

## 絵本を題材にした幼児対象の対話型劇場実践 「ともだちやへようこそ！～いっしょにあそぼう～」を通して

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

飯田 由菜、奥園 歩香、小田 瑞穂、北島 舞姫、  
黒岩 璃海、古賀 愛莉、小柳 瑠音、齊藤 日菜美、  
田中 柚葉、月足 和花子、牧山 怜泉

### 第1章 実践の概要と背景

#### 1.1 実践企画の概要と目的

実践企画の概要は、いろいろな動物が友だちになっていく中で、かくれんぼ、手遊び、一緒に歌を歌って手拍子などを行った。また、喧嘩の場面で、どうしたら仲直りできるかどうかを子どもたちに聞いた。最後はみんなで『ともだちになるために』を手話をしながら歌った。

絵本『ともだちや』を題材とした遊びを展開し、子どもたちへ友だちとはなにか、友だちの大切さなどを分かってもらうという目的で行った。実際に企画する上で、何が重要なのか、何を子どもたちに伝えたいのかを明確にし、それに合った遊び、ストーリーを作った。実践する中で、友だちからお金を取ることが本当の友だちなのかに焦点を当て物語にしたり、喧嘩をした時にどうしたら仲直りができるかを子どもたちに問うことで、子どもたち自身も「あ、こうしたらいいのか」と改めて再確認できたと思う。また、妖精が仲立ちをすることで、

(月足和花子)

#### 1.2 題材「ともだちや」の特徴と教育的ねらい

絵本『ともだちや』（内田麟太郎 作）は、「友だちとは何か」というテーマを、幼児にも分かりやすいストーリーで描いている作品である。主人公のきつねは、寂しさから「ともだちや」を始め、友だちをお金で得ようとするが、物語を通して本当の友だちとはお金や条件ではなく、心がつながる関係であることに気づいていく。この過程は、幼児が人との関わりを学んでいく姿と重なり、共感しやすい点が大きな特徴である。

また、この絵本を題材に対話型劇場として構成し、子どもたちが登場人物と一緒に遊びや会話に参加できる形を取り入れた。教育的ねらいとしては、物語を「見る」だけでなく「関わる」ことで、友だちと一緒に遊ぶ楽しさや、相手の気持ちを考える大切さを体験的に学ぶことにある。また、拍手や動きを通じた参加型の活動により、自己表現や他者との一体感を味わうことを目的としている。

(齊藤日菜美)

#### 1.3 準備過程のチーム運営と役割分担

私は記録・大道具担当に加え、ナレーションを担当し、準備過程に関わった。ナレーションでは、物語の流れや場面転換が子どもたちに分かりやすく伝わるよう、言葉の選び方や話す速さ、間の取り方を意識して原稿の確認と練習を行った。特に、登場人物の行動や気持ちが自然に想像できるよう、難しい表現を避け、簡潔で聞き取りやすい言葉に整えることを心がけた。

また、他の役割担当者と事前に打ち合わせを行い、ナレーションが入るタイミングや音楽・動きとのつながりを確認することで、劇全体の進行が円滑になるよう調整した。大道具担当としては、制作計画を立て、必要な小道具や大道具を整理し、役割分担を明確にして準備を進めた。

さらに、準備過程の様子や話し合いの内容を記録として残し共有することで、メンバー全員が活動の見通しを持つことができた。これらの経験を通して、表現活動は一人で完結するものではなく、チームで支え合うことの大切さを学んだ。

(牧山怜泉)

## ・第2章 企画・準備過程の詳細

### 2.1 遊びの展開と物語の流れの設計

物語の流れは、原作のきつねが『ともだちや』を通して「本当のともだちとは何か」に気づいていく点を大切に、子どもたちが理解しやすく、感情移入できるように構成した。特に、ともだちやの「1時間100円」という設定に着目し、物語の中で出会う動物たちとの遊びが時間になると途中で終わってしまい、さらにお金まで取られるという展開を通して、子どもたちが違和感やモヤモヤした気持ちを抱けるよう工夫した。その中で、「それってともだちなのかな」「お金がないと遊べないのは寂しいね」など、子どもたちが登場人物の気持ちを想像しながら考え、発言できる場面を設けた。また終盤では、くまとのやり取りの中できつねがらいおんからもらった玩具を巡って取り合いになり、壊れてしまう場面を設定した。そこで妖精が登場し、「どうしたら仲直りできるかな」と子どもたちに問い掛けることで、解決方法を一緒に考える展開とした。このように、物語の中で起こる出来事に対して子どもたち自身が意見を出し合い、対話を重ねることで、友だちとの関わり方や気持ちの伝え合いの大切さに気づけるよう、物語の流れを設計した。

劇中では、登場人物と子どもたちが一緒に遊ぶ場面を取り入れ、子どもが受け身にならず主体的に参加できるよう工夫した。かくれんぼの場面では、きつねや動物たちと一緒に「どこに隠れているかな」と声を掛け合いながら探すことで、登場人物との距離が縮まり、物語の世界に自然と入り込む姿が見られた。また、合奏会の場面では、子どもたちが手拍子で参加することで、動物たちと気持ちを一つにして表現する楽しさを味わっていた。さらに、手遊びの場面では、動物たちの動きを真似しながら一緒に体を動かすことで、子ども同士の笑顔や関わりが広がり、場の一体感が生まれていた。このように、物語の展開に合わせて遊びを取り入れることで、子どもたちは登場人物と関わりながら遊びを發展させ、楽しさの中で「友だちと一緒に遊ぶ心地よさ」や「気持ちを共有することの大切さ」を感じている様子が見られた。

(小田瑞穂)

くまときつねで、ミニカーの取り合いになりトラブルになるシーンがあるが、トラブルを解決に導くには、どうしたらよいか、くまときつねがトラブルが起きたところに、妖精が現れて妖精たちは、くまときつねに1人ずつつき、話を聞き、まず「どうしたの?」とくまときつね両方に聞き、くまは「きつねが貸してくれなかった」といい、きつねは「ぼくの大事なおもちゃ壊れちゃったの」と妖精さんに伝えた。トラブルの内容がわかるように伝えていた。それから、妖精たちは子どもたちにトラブルの解決方法を教えてもらおうと、子どもたちがいる客席に降り、聞きに行っていた。「どうしたら仲直りできるか教えて」と子どもた

ちに伝え3人の子どもたちに聞きに行った。すると、子どもたちは「ごめんねと言ったらいい」「ごめんねって言ってハグしたらいい」などたくさんのことを教えてくれた。取り合いになった時には「ごめんね」って言ったらいいよと再確認できるようにした。妖精たちはくまときつねに子どもたちに聞いたことを伝えて、「貸してって言えばよかったのか」などと口にして、2人は謝って仲直りすることになった。

進行表の作成では、劇の流れを分かりやすく簡潔に書き進行表を見て全員がすぐに動けるように作成した。子どもたちがどのような流れだと興味をひくのか、子どもたちに学生が伝えたいことはどう言ったことなのか考え進行表を作成した。それと同時に反省もあり、進行表にセリフを全て書いておく方が良かったと言う点が反省点だと感じた。一つ一つの動きを確認できる意味で書くべきだったとそこは反省点だ。

(北島舞姫)

## 2.2 環境構成と舞台配置計画の実際

今回、絵本『ともだちや』の劇を行うにあたり、木や家の制作計画、舞台配置、安全面への配慮を意識して取り組んだ。制作では、物語の世界観が伝わるよう工夫した。木は段ボールを使用し、実際に落ち葉を外から拾ってきて貼ることで自然な雰囲気表現した。劇中にくまに木の実を取ってあげるシーンがあるので、そのシーンで使う木ではペーパーフラワーで葉っぱを再現し、赤の画用紙を丸く切ってセロハンテープで簡単に剥がせるようにした。しかし本番ではなかなか上手く剥がれず葉っぱであるペーパーフラワーまで一緒に剥がれてしまった。またこのシーンできつねがあえて手の届かない位置に木の実を設置し、「どうやったら届くかな？」と客席にいる子どもたちに問いかけることで一緒に劇に参加しているような演出を行った。舞台配置では、くまと遊ぶシーンや、うさぎとりすとかくれんぼするシーンなど色々な場面で活用できるように木を舞台の奥に2つ配置し、これにより、物語の流れに自然に木を使用することができた。安全面では、導線の確保を最優先に考え、移動経路に物を置かないようにした。また、役者同士がぶつからないよう立ち位置や動きを事前に確認し、つまずきや転倒を防ぐため床に段差ができないよう調整した。その結果、安心して劇を行うことができた。また最後の『ともだちになるために』を歌う場面では、観客もみんな一緒に歌えるようにスクリーンに歌詞を流し、不自然にならないようにタイミングを見ながらスライドを操作した。

(小柳瑠音)

今回の劇における環境構成では、子どもたちにとって分かりやすく、安心して楽しめることを大切にして準備を進めた。まず、劇に登場する人参にははっきりとした線を描き、木には実際の葉っぱを使用するなど、本物に近い素材や表現を取り入れることで、子どもたちが見てすぐに内容を理解できるよう工夫した。また、遠くからでも見えやすいように大きさを意識して制作し、視覚的に伝わりやすい環境づくりを心がけた。安全面にも配慮し、万が一道具が落ちてきても危険が少ないよう、できるだけ柔らかい素材を選んで制作した。さらに、立ち位置やセリフについては何度も確認を行い、「観客からどう見えるか」という視点を大切にしながら話し合いを重ねたことで、より見やすく伝わりやすい舞台構成につながった。加えて、劇中で楽器を使用するため、本番当日に楽器をどこに置くのか、使用後はどう片付けるのかを事前に確認し、動きが止まらずスムーズに進行できるよう準備した。これらの取り組みを通して、環境構成は見た目だけでなく、安全性や動線、伝わりやすさまで含めて考えることが重要であると学んだ。また、準備やりハーサルを重ねる中で、演じる側同士が声を掛け合い、互いに確認し合える雰囲気づくりも環境構成の一部であると感じた。一人ひと

りが役割を理解し安心して動けることで、舞台全体に落ち着きが生まれ、結果として観客である子どもたちも集中して劇を楽しんでいたのではないかと感じた。

(飯田由菜)

## 第3章 表現活動の実際と専門的考察

### 3.1 音楽表現の活用と雰囲気づくり

ピアノの伴奏の役割では、ステージ場の雰囲気作りだけではなく会場全体の雰囲気の支えや子ども達が安心して過ごせる環境を作り、音楽を使って子ども達に伝えることが大切だと思った。テンポや音量の工夫をすることで落ち着いた雰囲気や楽しい雰囲気を作ることができ、音楽によってその場の雰囲気を作り出すことが出来ることが分かった。また、前奏や間奏などを工夫することによって切れ目のない雰囲気を作ることが出来、次の動作への見通しが立ち、集中して見続けることが出来ると思った。

手話の工夫は、聴覚障がいのある人のためだけではなく子ども達に向けて自分達の思いを伝えるためでもあると思う。ピアノと歌声だけでは伝わりにくい思いが、手話をすることによって思いを伝えたり内容を伝えたりすることが出来ると思った。また、単に動作を見せて伝えるのではなく歌詞や音楽のイメージに合わせて表現することでより意味や感情が伝わる事が分かった。そして、子ども達にとって視覚的に分かりやすく、音楽への興味関心が広がったり音楽への理解を深めたりするきっかけになると思った。

このことから、ピアノの伴奏と手話を合わせることで、音楽表現がより豊かになり、参加者全体が心地よく活動できる雰囲気づくりにつながる。また、音楽によって子ども達との対話を作り出したり遊びの展開を広げたりすることが出来ると思う。

(奥藺歩香)

今回の劇では、それぞれの動物のイメージにあうように、動物の登場シーンで『人生のメリーゴーランド』『森のくまさん』『回る空うさぎ』『三匹のこぶた』を動物の登場と合わせてピアノで演奏をした。音楽を用いることで、子どもたちは場面の切り替わりを視覚だけでなく、聴覚からも自然に感じ取ることができ、次に誰が出てくるのかを期待しながら物語に集中する姿が見られた。特に、それぞれの動物にあった子どもたちが知っていそうな楽曲を使用することで、子どもたちは曲と動物のイメージを結びつけやすくなり、親しみを持って登場人物を受け入れることができたと考えた。また、クマの場面ではゆったりとした曲調により優しさや安心感が伝わり、うさぎやリスの場面では軽快な音楽によって楽しさや遊びの雰囲気が分かりやすくなっていた。音楽が物語の雰囲気づくりを支えることで、子どもたち自身も劇に参加する意識が高まったと考えた。

さらに、劇の最後には『ともだちになるために』を歌いながら手話を取り入れた。歌と動きを組み合わせることで、言葉だけでは伝わりにくい「友だちとはなにか」や「友だちを大切にしたい気持ち」などを、子どもたちが視覚的・身体的に感じる事ができたと考える。また、手話という表現方法に触れることで、様々なコミュニケーションの在り方を知るきっかけになり、友だちとの関わり方を広く捉える経験に繋がったと思う。

(黒岩璃海)

合奏では、子どもたちも手拍子で参加しやすいような『幸せなら手をたたこう』を演奏するように決定した。学生はピアノ、グロッケン、タンバリン、太鼓、トライアングル、すずを使い演奏した。学生一人(きつね)が手拍子で合奏に参加し、子ども達がきつねを見ながら真似して参加できるように工夫した。ピアノとグロッケンでメロディーを演奏した。メロディーを演奏することで聞き取りやすく分かりやすくなる感じた。そして、他の楽器は手

拍子と同じリズムで鳴らすことで「このタイミングで鳴らす」という拍の位置が分かりやすくなると思った。また、全員が同じリズムを共有することで集団としての一体感や安心感が生まれると感じた。さらに、間奏のところで「次のリズムは～」と言い（タンタタン）などとタンバリンを使って説明して次のリズムを表すことで、次の動きの見通しを持って楽しめるのではないかと考えた。そして、最後の『ともだちになるために』では歌と手話を行った。子どもたちは自然と手話に触れることで、音や言葉以外の伝え方があることを知る機会になると考えた。

(古賀愛莉)

### 3.2 身体表現と動物の動きの工夫

登場人物の気持ちがわかるように全身を使って表現するようにし、『ともだちや』に出てくる動物を少し変えた。まず、くまはゆっくりと大きく歩くイメージで、うさぎとりすは同じタイミングで出てくるようにして、軽やかにジャンプしながら楽しそうに出てくるなど工夫をした。動物をカモではなくてぶたにし、絵本ではカモの赤ちゃんが寝ているよう書かれていたが、寝るのではなく動きを取り入れたいと考え、子どもたちもわかるような手遊びで、『3びきのこぶた』を披露した。かくれんぼの場面できつねが探す時に、子どもたちに「どこかな？」と話しかけ、さらに子どもたちの興味をひく工夫をした。また合奏の場面では、楽しそうに演奏をするにはどうしたらよいのか考え、体を揺らしながら演奏をするように決定した。子どもたちでもわかるような『かえるのうた』を弾き、子どもたちがもっと劇を見てくれるような工夫をした。子どもたちにも、楽しそうだな、したいっていう気持ちを身体で伝える。そこから、演奏会の後にきつねがやってくるが、きつねもいっしょに演奏会に参加し、子どもたちにも手拍子で一緒に参加しようということを伝える『しあわせなら手をたたこう』でそこも工夫をした。手拍子の音を変える工夫をして、子どもたちも楽しんで動かせるような工夫をした。お金を他の動物同様払おうとするシーンがあるが、ライオンは払わず、友達はお金じゃ買えないことを伝える工夫をした。その時に、他の動物たちも払ったよという文句を言うシーンも、どんな動きがいいのか最後の最後まで考え、大きく動きをつけるなどの工夫をした。最後はくまときつねが帰るシーンに変更して、楽しそうに帰る感じを表現するためにスキップをしながらなどの工夫をしたり、くまときつねが楽しそうに話しながら帰るといった工夫をした。くまときつねがミニカーの争いになるが、その時は取り合いになってると言うことが子どもたちに伝わるように、大きな動きを工夫した。その後妖精が出てくるが、出てくる時には楽器を使い工夫をした。最後には『ともだちになるために』を歌ったが、その時も最初は手をつなぎ大きく揺らし、そこから手話で表し、動きを表現した。

(北島舞姫)

それぞれ、きつね、らいおん、りす、くま、うさぎ、ぶたの親子の3匹の動物がいる中で、絵本の中から特徴を考え、子どもたちに「次は、どの動物が来るのだろう」とワクワクしてもらえそうな物語を進めるために、一つ一つの動き（頷き、驚き、共感など）を意識して、最初の登場のくまは、大股でゆっくりと歩くイメージ。うさぎとりすは同時に楽しそうに仲良しそうに跳ねながら登場し、かくれんぼの際もりすは、俊敏に動くイメージ、うさぎはぴょんぴょん跳ねているように動くよう意識した。探す側のきつねも、子どもたちに話しかけて、問いかけながらりすとうさぎを一緒に探した。ブタの3匹の親子は当初、かもの役で子がもが寝ているだけだったが、それだと動きがなく物語につながらないので、動きをつけることにし、そこから歌『3びきのこぶた』をぶたの役の3人ですることにし子どもたちと一緒に歌いながら動いてできるようにした。ほとんどの時間きつねは前に出ているので頷き、共感、考えるそぶり、などを意識していた。次は、らいおんも参加し今まで出てきた

動物たちで演奏会をしている時にきつねが来る場面だが、まず最初動物たちが出てくる時は、ただ出てくるのではなく、暗転した状態から音を鳴らし『かえるの歌』を弾きながら定位置につき、興味を引き出したところで、『幸せなら手をたたこう』をするが、そこでは子どもたちがどうすれば参加してくれるかを考え、きつねは、子どもたちと同じ動きで参加することで子どもたちの参加したいという意欲を引き出すのだと考えた。最後、お金でともだちは買えないよと動物たち全員で言うところがあるが、そこでは、お金を取られてしまった動物たちが、お金を取られて悲しかったと言う表現を体全部を使い、そっぽを向く、らいおんが「それが本当の友達かい？」と言うと気になったようにとらいおんの方を向き解決に導いた。次に、喧嘩して仲直りしたきつねとくまが、腕を組みスキップしながら回っている所も、笑顔で動くことで、物語のクライマックスに繋げることができた。最後の『ともだちになるために』の手話は、最初全員で手を繋ぎ「友だち」をイメージした。

(田中柚葉)

### 3.3 ことば・対話の展開と子どもの反応

絵本『ともだちや』を題材に、幼児が物語の世界に主体的に参加できる対話型劇場を行った。従来の読み聞かせや鑑賞型の劇とは異なり、子ども自身が登場人物と関わり、反応しながら物語が進んでいく構成とした点が本実践の大きな特徴である。表現活動を行うにあたり、子どもが内容を理解しやすく、安心して参加できるよう、セリフの言葉選びや長さ、話すスピードなどに配慮した。

セリフ作りでは、難しい言葉や抽象的な表現はできるだけ避け、日常生活で子どもが耳にしている言葉を用いることを意識した。また、一文を短くし、繰り返しのある表現や問いかけを多く取り入れることで、子どもが声を出したり、拍手や動きで反応しやすい構成とした。「どうしたらいいと思う?」「いっしょにやってみようか」といったセリフは、子ども自身が考え、行動するきっかけとなり、受け身ではなく主体的に関わる姿を引き出すことにつながった。

3びきのこぶたの場面では、セリフと連動した手遊びを取り入れ、言葉だけでなく身体を使って表現できるようにした。リズムに合わせて手を動かす活動は、年齢や発達段階に関係なく参加しやすく、子どもたちは自然と物語の世界に入り込んでいた。友だちと同じ動きをすることで安心感が生まれ、周囲の様子を見ながら徐々に参加する子どもの姿も見られた。手遊びを取り入れたことで、表現活動へのハードルが下がり、全体として参加意欲が高まったと考えられる。

また、『ともだちになるために』という歌を手話で表現する場面では、セリフを最小限にし、動きや表情を中心とした伝え方を意識した。手話という視覚的な表現を用いることで、子どもたちは歌の意味を身体感覚として捉えやすくなり、友だちと顔を見合わせながら真似をする姿が多く見られた。声を出すことが苦手な子どもでも、手の動きや表情を通して気持ちを表現できる点は、インクルーシブな視点からも意義のある取り組みであったと感じる。

さらに、セリフの内容に「お金で友だちは買えない」という絵本の大切なメッセージを反映させた。友だち関係について直接的に教えるのではなく、登場人物同士のやりとりや遊びの中で、子ども自身が気づけるよう構成した点を重視した。友だちとは、物やお金によって得られるものではなく、一緒に遊び、気持ちを伝え合う中で育まれていくものであるという考えを、体験を通して伝えることをねらいとした。

活動中には、登場人物の行動に対して笑ったり、反応したりする姿が見られ、子どもたちが物語に感情移入している様子がうかがえた。このような姿から、対話型劇場という形式が、子どもの想像力や共感性を育てる上で有効であると感じた。一方で、子どもの反応には個人差があり、積極的に参加する子どもと、周囲を見ながら慎重に関わる子どもがいることも確認できた。

そのため、表現活動を行う際には、どのような参加の仕方も認める姿勢が重要であると考えられる。声を出すこと、動きを真似ること、見ることなど、子ども一人ひとりの関わり方を尊重しながら進めることで、安心して参加できる環境が整う。本実践を通して、保育者や実践者の関わり方が、子どもの表現意欲に大きく影響することを改めて実感した。

以上のことから、セリフ作りを含めた表現活動の工夫は、子どもの主体性を引き出し、ことば・動き・対話を通じた豊かな学びにつながったと考えられる。幼教劇場で得た気づきを、今後の表現活動や保育実践に生かしていきたい。

(齊藤日菜美)

## 第4章 子どもの姿と学びの考察

### 4.1 参加型活動（遊びの選択とダンス）の考察

物語を通して、友だちとはなにか、友だちの大切さを子どもたちに伝えることが出来るような遊びを取り入れた。遊びをする中で、最初の方は子どもたちに問いかけても返ってこなかったりしたけれど、少しずつ子どもたちとの会話を増やしたり、距離を縮めることで、中盤に行った『幸せなら手をたたこう』をした時はみんなが楽しそうに遊びを行っているように感じた。また、手を使った身体表現を取り入れたあそびを選択したことで、子どもたち一人ひとりが自分なりの表現の仕方です手を叩いたりしていた。手を叩くリズムも一定にするのではなく、いろいろなリズムを試みることで、子どもたちも次はどんなリズムなのかなと楽しめていたと感じた。遊びの選択を行う中で、彩グループで話し合っている時も子どもたちが主体的に行える遊びという考えを持っていた。わたしたちが子どもたちに「やらせる」のではなく、子どもたちがやりたくなるような遊びを考えた。遊びに入る前までの流れを通して、幸せなら手をたたこうをする時に自然と手を叩きたくくなるような繋がりができたのではないかと感じた。全体を通して、お金、時間に縛られて遊ぶのが友だちではなく、ただ友だちと一緒にかくれんぼをしたり、お話したり、歌を歌ったりなどして笑い合えることが友だちだということ遊びの中で伝えることができた。

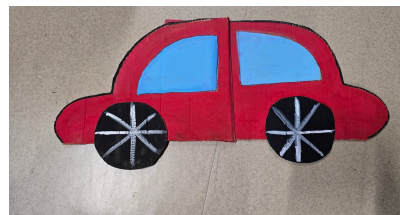
(月足和花子)

### 4.2 造形物制作（大道具・小道具）の役割と視覚的效果

小道具は、動物と関連付けた食べ物をテーマに制作を行った。どんぐり、はちみつ、人参、肉などをフェルトやダンボールで制作し、それぞれがどの動物と関係しているのかを意識しながら表現できるようにした。（右写真）食べ物を色や形で表現することで視覚的にも分かりやすく、想像力を働かせながら楽しめるように考えた。また、『ともだちや』の絵本に登場するきつねを再現するために提灯を制作した。「ともだちや」と書かれたのぼりも再現しようと考えたが、そうするときつねが身体に身につけるものが多くなりすぎるため、「ともだちや」と紙に書きダンボールに貼ったものをカチューシャにして表した。そして、お金の受け



渡しの場面で使用する100円玉は、ダンボールを丸く切り、絵の具で色を塗った上に100と書いて表した。そしてそれを入れる財布を画用紙とビニールリボンで作り、それぞれの動物が肩からかけられるように制作した。また、きつねとくまが喧嘩をして壊してしまう車の玩具は、車の形に作ったダンボールを半分に切り、そこに磁石を付けてくっつけ合わせることで引っ張ってすぐに壊れるように工夫した。最初は車の表側しか色塗りをしていなかったが、引っ張った時に裏側のダンボールが見えてしまったため裏側にも色を塗り違和感がないように工夫した。（右上写真）

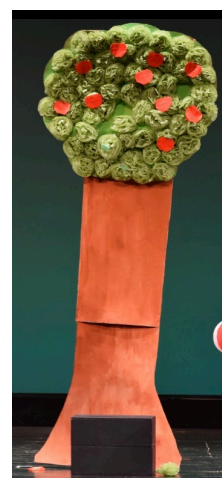


（古賀愛莉）

物語の理解を深め、子どもたちが世界観に入り込みやすくなるよう、大道具・小道具の造形物制作を行った。木やハチミツ、肉、人参といった小道具は、登場人物の行動や関係性を視覚的に伝える重要な役割を持っている。そのため、形はできるだけ単純にし、色彩ははっきりとしたものを用いることで、子どもたちが一目で意味を理解できるよう工夫した。

特に、動物たちの好きな食べ物の小道具は、実物を想像しやすい色や大きさを意識することで、物語の場面や動機が伝わりやすくなったと考えた。また、大道具である木は、動物たちが集まる場所として舞台全体の雰囲気を作り出し、安心感のある空間を演出する役割を果たしていた。（右写真）

これらの造形物があることで、子どもたちは登場人物の動きや気持ちを視覚的に捉えやすくなり、ナレーションやセリフの内容を理解しながら劇を楽しむ姿が見られた。造形物制作は単なる装飾ではなく、子どもの理解や想像力を支える重要な要素であり、表現活動全体の質を高める役割を担っていると感じた。



（牧山怜泉）

#### 4.3 仲直り場面の演出と感情教育的効果

妖精が仲立ちとなり、「どうしたら仲直りできるか」を観客の子どもたちに問いかける演出は、劇への参加意識を高めると同時に、子どもたちがどうやって仲直りするか考える感情教育として大きな効果を感じた。絵本には登場しない妖精をあえて取り入れたのは、登場人物同士のやり取りを落ち着いて見つめ、気持ちを整理する存在が必要だと考えたからである。きつねとくまは当事者であるため感情的になりやすく、その間に第三者として妖精が入ることで、子どもたちが安心して考えを表現できる状況をつくることができた。また妖精が目線を合わせ、しゃがんで優しく「もし友達と喧嘩しちゃったらなんて言う？」等問いかけを行うことで、子どもは安心して自分の考えを言葉にし、緊張しながらも「ごめんねっていう」や「貸してっていう」と答える姿から、子ども自身が相手の気持ちを想像し、適切な言葉を選ぼうとしていることがうかがえる。その意見を劇中のきつねとくまに伝え、実際に仲直りする展開を見ることで、謝罪やお願いの言葉が人間関係を修復する力を持つことを具体

的に学ぶことができたと感じた。観るだけでなく参加することで、感情の理解と表現、対人トラブルの解決方法を自然に身につける場面となっていた。

(飯田由菜)

劇中できつねとくまが喧嘩してしまった場面では、妖精が観客席に降り、子どもたちに「どうしたら仲直りできるかな?」と問いかける演出を取り入れた。「どうやって仲直りしたらいいか教えてくれるお友達いるかな?」と聞き、挙手をしてくれた子どもたちに聞いていったが、マイクを向けられると中々話せない子もいた。しかし、保護者にフォローをしてもらいつつ「自分で言える」と意見を教えてくれた子もいた。妖精と子どもたちとの対話を通して、「ごめんねと言う」「貸してってちゃんと伝える」「ぎゅーする」といった意見が多く聞かれ、登場人物の感情に共感しながら解決方法を考える姿が見られた。このやり取りにより、喧嘩した相手の気持ちや自分の気持ちを言葉にすることの大切さが自然と共有され、感情の整理につながっていたと感じる。また、観客として参加することで、子どもたちは仲直りは一方的な行動ではなく、相手の気持ちを理解し合うことが必要であると学ぶ機会になった。この場面は、感情の共有を促し、人との関わり方を考えるきっかけとなる有意義な演出であった。

(小柳瑠音)

## 第5章 まとめ (総合的評価と省察)

### 5.1 省察と今後の課題(飯田 由菜)

妖精役を通して子どもと視線を合わせたり、しゃがんだりする関わりを意識することで、子どもたちが安心して自分の思いを言葉にできる姿を見て、環境づくりの大切さを実感した。実際に、少し緊張した表情を見せながらも「ごめんねっていう」「貸してっていう」と伝えてくれた姿から、環境が整うことで子どもは自分の気持ちや考えを表現できることを学んだ。また、準備から本番までの過程では、内容を途中で大幅に変更したり、子どもが参加しやすい演出について話し合う時間を多く設けたことで、制作物に充てる時間が十分に確保できなかったため、時間配分を考えることが課題だと感じた。事前に全体の流れを見通し、話し合いと制作の時間配分をより具体的に計画する必要性を感じた。一方で、人前に出ることが苦手な自分に対し、「こうしたらいいんじゃない?」と意見を出してくれたり、リハーサルや本番で「大丈夫?」「頑張ってるね」と声をかけてくれたことで緊張しながら妖精役をやり通すことができ、周囲の温かい関わりの中で自分の意見をしっかり伝えることができ、協力し合うことの大切さや自信にもつながる経験となった。この経験を今後の保育実践に生かしていき、子ども同士のトラブル場面においても、すぐに大人が答えを示すのではなく、子ども自身に考えて貰えるような声掛けを行い、言葉で伝えられるような関わりを意識していきたい。また、一人ひとりの性格や気持ちに配慮し、安心して参加できる環境づくりを継続していくことが今後の課題である。

### 5.2 省察と今後の課題(奥園 歩香)

子ども劇場を通して、音楽表現は子ども達が安心して参加できる雰囲気づくりに繋がることを実感できた。また、知っている曲と知らない曲で子ども達の反応の違いを知ることができ、知っている曲では一緒に歌ったり手を叩いたりしていたけど知らない曲では見ていたり

身体でリズムを取っている姿が見られた。そして、ピアノの伴奏が活動全体の流れを支えていて始まりと終わりが分かりやすく集中して取り組んでいる姿へと繋がった。

一方で説明もなく手話をしたこと子ども達はついていくことが出来ずに見るだけになってしまったので「真似してみてね」などの一言が必要だと思った。また、ピアノの伴奏についてもテンポや音量を子ども達の反応に合わせて柔軟に対応してより一体感のある音楽表現を目指していく必要があると思った。

準備から本番までで限られた時間の中で絵本の内容を理解し遊びを考え準備をし実践に備えることがとても大変で、役割分担や連携が上手くいかないことが多くあり中々上手く進めることが出来なかったことが課題だと思った。また、中間発表を終えて活動内容を大きく変更したことで準備の時間や練習の時間が少なくなりギリギリで慌てる部分があったので変更部分を少なくして練習時間の確保をする必要があったと思う。

しかし、自分の思いや考えを素直に伝えたり、周りの人の意見を聞いたりして色んなことに挑戦しながら活動を進めることができて良かったと思う。

### 5.3 省察と今後の課題(小田 瑞穂)

主人公であるきつね役と身体表現を担当したことで、言葉だけでなく、表情や動きによって気持ちを伝えることの大切さを実感した。特に、きつねが『ともだちや』を通して本当の友だちに気づいていく心情の変化を、声のトーンや動きの変化で表現することを意識した。また、練習や劇全体を通して、あまり前に出ることが得意ではない子も安心して参加できるよう、セリフの量を調整したり、どのように関わればよいかをみんなで話し合ったりする経験があった。その中で、無理に前に出させるのではなく、一人一人の気持ちを尊重しながら役割を考えることが、安心して表現できる環境づくりにつながることを学んだ。劇中できつねが本当のともだちに気づいていったように、私自身も、仲間と話し合い支え合いながら一つの劇を作り上げる過程を通して、本当の友だちとは、相手の気持ちを考え、互いに認め合える存在であるということに気づくことができた。

今後の課題として、身体表現を通して気持ちや場面の变化を、より分かりやすく子どもに伝えられるようになることが挙げられる。そのためには、表情や動きの工夫を増やすとともに、子どもの反応を見ながら表現の強さや速さを調整していく力を身に付けていきたい。また、今回のように一人一人の得意・不得意に目を向け、安心して参加できる関わりを大切にしながら、全体の活動をより円滑に進められるよう、周囲を見て声を掛ける力や話し合いをまとめる力を高めていきたい。

### 5.4 省察と今後の課題(北島 舞姫)

ぶたの役を通して、子どもたちの興味をひく手遊びだったり、子どもたちはどのようにしたら楽しく参加できるのかを子どもたちを軸に考えた時に、ぶたに関連する手遊びは何なのかを考え、真っ先に『3びきのこぶた』の手遊びが出てきた。絵本にはぶたではなくカモが出てくるが、寝ているだけのシーンになってしまうので、子どもたちも楽しめないのではないかと自分たちで考え、しっかりと動きをつけるにはどうしたらよいか試行錯誤しつつ、考えた。子どもたちも手遊びが1番参加しやすいのではないかと考えた。合奏の場面では子どもたちでも歌える歌を用意して、手拍子の場面では子どもたちもやりやすい手拍子を用意して、たくさん工夫した。まず、お金をあげる場面があるが、お金をあげる場面では少し渋るような仕草をして、帰り際にはきつねにわかりやすく文句を言うことを必死に練習した。どのようにしたら文句を言っているように子どもたちにも伝わるのか本当に難しく、試行錯誤した。動きもわかりやすくすることで、子どもたちにも伝わるのではないかと思い、動きも

わかりやすくした。手拍子の場面では「次はこの手拍子ですから真似してね」と子どもたちにする前に伝えておくことで、子どもたちも手拍子をしやすい環境であったのではないかと思った。このような流れで計画し、なかなか時間配分がうまくいかない時もあったが、事前に流れを確認しておくことで時間配分をコントロールできると感じた。子どもたちがどのようにしたら楽しめる環境を作れるのかが今後の課題でもある。

## 5.5 省察と今後の課題(黒岩 璃海)

最初は絵本『ともだちや』がどのような内容なのか知らなかったけど、絵本を読んだり読み聞かせを聞いたり劇にしていくなかで、お金では買えない本当の友だちとはなにか、というこの絵本の良さに気づくことができていった。私は今回の劇でうさぎ役をしながら音楽計画の担当として、劇中でどの楽曲を使うか、どのタイミングでピアノを弾くのかなどを考えた。子どもたち自身が劇を楽しみながら参加しやすい雰囲気を作るためにそれぞれの動物のことを想像しやすいような楽曲を選びピアノで演奏をすることができた。今回の劇を通して、音楽はただの効果音ではなく、子どもと劇を繋ぐ大切な要素であることを学んだ。また、うさぎ役として演じながらピアノ演奏にも関わったことで、表現する側と支える側の両方の視点を持ちながら、劇の構成に携わることができた。中間発表後、内容を大幅に変更することになり、よりよい内容にするために全員での話し合いの時間を多く設けたことで、全体を通したり合奏の練習をする時間や制作をする時間などが少なくなり、本番でも不安が残っていたことは課題だと感じた。しかし、その限られた時間の中で、それぞれが自分の役割を意識し、互いに声を掛け合いながら準備を進めることができた点は大きな学びであった。話し合いを重ねたことで全員が作品のねらいを共有し、同じ方向を向いて取り組むことができたと感じている。今回の経験から、時間が十分でなくても、目的を明確にし協力することでひとつのものを作り上げることができることを改めて学べた。

## 5.6 省察と今後の課題(古賀 愛莉)

最初は『ともだちや』の絵本の内容を知らないメンバーが多かったが、実際にともだちやシリーズの絵本すべてに目を通すことで、内容への理解を深めていった。そして劇をする際に、どのような内容・構成にしたなら"友だちはお金じゃない"という私たちが一番伝えたい部分を子どもたちに伝えることができるのか、とても難しい課題だったが、チームで意見を出し合い何度も話し合いを行ったり、先生方からのアドバイスを頂いたりして試行錯誤しながら今回の劇を完成させることができた。私はくま役をしながら、ピアノで「人生のメリーゴーランド」と「三匹のこぶた」、グロッケンで「かえるの歌」と「幸せなら手をたたこう」の演奏も自ら立候補して担当した。ピアノからステージへの移動は、移動時間が少なく、舞台裏で走って移動したりして余裕がないところもあったため、時間内にステージへの移動が間に合うのかなどの不安もあったが、本番では劇が途切れることなくスムーズに進めることができた。

本番に向けてチームのみんなですべてを調整し、講堂や空き教室を利用して練習を重ねたことで、棒立ちではなく動きを付けて表現した方が伝わりやすいことに気づいたり、ステージ上での動物や妖精の立ち位置を変更して客席に声が聞こえやすくなりなど、練習を通して様々なことに気づき、違和感がないよう工夫をしたことで、今回よりよい劇を作り上げることができたのだと思う。

本番では、私たちが予想していなかった子どもの発言もあったが、その時に臨機応変に対応することができ、子どもの思いや発想を受け止めながら活動を進めることができた。そして、子どもの主体的な発言を大切にしながら保育を展開することの重要性を学んだ。

今後の課題としては、今回子どもたちが主体的に参加する場面において、活動内容や遊びを私たち学生が決めていたため、今後は子どもの発想をより活かした関わりを大切にしたいと感じた。

## 5.7 省察と今後の課題(小柳 瑠音)

今回の劇をきっかけに初めて『ともだちや』という絵本について知ったが、友だちの大切さがわかる反面、お金が関わる話なので、子どもたちがこの劇を見た後にも真似しやすい内容にするためにはどうすればいいかをとても悩んだ。この絵本のまま進めてしまうと、実際の遊びでもお金の貸し借りが発生してしまいトラブルになりかねないが、友だちなのにお金を取るという場面が重要なので消さずに、どうやったら友達はお金で買える関係じゃないよねと子どもたちに違和感を持ってもらえるかがかなり大変だった。結果嫌がりながらお金を渡したり、「さっきあげたよ!」とお金を渡すことによく思っていない描写を入れることでかなり表現できたのではないかと感じた。また環境構成や演出が子どもの理解や参加意欲に大きく影響することを実感した。木の制作では、実物の落ち葉を使うなど素材を工夫することで、物語の世界観をより身近に感じてもらうことができた。一方で、木の実を剥がす仕掛けが本番でうまくいかなかったことから、どちらも同じテープの粘着力だったのが原因だと考えた。ペーパーフラワーを貼り付けるテープは強度の強い両面テープにして、木の実を本番通りセロハンテープで弱めに貼ると木の実だけ綺麗に剥がれたのでは無いかと思った。また、観客席の子どもたちに問いかける場面では、子どもが自分の考えを言葉にし、劇に主体的に関わる姿が見られ、参加型の演出の効果を感じた。今後の課題としては、安全面への配慮を継続しつつ、仕掛けや小道具の耐久性や扱いやすさをさらに高めること、子どもの反応に応じて柔軟に展開できる力を身につけることが挙げられる。この経験を今後の保育実践に生かしていきたい。

## 5.8 省察と今後の課題(齊藤 日菜美)

幼教こども劇場でセリフ作りを担当した。セリフ作りでは、子どもが物語の内容を理解しやすく、安心して参加できるよう、短く分かりやすい言葉を選ぶことを意識した。また、問いかけや選択の場面を取り入れることで、子どもが声や拍手、動きなどさまざまな方法で参加できる構成とした。『3びきのこぶた』の手遊びや、『友だちになるために』という歌を手話で表現する活動では、子どもたちが友だちと一緒に身体を動かしながら楽しむ姿が多く見られ、場全体に一体感が生まれていた。

特に、歌を手話で表現する活動は、言葉だけでなく動きを通して気持ちを伝える経験となり、子どもたちにとって新鮮で印象に残る活動であったと考えられる。友だちと同じ動きをすることで安心感が生まれ、自然と笑顔や視線のやりとりが増えていた。

子どもたちの反応には個人差があり、積極的に声を出して参加する子どもがいる一方、周囲の様子を見ながら慎重に関わる子どもの姿も見られた。今後の課題としては、声を出すことが難しい子どもや恥ずかしさを感じやすい子どもでも安心して参加できるように、非言語的な表現や視覚的な合図、選択式の関わりをさらに工夫していく必要があると考える。

また、年齢や発達段階によって理解や反応に差があるため、セリフの量や表現方法を柔軟に調整することも重要である。今後は、子ども一人ひとりの姿をより丁寧に観察し、その場の反応に応じて関わり方を変えていく力を身につけていきたい。本実践を通して得た気づきを、今後の保育実践や表現活動に生かしていきたいと考えている。

## 5.9 省察と今後の課題(田中 柚葉)

『ともだちや』という絵本は、題名は知っていても、中身までは知らず、幼教こども劇場を通して物語を理解し、また、大道具や小道具製作では、大きさや、見やすさ（分かりやすさ）を考えて作っていき、メンバー全員での協力があったからこそ成り立ち、各々がやるべきことを積極的に見つけて、行動する事もできたし、あまり交流のない人たちとコミュニケーションを取る事もでき、新しい発見もすることができた。本番に向けての少ない時間でどれだけいいものが仕上がるのかを、全員が意識することによってより良い『ともだちや』が出来上がるのだろうと考えた。私が担当したらいおんの役では、友だちって何なのかを伝える大切な役割になるセリフがあり、そのセリフはきつねにだけ伝えるのではなく、会場にいる全員に伝えているんだと考えて、発言をするように意識して、力強く発言できたと思う。様々な場面で子ども達と交流できる歌遊びやかくれんぼを入れたが、あまり参加している子どもは限られていて、少ないなと感じた。やはり、課題としては、子ども達全員が参加できるような遊びをもっと工夫すべきだと思った。そこから、ただ演じるだけではなく、「この場面は友だちの大切さを伝えなきゃ」などを改めて考えて問いかけ、伝える事を頭に入れておくべきだったと考えた。だが、最後手話を披露している時に、子どもたちが楽しそうに手を叩いたり、目を輝かせているなど感じたので、普段から子ども達の反応や対応を意識しながら行動していきたいと思った。

## 5.10 省察と今後の課題(月足 和花子)

幼教こども劇場を通して、絵本『ともだちや』について最初はどのような絵本なのかも知らなかったけれど、読んだり、劇を構成していく中でどんどんこの絵本の良さに気付かされた。劇の役割分担や道具制作などではみんなで協力しながら各々が自分のやるべきことを理解し、みんなで劇を作り上げることができた。普段あまり関わることの無い人ともいろんな場面でたくさんコミュニケーションを取ることができ、協同性の大切さを改めて学んだ。ともだちやの劇では、最初はどんな遊びにしようか、どのようにして友だちの大切さを伝えるかとても難しかった。しかし、子どもたち主体の遊びになるように考えることで、子どもの目線になりどんな遊びをしたいか、どんな遊びだったらしたいと思うかを考え、実践の場面では子どもたちが楽しそうに手を叩いたり、歌ったりしている姿を見ることができてよかった。また、自分たちの姿や背景、大道具、小道具によって見え方は全然違うし、雰囲気も変わるということをととても実感した。そのいろいろな環境が劇をする中で遊びをする中でとても重要だということも学んだ。今後の課題として、今回はたくさん子どもたちがいて、そのみんなに対して遊びを行ったけれど、小さい子どもたちは何をしたらいいか分かっていなかったりしたので、年齢が決まっていたりしたら、その子どもたちにあった遊びを展開できるようになりたいと思った。一人ひとりの特徴、発達段階を理解した上での遊びを考えることができるように、普段からしっかり子どもたちの様子を見て実践していきたいと思った。

## 5.11 省察と今後の課題 (牧山 怜泉)

幼教こども劇場を通して、『ともだちや』の劇は、子どもたちにとって物語を楽しむだけでなく、友だちとの関わりや気持ちの変化に気づくきっかけとなる表現活動であると感じた。準備段階では、ナレーションや大道具・小道具制作など、それぞれの役割を分担しながら協力して進めることで、劇全体の完成度を高めることができた。特に、互いの役割を理解

し合いながら意見を出し合うことで、一体感をもって活動に取り組むことができた点が印象に残っている。ナレーションを担当したことで、物語の流れや登場人物の気持ちを、声と言葉のみで伝える難しさや大切さを実感した。話す速さや間の取り方、言葉の選び方一つで、子どもたちの受け取り方が変わることを学び、聞く側の立場に立って考える意識が深まった。また、大道具や小道具の造形物は、子どもたちの理解を支える視覚的な手がかりとなり、劇の世界観をより身近に感じさせる重要な役割を果たしていた。

実際に子どもたちが集中して劇を見たり、登場人物の行動に共感する姿から、表現活動において「分かりやすさ」や「想像しやすさ」が重要であることを強く感じた。今回の経験を通して、劇は演じる側だけで完結するものではなく、見る側の気持ちや発達段階を考えた準備や工夫が必要であることを学んだ。今後の保育実践においても、子どもの主体性や気持ちを大切にしながら、表現する楽しさや友だちと関わる喜びを共有できる活動を行っていきたい。