



F class

劇

「赤ずきん」

指導担当 樋口光融

Fクラス

劇「赤ずきん」への取り組みを通して ～保育における劇遊びと自らの在り方を考える～

1. 題材選択の理由 ～なぜ赤ずきんを選んだのか～

悲しい事に、幼い子をターゲットにした犯罪などが多く存在します。純粋で素直な幼い子だからこそターゲットにされやすい存在なのかもしれません。純粋で素直で、他者を信頼する子どもたちですが、これは反せば、防犯意識が低いとも言えます。

赤ずきんの物語では、素直な女の子がオオカミの誘いに惹かれて寄り道をしてしまいます。オオカミの罠に気づく事もなく、おばあさんを食べてしまったオオカミに近づき赤ずきんまでもがたべられてしまいます。

最終的には猟師が助けてくれますが、もしかしたら死んでいたかもしれません。赤ずきんから見たらオオカミも猟師も赤の他人です。ですが、結果として猟師は命の恩人となりました。

知らない人が悪い人なのか、良い人なのか見極めることは私たちでも難しく一目でわかるわけありません。人を信じる事は生きて行く中でとても大切なことです。しかし、疑うことも時に必要になってくるのかもしれません。相手との関わりの中ではその判別はとても難しく、子ども達にとっても、私たち大人にとっても、信頼と疑いをどのように他者と付き合っていくかは課題です。

赤ずきんは、誰もが知る有名な話ですが、純粋で素直な性格の女の子の姿を通して、人を信じる事疑うことの大切さを共に考えられたらいいなと考えこの題材を選択しました。

(中尾)



2. この発表で大切にしたこと

今回の発表赤ずきんの劇は、ほとんど道具を使わずに行った。「大道具や飾りが無くて寂しい」「準備や練習の手間を省いたのではないか？」と思うかもしれないが、従来から

保育現場において見受けられる劇や発表会そのもののあり方についての提起として、以下のような点が挙げられる。

【従来より見受けられる 発表会における劇のスタイル】	【今回の発表】
<ul style="list-style-type: none"> ○保育者・大人が力を注いで作った大道具や背景 <ul style="list-style-type: none"> ・制作に手間と時間、費用を要する ・道具が発表の重要な要素となる ・ゴミを排出するため環境にも悪い ○細かく決められた動きや立ち位置 <ul style="list-style-type: none"> ・覚えるまで練習することが求められる ・間違わないことに集中しなければならない ○一言一句計画された台詞 <ul style="list-style-type: none"> ・内容を楽しむことより、台詞をきちんと覚え間違わないことが優先される ・自分なりの表現の模索が難しい ★大人の頑張りによって演出され、保育者の努力が問われる発表会 ★子供は決められたこと、練習したことを行うことに必死になり、生活や育ちの姿ではなく努力が認められることが中心となる 	<ul style="list-style-type: none"> ○手間のかかる大道具や背景は出来る限り排除 <ul style="list-style-type: none"> ・発表の為に手間や時間が費やされない ・道具は発表にとって重要でない ・ゴミを出さないため環境にも優しい ○動きや立ち位置は大まかにしか決めない <ul style="list-style-type: none"> ・面白くない、楽しくない覚えるだけの練習をする苦痛がない ・なりきったり楽しんだりすることに専念できる ○台詞は大まかな内容しか決めない <ul style="list-style-type: none"> ・きちんと覚えて間違わないことより、劇や発表そのものを楽しむことが優先される ・自分なりの表現の模索が出来る ★子供の自然な姿を中心に演出され、子どもが中心となれる発表会 ★子どもは現在のありのままの姿で主体的に取り組んで楽しむことが出来、生活や育ちの姿が大事にされることが中心となる

これらのことをまとめ、台詞から役の気持ちや感情を読み取り体全体で表現する、つまり台詞の読み方や声の大きさだけでなく、歩き方など仕草一つ一つの細かい部分を丁寧に表現することが出来れば、見ている側の人たちにも伝えることが出来るのではないだろうか、また、台詞を大まかに覚えることで一言一句きちんと覚えなければいけないというプレッシャーや緊張感を強く感じることもなく、自由に自分を表現出来る、強制されずに役そのものになりきって演じるということを楽しむことが出来るのではないだろうか、と私たちは考え、劇赤ずきんを行うにあたって、アドリブの要素多く取り入れて演じることを大切にしたい。



自由になりきって演じるということを楽しむことが出来るのではないだろうか、と私たちは考え、劇赤ずきんを行うにあたって、アドリブの要素多く取り入れて演じることを大切にしたい。

(江崎)

3. 衣装について

動物の衣装は狼は黒、うさぎはピンク、リスは茶色、羊は白、ねずみは灰色のトレーナーを着用し、それぞれのキャラクターの違いは表現しながら統一感を持たせるよう工夫した。以下に、それぞれの衣装における具体的に工夫した点を挙げる。

- オオカミの耳と尻尾は大きいので中にワイヤーをいれ立つように工夫した。外側はフェルトで作った。黒い軍手をして手を大きく見せたり、モコモコの黒のブーツをはき足を大きく見せたりするようにした。
- うさぎの耳も、立つように中にワイヤーを入れた。耳と尻尾はフェルトで製作した。
- リスは、しっぽが大きく先がくるっと丸まっているように見せるため中にワイヤーを入れた。他の部分はフェルトで作った。
- 羊は耳を垂らしその真ん中に綿を乗せふわふわ感をだした。他はフェルトで作った。
- ネズミは耳をフェルトで作った。
- 赤ずきんや猟師やおばあさんほどのようにしたらそう見えるか考えコーディネートした。大きい赤いフェルトを被り赤ずきんにした。

(横山)

4. 演出の工夫について

今回の赤ずきんの演出は、「2. この発表で大切にしたこと」にあるように、小物を少し使うだけであって、背景を場面ごとに書いたり、大道具を製作したりすることをせずに行った。

大道具をほとんど使わないことで、見る人には、動きや持っている最低限の小物（ぶどう酒の瓶など）から場面を想像したり雰囲気を感じ取ってもらったりする事が中心となる。

台本づくりも、最初はセリフを考えるだけで精一杯という状態から始め、どのように場面を演出するのか何度も作り直した。「この役はこんな感じ」と思い込み過ぎたばかりに、納得する状態を作るのが難しく行き詰ったりもした。吉柳先生からのアドバイスを頂き色々工夫したり、お互いにここはこうしたらもっと面白いなど互いに沢山意見を言い合ったりする中で、初めは固定化した演出をしようとして「こうあるべき」



という難しさを感じていたものが最後には即興的に演じることを楽しめるようになり、私たちの演出が出来た。途中、おおかみに食べられる場面のスローモーションなどは、演出の工夫が生きた場所だと思う。また、背景を紙に書くなどの手間をかけないために取り入れた、プロジェクター画像に関しては、写真をコマ撮りし、動物が部屋の中を覗き込む様子が演出できた。森にいるシーンも、深緑のホリゾントライトと重ねて周囲にぼかしを入れたプロジェクター画像を工夫した。最後のダンスでは、最初、手足の動きが皆バラバラだったが、何度も皆で合わせて練習した成果で、当日は楽しい雰囲気ダンスをすることが出来た。最初の台本作りを始めた時は、本当にこれでみんなやっていけるのかという不安ばかりだった。劇の練習も直前になって始め、短期間で作り上げたが、本番が近づくにつれFクラスの団結力も強くなり一人一人が自分の担当の仕事に責任を持ち動き始めた。それを見た時は安心できたし、何より簡単ではない即興的な要素を取り入れた劇をつくり上げる事が出来た皆はすごいと思った。私達にしかできない劇を作ることが出来たと思う。

(吉田)

5. キャスト・役割分担について

キャストは、作り上げる途中での変更などもあったが、メンバーと表現したいものの双方を考えながら、登場人物、役割の決定を行った。

赤ずきん	(中尾佳奈)
オオカミ	(吉田早岐)
おばあさん	(椎原友梨奈)
うさぎ	(横山由果)
リス	(江崎紗紀)
ひつじ	(坂田杏佳)
ネズミ達	(猿渡美月、山下那海乃、山本美佑、吉本望夢、堀下菜々美)
猟師	(中川沙織)
BGM…楽器即興	(黒川智恵)
プロジェクター操作	(本山奈津子)

(坂田)

6. 感想

■江崎沙紀

今回、私たちFクラスは赤ずきんの劇を行った。どんな物にするか、どういった工夫をしていくかなどをクラス内で話し合いをするが中々決まらず、ただ時間が過ぎていくだけだった。このままではいけないと思いながらも、何から始めたらいいか分からず、不安で押し潰されそうな私たちに手を差し伸べてくれたのは吉柳先生だった。吉柳先生を混じえての話し合いで、少しずつそれぞれがどんな物を思い描き、どんな物にしていきたいのかなど、具体的な内容がようやく固まっていったのだ。



樋口先生が準備してくれた赤ずきんの原作を元に台本を作り、みんなで読み合わせを行いながら、どんな動作をつけていくか、照明、小道具はどうするか、などの話し合いを繰り返し行う。いざ一通り流して劇を行おうとするも、仲のいい友達相手を目の前にすると、どことなく恥ずかしさが抜けず、役を演じることが出来ないという次の壁にぶつかった。

『役を演じる』ということが全く分からない私たち。そんな私たちに一から親身になって演技指導を行ってくれたのも吉柳先生だ。

台詞の一言にどんなことを考え、どんなことをしようとしているのか、どんな気持ちや思いが込められているのかを一つ一つ丁寧に読み取っていき、表現していくことが大切だということを学んだ。

オリジナリティに欠けていると感じながらも毎日練習を重ねていく中で辿り着いたのは、なんとアドリブ劇。台詞の一言一句を覚えることに集中しすぎている私たちの演技を見た吉柳先生は、きっちり台詞を覚えることよりいかに役の気持ちになりきることが出来るかが重要であるというアドバイスをもらった。

このことから大まかな台詞のみを頭に入れ、そのときの場の空気やそれに応じた役の気持ちに合わせたアドリブ劇が出来上がっていったのだ。

お互いを信頼し、何も言わなくても息を合わせることが出来る、そして良くも悪くも適当な私たちだからこそ作り上げることが出来たアドリブ劇。

発表会当日、あまり緊張することなくクラスで楽しむことができ、私たちFクラスらしさ全開の誇らしい発表となった。

私たちらしい劇に導いてくれた吉柳先生、陰ながら全力でサポートしてくれた樋口先生、頼りない私たち2年生の要望に必死に応え、劇を楽しんでくれていたFクラス1年生には感謝でいっぱいだ。

そして、一緒に私たちらしい赤ずきんを作り上げたFクラス2年生。本当にありがとう！！

■坂田杏佳

私たちFクラスは「赤ずきん」の劇をしました。準備に時間をかけないようにゴミが出ないように大道具などを使わずに全て演技で行いました。最初は軽く「赤ずきんでいーやん」的な気持ちで、ギリギリまで練習していませんでした。

でも吉柳先生と話し合いをし、指導してもらい、少しずつ本気になりました。いつもFクラスは適当だけどいざとなるとみんな色々できるなと思いました。

アドリブ劇はFクラスだからこそできたことだと思ったし、ダンスの教えあいもこれからにたくさん役立つ事ばかりで、この先に役立てようと思いました。

どこのクラスよりも適当で雑でアドリブ劇でダンスも完璧じゃないけど楽しかったし、こっそり支えてくれた樋口先生や演技指導などをしてくれた吉柳先生に感謝しています。まじ楽しかった～（^ω^）♡Fクラ最高らぶり～～（^ω^）♡



■椎葉友梨南

私たちFクラスの劇「赤ずきん」はいかに簡単に準備・楽しく演じるかを目標にこれまで取り組んできました。だから他のクラスに比べて練習時間や片付けの時間は少なかったと思います。劇を子どもたちにさせようとするどうしても子どもたちにセリフを覚えさせたりダンスを覚えさせたりたくさん練習してしまうと思います。また、劇で使う小道具や大道具を遅くまで作って準備、その後の片付けと保育者も頑張らないといけなくなり大変です。セリフをなかなか覚えられない子どもにイライラしてしまうことも考えられます。そこで私たちは元々の台本は参考までに間違えたり、忘れたりしてしまってもアドリブでカバーしながら演じま



した。おかげで間違えたらどうしようという不安はなく思いっきり役になりきる事が出来ました。また、友達のいきなりのアドリブにも動じずこっちもアドリブで返しながらかしく演じました。アドリブすぎて収集がつかなくなってしまうことがあったのでそこは保育者の役割かな？と思いました。

発表全体を通して私は、保育者が頑張りすぎなくてもいいのかな？と思いました。子どもたち自身に演じる役の気持ちを想像してもらい感じたまま演じてもらえばいいと思いました。また、決められた通りに演じることを強要せず伸び伸びと楽しく演じる事の出来る環境作りが大切だと思います。

■中尾佳奈

題材を選ぶところから始まりました。

自由に選べる中で私たちのクラスは劇を選び演じる中で皆さんに何か伝えられなりたいなと思っていました。色々な候補の中から赤ずきんを選び脚本作りから入りました。元々の物語も数種類あり、少しずつ話が変わっているところがあったので、どのような終わり方にしたいかを話し合いました。また、登場人物も動物たちを増やして、クラスの二年生6人全員が舞台に立てるよう工夫しました。人数が少なく、ものづくりなどまで手が回らなかったですが、あえて、物を作らず必要最低限のものだけで演じることで客席の皆さんが自由に想像することができたと思います。



また、私たちのクラスはほぼほぼアドリブで演じました。最初はセリフを考えていましたが、そのセリフがすべて必要なのか考えると微妙でセリフがあると、演じる際にセリフのことを考えてしまい、思いっきり演技ができませんでした。2年全員が同じ意見だったので、アドリブに変更しました。必要最低限の大事な言葉だけを伝え、残りはその時その時の気分でセリフが変わって行きました。普段、あまり積極的に動いたり物事に対して真剣に取り組めていなかったりする場面が多少あるクラスではありますが、遊びと表現発表会では全員が楽しく真剣に演技することができました。

また、最後やりきったのでとても達成感を味わうことができました。自分達が楽しめないといけないし、その中で伝えたいことが生まれるんだなと感じた発表会でした。

■ 横山由果

この赤ずきんの劇を通してFクラスがさらに団結することが出来たと思います。私達の赤ずきんは台本はある程度しかきめておらず80パーセントアドリブでした。ダンボールで作る木や家などの小道具は一切なく、プロジェクターを使い、風景を映し出したり、自分たちの演技で表現していました。私が実習に行き見てきた劇はダンボールで木や草を作りそれで森を表現したりしていました。見た目はとても森みたいでいいけれどもそれだと準備も大変で、片付けも大変で、ゴミも出てしまいます。その事を考えると、最新の技術をフル活用し表現できるのはとてもいいことだと思いました。



アドリブで劇をするということは私たちだから出来たことだと色々な人から言われとても嬉しかったです。実際に活動をはじめたのはほかのクラスより遅く動物の耳なども1週間前から作り始めました。本当にギリギリでどうなることかと思いましたが本番も悔いの残らないような演技が出来たし、とても楽しかったので良かったなと思いました

■ 吉田早岐

今回の赤ずきんの演出の工夫については私たちFクラスの劇は小物を少し使うだけで、あまり大きい道具類を使わずに劇をした。

道具類を使わないことで、演出にどんな動きを入れることで今ぶどう酒をもっているなどそのシーンに見ている側の人たちを赤ずきんの劇の中に引き入れることが出来る。最初はセリフを作ることが精一杯で何回も作り直し練習も一週間前から始めた。自分の役になりきること自分の役はこんな感じと思って役になりきろうとしすぎたためもの



のすごく自分たちが納得する劇を作るのがとても難しかった。そのあと吉柳先生に見てもらい「こうするとFクラスらしい劇ができる」と言われ色々工夫したりお互いにここはこうしたらもっと面白いしなどお互いに沢山意見を言い合ったりした。少しは固定した演出もあったが、最後は即興劇になりFクラスらしい演出をした。また途中食べられるところのスローモーションは自分たちが今何をしていますよ、と見ている側にわかりやすい演出を行うことが出来たなと思った。特にプロジェクターで投影した背景に関しては写真をコマ撮りして演出の一部として利用した。また、モノを使わずに劇をしたため、森にいるシ

ーンも、どう写すかによって森のシーンと分かり易いか色々みんなと話し合い画像を見つけプロジェクターで投影した。今となつては無茶な演出をしていたなと思ったが無事成功に終わったため良かった。ダンスの演出では、最初足や手の動きがバラバラで何回も何回もみんなに合わせて練習をすることができたので当日はものすごく綺麗に揃ったダンスをすることができた。最初の台本作りは2人で作成し始めほんとにこれでみんなやっけて行けるのかという不安ばかりで大丈夫かなと思っていた。劇の練習も当日の一週間前にやり始めて激もグダグダで吉柳先生に見せて自分たちをもっと出すといいと言われやっ自分たちらしい劇を作り始めることが出来た。当日に近づくにつれFクラスの団結力も強くなり一人一人が自分の担当の仕事に責任を持ち動き始めた。それを見た時は安心がでてきてよかったなと思ったし当日までにもいっさい喧嘩もなくいい感じでおわりを迎えることができて本当によかった。即興劇はそんな簡単なものじゃないためFクラスはそう思うとみんなすごいなと思った。Fクラスにしかできない劇を作ることが出来たのではないかと思うものとなった。

■黒川智恵

私のクラスで感じたこと、考えたことはきちんとしたセリフではなく、アドリブでやり、アドリブに対しての返答が出来るのは先輩方が信頼関係があるので良い劇が出来たのだと感じました。信頼関係があるからこそ出来ることだと思いました。アドリブでやったからこそ笑いが起こり、お客さんが楽しいと感じていたのだと思いました。自分が楽しむことはもちろんのこと、お客さんを楽しませながら1番に考えることが大切だと思いました。自分達が楽しまないとお客さんは楽しいと感じることが出来ないと思いました。クラスの連携や信頼関係がないと前に進んでいかないとしました。周りの状況を考えながら自分達の劇をするのだと思いました。

全体を通して学んだことは、1人1人考え方が違う中で楽しいと感じる作品を作ろうとする感じが大切だと感じました。話し合いを重ね、お客さんのことを考えて行動することが大切だと思いました。自分が楽しむことでお客さんにも楽しいと感じるのだと思いました。自分の役割をしっかりとし、周りの方と良い作品を作っていくことが大切だと学びました。相手の気持ちを考え、読みとり、1人1人とのコミュニケーションが大切で活動することが大切だと学びました。

■猿渡美月

今回、初めて遊びと表現発表会に参加し、沢山のことを学びました。劇を行うにあたって、沢山の道具を作り、使うと思いますが、Fクラスはあまり道具を使わず、劇を行いました。それは、道具や手間を最小限に排除する事で、ありのままの姿で取り組めるという

事だそうです。劇のイメージとしては、沢山の道具を使い、沢山の時間を費やすことで作り上げるとばかり思っていました。しかし、決められた事を何回も練習することは時には、苦痛に思うこともあります。その中で、Fクラスはあえて、道具をあまり使わず、セリフも大まかな内容のみを練習し、役になりきりました。こうすることで、練習の時から、楽しみながら物語を作り上げることが出来たのではないかと思います。保育者が頑張っている沢山の道具を作り上げるような作品も良いと思いますが、子どもたちが主役の発表会では、子どもたちを一番に考えると、道具もあまり必要ではないのかなと、今回行って見て感じました。セリフを間違えたから練習を沢山行うのではなく、楽しむということが一番に優先して考えると、良いものが出来上がるのではないかとまた、思いました。また、「赤ずきん」という物語では、子どもたちにとって今後の成長過程に関わる大切な事が隠されており、沢山のメッセージが含まれていると思いました。誰にでも信じて着いて行くと大変な目に遭う事、簡単に人を信じては行けない事、知らない人に着いていかないなど、少し子どもたちにとっては狼など、怖いかもかもしれませんが、その怖い場面も忠実に再現することで色々な事を伝える事ができ、とても良い物語だと思いました。子どもたちや見ている人だけが楽しめる作品も良いですが、こうした、メッセージ性があるような作品もとても良いなと私は思いました。しかし、全体を通して、子どもたちをどう主体的に出来るのか、考え抜いた作品がとても多く、これからの保育者を目指す者として、とても勉強になりました。

■ 中川沙織

私は遊びと表現発表会を通して多くのこと学ぶと共にたのしむ事、たのしんでもらう事の大切さを学んだ。幕間で何を行うかを話し合った時も先ず子どもに楽しんでもらう為に、今流行っているものがないと思ったが必ずしもそうではないということを実際行って見て感じた。そして曲に合わせて手拍子や掛け声を



してくれ人達や会場のお客さんの笑顔を見る事ができた。また、2年生と劇の中で一緒に踊るダンスも一体感があり、今流行っているダンスや皆が知っているダンスでもないけれど会場の人達の楽しそうな顔を見ることができた。幕間も2年生と踊るダンスも動きが多

く覚えて練習するのは大変だったが、徐々に踊れるようになってくると練習さえ楽しいと思えるようになっていった。また、急遽代役をすることになった役を演じることも楽しく思えた。本番は緊張したが楽しむことができた。幕間でも劇のダンスでも自分が楽しむ事で見ている人を楽しませることができるとその時初めて実感した。いくら流行りの事を行っても行っている側が笑顔もなく楽しくなければ、見ている側は楽しくないというより嫌な気持ちにさえなるのかもしれないと思った。他のクラスの幕間も内容も素晴らしいと思えた。3分とゆう短い時間に本当に3分だったのかと思うくらい素晴らしいものや、このようなやり方もあるのだと感心した幕間もあった。また、2年生と共にいる事もどのクラスもよく連携できていたし、ため息が出るほど凄いと思うセットを作っているクラスもあり、どのクラスの2年生の劇や踊りは本当に上手で皆の前で行うという恥ずかしさのようなものが全く感じられず凄いと思えた。初めての遊びと表現発表会だったが、他のクラスを見ている時も自分がしている時も楽しめた。自分達が2年生になって遊びと表現発表会を行う時、1年生や会場のお客さんに楽しんでもらえるようなことを行えたいと思った。

■堀下菜々美

Fクラスは赤ずきんちゃんをやって、初めて先輩達の練習している姿、物語をみて、恥ずかしがったりせず、自分の役になりきっていてすごいと思った。ある程度の物語の流れが決まっているが、セリフもほぼアドリブで行なっていると知ってとてもびっくりした。私は、先輩方と一緒に役を行って、初めの方はどうしたら良いのか、恥ずかしさもあったりしてまた、アドリブで行うのに上手くついていく事が出来なかった。終わった後も先輩方にもっと言っていいよ。などと言わせてしまった。先輩方がアドリブでメインの役をやって、大変なのに私たち一年生が足を引っ張ってしまったら、台無しになってしまうと思ったので、一年生同士で声を掛け合い、先輩方に迷惑をかけないよう意識して行った。だんだん練習していくうちに、恥ずかしさもなくなり、楽しくなってきた。本番では、とても緊張していたが、先輩方の舞台上で堂々としている姿を見て、私も頑張ろうという気持ちになり、楽しんで行う事ができた。先輩方はほぼアドリブで行っていたので、本番では練習の時より面白くなっていたり、舞台の袖から見ていて私自身も圧倒されるものがあったりとても感動した。セリフが決まっていた間違えてアタフタするよりも、アドリブで自由に発言してその場にあった対応をしていくことができていた先輩方は本当にすごいと感じた。

Fクラスでの幕間では、いざ出番になるととても緊張したが、同じクラスの友達と楽しもうという気持ちを共有して、楽しく行う事ができた。舞台裏でも、友達が頑張ってるね！や、一緒に踊るなどと言っていてくれたのでとても嬉しかった。また、客席に座っている

他のクラスの人と一緒に踊っていてくれるのが見えてとても心強かった。初めの方は恥ずかしさもあったがみんなが楽しんで真似してくれているので、堂々とする事ができたと思う。練習の時では子ども達がいる、真似して踊ってくれていたの子ども達も楽しく踊れるのでいいなと思った。

全体を通して、どのような事をする子ども達も興味を持って楽しくする事ができるのか、どのクラスも様々な案があって、体を使って表現したり、どのような物で表すかなど、アイデアが沢山あるなと思った。

■ 本山奈津子

遊びと表現発表会でFクラスでは「赤ずきん」の劇をした。一年生は幕間で「幸せなら手を叩こう」の手遊びと「エビカニクス」を踊った。私は今年が初めての発表会だったが、二年生と協力して劇に参加することで、来年自分たちがどのように行動すればよいのか学ぶことができた。作品を作る中で、ダンスや劇中のセリフが変更したり、二年生と合わせる時間が少なかったり、今まで経験したことがなく、覚えるのが大変だった。私は最初、楽器の担当だったが、プロジェクター担当に変わり、初めての事で何をしたらよいのか戸惑った。しかし二年生が台本を作ってくれていたの、セリフや劇に合わせて背景を暗くしたり、明るくしたり、写真を出したりパソコンを操作するだけだった。私が一番大変だったのは、リハーサルで暗くなるはずの証明が暗くならなかったり、スポットライトが当たる場面で何もならなかったりとリハーサルと本番が違い、背景をどうするのか迷った。本番が終わり観客席で見ていた生徒に感想を聞いたが、気にならなかったと言われたので、ほっとした。

又、一年生の幕間の発表では見る人が楽しんでもらえるには、どのようにしたらいいのか。クラスの皆んなで考えながら練習をした。リハーサルに舞台上で横一列に並んで歌ったが、実際に歌うとピアノの音が聞こえなかったり、隣の人以外の歌声が聞こえなかったりした。その為歌うテンポが早くなり、上手く合わせる事ができなかった。本番は自分の声を少し落とす事で、皆んなの歌声やピアノが聞こえて、皆んなに合わせる事ができた。客席を見ると子供たちが帰っていて、前列が空いていたので、シーンとなるかなと思ったが、他のクラスの学生が楽しそうに踊ってくれたので、とても嬉しかったし、私もだんだん楽しくなった。発表全体を通して、皆んなで一つの作品を作ることの難しさや、見る人に伝えるにはどうしたらよいのか、皆んなで話し合いたくさん練習をすることで、人前に立つのがとても苦手だった私も本番は思いっきり、恥ずかしがらずにできると学んだ。

■ 山下那海乃

私は、今回遊びと表現発表会に参加し、多くのことを感じる事が出来た。

私のクラスの幕間では、手遊び、歌遊びを行った。去年の先輩方の幕間のビデオを見て、全員でこんなことをしたい、こんな風にしたい、という意見を出し合った。最初は意見がわかれたり、なんのアイデアも出ないこともあったが、Fクラスでは、会場のみんなでも楽しめることをしたいという話でまとめ、子どもたちや学生のなかで有名な「エビカニクス」を全員で踊ることに決まった。幕間で、CDなどの音源を使うことが出来ず、ピアノで演奏するしか方法がなかった。だが、ピアノが得意な2人が進んで引き受けてくれ、時間が無いなか、練習を頑張ってくれた。

手遊びも、会場のみんなと一緒に歌えて、楽しめる、幸せなら手をたたこうに決まった。全員集まる機会もあまりなく、最初は個人で踊りを覚えてくるという形だったが、みんなきっちり覚えてきてくれて、スムーズに合わせて練習ができた。本番では、学生が楽しそうに踊ってくれて、この企画にしてよかったなと思うことが出来た。

遊びと表現発表会で、1から自分たちで、目的を持って企画することの難しさなどを感じることが出来た。これから、保育者として、子どもたちのお遊戯会などで、1から企画し、教えて行かなければならない。そのような時にこの遊びと表現発表会での経験を生かしていきたいと思った。

Fクラスの発表では、アドリブをテーマに赤ずきんちゃんの劇を行った。

先輩方は常に即興でも、どんなアドリブにも対応し、楽しんでいるのが伝わっ



てきていた。そんな先輩方にとっても影響を受けた。この劇を見たり、参加したりすることによって、見てもらう方に楽しんでもらうためにはまずは自分たちが楽しむということを実感することが出来た。先輩方の劇を見ている時はとても楽しみながら見ていた。1年生の幕間でも最初は楽しんでもくれるのか心配だったが、先輩方の姿を見て、楽しむことが1番だなと思い、全力で楽しむことができ、会場の人々も楽しんでもくれた。保育者になるものとして、子どもたちを楽しませることは、とても重要である。自分たちも楽しめて、子どもたちも楽しめる活動を多く考えられる保育者になりたい。

■山本美佑

私が発表会全体を通して学んだことは、まず「ロボット工場」の発表で、子ども達一人一人色々な動きをしていた部分からでした。身体表現では、一人一人の動きが違い、個性

が出るので、様々動きをして面白いと思いました。身体表現には、この動きをしなければならぬというのは、無くて良いなと思いました。リズム遊びでは、パプリカの音楽に合わせてながらすることで楽しく表現していたと思いました。そして、ママと言っていた子どもに対しても怒らない保育者の姿を見れたので学ぶことができました。そして、ボディーパーカッションをすることによって物で作る楽しさではなく、自分の体で音を作る、また違った表現なので、楽しく子ども達もやっていたと思いました。十二支のはじまりでは、動物の名前やどのように決まって行ったのかを学ぶことができ来年の年は、何年なのかを学べて面白かったと思いました。きりかぶでは、造形表現を中心とした作品になっていて一つ一つの物が凄かったです。ナレーションの言葉の表現も凄かったです。また、観客に大きなボールを投げでか転がしていたので、みんなが楽しめるようになっていたので凄いなと思いました。人生100年いや120年では、子どもだけではなく、介護が必要な人や様々な人が楽しめる作品になっていたので凄かったです。スコップ三味線とは、聞いたことが無かったので、弾いている姿を見て凄いなと思いました。四季音では、身近なものを使って四季を表していたので凄いなと思いました。実習でも使えそうだなと思いました。フレデリックでは、雪が降ってきたので、どうやってふっているのかなと思いました。かいぞくになろう大谷ハイランドでは、体を使った表現になっていたので凄かったです。物を使って戦うシーンやバスケットなどをして表していたので、凄かったです。

赤ずきんちゃんでは、最初はネズミ役上手くいくのか不安だったけど、役になりきれたのでよかったと思いました。でも、恥ずかしがっていたので、来年は、恥ずかしくないようにやって行けるようになりたいと思いました。来年は、自分達が引っ張ったら行かなければならないので、しっかりとして行けるように頑張りたいと思いました。たくさん学ぶことが多かったのでよかったと思いました。そして、自分が学んだ2年間を活かせるような発表にしたいと思いました。

■ 吉本望夢

私はFクラスの劇内でネズミ役として参加させていただきました。2年生の先輩方は台本から衣装の用意、1年生への指導などとても人数が少ない中で協力しながらされていてすごいと思った。私は今まで、劇といえはたくさんの大道具や小道具を使用し、動きやセリフが決まっているなかでの劇しかやったことがなかった。しかし今回の劇では、大道具や小道具を制作するのに必要な手間や時間、費用削減、制作することで大量にゴミを出してしまうことを受けて従来とは違った劇になった。初めは不安の方が大きくて、劇を楽しむということが出来ていなかったとおもう。しかし、先輩方の様子を見て自分たち自身がまず楽しんですることが大切なのだと感じた。これを受けて私は、従来のようにたくさんの大道具や小道具を制作してするような劇も大切だけど、保育者として子どもたちと劇をする

となった場合は今回の劇をやってみたいと思った。「劇の練習」となるとどうしても子どもたちの動きが固まってしまったり、セリフが覚えられないなどの問題が出てくると思う。しかし、今回のような子どもたちが作っていくような劇ではそのような問題もなく、子どもたち自身が楽しんで行えるのではないかと考えた。子どもたちの自然な姿を保護者の方々にも見ていただけるようなものが良いと今までとは違った考え方を持つことが出来た。他のクラスの発表でも各クラスの良さがそれぞれ出ている劇等の発表になっていると感じた。またクラスの特徴を生かしたものが多かったと思う。保育者として、子どもたちの特性を生かした劇などを私も考えていきたいと思った。子どもの成長の過程において必要ではないことは何一つなく、こうすることが正しいということもないのではないかと全体の発表を見て考えた。だからこそ、色々な面から物事を考え、様々なことに挑戦していくことが大切だと学んだ。今回の発表会を通して多くのことを自分の中に吸収することが出来た。

