



中学校 音楽 徹底学習ノート

楽典・音楽理論

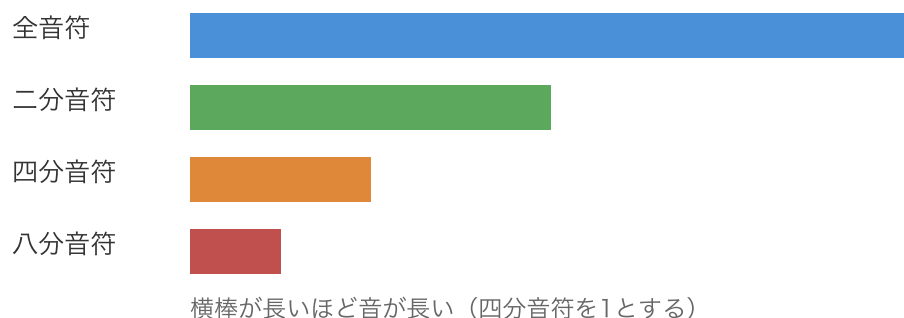
- **赤い文字**は暗記ポイントです。付属の**赤シート（赤色の下じき）**を重ねると消えます。
- 学習 → ミニクイズ → 模擬試験（全3回）の順に取り組みましょう。
- 本教材は学習指導要領に基づく自作教材で、特定教科書の本文・図版は使用していません。学習の補助を目的とし、成績・合格を保証するものではありません。

MoAI Edu — 暮らしのスキマに、トキメキを。

1. 音符と休符

音楽は「音の高さ」と「音の長さ」でできている。このうち音の長さを表すのが**音符**だ。音符にはいくつか種類があって、見た目（玉が白いか黒いか、ぼう・はたが付くか）で長さがちがう。長さをくらべるとき、いちばん基準にしやすいのが**四分音符**で、これを「1」と決めて他の音符と比べると、とても分かりやすくなる。

まず大きい音符から見ていこう。いちばん長いのが**全音符**で、四分音符の4倍の長さ。その半分が**二分音符**（四分音符の2倍）。さらにその半分が四分音符（1）。四分音符の半分が**八分音符**（0.5）、そのまた半分が**十六分音符**（0.25）だ。つまり、上から下へ「半分・半分・半分…」とどんどん短くなっていく。となりどうしの音符は、いつも長さが2倍（または半分）の関係になっているのがポイントだ。



長さを数字でまとめると次のようになる（四分音符＝1が基準）。順番と割合をセットで覚えると、計算問題で迷わなくなる。

音符	長さ（四分音符＝1）
全音符	4
付点二分音符	3
二分音符	2
付点四分音符	1.5
四分音符	1
付点八分音符	0.75
八分音符	0.5
十六分音符	0.25

表の中に「**付点**」の付いた音符が出てきた。付点とは、音符の右がわに付ける小さな点のこと。**付点が付くと、その音符の長さが1.5倍になる**。これは「もとの長さ＋もとの半分」と考えると分かりやすい。たとえば付点二分音符は、二分音符（2）＋その半分（1）＝3。付点四分音符は、四分音符（1）＋その半分（0.5）＝1.5。付点八分音符は、八分音符（0.5）＋その半分（0.25）＝0.75。どれも「もと＋もとの半分」で計算できる。

💡 なぜ?: 付点が「1.5倍」になるのは、点が「すぐ左の音符の半分の長さを足す」という約束だから。半分を足すから、もとの1に対して0.5が増えて合計1.5。だから付点二分音符は2+1=3、付点四分音符は1+0.5=1.5に

なる。「ちょうど1.5倍」と丸暗記するより、「もとの半分を足す」と考えた方がどの音符にも使えて間違えにくい。

次に**休符**を見ていこう。休符は「音を出さない（休む）長さ」を表す記号だ。大事なのは、**休符も音符とまったく同じ長さの体系になっている**ということ。つまり全休符・二分休符・四分休符・八分休符・十六分休符…とあり、それぞれ全音符・二分音符・四分音符…と同じ長さ分だけ休む。たとえば四分休符は四分音符と同じ長さ（1）ぶん音を出さない、ということだ。長さの数え方は音符とそっくりなので、音符の割合を覚えてしまえば休符もそのまま分かる。

 補足: **全休符**には特別な使い方がある。長さとしては全音符と同じ（4）だが、それとは別に「その小節を1小節まるごと休む」というしるしとしても使われる。だから何拍子の曲でも、1小節すべて休むときは全休符を置くことが多い。「全休符=いつも4拍」と思いこむと、3拍子などの曲でつまずくので注意しよう。

最後に**三連符**。これは「ある音符1つ分を、ぴったり3等分する」しくみだ。たとえば四分音符1つ分の長さを、同じ長さの音3つに分けると、四分音符の三連符になる。ふつうは2つや4つに分けて短くしていくのに、三連符だけは3つに分けるのが特徴。だから三連符の音1つの長さは、もとの音符の3分の1になる。「1拍を3つに等分する」とおぼえておこう。

まとめると、音符と休符は**四分音符を1とした割合**でくらべると整理しやすく、**付点は1.5倍（もと+半分）、休符は音符と同じ長さの体系、三連符は3等分**。この4つをおさえれば、長さの計算問題はぐっと解きやすくなる。

重要用語

四分音符	長さをくらべるときの基準にする音符。これを1として、全音符4・二分音符2・八分音符0.5のように他の音符と比べる。
全音符	音符の中でいちばん長く、四分音符の4倍（長さ4）。1小節分の長さの基準にもなる。
二分音符	四分音符の2倍の長さ（長さ2）で、全音符のちょうど半分にあたる音符。白い玉にぼうが付いた形。
八分音符	四分音符の半分の長さ（長さ0.5）。さらにその半分が十六分音符（0.25）になる。
十六分音符	八分音符の半分の長さ（長さ0.25）。となりの音符と2倍・半分の関係で短くなった先にある。
付点	音符の右に付ける点。付くと長さが1.5倍になる。「もとの長さ+その半分」と考えると計算しやすい。
付点二分音符	二分音符（2）にその半分（1）を足して長さ3。付点で1.5倍になった二分音符のこと。
付点四分音符	四分音符（1）にその半分（0.5）を足して長さ1.5。付点で1.5倍になった四分音符のこと。
休符	音を出さない（休む）長さを表す記号。音符と同じ体系で、全・二分・四分・八分…と種類がある。

全休符	全音符と同じ長さ（4）の休符。何拍子の曲でも1小節をまるごと休むしとしても使われる。
四分休符	四分音符と同じ長さ（1）ぶん音を出さずに休む休符。休符は対応する音符と同じ長さになる。
三連符	ある音符1つ分を同じ長さの3つの音に等分するしくみ。音1つはもとの3分の1の長さになる。

ミニクイズ

1. 四分音符を1としたとき、全音符の長さはいくつか。

(A) 1 (B) 2 (C) 4 (D) 8

答え：4 全音符は四分音符の4倍なので「4」。2は二分音符、8は基準では存在しない大きさ。全音符を二分音符（2）と取りちがえないこと。

2. 二分音符の長さは、四分音符を1としたときいくつか。

(A) 0.5 (B) 1 (C) 2 (D) 4

答え：2 二分音符は四分音符の2倍なので「2」。0.5は八分音符、4は全音符。半分の0.5と取りちがえやすいので注意。

3. 八分音符の長さは、四分音符を1としたときいくつか。

(A) 2 (B) 1 (C) 0.5 (D) 0.25

答え：0.5 八分音符は四分音符の半分なので「0.5」。0.25は十六分音符、1は四分音符そのもの。半分のさらに半分（十六分）と混同しないこと。

4. 次の音符を「長い順」に正しくならべたものはどれか。

(A) 全音符 → 二分音符 → 四分音符 → 八分音符 (B) 全音符 → 四分音符 → 二分音符 → 八分音符
(C) 八分音符 → 四分音符 → 二分音符 → 全音符 (D) 二分音符 → 全音符 → 八分音符 → 四分音符

答え：全音符 → 二分音符 → 四分音符 → 八分音符 長い順は全（4）→二分（2）→四分（1）→八分（0.5）。3番目は短い順、他は順序が入れかわっていて誤り。

5. 付点が音符に付くと、その音符の長さはどうなるか。

(A) 2倍になる (B) 1.5倍になる (C) 半分になる (D) 変わらない

答え：1.5倍になる 付点もとの長さに「もとの半分」を足すので1.5倍になる。2倍は音符が1段大きくなる関係、半分は1段小さくなる関係で、付点とはちがう。

6. 付点二分音符の長さは、四分音符を1としたときいくつか。

(A) 2 (B) 2.5 (C) 3 (D) 4

答え：3 二分音符（2）＋その半分（1）＝3。点が付くと「もと＋もとの半分」を足すので3になる。2は付点なしの二分音符、4は全音符。

7. 付点四分音符の長さは、四分音符を1としたときいくつか。

(A) 1 (B) 1.25 (C) 1.5 (D) 2

答え：1.5 四分音符（1）＋その半分（0.5）＝1.5。点が付くと半분을足すので1.5。1は付点なしの四分音符、2は二分音符。

8. 付点八分音符の長さは、四分音符を1としたときいくつか。

(A) 0.5 (B) 0.75 (C) 1 (D) 1.5

答え：0.75 八分音符（0.5）＋その半分（0.25）＝0.75。点が付くと半분을足すので0.75。0.5は付点なしの八分音符、1.5は付点四分音符と取りちがえやすい。

9. 休符について正しい説明はどれか。

(A) 休符は音を出さない長さを表し、音符と同じ長さの体系になっている (B) 休符は音を強く出す記号である (C) 休符は音の高さを表す記号である (D) 休符は四分のものしか存在しない

答え： **休符は音を出さない長さを表し、音符と同じ長さの体系になっている** 休符は「休む（音を出さない）長さ」を表し、全・二分・四分・八分…と音符と同じ体系をもつ。強弱や高さを表す記号ではなく、四分以外にもいろいろな種類がある。

10. 四分休符は、どれと同じ長さだけ休むか。

(A) 全音符 (B) 二分音符 (C) 四分音符 (D) 八分音符

答え： **四分音符** 四分休符は四分音符と同じ長さ (1) ぶん休む。休符は対応する音符と同じ長さなので、四分休符＝四分音符 1 ぶんの休み。

1. 1小節をまるごと休むときによく使われる休符はどれか。

(A) 八分休符 (B) 四分休符 (C) 二分休符 (D) 全休符

答え： **全休符** 全休符は1小節すべてを休むしるしとしても使われる。何拍子の曲でも1小節休むときに置けるのが特徴。短い八分・四分休符は部分的な休みに使う。

2. 三連符の説明として正しいものはどれか。

(A) ある音符1つ分を3等分する (B) ある音符を2倍に長くする (C) ある音符を3倍に長くする (D) ある音符を半分にする

答え： **ある音符1つ分を3等分する** 三連符はもとの音符1つ分の長さを同じ長さの音3つに等分する。3倍に長くするのでも半分にするのでもなく、「3つに分ける」のが三連符。

3. 四分音符1つ分を三連符にしたとき、三連符の音1つの長さはどれくらいか。

(A) 四分音符の3分の1 (B) 四分音符の3倍 (C) 四分音符と同じ (D) 四分音符の半分

答え： **四分音符の3分の1** 四分音符1つ分を3等分するので、音1つは四分音符の3分の1の長さになる。3倍や半分ではなく、3つに分けた1つぶん。

4. 全休符の長さ（音符に直したとき）は、四分音符を1とするといくつ分にあたるか。

(A) 1 (B) 2 (C) 3 (D) 4

答え： **4** 全休符は全音符と同じ体系なので長さは4。さらに「1小節休む」しるしにも使われるが、長さの値そのものは全音符と同じ4。

2. 拍子と強弱

音楽を聴いていると、「イチ・ニ・イチ・ニ」と一定のリズムで体が動きたくなることがある。この、規則正しくくり返される音楽の時間の単位を**拍**（はく／ビート）という。拍は、時計の秒針のように一定の間かくでくり返される「音楽の心ばく」のようなものだ。

その拍を、いくつかのまとまりに区切ったものを**拍子**という。たとえば「強・弱・弱・強・弱・弱…」と3つつままとまれば3拍子、「強・弱・強・弱…」と2つつつなら2拍子だ。それぞれのまとまりの最初の拍を、ほかより少し**強く感じる**のがポイント。この「強く感じる拍」を強拍、それ以外を弱拍とよぶ。

このまとまりを**たて線（小節線）**で区切ったひと区切りを**小節**という。そして、1つの小節に拍がいくつ入るか、どんな長さの音符を1拍と数えるかを表す記号が**拍子記号**だ。拍子記号は分数のように上下に数字を書く。**上の数字＝1小節に入る拍の数、下の数字＝1拍と数える音符**を表す。たとえば4分の4拍子なら「1拍＝四分音符」で「1小節に4拍」、4分の3拍子なら「1拍＝四分音符」で「1小節に3拍」、8分の6拍子なら「1拍＝八分音符」で「1小節に6拍」となる。

💡 なぜ?: 下の数字が音符を表すのはなぜ? 拍子記号の下の数字は「分母」で、全音符を何等分した音符を1拍にするかを示している。下が「4」なら全音符を4等分した四分音符、「8」なら8等分した八分音符が1拍になる。だから同じ「6拍」でも、8分の6拍子と4分の6拍子では1拍の長さがちがうのだ。

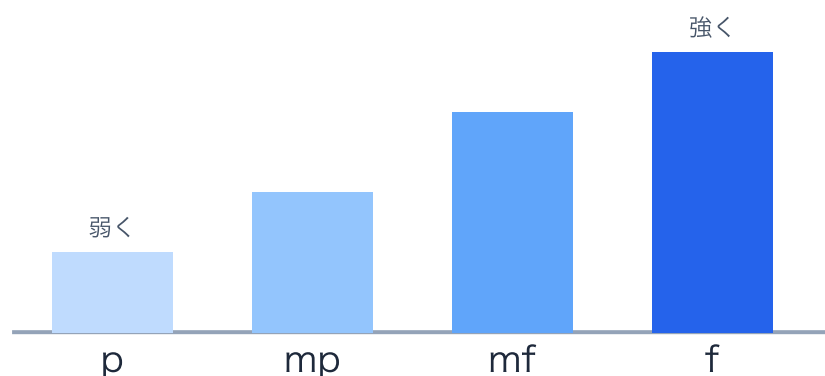
拍子は大きく2種類に分けられる。**単純拍子**と**複合拍子**だ。単純拍子は、2拍子・3拍子・4拍子のように、1拍をさらに2等分して感じる基本の拍子。複合拍子は、その単純拍子のまとまりが組み合わさってできた拍子で、1拍を3等分して感じる。8分の6拍子は「3つ+3つ」の2つのまとまりに感じられるため、複合拍子の代表例だ。

区別	感じ方	例
単純拍子	1拍を2等分して感じる基本の拍子	4分の2／4分の3／4分の4 など
複合拍子	単純拍子のまとまりが組み合わさる（1拍を3等分）	8分の6（3+3）／8分の9（3+3+3） など

つぎに、音の**強さ**を表す記号＝**強弱記号**を見ていこう。同じメロディーでも、弱く演奏するか強く演奏するかで、感じ方は大きく変わる。やさしくささやくように、あるいは力づよくよびかけるように——強弱は音楽に表情をつける大切な要素だ。強弱記号には、もとなるイタリア語の頭文字が使われる。**p**は「ピアノ（piano）＝弱く」、**f**は「フォルテ（forte）＝強く」を表す。

この2つの間に「メッゾ（mezzo）＝半分・中くらい」を表すmがついて、4段階の基本ができる。弱いほうから順に並べると、**p（弱く）→ mp（やや弱く）→ mf（やや強く）→ f（強く）**となる。mpは「メッゾピアノ」、mfは「メッゾフォルテ」と読む。この**p < mp < mf < f**の順番は、音楽の問題でとてもよく問われるので、しっかり覚えておこう。

- **p**（ピアノ）… 弱く
- **mp**（メッゾピアノ）… やや弱く
- **mf**（メッゾフォルテ）… やや強く
- **f**（フォルテ）… 強く



さらに、「ある1か所だけ強い／弱い」ではなく、**だんだん変化させる**記号もある。**クレシェンド (cresc.)**は「だんだん強く」、**デクレシェンド (decresc.)**は「だんだん弱く」を表す。これらは言葉 (cresc. / decresc.) で書くほか、横長に開いていく記号や閉じていく記号でも示される。開いていく形 (< のように右へ広がる) が「だんだん強く」、閉じていく形 (> のように右へすぼまる) が「だんだん弱く」だ。デクレシェンドは「ディミヌエンド (dim.)」とほぼ同じ意味で使われることもある。

補足: 強弱記号は「その音をどれくらいの音量で出すか」を表すもので、速さ (テンポ) とは別物だ。「f だから速く」「p だからゆっくり」ではない。強弱は音の**大きさ**、速度記号は音の**速さ**を表すと区別して覚えよう。また f をもっと強くした ff (フォルティッシモ)、p をもっと弱くした pp (ピアニッシモ) もある。

拍子は音楽の「リズムの土台」、強弱は音楽の「表情」。この2つを意識して聴いたり歌ったりすると、同じ曲でもぐっと深く味わえるようになる。拍子記号の読み方と、強弱記号の順番 (p < mp < mf < f)、そして cresc./decresc. の向きをセットで覚えておこう。

重要用語

拍 (ビート)	音楽の中で規則正しく一定の間かくでくり返される時間の単位。音楽の心ばくのように刻まれる基本の単位。
拍子	拍を「強・弱…」のいくつかのまとまりに区切ったもの。各まとまりの先頭の拍を強く感じる。
小節	拍子のまとまりをたて線 (小節線) で区切ったひと区切り。1つの小節に決まった数の拍が入る。
拍子記号	1小節に入る拍の数 (上の数字) と、1拍と数える音符 (下の数字) を表す記号。分数のように上下に書く。
単純拍子	2・3・4拍子など、1拍を2等分して感じる基本の拍子。4分の2・4分の3・4分の4などがあてはまる。
複合拍子	単純拍子のまとまりが組み合わさり、1拍を3等分して感じる拍子。8分の6 (3+3) が代表例。
強弱記号	音の強さ (大きさ) を表す記号。p・mp・mf・f などがあり、イタリア語の頭文字が使われる。
p < mp < mf < f	強弱記号を弱いほうから強いほうへ並べた順。p (弱く) → mp (やや弱く) → mf (やや強く) → f (強く)。

mp / mf	mp=メッツピアノで「やや弱く」、mf=メッツフォルテで「やや強く」。mは「中くらい」を表す。
クレシェンド (cresc.)	「だんだん強く」を表す記号。言葉のcresc.のほか、横長に右へ開いていく形(<)でも示される。
デクレシェンド (decresc.)	「だんだん弱く」を表す記号。右へすばまる形(>)でも示され、ディミヌエンド(dim.)とほぼ同じ意味。
f / p	f=フォルテで「強く」、p=ピアノで「弱く」。強弱記号のもっとも基本となる2つの記号で、mの有無で段階を作る。

ミニクイズ

1. 音楽の中で、規則正しく一定の間かくでくり返される時間の単位を何という？

- (A) 拍 (ビート) (B) 小節 (C) 強弱 (D) 形式

答え：拍 (ビート) 拍 (ビート) は時計の秒針のように一定の間かくでくり返される音楽の基本単位。小節はその拍をまとまりに区切ったひと区切りで別物。

2. 拍をいくつかのまとまりに区切り、その先頭を強く感じるようにしたものを何という？

- (A) 拍子 (B) 拍 (C) 音符 (D) 速度

答え：拍子 拍子は拍を「強・弱…」のまとまりに区切ったもの。拍はその1つ1つの単位で、まとまりではない。

3. 拍子記号の「上の数字」が表すものはどれ？

- (A) 1小節に入る拍の数 (B) 1拍と数える音符 (C) 曲の速さ (D) 音の強さ

答え：1小節に入る拍の数 上の数字=1小節に入る拍の数。1拍と数える音符を表すのは下の数字、速さや強さは拍子記号とは別の記号で示す。

4. 4分の3拍子の説明として正しいものはどれ？

- (A) 1拍は四分音符で、1小節に3拍入る (B) 1拍は三分音符で、1小節に4拍入る (C) 1拍は四分音符で、1小節に4拍入る (D) 1拍は八分音符で、1小節に3拍入る

答え：1拍は四分音符で、1小節に3拍入る 下の「4」が1拍=四分音符、上の「3」が1小節に3拍を表す。下が「8」なら八分音符が1拍になるので不一致。

5. 拍子記号の「下の数字」が大きくなる(4→8)と、1拍と数える音符はどう変わる？

- (A) より短い音符(八分音符など)になる (B) より長い音符(二分音符など)になる (C) 変わらない (D) 拍の数だけが増える

答え：より短い音符(八分音符など)になる 下の数字は全音符を何等分するかを示し、4なら四分音符、8なら八分音符と、数が多いほど短い音符が1拍になる。

6. 8分の6拍子のように、単純拍子のまとまりが組み合わさり1拍を3等分して感じる拍子を何という？

- (A) 複合拍子 (B) 単純拍子 (C) 変拍子 (D) 二拍子

答え：複合拍子 8分の6拍子は「3+3」のまとまりに感じる複合拍子の代表。単純拍子は1拍を2等分して感じる基本の拍子なので異なる。

7. 次のうち「単純拍子」にあてはまるものはどれ？

- (A) 4分の3拍子 (B) 8分の6拍子 (C) 8分の9拍子 (D) 8分の12拍子

答え：4分の3拍子 4分の3拍子は1拍を2等分して感じる単純拍子。8分の6・9・12は3つずつのまとまりに感じる複合拍子。

8. 強弱記号を弱いほうから強いほうへ正しく並べたものはどれ？

(A) $p \rightarrow mp \rightarrow mf \rightarrow f$ (B) $f \rightarrow mf \rightarrow mp \rightarrow p$ (C) $p \rightarrow mf \rightarrow mp \rightarrow f$ (D) $mp \rightarrow p \rightarrow f \rightarrow mf$

答え： **$p \rightarrow mp \rightarrow mf \rightarrow f$** 弱→強の順は $p < mp < mf < f$ が正しい。mp（やや弱く）はmf（やや強く）より弱いので、間の2つの順番に注意。

9. 「mp」の読み方と意味の組み合わせとして正しいものはどれ？

(A) メッゾピアノ・やや弱く (B) メッゾフォルテ・やや強く (C) ピアノ・弱く (D) フォルテ・強く

答え： **メッゾピアノ・やや弱く** mp=メッゾピアノで「やや弱く」。メッゾフォルテ（やや強く）はmf、pは弱く、fは強くなので取りちがえに注意。

10. 「f」が表す意味はどれ？

(A) 強く (B) 弱く (C) やや弱く (D) だんだん強く

答え： **強く** fはフォルテで「強く」。弱くはp、やや弱くはmp、だんだん強くはcresc.（クレシェンド）で別の記号。

1. 「だんだん強く」を表す記号はどれ？

(A) cresc.（クレシェンド） (B) decresc.（デクレシェンド） (C) f（フォルテ） (D) p（ピアノ）

答え： **cresc.（クレシェンド）** cresc.（クレシェンド）が「だんだん強く」。decresc.はだんだん弱く、f・pは一定の音量を表す記号。

2. 「decresc.（デクレシェンド）」の意味として正しいものはどれ？

(A) だんだん弱く (B) だんだん強く (C) 急に強く (D) ずっと弱いまま

答え： **だんだん弱く** decresc.は「だんだん弱く」で、ディミヌエンド（dim.）とほぼ同じ意味。だんだん強くはcresc.なので反対。

3. 強弱を「だんだん変化させる」記号を、横長の形で表すとき正しい説明はどれ？

(A) 右へ開いていく形（<）がだんだん強く (B) 右へ開いていく形（<）がだんだん弱く (C) 右へすばまる形（>）がだんだん強く (D) 形と意味は関係がない

答え： **右へ開いていく形（<）がだんだん強く** 右へ開く（<）はクレシェンド=だんだん強く、右へすばまる（>）はデクレシェンド=だんだん弱く。開く・閉じるの向きで覚える。

4. 強弱記号について正しいものはどれ？

(A) 音の大きさを表し、速さ（テンポ）とは別物である (B) 音の速さを表し、音量とは関係がない
(C) 曲の形式を表す記号である (D) 拍子の数を表す記号である

答え： **音の大きさを表し、速さ（テンポ）とは別物である** 強弱記号は音の大きさを表すもので、速さを表す速度記号とは別。形式や拍子はそれぞれ別の記号で示される。

3. 楽曲の形式

1つの曲は、ただメロディーがだらだらと続いているわけではない。文章に「文」や「だん落」があるように、音楽にも**意味のまとまり**があり、それが組み合わさって1曲ができている。この、まとまりの組み合わさり方・全体の作りを**形式**（けいしき）という。形式が分かると、曲がどこで始まり、どこで盛り上がり、どこへ戻るのかが見えるようになる。

まず、形式を作る「部品」を小さいものから順に見ていこう。いちばん小さなまとまりが**動機**（どうき／モチーフ）だ。動機は、ふつう2小節くらいの、メロディーのいちばん短いまとまりで、曲の「種（たね）」のようなもの。この動機がいくつか集まると、ひと息で歌えるくらいのまとまり＝**小楽節**（しょうがくせつ）になる（ふつう4小節くらい）。そして小楽節が2つ集まると、文の「1文」のように区切りのよいまとまり＝**大楽節**（だいがくせつ）になる（ふつう8小節くらい）。

まとまり	大きさの目安	たとえ
動機（モチーフ）	約2小節	メロディーの「種」
小楽節	約4小節	ひと息で歌える区切り
大楽節	約8小節	文章の「1文」

この大楽節こそが、曲の形式を組み立てる**主役の部品**だ。大楽節には、ちがいが分かるように記号で名前をつける。最初の大楽節を**A（大文字）**、それとはっきりちがう内容の次の大楽節を**B（大文字）**と書く。つまり大文字の A・B は「大楽節」を表す記号だと覚えよう。さらに、大楽節の中の小楽節をくわしく書くときは、小文字を使って **a・b** と表し、ほとんど同じだけど少しだけ変えてくり返した形を **a'（エー・ダッシュ）** のようにダッシュ（'）をつけて表す。

💡 なぜ?: なぜ大文字と小文字を使い分けるの? それは「大きいまとまり」と「小さいまとまり」を見分けるためだ。大文字の A・B は8小節くらいの大楽節どうしのちがいを表し、小文字の a・b はその中にある4小節くらいの小楽節のちがいを表す。同じ「Aの中」でも、最初の小楽節 a と、少し変えた小楽節 a' をならべることで「にているけれど同じではない」という音楽の自然な流れが生まれる。

では、大楽節の組み合わさり方で形式を分けてみよう。大楽節が1つだけでできている、いちばんシンプルな形を**一部形式**（いちぶけいしき）という。記号で書くと、たった1つの大楽節＝**A** だけになる。短い歌や、主旋律をひとまとまりで歌いきるような曲に多い。

つぎに、ちがう内容の大楽節が2つならんだ形を**二部形式**（にぶけいしき）という。記号で書くと**A-B**。前半（A）でひとつのメロディーを示し、後半（B）でちがう感じのメロディーへ進む形だ。二部形式は、大楽節の中の小楽節までくわしく書くと **a a' b a'** のように表されることもある。これは「a と、少し変えた a'（ここまでが A）、ちがう b、そしてまた a'（ここが B）」という流れで、にた部分と新しい部分が組み合わさっていることを示している。

最後に、いちばんよく出てくるのが**三部形式**（さんぶけいしき）だ。記号で書くと**A-B-A**。前半でメロディー A を示し（はじめ）、中ほどでちがう感じの B に進み（なか）、最後にもう一度はじめての A に**戻ってくる**（おわり）形だ。最初と最後が同じ A なので、聴いていて「あ、さっきのメロディーが帰ってきた」という安心感・まとまりの良さが生まれる。この「最初に戻る・くり返す」という作りが、三部形式の最大の特ちょうだ。

二部形式



三部形式



最初の A に戻ってくる（くり返し）

形式	記号	特ちょう
一部形式	A	大楽節が1つだけのシンプルな形
二部形式	A-B	ちがう内容の大楽節が2つならぶ（a a' b a' と）
三部形式	A-B-A	最後にはじめの A へ戻る・まとまりが良い

📝 補足: 同じ A が2回出てくる三部形式でも、2回目の A は1回目とまったく同じこともあれば、少しだけ変化して a' のようになることもある。大切なのは「数字の名前（一部・二部・三部）＝大楽節がいくつ出てくるかではなく、大楽節の組み合わせ方（種類の並び）で決まる」という点だ。A-B-A は大楽節が3回出てくるが、種類でいえば A と B の2種類で「戻る」形なので三部形式とよばれる。

形式が分かったら、曲を聴くのがぐっと楽しくなる。「いまはAだな」「お、Bに変わった」「またAに戻ってきた、おしまいだ」——こうやって地図を見るように曲をたどれるからだ。動機→小楽節→大楽節という積み上げと、A・B（大文字＝大楽節）、a・a'（小文字＝小楽節・少し変えたくり返し）の読み方、そして一部（A）・二部（A-B）・三部（A-B-A）の形をセットで覚えておこう。

重要用語

形式	曲全体の作り・まとまりの組み合わせ方のこと。一部形式・二部形式・三部形式などがある。
動機（モチーフ）	メロディーのいちばん短いまとまり。ふつう2小節くらいで、曲の「種」になるいちばん小さな部分。
小楽節	動機が集まってできる、ひと息で歌えるくらいのまとまり。ふつう4小節くらいで、大楽節の半分。
大楽節	小楽節が2つ集まってできる約8小節のまとまり。形式を作る主役の部品で、A・Bで表す。
A・B（大文字）	大楽節を表す記号。最初の大楽節がA、それとはっきりちがう内容の大楽節がBになる。
a・b（小文字）	大楽節の中の小楽節を表す記号。大文字が大楽節、小文字がその中の小楽節、と大きさで使い分ける。

a' (エー・ダッシュ)	小楽節aを少しだけ変えてくり返した形。にているが同じではない、を表すときに使う。
一部形式	大楽節が1つだけ（記号でA）でできた、いちばんシンプルな形式。短い歌や主旋律を歌いきる曲に多い。
二部形式	ちがう内容の大楽節が2つならんだ形式。記号でA-B、くわしくはa a' b a'とも表す。
三部形式	A-B-Aのように、最後にはじめの大楽節へ戻ってくる形式。まとまりが良く、よく使われる。
三部形式の特ちょう	最初と最後が同じAで、はじめのメロディーに戻ることに。「戻る・くり返す」作りが最大の特ちょう。
動機→小楽節→大楽節	形式を作る部品を小さい順に並べたもの。約2小節→約4小節→約8小節と積み上がる。

ミニクイズ

1. 1つの曲の中で、メロディーのいちばん短いまとまり（約2小節・曲の「種」になる部分）を何という？

(A) 動機 (モチーフ) (B) 小楽節 (C) 大楽節 (D) 形式

答え：動機 (モチーフ) 動機 (モチーフ) は約2小節のいちばん小さなまとまり。小楽節 (約4小節) や大楽節 (約8小節) はそれより大きいまとまりなので別物。

2. 動機・小楽節・大楽節を、小さいものから大きいものへ正しく並べたものはどれ？

(A) 動機 → 小楽節 → 大楽節 (B) 大楽節 → 小楽節 → 動機 (C) 小楽節 → 動機 → 大楽節 (D) 動機 → 大楽節 → 小楽節

答え：動機 → 小楽節 → 大楽節 小さい順に動機 (約2小節) → 小楽節 (約4小節) → 大楽節 (約8小節) と積み上がる。逆順や入れちがいは誤り。

3. 小楽節が2つ集まってできる、約8小節のまとまり（形式を作る主役の部品）を何という？

(A) 大楽節 (B) 動機 (C) 形式 (D) 拍子

答え：大楽節 小楽節 (約4小節) が2つで大楽節 (約8小節) になる。動機はもっと小さく、拍子は形式とは別の要素。

4. 大楽節を表す記号として正しいものはどれ？

(A) 大文字の A・B (B) 小文字の a・b (C) 数字の 1・2 (D) 記号の ♪・♪

答え：大文字の A・B 大楽節は大文字の A・B で表す。小文字の a・b はその中の小楽節を表すので、大文字と小文字の役わりを取りちがえないこと。

5. 「a' (エー・ダッシュ)」は、どんなときに使う記号？

(A) a とほとんど同じだが少しだけ変えてくり返したとき (B) a とまったく無関係の新しいメロディーのとき (C) 大楽節そのものを表すとき (D) 曲の速さを表すとき

答え：a とほとんど同じだが少しだけ変えてくり返したとき a' は a を少しだけ変えてくり返した形を表す。まったくちがう内容なら別の文字 (b など) になり、大楽節は大文字、速さは別の記号で表す。

6. 大楽節が1つだけ（記号で A）でできている、いちばんシンプルな形式はどれ？

(A) 一部形式 (B) 二部形式 (C) 三部形式 (D) 複合形式

答え：一部形式 一部形式は大楽節1つ (A) だけの形。二部形式は A-B、三部形式は A-B-A と大楽節が増える。

7. 「A-B」のように、ちがう内容の大楽節が2つならんだ形式はどれ？



(A) 二部形式 (B) 一部形式 (C) 三部形式 (D) 動機形式

答え： **二部形式** A-B は二部形式。A1つだけなら一部形式、A-B-A と最後に戻るなら三部形式なので、大楽節のならばで見分ける。

8. 「A-B-A」のように、最後にはじめの大楽節へ戻ってくる形式はどれ？

(A) 三部形式 (B) 一部形式 (C) 二部形式 (D) 二部形式 (a a' b a')

答え： **三部形式** A-B-A は三部形式で、最初の A に戻るのが特ちょう。A だけは一部、A-B は二部なので、「戻る」かどうかが見分けの決め手。

9. 三部形式 (A-B-A) のいちばん大きな特ちょうはどれ？

(A) 最後にはじめのメロディー A に戻る (B) 同じメロディーを一度もくり返さない (C) 大楽節がまったく出てこない (D) 強弱だけで曲を組み立てる

答え： **最後にはじめのメロディー A に戻る** 三部形式は最初と最後が同じ A で、はじめのメロディーに戻ることでまとまりの良さが生まれる。くり返しが無い・大楽節が無いは誤り。

0. 二部形式を、中の小楽節までくわしく書いた形として紹介されるものはどれ？

(A) a a' b a' (B) A B A B (C) a b c d (D) ♩ ♪ ♩ ♪

答え： **a a' b a'** 二部形式は a a' b a' のように、にた小楽節 (a・a') とちがう小楽節 (b) の組み合わせで表されることがある。残りは形式の記号として正しくない。

1. 大文字の「A」と小文字の「a」のちがいの説明として正しいものはどれ？

(A) 大文字Aは大楽節、小文字aはその中の小楽節を表す (B) 大文字Aは小楽節、小文字aは大楽節を表す (C) 大文字Aは速さ、小文字aは強さを表す (D) どちらもまったく同じ意味で使い分けはない

答え： **大文字Aは大楽節、小文字aはその中の小楽節を表す** 大文字は大きいまとまり (大楽節)、小文字はその中の小さいまとまり (小楽節) を表す。役わりが逆や、速さ・強さを表すは誤り。

2. 三部形式が「三部」とよばれる理由として、最も正しい説明はどれ？

(A) 大楽節の組み合わせり方が A-B-A という3つのならびになっているから (B) 大楽節がちょうど3種類すべてちがうから (C) 動機が3つしか使われないから (D) 拍子が3拍子だから

答え： **大楽節の組み合わせり方が A-B-A という3つのならびになっているから** 三部形式は A-B-A という大楽節のならび (組み合わせり方) で決まる。種類は A・B の2種類で、動機の数や拍子とは関係がない。

3. 曲全体の「まとまりの組み合わせり方・全体の作り」を表す言葉はどれ？

(A) 形式 (B) 拍子 (C) 強弱 (D) 速度

答え： **形式** 曲全体の作り・まとまりの組み合わせ方を形式という。拍子はリズムの土台、強弱は音の大きさ、速度は曲の速さで、それぞれ別の要素。

4. 次のうち、A-B-A (三部形式) にあてはまる曲の流れはどれ？

(A) はじめのメロディー → ちがうメロディー → はじめのメロディーに戻る (B) はじめのメロディー → ちがうメロディーで終わる (C) はじめのメロディーだけで終わる (D) メロディーがずっと変わり続けて戻らない

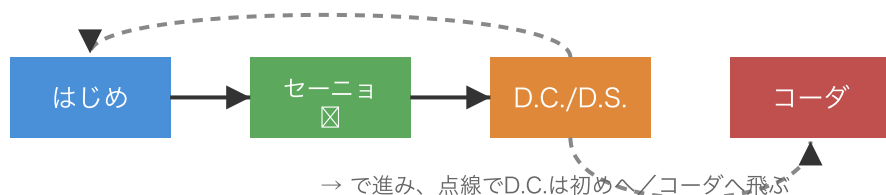
答え： **はじめのメロディー → ちがうメロディー → はじめのメロディーに戻る** 三部形式は「はじめ→ちがう→はじめに戻る」流れ。2つで終わるのは二部形式、1つだけ是一部形式、戻らないものは三部形式ではない。

4. 反復記号・速度・発想

楽譜には、同じところをくり返したり、別の場所へ飛んだりするための**反復記号**がある。これを使うと、同じメロディーを2回も3回も書かずにすみ、楽譜をすっきり短くできる。反復記号は「演奏する順番を変える道しるべ」だと思えばよい。見た目の場所どおりに上から下へ読むのではなく、記号の指示にしたがって行ったり戻ったりしながら演奏していくのがポイントだ。

まず代表的なのが**ダ・カーポ** (D.C.)。これは「曲の初めに戻りなさい」という意味のイタリア語の記号だ。曲の途中や終わりにD.C.が出てきたら、いったん曲の先頭までもどって、もう一度そこから演奏する。次に**ダル・セーニョ** (D.S.)。こちらは「セーニョ (☒のしるし) まで戻りなさい」という意味で、曲の先頭ではなく、前に置かれた**セーニョ記号の場所**まで戻る。「D.C.は初めへ、D.S.はセーニョへ」と、戻る先がちがうことをしっかり区別しよう。

戻ったあと、最後の終わり方を変えたいときに使うのが**コーダ** (Coda) だ。コーダは「曲の結び (しめくり) の部分」のこと。ふつう「ここからコーダへ飛びなさい」というしるし (To Coda) と、飛んだ先のコーダ記号がセットになっている。D.C.やD.S.で戻って2回目を演奏してきたとき、To Codaのところまで来たら、その先を飛ばして一気にコーダ (結びの部分) へジャンプして曲を終える。「戻ってから、最後にコーダへ飛んで終わる」という流れだ。



もう一つ大事なのが**リピート記号**だ。これは縦線に2つの点が付いたしるしで、はさまれた部分 (くり返し開始のしるしから終わりのしるしまで) をもう一度演奏する。開始のしるしがかかれていないときは、曲の初めからその場所までをくり返す。さらに、くり返しの1回目と2回目で終わり方を変えたいときは、1番かっこ (1.) と2番かっこ (2.) を使う。1回目は1番かっこを演奏し、2回目は1番かっこを飛ばして2番かっこへ進む、というしくみだ。

💡 **なぜ?:** 反復記号を使うのは、同じ部分を何度も楽譜に書かずにすませて、紙面を短く・読みやすくするためだ。たとえば同じメロディーが3回くり返される曲を全部書き出すと、とても長い楽譜になってしまう。リピート記号やD.C.を1つ置けば、演奏者は「ここで戻ってもう一度」と分かるので、書く量がぐっと減る。記号は「省略のための約束ごと」だと考えると、なぜ必要なのかが分かる。

休符のなかでも、1小節をまるごと休むときに使うのが**全休符**だ。全休符は本来の長さ (四分音符を1とすると4) とは別に、「その小節を1小節すべて休む」というしるしとしても使われる。だから3拍子でも4拍子でも、1小節まるまる休むときは全休符を置くことが多い。反復で戻ってきた小節を休む、といった場面でもよく出てくる。

次は曲の速さを表す**速度記号**を見ていこう。速さの表し方でいちばんはっきりしているのが、**♩ = 数値**という書き方だ。これは「1分間に四分音符を何回打つか (拍の数)」を表す。たとえば♩ = 60なら、1分間に四分音符をちょうど60回、つまり1秒に1回のペースで進む。♩ = 120ならその2倍の速さで、1分間に120回打つ

ことになる。数値が大きいほど速く、小さいほどゆっくりになる、と覚えよう。このように数値で速さを示す道具を**メトロノーム**といい、ふつう♩の数値はメトロノームの目盛りに合わせて書かれている。

♩の数値	速さの感じ
♩ = 60	ゆっくり（1秒に1拍）
♩ = 90	ふつうの歩く速さくらい
♩ = 120	速い（60の2倍の速さ）

 補足: 速さは数値のほかに、言葉でも表される。たとえば「ゆっくり」「歩くような速さで」「速く」といった意味のイタリア語が、曲の初めに書かれることが多い。数値（♩ = ○○）は速さをきっちり決めたいとき、言葉は曲の雰囲気もふくめて伝えたいときに向いている。両方が書かれていることもある。

最後に**発想記号**。これは「どんな気持ち・感じで演奏してほしいか」という**曲想（曲の雰囲気）**を表す言葉や記号だ。たとえば「やさしく」「元気よく」「歌うように」といった意味の言葉が書かれていて、演奏する人はそれを手がかりに表現を工夫する。速度記号が「どれくらいの速さで」を決めるのに対して、発想記号は「どんな感じで」を伝える、という役割のちがいがある。同じメロディーでも、発想記号によってやわらかくなったり力強くなったりするので、曲の表情をつくる大切な手がかりになる。

まとめると、**D.C.は初めへ・D.S.はセーニョへ戻る、コーダは結びの部分へ飛ぶ、リピート記号ははさまれた部分をくり返す**。速さは♩ = 数値が1分間の拍の数で、大きいほど速い。そして**発想記号は曲想（どんな感じで弾くか）**を表す。記号は「演奏の道しるべ」だと考えれば、どれも役割が見えてくる。

重要用語

D.C.（ダ・カーポ）	「曲の初めに戻る」反復記号。途中や終わりに出てきたら先頭まで戻り、もう一度そこから演奏する。
D.S.（ダル・セーニョ）	「セーニョの記号の場所まで戻る」反復記号。曲の初めではなく、前に置かれたセーニョまで戻るのがD.C.とのちがい。
Coda（コーダ）	曲の結び（しめくり）の部分。To Codaのしるしまで来たら、その先を飛ばしてコーダへジャンプして終える。
セーニョ	D.S.で戻る目印になる記号（  ）。この記号が置かれた場所まで戻って演奏をやり直す。
リピート記号	縦線に2つの点が付いたしるし。はさまれた部分を、もう一度くり返して演奏する反復記号。
1番かっこ・2番かっこ	くり返して終わり方を変えるしくみ。1回目は1番かっこ、2回目は1番を飛ばして2番かっこへ進む。
全休符	1小節をまるごと休むしるしとしても使う休符。本来の長さは四分音符を1とすると4にあたる。
♩ = 数値（速度記号）	1分間に四分音符を何回打つかで速さを表す。数値が大きいほど速く、小さいほどゆっくりになる。

メトロノーム	1分間の拍の数に合わせて一定の速さを刻む道具。J = の数値はこの目盛りに合わせて書かれる。
発想記号	どんな気持ち・どんな感じで演奏してほしいかという曲想（雰囲気）を表す言葉や記号のこと。
速度記号と発想記号のちがい	速度記号は『どれくらいの速さで』、発想記号は『どんな感じで』を表す。役割がちがう。
反復記号	同じ部分をくり返したり別の場所へ飛んだりする道しるべ。書く量を減らして楽譜を短くできる。

ミニクイズ

1. 「D.C. (ダ・カーポ)」が表す意味として正しいものはどれか。

- (A) 曲の初めに戻る (B) セーニョの場所に戻る (C) 結びの部分へ飛ぶ (D) 1小節休む

答え：曲の初めに戻る D.C.は「曲の初めに戻る」記号。セーニョへ戻るのはD.S.、結びへ飛ぶのはコーダ、1小節休むのは全休符。戻る先が初めかセーニョかを区別する。

2. 「D.S. (ダル・セーニョ)」で戻る場所はどこか。

- (A) 曲のいちばん初め (B) セーニョ (☒) の記号の場所 (C) 曲のいちばん終わり (D) リピート記号の点のところ

答え：セーニョ (☒) の記号の場所 D.S.はセーニョ記号の場所まで戻る。曲の初めに戻るのはD.C.で、戻る先がちがう。終わりへ進むのでもリピートの点へ戻るのでもない。

3. D.C.とD.S.のちがいを正しく説明したものはどれか。

- (A) D.C.は初めに戻る、D.S.はセーニョに戻る (B) D.C.はセーニョに戻る、D.S.は初めに戻る (C) どちらも結びの部分へ飛ぶ記号である (D) どちらも速さを表す記号である

答え：D.C.は初めに戻る、D.S.はセーニョに戻る D.C.=初めへ、D.S.=セーニョへ戻るのが正しい。2番目は戻る先が逆。どちらも「戻る」反復記号であって、コーダ（飛ぶ）でも速度記号でもない。

4. 「Coda (コーダ)」が表すものはどれか。

- (A) 曲の結び（しめくり）の部分 (B) 曲の初めの部分 (C) 1拍の3等分 (D) だんだん強くする指示

答え：曲の結び（しめくり）の部分 コーダは曲の結び（しめくり）の部分で、「ここから結びへ飛ぶ」しるしとして使う。初めの部分でも、三連符でも、強弱の指示でもない。

5. D.S.でセーニョへ戻ったあと「To Coda」のところまで来たら、どう演奏するか。

- (A) その先を飛ばしてコーダ（結びの部分）へジャンプする (B) もう一度セーニョへ戻る (C) 曲を最初から弾き直す (D) 全休符を置いてその場で止まる

答え：その先を飛ばしてコーダ（結びの部分）へジャンプする To Codaまで来たら、その先を飛ばしてコーダへジャンプして終える。もう一度戻ったり最初からやり直したりはしない。全休符は休みの記号で別物。

6. リピート記号についての説明として正しいものはどれか。

- (A) 縦線に点が付いたしるしで、はさまれた部分をもう一度演奏する (B) 音の高さを上げる記号である (C) 音をだんだん弱くする記号である (D) 拍子を変える記号である

答え：縦線に点が付いたしるしで、はさまれた部分をもう一度演奏する リピート記号は縦線に2つの点が付き、はさまれた部分をくり返す記号。高さや強弱、拍子を変える記号ではない。

7. リピートの「1番かっこ」と「2番かっこ」の使い方として正しいものはどれか。

(A) 1回目は1番かっこ、2回目は1番を飛ばして2番かっこへ進む (B) 1回目も2回目も1番かっこだけを演奏する (C) 2番かっこを先に、1番かっこを後に演奏する (D) どちらのかっこも演奏しない

答え：1回目は1番かっこ、2回目は1番を飛ばして2番かっこへ進む 1回目は1番かっこを演奏し、くり返した2回目は1番を飛ばして2番かっこへ進む。順番を入れかえたり片方を無視したりはしない。

8. 1小節をまるごと休むときによく使われる休符はどれか。

(A) 全休符 (B) 四分休符 (C) 八分休符 (D) 十六分休符

答え：全休符 全休符は1小節すべてを休むしるしとしても使われる。四分・八分・十六分休符は小節の一部だけを休むときに使う短い休符。

9. 「♩=60」という速度の表し方は、何を意味しているか。

(A) 1分間に四分音符を60回打つ速さ (B) 1秒間に四分音符を60回打つ速さ (C) 1小節に音符が60個入ること (D) 音の高さが60であること

答え：1分間に四分音符を60回打つ速さ ♩=数値は「1分間に四分音符を何回打つか」を表す。1秒間ではなく1分間が基準。音符の個数や高さを表すものではない。

10. 「♩=120」は「♩=60」とくらべて、どのくらいの速さか。

(A) 2倍の速さ (B) 半分の速さ (C) 同じ速さ (D) 3倍の速さ

答え：2倍の速さ 120は60の2倍なので、1分間に2倍の回数を打つ=2倍の速さになる。数値が大きいほど速いので、半分や同じではない。

1. 速度記号で「数値が大きい」と、曲の速さはどうなるか。

(A) 速くなる (B) ゆっくりになる (C) 変わらない (D) 止まる

答え：速くなる ♩=の数値は1分間の拍の数なので、大きいほど多く打つ=速くなる。小さいほどゆっくりになる。数値で速さが決まる。

2. ♩=の数値（1分間の拍の数）に合わせて速さを示す道具を何というか。

(A) メトロノーム (B) チューナー (C) ものさし (D) 温度計

答え：メトロノーム 1分間の拍の数に合わせて一定の速さを刻む道具がメトロノーム。チューナーは音の高さを合わせる道具で、ものさしや温度計は音楽の道具ではない。

3. 発想記号は、曲のどんなことを表す記号か。

(A) どんな気持ち・感じで演奏するかという曲想 (B) 音の正確な高さ (C) 1小節に入る拍の数 (D) 戻る場所

答え：どんな気持ち・感じで演奏するかという曲想 発想記号は「どんな感じで演奏してほしいか」という曲想（雰囲気）を表す。音の高さ・拍子・戻る場所を表すものではない。

4. 速度記号と発想記号の役割のちがいとして正しいものはどれか。

(A) 速度記号は『どれくらいの速さで』、発想記号は『どんな感じで』を表す (B) 速度記号は『どんな感じで』、発想記号は『どれくらいの速さで』を表す (C) どちらも音の高さだけを表す (D) どちらも休む長さを表す

答え：速度記号は『どれくらいの速さで』、発想記号は『どんな感じで』を表す 速度記号は速さ（どれくらいの速さで）、発想記号は曲想（どんな感じで）を表す。2番目は役割が逆。高さや休みの長さを表す記号ではない。

5. 歌唱・鑑賞の学び方

音楽の授業では、楽典（音符や記号のきまり）を学ぶだけでなく、実さいに「歌う」「聴く」ことそのものが大きな学びになる。ただ何となく歌う・流して聴くのではなく、いくつかの**見るポイント**を持って向き合うと、同じ曲でもぐっと深く味わえるようになる。この単元では、歌唱と鑑賞に共通する「学び方の枠組み」を身につけよう。あつかう教材曲（「明日を信じて」「光の道（Hand in Hand）」「エーデルワイス」「DO-RE-MI」など）は、ここでは**曲名だけ**を例にあげ、メロディーや歌詞そのものは取りあげない。大切なのは、どんな曲にも当てはめられる「聴き方・歌い方のものさし」を持つことだ。

まず1つ目のポイントは、**主旋律**と**副次的な旋律**を聞き分けることだ。多くの曲は、一つのメロディーだけでできているわけではない。曲の中心となって耳に残るメロディーを主旋律（しゅせんりつ）といい、いっぽうで、その主旋律を下や横から支え、ひびきに厚みやハーモニーをそえる旋律を副次的な旋律という。合唱でいえば、主旋律をうたうパートと、それを支えるパートがあるイメージだ。どちらか一方だけが「えらい」のではなく、両方が役わりを分け合うことで曲全体が立体的になる。

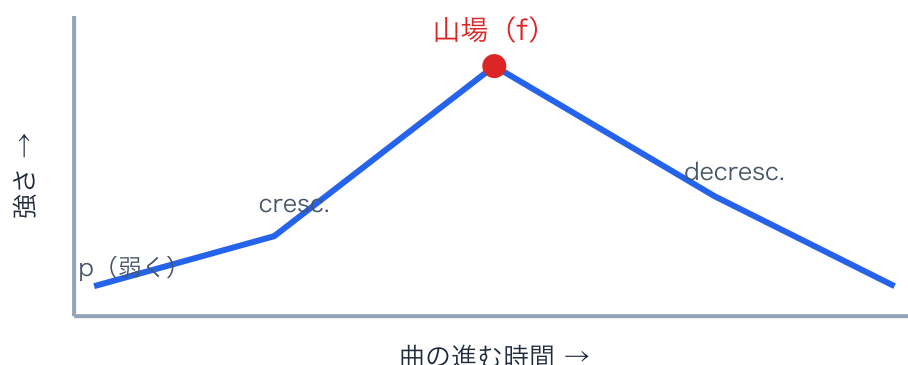
💡 なぜ?: なぜ主旋律と副次的な旋律を聞き分けると良いの? それぞれの**パートの役わり**が分かると、自分が歌うときに「今、自分は主役なのか、支える側なのか」を意識できるからだ。主役のときははっきりと、支える側のときは主旋律をじゃまし過ぎないように——こうしたバランス感覚が、まとまりのある合唱や演奏を生む。聴くときも、ふだんは気づきにくい支えのパートに耳をかたむけると、曲の作りが見えてくる。

2つ目のポイントは、**曲想**に合った歌い方・聴き方の工夫だ。曲想とは、その曲がもっている雰囲気や気分のこと（明るい・しずか・力づよい・さびしい など）。歌詞のある曲なら、歌詞の**内容**や場面に合わせて声の出し方を変えると、ことばがより伝わる。やさしい場面はやわらかく、よびかける場面ははっきりと——というように、内容と表現を結びつけて考えるのがコツだ。ここで大きな役わりをはたすのが、単元2で学んだ**強弱**である。強く（f）歌うところ、弱く（p）歌うところ、だんだん強く（cresc.）していくところを、曲想に合わせて使い分けることで、平らだった歌が「表情」を持つようになる。

📖 補足: 強弱はあくまで「曲想を伝えるための道具」だ。「強く歌えば上手」「大きい声なら良い」というわけではない。しずかな場面で無理に大きく歌えば、かえって雰囲気をこわしてしまう。歌詞の内容や曲の気分をよく読み取り、「ここはどんな強さがふさわしいか」を考えて選ぶことが、表現の工夫の中心になる。

3つ目のポイントは、曲の**山場**（クライマックス）を見つけることだ。多くの曲には、いちばん盛り上がる「ここぞ」という場所がある。山場では、ふつう音が高くなったり、強弱が強く（f に近づく）なったり、ひびきが厚くなったりして、聴き手の気持ちが高まるように作られていることが多い。曲全体を一本の道に見立てると、はじめはおだやかにスタートし、だんだん高まって山場でいちばん盛り上がり、そのあと静かに着地していく——というふうに、強弱の流れには「山の形」があることが多い。

下の図は、その「強弱の山」をイメージしたものだ。横の方向が曲の進む時間、たての方向が強さ（音量）を表している。はじめは弱く（p）、中ほどでだんだん強く（cresc.）なり、山場で最も強く（f）なって、その後だんだん弱く（decresc.）なって終わる、という流れだ。すべての曲がこの形というわけではないが、「どこが山場か」をさがしながら聴くと、曲の組み立てがよく見えてくる。



これら3つのポイントは、**歌う側にも聴く側にも**共通している。鑑賞（聴くこと）では、「どれが主旋律でどれが支えか」「この曲の山場はどこか」「強弱はどう動いているか」を耳でさがすことが学びになる。歌唱（歌うこと）では、その理解をもとに「自分のパートの役わり」「曲想に合った声と強弱」「山場での盛り上げ方」を工夫することが学びになる。聴いて気づいたことを歌に生かし、歌ってみて分かったことを次の鑑賞に生かす——この行き来が、音楽を味わう力を育てていく。

ポイント	鑑賞（聴く）でさがすこと	歌唱（歌う）で生かすこと
パートの役わり	どれが主旋律で、どれが支えの旋律か	自分が主役か支える側かを意識する
曲想と強弱	強弱がどう動き、どんな気分を作っているか	歌詞の内容・気分に合う強さで歌う
山場	いちばん盛り上がる場所はどこか	山場に向けて盛り上げ、そのあと静める

最後に大切なのは、これらは「正解が1つだけのルール」ではない、ということだ。同じ曲を聴いても、どこを山場と感じるか、どんな強弱がふさわしいと思うかは、人によって少しちがってよい。大事なのは、ただ何となくではなく、**理由をもって**「ここが主旋律」「ここが山場だから強く」と考えられること。ものさしを持って向き合えば、歌うことも聴くことも、もっと楽しく深いものになる。

重要用語

主旋律	曲の中心となって耳に残る、いちばん大切なメロディー。合唱では主役として歌うパートにあたる。
副次的な旋律	主旋律を下や横から支え、ひびきに厚みやハーモニーをそえる旋律。主旋律をじゃまし過ぎないように歌う。
パートの役わり	主旋律と副次的な旋律が役わりを分け合うこと。両方がそろうことで曲全体が立体的なひびきになる。
曲想	曲がもっている雰囲気や気分のこと（明るい・しずか・力づよい・さびしいなど）。表現を考える手がかりになる。
曲想と強弱	強弱（p・f・cresc. など）は曲想を伝えるための道具。歌詞の内容や気分に合う強さを選んで歌うことが工夫の中心。
山場（クライマックス）	曲の中でいちばん盛り上がる場所。音が高くなる・強弱が強くなる・ひびきが厚くなるなどの特徴があることが多い。

強弱の山の形	弱く始まり→だんだん強く→山場で最も強く→だんだん弱く、という代表的な強弱の流れ。曲の組み立てが見えてくる。
鑑賞の学び方	主旋律はどれか・山場はどこか・強弱はどう動くか、を耳でさがすこと。曲の作りを味わう力が育つ。
歌唱の学び方	自分のパートの役わり・曲想に合う強弱・山場での盛り上げ方を工夫して歌うこと。鑑賞の理解を生かす。
理由をもって考える	どこが山場か・どんな強弱がふさわしいかを、何となくではなく理由をもって判断すること。感じ方は多少ちがってよい。

ミニクイズ

1. 曲の中心となって耳に残る、いちばん大切なメロディーを何という？

- (A) 主旋律 (B) 副次的な旋律 (C) 拍子 (D) 山場

答え： **主旋律** 曲の中心となるメロディーが主旋律。副次的な旋律はそれを支える側で、拍子や山場はメロディーそのものではないので別物。

2. 主旋律を下や横から支え、ひびきに厚みやハーモニーをそえる旋律を何という？

- (A) 副次的な旋律 (B) 主旋律 (C) 強弱記号 (D) 速度記号

答え： **副次的な旋律** 主旋律を支える旋律が副次的な旋律。主旋律は曲の中心になる側で、強弱記号や速度記号は旋律ではなく音量や速さを表す記号。

3. 主旋律と副次的な旋律の関係として正しいものはどれ？

- (A) 両方が役わりを分け合って曲を立体的にする (B) 副次的な旋律はいらない飾りである (C) 主旋律と副次的な旋律はまったく同じものである (D) 副次的な旋律のほうが必ず目立つ

答え： **両方が役わりを分け合って曲を立体的にする** 両方が役わりを分け合うことで曲が立体的になる。どちらか一方が不要・同じ・必ず目立つというのは誤り。支えの旋律にも大切な役目がある。

4. 合唱で「自分が主旋律を歌うパート」のときの心がけとして適切なものはどれ？

- (A) 主役としてはっきりと歌う (B) 支える側として目立たないように歌う (C) 強弱はつけずに歌う (D) 速さを自由に変えて歌う

答え： **主役としてはっきりと歌う** 主旋律のときは主役なのではっきり歌うのが基本。支える側に回るのは副次的な旋律のとき。強弱は曲想に合わせてつけ、速さは勝手に変えない。

5. 曲がもっている雰囲気や気分（明るい・しずか・力づよい など）を何という？

- (A) 曲想 (B) 拍子 (C) 形式 (D) 音符

答え： **曲想** 曲の雰囲気や気分のことを曲想という。拍子は拍のまとまり、形式は曲の組み立て、音符は長さを表す記号で、いずれも雰囲気そのものではない。

6. 歌詞のある曲を歌うとき、表現を工夫するうえで最も大切な考え方はどれ？

- (A) 歌詞の内容や場面に合わせて声や強弱を変える (B) つねにいちばん大きな声で歌う (C) 強弱は無視して一定の音量で歌う (D) 歌詞の内容とは関係なく強く歌う

答え： **歌詞の内容や場面に合わせて声や強弱を変える** 歌詞の内容・場面に合わせて声や強弱を変えるとことばが伝わる。いつも大声・一定音量・内容は無視、はどれも表現の工夫にならない。

7. 曲想を伝えるための「道具」として、歌い方で使い分ける要素はどれ？

- (A) 強弱 (p・f・cresc. など) (B) 拍子記号の数字 (C) 音符の名前 (D) 小節線の数

答え：強弱（p・f・cresc. など） 強く・弱く・だんだん強くなどの強弱を使い分けて曲想を伝える。拍子記号・音符の名前・小節線の数表現の道具ではなく楽譜の決まりごと。

8. 強弱の使い方について正しいものはどれ？

（A）曲想に合う強さを選ぶことが大切で、強ければ良いわけではない （B）いつも強く歌うほど上手である （C）弱く歌う場面は曲には必要ない （D）強弱は気分で適当に決めればよい

答え：曲想に合う強さを選ぶことが大切で、強ければ良いわけではない 強弱は曲想に合う強さを選ぶことが中心で、強ければ良いわけではない。弱い場面も必要で、理由をもって選ぶことが工夫になる。

9. 曲の中でいちばん盛り上がる「ここぞ」という場所を何という？

（A）山場（クライマックス）（B）前奏 （C）拍子 （D）休符

答え：山場（クライマックス） いちばん盛り上がる場所が山場（クライマックス）。前奏は曲の始まり、拍子は拍のまとまり、休符は音を出さない長さで、盛り上がりの頂点とは別。

0. 曲の山場では、よく見られる特徴として正しいものはどれ？

（A）音が高くなったり強弱が強くなったりすることが多い （B）必ず音が低く弱くなる （C）曲の最初に必ずくる （D）強弱とは関係がない

答え：音が高くなったり強弱が強くなったりすることが多い 山場は音が高くなり強弱が強くなるなど、気持ちが高まるよう作られることが多い。低く弱く・必ず最初・強弱と無関係、はいずれも誤り。

1. 強弱の流れを「山の形」で考えるとき、ありがちな並びとして自然なものはどれ？

（A）弱く始まり→だんだん強く→山場で最も強く→だんだん弱く （B）山場で最も弱く→そのあと強くなる （C）ずっと同じ強さのまま終わる （D）最初がいちばん強く、あとは下がるだけ

答え：弱く始まり→だんだん強く→山場で最も強く→だんだん弱く 弱→だんだん強く→山場で最強→だんだん弱く、という山の形が代表的。山場で最弱・ずっと同じ・最初だけ最強、は「盛り上がり」の作りに合わない。

2. 鑑賞（聴くこと）の学びとして適切な行いはどれ？

（A）どれが主旋律で山場はどこかを耳でさがす （B）歌詞を全部暗記することだけを目的にする （C）とにかく一回だけ流し聞きして終える （D）曲名だけを覚えれば十分とする

答え：どれが主旋律で山場はどこかを耳でさがす 主旋律や山場、強弱の動きを耳でさがすのが鑑賞の学び。暗記だけ・流し聞き・曲名だけ、では曲の作りを味わう学びにならない。

3. 歌唱と鑑賞の関係について、最も適切な説明はどれ？

（A）聴いて気づいたことを歌に生かし、歌って分かったことを鑑賞に生かす （B）歌唱と鑑賞はまったく無関係である （C）鑑賞は歌が上手な人だけがするものである （D）歌唱では強弱を考えなくてよい

答え：聴いて気づいたことを歌に生かし、歌って分かったことを鑑賞に生かす 聴く学びと歌う学びは行き来して力を育てる。無関係・上手な人だけ・強弱を考えなくてよい、はいずれも誤りで、両者は結びついている。

4. 「どこを山場と感じるか」「どんな強弱がふさわしいか」について、最も適切な考え方はどれ？

（A）理由をもって考えれば、人によって少しちがってよい （B）正解は必ず1つだけで、ちがう感じ方は誤りである （C）理由は不要で、何となく決めればよい （D）先生が決めたとおりにしか感じてはいけない

答え：理由をもって考えれば、人によって少しちがってよい 理由をもって考えれば、感じ方が人により多少ちがってよい。正解1つだけ・理由不要・自分で感じてはいけない、は表現の学びの考え方に反する。