

一人でも ゲームをしているように楽しく学べる国語学習

# 3年 物語

## 「すいせんのラッパ」



3年 組 ( )

# あいまいな言葉さがしゲーム

文章を正確に読み取るために言葉の意味を正確につかむことは大切です。あいまいな言葉をそのままにしない態度は他教科でも生きる力です。

## 三年 すいせんのラップ(物語)

( ) (組)

読む前に、あいまいな意味の言葉をなくして、読みたい。

言葉	ページ	言葉の意味
はしゃぐ	P 19 L2	
ふきわたる	P 20 L1	
わたる	P 20 L6	
ゆさぶる	P 20 L6	
ねもと	P 20 L9	
つつく	P2 0 L11	
ささやく	P 20 L11	
とび起きる	P 20 L12	
よこづな	P 21 L10	
とび上がる	P 21 L11	
うきうき	P 22 L3	
かきね	P 22 L6	
とびちる	P 22 L7	
気どる	P 22 L12	
ちゅうがえり	P 22 L13	
感心する	P 23 L6	
いよいよ	P 23 L7	
きよろきよろする	P 24 L3	
口をそろえる	P 24 L5	



## 対話ゲーム

対話ゲームとは、作者や筆者、登場人物やクラスの友達、あるいは先生と考えや心を交流して読みを深めるゲームです。逆思考は言葉や内容を自分のものにし、あとのゲームで表現を通して内容を共感的に把握するゲームです。

### 三年 すいせんのラップ (物語) だい一場面

( ) (組) ( )

物語は、とう場人物の気もちをそうぞうする学習です。気もちが分かる表げんを見つけてそうぞうすると、おもしろいね。

一 つぎの文は、だい一場面をぎやくから読んでいます。□ に、うまくつなぎの言葉が入れられたら、学びたい表げんがすつきり分かるよ。

今日は、池のそばのすいせんが、今年はじめてラップをふく日です。なぜ、ラップをふくかというと、冬の間ねむっていたかえるたちに、春ですよ起きなさいと知らせてあげるためです。

ありたちは、わいわいはしやいで、すいせんの葉っぱに上ってきたのです。

葉っぱに上ってくる前、ありたちは、とつとすいせんのところへ走ってきて言いました。

「おはよう。すいせん。」

「おはよう。あり。ずいぶん早いね。」

「だって、まちきれないもの。」

「ね、早く、ラップをふいて。」

「そつちに上がっていい?」

このように、すいせんとありが会話したのは、金色のラップをプル・プル・プーとふいて、よい音が出るかどうかためしているところでした。

それは、春のまん中のお話です。

すいせんかかえるたちに起きなさいと知らせてあげるラップを今年はじめてふくから、ありたちは、わいわいはしやいで上ってきた。この「わいわいはしやいで、すいせんの葉っぱに上ってきた」ありたちの気もちが分かると、おもしろいそうさだ。

二 ありたちが「わいわいはしやいで、すいせんの葉っぱに上ってきた」気もちをそうぞうしよう。

1 「はしやく」の意味は、( ) (なので、ありたちは、) ( )  
そうさだ。

2 ありたちが、どのくらい楽しい気もちかは、「わいわい」や「とつと」や「まちきれない」、「早く、ラップをふいて。」といった表げんに表れている。

もつと気もちが分かるように、「まちきれない」で調べてみよう。

① 意味を調べてみるよ。

「まちきれない」とは、( )

( ) という意味。

② 「まちきれない」を使って、みじかい文を作ってみるよ。

○ わたしは、( )

( ) がまちきれない。

○ わたしは、( )

( ) がまちきれない。

ありたちはすいせんがラップをふくのが、やっぱり ( ) (なようさだ。

3 何ども声を出してありたちの顔や動きをそうぞうしながら読み、どんな読み方がいいか  
めた気持ちを書こう。

○ とつとつと走ってきました。

○ 「だって、まちきれないもの。」

○ わいわいはしゃいで、すいせんの葉っぱに上ってきました。

声に出して読んで気持ちもそうぞうしてみると、ありたちは、すいせんがラップをふくの  
（ 楽しみにしていることが分かった。

三 分かったことをありたちに手紙でつたえよう。

.....

.....

.....

四 「わいわいはしゃいですいせんの葉っぱに上ってきた」ありたちやすいせんの気持ちや様子を  
そうぞうして、音読のしかたをえらぼう。

（ ありたちは、「だって、まちきれないもの。」や「早く、ラップをふいて。」と言って  
わいわいはしゃいでいるので、ゆっくりとひくい声で読む。

（ ありたちは、今年始めてで楽しみでたまらないので、明るく楽しそうに読む。

（ 「おはよう。あり。ずいぶん早いね。」と言っているので、ゆっくりとおちついた声  
で読む。

## 対話ゲーム

対話ゲームとは、作者や筆者、登場人物やクラスの友達、あるいは先生と考えや心を交流して読みを深めるゲームです。逆思考は言葉や内容を自分のものにし、あとのゲームで表現を通して内容を共感的に把握するゲームです。

### 三年 すいせんのラップ (物語) だい二場面

( ) (組) ( )

物語は、とう場人物の気もちをそうぞうする学習です。気もちが分かる表げんを見つけてそうぞうすると、おもしろいね。

一 つぎの文は、だい二場面をぎやくから読んでいます。□ に、うまくつなぎの言葉が入れられたら、学びたい表げんがすつきり分かるよ。

ありたちは、葉っぱの上で、ゆらゆらゆれて、じっとまっています。

□、  
すいせんが、お日さまの高さをはかったり、風の速さをしらべたり、ラップをプーとふいたりして、ときどき、もうすぐだというように、うんうん、うなずいていたからでした。

ありたちが、葉っぱの上で、ゆらゆらゆれて、じっとまっていたのは、すいせんがラップをふくじゅんぴをまっていたんだ。この「葉っぱの上で、ゆらゆらゆれて、じっとまっている」ありたちの気もちが分かると、おもしろそうだ。

二 ありたちが「葉っぱの上で、ゆらゆらゆれて、じっとまっている」気もちをそうぞうしよう。

1 「じっと」の意味は、( ) (なので、ありたちは、) ( )  
いるそうだ。

2 ありたちが、どのくらい集中しているか、もっと気もちが分かるように、「じっとまっっている」で調べてみよう。

・この表げんと同じ気もちの使われ方をしている文をえらびます。

ア わたしは、先生の話がおわるのをじっとまっています。

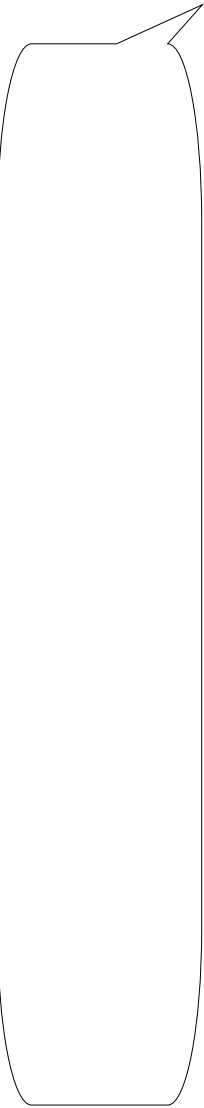
イ わたしは、さなぎからちようが出てくるのをじっとまっています。

ウ わたしは、台風がとおりすぎるのをじっとまっています。

ありたちは、すいせんがラップをふくのを ( ) (でじっとまっっているようだ。

3 何ども声を出してありたちの顔や動きをそうぞうしながら読み、どんな読み方がいいかつかめた気持ちを書こう。

○ ゆらゆらゆれて、じっとまっています。



声に出して読んで気持ちもそうぞうしてみると、ありたちは、すいせんがラッパをふくの而今か今かと集中して（楽しんでしていることが分かった。

三 分かったことをありたちに手紙でつたえよう。

.....

.....

.....

四 「葉っぱの上で、ゆらゆらゆれて、じっとまっている」ありたちの気持ちや様子をそうぞうして、音読のしかたをえらぼう。

（ ） ありたちは、葉っぱの上でゆらゆらゆれてじっとまって、ラッパの音を楽しみにしてるので、大きな声で読む。

（ ） ありたちは、たいくつそうなので、つまらなさそうに読む。

## 対話ゲーム

対話ゲームとは、作者や筆者、登場人物やクラスの友達、あるいは先生と考えや心を交流して読みを深めるゲームです。逆思考は言葉や内容を自分のものにし、あとのゲームで表現を通して内容を共感的に把握するゲームです。

### 三年 すいせんのラップ (物語) だい三場面

( ) (組) ( )

物語は、どう場人物の気持ちもそうぞうする学習です。気持ち分かる表げんを見つけてそうぞうすると、おもしろいね。

一 つぎの文は、だい三場面をぎやくから読んでいます。□ に、うまくつなぎの言葉が入れられたら、学びたい表げんがすつきり分かるよ。

ありたちは、

「はあ！ かえるのおすもうさんだ。」

「かえるのよこづなだ！ どっすん、どっすん。」

と言って、とび上がって手をたたきました。

□、  
すいせんのラップで目をさましたかえるが、  
「バオーン」と、あくびをして、

「はらへった。はらへった。はらへった。どっすん・ぼこ。どっすん・ぼこ。どっすん・ぼこ。」

と、林の方へとんでいったからです。

かえるは、あくびをする前、目をぱちぱちさせてから、すいせんを見つけると、

「やあ、今年もありがとう。」

と、大きな声でいいました。

目をぱちぱちさせたのは、地面の下から、むくつ、むくむくむくつと、とび起きたからです。このかえるは、グローブみたいなかえるでした。

池のそばのつつじのねもとがむくつとなったのを見たありたちは、(あ、あそこだ、あそこだ。)

と、ひじをつついて、ささやいたのでした。

それは、ありたちが、目をまん丸にして、うんとせのびをして、まわりを見ていたときのことでした。

その前には、

プップ・パッパ・パッパピー・プウー

と、すき通った音が、池をわたり、地面をゆさぶり、おかを上って、向こうの空にきえました。

すいせんが、(うん。今だ！)と、思つてラップをふき鳴らしたのは、あたたかいささあつとふきわたり、日の光が、一面にちったときのことでした。

ありたちが、とび上がって手をたたいたのは、すいせんのラップで、かえるが目を見ましたからだ。「とび上がって手をたたく」ありたちの気持ち分かる、おもしろそう。



二 ありたちが」とび上がって、手をたたく「気持ちこそうぞうしよう。

1 「手をたたく」ときは、( ) (ときなの、) ありたちは、( ) (いそ  
うだ。

2 ありたちが、どのくらいよろこんでいる気持ちかは、「目をまん丸にして、うんとせのびを  
して「や」あ、あそこだ、あそこだ。(と)ひじをつついてまよやく「や」かえるのよこづなだ!  
どっすん、どっすん。」といった表げんに表れている。

もっと気持ち分かるように、「あ、あそこだ、あそこだ。(」で調べてみよう。

(あ、あそこだ、あそこだ。(と)あ、あそこだ。(をくらべてみると、

( ) (のほうが、) ( )

感じがする

ありたちは、(やっぴり) ( ) (とび上がって、手をたたいているようだ。

3 何ども声を出してありたちの顔や動きをそうぞうしながら読み、どんな読み方がいいかつか  
めた気持ちも「」に書こう。

○ (あ、あそこだ、あそこだ。(ひじをつついてささやきました。

○ 「かえるのよこづなだ!どっすん、どっすん。」

○ とび上がって手をたたきました。

声に出して読んで気持ちこそうぞうしてみると、ありたちは、すいせんのラップでかえるが  
目をまましたのを) ( ) (よろこんでいることが分かった。

三 分かったことをありたちに手紙でつたえよう。

.....
.....
.....

四 「とび上がって、手をたたく」ありたちや目をさましたかえる、すいせんの気もちや様子をそぞろして音読のしかたをえらぼう。

( ) 「ありたちは、「はあ！かえるのおすもうさんだ。」や「かえるのよこづなだ！どつすん、どつすん。」ととび上がって手をたたいている』ので、楽しそうな声で読む。

( ) 「グローブみたいなかえるが目をさましたから、体が大きくゆったりとしていそうなので、「やあ、今年もありがとう。」をゆつくりと読む。

( ) 「すいせんは、「プップ・パッパ・パッパラーピー・プウー」とすき通った音で、ラッパをふき鳴らしたので、かなしそうな声で読む。

## 対話ゲーム

対話ゲームとは、作者や筆者、登場人物やクラスの友達、あるいは先生と考えや心を交流して読みを深めるゲームです。逆思考は言葉や内容を自分のものにし、あとのゲームで表現を通して内容を共感的に把握するゲームです。

### 三年 すいせんのラップ (物語) だい四場面

( ) (組) ( )

物語は、とう場人物の気もちをそうぞうする学習です。気もちが分かる表げんを見つけてそうぞうすると、おもしろいね。

一 つぎの文は、だい四場面をぎやくから読んでいます。□ に、うまくつなぎの言葉が入れられたら、学びたい表げんがすつきり分かるよ。

ありたちは、

「へえ！ おどりとどつているみたい。」

「かえるのダンサーだ！ ぴよん、ぴよん。」

と言って、感心して手をたたきました。

1

とび起きたかえるが、くるとちゆうがえりして、

「さ、あそぼう。うんとあそぼう。だれとあそぼう。ひらり・ぴよん。ひらり・ぴよん。ひらり・ぴよん。」

と、林の方へとんでいったからです。

林の方へとんでいく前、このかえるは、パップポーンと、おち葉の中らとび起きて、すいせんに、

「はあい、目ざましラップ、サンキュー、サンキュー。」

と、氣どつた声で言いました。

このかえるは、緑色のリボンのようなかえるでした。

この緑色のリボンのようなかえるがとび起きてくる前、かきねのすみっこのおち葉が、ぱつぱつととびちっていました。

2

ありたちは、(あ、今度は、あそこー) と思ったのでした。

その前には、

ピラリ・ピッピー・ランパッパ・ピー

と、うきうきする音がなぐれ、あたりはまぶしく光りました。

そのうきうきする音は、すいせんが、にっこりして、ラップをふいた音でした。

ありたちが、感心して手をたたいたのは、目をきましたかえるがくるとちゆうがえりをして林の方へとんでいったからだ。この「感心して手をたたく」ありたちの気もちが分かると、おもしろそうだ。

二 ありたちが「感心して、手をたたく」気持ちをそう感じよう。

1 「感心する」の意味は、  
いそいだ。

(なので、ありたちは、)

2 ありたちが、どのくらいよろこんでいる気もちかは、「あ、こんどは、あそこ」「や」「えーおどろおどろしているみたい。」「かえるのダンサーだーぴょん、ぴょん。」「といった表げんに表れている。もっと気もちが分かるよう」「あ、あそこだ、あそこだ。」「で調べてみよう。

「あそこ」「と」「あそこ。」「をくぐらべてみると、

「「より」「」のほじが、) (感じがする。

ありたちは、やっぱりかえるが目をさました(ことを) (いるようだ。

3 何ども声を出してありたちの顔や動きをそうぞうしながら読み、どんな読み方がいいかつかめた気もちを に書こう。

○ (あ、今度は、あそこ！)

○ 「かえるのダンサーだ！ぴょん、ぴょん。」

○ 感心して手をたたきました。

声を出して読んで気もちをそうぞうしてみると、ありたちは、すいせんのラップでまたかえるが目をさましたのを) (よろこんでいることが分かった。

三 分かったことをありたちに手紙でつたえよう。

.....
.....
.....

四 「感心して、手をたたく」ありたちや目をさましたかえる、すいせんの気もちや様子をそぞろうして音読のしかたをえらぼう。

( ) 「ありたちが言った「へえ！」や「かえるのダンサーだ！」の「！」は、おどろきを表したり、意味を強めたりするときにつかう記号なので、ありたちは、かえるを見てすごいなと思っているので、よろこんでいるように読む。

( ) 「緑色のリボンのようなかえるの「リボンのような」や「くるんとちゅうがえり」という表げんから、とても元気のよいかえるがそうぞうできるので、「はあい、目ざましラツパ、サンキュー、サンキュー。」や「ひらり・ぴよん」ということばを明るく読む。

( ) 『すいせんは、にっこりしてラツパをふき、「ピラリ・ピッピー・ランパツパ・ピー」とうきうきする音がながれた』ので、楽しそうに読む。

## 対話ゲーム

対話ゲームとは、作者や筆者、登場人物やクラスの友達、あるいは先生と考えや心を交流して読みを深めるゲームです。逆思考は言葉や内容を自分のものにし、あとのゲームで表現を通して内容を共感的に把握するゲームです。

### 三年 すいせんのラッパ（物語） だい五場面

（ ）（組）（ ）

物語は、とう場人物の気もちをそうぞうする学習です。気もちが分かる表げんを見つけてそうぞうすると、おもしろいね。

一 つぎの文は、だい五場面をぎやくから読んでいます。□ に、うまくつなぎの言葉が入れられたら、学びたい表げんがすつきり分かるよ。

ありたちは、

「あはは、かわいいかえる。」

「今年がはじめてだったんだ。」

「ぼくたちラッパのこと教えてあげたね。」

「うん。よかったね。」

と、にこにこしてかえるを見おくりました。

1

とび起きたかえるが、

「ラッパ？ あ、その金色のラッパ。そうだったの……。ありがとう！」

といい、びん、とおじぎをして、

「うれしいな。うれしいな。うれしいな。ぴこぴん・ぴこぴん・ぴこぴんぴん。」

と、林の方へとんでいったからでした。

このかえるが林の方へとんでいく前、

ありたちは、

「ラッパですよ。すいせんのラッパで目がさめたんだよう。」

と、口をそろえてかえるに教えました。

2

そのかえるが、「やあもう春だ。ん？ ぼくこんなに上手に目がさめるなんて……。なぜだ？

なぜだ？」と、目をこすりながら、きよろきよろしていたからです。

このかえるは、豆つぶみたいなかえるで、春がはじめてだったのです。

このかえるが、ぴいんととび起きる前、すいせんのそばの土が、ちよろつと動きました。

だから、ありたちは、（あれ……か……な？）と思ったのです。

その前には、

ピピピポー・ピポピポ・ピッピー

と、すいせんが、いよいよ元気にラッパをふきました。

ありたちが、にこにこして見おくれたのは、目をさましたかえるがおじぎをして林の方へとんでいったからだ。この「にこにこして見おくれた」ありたちの気もちが分かるよ、おもしろそうだ。



三 分かったことをありたちに手紙でつたえよう。

.....
.....
.....

四 「にこにこして見おくれた」ありたちや目をさましたかえる、すいせんの気もちや様子をそ  
うぞうして音読のしかたをえらぼう。

( ) 『豆つぶみたいなかえるは「やあもう春だ。ん？ぼく、こんなに上手に目がさめ  
るなんて……なぜだ？なぜだ？」と目をこすっている』という表げんから、どうやっ  
て起きられたかよく分かっているかえないかえるがそうぞうできるので、はやく自しんがあ  
るように読む。

( ) 『すいせんは、いよいよ元気に「ピピプー・ピポピポ・ピッピー」ラツパをふい  
た。』と「いよいよ」ということばで元気を強めているので、大きな声で元気よく読  
む。

( ) 「ぼくたちラツパのこと教えてあげたね。」や「うん。よかったね。」と言って、  
今年初めて出てきたかえるに口をそろえて教えてあげられたことをにこにこことよ  
ろこんでいるので、明るくうれしそうに読む。



## 対話ゲーム

対話ゲームとは、作者や筆者、登場人物やクラスの友達、あるいは先生と考えや心を交流して読みを深めるゲームです。逆思考は言葉や内容を自分のものにし、あとのゲームで表現を通して内容を共感的に把握するゲームです。

### 三年 すいせんのラッパ (物語) だい六場面

( ) (組) ( )

物語は、とう場人物の気持ちこそうぞうする学習です。気持ち分かる表げんを見つけてそ  
うぞうすると、おもしろいね。

一 つぎの文は、だい六場面をぎやくから読んでいます。□ に、うまくつなぎの言葉が入れら  
れたら、学びたい表げんがすすきり分かるよ。

ありたちは、ラッパに合わせて歌ったり、かえるのまねをしてとんだり…。  
あたりは、どんだんにぎやかにになり、おまつりみたいです。

□、  
すいせんが、たくさんたくさんラッパをふき、それに合わせて、かえるもたくさんたく  
さんとび起きたからです。

ありたちが、ラッパに合わせて歌ったり、かえるのまねをしてとんだりしたのは、すいせんがたくさんラ  
ッパをふき、それに合わせて、かえるもたくさんとさんとび起きたからだ。この「ラッパに合わせて歌つ  
たり、かえるのまねをしてとんだりした」ありたちの気持ちがあると、おもしろそうだ。

二 ありたちが「ラッパに合わせて歌ったり、かえるのまねをしてとんだりした」気持ちこそう  
ぞうしよう。

1 「くたり、くたりする」ときは、( ) (ときなので、ありたちは、( )  
(いそうだ。


2 ありたちが、どのくらい楽しんでるか、もつと気持ち分かるように、「ラッパに合わせて  
て歌ったり、かえるのまねをしてとんだりした」で調べてみよう。

ありたちが「歌ったり」「とんだり」のほかどんな動きをしているかをそうぞうしてみ  
ること、

( ) (たり、 ) (たり、 ) ( ) (たり ) ( ) (たり )

……。

ありたちが、いろいろな動きをしながら ( ) (いる感じがする。

3 何ども声を出してありたちの顔や動きをそうぞうしながら読み、どんな読み方がいいかつかめた気もちを  に書こう。

○ ラップに合わせて歌ったり、かえるのまねをしてとんだり……。



声を出して読んで気もちをそうぞうしてみると、ありたちは、すいせんがラップをふきかえるもたくさんとくさんとびおきるのを) (楽しんでいることが分かった。

三 分かったことをありたちに手紙でつたえよう。

.....

.....

.....

四 「ラップに合わせて歌ったり、かえるのまねをしてとんだりした」ありたちや目をさましたかえる、すいせんの気もちや様子をそうぞうして音読のしかたをえらぼう。

( 「すいせんはたくさんたくさんラップをふき、それにあわせて、かえるもたくさんたくさんとび起きた」という表げんから、「たくさんたくさん」とくりかえしている、すいせんもかえるも楽しんでるように読む。

( 「あたりは、どんどんにぎやかになり、おまつりみたい」なので、明るく読む。

( 「まだねむっているかえるは、いませんか？」と、こんなに春になってみんなでよろこんでいるのに、まだねむっているかえるがないか心ばいして、よびかけるように元気に読む。

## 三年 すいせんのラップ (物語)

( ) (組) ( )

### 一 言い回しゲーム

よい文章は、もの考え方、見つけ方、あるいは、事柄に対して的確な表現がなされています。これらの言い回しをまねることで、自分のもの考え方や見つけ方を日常的に、的確に表現する力を養えます。

○ 目をこすりながら、きよろきよろしています。

( ) (ながら) ( ) (います)

○ グローブみたいなかえる

( ) (みたいな) ( )

○ 緑色のリボンのようなかえる

( ) (のような) ( )

### 二 言葉のなかまさがしゲーム

学習した大切な言葉となかまになる言葉をもとに、関連した言葉を集めることで、言葉を広げる態度を養うことを目的としています。

「とととと走って」「の」とととと」のように、様子を表している言葉を物語の中からさがします。

・ ( ) (はしやくぐ) ( ) (うなずく)

・ ( ) (ゆるる) ( ) (ふきわたる)

・ 目を ( ) (させる) ( ) (ちゆうがえり)

### 三 書きぬきゲーム

書きぬきゲームは、すばらしいなと思った表現を自由に書きぬかせる学習です。感動を覚えた表現を書き留める、これを習慣化すれば、必ずものの考え方やもの見方、表し方に役立つと考えています。

すばらしいと思った表現を書きぬいておぼえることで自分のものになります。