

しゅんこうが120%ハッピーになる物語を作ろう①

名前()

④ これまでにならったことをいかして、お話(ものがたり)を書こう。(さし絵が三まいのお話)

今までにならったこと の れい

くみたて	文	人ぶつ・もの
前話	お話をかたっている人。ナレーターのこと。	ものがたりを書いた人。ものがたりでつたえたいメッセージがある。さくしゃ
けつまつ	ものがたりの おわりかた。いちばんたいせつなばめん。	とうじょう人ぶつ
じけん	ものがたりは、いくつかの ばめんできている。	しゅんこう
お話の ばしよ、とき、人ぶつのせつめいがある。	紙しばいの一まいの絵のようなもの。	あいてやく
	ものがたりの できごとのこと。ものがたりには いくつかの じけんがある。	そのほかの人ぶつ
	「」の文。人ぶつが話しているやりとりのぶぶん。	かぎとなるもの
	お話をかたっている人。ナレーターのこと。	かいわ文
	ものがたりは、いくつかの ばめんできている。	じの文
	紙しばいの一まいの絵のようなもの。	かたり手
	ものがたりの できごとのこと。ものがたりには いくつかの じけんがある。	ばめん
	ものがたりの おわりかた。いちばんたいせつなばめん。	じけん
	お話の 大きなせつめいの ばめん。	けつまつ
	お話の ばしよ、とき、人ぶつのせつめいがある。	

一 とうじょう人ぶつなどを きめよう。

■ お話のせつめい(いつの話か・ばしよはどこか)

◇ とうじょう人ぶつ・もの

しゅんこう(申しん人ぶつ。どうぶつでもよい)

あいてやく(たい人ぶつ)

そのほかの人ぶつ(いなくてもよい)

かぎとなるもの(キーアイテム。なくてもよい)

お話の すじに
かんけいする
人ぶつを
とうじょう
人ぶつと
いいます。

しゅんこうが120%ハッピーになる物語を作ろう②

名前()

◇文・かたり手(ナレーター)

かたり手は、お話のすべてのことを お見とおしです。
「スイミーは・・・しました。」「まぐるは・・・しました。」のように、すべてのことを知っています。
かたり手は、さくしゃやではありません。かたり手とさくしゃは、べつのそんざいです。
しゅんこうじしんが、かたり手になるお話もあります。
このとき、じの文は「ぼくは・・・した。」のように書きます。
あなたはどうしますか？

- ① しゅんこうを、かたり手にしない。 ↓ 「○○は・・・した。」
- ② しゅんこうを、かたり手にする。 ↓ 「ぼくちゃんは・・・した。」

◆ だいな

だいなつけ方

- ・ 人ぶつの名前を だいなにする。(れい 「スイミー」「ドラえもん」)
- ・ さくしゃや しゅんこうの思いやねがいを だいなにする。(れい 「天まで とどけ」)
- ・ お話にとってほしいなものを だいなにする。(れい 「お手紙」)

二 お話の だいたいの すじを きめよう。

一ばめん(さし絵①)

はじめ・前話

前ばなし(しゅんこう・はしよ・いつの話かの せつめい)

二ばめん(さし絵②)

中 ・ できごと・じけん

三ばめん(さし絵③)

おわり・けつまつ

ある日のことです。

できごと①だれがどうする。何がどうした。

できごと②だれがどうする。何がどうした。

できごと③だれがどうする。何がどうした。

けつまつ

さうは・・・になります。

三 さあ、書きはじめよう。

・ 会話文(「」の文)をうまく入れよう。

・ 一字さげや、行がえをしながらかこう。

・ ならったかん字はつかおう。

・ 読む人が読みやすいように、ていねいな字で書こう。