

## 絵本を題材にした幼児対象の対話型劇場実践 「鬼退治をしよう！」を通して

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

伊地知 そよか、井口 京香、牛島 真弥、  
江崎 鈴月、黒木 祐羽、末廣 法音、鶴山 珠里、  
永田 悠、中富 蒼空、本庄 自然、森山 喜来

### 第1章 実践の概要と背景

#### 1.1 実践企画の概要と目的

桃太郎を選んだ理由として、昔話の中でも有名であり多くの人が馴染みのある話だと認識しているのではないかと考えた。さらに桃太郎がお供を連れて鬼退治に行く内容のなかで犬、猿、キジではなく、本来の物語には出てこないパンダ、ライオン、ネズミがお供になったらどんなストーリー性がうまれるのかそして劇場に来てくれたお客さんたちはどんなリアクションを示すのかグループ内で気になり実際にやってみようと考えた。元は物語の中に別の昔話の登場人物を出し、子ども達を驚かそうとしたが人手や時間の問題、他の登場人物との絡みなど物語が複雑になってしまうのではないかと思い、子どもたちもよく知っている動物を別の3匹にするということを採用した。一人一人が知っている桃太郎とは違う予想外の事が沢山起こりながらも楽しめるように引き付け、配られたアイテム（応援グッズ）を使ってお供にパワーを送り参加型でステージに来てくれた子どもたちも席で応援してくれるお客さん達ももちろん私達も平等に楽しむことを目的とした。

(森山喜来)

#### 1.2 題材「桃太郎」の特徴と教育的ねらい

桃太郎は、子どもたちにとって広く知られており、親しみのある昔話で、ストーリーの流れが分かりやすく、物語の世界に自然と入れて表現出来ると考え、題材として選んだ。桃太郎の話の特徴として、村から宝を盗み人に悪さをする鬼という明確な存在があり、おじいさんとおばあさんを助けたいという強い正義感をもった桃太郎が、仲間と出会い、力を合わせて困難に立ち向かう点だ。仲間と協力して鬼を倒し、宝を取り返すことで、悪い物を倒したという達成感や人の役に立てた喜びが表現されている。演じた劇では、おじいさんとおばあさんが泣いて悲しむ様子を大きな動きや表情で示し、観ている子どもたちがおじいさんとおばあさんの気持ちを理解し「助けたい」と共感できるよう工夫した。また、桃太郎がお供を探す際に「一人では不安だから一緒に来てほしい」と呼びかけることで、子どもたち自身が手を上げステージに上がってくことで物語の仲間になったように感じられるようにした。さらに、声を出して応援したり立って応援したり、実際に動きを真似して参加できる場面を取り入れたことで、見るだけでなく主体的に参加する経験につなげ、正しさのためにその日であったみんなと協力する楽しさや参加意欲を高めることを教育的ねらいとした。

(井口京香)

### 1.3 準備過程のチーム運営と役割分担

子どもが受け身で鑑賞するのではなく、物語の展開に参加しながら関わることのできる表現活動を行うことを目的として実施した。近年の保育実践では、子どもの主体性や対話を重視した活動が求められており、その一環として参加型の劇に取り組んだ。準備段階では、題材選定から台本構成、演出方法までをチームで検討し、子どもにとって親しみがあり、物語の理解につながりやすい「桃太郎」を題材とした。

準備過程では、各自の役割を明確にしながら協力して進めることを重視した。私はチーム代表として全体の進行を整理し、話し合いの内容を共有しながら、役の配分や劇全体の流れを調整した。また、子どもの反応に応じて展開が変化することを想定し、アドリブで対応できる構成とすることで、柔軟な関わりが可能となるよう準備を進めた。

(本庄自然)

## 第2章 企画・準備過程の詳細

### 2.1 遊びの展開と物語の構成

遊びの展開を考える中で、桃太郎やお供の動物たちと共通の目的を持って遊びに参加することや鬼を退治できたことへの達成感を味わうことを中心に話し合いを進めた。

初めの桃太郎が生まれてから鬼退治に行こうと決意する場面までの子どもとの関わりでは、桃と一緒に切ってもらおう仕草を真似したり、桃太郎にあげるきびだんごを音楽に合わせてながら手遊びで作ったりすることを行った。きびだんごの手遊びは、既存の曲を参考にその場ですぐに子どもたちが参加しやすいような簡単な歌詞に変更し、手遊びも同じように簡単な団子を丸めるような動きを繰り返すことで覚えやすく、参加しやすいように工夫した。

次の鬼退治へ行くためのお供の動物達を桃太郎が探す場面では、元にした絵本にいない動物を登場させたため、子どもたちに動物を探してもらおう遊びを展開した。大きい木や岩を作り、その後ろに尻尾を見せたり鳴き声を発したりすることで、どんな動物が隠れているのかを連想しやすくなるような工夫を行った。

最後の鬼退治の場面では、実際に桃太郎とお供の動物と一緒に鬼退治をするような遊びの展開を行った。ここでの遊びを考えるための始めの話し合いでは、座っている子どもたちにボールを配って鬼に向かって投げってもらうことで鬼を退治する遊びを行うという案が出ていたが、話し合いを進めていくと子どもの安全面の配慮をどうやって行うかという課題が出てきた。そのため、ステージ上に上がって実際に鬼退治に参加してもらう子どもと、客席から応援道具を使って鬼退治に参加してもらう子どもに分けて子どもの遊びへの参加方法を工夫した。ステージ上に上がって参加をする子どもには、鬼はどうやったら退治できるのかを可視化するために、折り紙の紙風船（右写真）を鬼の弱点に見立て、鬼の弱点の紙風船を取ることで鬼を退治できるというように参加する子ども自身から鬼退治に参加したいと思えるような遊びになるよう改善を行なった。また、客席から遊びに参加する子どもは、ステージ上の鬼退治をしているという空間と客席の子どもたちの気持ちが分離しないように、動物によって応援道具の音に変化をつけたり、お供の動物がそれぞれ言葉かけを行ったりして会場全体が一体感を持って鬼退治を行えるような環境づくりを行なった。



物語の構成では、子どもたちが桃太郎やお供の動物たちの気持ちや目線で物語が進んでいくような構成を心掛けた。桃太郎が鬼退治を決意する場面では、鬼がおじいさんとおばあさんのお宝を狙って2人を攻撃し、盗んでいく場面を取り入れて、(右写真)子どもたちの気持ちが鬼を退治しに行き、おじいさんとおばあさんを助けないと、という気持ちを引き出せるようにした。実際のその場面では、「鬼がきてるよ！早く逃げて！」「桃太郎早く鬼をやっつけなさい！」といったような子どもたちの反応があった。



鬼退治の場面では、客席に子どもたちに応援道具を配ったことによって、様々な場所から同じように応援し、鬼を退治しようと頑張っている仲間がいることを感じることができ、共通の目的を達成するために一緒になって遊びに参加する姿があった。また、鬼退治が終わって村に帰った後の場面では、最後にみんなで「めでたしめでたし」と言い、ももたろうの歌を歌うような構成にしたことによって、子どもたちも一緒に歌って一緒に達成感を味わうことができるよう工夫を行った。

(牛島真弥)

## 2.2 舞台配置・環境構成の計画と安全面への配慮

講堂上で表現するにあたって、演じる学生の安全の確認をしなければならないことのほか、演じる範囲の設定や客席から見てどの位置に置くと良いかなどを考えた。講堂の幅確認では学生がどの立ち位置なら安全に表現することができるのかをメンバーで実際に見て考え、さらに客席から見てどこまでが見えて、どこからが見えないのかなどをメンバーと確認した。舞台上では最初にお祖父さんとお婆さんが出てくる場面の他に、鬼ヶ島の場面での後ろのスクリーンでお祖父さんとお婆さんの家のイラストを写したり、鬼ヶ島のイラストでは戦いの時のイラストと通常時のイラストで分けて写し、見ている子どもたちに戦う時などの場面がわかりやすいようにした。また、後ろの照明を使うために、照明の光り方や大きさなどを考えて尚且つ、学生の立ち位置や演技方などを考えた。学生の安全面についてだが、子どもたちに表現を見せることができるようになるべく近くに行ったりするのだが、その際に、舞台から落ちないようにメンバー全員に周知させたりした。子どもたちが舞台上に上がる際の注意点としてまず、階段から落ちない、舞台上で大道具等にぶつかって怪我をしないようにすることを心掛けた。

主に行ったことは、子どもたちが階段を登る際に階段の下に一人学生がついて子どもたちの見守りをしていた。これは子どもたちの役目が終わって階段を降りる際も同様。舞台上での演出として、一旦裏に行くことがあってその際に子どもたちを一か所に集めるようにメンバーで心掛けていた。また落下の危険性がありそうな道具などは排除し、子どもたちが裏ではしゃいでしまって何かにあたって壊れたりしないように気をつけた。一通り劇の中の動きを確認した後に、桃の流し方や、流れるスピードをもう一度確認をして微調整を行ったり、川の表し方などを考えたりして、最初の場面の配置を確定させていった。また、動物がかくれんぼをしている場面では大きな木や小さな岩などを子どもたちから見える位置に設置し、参加できるようにした。大きな木を設置する場所として真ん中の案があったが、舞台上で動き回るシーンなどを加味して、演技の邪魔にならなく、子どもたちが動物を探す上で見つけやすい位置などを考えて奥に配置した。ネズミが2階に逃げるシーンだが、慌てると怪我をしてしまうリスクがあった為、時間を何度か測ったりして安全を確認して行った。また観客席の子どもたちから見える位置の言うことも加味した。

ナレーションについては、最初のナレーションはネズミ役で出る人が行う予定だったため窓を使わずに行ったが、その分子どもたちに問いかけるようなことを多く取り入れた。二人目以降については窓を使って行い、子どもたちに実際に問いかける場所は対面ですること子どもたちがよりコミュニケーションをとりやすいように行った。ナレーションは舞台の進行と同時進行で行わなければならなかった為、舞台上とアイコンタクトを取りやすい位置でナレーションを行うように心掛けた。これは窓を使わないナレーションも同様である。

(永田悠)

## 第3章 表現活動の実際と専門的考察

### 3.1 身体表現の工夫と動きの計画

今回の桃太郎の劇では、子どもたちが物語の内容を理解し、主体的に参加できるよう、身体表現やアドリブに工夫を加えた。桃太郎やお供であるパンダ・ネズミ・ライオンの動きについては、それぞれの動物の特徴が明確に伝わるよう、動作を大きく誇張して表現した。パンダはゆったりとした動きや体を左右に揺らす表現を取り入れ、穏やかな性格を表した。ネズミは小刻みな動きや素早い動作を用いることで、小ささや俊敏さを表現した。ライオンは胸を張り、腕を大きく広げるなど堂々とした動きを意識し、力強さが伝わるよう工夫した。かくれんぼの場面では、完全に姿を隠すのではなく、耳やしっぽ、顔の一部が客席から見えるようにしたり、鳴き声や物音を取り入れたりすることで、子どもたちが見つけやすい状況を作った。その結果、子どもたちは声を出して参加し、場面全体に一体感が生まれた。

鬼退治の場面では、物語の展開に緩急をつけることを意識した。桃太郎側は、序盤ではボス鬼に押される様子を表現し、子どもたちの応援をきっかけに再び立ち上がり鬼を倒す構成とした。刀を振る、構えるといった一つ一つの動作を丁寧に行い、誰にでも状況が伝わるよう配慮した。一方、鬼側は強さや怖さが伝わるよう、声の大きさや手足の動きを誇張し、存在感を強調した。本活動を通して、身体表現は言葉以上に子どもたちの理解を助け、物語への没入感を高める重要な役割を果たすことを実感した。動きや表情を工夫することで、子どもたちは自然と登場人物の感情や状況を受け取り、主体的に関わろうとする姿が創造できた。身体表現は、子どもたちの想像力や参加意欲を引き出す有効な手段であると考えられる。

(中富蒼空)

本実践では、桃太郎の劇を通して、子どもたちが物語の世界に入り込み、楽しみながら表現活動に参加できることを大切にしたい。計画段階では、完成度の高い劇を目指すのではなく、子どもが声を出したり体を動かしたりしながら関われる余地を多く残すことを意識した。そのため、動きや流れはあらかじめ大枠のみを決め、子どもの反応に応じて柔軟に変えられる構成とした。

実際の活動では、登場人物の動きに合わせて子どもたちが自然と身を乗り出したり、真似をしたりする姿が見られた。特に、物語の節目となる場面では、子どもたちの表情や声の大きさが変化し、物語の展開をしっかりと受け取っていることがうかがえた。こうした反応を受け、動きのテンポを調整したり、間を長く取ったりすることで、子どもが状況を理解する時間を確保した。

また、アドリブ的な関わりを取り入れたことで、子ども自身が劇に参加しているという意識が高まった。子どもの声かけや身振りに対して即座に反応することで、劇が一方通行のものではなく、子どもと共につくり上げる活動へと変化した。これにより、子どもも声を出して応援したり、身振りで気持ちを表したりする姿が見られ、表現への参加の広がりが確認できた。

本活動を通して、身体表現を中心とした劇遊びは、子どもが物語を理解する手助けとなるだけでなく、自分の気持ちを外に出すきっかけにもなることを実感した。言葉での説明を多くせずとも、動きや間、雰囲気によって子どもは状況を感じ取り、自ら関わろうとする。今回の実践は、身体表現が子どもの主体性を引き出す有効な手立てであることを、実感を伴って確認する機会となった。

(本庄自然)

### 3.2 造形制作物の役割と視覚的工夫

初めに、子どもたちが劇に参加出来るよう応援グッズを制作するにあたって、動物たちで音を分けるということはず、みんな同じ音で応援する形にしていた。しかし、それぞれ動物たちを応援している感じを求めたため、それぞれパンダ、ネズミ、ライオンと音が違うように紙コップの音の鳴る素材を変えて工夫を行った。また、紙コップは中の音の鳴る素材がなにか分かるようにするため、素材の動く様子を視覚的にも楽しめるように透明の紙コップを使い、制作した。紙コップにはそれぞれ動物を描き、一目見ただけでも、どの動物の応援グッズだと分かるように工夫を行った。音をそれぞれ動物によって違うようにしたのは、子どもたちが動物たちを応援して影響を与えているということを実感させて楽しめると思い、そのような工夫を行った。全て同じ透明の紙コップを使うことでみんなと同じ応援グッズとして統一感と安心感を持たせるといった工夫も行なった。

次に桃太郎らしさを出せるよう旗（右写真）を制作するにあたって、桃太郎を知っているみんなのイメージと合わせられるようにのぼり旗にし、毛筆のように日本一と書くことで和風・日本らしさを表し、桃の絵を描くことで桃太郎ということが分かりやすくなったのではないかと考えられる。また棒に刺せるように上と横は隙間を作るように縫い、より旗らしくなるように工夫を行った。それと講堂の奥からも旗が分かりやすいように旗自体の大きさは100センチ程度が良いよねという話し合いの結果から、制作した。また、文字の配分や桃の大きさも均等にし、均一感や見やすさを考慮した。



(江崎鈴月)

それぞれ役割に別れ剣や岩、桃と別れた。大きな桃を初めは1人分入れるような大きな空洞にして作ろうとしていた。また、立体的な形にするために新聞紙で作ろうとした。しかし、作る中で立体的ではなく、半分に割るためには型のようにしたら良いのではないかと考察し、ロールダンボールと小さなダンボールを組み換え、カッターで円状につなげロールダンボールにボンドやガムテープを使用し、形を作った。（右写真）ロールダンボールを桃の形に切り、形が壊れないように補強を行う。その後、ピンク色の絵の具を使用し色を付ける。乾かし、その後型になった桃をカッターで半分に切る。マジックテープを使用し桃を半分に切るようにする。台車を利用し、本番では、川を流れるようにした。



このように作業し本番で使うことで、大きな桃を表現し、切ることができるというリアルな所を表現した。

パンダの耳の作成では、リアルな耳を表現するために、ミシンや手縫いを行い、カールやカチューシャに付けるという工程を行った。パンダだとわかるように黒と白を組み合わせ制作を行った。使う人が動いても耳が落ちてしまわないように二十三重に縫いつけた。耳を表現することで、パンダ（桃太郎のお供）を親しみやすい形で表現することができたと思う。鬼ヶ島の瓦礫（発泡スチロール）では、箱と発泡スチロールを組み合わせ色を付けることで、立体的を出し、白黒で、少し不気味さを表現することができた。本番では、岩と一緒に置くことで、鬼ヶ島、場所が変わったことを暗示し、見える形として表現することができた。きびだんごの入れ物は、元々は鬼のお金入れとして使おうと思っていたが、小さすぎたため、桃太郎のきびだんご入れに代用した。きびだんごを中に入れることによって桃太郎の世界観が広がり、子どもたちも連想しやすい環境作りとなった。

（黒木祐羽）

小道具制作では、応援グッズの制作をはじめ、道具の視覚的效果や制作時に注意する点、造形制作物の役割について意識して取り組んだ。まず、どのような小道具が必要なのかを考え、チームの道具担当と話し合いながら、使用する材料などを決定した。小道具の中に剣があり、制作する際には大きさについて課題が出た。大きすぎると持つ人が扱いにくく、小さすぎると客席から見えづらくなってしまいうためである。そこで、実際にいくつか試作品を作り、客席から見ても分かりやすく、なおかつ持つ人が持ちやすい大きさのものを選んで制作した。また、包丁と斧の小道具についても、剣と同様に客席から分かりやすい大きさ、持ちやすさを意識して制作した。さらに、斧や包丁であることが一目で分かるように、刃の部分に画用紙で模様をつけるなど、子どもたちにも分かりやすくなるよう工夫を行った。舞台上で川を表現する場面では、いくつかの表現方法を考え、その中から川だと分かりやすく、かつ場面転換の際に素早く片付けができる方法を選んだ。その結果、紐にビニールテープ（下の写真）を付けて表現することになった。ただ付けるだけでなく、どの長さが適してい



るか、どの間隔だときれいに見えるかを試しながら制作を進めた。小道具制作を通して、子どもたちが内容を理解しやすく、劇の世界に入り込めるような工夫が大切だと感じた。また、使う人が怪我をしないことはもちろん、観ている子どもたちにとっても安全であることを意識し、材料の選び方などについても相談しながら制作を行った。

（鶴山珠里）

### 3.3 音・音楽表現の活用と子どもの音楽的参加

『桃太郎』の劇では、音や音楽表現を積極的に取り入れることで、子どもたちが物語の世界に入り込み、主体的に参加できるよう工夫した。桃が川を流れる場面では、オーシャンドラムを使い、水の揺らぎを音で表現した。視覚だけでなく聴覚からも情景を感じられるようにすることで、子どもたちが物語の雰囲気をもっと深く味わえるように工夫した。また、鬼が村を襲う場面では、スプリングドラムを用いて雷のような音を響かせ、子どもたちは場面の

違いを自然に理解し、劇の展開に集中する姿が見られた。きびだんご作りの手遊びではピアノを演奏し、子どもの動きやテンポに合わせて弾き方を調整した。(右写真)音楽が子どもの身体表現を引き出す役割を果たし、子どもたちはリズムに乗りながら楽しそうに参加していた。音楽が「一緒に作っている」という一体感を生み、劇への参加意欲を高めているのを感じた。クライマックスの戦いの場面では、子どもたち自身が音を鳴らして応援できるよう、動物ごとに異なる応援グッズを用意した。特にライオンの応援では、コップにビーズを入れ風船で蓋をした手作り楽器を使い、音と視覚的な楽しさを両立させた。子どもたちは自分の手で音を生み出す喜びを感じながら、劇に主体的に関わる姿が見られた。これらの取り組みを通して、音・音楽表現は子どもの想像力を広げ、劇への参加を促す重要な役割を果たすことを改めて実感した。音を「聞く」だけでなく「鳴らす」経験を取り入れることで、子どもたちの表現意欲や主体性をより豊かに育むことができたと考える。さらに、自分の音が仲間の音と重なり合い、一つの場面を作り上げていく過程は、協力する楽しさや達成感にもつながっていた。音楽を通して生まれた一体感は、子どもたちが「自分たちで作上げた」という自信を持つきっかけにもなった。



(伊地知そよか)

ネズミの応援グッズは、コップに鈴とアイロンビーズを入れた手作り楽器を制作した。(右写真)コップにネズミの絵を描いたり、実際にネズミ役の手首に鈴をつけて音だけでなく視覚化して分かりやすいようにした。パンダの応援グッズは、コップにビーズを入れた手作り楽器を制作した。コップにパンダの絵を描いたりパンダ役からの声掛けに応じて子どもが主体的に楽器を鳴らすことができるような環境を整えた。コップの中に入れる道具の素材を変えることで動物一匹一匹の音の違いを感じ、子どもの想像力を育むことができた。応援グッズを子どもたちに配る際、座席のブロック毎に応援グッズを分けて配った。そうすることで他の動物の応援グッズの音が混ざりにくく、みんなで応援している楽しさやみんなで協力して鬼を倒すという達成感を味わうことが出来た。応援グッズを作成することで言葉では表すことが出来ない「頑張れ」という気持ちを音に託すことが出来る。そのことから非言語コミュニケーション能力を育むことが出来る。と考える。



きびだんごの歌は、最初は音楽を付けないことになっていたが子どもが劇に参加しているという喜びを引き出すために音楽を付けた。(左写真)1回聞いただけで覚えやすいようなメロディーにすることで子どもと一緒に歌いながら手遊びに参加しやすいのではないかと考えた。1度前でやってみることでメロディーや振り付けを覚え子どもたちは自然と口ずさみながら手遊びを行っていた。



「絶対しないとダメ」ではなく「やってみたい」という子どもの主体性を尊重し、さらにその力を伸ばすことが出来たのではないかと考えた。これらを通して、劇に音楽を取り入れることで音の違いを楽しんだり、音を鳴らして自分なりに表現する姿が見られた。音楽を通して自己を表現することやお友達と音楽表現でコミュニケーションを取ることを楽しむことができたのではないかと考えた。

(末廣法音)

## 第4章 子どもの姿と学びの考察

### 4.1 導入・仲間探し場面における対話の実際

本劇では、子どもたちが物語の世界を楽しみながら主体的に関われるよう、構成や演出、登場人物の言葉かけを工夫した。当初は、大きな桃と小さな桃を同時に流し、「どっちの桃が本物だと思う？」と子どもたちに問いかけ、対話を多く取り入れる構成であった。しかし、全体の時間を測る中で、対話の場面が多くなりすぎると劇全体が延びてしまうことに気づいた。そこで、物語の流れを保ちつつも、子どもたちの反応を引き出す場面を厳選する方向へと変更した。具体的には、大きな桃が流れてきた際、おじいさんとおばあさんが「大きな桃すぎて拾えない。そのまま流しておこう。バイバイ」と見送り、小さな桃の場面で子どもたちとのやり取りを行う構成にした。また、物語の導入として、ステージ上端の窓からナレーターが登場し、「おやっ？川の上からなにか流れてきたよ？」と呼びかけることで、子どもたちの視線を自然に舞台上へ向ける工夫を行った。これにより、子どもたちは「これから何が起ころのだろう」という期待感を持ち、登場人物に意識を向けながら物語に入り込んでいく様子が見られた。本番では、大きな桃が流れてきた瞬間、「きゃー」「きもーい」（右写真）といった声が会場に響いた。突然現れた大きな桃に対する驚きや不思議さ、面白さが、言葉や表情として素直に表れていた。また、友だち同士で顔を見合わせて笑ったり、保育者に話しかけたりする姿も多く見られ、安心した雰囲気の中で感情を共有しながら劇を楽しんでいることが伺えた。これは、子どもたちが受け身で見ただけでなく、感じたことを自由に表現できる環境が整っていたことを示している。次に、小さな桃をおじいさんとおば



あさんが拾った後、「今から拾った桃を割るから、一緒にせーのと言ってくれるかい？」と子どもたちへ投げかけた場面では、多くの子どもたちが「はーい」と元気に返事をしたり、手を挙げたりして参加の意思を示していた。この姿からは、「自分も物語に関わりたい」「一緒にやりたい」という気持ちが高まっていたことが読み取れる。「せーの」の掛け声では、（左写真）子どもたちが声をそろえて大きな声を出し、桃が割れた瞬間には「割れた！」「わあー！」と歓声が上がった。この場面では、集団で同じ言葉や行動を共有することで、一体感や期待感を味わい、物語の展開に対する興奮や喜びを全身で表現していた。

(井口京香)

鬼との戦いの場面では、子どもたちがより主体的に参加できるよう、演出を大きく変更した。当初は桃太郎とお供が鬼と戦う設定であったが、子どもたち自身が「戦い」に関われるよう、鬼の体に紙風船をつけ、それを取ることで鬼が倒れる仕組みにした。この変更により、子どもたちは何をすればよいのかを直感的に理解し、意欲的に参加していた。紙風船を狙う時の真剣な表情や、取れた瞬間の嬉しそうな姿からは、「自分の行動で鬼を倒した」という達成感や満足感を味わっていることが伝わってきた。

また、鬼の子分が倒れた後、ボス鬼が逃げる場面では、桃太郎やお供が「どこに大きな鬼さんいる？」と問いかけた。この問いに対し、子どもたちは立ち上がり探したり、首を動かして会場全体を見回したりと、必死に鬼を探す姿を見せていた。「あっちにいるよ」「そっちそっち」「それぞれ！」と鬼の場所を大きな声で教える姿からは、物語の一員としての役割意識が育っていることが感じられた。桃太郎が子どもたちの指さす方向へ実際に降りていき、「この鬼さん？」と確認することで、子どもたちは自分の意見が物語に反映されていると実感し、さらに積極的に関わろうとしていた。

鬼が「違うよ」と答えた後も、桃太郎が「鬼って聞いたら違うって言われたよ」と子どもたちに投げかけると、「鬼だよ」「鬼だから！」と自信を持って答える姿が見られた。指をさしながら真剣な表情で伝える子どももおり、自分の考えを言葉や行動で表現しようとする姿が印象的であった。このやり取りからは、登場人物が子どもの意見を否定せず受け止め、問い返す関わりを続けたことで、安心して自分の気持ちを表現できる環境が作られていたことが分かった。

(牛島真弥)

## 4.2 鬼退治場面における協働と学びの整理の考察

鬼退治をする場面で、一緒に来てくれる子ども達はどうするのかということになり話し合うと手を挙げてくれた子どもたち全員をステージ上に立たせるとなると子ども達にそれぞれの動物の攻撃方法を教えることが難しくなってしまうことが1つと、子ども達がそれぞれ自由にステージ上で動き出してしまい劇がスムーズに進むことが出来なくなってしまうことが予想されたためお供1人につき2人ずつ計6人子どもをステージ上に連れてくるということに決めた。子どもたちにも人数に制限があることを知ってもらうためにナレーションに2人ずつ来るようにと呼びかけをお願いした。本番でその場面に入りいざ客席の方にお供役の3人が行くと小走りですらステージに来てくれた子がいた。予想外のことが起こったがせっかく上がってくれたのなら楽しんで欲しいと思い、他の子ども達が来てくれるのを一緒に待とうねと自ら声をかけた。すると、計画的には合計6人ずつという予定だったが人数が変更してもそれぞれのお供役の人達が柔軟に対応し自分たちはどんな攻撃法をするのか、鬼の弱点はどこなのかを教える姿があった。そして本題の鬼退治になった時に鬼の弱点である体の様々なところについている紙風船を勢いよくとり笑顔で楽しむ子ども達の姿、または鬼を見てやっぱり怖いと不安になる姿が見られたが、ステージ上にいる4人(桃太郎+お供)でそれぞれ客席にいるお客さん達へ応援をお願いしたりその後ろで怖がっている子へ一緒に応援しようと思線をあわせ安心感を与えながらも共に楽しめるような対応を行うことが出来ていた。一緒に鬼退治してくれた子ども達はもちろん客席で応援アイテムを使ったり「頑張れ」と大きな声で一生懸命応援してくれたため、ステージと客席と同じ空間でもいる場所は異なっても子ども達は平等に楽しんでくれていたのではないかと感じた。

(森山喜来)

## 4.3 困難への対応と道具・環境の調整

会場調節では、赤ちゃんが生まれてくるはずの桃の移動は中に人が入り、移動する形にするために到着した後の桃の隣に岩や草を置き、移動する以外は隠られるようにしようと考えていた。だが、草や岩のせいで子どもたちから桃やお爺さん、お婆さんが見えないかもしれない可能性があるため、桃の移動はメジャーを紐として使い、行うことになった。また、背景のお爺さんとお婆さんの家や鬼ヶ島は白を加えようと考えていたが、ライトによって白飛びすることが分かったため、背景に白を加えることをやめた。最初はネズミも物理攻撃を他の動物たちとする予定だったが、せっかくならライトを使いたいと考え、ネズミはライト

で鬼を攻撃する形へと攻撃の仕方を変えることにした。ナレーターは、窓から出たり、舞台上に上がったり、影で読んだりと3箇所移動する予定だったが、ナレーターの負担が大きいということで窓から出て喋ることと影で読むという2箇所移動で留まった。

(江崎鈴月)

小道具は見る人にとって分かりやすく、楽しんでもらえる表現を目指して小道具作りに取り組んだ。特に、劇の中で重要となる場面がはっきり伝わるよう、「どうしたら後ろから見ても見えやすいか」「一目で何を表していると分かるか」を意識しながら準備を進めた。川の場合については、前に草を置くと見えにくくなる可能性があったため草は置かず紐を使ってすずらんテープを使い、川が流れている様子を再現した。1色のすずらんテープだけでなく、濃ゆい青や白を使って流れを表現した。桃の流れてくる場面は、メジャーを使い引っ張って真ん中に持っていき、客席から引っ張っている様子がみられないように紐を長めに切って工夫した。また、桃が切られるところを再現するためにふたつに切って作りマジックテープで留め、桃がくっついているように見せた。場面が切り替わると同時に川の紐と桃のメジャーを素早く引かなければいけなかったため、川と一緒に揺らしている相手とどちらがメジャーを引くか事前に話し合い、本番ではスムーズに次の場面に切り替えることができた。

(鶴山珠里)

## 第5章 まとめ（総合的評価と省察）

### 5.1 省察と今後の課題(伊地知 そよか)

今回の劇づくりでは、子どもたちが物語の世界に入りやすくなるよう、音を使った環境づくりに力を入れた。楽器そのものを目立たせるのではなく、場面の雰囲気を支える背景として音を扱うことで、子どもたちが自然に物語へ気持ちを寄せていく姿が見られた。水の流れや雷の響きなど、音が場面転換の合図となり、子どもたちが次に何が起こるのかを自分で感じ取ろうとする様子が印象的だった。また、手遊びや応援の場面では、音が子どもの動きや気持ちを引き出すきっかけとなり、表現の幅が広がっていった。音を通して友だちと気持ちを合わせる経験は、劇全体の一体感にもつながっていた。鬼役として子どもたちと関わった経験は、表現活動における「こどもとの距離感」を考える大きなきっかけになった。鬼として登場した瞬間、子どもたちは驚きや緊張、期待などさまざまな感情を見せていた。中には勢いよく向かってくる子もいれば、少し離れた場所から様子を伺う子もいた。子どもたちの反応の違いを受け止めながら、一人ひとりが安心して挑戦できるよう、動きのスピードや声の強さを調整する必要があることを学んだ。今後の課題としては、音を使った表現が決まった形にならないよう、子ども自身が音の使い方を考えたり、場面に合う音を選んだりできる機会を増やすことが挙げられる。また、鬼とのやり取りでは、子ども一人ひとりの感じ方の違いにより細かく寄り添い、安心して挑戦できる関係づくりを深めていきたい。今回の経験を生かし、子どもたちが自分の力で表現を広げていけるような活動を今後も大切にしていきたい。

### 5.2 省察と今後の課題(井口 京香)

本劇では、題材を桃太郎に決定するまでに、グループで話し合いを重ねた。多くの絵本や物語、昔話が候補に挙がったが、今回は演じること自体を目的とするのではなく、子どもたちと対話しながら参加できる劇にすることを第一に考えた。その結果、子どもたちにとって親しみがあり、物語の展開が分かりやすい桃太郎を選択した。本番では、子どもたちが積極

的に声を出し、登場人物として関わる姿が多く見られ、子どもの姿を想像しながら題材を選ぶことの大切さを実感することができた。

題材決定後は、それぞれが研究テーマを持ち、台本作りや演出を進めた。対話や参加型を入れる場面について話し合い、読み合わせや実際の動きを確認しながら内容を深めていった。授業時間外にも意見を出し合い、動物の設定や子どもが参加する場面を検討するなど、協力して一つの作品を作り上げることができた点は、大きな学びであった。一方で、中間発表が近づくにつれ焦りから、一人で道具作りや台本修正を進めてしまう場面があり、十分に共有できなかったことは反省点である。

また、子どもとの対話場面では、どのような言葉かけが適切か迷うことも多く、応援グッズに夢中になる子どもへの関わりや、鬼探しの場面で動きが広がった際の安全面への配慮が十分でなかったと感じた。今後は、子どもの行動を事前に想定し、言葉かけや環境設定、安全面まで考えた準備を行い、今回の経験を保育者としての成長につなげていきたい。

### 5.3 省察と今後の課題(牛島 真弥)

今回のこども劇場では、子どもとの対話やセリフなどの言葉の分野を担当し、また桃太郎の鬼の役を行った。子どもとの対話の面では、主に鬼を退治する場面で応援道具を使った遊びの中での子どもへの呼びかけの対話やきびだんごを作る場面でのおじいさんおばあさんを行う手遊びへの呼びかけを考えた。セリフの面では、元の絵本と変更した点をどのように話の中に組み込んでいくのかやどうやったら子ども達が話の中に入り込むことができるのかなどを同じメンバーの人達と意見を交えながら取り組んだ。実際に劇の練習をしていく中で、子ども達にどうやって退治しないといけない存在になりきっていくかや鬼退治の場面での戦い方などが難しかった。劇の準備では、多くの人に親しみのある桃太郎のお話で、どういったところを子ども達との遊びの場面にするかやアレンジを加える場面で矛盾の無いようにするにはどのように繋げるかなどを全員で話し合い、その中で必要な道具の作成、細かいセリフの作成に役割を大きくわけて取り組んだ。本番の劇では、実際に子どもの反応を見ながら劇を進めていく中で、おじいさんとおばあさんの宝を盗んだ鬼を桃太郎と一緒に退治する中で人を助けるという正義感やみんなと力を合わせて共通の目的に向かって頑張ることなどを感じながら、遊びに参加していたように思った。今後の課題としては、子どもと一緒にやりきって遊ぶことについてもっと自分から子どもの目線に立って関わることと準備の中でのグループ活動での役割を考え、効率よく進めていくためにはどうしたら良いのか改めて考えて、意見を交えながら協力して進めて行けるようになりたい。

### 5.4 省察と今後の課題(江崎 鈴月)

このこども劇場で行った劇では、環境構成と小道具、ナレーターとお爺さん役を担った。小道具では、流れてくる桃や桃太郎に持たせる旗、応援グッズ、お爺さんとお婆さんのお宝などをグループのみんなで協力して作った。制作途中から私があまり動けずにいた事で進んでいる実感が無い時があったが、その事があり、自分から話に参加しに行くことが出来るようになった。桃で工夫したところは、桃が簡単に割れるように半分に切り、最初に流れてくる桃に負けないように目立つ大きさの桃を作れるように工夫を行った。桃を割れやすくすることで観客側から割れたということがハッキリと分かるようにした。旗で工夫したところは、棒に刺せるように輪っかを作り、のぼりにし、縦の旗にすることで和風になるよう工夫した。応援グッズで工夫したところは、それぞれ動物によって違う音になるように音の鳴る中身や紙コップを太鼓風にしたり、二つ重ねたりなど工夫を行った。全体的に道具を大きく作ることで観客側、特に遠くからでも見えるようにすることで何をしているのか分かるように工夫を行った。環境構成では、舞台をセットするにあたって、場面場面によってセットを変更しやすいように舞台上の端の方に物を置くようにしたり、また舞台の造形物を手に取り

やすいように出番の順番によって舞台に近い位置に造形物を置いたりし、調整しやすいように工夫を行った。また、登場人物がどこから出てきてどこから出て行くのかを明確にし、造形物を上座に置くのか、下座に置くのかも調節し、子ども劇場に挑んだ。

## 5.5 省察と今後の課題(黒木 祐羽)

今回の計画作成および実践を通して、計画を立てることの大切さや、段取りの決め方を学ぶことができた。はじめに絵本を決める際、子どもが親しみやすくなるようにと全員で「桃太郎」を選択したが、そこで「どのように自分たちらしく表現するか」という点が議論に上がった。元の話のまま進めるのか、オリジナル要素を加えるのかを話し合い、オリジナル性を持たせつつ、ベースは元の話を生かすという方向に決まった。物語の中でお供を変えようという意見が出たことをきっかけに、面白さや発展性のある内容にしようという話になった。私は道具担当となり、大きな桃や小道具、カチューシャなどの制作を担当した。大きな桃の形状については、見てすぐに分かるようにするため、立体的にするのか、丸みを帯びた形にするのかで迷った。そこでチームのメンバーに相談し、割ることができ、中に人形を入れられるようにするため、段ボールやロール紙を使用した立体的な桃を作ることにした。形状の制作は一人では難しく、他のメンバーにも協力を得て進めた。色を塗った後は、安全面を考慮して安全テープを貼り、本番で使用した。子ども主体で参加する劇ということで、応援道具を用意するのか、アクションを変えるのかについて長い議論が続いた。それぞれのお供用に道具を作成したが、お供が登場したり攻撃したりする際に振ってもらうのか、明確なルールを設けずに取り入れるのかで、チーム全体が迷ってしまった。しかし、子どもが参加している様子を「見える化」するには、客席を分ける方法が良いのではないかという意見が出され、その案を取り入れることにした。その結果、それぞれのお供の紹介や戦う場面を分けて進行することが決まり、本番では全員が同じ認識を持って臨むことができた。本番では予想以上に音が鳴る場面もあったが、アドリブを交えながら、劇を最後までやり遂げることができた。

## 5.6 省察と今後の課題(末廣 法音)

今回の劇では、音楽を担当した。全体の流れやナレーションが決まらなると音楽を付けることが出来ずにいた。大体の流れが決まったり、きびだんごの手遊びをすることが決定したらすぐに伴奏を考え始めたらよかったが最初は音楽なしでしようとしたため取り掛かるのが遅くなった。しかし、音楽をつけたことで歌や振り付けを真似るなど、子どもたちと一緒に物語を作っていく感覚だった。子どもたちは観客ではなく参加者であることを意識して劇を作った。子どもたちに呼びかけを多く行ったり、応援グッズを配って応援してもらうなど物語に深く入り込めるようにする工夫を行った。

さらに、背景の音ではどんな楽器を使ったらいいか、どこで音を鳴らすのがいいかなどを話し合った。場面の切り替えなど子どもの関心を惹くような場面で使われるため音の出し方にもこだわった。マイクを通すときにどれくらいの距離で太鼓を鳴らせればいいか、どんな叩き方が雰囲気伝わるか、どんな速さで叩くと緊迫した場面を伝えられるか考えた。その結果、応援するときに応援グッズを振る強さが強くなったり、「頑張れ」と声を出して応援するなど音楽と心と身体の結びつきを知ることが出来た。これらの事から、音楽は物語の雰囲気を出すだけではなく没入感や、子ども自身が自分も参加できていることの喜びを感じることが出来た。今回の経験を通して音楽がもたらす子どもへの関連性を学ぶことが出来た。1人では思い浮かばなかったアイデアがたくさんあり、相談共有することの大切さを学んだ。これらの経験を今後保育者として子どもと接する際に活かしていきたい。

## 5.7 省察と今後の課題(鶴山 珠里)

今回の劇では、小道具担当を務めた。準備の初めは「まだ時間があるから大丈夫だろう」と考えてしまい、一部を一人に任せてしまったところがあった。その結果、後半になるにつれて時間が足りなくなり、焦って準備を進める場面が出てしまった。このことから、最初の段階で全員が集まり、役割分担や進め方についてしっかり話し合いながら進めることの大切さを感じ、反省点となった。小道具作りでは、武器や桃、川、木が客席からでも見えやすいように大きさや色合いを意識して工夫した。学校にある物や、みんなが持ち寄ってくれた物を活用しながら制作を行い、限られた一万円の予算内で必要な物を全て購入することができた。買いすぎて使わなくなった道具もあったので一気に買うのではなく、足りなくなったら買い足すことをした方が良かった。本番直前まで先生方からのアドバイスを取り入れたセリフや内容を変更することがあり、無事に成功するか不安もあったが、当日は全員で協力し、最後までやりきることができた。途中でトラブルはあったものの、慌てることなく一人ひとりが子どもたちにすぐ対応できたことで、楽しい雰囲気になったと感じている。今後は報告・連絡・相談を大切に、何もしない時間がないように、時間に余裕を持って計画的に準備を進めていきたい。また、ひとりで考えるのではなくチームの担当で話し合い決まったことをそのつど話し、みんなに共有できるようにしていきたい。

## 5.8 省察と今後の課題(永田 悠)

この劇を通して、初めにグループのメンバーとの話し合いを行い、使用する絵本の厳選を行った。様々な本があるなら「桃太郎」というものになり、桃太郎をどういった内容で行うか、登場人物などを変えたりするのかなど多くの話し合いを重ねて準備、練習、本番と繋がっていった。準備をする過程ではまずどんなものが必要になるのか、どのような材料を使用するのかを話し合い、道具作りへと続いていった。自分は道具担当として、小道具や大道具作りを担当した。剣などを作る時は、見やすく、持ちやすくを考えて作った。また流れる桃を作る時はマジックテープなどを使用して桃が割れる前の状態を維持できるようにした。斧や包丁などは画用紙を使用して刃の部分を変えたり、長さなども短くしたり長くしたりなどして子どもたちにわかりやすいように表現した。劇ではネズミ役をした。ネズミ役では子どもたちが見つけやすいような隠れ方をしたりして子どもたちの積極性を上げたりすることができた。また逃げたりして子どもたちがワクワクするような行動も入れることができて良かったと思う。桃太郎では動物を変えたりして絵本の桃太郎とは違ったものになっていた。違った動物が出ることで子どもたちが次はなんの動物かをより見つけ出すことになったのではないかと考えた。この劇を通して様々な学びがあった。自分が実際に現場に出てイベントがあったときなどを思い出して頑張っていきたい。

## 5.9 省察と今後の課題(中富 蒼空)

本劇を通して、身体表現が子どもたちの理解や参加意欲を高める上で重要な役割を果たすことを学んだ。子どもを対象とした劇では、言葉による説明だけでなく、動きや表情、声の強弱などを用いた身体表現が、物語の状況や登場人物の感情を直感的に伝える手段となる。桃太郎やお供、鬼の動きを大きく誇張して表現することで、子どもたちは場面の変化を理解しやすくなり、自然と物語の世界に引き込まれていった。特に、かくれんぼや鬼退治といった参加型の場面では、身体表現が子どもとの対話を生み出すきっかけとなった。完全に隠れず体の一部を見せたり、声や動きで存在を示したりすることで、子どもたちは自ら考え、声を出して関わる姿が見られた。また、鬼退治の場面では、動きの速さや力強さ、声の大きさを工夫することで、緊張感や迫力を伝えることができた。一方で、子どもの動きが広がった際の安全面や、興味が別のものに向けた子どもへの関わりなど、身体表現と同時に環境や言葉かけへの配慮の必要性も感じた。身体表現は、子どもに伝えるための有効な手段であると

同時に、子どもの反応を受け止め、柔軟に対応する力が求められる。本活動を通して得た学びを今後の保育実践に生かし、子ども一人ひとりに寄り添った表現や関わりを大切にしていきたい。

### 5.10 省察と今後の課題(本庄 自然)

本実践を総合的に評価すると、子どもと対話しながら進行する参加型の劇という目的に沿った活動を展開することができた。題材選定から構成に至るまで、子どもの理解しやすさや参加のしやすさを重視したことで、本番では子どもが自発的に声を出し、登場人物として関わろうとする姿が多く見られた。特に、アドリブや身体表現を取り入れた構成は、子どもの反応に応じたやり取りを生み出し、物語世界への没入を促す効果があったと感じた。

一方で、省察すべき点として、子どもの動きが想定以上に広がった場面での安全配慮や、興味が別の対象に向けた子どもへの関わりに難しさがあった。参加型であるがゆえに展開が流動的になる中で、保育者側がどのように全体を把握し、適切な言葉かけや環境調整を行うかという課題が明確になった。また、身体表現に意識が向く一方で、子ども一人ひとりの反応を十分に拾いきれなかった場面もあった。

今後の課題として、子どもの行動を事前により具体的に想定し、参加が広がった際の安全確保や導線、言葉かけの工夫を含めた準備を行う必要がある。今回の実践で得た学びを生かし、柔軟さと安全性を両立させた保育実践へとつなげていきたい。

### 5.11 省察と今後の課題 (森山 喜来)

一番最初にベースとなる絵本を選ぶとなった時に、この世の中に多くの絵本がある中で昔話である桃太郎に決定した時に、どのように子ども達が楽しめるような場面を物語の内容の中に取り入れるのかグループ内で話した。様々な考えを出しては訂正しを繰り返し決定したのが、おともそれぞれの応援アイテムを作るという方法にたどり着くことができた。ただ、かなりのプラスチックカップのなかにそれぞれ違う色や透明度のビーズまたは鈴を入れては風船を被せテープでくっつけたあとに、分かりやすいように3匹の動物のイラストをコップの表面に描くということをほかのセットの作成が未だに残っている中多くの時間を使い作り上げた。そして、中間発表の時に子ども役をしてくれた友達に応援アイテムを渡すと興味を持ち、手元に来た瞬間ふって音を出していた。このことから、アイテム自体は小さいが多くの人が振って音を出すとステージにいる自分たちのセリフがあまり聞こえないということに気づいた。他の作業も残っていたためその音に負けにくいくらい大きな声でセリフを言うようにして本番を迎えた。1回限りの劇で失敗しても子どもたちと一緒に楽しむということを意識し最後までやり遂げることができた。そして、本番の動画を見て振り返ると、やはり大勢が振るアイテムの音で後ろまでセリフが中々聞こえないまま劇が終わってしまっていた。動画を見終えた後、ナレーションの声掛けや登場人物である人のセリフの中に振るタイミングが分かるような所を導入すればよかったなという反省点が見つかった。