

活動のテーマ	対象・クラス	必要なもの
1 動物	3歳児	絵：動物の家、動物（ぞう、ひよこ、etc）
活動の目標	子どもの経験	指導案製作者
楽しんで活動に参加する、音の有無やテンポへの即時反応	音楽と一緒にイメージを持って動く	・藤原大輔 <a href="http://www.hibikina.com">www.hibikina.com</a>

活動内容	子どもの動き	指導ポイント
<b>【指導者の動作をを真似させていく】</b> <b>★子どもの興味を集める</b> ▽手で膝など身体の部位を鳴らし続ける～止める ▽止める際にポーズ ☆オノマトペ（擬音）を付ける		◎子どもを集める際、自分の位置より一歩前に出た所で行う。足元に子どもが集まるので、一歩下がり座って開始。 ◎拍に合った鳴らし方から、だんだんフェイントを入れたりずらしたりすると、子どもの興味は長続きする。
<b>【タンバリンに合わせてクラップさせる】</b> <b>★音に合わせることを意識させる</b> ▽拍ののせてタンバリンを鳴らす→止める ▽鳴らし続ける時間や止めるタイミングを変えていく	1.指導者の動作を真似していく 2.次の動作を期待する 3.全員が活動に注意を向ける	◎タンバリンを出す際、隠して音当てクイズで興味をひく ◎最初は一秒に二回くらいのテンポが調度良い。 ◎合わない場合「て、を、なら、そう」と声指示をする。 ◎同じ展開に慣れた頃が、フェイントを入れる頃合い。
<b>【散歩で歩くイメージ活動、赤信号は止まる】</b> <b>★音楽をよく聴き集中することを促す</b> ▽話をして外を「散歩」するイメージを共有する ▽音楽と一緒に歩く。音楽が止まったら、動きも止める	1.「散歩」のイメージを持って音楽と一緒に歩く 2.赤信号イメージ止まる際、手を挙げ「あか！」と言う。	◎慣れるまでは、最初に指導者も一緒に部屋を歩き、流れや動ける空間を意識させる ◎「赤信号はどうするの？」と質問し、しっかりイメージさせるようにする
<b>【車に乗って走るイメージ活動】</b> <b>★音楽のテンポに合わせて身体を反応させる</b> ▽指導者が渡す鍵を受け取り、車に乗るイメージをさせる ▽音楽のテンポに合わせて走る・止まる（赤信号）	1.鍵を受け取り、車に乗っているつもりになる 2.音楽に合わせて走る、または止まる	◎鍵を貰う～エンジンかける～ハンドル握る、といった一連のイメージをしっかり持たせてから走らせる ◎開始時、逆走する子がないか注意。また、子ども同士固まりすぎないように「1人で走るよ」と声掛けをする。 ◎終了後「後で乗るから鍵は持っておいてね」と伝える
<b>【音に合わせて2つの動物をイメージして動く】</b> <b>★音の違いを聴き分け反応する★動く→集まるの流れ定着</b> ▽絵を見せて動きのイメージをさせる ▽音楽からイメージして動く～ゆっくりはゾウ、速いはことり、そして止まる	1.絵を見る、何が出てくるか期待する 2.指導者の動き例を見て、次に一緒にやってみて理解する 3.自分たちだけでやってみる 4.音楽の変化に反応して動きを変える、止まる	◎絵はいくつか見せるが動くのはゾウとことりに決定する ◎鳴らしながら動き見せる→一緒にやる→次の動き、の順 ◎一度座らせて進み方、行かない場所を一緒に確認する ◎動く→別の動き×3→集まり座る、を2～3回で終了
<b>【お化けの森活動】</b> <b>★合図をすばやく判断する経験、気持ちを発散させる</b> ▽「お化けの森」に来たイメージ、そーっと歩く ▽低音の合図音に反応する（お化けが来た）	1.「お化けに見つからないように」そーっと歩く 2.低音合図で、しゃがんで頭を隠す	◎興奮して走る子には「見つかっちゃうよ」と伝える ◎部屋の隅、カーテン裏に隠れる事は趣旨が変わるので禁止
<b>【♪おしまいのうた、を歌う】</b> <b>★活動の終結</b>	1.指導者の伴奏に合わせて歌う	◎子ども達が歌を覚えるまでは、伴奏なし対面の状態で一緒に歌って見せる

メモ