

絵本を題材にした幼児対象の対話型劇場実践 ～なにがおきるかな？～

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

村尾 碧海・猪口 楓・田中 水葵・冨ヶ原 蒼空
永松 優花・成清 伽苗・藤瀬 紬生・星川 茉白
松尾 美玲・森山 瑠愛・柳瀬 るい・若松 陽菜

1. 実践の概要

☆題材とした絵本：『ぜったいにおしちゃダメ？ラリーとおばけ』

文：ビル・コッター 絵：ビル・コッター
出版：サンクチュアリ出版社

☆実践のタイトル：「なにがおきるかな？」



☆実践準備の担当

- ・リーダー（藤瀬 紬生）
- ・脚本・監督（藤瀬 紬生、猪口 楓）
- ・大道具（村尾 碧海、田中 水葵、藤瀬 紬生、森山 瑠愛、若松 陽菜）
- ・衣装（猪口 楓、冨ヶ原 蒼空、永松 優花、成清 伽苗、星川 茉白、松尾 美玲、柳瀬 るい）
- ・音楽（村尾 碧海、森山 瑠愛）

☆実践時の担当

- ・ラリー（村尾 碧海）
- ・ヘリー（田中 水葵）
- ・おばけ（冨ヶ原 蒼空、永松 優花、成清 伽苗、星川 茉白、松尾 美玲、柳瀬 るい）
- ・ナレーション（藤瀬 紬生）
- ・音・演奏（森山 瑠愛）
- ・プロジェクター操作（若松 陽菜）
- ・ボタン配布（猪口 楓、藤瀬 紬生）

2. 題材について

この絵本はボタンを軸として物語が展開していく点が特徴的である。

選定した理由は大きく分けて二つある。

まず第一に、この絵本に登場する「ぜったいにおさないで！」というセリフ部分が印象的であったからである。人間は、「絶対に○○しないで」と言われると、逆に「やったらどうなるのだろう？」という好奇心が刺激されるという心理的傾向を持っている。この心理を活用することで、子どもたちとの対話を深めることができると考えた。「押す？押さない？」という単純な問いかけを通じて、「押してみたい！」と積極的に意見を述べる子どもや、「押したら危険かもしれない」と慎重に考える子どもなど、様々な反応が生まれると考えた。自分とは異なる意見があることを知ることで、新たな発見を得たり、他者理解へと繋がりたりする、というねらいがある。

第二に、この絵本は子どもたちが鑑賞し対話するだけに留まらず、主体的に参加しやすい仕掛けがあると感じたからである。冒頭でも述べた、ボタンを軸とし展開するという特徴を活かし、客席の子どもたち一人ひとりに手づくりのボタンを配布し、物語の進行にあわせて配布されたボタンを押す場面を設けることで、物語への没入感を、より高めることができると考えた。また、声を出すのが苦手な子どもでも、「ボタンを押す」というシンプルな行為を通じて、自分が物語の一部として関わっているという実感を得て、楽しむことができるのではないかと推測した。子どもたちに「自分が物語を動かしている」という感覚を味わってもらうことで、主体性を育むきっかけになるようにと期待を込めた。加えて、ボタンの仕掛けから「次にボタンを押したら何が起きるのだろうか？」というワクワク感を抱いてもらうことで、物語への興味関心を引き出すことができると考えた。

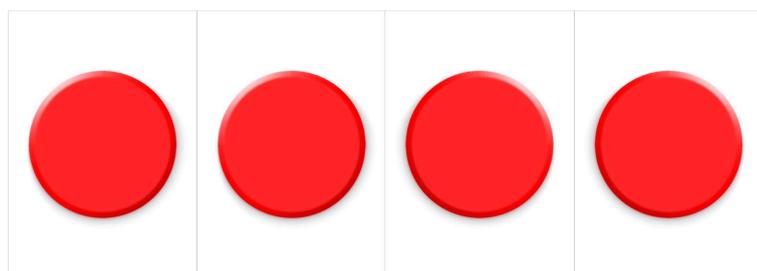
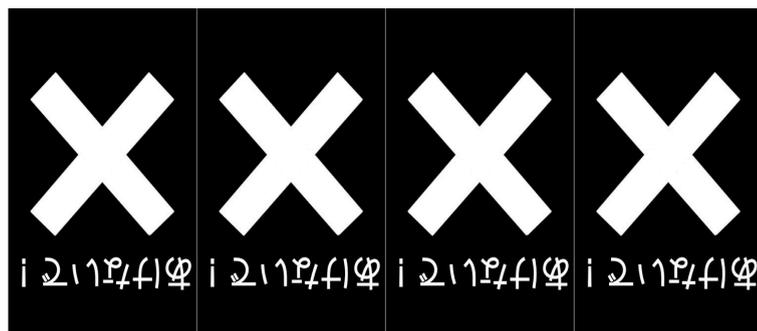
以上の理由から、この絵本は、こども劇場の大きなねらいである"対話的な関わり"が達成可能であると判断し、選定するにあたった。

(執筆者：若松陽菜)

3.絵本の世界から遊びへの展開

私たちが選んだ絵本から考えたアイディアは三つあり、一つ目は、ボタンの数を増やし、初めの二個のボタンを押したら歌が流れてきて一緒に歌う。二つ目は、子どもたちが帰るときに壊れたボタンを設置し、押してもらう。三つ目はボタンの絵が印刷されている紙を配り、劇の途中で呼びかけ、押してもらうというアイディアが出た。

一つ目を採用した理由は、ボタンを押して歌が流れそれをみんなで歌うと一体感が生まれるのでは無いかという意見が出た。また、歌を歌うことで次の呼び掛けのときも答えやすくなるのではないかと意見が出たからだ。しかし、二つ目を採用した理由は、プレを行った時、子どもたちがボタンを押すことを楽しんでいる姿が見られ、本番でも実際にボタンを押せるようにしようという意見が出たからだ。三つ目を採用した理由は、初めは子どもたちに舞台上上がってもらってボタンを押してもらうという意見もあったが、選ばれなかった子どもも出るということや舞台を倉庫のようにしようと考えていたためものが多い舞台の上で上がると怪我をする危険性もあるのではないかと考えた。なので、ボタンの絵をプリントして学生、子ども関係なく配ることで、全員が物語に参加できると考えたからだ。



《 子どもたちに配布したボタン 》

(執筆者：猪口 楓)

4.実践に際して大切にしたこと

幼教こども劇場の話の中の登場人物とのいろいろなやりとりを楽しんでもらい、きてよかったと思えるようにした。また自分自身が物語に入った気分になって笑顔になってほしい。ボタンを押してもらいたいけど実際押すのは難しい為ボタンを印刷した紙を配って、押し気分になってもらうようにした。

(執筆者：星川茉白)

5.実践内容について

(1) 全体の構成

ナレーションが客席にいる人達にボタンについての注意事項を伝える。(舞台上のスクリーンに注意喚起の文を写す)

何かものを探しながら主人公たちが入ってくる。(ピアノ『子犬のマーチ』を流してその間は話さず探している動きをする。音楽が止まったタイミングで子どもたちに気づく)

子どもたちに気づいた主人公たちが子どもたちに自己紹介をする。子どもの指さしているところを探し、ボタンを見つける。

主人公のひとりがボタンを押そうとして、子どもたちにボタンを押すことを止められるが、ボタンを押す。

ボタンが押されたことにより、ピアノ『小ぎつね』が流れ、ボタンをもう一度押して子どもたちと一緒に歌う。

「もう押しちゃダメ」ともう1人の主人公が念押しし、新しいボタンを子どもたちと一緒に見つける。

ボタンを押されないように遠いところにボタンを置く。

主人公のひとりがプレゼントを探し、もうひとりの主人公がボタンを押す。

ボタンが押されたことにより、ピアノ『おばけなんてないさ』が流れ、ボタンをもう一度押して子どもたちと一緒に歌う。

プレゼントを探して大きなボタンをみつけると、ピアノ『お化け屋敷』(オリジナル曲)が流れ、お化けが出てくる。

客席にお化けが出てきて主人公たちが振り返ったタイミングでお化けはしゃがむ。

振り返ってお化けと目が合う。

お化けと追いかけてっこをする。

(ピアノでBGM『子犬のマーチ』を付ける)

逃げている途中でボタンを押そうとするが、失敗する。

ナレーションと一緒に子ども達がボタンを押す。

部屋にいるみんなに主人公たちを助けるお手伝いをしてくれないか聞く。

事前に配布していたカードを出してもらい、みんなで沢山押したら何か起こるかもしれないということを伝える。アナウンスの声に合わせてみんなでせーの！で沢山押してもらう。

会場が暗くなる。主人公たちがお化けになる。

ボタンを沢山押して電気をつけるよう会場にいる子どもたちに声をかける。

息を思いっきり！ふ～って吹きかけるとおばけが嫌がって逃げてくということ伝える。

1回目のフーは客席お化けはその場から動かない。

2回目のフーでお化けが消える。

子どもたちに目をつぶって3つ数えるように伝える。

オバケ役の人がプレゼントを置いていく。

退場(幕を下ろす)

(BGMとして『おもちゃのチャチャチャ』のピアノを流す)

主人公たちが倉庫に戻り、ボタンを探そうとする

アナウンス「幼教こども劇場にきているみなさんへ。おばけが出てくるボタンが壊れちゃい

ました。ボタンを押してもなんにも起きません。もし見つけたら、これ以上壊れちゃわないように、手を大きく開いてやさしく押してね」と言う。

(執筆者：畠ヶ原蒼空)

(2) 子どもたちとの対話について

私たちのグループの内容は、子どもたちとの対話の中での子どもの返答によって進み方が変わることの出来るような物語としていた。例えば、子どもたちへの問いかけを行う際、「～してもいいかな？」等の問いかけに対し子どもたちの反応は「いいよ!」「ダメ!」の2パターンに分かれるのは当然で、反応が多かった方で進めて行くことができるように事前に想定して対応できるようにした。

他には、本番前に行われたプレの際、使用するボタンを全て子どもたち側から確認することの出来る場所に設置していたが、「ボタンどこにあるかな?」の問いかけに対し、子どもたちの反応もバラバラになって、事前にボタンを押す順番までしっかりと決めてしまっていたことにより、こちら側が混乱してしまい少し強引に進めてしまった部分があったことで、自分の声を聞かれていないと感じる子どもがいる状況にしてしまった。その事から、本番では探すボタンは全て隠して、舞台セットの中からどこの部分を探してもボタンが見つかるようにボタンを設置し、子どもたちがより多く反応していた場所を探し、そこからボタンを見つけることが出来るというように変更した。

プレでは、子どもたちとの距離が近かったことで、想定していなかった自由に動いてボタンを押した子どもがいた。対話の中でも子どもたちが押してはダメということも無かったし、押した子どもと対話を行って進める柔軟さを持つことも出来なかった。結果、ボタンを押したら音楽が流れるという設定だったが、子どもが押しても反応が何も無かったという設定との矛盾が起きてしまった。そのことを鑑みて、ボタンが壊れていることで何も起きないと理由付けをし、劇場が終了した後、ロビーに外装が壊れたりボタンが戻ってこなかったりする壊れたボタンを数個設置し、押しても良いと分かるように話しかけることで、帰り際にボタンに自由に触れて遊べるようにした所、楽しそうにボタンに触れる姿が見られた。

また、舞台上で練習を行った際に建物の構造上、声が響くことで早口になってしまうと客席側から声を聞き取りにくかったり、声が高すぎると後ろの方まで声が通らなかつたりしていた。なので、声を張り上げて高くなってしまったり緊張して早口になってしまわないよう、普段よりも声を低く、ゆっくりと話すように意識した。また、舞台袖から声を出すとより聞き取りにくくなることから事前に舞台袖にはマイクを用意し、使用したことで聞こえやすいのはもちろん、より舞台上にも居ないということを印象づける効果になったと感じた。

(執筆者：村尾碧海)

(3) 演出の工夫

演出では、子どもたちに積極的に参加してもらうこと、劇だけでなく帰ったあとでも記憶に残り遊びに繋がられること、予想外のことが起き驚きながらも楽しんでもらえることを意識しながら構成した。その上で意識したのは、「舞台上のボタンを押すと何か起こる」「子どもたちにもボタンを配布し参加できるようにする」「主人公のラリーとヘリーもおぼけになる」「照明の明暗のタイミング」「最初と最後をセリフ無し動きのみにする」「壊れたボタンを廊下に置く」の6つだ。

「舞台上のボタンを押すと何か起こる」は、絵本の構成を素直に取り入れた。絵本では、ラリーに押さないで!と言われつつ子どもがボタンを押すと暗くなりラリーがお化けになるのだが、それだけでは物足りない色々な要素をつけ加えていった。

内容としては、ボタンを押すと子ども達皆が知ってる歌が流れる・お化けが出る・部屋の電気のつけ消しができるの3つだ。どのボタンで何が起きるかは決めずに、起こる出来事は予め決めていた。この効果として、ボタンを押すことが何かのきっかけになっていてボタンを押すたびに何かおこるのでワクワク感を出せていた。ボタンを押すことで話しの展開が変わっていくため、内容も分かりやすく楽しめる内容になっていたと思う。

「子どもたちにもボタンを配布し参加できるようにする」は、参加する要素を少しでも増やしたいと思い採用した。インスパイアを受けたのは、プリキュア映画で子どもたちがプリキュアを応援し配られるステッキを振ると消耗していたプリキュアが復活し戦えるというシーンだ。今回は子どもたちにボタンを沢山押してもらい、ラリーとヘリーの手助けをするという形で取り入れた。また、子どもが開けて自ら押ししまっても対応できるように、「皆で沢山押しと何かが起こる」という設定にした。

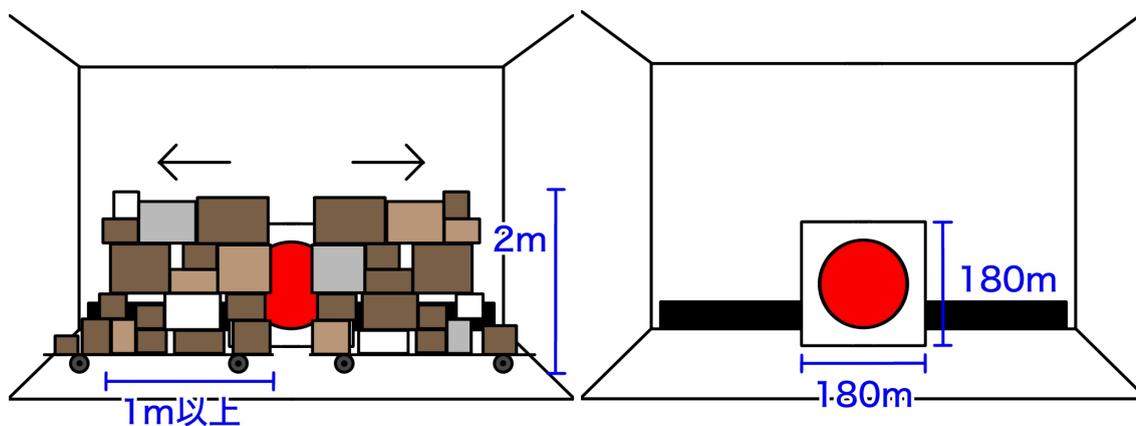
「主人公のラリーとヘリーもおばけになる」では、オバケが出てきてオバケを怖がるで終わるのではなく、だんだん自分達もおバケになるという展開にすることで次に何が起こるのかというワクワクが出てきてずっと何が起こるか分からないのでずっと楽しめるようになっている。

主人公がおバケになる時ライトがついたり、消えたりするため、主人公と同じ気持ちを味わうことができるようになっている。オバケの衣装も音がなりすぎないように、怖がる子どもがいないようにカラフルに可愛く飾ったり、袋の工夫をした。

「照明の明暗のタイミング」は、最初のラリーとヘリーが入ってくるシーン、ラリーとヘリーがおばけに変化するシーン、おまじないをしておばけから人間に戻ろうとするシーン、最後のラリーとヘリーが帰っていくシーンの4点だ。注意事項のアナウンスが入った後に2人が入って来るタイミングで照明を明るくすることで今から物語が始まるぞ、という心構えができる。同じように帰るシーンで暗くしその後アナウンスが流れることでここで終わりだと思う。そこでは映画館で映画が始まる前に暗くなると騒がしくしていた映画館が静かになり、スタッフロールが終わり少しづつ明るくなっていくにつれて客席から立ち上がり賑やかに帰っていくことに影響を受けた。ラリーとヘリーがお化けに変化するシーンは、大きなボタンを押すことで舞台としている倉庫そのものの電気が消えること、おまじないをしてお化けから人間に戻ろうとするシーンではラリー・ヘリーと客席にいる子どもたちが目を閉じていることを演出するために照明を暗くした。

「最初と最後をセリフ無しにして動きのみにする」は、私の個人的なこだわりであり、元々はそれぞれ別の目的だった。最初のシーン、ラリーとヘリーが箱を探しながら倉庫に入ってくる所では、子どもに気が付くまでのシーンを無言にすることで、子どもたちに舞台の人達は自分に話しかけているんだ！と伝えるために取り入れた。最後のシーンはヘリー役の田中さんが動きがコメディチックであり、ヘリーの何度言われてもボタンを押そうとするという性格を表すために倉庫から出た後もヘリーが1人で倉庫に戻り、ボタンを押そうとするシーンを取り入れた。その際に、同時に廊下に置いている壊れたボタンに綱陰るアナウンスを流したかったので、セリフをなくした。またどちらのシーンもピアノの伴奏を入れることで楽しげな様子が表現出来たと感じている。

最後の「壊れたボタンを廊下に置く」では、大谷幼稚園で行ったプレでのトラブルと問題を解決するために取り入れた。プレでは私たちがボタンを探している、という演出にしていたのだが、その事を子どもたちに説明する前にある子どもがボタンをみつけ、先に押ししてしまった。またその後プレが終わったあとにもボタンを何度も押し、「あれ？あれ？」と不思議そうにしていた。「ボタンを演者以外が押ししても何も起こらない整合性が取れていない」「子どもたちもボタンを押したいと感じていると思う」という教員からのアドバイスを受け、プレで使用した少しサイズの小さいボタンを廊下に置き、帰る際に音はならないが押しもらえるようにしていた。壊れたボタンの押し心地にもこだわり、中に風船を入れその上にボタンの押す部分を乗せることで押し際に反発があり、手を離すと返ってくるというボタンらしい動きを再現できた。



《ダンボールのサイズ感》

《大きなボタンのサイズ感》

90Lビニール袋



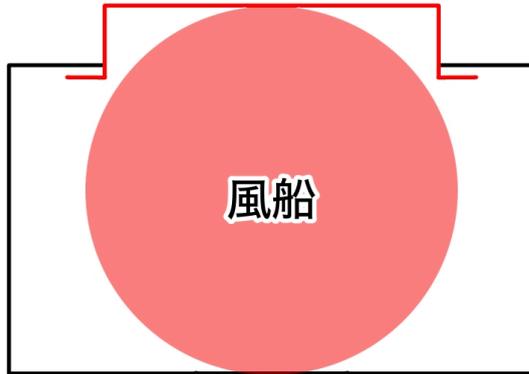
黒不透明に
白半透明を
重ねる

《オバケの衣装》



《舞台上のセット》

ボタンの押す部分



《ボタンの仕組み》



《壊れたボタンの配置》

(執筆者：藤瀬紬生、田中水葵)

(5) 言葉とセリフ

私は主に脚本のディテールを担当していた。舞台上に登場する名前があるキャラクターが2人と少ないため、少ない人数でも楽しんで貰えるようにキャラクターを立たせ、なぜこの人がこんな動きをしているのか、逆になぜこの人はこのように行動しないかなどの整合性を整えたかった。また、どんな子どもでも感情移入しやすいよう2人を対称的な性格、立ち位置にした。

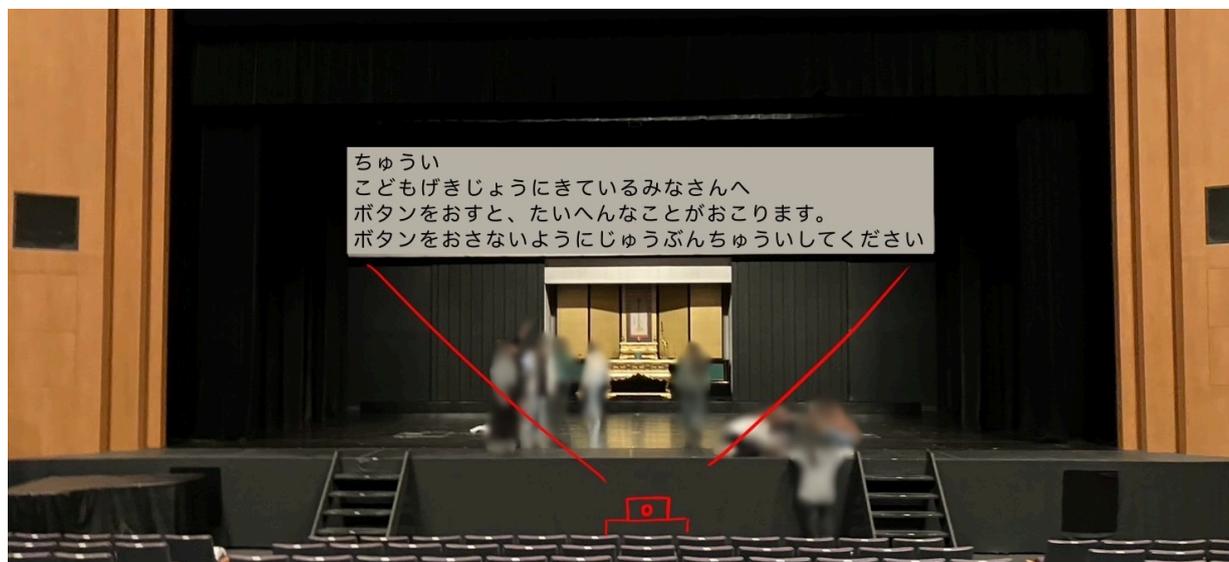
登場人物していたキャラクターはラリー・ヘリー・お化け2匹・ナレーターの5人である。以下を登場人物の設定とする。

ラリーはしっかり者で本を読むことが好き。年齢は10~12歳を想定している。暗闇が苦手でお化けとも仲良くなろうとしない。体の動きはなるべく少なくして言葉で物語を進めるキャラクターとして設定し、セリフを多くしていた。ボタンに対しては押したくないと思っているが、ヘリーに合わせてしょうがなく押そうとする場面がある。

ヘリーは対照的に活発で歌とダンスが好き。年齢は6~9歳を想定している。ボタンを積極的に押そうとしお化けとも仲良くなろうとする。言葉よりも動きで物語を進めることが多い強制力のあるキャラクターだった。子ども達の「ボタンを押しちゃダメ」という気持ちも自分が押したいからという気持ちで振り切れるよう想定している年齢を幼めに設定していた。ボタンに対しては強く興味を示しており、こっそり押したりラリーに押そうと説得したりと手段を選ばない。

お化けは元々セリフがなかったが、通しの練習をする中でお化け役の2人が自ら話し始め、それが話に合っていたので採用した。2匹ともお化けになったラリーとヘリーに友好的で仲良くなろうと近付いている。

ナレーターは舞台上に上がることはなく、舞台裏から注意事項を読んだりラリーとヘリーにお化けが逃げる方法を教えるなどしてサポートをする。注意事項・報告事項を読み上げる際にはスクリーンにも文面を映していた。



《スクリーンに写す画像での事前イメージ》

⚠ちゅうい⚠

こどもげきじょうにきているみなさんへ
ボタンをおすと、たいへんなことがおこります。
ボタンをおさないようにじゅうぶんちゅういしてください

《初めにスクリーンに写していた注意事項》

⚠おしらせ⚠

こどもげきじょうにきているみなさんへ
おばけがでるボタンが こわれちゃいました。
おしても なんにも おこりません。やさしくおしてね

《最後にスクリーンに写したお知らせ事項》

セリフとして、ラリーは落ち着いた印象を出すために場面の説明(箱を探しに倉庫に来た、など)や舞台上にある本を読むなどの役割を任せた。ヘリーがボタンを押すことに怒る時にはあまりキツイ印象になりすぎないように、コメディっぽく敬語で伝えたり押されたヘリーの勢いに押され気味になったりと工夫している様子が見られた。周りのことをよく見ているので、子どもやボタンが落ちていることに気付くのはラリーが先に気付き、ヘリーに伝えていた。

ヘリーはそんなラリーの言葉に対して補足を入れる事が多かった。例としてあげると箱を倉庫に探しに来たが場所が分からない、の理由付けとして「僕この倉庫に置いたんだけど、どこに置いたか忘れちゃったの」と付け加えていた。また、子ども達に積極的に声をかけていたのはヘリーでラリーが子ども達に気づいてすぐ「いつから見てたの?」と尋ねるなど子どもと舞台を繋ぐ役割にもなっていた。また言葉より体の動きで気持ちを伝えることが多く、嬉しい時は飛び跳ねたり拗ねた時は体をひねらせたりしていた。

お化けはラリーとヘリーがお化けになった後から話すようになっているので、元々ラリーとヘリーに友達になろうと近付いて居たが、お化けにしか通じない言葉を話していたのだとも解釈できる。口調は柔らかく無邪気な印象があった。

ナレーターは元々、注意事項を読み上げるだけの役割だったが、その後話をまとめていくうちにやりたいことが増えていきそのきっかけ作りとして機能するようになった。そのためセリフが前日まで変更していた。ラリーとヘリーだけでは解決に行き詰まった時、子どもたちに声をかけ協力を仰いだり、ラリーとヘリーにお化けが逃げる方法を教えるなどしてサポートをしていた。口調が他のキャラクターよりも分かりやすく大人っぽく感じるようになっており、注意事項・報告事項を読み上げる際には文面に合わせて敬語を使い、子どもに語りかける時には保育者や遊園地スタッフが子どもに話す時のように、ラリーとヘリーには親しい子どもに話しかけるようにと関係性によって細かく口調を変えていた。

全体を通して意識したこととしては、子ども達も劇に巻き込むぐらい対話的な構成にすること、キャラクターを作りすぎないこと、言葉が分からなくても楽しめる場面を作ることの3点だ。

前年のこども劇場はリモートで行われた。その際に子どもたちが「右右!」「あそこじゃ

ない？」とモニターの先の先輩方に言うと、先輩方がそこに行き子どもの言うような行動をするシーンがあった。そのシーンが先輩方がプレイキャラクター、子どもたちの声掛け自体がコントローラーのようになってゲームのような構成になっていたことに感銘を受けた。その影響で対話的な構成は元々から力を入れていたのだが、大谷幼稚園で行ったプレの後、先生方に頂いた言葉を受けてより一層子どもたちが一体感を感じられるようにするにはどうしたら良いだろうと考えながら構成した。ラリーとヘリーが積極的に子どもたちの意見を聞き入れ、「(ボタンを押しちゃ)だめ！」という子どもの意見から更に「どうしてダメなの？」「じゃあ押さないね」と問いかけることで子どももラリーとヘリーに親しみをもち、協力してあげたいと思うことで一体感を感じられたのではないかと思う。また赤い箱を探す際に子どもたちが言う場所を演者の2人が探すことで、自分の言葉が劇に影響を与えると感じさせることで劇に巻き込むことが出来たのではないかと感じている。

役を作りすぎないことで演じる側も比較的にリラックスして演技ができ、自分ならこう動く、自分ならこんな言い方をするなど即興的に言い回しや動きを考えることが出来る。その結果、子どもとの関わりの中で脚本にないことが起こっても対応できるのではないか、上の対話的な劇構成にも繋がるのではないかと思い、演者に動きや言い方は大袈裟なぐらいオーバーにしたり、冒頭と最後のシーンでセリフを無くし動きだけで表現したりすることで、言葉が分からなかったり耳が聞こえなかったりする人にも楽しめるようにしていた。

劇後の反応として動きが面白かった、言葉が伝わりやすかったなど意識したことに対して好意的な感想が聞けた。また演者の普段の様子を知っている人からは「いつもの〇〇じゃん！」と、狙い通りの感想が得られた。

(執筆：藤瀬 紬生)

(6) 動きと身体表現

工夫したことは5つある。一つは動作や声を大きくすること。発表会やプレ劇場とは違い、講堂でするため、どの方向から見てもどんな動き、何と言っているか分かるようにのどからではなく、お腹から声を出すことではっきり言葉を伝えることが出来たと思う。遠くからでもはっきり分かるように一つ一つの動作を大きくした。動きながらも声を大きく出すことを忘れず行なった。

2つ目はキャラクターに合わせて演じること。私が演じたキャラクターは楽しいことが大好きで元気がよく、何にでも積極的にする性格。このキャラクターを演じる時は動きを大きめにしたり、元気よく身体を動かしたり、身体だけでなく、表情にも注意したりする。自分が思う動きをすることで主となる人物が2人いるが、2人の動きが違っていて物語を面白くする。子ども達とのやり取りの中でもただ聞くのだけでなく、身ぶり手振りを使うことを意識する。

3つ目はステージに立つとき重ならないように1人1人の動きが見えるように立って演じること。セリフを喋る時は少し前にでたり、喋っている人に注目をし、喋っている人に視線がいくようにする。また、間を作り、セリフを喋ることに気をつける。

4つ目は同じセリフでもその時の感情に合わせた動作に強弱をつけること。最初軽く飛び跳ねて言っていた気持ちを表して、だんだん気持ちが強くなっていることを表すために大きめに飛び跳ねながら言ったりする。また、同じセリフでも違った動きをすることで話しの展開に繋がることができたり、見ている人達を楽しませることができたのではないか。

5つ目は自分が話していない時や観てる人とのやり取りしている時など身振り手振りを使う。もう1人の人物が話している時は私が聞いている様子、皆に向かって相手が言っていることを分かりやすくジェスチャーなどで伝える。やり取りの中でも聞いている感じや教えて教えてと教えてもらえるように促したりする。

この5つを頭に入れ行うことで自分自身も楽しい気分で行え、見ている人達も楽しんでもらえるし、見ていて困ることが少なくなる。また、動きなどは自分が思うように身体を動かすことができ、セリフが飛んだりしても違う展開に持っていくこともできる。無理に身体を動かすことがないため、自分らしさを出せるのが1番よいと思う。このように見ている人達を楽しませる、自分も楽しむためには様々な工夫が必要だと思った。良い劇をすることが出来たのではないかな。

(執筆者：田中水葵)

(7) 音と音楽

ピアノを使用したところは主役が登場する時やボタンを押した時に音を流したり主役がお化けから走り回るところでピアノを使用した。また音楽（ピアノ）で工夫した点は、ピアノ1つでどうやって子どもたちにお化けの怖さや、何かが出てくるのではないかと考えた。ピアノの音に強弱を付け、今から何か起こるんじゃないかと言ったような雰囲気を付けたり、アナウンスと合わせてピアノを弾くという部分もあったのでピアノを目立たせる部分とアナウンスを目立たせる部分と分けて弾くという事を特に意識した。主役二人がお化けに追いかけて走る部分ではせかせか焦っているような雰囲気にしたり怖がっているような雰囲気にする為に少し元の音楽よりテンポを変えて速く弾いたり工夫をした。みんなで協力してボタンを押すところではボタンを押す時は音楽無しで押すということになったのでアナウンス中にピアノをだんだん小さくしていこう！となり急に音楽が無くなるよりもアナウンスの間で音楽をどんどんゆっくりしだんだんと音楽が無くなって行くようにアナウンスに合わせてピアノを弾くことが出来たと思う。元々ボタンを押すという設定だったためボタンを押して曲が流れるピアノとボタンを押さずに曲が流れるピアノの違いを付けた。例えばボタンを押す時はボタンを押してから曲が流れるではなくなんかの音が流れてから曲が流れるというふうにボタンを押す時は共通の音が流れるというように設定し子どもたちに分かりやすいようにしたり、ボタンを押さないときは普通に曲が流れるというふうな違いを分かりやすく付けることが出来たかなと思う。そして最後の終わりに流れた曲には少し工夫を入れた。以前から劇の終わりをどうすれば終わるといふ風に分かりやすくなるのかという話が出ていたのでおもちゃのチャチャチャを取り入れ、曲の最後の音をちょっと変えたり付け足したりして弾いた。そうすることで子どもたちに劇が終わったんだなと分かりやすく音楽で伝えることができたと思う。

(執筆者：森山瑠愛)

(8) プレ幼教こども劇場における子どもの姿と省察

プレ幼教こども劇場では、後ろから先生を探して出てくるという始まりにした。子どもたちの横を通り、前に行き、探している先生を見ていないか聞いてみると「さっきあっちにいたよ」など教えてくれた。前に立っている人の質問に対し、指を指したり、声を出して教えている様子が見れた。カードを見つけ読み上げるとボタンを見つけ、指を指しながら教えてくれたり、実際にボタンを持ってきてくれたりした。実際に子どもが参加し行えることを今回は作っておらず、質問をして、教えてもらうことしかしていなかったのは、子どもの参加が少なかったのかなと思った。子どもがボタンを持ってくることは、あまり予想ができておらず、戻ってしまうという対応になってしまった。子どもに質問をしながら行うことが出来たと思った。オリジナルのまま歌うだけではなく、松ぼっくり「さ」を言わないなどの工夫をしたことで子どもも楽しく参加できるようになっていたと思う。子どもの反応を見ながら、お願いをしてみるなど話が進んでいくように声のかけ方を工夫していた。最後のボタン

で先生に登場してもらうことは決めていて、先生にもお願いしていたが、先生が出たあとの締め方があやふやになってしまっていた。先生が出てきたことにより子どものテンションが上がり、先生の近くに行ったりして、あまり話を聞けるような場にできていなかった。先生との話もしっかりしておくべきだったこと、子どもの変化を予想し、対応を考えておくべきだったと思った。劇が終わったあとにも、子どもたちはボタンに興味を持っていて、押しに来ていたが、音楽がならないことを不思議に思っていたので、ボタンを押したら音楽がなるだけではなく、条件付きで鳴るということを説明にも加えることができたら良かったと思った。子どもも楽しそうにボタンの位置を教えたり、一緒に歌っていたので良かったと思った。ボタンを押す時にも一緒に押すかのように合わせて声をかけていたので参加できる場所では、楽しそうに参加することができていたと思った。

(執筆者：成清伽苗)

(9) 取り組む過程での改善と工夫

「なにがおきるかな？」劇をどのようにするのか進めて練習していくなかで、一通り流れを決めて実際に練習を行った。実際に練習していくことで動きをこうしたら子どもたちも楽しめるのではないかと話し合いを行い、お化けを探す時に、振り向く動作でおばけが出てくるだけではなく、バレないように、振り向く時におばけはその場でしゃがんで隠れるという点を加えた。おばけは子ども達の周りに散らばり指定の場所に移動する。最初は指定されている場所で動くことになっていたが、指定されている場所に散らばり、近くの子どもたちが楽しめるように指定の場所をおばけ同士で入れ替わったり客席で走り回ったり、その場で体を大きく動かすという工夫を加えた。ラリーとヘリーがおばけからステージで逃げ回っている時に、客席の方のおばけもおばけどうして挨拶をしたり、近くにいる子どもたちも楽しめるように動いたり走ったりした。ラリーとヘリーがおばけになった時におばけにとって、仲間が増えたということ子どもたちにも分かりやすいように変身して出てきた時にその場でおばけはジャンプして跳ねたり喜んでいることを体で表現する。ラリーとヘリーが舞台袖に戻って衣装を脱ぐ。ヘリーが1回目を開けてしまったから元に戻れなかったと言う話を追加した。目を開けたからもう1回数えてくれない？という声掛けを行い、子どもたちも一緒に声掛けしながら数を数えてラリーとヘリーで舞台に出る。子どもたちと一緒に目をつぶって数を数える。おばけから人間に戻る。ラリーやヘリーや子どもたちがふうーっと一緒に息を吹きかける時に1回目は息が足りていないからおばけは飛んで行かないので1回目のふうーっと息を吹きかけられた時にその場で後ろに息で軽く飛ばされているように一步下がりおばけは息で飛ばされているということを表現する。2回目のふうーってされた時に前の扉や後ろの扉に向かっておばけは退散する。ラリーがちらしを見つける。ヘリーと会話のやり取りを行う。ヘリーが、倉庫に戻りボタンを押そうとしてラリーが連れ戻しに来る時のやり取りで音楽『おもちゃのチャチャチャ』が流れ終わるタイミングに合わせて舞台袖に戻る。

(執筆者：永松優花)

(10) 幼教こども劇場での子どもたちの様子と省察

劇が始まった時に注意事項として絶対にボタンを押してはいけないと伝えていたのでラリーがボタンを押そうとしていた際に「押しちゃダメ」と子ども達が教えていた。ボタンを押したらダメなことを知らないラリーとヘリーに対して子どもが必死になって伝えている姿から約束事をしっかり守ろうとしていることやそれを他の人にも伝えようとしていた。

ラリーとヘリーが箱を探しているときにどこにあるよと言葉や指差しをして伝えていて子ども達自らが自由に伝えている姿が見られた。

ボタンを押して音楽が流れた際に曲名を言ってこの曲のことを知っているよと伝えているように見えた。

お化けが出てきた際に自然と「後ろ見て」「いるよ」とラリーとヘリーに教えている様子が見られた。新しい登場人物が出てきたことに反応していた。後方からもお化けが出てきたことにより後ろを見るなど身体ごと見ていて自ら何が起きているのか理解しようとしているようにも見えた。

ラリーとヘリーと一緒に「お化けなんてないさ」を踊ろうよと伝えてそれに「いいよ」と返し楽しそうに真似をして踊っている様子が見られた。

一緒に踊っている様子から絵本の中に溶け込んでいるようにも見えた。

ラリーとヘリーが「人間に戻れている」という問いかけに「誰もいないよ」などとしっかり応答していた。

ボタンを教え明かりをつけたり消したりする場面では一生懸命手元にあるボタンを押す姿が見られ、ラリーとヘリーを助けたいという思いからではと考えた。

人間に戻れるように息を吹きかけるシーンでは子ども達全員が一生懸命「フー」としている様子が見られた。

プレゼントが出てきたときに「何かでできたよ」と指をさして反応していた。

ラリーとヘリーが会話している中に子ども達が「ダメだよ」や「いいよ」や「あっち、こっち」と言葉にしている指示をこちらがださなくても自然と思っていることや考えていることを伝えてくれることが分かった。一つ一つの出来事に反応する姿から視野を広くして考えながら物語を見ていることが伝わった。



《 子どもたちの声を聞いて、
振り返るラリーとヘリー 》



《 オバケになったラリーとヘリー 》



《 オバケ(右)に追いかけられるラリーとヘリー 》

(執筆：松尾美玲)

5.取り組みを通して学んだこと、得たこと

【村尾 碧海】

こども劇場の準備の中で役割分担を行ったが、私はステージ上で実際に子どもたちと対話を行う役割だったため、子どもたちがどのような反応してくれるのか、どうしたら設定と矛盾を起こさないように行えるかをしっかりと考えることを中心に活動した。

プレでは事前の想定をしっかりと行うことが出来ていなかったことにより混乱してしまったという部分があったため、そうなった原因をしっかりと考察して対応策を考えることにより、その経験をしっかりと活かした本番にすることが出来たのではないかと感じている。子どもたちがどのように反応しても良いように進行上必要な数以上のボタンを用意したり、物語の設定との矛盾が起きてしまわないようにセリフや子どもたちの反応の予測をしっかりと行うことで、子どもたちとの対話を大切に出来るようにしたり、様々な工夫を凝らしながら本番に向けて準備を行った。

準備をしっかりと行ったことで、本番では子どもたちの声をしっかりと聞く余裕を持つことが出来、一緒に楽しむということができたのではないかと考える。

【猪口 楓】

今回のこども劇場を通して衣装、制作と分かれていたけれど分かれているせいで何をしているのか何が足りないのかということが分からなくなったり、チームの中でトラブルになったりしてしまったりしたところがあった。なので、各チーム毎に今は何をしているのか、次は何をしたいのかということを経験ごとに毎回報告したり、おおまかなスケジュールを明確にしておけば良かったと思った。

また、ギリギリまで変更があったため変更をすぐにグループで共有した方が良かったと考えた。

しかし、出来上がったお化けの衣装や舞台の設置物、ボタンなどはとても良かったため、各グループの人たちが一生懸命取り組んでくれたと感じた。

リハーサルや本番では、子どもたちも学生もボタンを押す、押さないのワクワク感や自分のボタンを押す楽しさ、お化けのドキドキ感などを楽しんでくれたのでは無いかと感じた。

なので、子どもたちが帰る時に「お化けが怖かった。」という子どもや「面白かった」と言ってくれる子どもがいたのではないかと感じた。

【田中水葵】

こども劇場を通して役割分担を行い、自分の担当は同じチームの人と協力して行うなど責任を持って準備をすることが出来たと思う。本番までに間に合うようにチームで行ける人が準備をする、ステージに立つ人が休みでできなかった時は代わりに誰かが行うなど協力性が増えたと感じる。それぞれの役割で行うことで意見が沢山出てきて話し合い、理解し合うこと、意見を受け止めて変えていったり、その意見を入れていくなど他の考えを大事にすることが出来てきたのではないかと思う。プレを実際に子どもの前ですることによって本番の準備が出来たり、子どもとのやり取りも分かりやすくなったり、本番をよりよくするために改善していくかなど自分達で考える力が身についたのではないか。裏で頑張る人も意見を出したり、アドバイス、アイディアなどを出し、ステージにでなくても一緒に作り上げていると思った。自分の考え通りにならなくても良いステージが出来たらいいと考えを変えることに繋がるのではないか。音楽も物語を考えるのも服装や雰囲気を表す背景も自分達で考えるため、構成など自分達でやっていき、完成していく力が身についたと思った。本を決めるところから授業を重ねるごとに意見がでたり、協力性が出てきて本番を迎えて練習の成果を皆全力で出し切ったため、終わった後は達成感が得られたり、仲間がいぶん深まったと思う。皆で一つのことを初めからやることで作りあげた時の達成感が凄い感じられるし、短大生活の中の

一つの思い出になると思った。本番ではいつも以上に皆ニコニコしていて緊張はしていたが、子どもと関わる時は皆幸せそうでやり取りも素敵だった。

【富ヶ原 蒼空】

幼教こども劇場を通して、自分たちで役割分担をして同じ担当同士でどのようにしたらより良いものが作れるのか話し合い、自分たちで責任をもって作業を行うことが出来た。自分たちでどの絵本を使ってどのような内容の劇にするのかを考える時に、脚本・音楽・照明担当の人たちに頼って考えてもらうことが何回かあって自分たちで作るということを忘れてしまうこともあったが、脚本担当の1人が衣装班の人たちに「どういう感じにしたらいいかな？」と他の人たちにも意見を聞いて出た意見の中からいいと思った意見を選び脚本を書いていた。自分たちで脚本しているからこそ意見の理解に時間がかかって意見のぶつかり合いが起こったが、お互いに子どもたちに楽しんでもらいたいという気持ちがありなかなか作業が進まないということもあったが、リハーサルを重ねていくことで自分たちがどのようにしたいのかをグループ全員で意見を出し合っていて自分たちの色や形を出しきれたのでよかったのではないかなと思う。また、お互いに進捗状況を伝え合うことが少なくどのくらい進んでいるのか分からない状況が何回かあったので報告し合うことはとても大切だと思った。

幼教こども劇場当日は大トリということもあり上手くできるか心配だったが、子どもたちや学生たちが楽しそうにボタンを押していたので、楽しんで貰えたのではないかなと思った。

【永松 優花】

幼教こども劇場を通して、周りの人とコミュニケーションをとり、どの役割を誰がしているのか把握したり、何がどこまで終わっているかなど話すことが大切だと気づくことが出来た。本番近くに自分が体調崩してしまったこともあり準備に参加することができず周りの人に頼ってしまうことも多く申し訳なかった。体調優れている日は自分が動ける範囲でお化けの衣装を作成することができたと思う。おばけ役を行い本番で子どもたちの横を走って通り抜けたり隠れたりすることでおばけの近くにいる子どもたちがおばけに気づいて「きゃー！」と叫んだりニコニコしている子や周りの子とおばけがきた！と言いながら嬉しそうにして子ども達の姿を見て、座席前の方の真ん中にいる子たちにもおばけが近くにいると、参加することができて楽しいのではないかと考えてできるだけ多くの子のところを走り回ったり近づいてみたりすることが出来た。ステージの方のお化けが出てくる時に客席の方も出てくるので子どもたちが想像していなかったところからだったので客席にもお化けが近くに行くことができて自分も楽しむことが出来たし、子どもたちも楽しめたのではないかなと思った。幼教劇が終わった後に子どもたちが出る時に廊下に何個かボタンを置いていたので子どもたちが帰る時に押して帰ったりボタンが壊れているから何も起きないということ子どもたちにも分かるように書いていて壊れているボタンだけど押すのを楽しみながらニコニコしている子もいて劇の中だけでなく、終わったあとも子どもたちも楽しんで帰れたのではないかなと思った。

【成清 伽苗】

こども劇場を通して、今まであまりかわり合うこと無かった人とも関わる事が出来た。また、関わっていた人とも話し合うことが出来、自分の思っていた相手の出来る範囲を改めて知ることが出来た。そして、自分が行うことの大切さ、人と関わり、一緒に何かをつくりあげていくことの難しさを学ぶことが出来た。自分から動くことが私は苦手で、あまり動くことが出来なかったこと、意見を出すことは出来たけど、そのことについて、どのように決り、動いていくのかを知ることが出来なかった。自分から動くことの大切さや、周りと一緒に進むために、次に何をやる、など連絡は、些細なことでも行うことが大切だと気づくことが出来た。準備の段階から伝達など上手い出来ないこともあり、ギクシャクしたりもしたが、本番では、自分の役割をしっかりと行うことが出来たと思った。みんな得手不得手が

あって、自分の向いているものを担当すること、どの役割を自分がになっているのか、相手がになっているのか、自分の身ではなく、周りの人の役割も把握していないと、作業が行いにくいのだと思った。実際に来ていた子どもは少なかったが、自分たちの思っていたような動きもしていたし、楽しんで貰えているように見えた。お化けとして近くに行き、実際に見ることも出来、子どもからしたらお化けというふうには見られていなかったかもしれないが近くに来ていたお化けに話しかけたり、思っていなかった反応もあった。子どもに関わることで実践だからこそ学べることを学べてよかった。子どもたちの前で実践できたことで子どもたちの反応を実際に見ることが出来た。周りの人の優しさや大切さに気づくことの出来る場になった。自分のできる範囲のものを精一杯やっていくことが大切だと思った。自分だけでできないこともあったし、周りの人に自分の言葉を伝えるだけになっていたこともあったけど、そんなことでも伝えることの出来る環境だったのかなと思った。環境作りは大切になってくるのだということを感じることが出来た

【藤瀬 紬生】

グループのメンバーにはそれぞれに得意不得意、好き嫌いがある。例えば私は制作を行うことや文章を読み上げることは得意だが、時間の管理ややらなくてはならないことを把握することが苦手だ。同じグループの田中さんは体を動かすことや人を楽しませることが得意だが細かいことや絵を描くことは苦手だと話していた。

大人数での活動ではグループ全体でその得意不得意を生かし埋めあっていかなければならないのだと思い行動していた。そのため役を演じる人を決める時にどうしても舞台に立ちたくない人は選択肢から外したり、演じる時もそれぞれが演じやすいような役作りをするよう心がけて動いていた。

一方、私は道具制作と脚本とナレーターとリーダーを担当しており、道具制作・脚本・ナレーターはさほど負担ではなかったが、リーダーとしてこの日は何をしなければならぬ、この時間までに終わらせなければならぬのようなスケジュールの管理をすることが出来ずに道具をどうやって作るのか、何をかうのかなどの相談をする期間を長く取りすぎて、準備や劇を通す時間があまり取れず、一部の人が授業時間外にそのため道具の制作を行うことになってしまう、リーダーの集まりに参加しそびれるなど迷惑をかけることがあった。人の得意不得意に配慮することは考えて居られたが、自分が不得意なことは考えられなかった。本番が近い時期に体調不良で休んでしまったという罪悪感もあり自分の意見を伝えられない部分もあったが、そのせいで迷惑を掛けてしまうことも多かったので、出来ないことは出来ないと言え合える環境作りを行う必要があった。

今回はグループで活動する上での関係性作りと会話の大切さを学ぶことが出来た。就職後、どんな職種でも同僚や保護者、子どもや取引先など様々な人と関わることとなる。この学びを生かし、就職後も子どもや同僚と良い関係性を築き、子どものためになるような保育ができるよう心がけたい。

【星川 茱白】

今回の幼教こども劇場を通して、自分のことだけではなくグループの一員として意識を持って行動することの大切さを学んだ。話し合いから積極的に話し合いに参加しないことが多く、準備をする際になにを作るのかなから作るのかなど把握出来ていないことが多かった。また、このグループは自分自身が出来ること・得意なことに取り組みでいて、自分の準備に対する適当さが目立ってしまったなと感じた。言われたことを行動にうつすのではなく、自分がいまなにをするべきなのかしっかりと考えて動くべきだったと反省とともに学ぶこともできた。リハ前日までに準備が完璧に終わってなくて、自分の仕事ではないからと大道具班の準備状況を把握せずにいたのでコミュニケーションや報連相は大切にしていけばかなとかんじた。当日表にたってくれる人と裏で準備する人との関わりもなく、自分たちの発表がどう動くのかも知らなかったため、双方の状況を伝え合う時間も必要だったのか

なと思う。周りの行動力の凄さと物事に対する姿勢の凄さを感じて、見習うべきだなと強く感じた活動になった。そして、この活動を通して、自分の課題点も見えたり、学んだなかに社会人(保育士)になるにあたって糧になることもたくさんあったりしたのでいい経験になったなとおもった。

【松尾 美玲】

今回の幼教こども劇場を通して周りとのコミュニケーションをとることの大切さを学んだ。準備の段階で誰が何の役割をしているのか作業がどこまで進んでいるのか随時確認・把握する必要があったと思った。また、その部分が欠けていた。授業が終わった後などにグループ内で意見交換の場や今の状況報告などをするべきだと考えた。

それぞれ得意・不得意はあると思うが個々の特性を活かして作業に取り組んでいたと思う。また、不得意のこともやろうとチャレンジしてくれた人もいて良い刺激を受けた。

劇の練習をしながら観客側として見ていた中で子ども達と対話する時にどのような言葉掛けをするとどんな風に子ども達は捉えるだろうか発言してくれるかを考えた。実践の際の子ども達の反応に子ども達は大人が考える以上に色んな考えや発想をもっていてそれを伝えてくれるので色んな方向から見ることも大切だと思った。こちらが予測していないことも起こる可能性があり1つとして同じ場面はないのだと感じた。

グループで何かを作り上げる際にはグループ全体でコミュニケーションを図り、どこが良くてどこが悪かったなどの意見交換をすることで良いものを作り上げることができると思った。

この事は保育士になって行事事での他の職員との繋がり方にも同じことが言えると考えた。

【森山 瑠愛】

幼教こども劇場を通して準備段階では何が必要なのか、そして何を作らなければならないのかみんなに意見を出したり、積極的に行動することができたと思う。みんなそれぞれの場面で準備を頑張っている姿も見る事が出来た。全体を通して上手く進んだところとそうでは無いところもあると思うけどみんなで協力する大切さをこども劇場を通して改めて学ぶことができた。またプレでは実際に子どもを目の前にすることでまだ足りない所を学ぶことが出来たと思う。例えばボタンを押すことでピアノを鳴らすという設定の大切さ等を特に私は学ぶことができた。プレを通してこども劇場に役立てることを明確にすることが出来たと思う。ゲネプロでは実際に全部を通してやることで変えられる部分やもっと工夫出来る部分をみんなと考えることができた。準備に時間をかけすぎてリーダー含め主役の子たちに練習時間を取って上げることが出来なかったり、もっと何を作ればいいのか、何をしなければいけないのかなどリーダー等わかっている人に聞いて自分が出来ることをもう少し早く取り掛かっていれば良かったと反省する。今回の学びを通して実際の現場（保育）でも運動会や学芸会などの行事に活かされるようにして行きたいなと思った。

【柳瀬 るい】

今回、幼教こども劇場を通して、絵本を決めてからどうやって劇を進めていくか頭の中では上手くできていても、準備物など当日ギリギリまでかかってしまったり、上手く進まなかったこともあるが、同じチームの仲間と協力しやり遂げることができた。当日の子どもたちの反応もボタンを探す場面では楽しそうに席を立ったりして参加する子どもの姿も見られ私たちだけでなく、子どもたちや会場にいるみんなと一体となることができたのではないかと思います。リーダーとなりこのチームの主として動いている人たちに申し訳ないぐらい、私はあまり積極的ではなかったのも私ちゃんと参加し全員でひとつのことをやり遂げればもっといいものになったのではないかという反省点がある。絵本を題材とし、自分たちでアレンジしていく中で子どもたちが楽しんでくれるようなものを作れたので良かったと思う。子ども

の反応は私たちが思っているよりも想像を遥かに超えてきたので子どもたちに私たちが影響された気がした。

【若松 陽菜】

準備段階において、話し合いに時間をかけすぎた結果、肝心の製作時間が不足してしまい、本番前日まで慌ただしく取り組まざるを得なかったという反省点がある。そのため、授業時間外や放課後などを活用する必要があった。チーム一丸で作りあげる作品のため、自分の担当役割を済ませたらそこで終了ではなく、協力し合う姿勢が重要であると感じた。また、話し合いの中で異なる意見が出た際に一つの意見に絞るのではなく、それぞれの意見の良い点を組み合わせるといった柔軟な姿勢を持つことが各々できており、柔軟性をもつことでアイデアの幅が広がられると気づいた。話し合いと実践から課題点を見つけ、改善へと繋げることを繰り返した結果、終演後にはチームに達成感や団結力が生まれた。その気持ちが生まれたのは各自が自分の役割を一生懸命、全うできた証なのではないかと考える。

本番当日、私は裏方だったため、ラリーやヘリーのように子どもと直接的なやりとりをしたり、オバケのように間近で子どもの表情などを見ることは出来なかった。しかし、ラリーたちがボタンについて問いかける場面での「押さないで！」という声や、背後にオバケが出てきた時に気づいてもらおうと必死に訴えている声、配布されたボタンを力強く叩く音など耳だけでも子どもたちが物語の世界に入り込み、一緒になって楽しんでくれている情景を想像することができた。振り返る中で「押さないで！」と子どもたちが伝えられたのはナレーションと自分が操作したプロジェクターに映った注意書きの影響もあることに気づいた。直接的な関わりはなかったものの、裏方として間接的に子どもたちと物語の世界を共有できていたという発見に喜びを感じた。