

## 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『だるまさん』のまねっこ～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

金子千恵・松田みなみ・豊福未来  
井上実咲・椋島郁香・大西未来

**題材とした絵本：**『だるまさんシリーズ』

作者：かがくいひろし 絵：かがくいひろし

出版社：ブロンズ新社 初版年：2008年

タイトル：「だるまさんと遊ぼう」

**配役：**だるまさん（金子千恵）、だるまさん（松田みなみ）、みかんちゃん（椋島郁香）、めろんちゃん（大西未来）、妖精（井上実咲）、妖精（豊福未来）、ナレーション及びBGM（井上実咲）、撮影（豊福、大西）

**担当：**プロデューサー（金子千恵）、ディレクター（豊福未来）、アシスタントディレクター（松田みなみ）、絵コンテ（金子千恵）、音楽制作（井上実咲）、役者（全員）、衣装（全員）、会計（大西未来）、音楽演奏（井上、椋島）、カメラ・映像（全員）、音声（全員）報告書（全員）

### 1. 題材「だるまさんが」選定の理由

私たちは、題材を選定する際に絵本と合わせて、どのような遊びを展開するか考えた。「だるまさんが」の絵本の劇ではなく、真似っこ遊びをしようと決めた。本題材が、同じセリフがあり色々な動きをするため真似しやすいと考えたからです。際に「ぺこっ」、「ぎゅっ」、「ジャンプ」など日常での動きが沢山あり、ストーリーも簡単でわかりやすく、他にも、だるまさんが「どてっ」と転んだり、だるまさんの体が「ぷしゅーっ」と萎んだり、だるまさんが「クルクルと」回ったりと様々な動きが想定出来た。「だるまさんが」の絵本だけではなく、「だるまさんと」の絵本も使った。

また、本題材はフレーズが特徴的なリズムカルで、繰り返し絵本で、とてもシンプルな展開だが、「次はどんな動きがくるのだろう」と興味を惹きつけることが出来ると考えた。一緒に「だるまさんが」と言いながらしたり、「ぺこっ」など擬音も言いながらできると思った。

子どもたちが絵本を通して、色々な動きをして楽しんで欲しいと考えた。以上の事から、私達のテーマである「絵本を通じて楽しめる遊び」を3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。

（大西）

## 2.「絵本の世界を楽しむ」

この題材において、私たちは子ども達にだるまはどんな物なのかを知ってもらい、特にお友達との関わり方、まねっこ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。

### ・だるま

これは子ども達にだるまは丸い形をした物であることやその形の特徴を知ってもらうことの活動の他、「どてっ」や「びろーん」など身体で大きく色んな動きをすることで、子ども達へ私たちの動きを真似して楽しく動けると考えた。さらに本番に向け、登場人物の少なさを補うためだるまのお友達としてみかん、メロンを加えた。

### ・お友達との関わり方

これは子ども達に友達とはどんな者なのか知ってもらう事や、お友達に対する言葉遣いについて考えてもらう事でお友達の大切さを知ってほしいと考えた。そのため物語の中に本来書かれていなかっただるまとみかん、メロンが言葉を発するところを加えた。

### ・まねっこ遊び

これは子ども達が画面を見ながら、私たちの動きを真似して楽しむ活動である。この活動を通じて「こんな動きもできる」や「大きく動くことは気持ちが良い」などの感情が芽生えてほしいと考えた。また物語に二人一組で行う活動を設定する事でお友達と関わりが増え生まれ、より楽しく活動できると考えた。

絵本を元に作品を構成した事で絵本の世界に入り込み感情移入し、子ども達へより一層伝えることができた。人がだるまの動きを表現するのは難しいことだが、私たちが想像し考えることで、子ども達にも私たちの思いは通じると気づくことができた。

(桜島)

## 3.対話的表現活動で大切にしたこと

対話的表現活動では、子どもたちの様子をしっかりと見て、はっきりとした言葉で質問したり、声掛けをしたりすることを大切にしました。テレビを見ている感覚ではなく、一緒に活動していることを伝えるために、様々な工夫をしました。

例えば、最初にボディーパーカッションを取り入れて、子ども達が私たちの動きを真似することが出来たら、「上手に出来たかな？次はもっと難しくいくよ」と、動きだけではなく、会話も取り入れながら行った。ボディーパーカッションをしながら声かけを行なうことで、繋がっているということ子どもたちに伝えながら取り組めた。子どもたちも最初は戸惑っている様子が見られたが、何回も繰り返すことで、繋がっているということが理解できていたと思う。他にも、活動の最後に、どんな事をしたのか、楽しく活動出来たか、などの振り返りも行った。そこで子どもたちの声を聞き、子ども達それぞれの気持ちを知ることが出来、対話的な活動として、より充実させることに繋がった。

(松田)

## 4.内容について

### (1) 全体の構成

絵本「だるまさんが」シリーズを元に物語を構成した。また、活動を進行する上で、常に画面での子どもたちの様子を見て、確認しながら進めることで、一つ一つの動作の余韻を味わうことができることから、全体として、常に子どもたちの表情に着目するようにした。

導入では、物語にはないだるま王国から来た妖精が子どもたちとボディーパーカッションをした。その時に、子どもたちの緊張を少しでも和らげられるよう声を出しながら身体を大きく使った動きにつながった。そうすることで、画面越しに繋がっていることを子どもたちに体験してもらえた。

次に、絵本の中にあるようにだるまさんがいろいろな動作をする様子を実際に自分達がだるまさんになって表現するように設定した。これによって、それを子どもたちが真似て遊んだり、だるまさん以外にもみかんちゃんや、めろんちゃんなどの登場人物を出演させ、子どもたちと親しみやすかったり、興味を持ってくれるようになった。

最後に、アンコールでは子どもたちの反応が特によかった動作を取り入れて、最後まで子どもたちと楽しむことができた。

(豊福)

### (2) 子どもたちとの対話について

私達は、今回の活動がオンラインだったので、子どもたちがテレビを見ている感覚にならないように、画面上で繋がっていることを子どもたちに伝えることにした。そのために、私たちが一方的に子どもたちに話すのではなく、子ども達が反応しやすいような問いかけをしたり、子ども達の気持ちになってみたり、伝わりづらいと思う言葉は使わないようにした。

また、言葉だけでは子どもたちとの距離感も縮めることができないと思い、初めにボディーパーカッションを取り入れた。ボディーパーカッションでは、画面越しにでもわかるように身体全体を大きく動かし、子どもたちでも出来るような簡単な動作で行った。

さらに活動の中で、一つ一つの動作の間に楽器を使って音を鳴らすことで、画面を見ていない子どもも「次は何か？」と画面に注目してくれるような工夫をした。

(豊福)

### (3) 演出の工夫 (道具や見せ方)

3人ずつに分かれて動きについてや、衣装製作についてなどをそれぞれ話し合った。動きについては子どもたちが簡単に真似できるようなものを考えた。衣装制作についてはどのようにしたらだるまの丸みがでるかなど意見を出し合い、計算しながら考えた。どのように形を作るかを決めるためにワイヤーで形作りを試作した。しかし、ワイヤーでは上手くいかなかったため、竹ひごを使った。(写真1・2)



写真1 ワイヤーによる試作の様子



写真2 制作方法についての検討



写真3 衣装完成



写真4 羽をつけた時の状態

衣装は、布で作った。布の下の部分はゴムを入れない方向で考えていたが、もう少しだるま感が出るように話し合いの結果下の部分にもゴムを入れて、丸みを出した。みかんやメロンはヘタの部分を再現するためにフェルトを使って帽子を作った。（写真3）

妖精の羽は画面越しにも伝わるよう大きく作った。（写真4参照）

ポーズのところでは子どもたちはどのようなポーズが好きか、興味を持つかなどを話し合い、様々なポーズを試した。その結果子どもたちが大好きな仮面ライダーなどのポーズを取り入れた。



写真5 ポーズの検討



写真6 ポーズの完成



写真7 ナレーションの様子

真似っこ遊びでは、子どもたちの様子を見ながら次の動きに入るタイミングを計って進めた。また、子どもたちがついて来れるようにゆっくりナレーションをした。（写真7を参照）

（井上）

#### (4) 音と音楽

音は、主に場面の世界観を表現したり、場面の切り替えで利用することにした。具体的には、1つ目として妖精が入退場するときと魔法をかける時にウィンドチャイムを使った。これは、妖精の世界観を出すためである。2つ目の画面の切り替えの時には、ウッドブロックの音を使った。切り替えの時の音は、子どもたちが次の動作への準備や、場面が変わることを分かりやすくするために使った。ピアノを使わず、ウッドブロックを使い、できるだけ簡単な音で、リズムカルな音になるように作った。簡単な音なので、子どもたちだけで遊ぶ時にも、口でカコカコと言えるようにした。実際に、遊びの最中では、子どもたちが、カコカコと言いながら私たちの真似した動きをしていていた。また、「だるまさんが」と言うナレーションや絵本に書かれている間隔などとマッチするようなリズムで作った。

(金子)

#### (5) プレ・パフォーマンスにおける子どもの姿と考察

だるまさんの動きを真似している時に子どもたちが次の動きに入るタイミングが分からないだろうと考え、ウッドブロックを使って次の動作に移る合図を送ることとした。すると、ウッドブロックの合図の時もだるまさんの真似をしてゆらゆらして楽しんで、次の動作に移る準備も出来ていた。

また、一つ一つの動きを約2回ほどしかしていなかったため、子どもたちは動きを理解するのが難しいまま次の動きに入っていた。そのことを踏まえて、それぞれ一つ一つの動きの回数を増やし、子どもたちに動きを理解してもらった上で楽しんでもらうことができた。

「ぼにん」や「びろーん」などはナレーションしか言わないようにしていたが、子どもたちにタイミングが伝わりにくいと感じたのでナレーションが言った後もう一度みんなで繰り返し言うようにした。

導入でのボディーパーカッションでは一回しかしない予定だったが、ほとんどの子どもたちが難しそうにしていたので2回同じ動きでボディーパーカッションをした。ゲーム感覚で、1回目はゆっくり、2回目は速くし、子どもたちが楽しくできるように工夫した。

(井上)

#### (6) 取り組む過程での改善と工夫

子どもたちは、一つ一つの動きを楽しんでくれていた。しかし、リハーサルをしたときに、一つの動きを真似する時間が短かったので、子どもたちが一つ一つの動きを楽しめるように長くした。また、1回だけ動きを見せても上手くタイミングをつかみ真似することができていなかったため2.3回動きを見せて、子どもたちが真似しやすくなるようにした。

次の動作に入る時は、必ず音を入れて、次の動作への切り替えが分かりやすくなるようにした。子どもたちが、盛り上がりすぎて聞こえていない様子だった時は、「次に行くよー」と声をかけたり、音を鳴らす長さを長くしたりした。

だるまさんやみかんちゃん、メロンちゃんは最初の頃は喋らない設定にしていた。しかし、子どもたちと会話ができただけでテレビを見ている感覚にならず、みんなと会話ができたり、一緒に動いてみたりと繋がっていることを感じやすいと思ったので、喋るようにした。

リハーサルをした時には、動きの順番が分からず戸惑ってしまったので、カンペを貼って、全員が分かるようにした。また、アンコールをするときは、どの動きをするのかを最初に決めていたり、子どもたちが楽しんでくれていた遊びをもう一度したりした。

(金子)

## (7) 子どもたちの様子と表現

だるまさんの真似っこ遊びを通して、子どもたちは元気いっぱい楽しく活動していた。最初は、子どもたちは、どうしていいかわからず戸惑っている様子が見られた。だが、何回も繰り返し行うことで、子どもたちも私たちと一緒に楽しくすることが出来ていた。私たちの一つ一つの動きをよく見て、真似して遊んだり、ポーズをする場面では、自分の好きなポーズを子ども達なりに表現することが出来ていた。寝転ぶ子どもや、腰に手を当てる子ども、先生と一緒にポーズをする子どもと子ども達なりの個性豊かなポーズが見られた。子ども達が生き生きと楽しそうに表現することが出来ていて、全体の流れとしても、きちんと進行することが出来た。子ども達がどんな反応をするか予測しながら、練習や話し合いを行ったことで、目の前の子ども達の様子に臨機応変に対応しながら行えた。動きと動きの切り替えの時には、ウッドブロックの音に合わせて揺れる子どもや、近くのお友達と手を繋ぐ子どもなどそこでも様々な様子が見られた。他にもジャンプや走ってどてっと転ぶなどの色々な動きを取り入れたことで、子どもたちも興味を持って、取り組む様子が見られた。次の動きは何かワクワクした気持ちで参加していて、画面越しにも楽しい様子が伝わってきた。

たくさんの動きや、声掛け、音を使って子どもたちと表現活動を行い、様々な子どもたちの反応を見る事が出来た。

(松田)

## 5.取り組みを通して得たこと

【金子千恵】

今回の幼教子ども劇場では、真似っこ遊びをした。子どもたちが知っている絵本で、リモートで子どもたちと遊びをするので、テレビを見ている感覚になってしまう劇ではなく、身体を動かせる遊びにして、だるまさんの絵本を選んだ。

私たちは、自分たちがだるまさんやみかんちゃん、メロンちゃんになりきって真似っこ遊びをするのを一番最初に決め、準備を始めた。衣装作りは、膨らみを出すことが難しく、苦戦したが、皆で話し合いをして上手く作ることが出来た。

絵本のどの動きをするのかを決める時は、画面越しでも伝わるように大きい動きで分かりやすいものや、思いっきり身体を動かせるもの、また、絵本には載っていない動きを選んだ。

私たちは6人と少ない人数で、皆が画面に出れるようにしたので、裏方の仕事と両立が大変だったが、皆で協力し、子どもたちと遊びを成功させることが出来た。最後まで、皆と話し合っ、動きを増やしたり、場面の切り替えを分かりやすくするために音を入れたり、子どもたちの反応が良かった動きの回数を増やしたりをして、より良い対話的表現活動を行うことが出来たと思う。子どもたちが笑顔で喜んでいる姿を見ることが出来て嬉しく感じた。

#### 【豊福未来】

今回の幼教子ども劇場では、子どもたちに親しみのある「だるまさんが」シリーズの絵本を題材にして、真似っこ遊びをした。子どもたちは最初、画面に映る私たちをテレビを見ている感覚になってしまい、あまり反応がない時もあったけれど声かけの仕方を少し変えたことによって、徐々に反応してくれるようになった。

子どもたちが興味を持ってくれるよう自分達自身がだるまになろうと考えた時に、だるまの丸みをどう表現するかをすごく悩んだ。6人で意見を出し合って、先生に相談したり、自分達で材料を揃えて試行錯誤した。そして、最後にはみんなの意見がまとまり、とても良い衣装が完成した。

真似っこ遊びでは、ひとつの動きを何度も繰り返すことで子どもたちは少しずつ動きが大きくなってきて、声を出して楽しむ姿が見られた。私たちも不安がなくなりすごく楽しい活動ができた。また、電波が悪く子どもたちの声が聞こえづらい場面や画面が止まるなどオンラインならではのハプニングなどもあったけれど、状況に応じて6人で協力し合って乗り越えることができた。

最初は不安だらけで上手くいくか心配だったけど、子どもたちの楽しそうな反応や「もう一回遊びたい」などの声を聞いて、たくさん工夫をし、話し合ってきて良かったなと感じた。

#### 【松田みなみ】

今回の幼教子ども劇場を通して、3歳児の子どもたちに合った活動が出来たと思う。「だるまさんが」の絵本を元に、真似っこ遊びをして、子ども達も自分達も楽しく取り組めたので良かった。どのようにしたらうまく伝わるか、だるまの丸みをどのようにして出そうかなど悩んだ所もあったが、みんなで協力して最後まで取り組めた。6人という少ない人数の中で、全員が画面に出て、カメラや音声などの裏の仕事まできちんと役割を決めて、行うことが出来た。子どもたちも最初は、戸惑う様子が見られたが、同じ動きを何回もやることで、徐々に楽しむ姿が見られた。

私も子どもたちの笑顔や楽しそうな姿を見ることが出来て、嬉しい気持ちになった。また、声掛けをすることや、私たちが役になりきって行うことで、子どもたちもより楽しそうに活動が出来ていた。内容が分かりやすい「だるまさん」をしたことで、3歳児の子どもたちも理解をして自分たちなりに表現する様子が見られた。

今回の活動を通して、改めて子どもたちと関わる楽しさや難しさを学ぶことが出来て、良い経験になった。

#### 【井上実咲】

今回の幼教子ども劇場では、年齢に合わせた内容が出来、子どもたちも楽しむことができていたと思った。まず、題材の選定から始まった。そこでは担当の年齢に合う内容をみんなで出し合い、しっかり話し合うことができた。その後、みんなで材料を買い、衣装作りをした。放課後、残ることができる人で作り、協力して出来た。だるまさんやメロン、みかんに近づけるため意見を出し合って改善した。通し練習の時はそれぞれの動き、セリフを覚えて行った。最初通した時は時間が余ってしまい、どうしたら良いのかをみんなで話し合った。



その結果それぞれの動きの回数や種類を増やした。また、子どもたちの立場に立って、伝わる言葉なのか、わかりやすい動きなのかをみんなで考え、意見を出し合った。私はナレーションを担当し、長い文だと伝わりにくいと感じたので短い文にし、簡単な言葉に変えた。たくさん通し練習をすることで、より子ども達に伝わりやすい文になったと思う。

本番では最初の真似っこ遊びで戸惑っている子どもが多く見られ、とても不安だったが、徐々に慣れてきて、だるまさんとの真似っこ遊びは楽しんで真似してくれたのでよかったと思う。

今回の幼教子ども劇場を通して、どのようにしたら子ども達に伝わるか、楽しんでくれるのか考え、学ぶことができた。言葉掛けも難しく感じたが、回数を重ねることで臨機応変に対応することができた。とてもいい経験になったと感じた。

#### 【椋島郁香】

今回の幼教子ども劇場を通して、3歳児は動くことが好きなので、今回の「だるまさんが」の絵本を題材にしたことはとても合っていてよくできたと感じた。

リズム遊びでは、戸惑いがありつつ、楽しさに気づき真似して遊んでくれてゆっくりな速度や速い速度でも着いてきてくれた。

まねっこ遊びでは、いかに子ども達にだるまの動きを伝えられるのかをとても悩んだが、私たちの真似をしながら一生懸命にやってくれていたのが良かった。近くにいるお友達と一緒にしている子どもや1人でしている子どもがいたが、みんな楽しそうにしていた。

「カコカコ」という区切りの音を取り入れたことにより、子ども達は次の動きへの準備をすることができた。

学んだことは、子ども達に言葉で伝えることも難しいと感じたが、身体で伝えることも凄く難しいと改めて感じる事ができた。「ぼにん」や「どてっ」など似ている動きをどのようにしたら違いが伝わるのかを悩んだが、子ども達は子ども達なりに動きをしてくれていた。私たちの真似をしながら自分なりの楽しみ方でしてくれていたので子ども達も考えて動いていることがわかった。

だるまの真似っこ遊びを行って、3歳児の子ども達の動く範囲など知ることができたので良かった。

反省点としては、妖精は羽を付けていたが、子ども達にとっては普通のお姉ちゃんたちと感じていたと思うので、だるまみたいに帽子を取り入れた方がよかったのかなと思った。

#### 【大西未来】

今回の幼教子ども劇場では、「だるまさんが」の本を題材にして遊んだ。だるまの衣装は、色々試行錯誤しながら作った。どうしたらだるまのように丸みをだせるのかを色々な材料を使って試作し、みんなで話し合いをして作った。

役割分担では、人数が少なくだるまをしたりカメラをしたり音声したりと大変だったけど協力してできた。

実際にリモートでやってみて子どもたちも一緒に真似してくれて楽しく出来ていたと思う。画面の切り替えではすぐ切り替えるのではなく、ゆっくり切り替えるなど工夫した。また、会話をした時には、子どもたちが手を振って反応してくれていた。

リズム遊びでは、最初は何をしたらいいかわからず、戸惑っている子が多かったけど、何回かする事で真似をしてくれていた。一回だけではなく、スピードを遅くしたり早くしたりと工夫してする事で、子どもたちも真似してくれると改めてわかった。

真似っこ遊びでは、3歳の子どもでも真似ができるのかなど考え、実際自分達もやってみて真似ができるかなどをした。何回もする事で子どもたちも真似してくれたり、私たちと同じ動きをしている子ども、音に合わせて動いている子もいた。「だるまさんが」のセリフを真似し、カコカコと口にして言っている子もいた。

それぞれ真似の仕方が違い、一人一人が楽しんでくれたと思った。リハーサルより上手く出来たので成功だと思った。