

0・1・2歳児の聴覚活用を促す音あそび

— 音あそび事例集の作成 その2 —

保育相談部

1 はじめに

保育相談部では、今年度も研究活動日に各学年の音あそびの実践を報告し、聴覚の発達段階に適した教材の選定、幼児の反応や今後の課題について検討した。昨年度作成した「音あそび事例集」も積極的に活用し、実践を通して得たことを新たな教材作りに生かした。今回まとめたものは11事例であるが、今後も乳幼児の聴覚の発達に合った教材や保育実践を工夫していきたい。

2 音素材の周波数特性及び音圧について

音あそびの音素材としては、楽器、玩具、環境音、肉声等を用いている。音あそび集の中で用いた音素材は周波数と音圧を測定し、対象児に聴取可能であることを確認してから実践した。尚、周波数特性の分析は、フリーソフト「Wave Sufer1.8.5」を使用し、音圧測定は騒音計（RION 騒音計 NA-20）を用いた。（音素材と周波数と音圧一覧表は、研究紀要「こばと」第13号 6～8頁に記載している。）

3 平成20年度音あそび事例集一覧

No	音あそびの名称	音素材	ね ら い
1	汽車時計	生活音	音への興味 音の ON/OFF
2	ミックスジュース	生活音	音への興味 音の ON/OFF
3	エレクトーンでGo!	楽器	音への興味 音の ON/OFF
4	積み木たおし	楽器	きこえたら〇〇する 単打と連打
5	乗り物あそび①	楽器	音を聴く姿勢 きこえたら〇〇する
6	乗り物あそび②	肉声	ことばを聴く姿勢 擬声語・擬態語の弁別
7	楽器探し	楽器	楽器音の弁別
8	いくつ鳴るかな?	楽器	音の数のききとり
9	高い音かな?低い音かな?	楽器	音の高低
10	キャラクター名の弁別	肉声	簡単なことばの弁別
11	この音なあに	パルの音	環境音の弁別

4 参考資料（平成19年度作成の音あそび事例集一覧）

No	音あそびの名称	ねらい	No	音あそびの名称	ねらい
1	鳩時計	音への興味、音の有無	7	きこえたね	きこえたら〇〇する
2	からくり時計	音への興味、音の有無	8	楽器音の弁別	弁別
3	ボールをぽとん	音への興味、音の有無	9	だれがすべるかな	弁別
4	そろりそろり	音への興味、音の有無	10	擬声語・擬態語	弁別
5	カーテンから「ばあ」	きこえたら〇〇する	11	擬声語・擬態語の弁別	曲の弁別
6	フープとび	きこえたら〇〇する	12	サウンドシェープ遊び	曲の弁別、音の数

※研究紀要「こばと」第13号 9～23頁参照

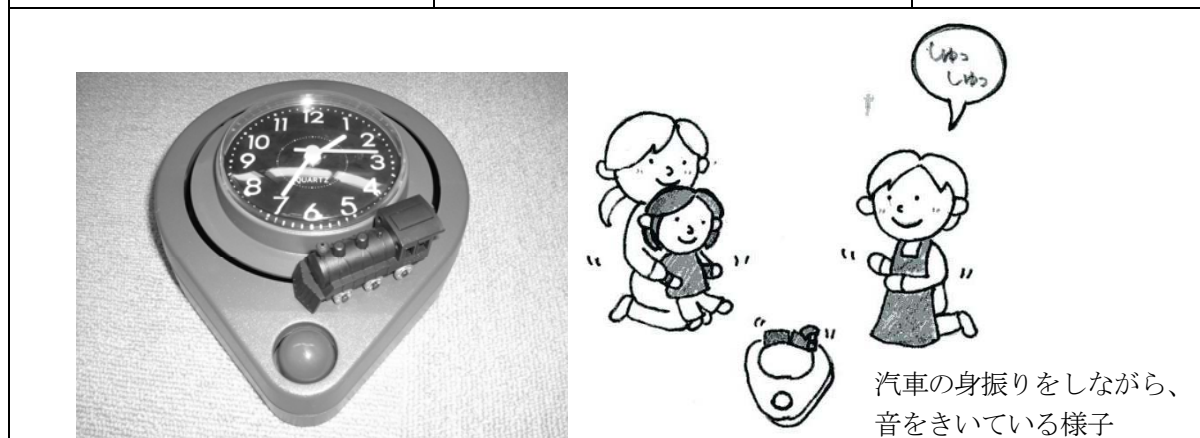
No. 1 汽車時計

1 ねらい

- ・身のまわりの音に興味を示す。
- ・親子で楽しみながら音をきく。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
子どもと一緒に汽車時計が動くのを見る。身振りをつけたリ、子どもを揺らしたりしながら音をきく。 【汽車時計の動き】 ・赤いボタンを押すと汽車が音をたてて走り出す。2周ほど走ると鐘の音に変わる。 ・赤いボタンを押すと汽車が止まる。	下記のように大人が動作や音真似をして子どもの興味をひく。 ・赤いボタンを押す時は、「ピッ」と言って押す。 ・汽車が走り始めたら、「シュッシュ」「ポッポ」と言いながら、汽車の身振りをして子どもに見せる。 ・鐘の音に変わると「カンカンカン」と音まねしながら、鐘を叩く身振りをして見せる。 ・汽車が止まったら、「とまった」と手話もつけて知らせる。 ・子どもがもう一度見たがったら、「もう1回」と言って、ボタンを押す。	汽車時計の音圧 (走る音) ・30 c m 82dB - SPL ・1 m 72dB - SPL (鐘の音) ・30 c m 83dB - SPL ・1 m 74dB - SPL ※いずれもピークは500Hz である。 ※鐘の音になると4000Hz が70dB から77dB に増大する。



3 子どもの反応

- ・0歳児は、汽車が動くのに興味を持ってじっと見たり、触ろうとしたりする。周りの大人が身振りをつけ、きかせていると子どもも身振りをしながらきくようになる。1歳2、3ヶ月になると大人と一緒に身振りをしながら音がきける。その後、音をきくとその身振り（汽車、鐘をたたく）をするようになる。
- ・1歳半頃には、ボタンと汽車の関係がわかり、自分でボタンを押すようになる。
- ・音をきき込んだ子どもは、遊んでいる時に汽車時計が鳴ると時計の方（音源）を見るようになる。

4 応用

- ・家庭でも電車や飛行機などの乗り物を見る時は、乗り物の特徴的な身振りをしながら音まねをしてきかせるようにする。きき込むと、乗り物の音がきこえた時にその身振りをするようになる。

No. 2 ミックスジュース

1 ねらい

- ・生活の中にある音をきく。
- ・音の ON/OFF に気づく。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
親子でミックスジュースを作る。 ・材料をミキサーに入れる。 ・スイッチを押し、ミキサーを触りながら、作動音をきく。 ・スイッチを切り、音が止まったことを知る。	・「しー」と言って音を待つ。 ・ミキサーを触って、振動を感じながら音の ON/OFF をきく。 ・材料は好みで作れるが、氷を入れると音が大きくなり、また、飲みやすくなる。	・ミキサー、 ・ミックスジュースの材料（バナナ、牛乳、みかん、桃などのフルーツ缶詰、氷など）
 「しー」と言って、音をきく姿勢をとる。 ミキサーを触って、振動の有無を感じる。  再現あそびで使うミキサーのおもちゃ ペットボトルと画用紙で作る。		

3 子どもの反応

- ・ミックスジュースは、おやつ時間に作ったこともあり、子どもたちは興味をもってミキサーを触ったり、音をきいたりすることができた。
- ・簡単に作れるので、家庭でも取り組んだ親子が多かった。

4 応用

- ・ミキサーのおもちゃを作り、再現あそびをする。スイッチを押したときに、「ガーガー」とミキサーの動作音を擬声語で表す。
- ・ミキサー以外の家電製品の音をきく。（掃除機や洗濯機→振動を感じながらきく、電子レンジの調理音や出来上がりの「チーン」という音→入れたものが回転しているのを見ながらきくなど）

No. 3 エレクトーンで Go!

1 ねらい

- ・ エレクトーンの音をきいて、親子で楽しく遊ぶ。
- ・ 音をきく姿勢が育つ。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① 電車 エレクトーンの ON で母親に子どもの乗った車（箱）を引いてもらい、OFF で止まる。	・ 電車のテーマ曲と飛行機のテーマ曲を決めておく。 ・ 電車のときは、電車のペンダントをかけ、飛行機の場合は、飛行機のペンダントをかけて、乗り物のイメージをもって、動く。 ・ 車（箱）に乗るのを嫌がる子は、抱っこしてもらって親子で動くことを楽しむ。 ・ 「しー」と言って音をきく姿勢をとらせる。 ・ 曲が始まったら「きこえた」と身ぶりで示し、音の ON を知らせる。曲を弾いている間、「ガタンゴトン」と言いながら、車をひっぱってもらい（飛行機の場合は、抱き上げてもらって、動く）。 ・ 曲が終わったら、「ないない」「おわり」とことばと身ぶりで示し、OFF を知らせる。 ・ 何度か遊んだら、曲を速く弾いて、車を速くひっぱってもらい、動きにバリエーションをつけて、くり返し遊ぶ。	・ エレクトーン ・ ひき車（子どもを乗せて引っぱれるもの） ・ ペンダント（電車、飛行機）



電 車



飛行機

3 子どもの反応

- ・ 0 歳から 1 歳児学級前半に、親子遊びとして行う。初めは、「音の合図で動く」ということが分からないが、くり返し母親と遊ぶことで、少しずつルールを理解ができる子もいる。（月齢や聴力により、理解できる時期には差がある）
- ・ 子どもの好きな遊びの中に「音」を取り入れ、親子でくり返し遊ぶことが大切である。
- ・ 何度か遊んでいると飽きてくるので、乗り物を変えたり、動く速さを変えたりするとくり返し楽しめる。

4 応用

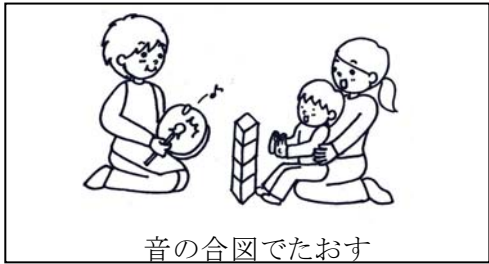
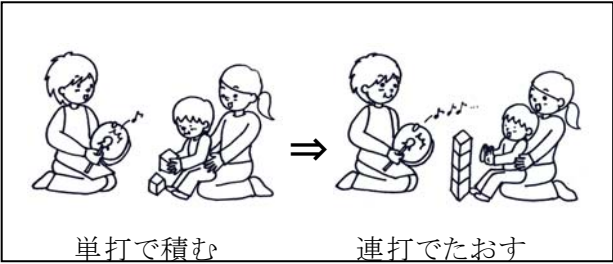
- ①箱に人形を入れ、ON で子どもがひっぱる。
- ②子どもがコンビカーに乗り、ON で動いたり、OFF で止まったりする。

No. 4 積み木たおし

1 ねらい

- ・ 音の合図で行動することができる。
- ・ 音をきく姿勢が育つ。
- ・ 単打と連打の違いがわかる。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
a. ① 積み木を積む。 ② 楽器音の合図で積み木をたおす。 ③ 音源を隠して、楽器音の合図で積み木をたおす。	・ 「できた」「たかいね」などの声かけをし、子どもの興味を引き出す。 ・ 子どもの聴力に応じて、楽器を変える。 ・ 音源に注目させるようにする。 ・ 積み木を積んだら、音を待つ姿勢を促す。 ・ 子どもが楽しめるように、できたことをほめる。 ・ 子どもの様子を見ながら、声かけをし、やる気を促す。 ・ 子どもが、音がききとりにくそうな様子の時や、自信がなさそうな様子の時は、再度音源をみせて、楽器音を確認する。	・ ウレタン積み木 ・ 楽器（ハンドドラム・ホイッスル・サウンドシェイプ・拍子木など）
b. ① 積み木を音の合図で積む。（単打） ② 楽器音の合図で積み木をたおす。（連打）	・ 教師が見本を見せる。 ・ 音の合図（単打）で、積み木を1つ積むようにする。	
a.  音の合図でたおす b.  単打で積む 連打でたおす (保育の様子)		

3 子どもの反応

- ・ 1歳児学級前半の段階は、たおすことが楽しいので、積むことができた時やたおれた時は、子どももとても喜んでいる。何度も繰り返して遊ぶ子どもが多い。
- ・ 音遊びのルールが分かった子どもは、単打→積む、連打→たおすという遊びができるようになる。
- ・ 音遊びを積み重ね、1歳児学級後半から2歳児学級前半ぐらいで、ルールがわかるようになる。

4 応用

- ・ 子ども→楽器をたたく、教師→たおすなど、役割交代をする。

No. 5 乗り物あそび

1 ねらい

- ・楽器音の合図でおもちゃを動かす（きこえたら〇〇する）。
- ・音をきく姿勢が育つ。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① カードから好きな乗り物を選ぶ。	・子どもが興味を持っている乗り物のカードを用意する。 ・興味が持てるように提示の仕方を工夫する。	・乗り物カード（飛行機、電車、車） ・乗り物のおもちゃ（カードと同じ物） ・楽器（ハンドドラム、タンバリン、鈴、拍子木、カスタネット、ホイッスル等） ・フラフープ
② カードと同じ乗り物のおもちゃを選ぶ。	・子どもが操作しやすい大きさ（手で持って動かせる）のおもちゃを用意する。	
③ 教師が楽器を鳴らし、その音をきいて、乗り物をフラフープのところまで動かす。	・はじめは楽器を見せて鳴らし、きこえたら乗り物をフラフープまで動かすように促す。 ・「ブーン」など、乗り物の音まねを促しながらあそぶ。 ・楽器音の合図が待てるように音を出すタイミングに配慮する。 ・音の合図がはっきりわかるようになったら、ついたてで音源を隠して音を鳴らしたり、違う楽器を使ったりする。	
 乗り物カード  乗り物のおもちゃと フラフープ  音をきいておもちゃを 動かしている様子		

3 子どもの反応

- ・大好きな乗り物での音あそびなので、とても楽しんで遊ぶことができた。
- ・少し遊んでから音あそびをはじめることで、期待しながら音がきこえるのを待ち、自然な声を出すことができた。

4 応用

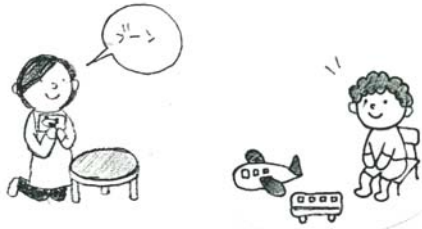
- ・2歳児学級であれば、子どもが楽器を鳴らし、大人が乗り物を動かすという役割交代も楽しめる。また、あそびを膨らませるために他のルールを入れて楽しむこともできる。（例えば・・・フラフープに色セロファンを貼り、「～色に行くよ」と色の弁別をする、小さい人形を用意し、「～ちゃんが乗るよ」と人形を乗せる等）
- ・乗り物以外にも、子どもが好きなもの（例えば、アンパンマンやウルトラマンなど）をとばしてあそぶのもよい。

No. 6 乗り物あそび2

1 ねらい

- ・ことば（擬声語）をきいて、おもちゃを動かす（弁別）。
- ・乗り物の音をきいて、イメージを持つ。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① ひとつずつ乗り物を見せて、擬声語をきかせる。	・乗り物のカードを見せ、声と共に身振りを促したり、おもちゃを動かしたりする。 ・興味が持てるように、カードやおもちゃの提示の仕方（袋から出す等）を工夫する。	・乗り物カード（飛行機、電車、車） ・乗り物のおもちゃ（飛行機、電車、車） ・フラフープ
② ・いくつかの乗り物を並べる。 ・擬声語をきいて、その乗り物を選び、フラフープのところまで動かす。	・子どもが操作しやすい大きさ（手で持って動かせる）のおもちゃを用意する。 ・子どもに合わせて、おもちゃを並べる数を配慮する。 ・はじめは言っている教師の口元が見えるようにする。 ・「ブーン」など乗り物の音まねを促しながら、乗り物をフラフープまで動かすように促す。 ・はっきり弁別できるようになったら、口元を隠す。	
③ 効果音（乗り物）をきいて、何の乗り物かを弁別してあそぶ。	・子どもによっては、おもちゃの代わりにカードを並べて弁別させる。	
 乗り物のおもちゃ   音遊びをしている様子		

3 子どもの反応

- ・少し大きめのおもちゃを用意することで、子ども自身が操作しやすく、楽しんで動かすことができた。
- ・乗り物をフラフープまで動かすことで、自然に声（擬声語）が伴っていた。

4 応用

子どもの興味に合わせておもちゃや、やり方をかえる。

- ・乗り物の音をきいて、おもちゃを使わずに子どもが身振りで乗り物になりきってあそぶ。
- ・子どもが乗れるおもちゃを用意して乗ってあそぶ。
- ・動物の鳴き声にする等。

No. 7 楽器探し

1 ねらい

- ・親子で楽しくあそびながら、いろいろな楽器の音をきく。
- ・楽器音の違いがわかり、どの楽器の音か弁別する。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① 教師が楽器を鳴らして、箱に入れる。	・楽器の音を音まねしながらきかせ、音の違いを意識させる。 ・はじめは音の違いがはっきりしている楽器を選んで行うとよい。 (例)太鼓(ドンドンドン)とシンバル(ジャーン)等... ・子どもの聴力に応じて使用する楽器の数と種類を選ぶ。	・楽器(タンバリン、鈴、拍子木、ホイッスル、シンバル) ・箱(楽器の写真をはりつけたもの) ・ついたて(必要に応じて)
② 教師がその箱を教室内のいろいろなところに置く。	・子どもが見ている前で、いろいろなところに箱を置く。(おいた場所を「〇〇の前」「××の上」など言語化して伝える)	
③ 教師が楽器を鳴らして、子どもがその楽器を探す。	・はじめは楽器を見せて鳴らし、音まねしてきかせる。(最初のうちは実物を箱の写真とマッチングして探してもよい) ・はっきり弁別できるようになったら、ついたてで隠して音を鳴らす。	
④ 箱を開けて、教師の持っている楽器とマッチングする。	・まず、写真と楽器(箱を開けて楽器と楽器)を視覚的にマッチングした後、一緒に楽器を鳴らして、楽器音をマッチングする。	



楽器を入れる箱(写真を貼ったもの)



音あそびをしている様子

3 子どもの反応

- ・はじめは視覚的なマッチングで探したりするが、くり返すうちに音源を隠しても音をきいただけで何の音かわかり、身ぶりやことばで表すようになる。
- ・教室内を動くので、体を動かすことが好きな子どもも楽しめる。

4 応用

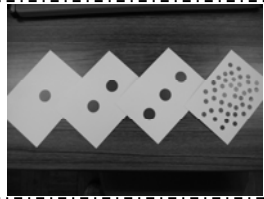
- ・子どもが楽器を鳴らし、大人が楽器を探す。
- ・集団で行っても面白い。

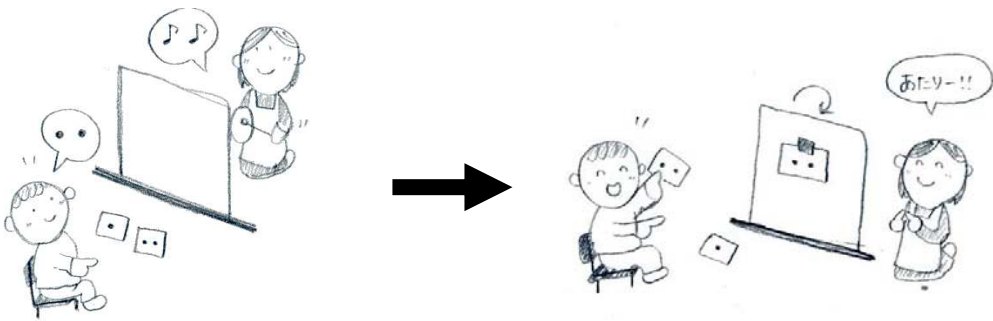
No. 8 いくつ鳴るかな？

1 ねらい

- ・ 音の数がわかる。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① カードに示された数を教師がたたく。	・ カードを1枚ずつ提示し、その数だけたたく。このとき、カードのタックシールをたたいてみせた後に、タックシールと同じように位置をずらしてハンドドラムをたたくと理解しやすい。	・ 楽器（たたくところが視覚的にわかりやすいもの・・・ハンドドラム、ウッドブロック、拍子木等） ・ カード（カードにタックシールをはったもの）各2枚
② 教師がたたいた数のカードをとる。	・ はじめは「1」と「たくさん」の弁別からはじめるとよい。「3」については認知的に難しい場合もあるので、子どもに応じて選択する。 ・ はじめは、視覚的にもわかるように①の時と同様にたたいてみせる。 ・ 音をきいただけではわからない場合や不安そうな場合は、「どんどん」など音まねしてきかせる。 ・ 慣れてきたら音源を隠して行う。このとき、ついたての教師側にたたく数のカードをはっておき、子どもがカードを選んだあとマッチング（答え合わせ）するとよい。	 ・ ついたて
③ カードで示された数だけハンドドラムをたたく。	・ 子どもと教師の役割を交代する。このとき、②と同様に、たたく数のカードをついたてにはっておくと、子どもが意識してたたくことができる。	



3 子どもの反応

- ・ 最初は音とカードのマッチングに戸惑う子どももいるが、カードの丸の上をたたいて見せたり、ハンドドラムの上をタックシールと同じように位置をずらしてたたいていくとわかるようになる子どもが多い。
- ・ 「1」と「たくさん」の弁別はスムーズでも、「2」「3」は認知の発達とも関わるため、理解には個人差がある。

4 応用

- ・ 楽器をかえて行う。

No. 9 高い音かな？低い音かな？

1 ねらい

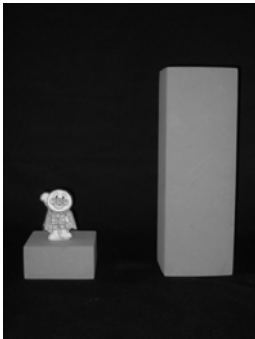
- ・音の高低がわかる。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① 教師が見本を見せる (ソフトブロックを並べ、高い音が鳴れば高いソフトブロック、低い音が鳴れば低いソフトブロックの上に人形を置く)。	・子どもがききとれる音の範囲をあらかじめ調べておく。 ・音がきこえたら「高い」「低い」と言って、人形をそのソフトブロックの上にのせる。何度か見本を示した後、子どもを誘う。 ・最初は、どちらも「♪♪♪」など何回か音を鳴らすようにする。 ・音の高低の幅は 4 オクターブ程度(エレクトーンの最高音と最低音)からはじめる。	・ソフトブロック(高いもの、低いもの…各2つ) ・エレクトーンやピアノ(同じ音色で音の高低を表現できる楽器) ・人形…2つ ・ついたて
② 子どもが音をきいて人形を操作する。	・ついたての裏で教師も同様に行い、人形を操作し終えたらマッチング(答え合わせ)をするとよい。 ・音をきいただけではわからない場合や不安そうな場合は「チャンチャンチャン」「じゃんじゃんじゃん」など高低がわかるように音まねしてきかせる。	



高い音の場合



低い音の場合



音あそびをしている様子

3 子どもの反応

- ・対の概念をとまなうので、対のことばがわかるようになってきた2歳児学級の子どもに適した題材である。
- ・最初は「高い」「低い」ではなく「大きい」「小さい」と言う等、戸惑う子どももいる。しかし、音まねしたり繰り返し遊ぶ中でわかるようになる子どもが多い。

4 応用

- ・子どもが音を鳴らして、大人が人形を操作する。
- ・音を鳴らす回数を減らす(「♪♪♪」→「♪」等)。
- ・音の高低の幅を縮める(低い音を上げていく)。
- ・人形を操作するのでなく、子ども自身が体を動かす(高い音…台の上に乗る、背伸びする／低い音…机の下にもぐる、その場にしゃがむ等)。

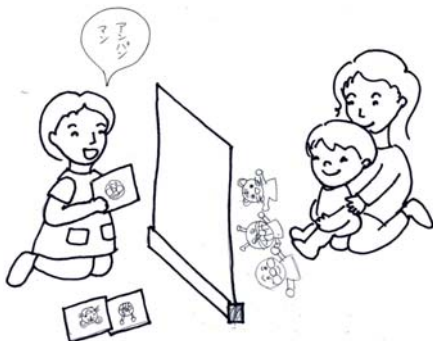
No. 10 キャラクター名の弁別

1 ねらい

- ・簡単なことば（キャラクター名）の弁別をする。
- ・キャラクターの名前を呼びながら楽しく遊ぶ。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① 子どもはキャラクター人形を、教師は絵カードを持ってマッチング遊びをする。	・子どもに合わせて3～5個の人形を使う。 ・子どもが興味を持てるよう、カードの絵を見ながらマッチングして遊ぶ。	・衝立 ・キャラクター人形 アンパンマン バイキンマン ドキンちゃん ノンタン しまじろう等 ・キャラクターの絵カード
② 教師が口元を見せないでキャラクターの名前を呼び、子どもがその人形を選ぶ。	・子どもが不安そうなときは口元を見せたり手話をつけたりして、正解できるようにする。 ・子どもが人形を選んだ後でカードを見せ、弁別できたことを確認する。	
③ 名前を呼ぶ役、人形を選ぶ役を交代しながら遊ぶ。	・役割交代しながら楽しく遊ぶ。	



3 子どもの反応

- ・言語発達や興味に合わせて、弁別の課題を入れることができた。1歳児学級の2学期から取り組める子どももいる。
- ・子どもの好きなキャラクター人形を使うことで楽しく遊べた。
- ・聴覚のみでことばの弁別ができるようになった子どもは、楽しく取り組むことができる。

4 応用

- ・確実に弁別できるようになったら、2つの名前を呼んでききとらせる。
- ・聴力の厳しい子どもの場合は弁別の課題とせず、呼びかけ遊びで発声を促す。

No. 11 この音なあに

1 ねらい

- ・いろいろな環境音の違いがわかり、音を弁別する。
- ・日常の中の様々な環境音に気づく。

2 遊び方

活 動	配慮事項	準備物
① 絵カードを見ながら鳴き声の音まね（擬声語）をする。	・絵カードを見せながら、子どもに音まね（擬声語）を促す。	・CD サウンド・カード『この音なあに』アミーワールド（廃盤）
② 絵カードを見せながら音をきき、音のイメージを持たせる。	・音に集中できるように、絵カードの提示の仕方を工夫する。	・絵カード（2 セット）
③ 音をきき、3～4 枚の絵カードからきこえた音の絵カードを選ぶ。	・できるだけ、子どもがきいた経験のある音を選び、絵カードを並べるようにする。 ・教師も同じ絵カードを持ち、答えあわせができるようにする。 ・並べる絵カードの枚数は、子どもの実態に合わせる。	



この音なあにの絵カード



音をきいて、絵カードを選んでいる様子

3 子どもの反応

- ・「ワンワン」や「ニャーニャー」など、擬声語としてきいたり言ったりしている音は、どの子も音まねを楽しみながら、絵カードを選ぶことができた。
- ・課題に慣れてくると音をきくことを楽しみ始め、子どもがききたい音の絵カードを選んでいった。また、期待して音をきいたり、日常の環境音に気づいたりすることがあった。
- ・カルタ取りなどカードを取るあそびをしている子どもは、ルール理解が早かった。
- ・月年齢が低い子どもは、ききたい音を納得するまできかせると喜んでいった。

4 応用

- ・知っている音だけでなく、「動物」「自然の音（効果音）」などグループごとに絵カードを並べてきく。