



つぎの授業で使える!

楽器活用例特集ページ

おんがくのひきだし

スズキの楽器をつかった音楽の授業・常時活動に使えるカンタンで楽しい、子どもたちの好奇心を高める“音楽づくりや音あそびなどの活用例・指導例”をご紹介します。

旋律
づくり

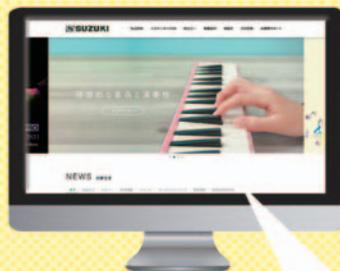
リズム
あそび

即興
演奏

音楽
づくり

音板がはずせる
あの楽器で♪

こんな時に使える
オススメ楽器♪



“おんがくのひきだし”は
スズキWEBサイトでも!



カタログ未掲載の活用例が盛りだくさん。
随時更新中ですので、ぜひご覧ください!

おんがくのひきだし www.suzuki-music.co.jp

楽器の
種類を選んで
クリック

楽器活用法の
解説動画を掲載

つぎの授業で使える!

おんがくのひきだし

- いろいろな楽器で使える活用例
- メロディオン活用例
- トーンチャイム活用例
- オルフ楽器活用例
- バスウッドドラム活用例
- 打楽器活用例

ひきだしの動画

オルフ楽器活用例

トーンチャイム/オルフ楽器活用例

オルフ楽器活用例

新着活用例は
バナー表示を
しています

もくじ

活用例

つぎの授業で使える！

楽器活用例特集ページ

“おんがくのひきだし”



いろいろな楽器で使える活用例
ドレミのあみだで“旋律”づくりを楽しもう! P12
監修:日本女子大学 非常勤講師 中島 寿 先生



低学年におけるドレミファソの運指指導案 P13
監修:所沢市立中央小学校教諭 松長 誠 先生



鍵盤ハーモニカは音楽づくりでも大活躍! P14
監修:筑波大学附属小学校 平野 次郎 先生
① 低・中学年 音で「おはなし」しよう ② 高学年 和音の進行をもとに旋律をつくろう



さまざまな場面で「バンバン」活用! P15
監修:上野原市立上野原小学校教諭 和智 宏樹 先生

全音音階に親しもう! P16・P17
監修:筑波大学附属小学校 高倉 弘光 先生
① 1人1回鳴らそう ② トーンチャイムでこんにちは ③ 「ピッポッパ」で遊ぼう
④ 「全音音階」パスゲーム ⑤ パロディDE 全音音階

トーンチャイムで体感しながら楽しく学習 P18
監修:育英大学 名誉教授 熊木 眞見子 先生
① 低学年 トーンチャイムで協同する喜びを学ぶ ② 中学年 音楽づくりにトーンチャイム
③ 高学年 合唱やリコーダー演奏にトーンチャイムの和音伴奏を組み合わせる



バスブロックバーで音楽しよう! (バスブロックバー 活用例) P19
監修:元 東京学芸大学 准教授 石上 則子 先生
① バスブロックバーの特長である低音を生かした伴奏遊び ② 即興的なリズムアンサンブル

ザイロホーンでわらべうたの伴奏遊びを楽しもう! (ザイロホーン 活用例) P20・P21
監修:神戸市音楽教諭 西沢 久実 先生

「音楽づくり」を支えるアイテム (ミニグロックン 活用例) P22
監修:日本女子大学 非常勤講師 中島 寿 先生



子どもの表現活動によりそうバスウッドドラム P23
監修:筑波大学附属小学校 平野 次郎 先生
① 低学年・音楽遊び 拍に合わせて ② 即興表現の支えとして活用しよう

メロディオン P28~



メロディオン活用例

低学年における

ドレミファソの運指指導案

監修：所沢市立中央小学校教諭 松長 誠 先生

ドレミファソを12345の指で演奏する「運指の基本型」は、今後の鍵盤ハーモニカの上達につながる重要な技能です。運指にこだわることなく1本指や2本指…弾きやすい指で楽しく弾けるようになった児童が、運指に気を付けながら弾けるようになるためには、適切な教材選択と授業展開が肝要です。

ぜひ各二次元コードから松長先生が制作された指導動画を併せてご覧ください。

活動の目的

学習指導要領 低学年 器楽ウ(ア)(イ)(ウ)

題材 2年生の教科書掲載曲「かっこう」

活動の流れ

1：常時活動

『ゆびあそび うた』(作曲：松長先生)に取り組み、歌いながら指番号を確認します。



「運指の基本型」

2：本活動

①「かっこう」を歌詞で歌唱する。

特に「かっこう」と「ほーら」のリズムの違いを十分とらえておくと、鍵盤ハーモニカの演奏につながります。

②「かっこう」の階名唱をする。

③「かっこう」の指番号を歌いながら確認する。



④「かっこう」を鍵盤ハーモニカで演奏する。児童の実態に合わせて、速度を変えながら取り組みます。範奏動画を大型モニタに映しながら演奏するとよいでしょう。

ふつのはやさ



ゆっくり



かっこう

ドイツ民謡

Musical notation for 'Kakko' with finger numbers below the notes.

ソ ミ ソ ミ レ ド レ ド
5 3 5 3 2 1 2 1

レ レ ミ ファ レ ミ ミ ファ ソ ミ
2 2 3 4 2 3 3 4 5 3

ソ ミ ソ ミ ファ ミ レ ド
5 3 5 3 4 3 2 1

3：平行教材の活用について

メロディオンの活動の導入や1・2年生の本活動の教材でも活用できる、音数の少ない教材(例：ドだけで吹ける教材『ドドワールド』、ドレだけで吹ける教材『ドレってどれ?』など)や、「きらきら星」や「かえるのがっしょう」などの教科書教材を松長先生自ら制作しご自身の公式サイトで公開されています。ぜひ並行教材としてご活用ください。

音楽のちから 松長誠

検索



メロディオン活用例

鍵盤ハーモニカは 音楽づくりでも大活躍!



監修:筑波大学附属小学校 平野 次郎 先生

鍵盤ハーモニカは主に1・2年生の器楽で活躍する楽器とされています。しかし鍵盤ハーモニカは「すぐに音が出せる」・「幅広い音域」・「目で見て音を確認できる」・「和音も半音も自由自在」・「息づかいで強弱をつけやすい」といった特性があります。こういった特性を考えると活躍の場をここだけに留めておくのはもったいないですね。まずは音楽づくりの学習で活用してみませんか?



活用例
1

低・中学年 音で「おはなし」しよう

使う音を決めて問いかけたり答えたりする

- 1 基本のルールを確認する。
- 2 2人1組になり、役割「問い」と「答え」を決める。
- 3 音でおはなしする。

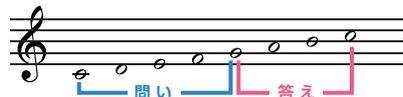
POINT

先生はウッドブロックやバスウッドドラムなどでテンポをキープします。



基本のルール

使う音と役割



リズム 自由に 拍子 4/4拍子 小節 2小節ずつ

(例1)

(例2)

活用例
2

高学年 和音の進行をもとに旋律をつくろう

和音の進行を感じ取って仲間とともに4小節の旋律をつくる

- 1 基本のルールを確認する。
- 2 4人1組になり、役割を決め使う音を確認する。
- 3 1人1小節の旋律を考える。(Aさんならド・レ・ミ・ソの音を使う)
- 4 つくった旋律を4人でつなげる。
- 5 4人で聴き合ったあとに直したり変化をつける。
- 6 グループ毎に発表しお互いに聴き合う。

POINT

ここでは・IV・V・Iの和音進行を扱います。発表時は別グループがトーンチャイムで和音を鳴らす活動も取り入れるとよいでしょう。

基本のルール

使う音と役割



ドレミソ ファソラド ソラシレ ドレミソ
Aさん Bさん Cさん Dさん

リズム 自由に 拍子 4/4拍子 小節 1小節ずつ

(例)

(トーンチャイム例)

いろいろな楽器で使える活用例

メロディオン活用例

ラップトップカホン活用例

トーンチャイム活用例

オルフ楽器活用例

バスウッドドラム活用例

ラップトップカホン活用例

ラップトップカホン P148



さまざまな場面で「バンバン」活用!

監修: 上野原市立上野原小学校教諭 和智 宏樹 先生

活用例

1

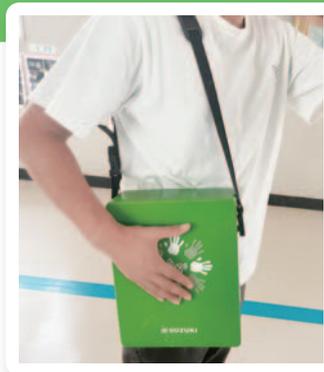
先生によるテンポキープ

音楽の授業の中で先生が拍を刻む(テンポキープ)する場面は多くあると思います。その時に活躍するのがラップトップカホン「バンバン」です!

特長

- 片手で音を出すことができる
- 音色を変えることができるので、強拍と弱拍の使い分けができる

おすすめは、写真のように肩から下げて、片手で打つ方法です。空いた片手で、子ども達に触れたり、音楽の入りを合図したりすることができます。また、親指とその他の指で打つ場所を変えることで音色の違いを出せます。



活用例

2

教材としての活用

打楽器を使う多くの教材で活用できます。

特長

- 音色を変えることができる
- 音量の調整が簡単

(例)

打楽器1 タンブリン 2/4

打楽器2 小太鼓 2/4

タンブリンと小太鼓、といった打楽器パートが2つあるような楽曲でも、バンバンがあれば両方を演奏できます。また、小太鼓を使うと音が大きすぎてしまい、他のパートとの音量バランスに苦労することがありますが、バンバンは比較的簡単です。

活用例

3

子どもたちが音楽あそびで

リズムでバンバン会話してみましょう!

特長

- 机や膝に置ける
- 叩く場所によって音色が変わる

- 1 向かい合ってイスに座ります。
- 2 机の上にバンバンを置きます。



- 3 二人で順番に4拍のリズムパターンをたたきます。
リズムパターンをまねたり、「呼びかけ」と「答え」を意識したリズムや音色で返しても良いでしょう。

(例) 4/4

Aさん Bさん Aさん Bさん

トーンチャイム活用例

全音音階に親しもう！

監修：筑波大学附属小学校 高倉 弘光 先生



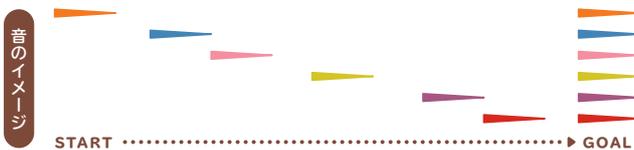
「全音音階」とは、ド・レ・ミ・ファ \sharp ・ソ \sharp ・ラ \sharp …のように、となり合う音と音との音程がすべて「全音」(長2度)でできている音階のことで「宇宙」「霧の中」「ふわふわ感」「雲の上を歩く感じ」などのイメージをもたせやすいのが特徴です。トーンチャイムを使うと、「全音音階」がもつ特徴がより強調され、より魅力的に感じることができます。ここでは「全音音階」の魅力を楽しめることができる音楽ゲームを紹介します。



活用例

1

1人1回鳴らそう [人数:5~8人程度]



- ①横1列に並びます。1人1人が「全音音階」の構成音のどれかを持ちます。
- ②端の人から1人1回、順に音を鳴らします。ただし、音を鳴らすタイミングは自由です。前の人々が鳴らしたら、すぐに鳴らしても良いし、しばらく待ってから鳴らしてもよいのです。
- ③最後の人が鳴らし終わったら、全員で息を合わせて一斉に一回だけ鳴らしましょう。

活用例

2

トーンチャイムでこんにちは [人数:5~8人程度]

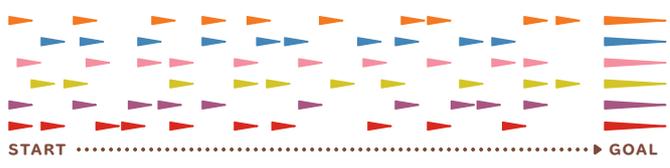
- ①広いスペースにバラバラになって立ちます。1人1人が「全音音階」の構成音のどれかを持ちます。
- ②[スタート]の合図で一斉に歩き始めます。偶然にすれちがう人と、息を合わせて同時に1回音を鳴らします。(偶然ですので、教室のあちこちでランダムに「全音音階」の和音が響くことになります。)
- ③1人4回鳴らしたら、その場に立ち止まりましょう。



活用例 3 「ピッポッパ」で遊ぼう [人数:5~8人程度]



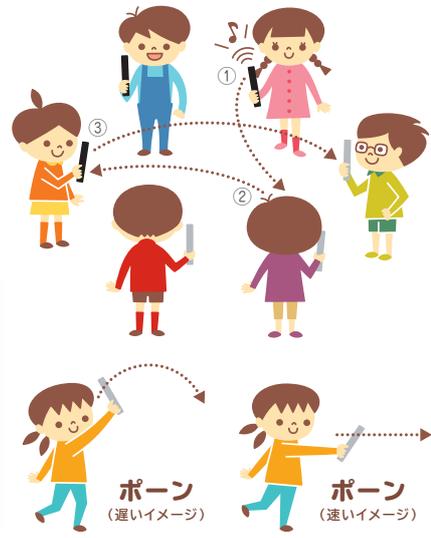
音のイメージ



- 横1列に並びます。1人1人が「全音音階」の構成音のどれかを持ちます。
- [スタート]の合図で、全員が一斉に好きなタイミングで10回音を鳴らします。ただし、鳴らし方は次の通り。
★音を鳴らしてすぐに、トーンチャイムを持っている逆の手のひらで、トーンチャイムの頭部を押さえ、音を止めます。
- 全員が10回ずつ鳴らし終わり、シーンとなったら、息をあわせて同時に1回鳴らして音楽を終わらせましょう。

活用例 4 「全音音階」パスゲーム [人数:6~8人程度]

- 輪をつくって立ちます(内側向き)。1人1人が「全音音階」の構成音のどれかを持ちます。
- 最初の1人を決め、その人が輪の中の誰かに向けて、音を鳴らします。トーンチャイムを向けるなどして、誰に音をパスしたのかわかるようにしましょう。音をパスされた人は、また別の人に向けて音をパスします。音を鳴らし終わった人は、立てひざになって、まだ音を出していない人と区別できるようにしましょう。
- 慣れてきたら、目には見えない音がどの程度の速さで相手に届くのかをトーンチャイムを振りかざすジェスチャーで表現したりすると面白いですよ。



活用例 5 パロディDE 全音音階

「かえるの合唱」「キラキラ星」など、簡単に演奏できる曲を「全音音階」に変身させてみましょう。どんな感じになるでしょうか…。



「かえるの合唱」
全音音階バージョン

ド	レ	ミ	ファ#	ミ	レ	ド	え
ミ	ファ#	ソ#	ラ#	ソ#	ファ#	ミ	え
ド	え	ド	え	ド	え	ド	え
ド	レ	ミ	ファ#	ミ	レ	ド	え

カノンにしてもおもしろいですよ

いろいろな楽器で使える活用例
メロディオン活用例

ラップトップカホン活用例

トーンチャイム活用例

オルゴール活用例

バスウッドドラム活用例

トーンチャイム活用例

トーンチャイムで 体感しながら楽しく学習



監修：育英大学 名誉教授 熊木 眞見子 先生

活用例

1

低学年 トーンチャイムで協同する喜びを学ぶ

「全員で一つの音楽をつくっていく体験を通して、協同する喜びを感じる」

トーンチャイムの最大の長は、一人一人がそれぞれの音を担当し、みんなで一つの音楽を創り上げるとい点にあります。

「きらきら星」を演奏してみましょう。

- 1 「きらきら星」を全員でドレミで歌った後、「使われている音はいくつかな？何の音かな？」と子どもたちに質問して「ド」「レ」「ミ」「ファ」「ソ」「ラ」の6音であることを確認します。
- 2 子どもたちの中から6人選びます。
1人1音ずつトーンチャイムを持ち、担当音を記した紙を首からさげ順に横に並んで立ちます。
- 3 先生は並んでいる子どもたちの前に立ち、「ド、ド、ソ、ソ、ラ、ラ、ソ…」と、「きらきら星」の歌の通りにそれぞれの音を担当する子どもを指さしていき、指さされた子はトーンチャイムを鳴らしていきます。



活用例

2

中学年 音楽づくりにトーンチャイム

「様々な音を探したり音をつくったりして音の面白さに気付く」

トーンチャイムを鳴らしたまま持続させる音と、止める音を組み合わせると面白い活動ができます。

トーンチャイムの響く音と響かない音でリレーしてみましょう。

- 1 子どもたちは1本ずつ好きな音のトーンチャイムを選び、全員で中を向いた輪になって立ちます。
- 2 トーンチャイムを鳴らしてすぐに逆の手の平でトーンチャイムの先端に触れると「コン」と音が止まります。この音の止め方を練習しましょう。
- 3 次に自分が鳴らす音を②のように止めるのか、響かせたままにするのかを決めます。ただし前の人々が響く音だったら次の子はその響きがほとんど消えるまで待ってから自分の音を鳴らします。前の人々が響かない音だったら、次の子はすぐに自分の音を鳴らします。つまり、前の人々がどちらの鳴らし方をするかによって、次の子が鳴らすタイミングが変わるということです。
- 4 最初に鳴らす子を決め、その子から順番に1回ずつトーンチャイムを鳴らしていきます。響く音ばかり続けば、ゆっくりと順番が回っていきませんが、響かない音が続けばどんどん回っていくことになります。どうなるかわからないところが面白いのです。



一人ずつ順番に

活用例

3

高学年 合唱やリコーダー演奏にトーンチャイムの和音伴奏を組み合わせる

「音楽を特徴付けている要素や音楽の仕組みを聞き取る」

トーンチャイムで和音伴奏してみましょう。トーンチャイムは音が個々に分かれているため、和音の構成を演奏の中で実感できます。

「静かにねむれ」をトーンチャイムの和音伴奏で歌ってみましょう。

- 1 「静かにねむれ」の和音進行はI-IV-I-V…となっています。それぞれの和音を構成している音を黒板に書き出しましょう。
- 2 子どもたちはそれぞれの担当音を記した紙を首からさげ、順に横に並びます。
- 3 「静かにねむれ」をみんなで歌うかリコーダーで演奏します。和音を鳴らすタイミングに合わせ、「I」なら黒板に書かれた「I」を、「V」なら「V」を先生が棒で指し示します。トーンチャイムの奏者は先生がいずれかの和音を指し示すと同時に、その和音を鳴らします。



Iの和音=ド・ミ・ソ
IVの和音=ド・ファ・ラ
Vの和音=シ・レ・ソ
Vの7の和音=シ・ファ・ソ

ザイロホーン活用例

ザイロホーン P116～



ザイロホーンで

わらべうたの伴奏遊びを楽しもう!

監修:神戸市音楽教諭 西沢 久実 先生 (『小学校学習指導要領(平成29年告示)解説 音楽編』専門的作業等協力者)

子どもたちは、友達と一緒に遊びながらわらべうたを歌う活動を通して、自然に我が国や郷土の音楽のもつ雰囲気や表情などに親しんでいます。伴奏遊びでは、わらべうたに伴奏をつける活動を通して、我が国の音階などの伝統的な音感覚を養ったり、我が国の音楽らしさを感じられる旋律づくりをするための素地をつくったりしていきます。ここでは「なべなべそこぬけ」を教材に、ザイロホーンの特長を活かした伴奏遊びを紹介します。

なべなべそこぬけ

な べ な べ そ こ ぬ け
そ こ が ぬ け た ら か え り ま し ゃ

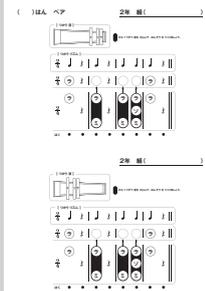
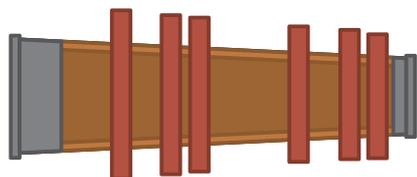
ザイロホーンの特長

- 必要な音だけを並べられるので、誰もが取り組みやすい。
- 持ち運びがしやすい大きさなので、多様な学習隊形の工夫ができる。
- 音色が良く音量も適度なので、クラス全体の中でのグループ学習の環境が作りやすい。



準備

- 1 ザイロホーンは4人で1台、マレットは1台につき2組の数を用意します。
- 2 「ミ・ソ・ラ」以外の音板は外しておきます。低音側/高音側の「ミ・ソ・ラ」がそれぞれ残ります。
- 3 ワークシートをペア分用意しておきます。



ワークシートのデータは、スキwebサイトの本活用例掲載ページよりダウンロードしてご使用いただけます。



活動の流れ

スズキWEBSITEでは各ステップに挿絵を用いてご紹介しております。あわせてご参照ください。

1 伴奏遊びのルールについて説明します。

ルール 使う音とリズムは、次の通りです。音を選んで、伴奏をつくっていきましょう。

使う音 ミ・ソ・ラ

リズム

2 全員で、「使うリズム」を手で打って確認します。

3 1人の児童が、実際に音に出しながら伴奏遊びの例題を発表します。クラス全員が、伴奏遊びのルールを確認します。

4 2人1組のペアになり、2つのペアが1台の楽器を演奏するようにします。ペアで相談して、低音側/高音側のどちらの3音を担当するか決めるようにします。

5 グループに分かれて伴奏をつくります。順番に1人ずつ、実際に音に出して確かめながら、音を選んでいきます。

6 音が決まったら、ペア毎に1枚のワークシートに書き込みます。2人で1枚のワークシートに書き込むと音の違いを見比べることができます。また、視覚的な支援により、話し合いも進みやすくなります。

7 いくつかのペアが発表します。各ペアで、1人ずつ演奏するようにします。

8 2人同時に演奏することを伝えます。演奏の前に2人同時に演奏すると、どんな風に聴こえるかを予想する場を設定します。グループ学習において、わらべうたに使われる音の重なりを感じ取っている児童は、「とけあう」等とつぶやくことでしょう。

9 8の音の重なりを感じた後、再度グループに分かれ、音のつなげ方を工夫するようにします。変えたい音がある場合は、消しゴムで消さないで残しておく、思考の過程が記録されます。書き直した児童に理由をたずね、クラス全員でその思いを共有します。

10 前のペアが終わったら途切れないように次のペアへとつないでいきます。サイロホーンを内側に向けて円になり、ペアで音を重ねて発表していきます。みんなの前で1人で演奏するのが難しい児童も、ペアであれば安心して演奏することができます。

11 グループに分かれ、1組のペアが伴奏をして、他のペアがそれに合わせて歌います。1曲を最後まで歌い終わるには、2回繰り返して演奏することに気づくことができます。

12 1組のペアが伴奏し、クラス全員で歌います。2回繰り返すことで伴奏になることを黒板などを使って、視覚的にも確認しましょう。

Aさん $\frac{2}{4}$ ラ ㇿ | ラ ㇿ | ラ ソ | ラ ㇿ ||

Bさん $\frac{2}{4}$ ラ ㇿ | ミ ㇿ | ミ ソ | ラ ㇿ ||

Cさん $\frac{2}{4}$ ラ ㇿ | ミ ㇿ | ラ ミ | ラ ㇿ ||

Dさん $\frac{2}{4}$ ラ ㇿ | ミ ㇿ | ラ ミ | ラ ㇿ ||



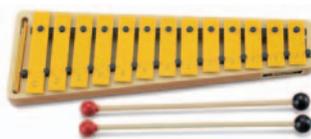
令和2年度版小学校音楽教科書「小学生の音楽2」(教育芸術社)P.61「ばんそうあそび」をもとにしています。

ミニグロッケン活用例

ミニグロッケン P121

サウンドブロック P123

「音楽づくり」を支えるアイテム



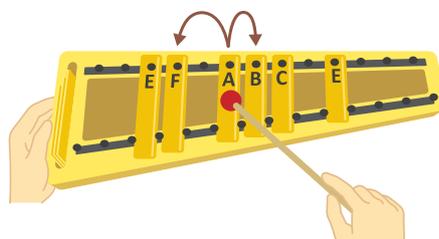
監修：日本女子大学 非常勤講師 中島 寿 先生

写真は、「さくらの音階で音楽をつくろう」という活動をしているところです。「さくら さくら」という日本古謡がありますが、この旋律は、「ミ・ファ・ラ・シ・ド・ミ(E・F・A・B・C・E)」という音階でできています。この音階を使って、ひとり一人が即興で4小節の旋律をつくる活動です。



対面している2人でメロディーをつなげたり重ねたりしやすいように、輪になって活動しています。二組が楽器を持っているのは、音楽がつながるようにするためです。一組が演奏し終わったら、すぐに、もう一組が演奏を始められます。その間に、終わった組は左の人に楽器を渡します。

演奏のルールは簡単、どの音から始めてもよいけれど、常に隣の音に進むようにします。リズムは、自由。たったこれだけです。しかし、この活動を鍵盤ハーモニカやリコーダーで行うのは、意外にむずかしい。そこで、活躍するのが、「ミニグロッケン」です。



POINT

常に隣の音に進みましょう



「グロッケン」、つまりは鉄琴なのですが、スタンドにのった大げさな鉄琴ではなく、片手の上にものせられるくらいのかわいいものです。とはいえ、おもちゃではなく、しっかりとした音程、良い響きの立派な楽器です。さらに、このグロッケンには、音板をはずすことができるので、必要な音だけを残し、あとははずしてしまうという、「音楽づくり」の学習には、ありがたい離れ業が可能です。何が都合よいかというと、たとえば、この活動のように特徴のある音階を使って旋律などの音楽づくりをするときには、その構成音だけを残しておけば、だれにでも「間違いのない」即興演奏ができるという点です。ルールさえ理解できれば、難しい知識や技能がなくても、自分の音楽をつくって演奏することができるわけです。

特徴ある音階はいろいろあります。たとえば、ド・ミ・ファ・ソ・シ・ド(C・E・F・G・B・C)にすると沖縄風音階、レからレ(D・E・F・G・A・B・C・D)までだとドリアの音階という具合です。

写真のグロッケンの後ろで演奏している楽器は「サウンドブロック」です。鉄琴を一音一音独立させて、共鳴ボックスの上に乗せたものです。この活動では、ミとラの二音を使い、低音部のオスティナート伴奏に使っています。どちらの楽器も、手で持てるので、音楽での会話や全員をつないだ音楽づくりの活動などに重宝します。

webサイトでは、旋律の例や活動の流れをご紹介します。ぜひ合わせてご覧ください。

いろいろな楽器で使える活用例

メロディオン活用例

ラップトップカホン活用例

トーンチャイム活用例

オルフ楽器活用例

バスウッドドラム活用例

バスウッドドラム P149

バスウッドドラム活用例

子どもの表現活動によりそう

バスウッドドラム

監修:筑波大学附属小学校 平野 次郎 先生

これからは1校に1台バスウッド。器楽でも、音楽遊びでも、音楽づくりでも!



いろいろな楽器で使える活用例

メロディオン活用例

ラップトップカホン活用例

トーンチャイム活用例

オルゴール活用例

バスウッドドラム活用例

活用例 1

低学年・音楽遊び

拍に合わせて 拍に流れを感じ取って、体で表現する

活動の流れ

- 1 全員で1つの円になる
- 2 拍に合わせて1人ずつ座る
- 3 速度を変化させて楽しむ
- 4 拍子を変化させて楽しむ



おすすめポイント

- ✓ フタをスライドさせると音色が変わる
- ✓ 強く叩いても優しい音色
- ✓ マレットでも、手の平でも表現できる
- ✓ キャスター付きのスタンド使用で子どもの近くに



〔例〕

まずは先生がバスウッドドラムで拍をきざみます。パターンA.かB.のように1拍目の音の高さを変えるとわかりやすくなります。



速さの目安

- はやい ♪ = 120
- ふつう ♪ = 80
- ゆっくり ♪ = 60

歌唱や器楽で「拍の流れにのれない子がいて困っています」という先生の声をよく聞きます。この活動ならば、みんなで楽しく体を動かしながら、拍の流れを感じとることができます。



活用例 2

即興表現の支えとして活用しよう

活動の流れ

- 1 基本のルールを確認する。
- 2 全員で1つの円になる。
- 3 先生は円の中心で拍を刻み、子どもたちは先生の拍に合わせて、順番に即興演奏をする。
- 4 先生のリズムパターンを変化させて楽しむ。



POINT

メロディオンやリコーダーでの即興演奏の時に、子どもが安心して表現することができるように、先生がバスウッドドラムで拍を刻みます。

〔例〕

メロディオンの場合

基本のルール

- 使う音
- 速度 ♪ = 90くらい
- リズム 自由に 拍子 4/4拍子 小節 1小節ずつ



〔例〕

リコーダーの場合

基本のルール

- 使う音
- 速度 ♪ = 90~100くらい
- リズム 自由に 拍子 4/4拍子 小節 1小節ずつ

