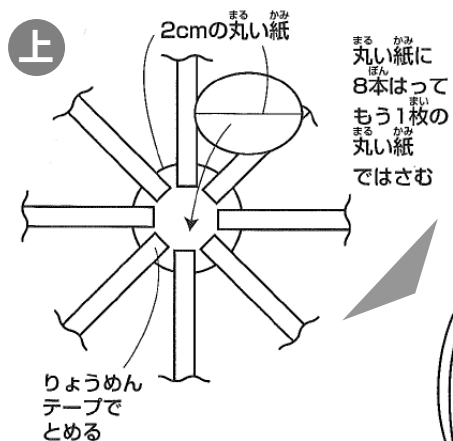
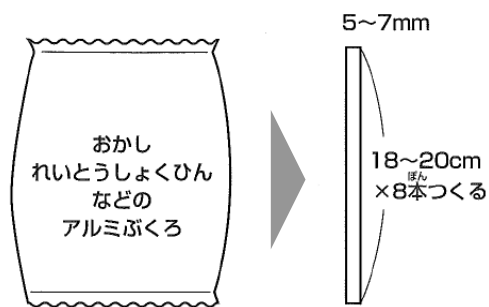
▶指導のポイント

人に向けない、まわりの物に当たらないなどの事前注意を伝え、ケガや事故のないよう取り組む姿勢を育みましょう。

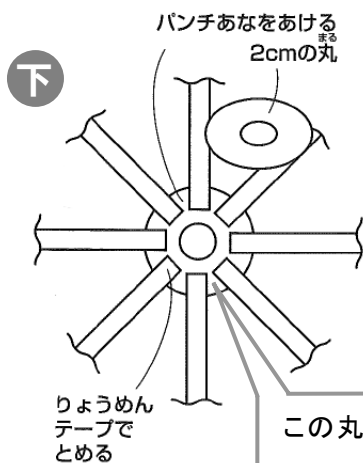
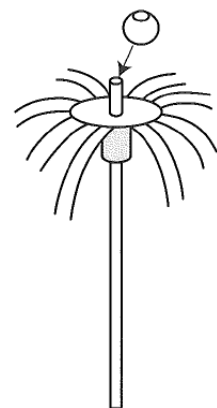
▶1人分材料目安

- ・オーロラテープ3色3本
1本が26cmと1色13cmを細長く4等分する。
- ・竹串 1人1本
- ・丸シール 6個
- ・ビーズ 1個

「キラキラしゃぼん玉」の作り方

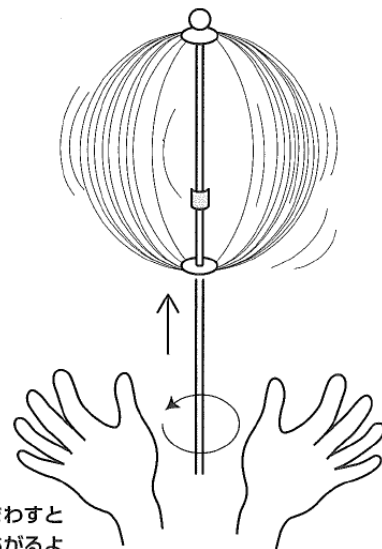


プラビーズをポンド
づけしてかためる



この丸のパーツの
代わりに、市販の
「パンチ穴補強シー
ル」などを使うと簡
単に作れる。
また、シーンを補強
として利用するの
もよい。

できあがり!



りょうでではさんでまわすと
下の丸い紙があがるよ

作って、あそぼ！

六角形の万華鏡

増田 良子

活動の概要

細長い画用紙を六角形に折りたたんで3場面が変化する絵変わりを作る。絵が変わる様子が万華鏡のように見える。

ねらい

- ・3場面からなるストーリーを自分で考えて、オリジナルの万華鏡を作成する。
- ・友だちと作品を見せ合いながら、良いところを評価しあう。

準備物

- ・白画用紙
- ・色鉛筆

プログラム開発の背景

画用紙を幾何学的に折っていくことで不思議な六角形の絵変わりを作ることができる。3場面の変化をいろいろに考えて、いくつもの楽しい作品を作り出すことができるのが楽しい。

展開内容（所要時間約30分）

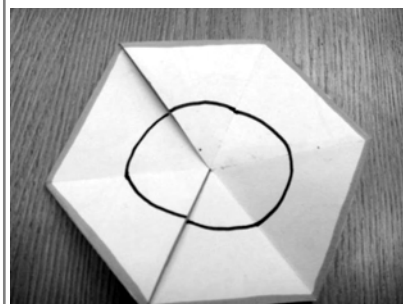
1. 完成見本を楽しく見せる
2. 画用紙を使って六角形の絵変わりの製作。見本を使って折り方と遊び方を知らせる。
3. 3場面を自由に考えて絵変わりを作る。

指導のポイント

- ・万華鏡の折り方が低学年では難しいので、ゆっくり説明し、制作中は確認しながら進めましょう。

推奨年齢： 制限は特になし

環境設定： 作業机と椅子



作って、あそぼ！

牛乳パックで万華鏡

増田 良子

活動の概要

中側に絵を描いた四角の筒の中を銀色の牛乳パックがスライドすると、絵が変化して見える。

ねらい

- ・身近にある牛乳パック 1 リットルの空き箱と銀紙を使って、自分の描いた絵が万華鏡のようにいろいろと変化して見えるのを楽しむ。
- ・できあがった作品を友だち同士見せあい、楽しむ。

準備物

- ・牛乳パック(1リットル)
- ・折り紙(銀紙)、上質紙 1 枚、画用紙(厚手の上質紙)

プログラム開発の背景

絵を好きな児童にとって楽しい活動であるのはもちろん、あまり絵を描きたがらない児童や集中して絵を描くことが苦手な児童にとっても取り付きやすく楽しめる活動である。

展開内容 (所要時間約60分)

1. 完成見本を楽しく見せる。
2. 牛乳パックに銀紙と上質紙をつける。
3. 絵を描く。
4. 絵を筒状にして互いに見せ合って楽しむ

指導のポイント

- ・幼児や低学年では絵を描くことに重点を起きたいので、牛乳パックは切り込みを入れておいたり、銀紙を貼っておくところまで事前準備をしておく場合もあります。
- ・絵は具体的なものでも抽象的な模様でもよく、紙に白いところがないくらい、しっかり色があるほうがきれいで楽しいです。色が鮮やかなマーカーなどで描くといいでしょう。
- ・あまり絵を描くことに興味がない児童や、集中できない児童は、言葉かけや励ましが必要です。いくつかの種類の見本を見せるなどして、子どもたちの興味を育てましょう。

推奨年齢： 制限は特になし

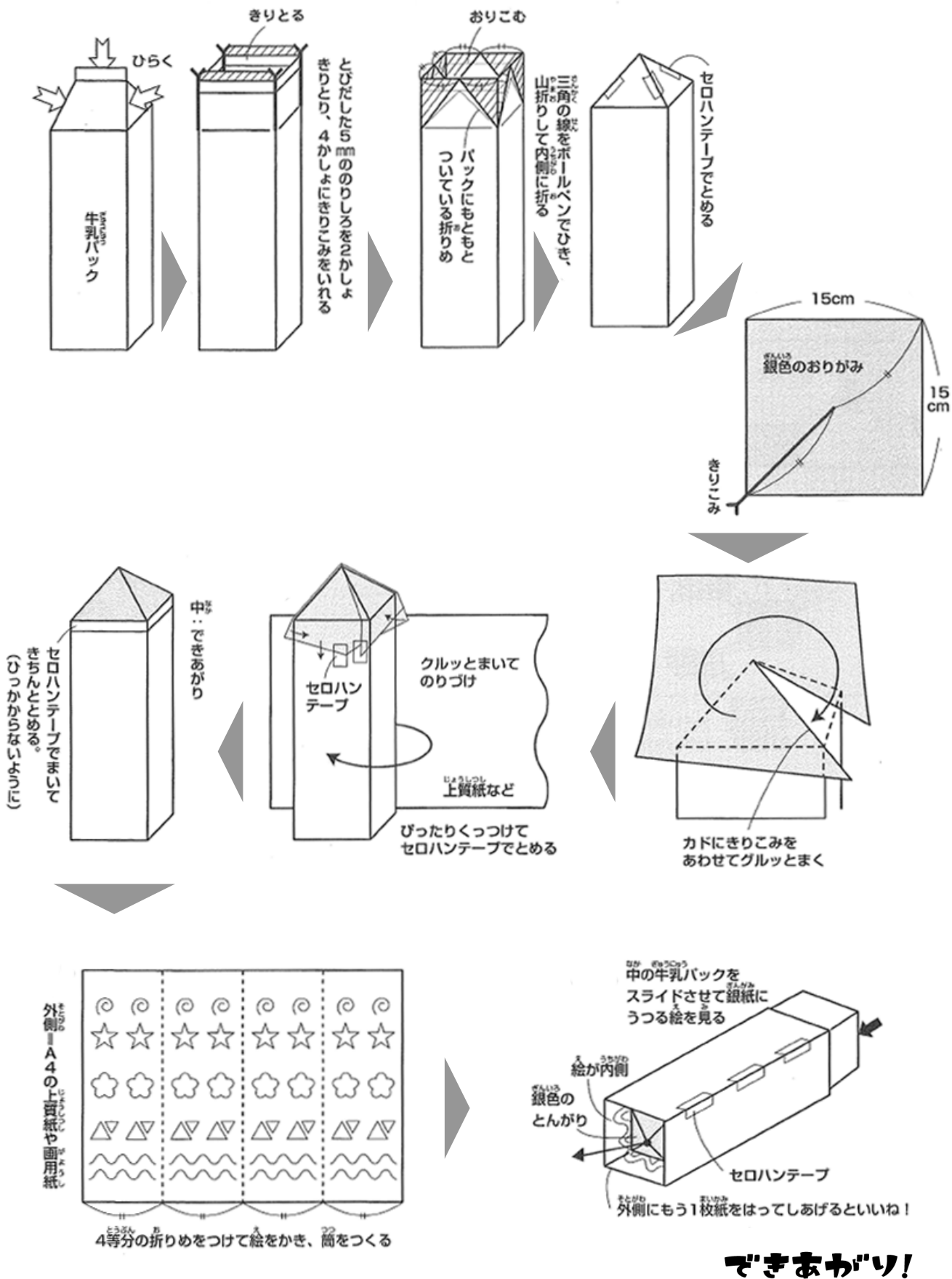
環境設定： 作業机

▶指導のポイント

低学年用には牛乳パックに銀紙が貼りやすいように切り込み、折り線を事前につけておく。

(そのような事前準備があれば制作所要時間は、30分程度)

「牛乳パックで万華鏡」の作り方



作って、あそぼ！

メンコと絵カード、絵変わり遊び

増田 良子

活動の概要

不用な裏の白いチラシやカレンダーなどを使って、メンコや絵カード、絵変わりを作って遊ぶ。メンコで絵変わりを制作して友だちと見せ合って楽しんだり、絵カードでカルタ遊びを楽しみます。

ねらい

- ・ 出来た作品を互いに見せ合って楽しむ。
- ・ いろいろなアイデアを出してオリジナルの作品作りを楽しむ。

準備物

- ・ 裏の白いチラシ 1人 12枚くらい(カレンダー1人1枚)
- ・ ペン、色鉛筆、クレヨンなど

プログラム開発の背景

無料で手に入りやすい材料を使って、楽しく絵を描き、いろいろ工夫して遊べるカードを作る。簡単にたくさん作ることができ、遊びが発展できる。たとえばカルタ、絵合わせ、しりとりカードなど。メンコでは体を使った遊びが展開できる。絵変わりは、制作時に絵描くのも、出来上がった後、友だちに見せて演じるのも楽しい遊びである。

展開内容 (所要時間約60分)

1. 完成見本を楽しく見せる (10分)
2. 絵変わりの制作。見本を使い折り方・遊び方を知らせる。(20分)
3. チラシでカードの折り方を知り、6個作る。(10分)
4. カードに思い思いの絵を描く。(20分)
5. カードやメンコで遊ぶ。絵変わりを見せ合う。(10分)

指導のポイント

- ・ カードの折り方は、始めは分かりにくい点もあると思うので、一人一人見てみましょう。
- ・ メンコの遊び方を知らない児童も増えてきているので、一緒に遊びながら指導するようにしましょう。

推奨年齢： 制限は特になし

環境設定： 机と椅子

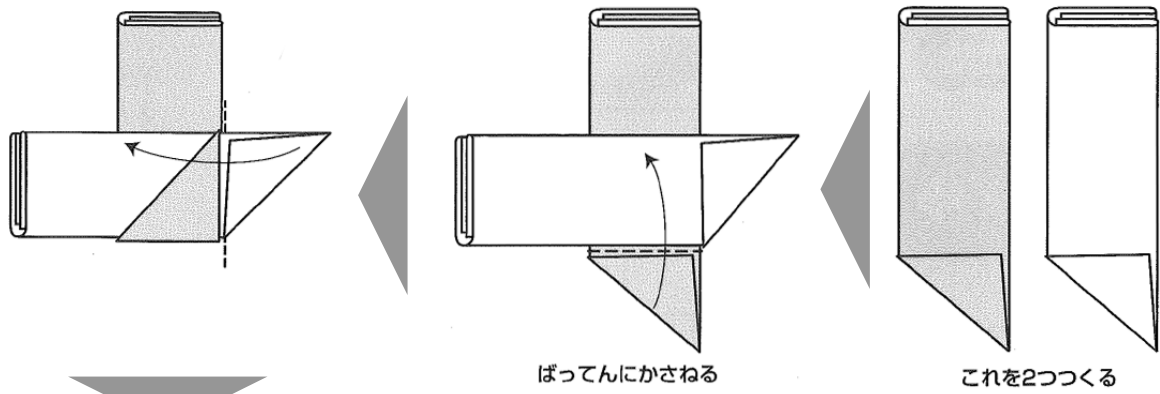
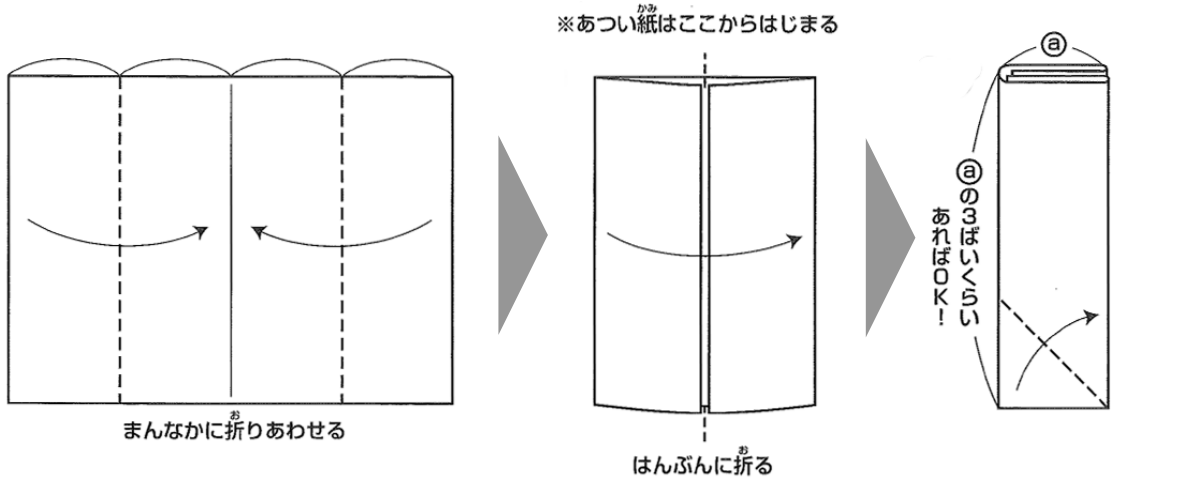


▶発展

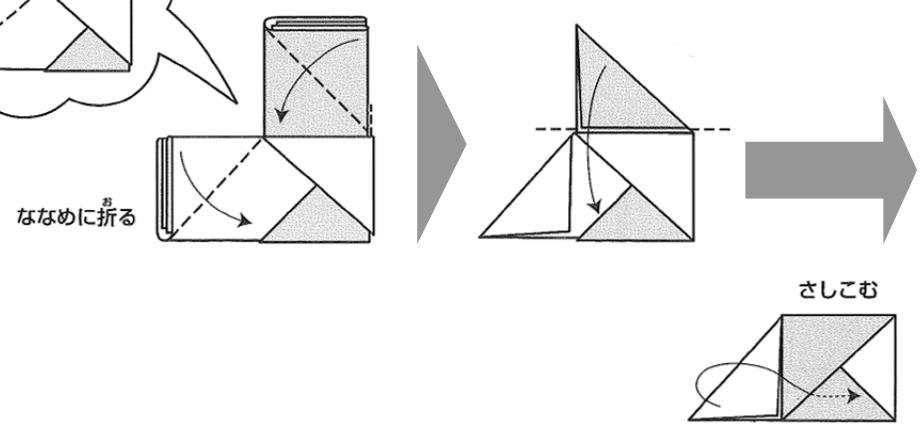
:絵カードでしりとり遊びを展開



「メンコと絵カード」の作り方



カドが
とがらなくても
OK



できあがり!
字や絵をかいてね!

絵変わり遊び(ミラクルハウス)の作り方

