

幼稚園における「音楽会」の実践からみえるもの

Practical Report on “Music Meeting” in Kindergarten

柏木 祐香

Yuka Kashiwagi

はじめに

幼児の生活や保育施設での1日の中で、音楽表現活動との結びつきはとても強いものである。朝の会から始まり、帰りの会に至るまで、幼児が歌ったり音楽を聴いたりする時間が多いことは容易に想像できるであろう。また、運動会や発表会、卒園式などの行事においても、普段の活動を披露する手段として歌や合奏、遊戯などを選択する機会が多くある。さらに、幼児期の音楽表現活動を重要視し、リトミックや音楽遊びといった「意識した音楽表現活動の時間」を設けている園も少なくはない。

幼児の音楽表現活動は「聴く・歌う・奏でる・動く・つくる」といった5つの活動が挙げられる。その中でも身体表現を伴う「動く活動」は、生活の中で自然に思うままに出てくる動きで、幼児の自然な姿を引き出すうえでとても重要であるとされている¹⁾。幼児の動く活動として広く知られているリトミックは、その効果として音楽的能力の向上はもちろん、集中力や想像力、協調性、バランス能力、思考力、判断力、表現力、自己肯定感など、総合的な生きる力を育てるものだと言われている²⁾。そこで本研究では、筆者が幼稚園で定期的実施している音楽表現活動について、その内容と幼児の反応などを振り返り、今後の表現活動の在り方について考察していく。

「音楽会」について

「音楽会」の概要と実施状況

A 幼稚園では「音を楽しむ会」という名目で幼児が音楽に親しみ、楽しく表現活動することを目的とし、週に1度外来講師による「音楽会」という時間を設けている。この音楽会は津曲恵造が1983年に開始し、長い年月をかけ独自のメソッドを確立したものである。「強さ・高さ・速さ」という音の3要素に注目し、プログラムで使用する楽曲のうち音の要素を変化させることで幼児がその違いに気づき、活動内容を展開していく。また、プログラムによっては聴く力やリズム感などの音楽的能力だけでなく、思いやりの心や周りを見る力といった社会性の向上も期待できる内容となっている。津曲は音楽会について「一番耳が敏感なこの幼児期に『音の3要素』に接し、実体感し、

行動する『聴覚訓練』が最大の願い」と述べている。また、津曲は音の3要素は人間の心の変化にも大きく関わっていると考え、3年間のプログラムの集大成として、年長児に「気持ちの伝わり方と音の3要素の関係」を教えることを最終目標としている。

筆者は平成29年4月から音楽会の補助講師として携わり、津曲の指導を受け令和4年4月からA幼稚園での実施を引き継いだ。本メソッドは令和5年3月まで筆者と津曲によって4つの幼稚園で実施されていたが、令和5年4月からはA幼稚園でのみの実施となっている。

各学年のねらいと内容

A幼稚園での詳細は以下のとおりである。

場所：A幼稚園リズム室

日程：毎週水曜日 9：40～11：40

対象学年（時間）：年少（30分）・年中（40分）・年長（50分）

A幼稚園で実施する際の部屋は、1学年2クラス約50名の幼児が走り回るのに十分な広さを確保している（図1）。また、各プログラムに特に含まれる要素と育みたい力を表1にまとめた。これらは、3年間を通して使用するプログラムもあるが、幼児の発達段階に応じてその学年だけ取り入れるものもある。例えば、「4. あそびましょう」は年少児のみが行い「10. ブランコこぎましょう」は年中から取り入れて年長まで使用する、「5. 組作り」はすべての学年で行うが年齢に応じて組になる人数が増えていく、などがある。

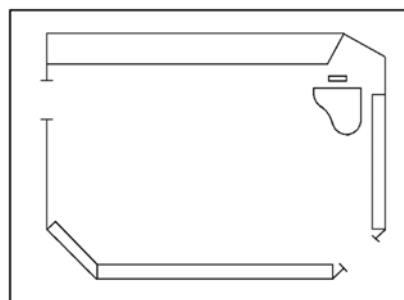


図1 リズム室の環境構成

実践内容

実際にA幼稚園で行っているプログラムについて、内容の詳細と筆者がこれまでに感じた幼児の反応を記していく。表記順は、表1に準ずる。

1) 分離唱

全学年で一番初めに行う活動である。まず初めに指導者がハ長調主要三和音の階名を「ドミソ」のように分散して提示し、それを聴いた幼児がピアノに合わせて「ドーミーソー」と歌唱する。幼児の歌唱と歌唱の間に次の和音をすばやく提示するようにし、幼児が「次の和音は何かな」と指導者の声に集中することがねらいである。年中以降は提示する和音の順番を変え、「ミソド」や「ソミ

表1 音楽会のプログラムとそれに含まれる要素

プログラム		学年			音の3要素			音楽的能力				社会性
		年少	年中	年長	高低	強弱	速度	リズム感	聴覚	声帯	歌曲	
1	分離唱	○	○	○	○				○	○		
2	音階唱	○	○	○	○				○	○		
3	ドレミの歌	○	○	○					○	○	○	
4	あそびましょう	○					○	○	○			
5	組作り	○	○	○	○	○			○			○
6	トントンおはよう	○	○	○			○	○				○
7	あくしゅでこんにちは	○	○	○			○	○				○
8	どっこいしょスキップ	○	○	○					○			○
9	やきいもグーチーパー	○	○	○			○	○	○			○
10	ブランコこぎましょう		○	○				○	○	○		○
11	セブンスステップス			○			○	○		○		○
12	カスタリズム	○	○	○	○		○	○	○			
13	ロンドン橋	○	○	○	○		○	○				○

ド」のように分離唱の順番を変化させる。また、年中からは音の高さに応じてハンドサインを用い、音の高低を体感できるようにする。

幼児の反応や気づき 年少児は「無理なく声を出す」ということにねらいを定めているため、提示する和音の順番がパターン化してしまう。すると、「ドーミーソー、シレソ、シーレーソー、ドファラ」といったように、幼児が指導者のセリフまで一緒に言うことがある。しかし、年中になりパターン化しないことが分かると、歌唱と歌唱の間はこちらの声に耳を傾けるようになる。このような「あれ、いつもと違う」という幼児の気づきが、この音楽会では最も大切にしたい点であると筆者は考える。

2) 音階唱

分離唱の次に、1点ハ音からハ長調の音階を2拍ずつ階名で歌っていく。2点ハ音まで到達すると、次は1点ハ音まで2拍ずつ下がっていく。年中児からは、ハンドサインをつける。

幼児の反応や気づき はじめは「ドーレーミーファー」と音価を十分に保って歌うことが難しく、アクセントやスタッカートがついたような歌い方になる場合が多い。そのため、ピアノ伴奏をなるべく滑らかに演奏することや、指導者が模唱することで「伸ばして歌う」ことを定着させる必要が

ある。

3) ドレミの歌

既存の「ドレミの歌 (ペギー葉山訳詞／リチャード・ロジャース作曲)」を使用して
いる。音程と階名がつながりやすい歌詞と
なっているため、音階唱の次に毎回歌う1
曲である。また、「ドはドーナツのド」の後
に「おいしい」と関連する掛け声と振り付
けを入れている (表2)。楽曲後半の階名唱
の際には、ハンドサインを用いる。

幼児の反応や気づき 「おいしい」や「すっ
ぱい」など振り付けを入れることで年少児

も楽しんで歌唱している様子であった。「すっぱいの時にはすっぱい顔をしてね」と伝えると自分な
りの「すっぱい顔」を表現することができていた。後半のハンドサインは、音の跳躍が多く難しく
感じる幼児が多いため、担任教諭に前に立ってモデル提示をしてもらおうと理解できる子が増えたよ
うに感じた。

表2 「ドレミの歌」歌詞と掛け声

歌詞	掛け声
ドはドーナツのド	(おいしい)
レはレモンのレ	(すっぱい)
ミはみんなのミ	(おー！)
ファはファイトのファ	(ファイト！)
ソはあおいそら	(もくもく)
ラはラッパのラ	(パッパカパー)
シはしあわせよ	(だいすき！)

4) あそびましょう

年少児のみのプログラムである。初めに2人組になってオリジナルの「あそびましょう (津曲恵
造作詞作曲)」を歌い、「なにしてあそびましょう？」という歌詞の後、指導者が「○○ごっこしよ
う」とさまざまな動物をあてはめて声をかける。その後、提示された動物になりきって音楽に合わ
せて個々で自由に動く。動物は「ゾウ、ヘビ、ウサギ、ペンギン、カエル、フラミンゴ、カニ、ウ
マ」があり、それぞれの動物を想像しやすいよう、弾く音域やアーティキュレーション、テンポを
工夫している。それぞれの曲終わりに、下降系グリッサンドを演奏し、また2人組になって「あそ
びましょう」の歌唱に入る、という流れですべての動物になりきる。最後に「おひるねしよう」と
いう提示を行い「子守歌 (モーツァルト作曲)」に合わせてその場で床に寝転ぶ。

幼児の反応や気づき さまざまな動きの動物が出てくるため、とても楽しそうな様子が毎回見られ
る。プログラムがおおむね理解できると、提示する動物の順番を変えていくため「次は何の動物？」
などとこちらに集中する。「なにしてあそびましょう？」の後、ピアノを止めて無音の時間を意識的
に作ることで、幼児の意識がこちらへ向いていることが伺えた。プログラム導入から数か月たった
頃に「○○ごっこしよう」と提示せずに動物の曲を弾くと、「○○だ！」と音楽のみで動物を判断し
て動けるようになる場合が多い。

補足 最後に「子守歌」で寝転んだ後、次のプログラムへ移行するために「歩く」ための音楽を演
奏する。その際、歩いている途中で突発的に「子守歌」を演奏すると寝転ぶことができるため、「歩

く→寝る→歩く→寝る」をさまざまなタイミングで数回繰り返す。自分たちの動きが思うようにいかずいい意味での「裏切り」が起こるため、年少のプログラムで一番盛り上がる時間である。

5) 組作り

表3 組作りのルール

全学年で使用する。オリジナルの「歩く」音楽に合わせて、リズム室を反時計回りに歩く。年中児からは1列で円を作って歩くようにする。その後一旦音を止め、「歩く」音楽を2オクターブ高音で演奏し、2人組を作る。この「歩く」音楽は音楽会のベースとなるため、全体を通してプ

人数	要素の変化	対象学年
1人(歩く)	なし(ベース)	全学年
2人組	高く、強く	全学年
3人組	低く、強く	年中、年長
4人組	高く、弱く	年中、年長
5人組	低く、弱く	年中、年長

ログラムとプログラムの間に演奏する。また、ベースの曲の後、音の高低だけでなく強弱も変化させることで、幼児はその変化に応じて何人組かを判断する(表3)。適当な人数が揃ったら手をつないだまま円になって座る。

補足 年中児からは3～5人組を作るため、上手く作れない場合が出てくる。その際、仲間外れや押し出し等を防ぎ「思いやりの心」「譲り合いの心」を育てるために次のことを伝えている。

- ① 組作りが上手な人は「早く作れる人」
- ② 早く作るためには近くの人と作る
- ③ 人数が足りなかったら何人になっても良いから他の組と合体する
- ④ 人数が多かったら「気づいた人」が1人ずつ抜ける
- ⑤ 最後に余ってしまったら、余っている人は1人ずつ、できているグループに入れてもらう

幼児の反応や気づき 年少で2人組をしっかりと定着させ、年中になると「歩く」の音楽の後には2人組だと思っているところに「いつもと違う」3人組の音楽を流すと、どうしてよいかかわらず動きが止まる反応が見られた。しかし、この要素の変化に気付かず2人組を作ってしまった場合は「時期尚早」と判断した。4人組、5人組においても、幼児の反応を見て変化に気付いた時に導入するようにした。また、幼児だけで組作りのルールを定着するのは難しいため、担任教諭の補助をお願いしている。その時に重要なのは「④気づいた人が抜ける」ということであるが、年中児は少し難易度が高いように感じた。しかし、年中児から繰り返し行うことで年度の最後または年長児に上がるとスムーズに抜けられる傾向がある。じゃんけんや人間関係で組を作るのではなく「誰とでも作れるようになること」「譲れること」がこのプログラムの最終的な目標である。

6) トントンおはよう

学年に応じて2人組～5人組で行うプログラムである。オリジナルの「トントンおはよう(津曲恵造作詞作曲)」に合わせ、向かい合って振り付けをする。歌い終わったら「スキップ」の音楽に

合わせて同じ組の友達と手を繋いでスキップでリズム室内を反時計回りに移動する。年中児からは「ちょうちょ繋ぎ」という特殊な方法で手を繋ぐ。速さを変化させて弾くこともある。

幼児の反応や気づき 「複数人で手を繋いでスキップ」という行為は普段の生活で行う機会が少ないため、特に年中児以上で人数が増えると楽しく感じる傾向が強かった。その際楽しくておしゃべりや甲高い声が上がってしまうことが多く、ピアノの音が止まった時に反応が遅れる子が一番多いのもこのプログラムである。しかし、ピアノを止めるだけでなく「歩く」音楽を弾き始めると次の行動へと移れる子は多かった。

7) あくしゅでこんにちは

「あくしゅでこんにちは (まどみちお作詞／渡辺茂作曲)」を使用し、2人組で全学年行う。歌に合わせて「てくてくてくてくあるいてきて」でお互いに近づき、歌詞に合わせた振りを踊る。2番も同様に歌詞に合わせて踊り「またまたあした」で離れていく。速さを変えて何度か繰り返す内容となっている。2人組がお互いに前に歩いたり後ろに下がったりするため、年少児の後半からは横1列に並んで行くことを推奨している。速さの変化については、学年があがるにつれてテンポの差を広くつけるようにする。また、お互いに近づくとときと離れるときは、それぞれ楽曲に合わせて7歩で移動するように幼児の様子を見て伝える。

幼児の反応や気づき 楽曲の速さに変化があることをとても楽しんでいる様子であった。指導者ができる限り速いテンポで演奏すると「ついていけないくらい速い」ことを全力で楽しんで活動する様子が見られた。また、「遅いテンポで動く」ことの方が幼児にとって難しい様子であるため、回を重ねるごとに少しずつテンポを落としていき対応できるようにする方が望ましいと考える。年少児の最初は組を作ったその場で活動するため、後ろに下がったときに他の幼児にぶつからないよう配慮が必要である。

8) どっこいしょスキップ

トントンおはようと同様、学年に応じて2人組～5人組で行うプログラムである。オリジナル楽曲「どっこいしょスキップ (津曲恵造作詞作曲)」に合わせ、歌詞の「両手を離さずどっこいしょ」というところで、「なべなべそこぬけ (わらべうた)」のように手を繋いだままひっくり返る。人数が増えていくと、くぐる場所を決めてくぐるようにする。

年中児後半では、最終形態として参加児全員で行う。この際、くぐるためのトンネルを作る幼児を決める必要があるが、立候補制にして「他にも誰か手があがっていることに気付いたら我慢して手をおろしましょう」と伝え、最後の一人になるまで待つ。また「一度トンネルをした人は、次回は他の人に譲りましょう」ということも伝え「思いやりの心」を育てることもねらいとする。また、元の隊形に戻った後は「スキップ」の音楽を演奏し、手を繋いだまま円の状態でぐるぐる回る。

幼児の反応や気づき 3人以上でひっくり返ることができないと、全員で行うのは難しいと考えられる。また、全員で行う際に「やりたい気持ちを抑える」のは幼児にとって容易なことではないの

で、担任教諭の協力をもらい「譲れた人はたくさんほめる」「一度やった人は次回はやらない」を徹底してもらう必要があると感じた。

9) やきいもグーチャーパー

全学年で行うプログラム。全員で円になって手を繋ぎ、「やきいもグーチャーパー（坂田寛夫作詞／山本直純作曲）」に合わせて振り付けをする。学年に応じて最大7回繰り返して歌い、「グー」「チャー」「パー」の歌詞に合わせて2回目は右へ、3回目は左、4回目は前、5回目は後ろにジャンプする。6、7回目は1拍ずつ横へジャンプし、「グー」「チャー」「パー」では反対へジャンプする。

幼児の反応や気づき 年少児は導入として、担任教員に円の中に入ってモデル提示をしてもらうことが多い。4回目で前にジャンプすると先生に向かってジャンプしていくことになるので嬉しそうな様子であった。また、4回目と5回目は円の大きさが変化するため、特に年長児になると「きれいな丸のまま小さくならう」と声をかけると周りに合わせて飛ぶことがだんだんとできるようになってくる。6回目以降は難易度が高いため、行わない年もある。

10) ブランコこぎましょ

年中から取り入れる、3人組でのプログラムである。3人組で部屋の端に並び、全体で大きな円になるよう隊形を取る。3人の中で1人は「ブランコをこぐ人」、2人は「ブランコ（向き合って両手をつなぐ）」になり、オリジナル楽曲「ブランコこぎましょ（津曲恵造作詞作曲）」に合わせてブランコをゆらし、「木の下で」という歌詞の時に「こぐ人」はブランコの下をくぐって次のブランコへ移動する、という内容である。1クールにつき5回行い、ピアノは「へ長調→ト長調→イ長調→ト長調→へ長調」というように長2度ずつ移調していく。1クール終わったら、最後に到達したブランコで「こぐ人」と「ブランコ」を交代する。3クール行うことで、全員が「こぐ人」になる機会を作れる。

幼児の反応や気づき 移調して歌唱することに抵抗のある子はほとんどいないようであった。活動に夢中になると歌うことを忘れやすいので、楽曲の途中で極端に弱く弾くと「歌声が弱いからピアノも弱い」と気付いて歌う幼児が出てきた。また、最初の役割分担や交代する場面では、やりたい欲が勝ってしまい喧嘩になることがあった。これは、「最後には全員こぐ人ができる」と理解できているかどうかが重要だと考える。プログラムの全容が理解できると、「1番にやらなくても良い」という子が出てくるため、トラブルは少なくなっていった。

11) セブンスステップス

年長児のみで取り入れるプログラム。2人組で内側と外側に分かれて2重円のような隊形をとり、「セブンスステップス（作詞作曲者不明）」に合わせて、振り付けをする。後半の「1・2・3、1・2・3」では内側の円の子は内側へ、外側の円の子は外側へと離れてまた戻ってくる。慣れてくると、この「離れてから戻ってくる」というタイミングで外側の子が内側の1つ前の組の子の所へ移

動し、「ペアチェンジ」を行う。速さの変化も取り入れる。

幼児の反応や気づき 2重の円で行うため、前述した「離れて戻る」という動きが定着するのに時間がかかった。「自分がどこへ動くか」ではなく「ペアの子と離れる」という動きを意識づけるよう、まずは直線2列に並んで振り入れを行うと、円になった際も比較的スムーズにできたように感じた。

12) カスタリズム

活動の最後に必ず行う全学年のプログラム。ピアノの音による「カスタネットをたたく音（高音）」と「歩く音（低音）」を聴き分け、カスタネットをたたきながらリズム室を反時計回りに歩く。高音と低音が同時に鳴ったら「カスタネットをたたきながら歩く」こともあるため、これまでの活動の集大成ともいえる。

幼児の反応や気づき 年少児は「1列の円になって歩く」という活動を他のプログラムで行っていないため、初めは担任教諭に先頭に立ってもらい、お友達の後ろをついていくことで音と動きの関連に気付いていくように促した。また、手足を同時に使う場合には、足の音のみを聴き取ってしまいカスタネットを鳴らせない子が毎年一定数以上いる。同時に鳴らす場合にはピアノの強弱のバランスを変えたり、提示の仕方を工夫する必要があると感じた。

13) ロンドン橋

年少児の学年末から少しずつ取り入れるプログラム。カスタリズムの後に行うため、1列の円になっている状態で「ロンドン橋（イギリス民謡）」に合わせてカスタネットをたたきながら歩く。初めは1か所だけ2人組で「橋」を作り、「さあ、どうしましょう」のタイミングで橋を落として下にいる子を捕まえる。捕まった子は次の橋になり、次第に橋が増えていく。幼児には「ロンドン橋が上手な子の条件」として、①歌を歌える子、②カスタネットをたたける子、③ピアノに合わせた速さで歩ける子、ということを伝え、「捕まった」「捕まらなかった」は関係ないと伝える。また、年中児には「2オクターブ高いときは反対回り」、年長児では「短調になったときはしゃがむ」という要素をプラスする。幼児は前奏を聴いてどっち回りか、立つかしゃがむかを判断する。

幼児の反応や気づき 前述した「上手な子の条件」を伝えても、なお捕まりたくなくて走ったり、わざとゆっくり歩いたりする子がいた。その場合は担任教諭の協力を得て「ルール違反」として橋に回ってもらう。逆回りでスタートした子がいた場合は、不協和音をピアノで弾き「よく聴いて」の合図を出すと、動きの違いに気づけることが多かった。

考 察

A幼稚園での音楽会の振り返りを通して、幼児が音の変化に気づいたり、プログラムに応じた動きを行うためには、指導者の演奏技術の工夫と提示方法の影響が大きいと考える。例えば「歩く」音楽でも強弱を変えることで「元気に歩く」か「静かに歩く」か、言葉で説明しなくても幼児は判

断することができる。このような活動の積み重ねが、聴く力を身につけ、変化に気づくことで「気持ちの伝わり方と音の3要素の関係」という最終目標を達成することにつながると考える。

また、指導者として音楽会を実施する中で日々感じていることは、幼児の実態を把握して次の活動の内容を見極めることの難しさである。子どもの成長には個人差があるため、到達目標と時期を毎年同じように設定することができない。また、幼児が自ら考えて動くことを重要視しているため、理解しないまま次の段階に進むと、活動自体が成立しないことがあることをこの数年で強く感じている。このようなことから筆者が重視することは、補助として入る保育者（担任）の協力体制である。そのため、音楽会の主旨を理解してもらうための説明や幼児に関する情報交換を行い、適宜必要な援助を行ってもらうことが、音楽会を円滑に進行するには必要不可欠であると考ええる。

さらに、課題としては「表現の自由度が少ない」という点であると考ええる。「動く活動」の効果の一つとして、幼児の自由な表現による「想像力や表現力の向上」が期待されるが、本活動では「この音の時はこう」という動きが決まっているものが多く、幼児の表現力を引き出す活動であるかどうかは疑問が残るといえる。そのことを踏まえ、津曲のメソッド継承だけでなく、さらに筆者自身も新たなものを生み出していく必要があると考える。

まとめ

本研究では筆者が実践している「音楽会」について、プログラムの内容と幼児の反応をまとめた。A幼稚園での音楽会では、子どもたちがさまざまなプログラムを通して「聴いて、考えて、動く」を繰り返し、聴く力や友達と協力する協調性、相手を思いやる心などを身につけていることが、今回の振り返りをする中で強く感じる事ができた。音楽会は1年間をとおして毎週行うため、幼児は音楽会の内容をよく覚え、すべてのプログラムが実施できなかった日は「今日は〇〇やらないの」と言ってくることが多い。中には「前回初めてやった曲を家で練習してきた」という子もあり、多くの幼児が音楽会の時間を楽しみにしていることが伺えた。この活動は「音を楽しむ会」であるため、幼児がその時間を楽しんでいるかどうかはこの活動で最も重視すべき点である。今後も、音楽会を実施する上で幼児の反応や発達段階を考慮し、豊かな成長の一助となれるよう実施していきたい。

引用文献

- 1) 村上玲子・櫻井琴音 他. (2015). アクティブラーニングを取り入れた子どもの発達と音楽表現：幼稚園教諭・保育士養成課程 (p.113). 株式会社学文社.
- 2) 松井いずみ. (2020). 豆知識. 八木正一 (監)・竹内貞一 (編). 保育者養成のための音楽表現：模擬実践をととして学ぶ (p.119). 大学図書出版.

参考文献

中村礼香・中村ますみ. (2019). うたとあそび:「うた」をきっかけに広がる保育のために. 共同音楽出版社.

資料1 音楽会で使用しているオリジナル楽曲の歌詞一覧

<あそびましょう>

あそびましょう あそにましょう
なにをして あそびましょう
「〇〇さんごっこしよう」
「はい」

<どっこいしょスキップ>

さあ みんなで てをつなごう
りょうてをはなさず どっこいしょ
さあ もとに もどりましょう
りょうてをはなさず どっこいしょ

<トントンおはよう>

トントンおはよう
トントンおはよう
あしぶみして まわりましょう
(2回くり返す)

<ブランコこぎましょう>

ブランコこぎましょう
ブランコこぎましょう
おおきなリンゴのきのしたで