

# 表現運動における「イメージカルタ」の教具開発

—“海賊”を題材に—

小田 菜月（愛知教育大学）

## 1. 目的

本研究では、筆者が独自に作成した“海賊”の「イメージカルタ」を児童らに提示し、そのカルタから現れた児童の動きとイメージを分析することで、“海賊”を題材にした「イメージカルタ」の教具としての有効性を検討することを目的とした。

## 2. 研究方法

「イメージカルタ」は“海賊”からイメージされる場面を具体化させ、絵と文字を組み合わせで作成した。予備実験を行い「多様な動きの出やすさ」、「分かりやすさ」の2観点を満たすカルタ（「巨大タコとたたかう」等）11枚を選出した。



図1 考察したカルタの一例

カルタの実証実験は、N小学校2年生30名（男子13名、女子17名）の児童を対象に、11枚のカルタを1枚ずつ提示し児童が一斉に即興的に動く内容であり、実験後にカルタに対するイメージのアンケート調査を行った。撮影した映像をもとに、児童全員の動きを文字化し「動作」ごとに分解し、「表現なし」、「形骸の動き」、「誇張の動き」、「オリジナルの動き」（成瀬ら、2014）の低次から高次の4つの動きに質的に分類し、各カルタの有効性を検討した。アンケートは児童が「面白いと感じたカルタ」、「どのような様子で動いたか」、「動きにくかったカルタ」の回答を分析した。

## 3. 結果と考察

児童の動きから「誇張の動き」が多く現れたカルタは「敵とたたかう」（誇張16名：53.3%）、「巨大タコとたたかう」（誇張15名：50.0%）などであ

り、ダイナミックな動きがイメージされるものであった。「形骸の動き」が多く現れたカルタは「海にもぐる」、「かくれろ！」などであり、特徴的な動きはなかったが、カルタを提示してから児童の動き出しが速く即興的に動くことができていた。また、少人数ではあったが「オリジナルの動き」が現れたカルタは、11枚中9枚であった。

アンケート調査で、児童が面白いと感じたカルタは、「鉄砲をつかう」、「敵とたたかう」等であり、戦いや躍動的な動きが想起されるカルタであった。一方、「動きにくかったカルタ」については、12名（33.3%）の児童が「なし」と回答していたことから、作成したカルタは児童にとって比較的動きやすいものであった。また、「嵐がきた」のカルタについて、1名の児童が「大あらしにうたれた」という記述があり、動きもジャンプして後転するなどダイナミックであったことから、動きが発展しやすいカルタであると考えられる。

## 4. 結論

「宝を盗む」、「つかまえろ」、「かくれろ!」、「海にもぐる」、「逃げろ-待て」は、「形骸の動き」が多かったが児童がイメージしやすく即興的に動くことができるカルタ、「敵とたたかう」「鉄砲をつかう」「巨大タコとたたかう」「舵をとる」「嵐がきた」「パーティーだ」は「誇張の動き」が多く、多様なイメージや動きを引き出せるカルタであった。以上のことから“海賊”を題材にしたイメージカルタは教具として有効であると結論づけられる。

## <参考文献>

1) 成瀬麻美・寺山由美・宗宮悠子（2014）表現遊びの即興時に現れる「模倣」の種類—4校の小学校2年生を対象に—。スポーツ教育学研究，34（1），pp. 1-11