

## 絵本をもとにした子どもとの対話的表現活動の実践 ～絵本『うごきません。』を楽しむ～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年  
別府・永松・増田・原・  
西・大山・齊藤・井上・木下

題材とした絵本：『うごきません。』  
作：大塚健太 絵：柴田ケイコ

タイトル：「うごきません。」

配役：ハシビロコウくん（原）、ハシビロコウちゃん（永松）、ゾウ（原）、バナナゾウ（井上）、ナマケモノ（永松・別府）、魚（増田）、ナレーション及び撮影（大山・齊藤）、音楽（増田・別府）

担当：プロデューサー（別府）、小道具（原）、カメラ・音（西）、報告書（木下）

### 1. 題材「うごきません。」選定の理由

「うごきません。」はハシビロコウというほとんど動かない鳥がいて、それを見た動物達がハシビロコウを動かそうとする物語である。どうしたらハシビロコウが動くのかを子どもたちと一緒に考えて楽しんでもらえることができると思いこの題材を選んだ。また、この物語をもとに動物の真似っ子遊びをして動物について考えたり、バランス遊びもできたり遊んだ後もいろんな動物への興味が湧き日常生活のなかで遊びに発展していけると考えた。「うごきません。」という題材は仲間との関わり方を伝えるための絵本だと感じ、子どもたちが絵本を通じて仲間との関わり方や一人ひとり違っていいということを感じることが出来るのではないかと考えた。

以上のことから、私たちのテーマである「動物の動きを表現して楽しむ」を3～5歳児に体験してもらうことに適していると考え、本題材を選んだ。

（永松）

## 2. 「[動物の動きを表現して楽しむ]」

この題材において、私達は子ども達に身体を使った表現遊びを楽しんでほしいと考えた。そのため、対話的な活動として以下の遊びを考えた。

### ・真似っ子遊び

これは、私たちが子ども達に質問をしながら動物の動きを真似してみて、子ども達は画面を見て真似したり、自分なりに動物の動きを考えたりして動いていた。画面の向こうにいる子ども達は周りのお友達と楽しそうに動物の真似をしていた。

### ・バランス遊び

これは、物語に出てくるハシビロコウは動かないから、ハシビロコウの真似をする時に片足立ちで、手は羽のように広げてバランスを取ったり、手でくちばしを作ってバランスをとったりしていた。

(齊藤)

## 3.対話的表現活動で大切にしたこと

対話的表現活動で大切にすることは、子どもたちへの言葉かけや質問などをし、子どもたちからの提案を復唱することを大切にしました。

また、対話をしている時の子どもたちの表情を画面で確認しながら子どもたちの反応に対応した対話をできるようにしました。

子どもたちへの声かけをする時の言葉を丁寧にし、分かりやすくなるように心がけた。

私たちが考えていること以外の提案があった時に、臨機応変に対応することを大切にしました。

(井上)

## 4.内容について

### (1) 全体の構成

#### 【あらすじ】

ハシビロコウは鳥で、動きません。そこに様々な動物たちがハシビロコウを動かそうとやってきます。鼻の長い象は鼻をバナナに変えてみたり、ゆっくりしか動けないナマケモノは素早く動いてみたりしてどうにかハシビロコウを動かそうと考えますがハシビロコウは動きません。その時、ハシビロコウの前にある池から魚が顔を出しました。するとハシビロコウは大きく口をあけ魚をぱくりと食べました。ハシビロコウは池の前で魚が出てくるのをじっと待っていたのです。ハシビロコウは動いてなくても嬉しいとか怖いとか美味しいとか

ちゃんと思っているんです。そこにメスのハシビロコウがやってきました。その時ハシビロコウのほっぺがポツと赤くなりました。(おしまい)



写真1：実際の絵本のページ  
(引用:EhonNavi)

【構成】

初めは絵本の話に沿って象、ナマケモノがハシビロコウを動かそうとやってくるが動かない。そこに2人が出てきて「ハシビロコウがどうやったら動くのか」について話し始める。そして子どもに「どうやったらハシビロコウ動くと思う？」と聞き、対話を行う。その中で出た子ども達の案を実際にハシビロコウに2人でやってみる。その後は絵本の話に戻る。ハシビロコウのほっぺが赤くなるシーンで話は終わる。そこからどんな動物が出てきたか子どもたちと振り返りながらその後の表現遊び(真似っ子遊び)の説明を行う。その後遊びにうつっていく。(写真2)

2021「幼教こども劇場」絵コンテ・構成表		グループ:	絵本劇	№	2
時間	画面	内容・セリフ・音	備考		
0 5分	うごきません	三人がハシビロコウを動かそうとやってくる	鳥の鳴き声、象の音、ナマケモノの音		
1分	鳥の鳴き声	鳥の鳴き声	鳥の鳴き声		
2分	象の音	象の音	象の音		
3分	ナマケモノの音	ナマケモノの音	ナマケモノの音		
4分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
5分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
6分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
7分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
8分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
9分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
10分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
11分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
12分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
13分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
14分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
15分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
16分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
17分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
18分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
19分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
20分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
21分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
22分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
23分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
24分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
25分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
26分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
27分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
28分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
29分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
30分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
31分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
32分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
33分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
34分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
35分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
36分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
37分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
38分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
39分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
40分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
41分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
42分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
43分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
44分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
45分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
46分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
47分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
48分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
49分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
50分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
51分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
52分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
53分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
54分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
55分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
56分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
57分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
58分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
59分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		
60分	鳥の顔	鳥の顔	鳥の顔		

写真2：全体の構成(絵コンテ)

(別府)

## (2) 子どもたちとの対話について

「ハシビロコウはどんな時に動くと思う？」と子どもたちに聞く。子どもたちはそれに対して「食べ物あげる！」や「おにごっこをする！」などどうしたら動くかを考える。それを聞き「〇〇をする？」と子どもたちに確認し実際にハシビロコウにそれをやってみる。それを何個か試していく。そこで驚かすなど子どもたちと一緒に出来ることがあったら一緒にする。

遊びの前の対話では、「話にでてきた動物がどんな動きをするのか」というのを子どもたちに聞く。「象ってどんな風に動くかな？」と聞き子ども達が「ドスンドスンってしながら」や「鼻を動かす」等自分が思うイメージを伝える。それをもとに子どもたちと一緒に動きながら「こんな感じかな？」とやってみる。

これをナマケモノ、ウサギ、ハシビロコウで行う。

(別府)

## (3) 演出の工夫 (道具や見せ方)

製作では、動物がやって来ても全く動かなかったハシビロコウが、物語の中で、唯一魚を食べるシーンで口を開いて動くという様子を効果的に演出するために、口が自由に開け閉めできるようなパペットを製作した。また、製作の段階でハシビロコウ以外の動物はペーパーサートで登場させる予定だったが、ハシビロコウと統一感を持たせる為パペットを作成することにした。(写真3、写真4)



写真3：ハシビロコウのパペットを製作している様子

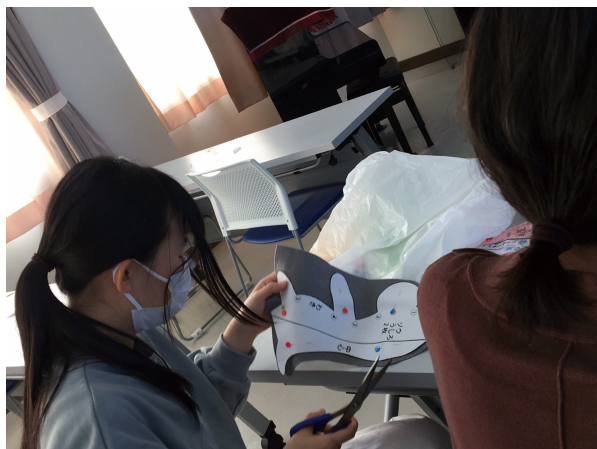


写真4：ゾウのパペットを製作している様子

また、より子ども達の意見を取り入れる為に、ハシビロコウがどうやったら動くのかを子ども達に聞いて、出た意見をもとにフェルト製のりんごや透明のプラスチックカップにずずらんテープを入れた水などをプレパフォーダンス後に製作した。

人形劇での初めの挨拶では、「私はこの動物が好き！」と学生が子ども達の前で述べて、子ども達に動物に興味を持ってもらえるように工夫した。またハシビロコウがどんな動物なのか、人形劇を行う前に言葉で説明してイメージしやすいように導入を入れた。

ハシビロコウが動かないシーンは、プレパフォーダンスの際は手で持って演じていたが、その際に少しの動きに子ども達からの「動いた！」の声があり、より動かない鳥を表現する為に、本番ではパペットを手で持つのではなく、パペットを、立てた割り箸に固定させ、動かないように工夫した。



写真5：ゆっくりナマケモノを動かしている様子

また、プレパフォーダンスでは、鼻がバナナになったゾウ、素早く動くナマケモノの動作(写真5)のみを行っていたが、ゾウの鼻がバナナになるところを見せたり、いつもはゆっくり動くナマケモノが速く走るところをみせたり、その変化をはっきりさせ子ども達にわかりやすく伝える。そのために、ゾウは普通のゾウのパペットを用いて演じた後、鼻がバナナになっているパペットを登場させたり、ナマケモノはゆっくり歩いた後、すばやく走る演技をしたりすることで、動きにメリハリをつける工夫をした。

(原)

#### (4) 音と音楽

音をつくる上で、子ども達が音楽に乗って身体を動かせること、楽しむことが出来ることを意識した。そのため、簡単なリズムにし、主旋律(ボックスフォン)は変えずに、子ども達の印象に残るように工夫した。また、「マリンバ」の音程やリズム、テンポを変え、動物に合わせて音楽を変えることで子ども達に動物が変わったことを意識してもらえるように工夫した。

実際に子ども達が動物の真似っ子遊びをする様子を見て、音楽に合わせてジャンプしたり、ゆっくり動いたりしており、音楽に合わせて身体を動かすことを楽しめていると感じた。また、1年生からの感想で「真似っ子遊びをする時に音楽があつて良かった」や「動く、止まるの音楽が使い分けられていて、子ども達が楽しそうだった」などがあり、『子ども達が音楽に合わせて身体を動かすことを楽しむ』というねらいが少しは達成できたと思った。

楽譜 ↓  
ゾウ

Musical score for 'ゾウ' (Zou). It consists of two systems. The first system has two staves: 'ボックスフォン' (Box) and 'マリンバ' (Maracas). The second system has two staves: 'Box.' and 'Mar.'. The music is in common time (C) and features a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes.

ナマケモノ

Musical score for 'ナマケモノ' (Namakemono). It consists of two systems. The first system has two staves: 'ボックスフォン' (Box) and 'マリンバ' (Maracas). The second system has two staves: 'Box.' and 'Mar.'. The music is in common time (C) and features a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, with a triplet in the Box part.

ウサギ

Musical score for 'ウサギ' (Usagi). It consists of two systems. The first system has two staves: 'ボックスフォン' (Box) and 'マリンバ' (Maracas). The second system has two staves: 'Box.' and 'Mar.'. The music is in common time (C) and features a rhythmic pattern of eighth and sixteenth notes, with a triplet in the Box part.

(増田)

## (5) プレ・パフォーマンスにおける子どもの姿と省察

初めの挨拶の時は、挨拶が終わり、物語が始まるまでが短く、突然話が始まり子ども達が何が始まるか分からずあまり興味を持っていない様子だった。そして、物語の進行につれ、ゾウやナマケモノなどの動物が出てきた時に「ゾウだ」などと反応を示すようになった。しかし、ゾウの鼻がバナナになっている・ナマケモノの動きが速くなっているなどはあまり元のゾウとナマケモノの様子が分からない子ども達が多いのではないかと感じた。話が進み、子ども達に「どうしたらハシビロコウは動くと思う」と問いかけた時は、「遊ぶ」「ボールを乗せる」「水を飲ませる」などたくさん反応してくれたが、事前に小物などを用意することが出来なかったこともあり実践できないこともあったので後日に小物をいくつか準備することにした。また、「くすぐる」などの時はこちら側と同じように一緒に動いてくれたりし楽しそうだった。しかし、少しハシビロコウが動いてしまったのに気づく子どもも居て細かい所まで見てくれていると思い「うごきません。」というハシビロコウの特徴を生かした工夫をしなければならぬと思った。表現活動に入ったとき説明する側が一方向的に話しているようで、子ども達は どうしたらいいか分からず座ったままだったので、立ってもらい一緒に考えてもらいながら動物一匹一匹の動きを決めていく方がいいのではないかと考えた。そして、実際に一緒に表現活動をすると絵本に出てきた動物だけで何度も同じ動物がでると退屈そうに見える子どももいたので、絵本にいない動物を入れてみることにした。話の中で子ども達に積極的に問いかけたり、子ども達も参加出来たりするような話の進め方や活動ができれば良いなと感じた。

(大山)

## (6) 取り組む過程での改善と工夫

最初の挨拶の時に好きな動物の話題を出して子ども達が動物に興味を持って話を聞けるようにした。その時にハシビロコウのことを子ども達に聞いてハシビロコウがどんな動物なのか期待が持てるように声をかけた。

人形劇では、最初は変化したあとの動物たちを登場させていたが、プレパフォーマンス時の子ども達の反応を見て少し話の内容がわかっていない様子だった。だから変化する前の動物も登場させて変化した所を発見して楽しめるように改善した。(写真7)また、ハシビロコウを人が持つようにしていたが、少し動いた時に子ども達が「動いた」と反応したので動かないように割り箸で固定した。



写真7：象のシーン

絵本の内容を読む時に人形を動かしながらセリフを言うのが難しかった為、絵本を読む役を入れて人形を動かすことに集中出来るようにした。また、映像を見るだけでは子ども達は退屈してしまうと思った為、ハシビロコウを動かすために一緒に動物の鳴き声を言ってもらうようにした。(写真8)



写真8：朗読のシーン

動物の真似をして遊ぶ活動の時に、子ども達が話に出てきた動物を自分なりの表現が出来るように子ども達に象の動き、ナマケモノの動き、ハシビロコウのポーズをどのように表現したらいいか聞いた。(写真9)しかし、動きが3パターンでは子ども達も面白くないと感じると思った為、ジャンプをしたら楽しい気持ちになるうさぎを入れた。





写真9：動物の真似をして遊ぶシーン

実際に動きの真似をして遊ぶ時に、それぞれの動物に特徴のある動きを入れるように促した。また、縦割りクラスだったので声掛けをする時にいつも話す速さより少しゆっくり話すように意識をした。

最後に子ども達が今日の活動を振り返って感じたことを聞いて自分の思いを大切にするように促した。

(西)

### (7) 子どもたちの様子と表現

ハシビロコウを動かすために、象が鼻を動かしながら「パーン」と言うところや、ナマケモノが「やぁーハシビロコウくん」と言うところを、子どもたちは大きな声と一緒にハシビロコウを動かそうと思いながら言っていたと感じた。ナマケモノは実際ゆっくり動くが、速く走るところを不思議そうに見ていたと感じた。

子どもたちにハシビロコウを動かすための提案をしてもうときに、考えてたくさん提案してくれた。ハシビロコウが動かなかったときは、「動かない」と言って悔しがっている様子だった。

表現活動で行った動物の真似をして遊ぶところでは、子どもたちは身体全体を使って表現していた。私たちの動きを真似する子どもや自分で考えて動いている子どもがいました。私たちが考えつかなかった動きもしていた。

(永松)

## 5.取り組みを通して得たこと

### 【別府】

子ども劇場を行うにあたって絵本の選定からかなり悩んだ。子どもたちとの対話的表現活動というところで動物の沢山出てくる「うごきません。」という絵本はとてもピッタリだと思った。子ども達にとって動物は身近なもので、想像もしやすいので楽しい表現活動に繋がっていけないのではないかと感じた。プレリハーサルでは通信トラブルがあったものの臨機応変な対応ができたと思った。しかし一方で子どもたちとの対話、表現活動の中などの準備不足があり子どもたちも少し退屈している様子があるように感じた。プレリハーサルからより楽しめる活動にするべく、例えば人形を動かす際より本物に近いように動かしたり、喋り方も変えてみたり、子どもたちが話に入り込めるようにした。また子どもたちとどんな時にハシビロコウが動くか考える時にリンゴや水などを用意し、できるだけ子どもたちが提案したものができるようにした。表現活動では同じ動物の繰り返しばかりになっていたから動物の種類を増やし長引かせすぎないようにし、また子どもたちのそれぞれの表現を受け止めながら言葉にして伝えるようにした。リハーサルでは上手くいったことでもいざ子どもを前にすると必ず予想外のことが起きるから臨機応変に対応する力は必ず必要だと思った。また大袈裟すぎるほどに表現するくらいが伝わりやすく、子どもたち自体も楽しめるのだと感じた。

### 【永松】

私たちは、「うごきません。」という絵本を題材にどのような対話的表現活動をしたら子どもたちが楽しめるかを考えた。制作では、パペットをするには動物の形をどうしたらいいのかを考えて何回も試行錯誤して完成させた。動物（パペット）の動かし方や対話の仕方、表現遊びを楽しくできる方法を皆で考えて実際にやるということ、何回も繰り返した。私は、ナマケモノを演じた。プレパフォーマンスでは、絵本通りに走るところを演じたが、その後、先生方からの助言を頂き、本番では本物のナマケモノのゆっくりとした動きを演じたあとに、走るところを演じた。子どもたちは、ゆっくり動いていたナマケモノが走るというところを、不思議そうに見たり反応をしてくれたりして、演じている私が嬉しくなった。動物の動きをする遊びでは、私たちが考えつかなかった動きをしていて、そのような表現の仕方があることを子どもたちから学ぶことができた。画面越しで子どもたちの表情や表現、言葉が分かりづらい部分もあったが、表情や表現から読み取ったり言葉に耳を傾けてコミュニケーションをとったりすることの大切さを学んだ。

### 【増田】

今回の幼教子ども劇場を通じて、絵本の選定やそれを基にした遊び方などを、10月から考えた。考える中で、子ども達が楽しめる内容や遊びにすること、3歳から5歳までみんなと一緒に楽しむことが出来る遊びにすることを大切にしたい。道具づくりでは、ハシビロコウのパペットを作り、くちばしが動くように工夫した。また、他の動物もパペットにしたり、草をフェルトで作ったりし、物語の世界観が崩れないように工夫した。子ども達との対話では、ハシビロコウを動かす方法を子ども達に聞き、実践することで子ども達が物語を見ているだけでなく、一緒に物語を進めているという気持ちになってくれるように工夫した。遊びでは、動物の真似っ子遊びを行った。ハシビロコウ、ぞう、ナマケモノ、うさぎ、の動きを子ども達と考え、音楽に合わせて身体を動かし、子ども達に音楽に合わせて身体を動かす楽しさを味わって欲しいと思い、音楽も動物に合わせて音程やリズムを変えるなどの工夫をしました。実際に子ども達と対話をしてみて、子ども達に質問した時に上手く伝わってなかったり、学生側の受け応えの仕方が上手くいかず、子どもとの会話が途切れることがあった。このことから子どもに質問した時に子どもの答えにうんうんと頷くだけでなく、「〇〇が好

きなんだね」と答えを復唱したりすることが大切だということ学んだ。また、子ども達が楽しめる活動にするためには、先ずは、自分達が楽しんで活動しなければならないと思った。

#### 【原】

今回の幼教子ども劇場では、「うごきません。」という絵本をもとに、ハシビロコウという動物を子どもたちの前でどう表現し、それをどう活動に展開するか、製作から本番までの間、日々試行錯誤しながら取り組んだ。私はハシビロコウ（オス）と、ゾウ役のパペットを演じ、パペットの見せ方や演じ方という技術的な面も勉強になったが、画面の向こう側の子どもたちにより楽しんでもらえるように心がけることなどもまた学ぶことができた。オンラインでの交流だったので、プレパフォーマンスで初めて子どもたちの前で演じた時は、子どもたちの表情や雰囲気把握が難しいと感じ、私達が子どもたちを楽しませられるような演技ができるか不安に感じていた。しかし、身体を使った遊びでの身体の動かし方や、より絵本の世界に入り込めるような導入の工夫など、先生方から助言を頂き、本番までの間試行錯誤しながら作り上げることができた。また、子ども達とオンラインで交流する時は、表情やしぐさでコミュニケーションを取ることが大切だと学んだ。自分自身が役に本気でなりきって演じることで、子ども達の興味を引き出し、一緒に楽しんでもらうということが何より大切だと感じた。

#### 【西】

最初に題材を決める時に絵本からどんな遊びが広がるかグループで話し合っ決めてる時に絵本の内容に書いてある遊びだけでなく、登場人物と連想をする遊びを考えたりして、既存の遊びにとらわれずに自分たちで遊びを考えると少し時間がかかった。準備に取りかかる時にはそれぞれが役割を持って作業を進めることが出来た。練習をやったなかなか上手く連携をとることが出来なくて苦労したところもあったが、子ども達が楽しく活動出来るように改善をすることが出来た。オンラインで子ども達とやり取りを通して、出来ることは限られてくるが、子ども達に問いかけをしたり意見を聞いたりして、その時の状況に応じた言葉かけをすることが出来たし、子ども達も楽しそうに活動をする様子が見られた。また、人形を使う時に人形の方を見るように意識をしたり、動物の動きをまねをしたりする時に本物の動物の動きや仕草に合わせるように考えるなどして遊びながら学ぶ保育活動をする大切さを学ぶことが出来た。

#### 【大山】

今回の幼教子ども劇場では、10月末から複数の題材の中からそれぞれの題材においてどのような遊び・活動ができるかを考えグループで話し合いをして子ども達や自分達がどうしたら楽しむ事ができるかを大切に1つに絞った。11月頃から、何を使うかなどを話し合いながら少しずつ準備を始め、絵本に出てくる動物のぬいぐるみをグループで協力し制作した。11月末にプレパフォーマンスをした時は、自分たちが想像した以上に上手くいかない部分やオンライン特有のトラブルなども多数あったが、そこから先生方のアドバイスなどを頂き、グループでも話し合い反省点や改善点を見つけることができた。そこから細かい部分の調整や工夫しながら改善して、本番前日のリハーサルで、今までの反省点などを改善をしながら改めて役割を変えたりした。本番では、話の中で問い掛けた時に出了子ども達の意見を聞いて実践をしたり、子ども達と一緒に真似っこ活動をしたりした。私はナレーションと一緒に表現活動をする役割を務めた。子ども達それぞれの反応、活動の中で自分が思う動物を表現している子ども達の楽しそうな姿を見て自分達も楽しんで活動をすることができたと思

う。そして、全体を通して1つの題材から年齢に合わせたねらいを立て、内容・活動を自分たちで考えたことから保育活動をする事の難しさを感じたが、子ども達と同じように自分達も楽しむことが何より大切かを学んだ。

#### 【齊藤】

今回の幼教子ども劇場では、題材をみんなで話し合っ、「うごきません。」という絵本に決まった。私は、カメラの係と子ども達への遊びの説明をした。カメラを操作する時に子ども達がどうしたら楽しめるかななどをグループのみんなと話し合っ決めた。

子ども達への遊びの説明では、子ども達に質問をして、子ども達が答えてくれた事を復唱して子ども達の言葉を受け止め応答して子ども達との会話がより良くなるために努力した。また、動物の動きを子ども達に質問して、画面を見ながら子ども達が教えてくれた動きをしたり、「こんな感じかな？」と子ども達に問いかけてみると、子ども達は「こーだよ！」と言って私たちに教えてくれたので嬉しかった。子ども達は、私達が考えていなかった動きの表現をしていて私達では思いつかない動きをしていてそういう表現もあるんだなと子ども達の動きを通して学ぶことが出来た。うまくいかなかったときに、グループで話し合っどのようにしたらいいかを見つけることができ、次に活かすことができた。子ども達は年齢によって興味を持つ場面が違っいてそこも学ぶことができた。

#### 【井上】

今回の幼教子ども劇場では、題材を決めるためにグループで話し合っ、そこからどんな遊びができるかななどを考えながら「うごきません」という絵本を題材に本番に向けて準備、練習をした。

私は鼻にバナナをつけたゾウのパペット、子どもたちへの遊びの説明をした。パペットを動かす時の表現の仕方や動かしかたを工夫していき、子どもたちが楽しんでくれるように話し合ったりアドバイスをもらうなどしてパペットの演じ方について学ぶことができた。

遊びの説明では問いかけに対して子どもたちから沢山の動きなどを教えてくれ、遊ぶ前から楽しそうにしてくれていた。

本番の1回目と2回目でナマケモノの動きがゆっくり動いているクラスと、木にぶら下がっている動きで真似したりするなどありクラスで雰囲気や動きも違い個性があり、表現の仕方を子どもたちから学ぶことができた。

プレパフォーマンスの時に上手くいかない部分もあり、グループみんなで話し合っ改善点を見つけてそこから工夫していたが、本番で上手くいくか不安があった。しかし、子どもたちの反応も良く、楽しんでくれていて自分たちも楽しんで活動をしていくことができた。子どもたちだけでなく自分達も楽しんでやることが大切だという事を学ぶことができた。