

BASIC
G.S.D

ベーシック

G

GAME

S

SONG

D

DANCE

ゲーム

ゲーム指導は、いかにルールをわかりやすく伝えるかの伝達法とゲームのもつ楽しさをいかに演出するか演出法、ゲームを通して集団(対象者)のもつ目的に合わせるかの目的達成法との三要素から成り立っている。この三要素のひとつでも欠落するとその指導の

評価はゼロとなる相乗作用なのである。

そこで、新シリーズ「ベーシックGSD」のゲームのページでは、ひとつのゲームをとりあげ、その指導法を徹底的に研究することにした。

今月は、「木の中のリス」をとりあげて、いかにルールを段階的に説明するか、その説明の方法をどう楽しくするかを考えたい(このことを筆者らは、「ゲーム説明のゲーム化」と呼んでいる)。

■木の中のリスのゲーム概要

三人組となり、二人で手をつなぎ中に一人入れる。中に入った人はリスとなる。外の二人は木となる。一人あまっている人がオオカミとなる。あまらなかつたら、指導者自身がオオカミとなる。

オオカミ役の人が合図をすると木の中のリスは他の木に移る。いわゆるリスとりゲームと同じ遊びである。

「木の中のリス」は、ポピュラー

なゲームなのでよく行なわれているが、説明手順やゲームの本質を理解していない指導者もいる。ただ、ルールを一通り説明し、「サアやりましたよ」という展開をし、木の役、リスの役が混乱してしま

うケースが多い。このゲームは、段階に分け、その段階ごとに楽しみながら、「木」や「全体」が替わる展開へとすすめていくことが必要である。

第一段階 隊形づくりをゲーム化した「数あつまり」をもちいて三人組をつくる。

第二段階 三人の役割分担をゲーム的に決定し、形をつくる。「三人で相談して一番知的な人を決めてください」。あるいは、「三人のうちで、一番可愛い人を選んでください」

第三段階 余った人への対応、余らない場合の対応。

「先程から待っていたいていました。○○さんにはなんとオオカミに役成っていました」。オオカミ役

の○○さんが、オオカミが出たと言ったら、木の中の可愛い子リスちゃん、他の木に移ります」

とルールを説明する。実際に何回か行なう。あまりがない場合は指導者がオオカミとなる。

第四段階 木の移動。

「先程からリスばかり移動して、木の役の人あまり活躍していないようです。中にはリスの入ってくるのを拒んでいた組もあったようですが、ここで今度は木が動きます。木が動く訳がないって、これを移り木と言います。木が動く場合は、木こりが来たと言います。二人は手を離すことなく、他のリスのところへ移動します。先程あまった○○さんと私が二人で木の役になります。わたくしたちもリスさんにかけていきますので、一組あまってしまします」

と説明をしながら具体的に動きを入れて説明する。

二人あまらない場合は、木をバラして移動するとか夫婦リスなどを一組つくり、二人をあまらすなどが考えられる。

木の中のリス

ゲームを楽しく説明する

第五段階 三人の役割を変え、新しい三人組とする。

「私達、ずーっと二人で手を繋いでいました。違う人とも組みたいな、なんて思ってきました。そこで三人バラバラになって、新しい人と組をつくりましょう。お山に大嵐がきました。大嵐と言ったら三人バラバラになって、新しい三人組をつくってください。三人組になったら、すぐに木のひとリスの人を決めて隊形をつくってください」

という説明をする。

第六段階 選択により動く。

「三つのパターンをやりました。今度は、あまった人の選択により動き



たいと思います。リスを動かしたい場合は、何と言えよ、いでしょか。そうです、自分がオオカミになって、オオカミが出たと言えよ、いのですね。木を動かしたい場合は、何と言いますか。そうですね。自分たちも木になり、木こりが来たと言えよ、いいわけです。三人ばらばらにしたい場合は、何と言いますか。そうですね。大嵐と言って自分も速く誰かと三人組になるんですね」

と確認しながら説明する。

以上が段階に分けて実施していく凡そのパターンである。四段階目からは、対象者により実施しなくてもよい。二人で手を繋いで動くことが困難な状態であれば、敢えてする必要はない。四段階目からは木の中のリスの変化なのだ。

しかし、木を動かさなければ木の中のリスというゲームではないと考えている人がいるようで、一人あまっている状態でも、すぐに木を動かしてしまおう人がいる。木が二人組で動くと、その結果リスが一人あまってしまおうのである。

「あまったリスをアマリスと言います」なんて洒落てみても「あまらないように動く」というこのゲームの本質的要素からはズレてしまう。動いた者はあまらずに、

動かないリスがあまってしまおうのではなんのために木を動かすのかわからない。

(日本レク協会 宇田川光雄)

ダンス

この踊りは、フィリピンの代表的なダンスで「四つずつ」という意味を持っており、その名のとおり各フィギュア(動きのまとまり)は四歩ずつで構成されている簡単な踊りである。音楽も大変明るくて分かりやすく、戦後にスクエアダンスが全国的に流行した時、三笠宮殿下がこの音楽を使って「農

村風景」というスクエア隊形の踊りをつくられたという話もある。この踊りの中で、一般的に混乱が生じるのはだいたい次の二点である。

① 四歩目をタッチにしてしまう。
② 動きの方向を間違える。

まず①であるが、四歩あるとどうしても分かっていても、つい、いつものクセで思わずタッチにしてしまうことが多い。すると次のフィギュアの最初の動きで、右足から入れなくなる。この踊りは各フィギュアの頭がすべて右足ステップになっているのだ。

このような人には、その人ができるテンポで始めてだんだん速くするか、思いきって二〜三分、自由に練習する時間を与えて納得させるか、というような指導が必要になってくるだろう。後者の方法の場合には、もうすでに十分できている人に教えてもらうようにすると、手持ちぶたさでブラブラする人がいなくなる。

②については、ステップの習熟度との関連もあるが、早目に次の方向をコールしてやったり、説明の時に一人で踊って見せないで、

アパット・アパット

二人で踊ってみせる

★アパット・アパット (APAT APAT フィリピン)

<レコード番号 E Z-7188, E N-3033>

■音楽 4/4拍子。1回の踊り32呼間。

■隊形 ダブル・サークル。男子内側、女子外側でLODを向き内側の手を肩の高さでつなぐ。

■ステップ ウォーキング・ステップ。

■踊り方

I LODへ前進、逆LODへ前進

1. 男女とも右足からLODへ4歩前進する①～④。
……4呼間
2. 手を離し各自右まわりして逆LOD向きとなり、内側の手(男子左、女子右)を肩の高さでつなぎ右足から逆LODへ4歩前進する①～④。図1 ……4呼間

II パートナーと離れて、近づく

1. 連手を解いてパートナーと向き合い、右足から4歩後退(男子円内へ、女子円外へ)して離れる①～④。
……4呼間
2. 右足から4歩前進して近づく①～④。 ……4呼間

III 男女反対側へ前進と後退

1. 男子逆LOD向き、女子LOD向きとなり、右足から4歩前進する①～④。
……4呼間
2. 今度は右足から4歩後退して戻る①～④。
……4呼間

IV 右手まわりとパートナー・チェンジ

1. パートナーと右手を肩の高さで肘を曲げてとり合い、CWに4歩でまわる①～④。図2 ……4呼間
2. 連手を解き、男子はLODに4歩前進しひとり前の女子のところに行き最初の隊形となるが、女子はその場を4歩で右まわりする①～④。図3 ……4呼間以上をくり返す。

図1 各自右まわりして逆LODへ4歩前進する。



図2 CWに4歩でまわる。



図3 その場も4歩で右まわりする。LODに4歩前進する。



できるだけ相手を使って、またはどこかのカップルを使いながら説明し、二人の動きのイメージを伝えるようにしてやると分かりやすい。

また右手回りをしたあと、次のパートナーと反対の人の方へチェンジしてしまう人がいるが、右手回りの前に次のパートナーを確認させておくと、このような間違いが避けられる。

しかし、この踊りは四歩目がタッチになったとしても、動きの大まかな方向さえ合えば楽しむことができる。あまり、この点を指摘し過ぎる指導は考えものである。足にこだわり過ぎてパートナーを無視しないよう指導しよう。

すべてウォークなので技術的には難しいところはない。

(日本レック協会 天野 勤)
(イラスト・菊谷麗子)

ソング

レクソングの指導のポイントとして常に「正確な範唱を行なう」ことがあげられるが、実際のところそれだけでは十分とは言えない。「範唱」の先の「模唱」をしっかりと聴きわけることができるかどうか、大変重要なポイントなのである。ここで基礎実技の新学習演目に加わった「友達はいいな」を例に、範唱と模唱のポイントを

ともだちはいいな

作曲 三枝 和章
作詞 三枝 和章
編曲 下山路 繁小

1. ともだちもちはいいな
2. ともだちもちはいいな

ななな いいん はがが ちちち ももも
ななな いいん はがが ちちち ももも
ななな いいん はがが ちちち ももも

こころが ともだち
こころが ともだち
こころが ともだち

心と心
心と心
心と心

ントをさぐってみよう。
「友達はいいな」は、わずか八小節の短い曲だが、歌詞にこめられたしみじみとした情感が無理なく凝縮されており、歌う人、聴く人の心を深くとらえる佳品である。対象に応じて最後のコーダ(Coda)終結の部分)に楽譜のようなハーモニーをたやすく加えることができるのもこの曲の特徴といえる。
*注 範唱は、当然出だしの高さ、速さ等に注意するのは言うまでもない。四小節の範唱にするか、二小節の範唱にするかは対象によるが、多くの場合、初めは二小節ごとの範唱が適切であり、二回目ないし三回目の範唱の時に、四小節ぐりで歌うことができるであろう。
*注 模唱の際、指導者は、「対象の歌声をしっかりと聴きわける」ことが大切であるので、対象が「模唱」をくりかえしている時に、指導者は「範唱」と同じ声の強さ、大きさで歌うということはない、自分で大声を出しては聞きとれるわけがないのである。
以下、具体的に指導法の例をあげてみよう。
それでは「友達はいいな」とい

ともだちはいいな

範唱と模唱のポイント

- う歌と一緒に歌ってみましょう。
- 私の後について……
- △指導者▽「友達はいいな」「サンハイ」(二小節目の三拍目、四拍目)
- △対象▽「友達はいいな……」
- △指導者▽「模唱の後続けて」△どんな時でも「ハイ」(四小節目の三拍目)
- △対象▽「どんな時でも」
- △指導者▽「(続けて)」△心と心が(最後の「が」を短かめにして、指揮で三拍目を示し、四拍目に次の模唱の出だしを指示する)
- △対象▽「心と心が……(二回目「心」がの部分がソラド、があいまいになることが予想される)
- △指導者▽もう一度△心と心が……
- △対象▽「心と心が……(まだソラドがつかめない)
- △指導者▽「二回目の「心」がの部分は」△心(ソラドをややゆっくり目に、ハンドサインを加えながら)
- △対象▽「心が……」
- △指導者▽「もう一度」△心と心が……
- △対象▽「心と心が……」
- △指導者▽「(続けて)」△「つうじあう(つうじあうの「つ」ファの音をハンドサインでやや低めに示す)
- △対象▽「つうじあう……」
- 対象の歌い方によって二小節か四小節の範唱を決めて、四回目を歌う。ここで注意したいのは、「範唱」「模唱」を連続して歌うのでフレーズの終わりの音符が短く尻切れになりがちになること。後で斉唱で歌う時に、もう一度それらの部分の範唱をし、確認をすることが必要である。
- 心をこめて、大事に歌おう。

△注▽
・範唱 指導者が模範として歌う
・模唱 対象(参加者)が指導者のあとにつけて歌うこと
(日本レク協会 浅野祥三)