

山梨県立美術館
アートカード
みるえ
ガイドブック

〔概要版〕

山梨県立美術館アートカード

はじめまして、 「みるえ」です



Q.アートカードって何？

→トランプの数字や記号のかわりに、絵や彫刻が印刷されたものです。

Q.どうやって使うの？

→ヒントをたよりにカードを探したり、カードから感じたことを言い合って遊びます。

アートカードで遊ぶと

- | |
|------------------------------------|
| ・美術作品を見ることの楽しさを味わわせ、鑑賞に対する興味を高めます。 |
| ・感じかたの違いを知り、個性を認め合う雰囲気を作ります。 |
| ・ゲームをとおして言語活用能力や表現力が高まります。 |
| ・山梨県立美術館の作品について慣れ親しむことができます。 |

図工や美術の目標の中に「よさや美しさを鑑賞する喜びを味わうようにするとともに、感じ取る力や思考する力を一層豊かに育てるために、自分の思いを語り合ったり、自分の価値意識をもって批評し合ったりするなど、鑑賞の指導を重視する」ことが掲げられました。アートカードはまさにこの部分に働きかける教材と言えます。

山梨県立美術館アートカード「みるえ」は、10セット単位で無料で貸し出します。詳しくは電話でご質問ください。



山梨県立美術館 教育普及 〒400-0065 山梨県甲府市貢川 1-4-27 TEL055-228-3258/FAX055-228-3418
--

遊び方

この概要版では、いくつかのゲームをご紹介しますが、カードに同梱したガイドブックには、21種類の遊び方を紹介しています。

共通点を探そう

● マッチングゲーム

アートカードの大定番、ルールは明快

時間 ★★★

難しさ ★☆☆

定番ゲーム

1. 全員に均等にカードを配り、はじめのプレイヤーは手札から一枚、机に表にして置く。
2. 2番目のプレイヤーは、手札から共通点があると思う作品のカードを出し、どこが共通点かを言う。
3. 他のプレイヤーが共通点を認めた場合は、そのカードを山札の上に重ねることができる。認められない場合には、カードはプレイヤーの手元に戻される。
4. 次のプレイヤーは山札の一番上のカードと共通するものを出す。手札が早くなくなった者の勝ち。

※形、色、構成、主題、物語性など鑑賞の視点をつくるのに役立つゲームです。配るカードの枚数で難易度や時間の調整ができます。同じ理由は禁止にしてもよいでしょう。

● ペアマッチ

神経衰弱で共通点をさがす

時間 ★★★

難しさ ★★★

定番ゲーム

1. すべてのカードを裏にして並べ、最初のプレイヤーはカードを2枚めくる。
2. カードに描かれた内容の共通点を説明する。
3. みんなが説明を認めれば、カードを手札にすることができる。認められないときは、裏にして戻す。これを順番に行い、一番多くカードを取った人が勝ち。

※「同じ理由は禁止」とすると、ゲームを難しくすることができます。マッチングゲームよりも少し難易度が上がります。

「ことば」からイメージしよう

● みるえしりとり

時間 ★★★

難しさ ★☆☆

カードから条件にあう言葉を探そう

語彙力を求めます

1. カードを5枚ずつ配り、残りは伏せて山にする。
 2. はじめのプレーヤーは1枚を出し、カードの中から言葉を探し、説明する。
 3. 次の人は前の人の最後のことばとつながる言葉を、手札から探し、説明する。
 4. 仲間が認めればOK。カードを出せない場合は1枚引く。手持ちのカードがなくなれば勝ち。
- ※どこまでの言葉を許容するかなど、直前の例示や指導が大きく遊び方に影響を与えます。また、「同じ言葉は2度使用してはいけない」などのルールを付け加えることによって、年齢や経験に合わせた内容の選択ができます。

● 「○○○」な作品

時間 ★★★

難しさ ★★★

イメージを表す形容詞に合う作品をさがそう

個々の感性を見られます

※事前に「形容詞カード」を準備します。「さわやか」「嬉しい」「すばやい」「おいしい」など様子を表す言葉をカードを準備しておきます。

1. すべてのカードを表にして並べる。
2. 「形容詞カード」を裏にして中央に積み、順に1枚ずつひく。
3. 参加者は形容詞のイメージに合ったカードをそれぞれ取る。

※カードを取った際に、言葉ごとコーナーをつくっておき、遊び終わった後に他の班の様子などを見に行くと違いを読み取れてよいと思います。

お話をつくろう

● わたしの「みるえ」展

時間 ★★★

難しさ ★☆☆

テーマ展づくり

定番ゲーム

1. すべてのカードを表にして並べる。
2. 自分の展覧会のテーマを設定し、順番にカードを取っていく。
3. 4枚程度集めたら、展覧会名を決め、発表し合う。

※あらかじめ進行役が設定した統一テーマに沿って絵を選んだり、班で協力して一つの展覧会をつくったり、個々の発表をクラス全体で行ったりするなど、様々に展開することができます。遊びを掲示物として仕上げることもできます。

● 四季折々

時間 ★☆☆

難しさ ★☆☆

作品から季節をイメージする

オリジナルカレンダーづくり

1. アートカードを表にして並べる。
2. 作品から受けるイメージをもとに、カレンダーづくりをする。

※選んだ理由を発表する場面を設定したり、実際のカレンダーを模した掲示物に仕上げるなどしてもよいでしょう。

● 4コマまんが

カードを使って起承転結

時間 ★★★

難しさ ★★★

どんなお話つくろうか

1. 4枚のカードを選ぶ。
2. 4コマ漫画をつくって発表する。

※このゲームは、すべてのカードからストーリーのイメージに合わせてカードを選ぶこともできますし、配られた（限られた）カードからストーリーを考えだすこともできます。また、個人で行うことも、グループで行うこともできます。

台紙や吹き出しを用意しておき、全体での発表をしてもよいかもしれません。

コミュニケーションをとろう

● 名探偵みるえ

カードの中の要素を推理する

時間 ★★★

難しさ ★☆☆

定番、はじめのゲームに

1. すべてのカードを表向きに並べ、親はその中から（心の中で）1枚選ぶ。
2. 参加者は順番に親に「YES・NO」で答えられる質問をする。
3. 一周したら全員でそのカードを指さす。
4. 当てられないときにはもう一周し、当たったら親は交代する。

● ものまねポージング

芸術作品になりきろう

時間 ★☆☆

難しさ ★☆☆

低学年でも OK、定番です

1. カードを裏にして山に積む。
2. 最初の出題者は、上から5枚を取る。
3. 5枚のうち1枚を選び、図柄をよく覚えてからすべて表にして並べる。
4. 出題者は、選んだカードの登場人物や事物、雰囲気などをジェスチャーで表現する。
5. 他のプレイヤーは、ジェスチャーからカードを当てる。

※このようなクイズ形式にしなくとも、めくったカードを順番にジェスチャーしたり、全員ですべてのカードから探したり、いろいろな遊び方ができます。

アートカード 作品リスト

No.	作者	タイトル
1	ジャン=フランソワ・ミレー	ポーリーヌ・V・オノの肖像
2	ジャン=フランソワ・ミレー	眠れるお針子
3	ジャン=フランソワ・ミレー	ダフニスとクロエ
4	ジャン=フランソワ・ミレー	種をまく人
5	ジャン=フランソワ・ミレー	落ち穂拾い、夏
6	ジャン=フランソワ・ミレー	鶏に餌をやる女
7	ジャン=フランソワ・ミレー	夕暮れに羊を連れ帰る羊飼
8	ジャン=フランソワ・ミレー	無原罪の聖母
9	ジャン=フランソワ・ミレー	古い塀
10	ジャン=フランソワ・ミレー	冬（凍えたキューピッド）
11	ジャン=フランソワ・ミレー	グレヴィルの断崖
12	コンスタン・トロワイヨン	市日
13	シャルル=エミール・ジャック	森の中の羊の群れ
14	ナルシス=ヴィルジル・ディアズ・ド・ラ・ペーニャ	フォンテーヌブローの森
15	ギュスターヴ・クールベ	嵐の海
16	テオドール・ルソー	櫛のある風景
17	シャルル=フランソワ・ドービニー	オワーズ河の夏の朝
18	ジュール・デュプレ	海景
19	ヨハン・バルトールト・ヨンキント	ドルトレヒトの月明り
20	ジュール・ブルトン	朝
21	ジュリアン・デュプレ	牧草の取り入れ
22	マルク・シャガール	花束
23	アルブレヒト・デューラー	四人の騎士（『黙示録』より）
24	オノレ・ドーミエ	タンタロスの苦しみ（『古代史』より）
25	ジョルジュ・ルオー	辱めを受けるキリスト（『悪の華』より）
26	ジョアン・ミロ	アイルランドの老人
27	デイヴィッド・ホックニー	ホテル・アカトラン、2週間後
28	オーギュスト・ロダン	クロード・ロラン
29	エミール=アントワーヌ・ブールデル	ケンタウロス
30	オシップ・ザッキン	三美神
31	ヘンリ・ムーア	四つに分かれた横たわる人体
32	神中糸子	静物

33	田中繁吉	黒い服
34	小出楯重	静物
35	米倉壽仁	ヨーロッパの危機
36	桑原福保	画室の朝
37	南薫造	びわ
38	高山良策	傘のある風景
39	池田龍雄	谷間（『化物の系譜』より）
40	里見勝蔵	ペール・リュノアの家
41	梅原龍三郎	ばら
42	増田誠	リュウ・ムフタール
43	土屋義郎	あざみ
44	石井精一	豊の記憶（B）
45	小磯良平	朝のひととき
46	野口小蘋	美人招涼図
47	富岡鉄斎	漁樵問答図
48	穴山勝堂	秋景山水
49	大河内夜江	たにまの春
50	山田申吾	水郷風景
51	横山大観	夏之霊峰
52	近藤浩一路	雨期
53	川崎小虎	牡丹灯籠
54	のむら清六	ハハコ像
55	望月春江	惜春
56	三枝茂雄	カルマ《業》
57	加倉井和夫	春朧
58	川瀬巴水	増上寺之雪
59	名取春仙	二世中村鴈治郎、紙屋治兵衛 （『新版舞台之姿絵』より）
60	深沢幸雄	掌の中の影
61	萩原英雄	三十六富士 石和早春
62	遠藤享	LIGHT BULB 6（『SPACE & SPACE』より）
63	岡本太郎	樹人
64	須田悦弘	辛夷
65	佐藤正明	ザ・ビッグアップル NO.45

「みるえ」で授業をする先生方へ

学校で「みるえ」

鑑賞の授業を思い浮かべてみてください。

「今日は浮世絵の勉強をするよ。」

「この中から好きな絵を探してごらん」

子どもたちが目を輝かせて作品を見るのはどちらでしょう。もしも図工や美術の授業の内容が、私の大好きな作品についてのものだったとしたら、どんなに幸せでやる気に満ち溢れることでしょう。

生まれたばかりの頃のアートカードに対する世間の評価は、なんとなくぼんやりとしたものでした。おそらくゲームという言葉に対する偏見や、学習効果に対する考え方の問題があったからでしょう。しかしこのカードで実際に遊んでみると、自由な価値観の交換を促し、個性を認める雰囲気を生み出してくれることに気づかされます。また、カードで遊んだ子どもたちは「いろいろな作品を知ることができた」と答えもします。かつてジョン・デューイは、子どもが遊びに関わるときの内発的な動機に着目しましたが、このアートカードには同じ働きを見てとることができます。

「みるえ」を机の上に広げると、子どもたちはまず自分の感性に従って作品を観察します。そして自らの経験に基づいてカードを読み解いて比較し合い、作品について感じたことを語り合います。友だちと同じように感じ合えたことを喜んだり、異なる感想に辿りついたりすることを楽しみます。ときには間違った解釈をすることもあります。少しの間我慢して見守ってください。「正しい」情報を与えるのは、子どもたちが本当に知りたいと思った時でよいのです。

アートカードは本来の鑑賞行為にとって代わるものではなく、本物の作品に対して興味や期待を抱かせるためのものです。いいタイミングで授業に取り入れ、子どもたちに鑑賞の楽しさを味わわせることが、授業でアートカードを使うことの意義でしょう。

そしてその過程においては教科の目標でもある「自分の思いを語り合ったり、自分の価値意識をもって批評し合ったりする」ことも期待できます。

子どもたちの声

アートカードを授業で使ってみた小・中学生約 220 人を対象に、授業をする前と後とで、どのような変化が起きたかについてのアンケートを実施しました。

授 業 前	あなたは「美術館」にどのくらい行ったことがありますか。	3 回以上 32%	1～2 回 46%	行ったことがない 22%
	作品をつくるのは好きですか。	好き 60%	どちらでもない 33%	きらい 7%
	作品を見るのは好きですか。	好き 60%	どちらでもない 36%	きらい 4%

授 業 後	アートゲームは楽しかったですか。	楽しかった 89%	どちらともいえない 11%	楽しくなかった 0%
	ゲームをとおして、友達の考えを知ることができましたか。	知ることができた 85%	どちらともいえない 14%	知ることができなかった 0%
	カードの作品について、くわしく知ることができましたか。	知ることができた 73%	どちらともいえない 24%	知ることができなかった 2%
	ゲームをとおして、作品を見るのが楽しくなりましたか。	楽しくなった 84%	どちらともいえない 15%	楽しくはならなかった 1%
	美術館で本物の作品を見たくなりましたか。	見たくなった 82%	どちらともいえない 16%	見たくはならなかった 1%

その結果、

- ほとんどの子どもがアートゲームは楽しかったと答えた。
 - 多くの子どもが友達の考えや作品について知ることができたと思っている。
 - 多くの子どもがゲームをした後、作品鑑賞をより楽しめるようになった。
 - 多くの子どもが、美術館で本物を見たいと思うようになった。
- ことがわかります。

「ゲーム後に作品鑑賞が楽しくなった」と答えた子たちの感想です。

○中学 1 年生の男子
一つの作品でもいろいろな見方があるんだなあと思った。遊びでやってみると、とても興味がわいてきて、楽しかった。

○小学 3 年生の女子
県立美術館の本物の作品を見てみたくなりました。とても楽しいゲームでした。

○中学 1 年生の女子
正直アートとかよくわからないし、美術館など行かなかったけど、行きたいという気持ちが少し出ました。

○小学校 6 年生の男子
一人一人考えがちがっていておもしろかった。絵には音、においはない。でもそう感じるがあると気づいた。

《参考》

- 大高幸(2011)「美術鑑賞体験へのいざないーアートカード遊びの意義」
『国立美術館アートカード・ガイド』, pp.14-17, 独立行政法人国立美術館
- 日本児童美術研究会 (2011)『図画工作教師用指導書学習資料編 アート・カード解説』
日本文教出版株式会社, pp.51
- 濱口由美、ほか(2011)「鑑賞学習教材としてのアートカードの意義と可能性」
『福井大学教育実践研究 2011』第 36 号, pp.43-54
- 奥村高明(2013)「アートカードを使った鑑賞活動」
公益法人日本美術教育連合主催講座 造形・美術教育力養成講座 子どもの鑑賞の力をひらく, 平成 25 年 8 月 26 日
- 埼玉県立近代美術館利用研究会(2013)『埼玉アートカード 授業づくりガイド』
埼玉アートカード、埼玉県立近代美術館
- 日本博物館協会編(2013)『子どもとミュージアム 学校で使えるミュージアム活用ガイド』ぎょうせい, pp.145

アートカードみるえ ガイドブック (概要版)

初 版 2015 年 3 月 31 日発行

©山梨県立美術館