

## 保育現場および教育現場における指揮法の一考察

2拍子の音楽とその指揮法「ドロップスのうた」を用いて

木 許 隆

A Study of the Method of Conduct in Nursery and School Education.  
Music on two beats and Conducting Techniques. Subject to “Drops no Uta”

Takashi Kimoto

### 要旨

保育現場および教育現場において行われる音楽活動には、様々な活動方法や指導方法がある。しかし、現代の各現場で行われている音楽活動は、鍵盤楽器の伴奏に合わせてうたうことや、鍵盤楽器をひくことに終始しているように思えてならない。

本研究は、保育者や教員という指導する立場にある者たちが、単に鍵盤楽器を演奏しながら子どもの音楽活動を導き進めていくのではなく、一步離れたところから子どもの音楽活動を見つめる方法として、指揮法に着目し継続的に研究しているものである。先回の研究では、指揮法の起源からバトンテクニックまでを研究し、幅広い視野から各現場の音楽活動を見つめた。

本稿では、保育現場および教育現場において使用される楽曲「ドロップスのうた（まどみちお作詞・大中恩作曲）」を例に挙げ、その楽曲に用いる具体的な指揮法のバトンテクニックについて研究した。

【キーワード】 子ども・保育現場・教育現場・音楽活動・指揮

### I はじめに

音楽活動は、音楽を創造する者（以下、「作曲者」という。）、作品を表現する者（以下、「演奏者」という。）、それらを鑑賞する者（以下、「聴衆」という。）という三者の流れにおいて成立している。そして、演奏者の中に含まれる「指揮者」は、演奏者、指導者として作曲者の作品に対する意図を音として表現しつつ、聴衆に作品の素晴らしさを訴えていかなければならない役目にある。

演奏者は、一様に自分自身で音を奏で音楽を表現していく。しかし、指揮者は、演奏中に一切音を出さない演奏者である。また、音を奏で音楽を表現するのは各演奏者たちであり、指揮者はその先頭に立ち音楽をまとめ、演奏者を束ねることに専念しなければならない役目であるということ忘れてはならない。

本研究は、これらをふまえ保育現場および教育現場における指揮者の役割や指揮法、その中でも「バトンテクニック」に焦点をあて研究するものである。

## II 研究目的および研究方法

### 1 研究目的

保育現場および教育現場において行われる音楽活動では、保育者や教員という指導する立場にある者（以下、「指導者」という。）が、鍵盤楽器を演奏しながら子どもとともにうたう姿を目にする。これは、歌唱指導において大切なことであるが、注意しなければならない点もいくつか挙げられる。それは、鍵盤楽器を用いてリズムや音程を正確に取ることに終始しているのではないかという点や、鍵盤楽器による伴奏を付けることによって子どもたちがうたう歌をかき消してしまっているのではないかという点である。このような状況では、子どもにとって「うたう活動」ではなく、「あわせる活動」や「声を出す活動」になってしまうのではないかと懸念される。

子どもが、歌を伴う楽曲を知るためのプロセスの中に、鍵盤楽器を用いて音程やリズムを感じることは有効といえる。しかし、子どもが、「より深い音楽を経験する機会」として捉えるならば、指導者自身が鍵盤楽器から離れ、子どもの楽曲に対する捉え方や、演奏を見つめる必要があると考えられる。そうすることによって、指導者は子ども自身が持つより高いレベルの音楽性を引き出すことができるであろう。

そこで、先行研究で行った指揮の起こりや指揮法の分類などの研究をふまえ、2拍子の楽曲である「ドロップスのうた（まどみちお作詞・大中恩作曲）」を用いて、指揮法の具体的なバトンテクニックについて研究する。

なお、筆者が「ドロップスのうた」を選曲した理由として、後述Ⅲ-1-(2)にも挙げる〈空想することやユーモアを含んだ作品〉であること、〈テンポが軽快でリズムが躍動的な作品〉であることを挙げる。そして、この楽曲が指揮法における様々なバトンテクニックを使用する楽曲であることを追記する。

### 2 研究方法

筆者が、小規模の合唱団およびピアノ伴奏者に対して指揮しながら楽曲「ドロップスのうた」を指導する。指導の過程において、リズムや音程などを合わせることは当然であるが、歌詞の発音やフレーズ、ブレスのタイミングと発音のきっかけなどを明確に指示し、演奏者から出てくる音色を磨く。そして、バトンテクニックを使用し指揮することによって、演奏者から出てくる音色や音楽の違いを比較する。楽曲をまとめるにあたり、一貫性を持った音楽のフレーズ感や音の処理などに注意しなければならないため、幾度かの録音を行い楽曲の完成度を演奏者とともに確認する。さらに、各拍や小節、フレーズに適当な指揮法を確立する。

## III 研究内容

先行研究では、〈指揮法の起源〉や〈指揮者として必要なもの〉および〈指揮法の分類〉について研究した。その中で、筆者は〈指揮者として必要なもの〉として以下の5項目を挙げた（表1）。これらの項目の中で、①音楽を感じる心、②音楽的な知識、④人間性の3項目はさておき、③バトンテクニック、⑤トレーナー性（モニター能力）を自分自身の中に育てることは容易でないであろう。また、指揮者のバトンテクニックによって聴衆に伝わる音楽が左右されることはいうまでもない。

表1：指揮者として必要なもの

指揮者として必要なもの

① 音楽を感じる心 ② 音楽的な知識 ③ バトンテクニック ④ 人間性 ⑤ トレーナー性（モニター能力）

## 〈研究1〉 楽曲を知る

## (1) 童謡

「童謡」とは、総称として用いられる場合、子どもがうたう歌全般をさす。しかし、近代以前には「わらべうた」があり、明治時代には学校教育を主軸にうたわれた「唱歌」がある。そして、大正時代には唱歌を越える作品を創ろうとして生まれた「童謡」があり、第2次世界大戦後には子どもとの距離を縮めようとして生まれた「子どもの歌」がある。つまり、童謡は、唱歌を克服して大正時代に大きく花開いた童心讃美主義の詩歌に作曲された歌曲のことをさしているのである。

## (2) ドロップスのうた：まどみちお作詞・大中 恩作曲

近代日本の童謡には、伝統的に童心讃美主義において抒情的かつ哀愁的な作品傾向がみられる。そして、空想することやユーモアを含んだ作品は、ほとんど無いと言ってよい。そのような中で、昭和37年、まどみちおがNHK ラジオ「幼児の時間」の委嘱により作詞したのがこの詩である。また、その詩に大中恩が作曲し、ラジオ放送によって初演された。当時の母親たちは、この楽曲のこれまでにない作風に違和感を感じたようであるが、子どもたちの感性に訴え広くうたわれるようになったといわれている。

「むかし」と始まる歌詞は、現実ではない空想の世界を表現しており、「なきむしかみさま」が流す涙をドロップスの美しい色彩に例えている。そして、子どもも大人もドロップスをなめるといふ意外性が、ユーモアを一層引き出しているのであろう。

また、この楽曲には1拍の中に入る音数が多く、この時代の楽曲としては稀に見るものである。しかし、歌詞の呼吸を捉えておりうたいやすいメロディになっている。

## (3) 作詞者：まどみちお（1909－現在）

まどみちおは山口県周南市に生まれ、10歳の時には当時日本の植民地であった台湾に移住した。そして、台湾総督府に勤務しながら作詞活動を展開していくうちに北原白秋より注目された。その後、船舶工兵隊として召集されるが、復員後、絵雑誌などの編集者として活躍した。作風は、大正時代以来の童謡伝統となっていた真面目性と哀愁性に訣別し、ユーモアやナンセンスの童謡実作を確立していった。また、事物の本質や人間の本質を比喩、暗喩という手法で端的についた短詩の系列をも確立した。

## (4) 作曲者：大中 恩（1924－現在）

大中恩は、「椰子の実（島崎藤村作詞）」の作曲家として知られる大中寅二（1896－1982）の長男として東京都に生まれた。そして、幼い頃から讃美歌をうたい、音楽に親しむ環境の中で育った。その後、東京音楽学校（現：東京藝術大学音楽学部）作曲科において学び、童謡と合唱曲を中心に作曲活動を展開した。童謡においては、戦後の童謡界をリードした「ろばの会（1955年発足）」に参加し、新しい感覚の画期的童謡として評価される作品を多数作曲した。

## 〈研究2〉 「ドロップスのうた」におけるバトンテクニック

## (1) 様々なバトンテクニック

基本的なバトンテクニックを以下のように分類する(表2)。間接的な運動は、点前運動を伴い点(拍)を指示し点後運動につながる運動である。これらを繰り返すことによって、演奏者は、次の点(拍)を予測することができ拍子感を失うことなく演奏することができる。また、直接的な運動は、点前運動を伴わず直接、点(拍)を明示する運動である。これは、間接的な運動と連動することによって、音楽が持つ様々なリズムを導きだすことができるものである。

表2：基本的なバトンテクニック

## 基本的なバトンテクニック

- |  |
|--|
| <p>① 間接的な運動：点(拍)を指示する前に予備運動があり、点を予測させる運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・打法・叩き・・・鋭く点を明示する運動</li> <li>・平均運動・・・一定の速度で行なわれる運動</li> <li>・しゃくい・・・加速・減速をもって弧を描く運動</li> </ul> <p>② 直接的な運動：点を直接指示する運動</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・瞬間運動・・・点・リズム・テンポを区切り指示する運動</li> <li>・先入法・・・裏拍をはっきり規定する運動</li> <li>・はね上げ・・・音の性質を表す運動</li> <li>・引っかけ・・・リズムの形を表す運動</li> </ul> |
|--|

右手のテクニックとして考えられるものを以下のように分類する(表3)。楽曲の途中でメロディのフレーズが新しくなる場合、次のフレーズを明確にするための〈中間予備運動〉を用いる。そして、拍子だけを感じテンポを指示する場合、手首または指揮棒だけで行なう瞬間運動である〈数取り〉を用いて指示する。また、フェルマータや長い音価の音符を演奏する場合、〈置き止め〉、〈叩き止め〉、〈反動叩き止め〉を用いて音価以上の長さを指示する。さらに、〈手首の叩き〉を用いてアフタクトや軽いニュアンスを指示する。

表3：細かなニュアンスを出すためのバトンテクニック(右手)

## 細かなニュアンスを出すためのバトンテクニック(右手)

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・中間予備運動・・・次のフレーズを明確にするために行なう運動</li> <li>・数取り・・・拍子だけを感じテンポを指示する運動</li> <li>・置き止め・・・フェルマータや、長い音価の音符を演奏する場合に使用する運動</li> <li>・叩き止め・・・フェルマータや、長い音価の音符を演奏する場合に使用する運動</li> <li>・反動叩き止め・・・フェルマータや、長い音価の音符を演奏する場合に使用する運動</li> <li>・手首の叩き・・・アフタクトや軽いニュアンスを指示する運動</li> </ul> |
|--|

左手のテクニックとして考えられるものを以下のように分類する(表4)。手のひらを上に向け、基本位置近くから徐々に上方へ移動させていく〈クレッシェンド〉がある。その反対に、手の甲を上にし、頭部位置から徐々に下方へ移動させていく〈デクレッシェンド〉、〈ディミヌエンド〉も考えられる。そして、新しい声部の入りを指示する〈アインザッツ〉、〈ニュアンスやバランスの指示〉、〈音を切る指示〉も左手の重要な役目である。

表4：細かなニュアンスを出すためのバトンテクニック（左手）

細かなニュアンスを出すためのバトンテクニック	
・クレッシェンド・手のひらを上に向け、基本位置近くから徐々に上方へ移動させていく運動	
・デクレッシェンド・手の甲を上にし、頭部位置から徐々に下方へ移動させていく運動	
・ディミヌエンド・手の甲を上にし、頭部位置から徐々に下方へ移動させていく運動	
・アインザッツ・・・新しい声部の入りを教える指示	
・ニュアンス・バランスの指示	
・音を切る指示	
右回りで切る・・・一般的な音の処理を表す指示	左回りで切る・・・音の響きを残したい場合の指示

## (2) 「ドロップスのうた（まどみちお作詞・大中 恩作曲）」におけるバトンテクニック

これまでに研究した楽曲の背景をふまえ、この楽曲に相応しい指揮法を確立していく。各小節に付けられた歌詞およびコードネームを明確にし、各小節における右手のバトンテクニックを中心に記述した。

## ・第1小節（前奏、コード：D）

ピアノ伴奏による前奏であるため、指揮の図形は大きくならずコンパクトに指揮することが望まれる。しかし、楽曲の始まりを明確に指示することを忘れてはならない。

第1拍：打法

第2拍：打法

裏拍にある16分音符を指示するため、引っかけを使用する場合も考えられる。

## ・第2小節（前奏、コード：D）

第1拍：打法

しゃくいを使用し、裏拍を先入法によって規定する場合も考えられる。

第2拍：打法

前拍からつながる場合、点前運動は行わず中間予備運動を使用して次小節へつなく。

## ・第3小節（前奏、コード：A）

第1拍：しゃくい

16分音符のスケールをより滑らかに指示するためしゃくいを使用する。

第2拍：しゃくい

## ・第4小節（前奏、コード：A9）

第1拍：しゃくい

しゃくいを使用し、裏拍を先入法によって規定する場合も考えられる。

第2拍：打法

前拍からつながる場合、点前運動は行わず中間予備運動を使用して次小節へつなく。

## ・第5・41小節（前奏または間奏、コード：D6）

第1拍：打法

第2拍：打法

## ・第6・42小節（前奏または間奏、コード：Em7→A）

第1拍：引っかけ

16分休符からシンコペーションのリズムを導きだすため引っかけを使用する。

第2拍：打法

- ・第7・43小節目（前奏または間奏、コード：D6）

第1拍：打法

第2拍：打法

- ・第8・44小節（前奏または間奏、コード：Em7→A）

第1拍：引っかけ

16分休符からシンコペーションのリズムを導きだすため引っかけを使用する。

第2拍：打法

点後運動は、左手を用いてアインザッツを指示することが必要となる。

- ・第9・45小節（1番：むかし・2番：むかし、コード：D6）

これ以降は歌詞を伴うためメロディのみに指揮するのではなく、拍やリズムに対しても指揮しなければならない。なぜなら、メロディやフレーズに対して指揮するとテンポが不安定になるという弊害があるからである。

第1拍：打法

第2拍：打法

- ・第10・46小節（1番：なきむし・2番：なきむし、コード：D6）

第1拍：打法

第2拍：打法

16分音符を先入法によって規定する場合が考えられる。また、16分音符を導きだすため引っかけを使用する場合も考えられる。

- ・第11・47小節（1番：かみさま・2番：かみさま、コード：A9）

第1拍：打法

第2拍：打法

- ・第12・48小節（1番：が・2番：が、コード：A9）

第1拍：打法

第2拍：打法

点で指揮棒を停止し、中間予備運動を使用して次のフレーズを導く場合も考えられる。

- ・第13・49小節（1番：あさやけみて・2番：かなしくても、コード：Em）

第1拍：打法

強弱記号を意識することによって小さな図形となることから、しゃくいを使用する場合も考えられる。

第2拍：打法

点後運動は、第14（50）小節第1拍を導きだすことに配慮する。

- ・第14・50小節（1番：ないて・2番：ないて、コード：Em7）

第1拍：しゃくい

第2拍：しゃくい

点で指揮棒を停止し、中間予備運動を使用して次のフレーズを導く場合も考えられる。

- ・第15・51小節（1番：ゆうやけみて・2番：うれしくても、コード：A9）
  - 第1拍：打法
  - 第2拍：打法

点後運動は、第16（52）小節第1拍を導きだすことに配慮する。
- ・第16・52小節（1番：ないて・2番：ないて、コード進行：D6）
  - 第1拍：しゃくい
  - 第2拍：しゃくい

点で指揮棒を停止し、中間予備運動を使用して次のフレーズを導く場合も考えられる。また、次小節のフレーズから、明確な中間予備運動にならないことも考えられる。
- ・第17・53小節（1番：まっかな・2番：すっぱい、コード：F#7）
  - 第1拍：しゃくい

第1拍に8分音符と8分休符があるため、8分休符を確実に感じられるよう導かなければならない。また、分散和音で上昇する伴奏が、より滑らかなフレーズを感じられるよう平均運動に近いしゃくいとなる。

  - 第2拍：しゃくい
- ・第18・54小節（1番：なみだが・2番：なみだが、コード：F#7）
  - 第1拍：平均運動
  - 第2拍：平均運動

第19（55）小節第1拍にかかるクレッシェンドを感じながら図形を大きくすることが必要となる。
- ・第19・55小節（1番：ぼろん・2番：ぼろん、コード：Bm）
  - 第1拍：しゃくい

点後運動は脱力した平均運動になる。

  - 第2拍：平均運動
- ・第20・56小節（1番：ぼろん・2番：ぼろん、コード：Bm）
  - 第1拍：しゃくい

歌詞に合わせ指揮する場合、平均運動と考えられるが、伴奏のリズムを感じながら指揮する場合、しゃくいを使用することが望ましいと考えられる。

  - 第2拍：平均運動
- ・第21・57小節（1番：きいろい・2番：あまい、コード：Em）
  - 第1拍：平均運動
  - 第2拍：平均運動
- ・第22・58小節（1番：なみだが・2番：なみだが、コード：Em）
  - 第1拍：平均運動
  - 第2拍：平均運動

第23（59）小節第1拍にかかるクレッシェンドを感じながら図形を大きくすることが必要となる。
- ・第23・59小節（1番：ぼろん・2番：ぼろん、コード：F#）
  - 第1拍：しゃくい

点后運動は脱力した平均運動になる。

第2拍：平均運動

- ・第24・60小節（1番：ぼろん・2番：ぼろん、コード：F<sup>#</sup>）

第1拍：しゃくい

歌詞に合わせて指揮する場合、平均運動と考えられるが、伴奏のリズムを感じながら指揮する場合、しゃくいを使用することが望ましいと考えられる。

第2拍：平均運動

点で指揮棒を停止し、中間予備運動を使用して次のフレーズを導く。

- ・第25・61小節（1番：それが・2番：それが、コード：A<sub>9</sub>）

第1拍：打法

第1拍到8分音符と8分休符があるため、8分休符を確実に感じられるよう導かなければならない。

第2拍：打法

- ・第26・62小節（1番：せかいじゅうに・2番：せかいじゅうに、コード：A<sub>9</sub>）

第1拍：打法

第2拍：打法

- ・第27・63小節（1番：ちら・2番：ちら、コード：D→F<sup>#</sup>m）

第1拍：打法

第1拍到8分音符と8分休符があるため、8分休符を確実に感じられるよう導かなければならない。

第2拍：打法

- ・第28・64小節（1番：ばって・2番：ばって、コード：Bm）

第1拍：打法

メロディに合わせる場合、瞬間運動を使用する場合も考えられる。

第2拍：打法

- ・第29・65小節（1番：いまでは・2番：いまでは、コード：Em）

第1拍：打法

第2拍：打法

両拍ともに打法を使用して指揮することによって楽曲は進んでいくが、第1拍到しゃくいを、第2拍到数とりを使用することで、第30（66）小節の歌詞を明確に導き出すことができると考えられる。

- ・第30・66小節（1番：ドロップ・2番：ドロップ、コード：A<sub>11</sub>）

第1拍：打法

第2拍：先入法

楽曲のテンポによっては、引っかけを使用して裏拍を明確にする場合も考えられる。

- ・第31・67小節（1番：ス・2番：ス、コード：D<sub>6</sub>）

第1拍：打法

第2拍：打法

- ・第32・68小節（1番：ー・2番：ー、コード：Em<sub>7</sub>→A）

第1拍：引っかけ



16分休符からシンコペーションのリズムを導きだすため引っかけを使用する。

第2拍：打法

点後運動は、左手を使用してアインザッツを指示することが必要となる。

- ・第33・69小節（1番：こど・2番：こど、コード：D6）

第1拍：打法

第2拍：打法

両拍ともに瞬間運動を使用してメロディを導きだす場合も考えられる。

- ・第34・70小節（1番：もが・2番：もが、コード：D6）

第1拍：打法

第2拍：先入法

楽曲のテンポによっては、引っかけを使用して裏拍を明確にする場合も考えられる。

- ・第35・71小節（1番：なめます・2番：たべます、コード：Em7→A）

第1拍：打法

第2拍：打法

- ・第36・72小節（1番：ぺろんぺろん・2番：ちゆるんちゆるん、コード：D6）

第1拍：しゃくい

第2拍：叩き止めから中間予備運動

両拍とも打法を使用して指揮することも可能である。

- ・第37・73小節（1番：おと・2番：おと、コード：D6）

第1拍：打法

第2拍：打法

両拍ともに瞬間運動を使用してメロディを導きだす場合も考えられる。

- ・第38・74小節（1番：なが・2番：なが、コード：D6）

第1拍：打法

第2拍：先入法

楽曲のテンポによっては、引っかけを使用して裏拍を明確にする場合も考えられる。

- ・第39・75小節（1番：なめます・2番：たべます、コード：Em7→A）

第1拍：打法

第2拍：打法

- ・第40・76小節（1番：ぺろんぺろん・2番：ちゆるんちゆるん、コード進行：D6）

第1拍：しゃくい

第2拍：叩き止めから中間予備運動

両拍とも打法を使用して指揮することも可能である。

- ・第77小節（後奏、コード：A）

第1拍：しゃくい

16分音符のスケール感を大切にし、点後運動に平均運動を使用して指揮する場合も考えられる。

第2拍：しゃくい

- ・第78小節（後奏、コード：A9→D）

第1拍：先入法

先入法を使用してリタルダンドを表現する場合も考えられる。

第2拍：しゃくい

・第79小節（後奏、コード：D7→D9<sup>+6</sup>）

第1拍：先入法

先入法を使用してリタルダンドを表現する場合も考えられる。

第2拍：置き止め

フェルマータを感じたのち、左手を使用して音の処理を行う。

### Ⅲ 考察

楽曲を指揮することは大変難しいものである。特に歌詞を伴う楽曲については、器楽に対する指揮とは違い、明確なブレスの指示や子音の発音を揃えることまで必要とされるのである。また、本研究で使用した楽曲は、1拍の中に入る音符の数や歌詞の数が多いため、リズムや発音を揃えることには苦労が多かった。しかし、演奏者が筆者とともに音楽を作りあげる過程において、演奏者としてこれまで知り得なかった指揮によるニュアンスの違いや、音楽の感じ方などを経験する機会にも恵まれたように思われる。

筆者は、指揮法における基本的なバトンテクニックとして挙げた〈打法〉、〈しゃくい〉、〈平均運動〉の組み合わせを考えるだけでなく、点前運動の加速度や点後運動で見られる減速のしなやかさを表現しながら指揮した。そして、演奏者が安心して次のフレーズや音楽を演奏することができるようになった。このことから、指揮者に向かってくるリズムやメロディが生き生きしたものになったことは言うまでもない。つまり、舞台から客席へ伝えようとする音楽そのものが生き生きしたものになっていたのであろう。

また、左手を使用し細かなニュアンスを指示することに終始した指揮よりも、右手によって明確な拍を指揮することによって、音楽そのものが前に流れていく感覚も体得することができた。これは、指揮者が音楽の独裁者的立場になるのではなく、演奏者とコミュニケーションをとりながら音楽を作りあげることによって、演奏者が持つ音楽的なセンスを引きだすきっかけになるものであろう。

指揮者も一人の演奏者であることは冒頭で述べている。演奏者は、その指揮者とともに音楽を作りあげていく。保育現場および教育現場においては、指揮者としての音楽的な力と指導者としての魅力が必要とされるであろう。指導者として何を伝えどのような音楽を表現していくのかは、筆者を含め音楽の教員の課題なのかもしれない。そこで、今一度、保育者や教員という指導する立場にある者を養成する課程の教員として、講義の中に指揮法を取り入れる必要性を感じさせられた。

### V 今後の課題

指揮者として必要な事柄を確認しながら、まず、楽譜に目を通す。そこには、楽譜に表すことのできなかつた作曲者の思いや情熱が見えてくることであろう。そして、それらを演奏者に伝えることにより、演奏者の良い部分を十分に引き出し、合奏（合唱）体を作り上げることが理想である。しかし、指揮者は、個々の表現方法やニュアンスの違い、技術的なレベルの違いを何度

も取り上げ、リハーサルすることによって音楽を創り上げていくものだと考える。忘れてならないのは、指揮者自身がいかに演奏者をその気にさせ、演じさせることができるのかというところにある。本稿では、指揮法の基礎となる部分をふまえた上で、2拍子の音楽について研究した。今後、どのようなバトンテクニックを用いれば、演奏者の力を引き出すことができるのか、譜例とともに考えていきたい。

### 引用文献

- 1) 木許 隆：教育現場における指揮法の一考察、埼玉純真短期大学研究論文集第2号、50-52, 2009.

### 参考文献

- 1) 斎藤秀雄：指揮法教程、音楽之友社、20-22, 28-49, 1953.
- 2) 上笙一郎：日本童謡事典、東京堂出版、63-64, 260-275, 279-280, 371-372, 2005.

【参考資料】

ドロップスのうた

まどみちお 作曲  
大中 恵 作曲

♩ = 96

5.41

なみだが なみだが

9.45

1.2.むかし なきむし

ちらほつて いまでは ドロップス

13.49

かみさまが かきやみても  
{かなしくても  
ゆやけみても  
うれしくても

17.53

21.57

なみだが なみだが  
なみだが なみだが  
なみだが なみだが  
なみだが なみだが

25.61

なみだが なみだが  
なみだが なみだが  
なみだが なみだが  
なみだが なみだが

29.65

ちらほつて いまでは ドロップス

33.69

37.73

ここぞも が ねと  
ここぞも が ねと  
ここぞも が ねと  
ここぞも が ねと

37.77

なみだが なみだが  
なみだが なみだが  
なみだが なみだが  
なみだが なみだが