

推奨学年：  
第2学年～

小学生の音楽2 P.17

## 「3びょうしで リズムあそび」

### 育てたい力

- ・ 3拍子のまとまりを感じて、リズムを打ったり体を動かしたりする。
- ・ 音色やリズムの組合せを工夫して即興的に3拍子のリズムを打つ。

### 教材や教具

#### ●教科書の二次元コード

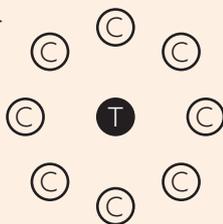
第2学年 P.17 「3びょうしの 手あそび」  
P.35 「リズム」

- 指導者が拍を示すための楽器（ウッドブロック、アゴゴーなど音の高低があるもの）、またはオルガンのメトロノーム機能など

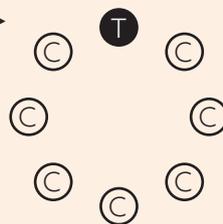
### 場の設定

- ・ 机がない教室では子供◎が輪になって座り、指導者●は輪の中に立ったり子供と一緒に輪に加わって座ったりする。

<例1>



<例2>



- ・ 机がある教室では、隣の席の子供とペアになり、列ごとにリレーするなど工夫する。

1 拍打ち遊び

拍のまとまりを感じ取って手拍子などを打つ。

1 3拍子を感じ取りながら、手拍子などでリレーする。

1) ♩=100ぐらいで一人3拍ずつ順に  のリズムを手拍子で打つ。

2) 3拍子の音楽に合わせて、一人で  のリズムを繰り返し打つ。

※教科書P.17「3びょうしの手あそび」二次元コード参照

3)  で  のリズムをリレーする。

4) 体を使って音色を工夫し、 のリズムをリレーする。



体の打つところを工夫して、  
1拍目が分かりやすい手遊び  
を考えてみましょう。

1拍目を強く打つと分かりやすいよ。



足・手・手にしよう。



足・膝・手もいいね。



ポイント 

- ・メトロノームや指導者の拍打ちを入れて支援するなど、一定の拍を保ちながら拍打ちできるようにします。
- ・この活動の前に、「2びょうしでリズムあそび①」の活動内容 ① ①で行った1拍や2拍の拍打ちリレーをすると、拍子の違いを感じ取りやすくなります。
- ・支援が必要な子供には、指導者が1拍目のタイミングを指示して補助するようにします。

2 教科書P.17と二次元コードを参考に、3拍子の音楽に合わせて、ペアで手合わせ遊びをする。

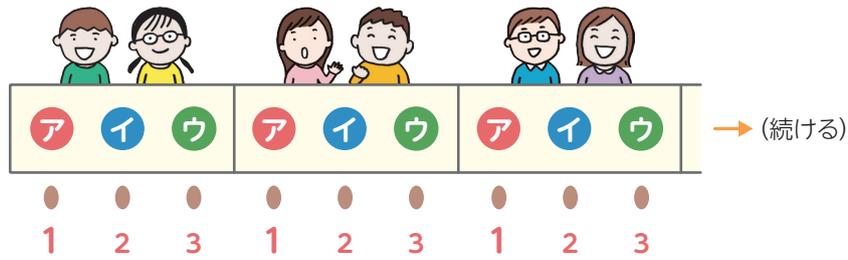
1) 3拍子の曲に合わせて手合わせ遊びをする。

2)  のリズムを  →  →  の順に打つ (教科書P.17参照)。

ポイント 

- ・「1、2、3」と拍を声に出して数えながら打つと、3拍のまとまりを捉えやすくなります。
- ・ペアで手合わせができるようになったら、三人、四人…と人数を増やすこともできます。その場合は両隣の人と手を合わせます。
- ・体のいろいろな部分を使って音色を工夫する際は、何度でも繰り返し打てる音の出し方を考えるよう助言します。

3) 指導者の拍打ちやメトロノームの拍に合わせて、2)の手合わせでリレーする。



## 2 3拍子のリズム遊び

言葉や手拍子で、**タン**や**タタ**を組み合わせたリズムを即興的に表現する。

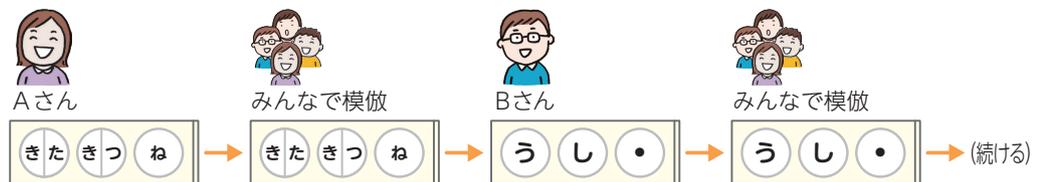
1 拍にのって一人ずつ **タンタンタン** に合う言葉を唱えてリレーする。

<例>



2 拍にのって一人ずつ言葉を唱え、学級全体で模倣する。

<例>

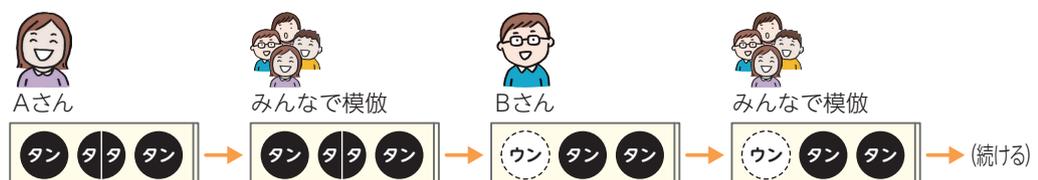


### ポイント

- ・ 1拍目を感じ取りやすくするために、ウッドブロックなど音の高低がある打楽器で **高 低 低** や **低 高 高** などのように指導者が拍打ちをします。
- ・ 果物、動物などテーマを決めると、言葉を選びやすくなります。
- ・ 唱えた言葉をリズム譜に示すことで、拍のまとめりやリズムへの理解が深まっていきます。

3 **タン**、**タタ**、**ウン**を組み合わせた3拍子のリズムをつなげ、手拍子で即興的に表現する。

<例>





### ポイント👉

- ・慣れてきたら、速度の異なる音楽を聴くことによって曲を変えるようにすると、様々な速度で拍のまとまりを感じ取ることができます。

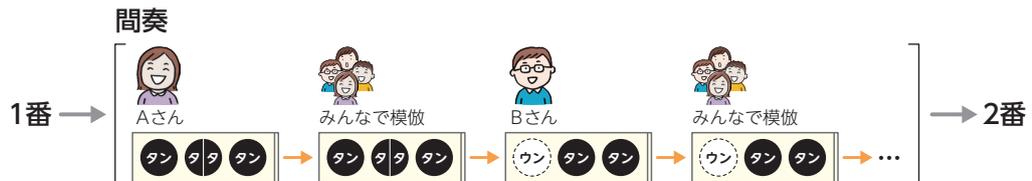
## 2 題材の学習と関連付ける

活動内容②「3拍子のリズム遊び」を使い、題材のねらいに沿った活動の仕方を工夫して学習展開が無理なく行われるようにする。

### 1 第2学年 題材2 『はくのまとまりを かんじとろう』 「たぬきのたいこ」(教科書P.16)

「3拍子のリズム遊び」③を生かして、四人の組で3拍子のリズムをつなげて「たぬきのたいこ」の間奏や後奏をつくる。

<間奏づくりの例>



### ポイント👉

- ・体から出る音のほかにも、ボンゴやコンガなどの打楽器を使うと、歌詞の内容や曲想に合った音色をさらに楽しむことができます。

### 2 第2学年 題材5 『リズムを かさねて 楽しもう』 「いるかは ざんぷらこ」(教科書P.35)

「3拍子のリズム遊び」④を生かして、ペアでAとBのリズムを分担奏したり、楽器の音色を工夫して演奏したりする。

A	(ウン) タン タン	(ウン) タン タン
B	タン (ウン) (ウン)	タン (ウン) (ウン)

はく ● ● ● ● ● ●

#### <楽器の例>

タンブリン、すず、カスタネット、  
トライアングル、ウッドブロック

1拍目がはっきり聴こえるように、  
Bのリズムはタンブリンにしてみよう。



Aはウッドブロックの軽い感じ  
の音が合うかな。

### ポイント👉

・「強拍・弱拍・弱拍」という拍の流れを感じられるような音色の組合せを考えるよう助言します。Bのリズムを強く演奏するのではなく、低い感じがする音や太い感じがする音が出る楽器を選ぶことで、強拍部に重心が感じられるようにすることが大切です。

### 3 第3学年 題材4『拍ののってリズムをかんじとろう』（教科書P.30～35）

1) のぼす拍数（4拍・3拍・2拍）を変えて、同じ旋律を様々な拍子で演奏する。

<例>

ソ ラ シ ラ → (2段目へ)

ソ ラ シ ラ → (続ける)

2) グループごとに拍子を選び、即興的に旋律のリズムを考えて演奏する。

<3拍子の例>

ソ ソ ラ ラ シ シ ラ ラ → (2段目へ)

シ シ ラ ラ ソ ソ ソ → (続ける)

### ポイント👉

・「あの雲のように」（教科書P.32）、「アチャパチャノチャ」（教科書P.33）の導入として、リコーダーの運指の練習にも使えます。旋律を3度上げると「シドレ」の練習になり、「ソラシ」の旋律と重ねて演奏することもできます。

・これまで「拍打ち遊び」では、打つ拍数で拍のまとまりを感じ取ってきましたが、音をのぼす場合でも拍のまとまりを実感できます。

・1小節ずつGとD7で拍子に合うコード伴奏を付けると、拍子の違いがより分かりやすくなります。

### 4 第4学年 題材2『歌声のひびきを感じ取ろう』

「風のメロディー」（教科書P.14）の導入に応用する。

1) 活動内容①「拍打ち遊び」①を生かして、♪♪のリズムで、8分の3拍子の拍打ちリレーをする。

<例>

膝 手 手 → (続けてリレーする)

- 2) ペアになり、♪のリズムで、「風のメロディー」に合わせて8分の6拍子の拍打ちをする。

<例>



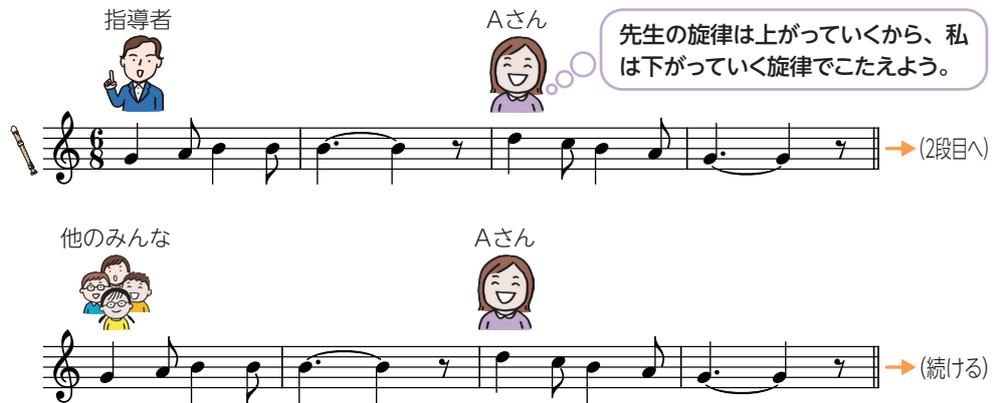
**ポイント**

- ・手拍子の部分は音が出ないように手を合わせるだけにする。♪を1拍として、2拍子のように感じながら拍打ちをしたり体を揺らしたりするなど、ゆったりとした拍の流れを感じ取れるようにします。

- 3) 「風のメロディー」の歌の旋律のリズムを使って、リコーダーのソラシドレの音で呼びかけたりこたえたりする。

<例>

指導者(呼びかけ)→代表の子供(こたえ)→他のみんな(呼びかけ)→代表の子供(こたえ)



**ポイント**

- ・指導者の旋律と同じリズムでこたえ、ゆったりとした8分の6拍子の感じを捉えるようにします。