

# たいこをならそう

練習を積み重ねた先に待っている“音楽の楽しさ”を、多くの人に感じてほしいとの願いから、〔こどもの城〕ではいろいろな楽器を気軽に体験できるプログラムを作ってきました。

その楽しさを具体化するポイントとして次の3つを取り上げます。

- ①どんな音が鳴るのか試してみることに。
  - ②大勢の仲間と一緒に音を鳴らすことに。
  - ③他の人の音を聴いたり、音の合わさるを感じることに。
- 忘れてならないのは、遊びながらこれらを伝えることです。リーダーの言うように正しく鳴らせているのではなく、子どもたちが思い切り「たいこ」を鳴らしているかに重点をおいた言葉がけをしてあげましょう。

## ●なぜ「たいこ」なのか？

楽器には、管楽器、弦楽器、鍵盤楽器とありますが、〔こどもの城〕では打楽器…なかでも「たいこ」を取り上げてきました。指や口など身体の細かい部分を操って演奏する楽器にくらべ、「たいこ」は手、腕、身体を大きく使って鳴らすため、小さな子どもでも操りやすく、すぐに音を出すことが可能だからです。音を出す技術の習得に時間がかからない分、楽しさを早く追及することができます。また、ドレミの音階にとらわれず演奏できることも大きな特徴です。（もちろん、打楽器奏者になるためには練習が必要です。打楽器に音階がないわけではありません。）

## ●進行手順

### ①たいこの前に準備したら、まず鳴らしてみます。

〔こどもの城〕では“バコバコ”と呼んでいます。自由に、思い切り大きな音で鳴らすように促します。  
ポイント：楽器を前にしたらさわってみたい、鳴らしてみたいと思うでしょう。初めから大人のいう通りたたかせようとするとイヤになってしまいます。まずは、自由に大きく鳴らすことで子どもの欲求を満たしてあげましょう。

### ②“バコバコ”を“せーのストップ”のかけ声で

ピタッと止めます。

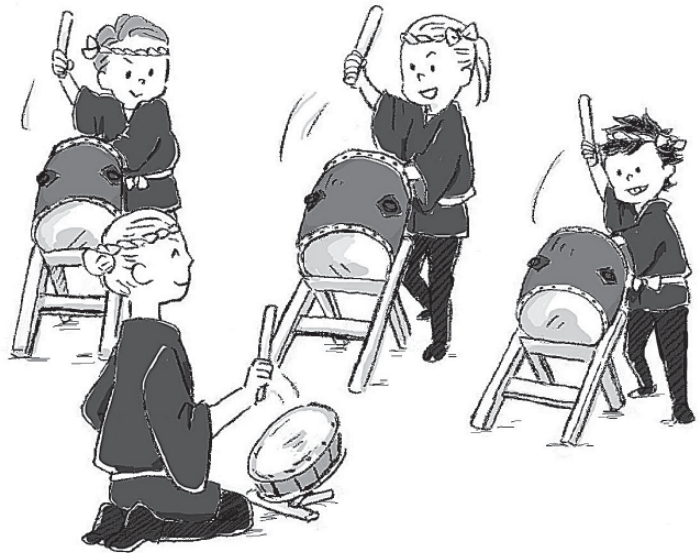
そして、再び“バコバコ”のかけ声で鳴らす。何度か繰り返してみます。止まる時に「ハッ」「ウーッ」などかけ声をかける事をおすすめします。

ポイント：大勢で鳴らす事により、音の迫力が身体全体に伝わります。一斉に止まったり、鳴らしたりする事が集団でひとつの音を作り出していく導入になります。かけ声も音楽のひとつ。お腹から声を出し、みんなで揃う一体感を感じましょう。

イラスト：いがき けいこ

# ～たたいてみよう 日本の太鼓～から

楽しく演奏するミュージシャンの姿を見て、「ああ、うらやましい。あんな風に音楽できたら楽しいだろう。」「あれほどになるには、きっとたくさん練習をしたに違いない。」と感じた事はありませんか。音楽は、楽器や声を自由に操れるようになって楽しめるもの、と思われています。そのためには長い時間をかけ、練習を積み重ねなければなりません。では、継続的に参加するプログラムでなければ、その楽しさを伝える事はできないのでしょうか？



音楽遊び

### ③慣れてきたら

“小さなバコバコ”、“段々大きくなるバコバコ”、“小さなバコバコから”段々大きなバコバコ～、また“小さなバコバコ”などと組み合わせを変えてみます。

ポイント：導入部分で〈あそび〉のリーダーに子どもたちを引き付けるのに有効です。しっかり見て聴く事で楽しめると、言葉ではなく〈あそび〉として伝えることができます。

### ④数を数えられる子どもたちなら“数打ち”

「いっかい」「ドン」、「にかい」「ドンドン」、「さんかい」「ドンドンドン」とリーダーが数をコールして子どもたちが鳴らします。

ポイント：最初は一回を何度か繰り返し、慣れてきたら数を増やします。

### ⑤歌やかけ声に合わせてならす“暗号打ち”

リーダーは暗号を口で言い、子どもたちはその後に楽器を鳴らします。

リーダー：「おもちゃの」、子ども：「チャチャチャ」

（チャチャチャでたいこを鳴らします。説明しなくてもほとんどの子どもたちが鳴らしてくれます。）

リーダー：「ニッポン」、子ども：「チャチャチャ」（案外、人気です。）

リーダー：「ウーロン」、子ども：「チャ」

リーダー：「かぼ」、子ども：「ちゃ」

（不意をつくのも音楽の楽しさです。）

リーダー：「お」、子ども：「ちゃ」

（たたく場所を変えると違う音が楽しめます。）

リーダー：「メーリさんの」、子ども：「ひつじ」

（たいこの打面をたたく“ドンドンドン”）

リーダー：「きらきら」、子ども：「ひかる」

リーダー：「おそらの」、子ども：「ほしよ」

（たいこの縁をたたく カチカチカチ）

ポイント：リーダーは暗号を言ったら、子どもと同じようにたいこを鳴らしてあげましょう。

⑥ “まねっこ打ち”

リーダーがリズムを鳴らし、子どもたちがその後を真似て鳴らします。

例) “トントントン” 「はいっ」 (← 「はい」と言ってあげると鳴らしやすいです。)

まねっこ打ち

リーダー | トン トコ トン (はい) |

子ども | トン トコ トン |

トコ トコ トン (はい) | トコ トコ トン |

トコ トコ トン (はい) | トコ トコ トン |

トコトコ トコトコ トン (はい) | トコトコ トコトコ トン |

大きい子どもたちなら少し長いリズムもよいでしょう。

＜長いリズムの例＞

トコトントンコトン | トコトコトン (はい) |

トーン トーン | トン トン トン (はい) |

トン X トン X | トン カッ カッ (はい) |

ポイント：一度だけですぐに違うリズム（暗号）にせず、子どもたちが真似できるまで何度か続けて同じ暗号にしましょう。この場合も大きくしたり、小さくしたり、段々早くしたりすることでバリエーションが出来ます。またたいこを鳴らすだけでなく、身体のアクションを取り入れてもおもしろいです。例えば、“トントントン” ぱっ（手を上に上げる）など。

⑦合奏打ち

集団を2つのグループにし、⑥でやったリズムを使って合奏します。

子どもたちに自分のグループを明確に知ってもらうために、最初は1グループずつにリズムを伝え、鳴らしてみます。

例)

Aグループ “トーン トーン トントントン”

Bグループ “トントントン トーン トーン”

次にリーダーの指示でAグループ、Bグループを交互に鳴らしたり、2グループ一緒に鳴らしたり、片方を大きく、片方を小さくなど組み合わせていきます。（小さな子どもたちの場合は、それぞれのグループに見本となるリーダーをおくことを勧めます。）

ポイント：まずは自分のグループをきちんと把握できるようにしましょう。最初から2グループ一緒に鳴らすと混乱が生じます。リーダーの合図でグループごとに鳴らす事を通して、他のグループの音も聴けるようになります。一緒に鳴らす事が合奏だと思いがちですが、自分以外の人の音を聴くことが合奏の第一歩です。

合奏する2つのリズムの作り方は、例のように前半と後半を入れ替えて組み替えるのが簡単です。細かいリズムが重なるとごちゃごちゃしたものになるので、ゆっくりのリズムと細かいリズムを組み合わせると合奏した時によく聴こえます。⑥でやったように「たいこ」の縁の音やアクションを組み込むと更にバリエーションが増えます。

⑧フィナーレ

みんなたいこが上手になったから合奏しよう！と①から⑦までを通して演奏します。最後に簡単に出来るリズムを演奏すると揃って終わる事ができ、充実感が得られます。【こどもの城】では“トントントン” 「はっ」（←かけ声）というリズムを使っています。

“下打ち”

可能であれば“下打ち”という基本のリズムを担当する人がいるとよいでしょう。子どもたちの音にまぎれないように、たいこの縁を鳴らすとよいです。

リズムは単純なもの“トントントントン”や“トントコ トントコ”や“トッコ トッコ”など。このリズムに乗せてリーダーが数打ちや暗号打ちをします。ずっと鳴っているほうがリズムに乗る事ができておすすめですが、リーダーが説明している時は少し小さめにするなど、工夫してください。

全体を通してのポイント

- ①から⑧を通して、1つしたら“バコバコ”、何かしたら“バコバコ”、という風に進めます。例えうまくできなくても、“バコバコ”をする事で一緒に鳴らしているという気持ちになり、引き続き遊ぶモチベーションを維持する事ができます。
- リーダーは声の大きさ、身体の動きを最大限に使って子どもたちに伝えましょう。
- 「たいこ」の音を口で言いながら伝えると分かりやすく伝える事ができます。
- 「たいこ」は両手、片手、左右交互で打つことができます。大きな子どもたちであれば、難易度の高い左右交互に挑戦してもよいでしょう。短い時間の「あそび」のプログラムです。どちらの手でたたかか課題にして子どもたちが委縮しないようにしてあげましょう。
- バチの扱いはとても大切です（特に小さな子どもたちにとっては）。太鼓のそばに立つ前にバチを渡し、他の人をたたかない、投げない、くわえない、自分をたたかないように気を付ける事を伝えましょう。小さな子どもたちでも丁寧に示せば、きちんと理解できます。

和太鼓のプログラムですが、どんな種類の「たいこ」でも同じように楽しむ事ができます。子どもたちと一緒にリズムやアクションを作り出して下さい。揃ってピタッと音が止まったり、段々小さくなったり大きくなったりすると思わず「すごい！」と言いたくなります。みんなで演奏するからこそ生まれる音楽の楽しさ、ぜひ感じて下さい。

音楽遊び