

絵本を題材にした幼児対象の対話型劇場実践 「ギイコのミッション～お父さんにお弁当を届けよう～」を通して

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

権藤 光咲、坂本 楓磨、中嶋 愛、 濱武 太陽、
東 結菜、松藤 美月、宮崎 桜香、宮原 大己、
森 怜那

第1章 実践の概要と背景

1.1 実践企画の概要と目的



- ・題材とした絵本: 『ビーバーのギイコははこびたい』
- ・初版第一刷発行: 2025年6月24日
- 作 出口かずみ
- ・発行者: 中村宏平
- ・発行所: 株式会社ほるぷ出版
- ・印刷: 吉原印刷株式会社
- ・製本: 株式会社ハッコー製本
- ・デザイン: 千葉雄一

実践タイトル: 「ギイコのミッション～お父さんにお弁当を届けよう～」

《実践準備担当（責任者）》

- ・総合（坂本）
- ・脚本（中嶋）
- ・大道具（宮崎）
- ・音楽（東、松藤）
- ・進行表（権藤、森）
- ・動き（濱武、宮原）

《実践時担当》

- ・ギイコ（宮原）
- ・父（濱武）・母（権藤）・ネズミの先生（権藤）
- ・子ネズミ1（東）・子ネズミ2（森）
- ・猫（宮崎）・アヒルじいさん（坂本）
- ・ピアノ（中嶋）・木琴（松藤）

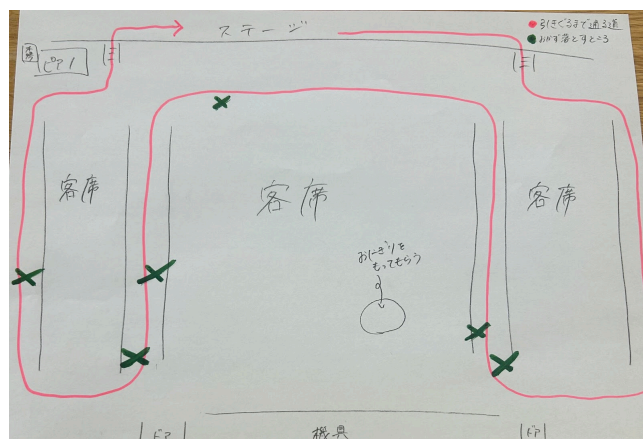
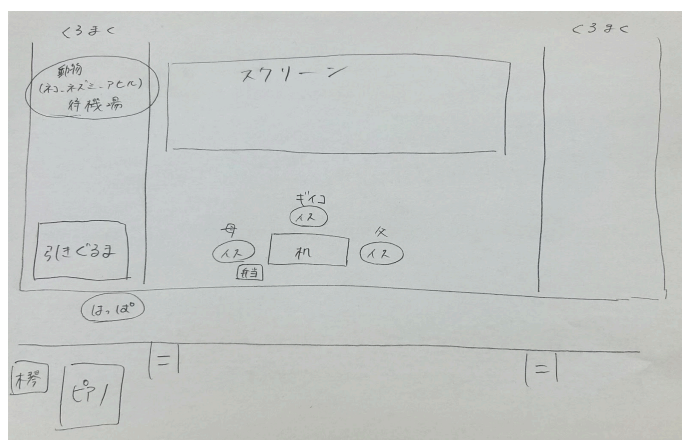
本企画は、絵本『ビーバーのギイコははこびたい』を題材に、「運ぶ・助け合う」をメインテーマとした総合的な表現活動である。絵本では、主人公ギイコが仲間を助けながら引きぐるまに乗せて運び、途中で海に落ちてしまう場面が描かれているが、そのまま劇として再

現することは難しいと考えた。そこで本実践では、遠足に向かう途中で弁当を落としてしまい、皆で協力して運ぶという展開に構成を変更した。

活動では、観る側と演じる側が関わり合う構成を意識し、物語の理解にとどまらず、子どもが場面の一部として自然に参加できるよう工夫した。具体的には、言葉によるやり取りを通して状況を共有し、身体表現として実際にお弁当を運ぶ動きを取り入れ、場面の雰囲気に合わせて簡単な音楽やリズムを用いた演出を行った。また、お弁当などの小道具を用いることで、造形的な要素も取り入れ、視覚的にも分かりやすい構成とした。この活動を通じて、学生は身体・ことば・音楽・造形といったそれぞれの専門領域を生かしながら、一つの表現活動として構成する難しさや工夫の必要性を実感した。また、絵本の内容をそのまま再現するのではなく、実践の場や対象に応じて構成を変更することで、より参加しやすい表現活動へとつなげる大切さを学ぶ機会となった。さらに子どもたちは、仲間と声を掛け合いながら物を運ぶ経験を通して、一人では難しいことも協力することで達成できることや、皆で一つのことに取り組む楽しさを実感している様子が見られた。

《スケジュール(右)と舞台配置図(左)について》

- 10月2日:題材の決定と検討
- 10月9日:企画案の検討(題材の特徴と遊び)
- 10月15日:企画案の検討(具体的展開と研究テーマ分担)
- 10月16日:企画案の検討と完成
- 10月22日:準備物作成計画と小道具作成
- 10月29日:各専門としてしているところでの計画
- 10月30日:大道具作成
- 11月5日:衣装作成
- 11月6日:中間発表前のリハーサル
- 11月12日:中間発表のリハーサル
- 11月13日:中間発表
- 11月19日:中間発表振り返りと本番に向けた計画
- 11月20日:小道具完成と大道具、衣装作成
- 11月27日:大道具完成
- 12月3日:衣装作成
- 12月4日:大道具完成
- 12月10日:衣装完成
- 12月11日:進行表完成と全体リハーサル
- 12月12日:準備とゲネプロ(終日)
- 12月13日:幼教子ども劇場(本番)
- 12月18日:振り返りと報告書分担
- 1月8日:報告書作成



(権藤光咲)

1.2 題材「ビーバーのギョコははこびたい」の特徴と教育的ねらい

『ビーバーのギョコははこびたい』という絵本ではお父さんのお弁当を運んでいく過程で、困っている動物と出会い、運んでいくという物語が特徴である。お父さんのお弁当を運んでいく中で、楽しく動物たちとのやり取りを楽しんだり、ハプニングなことがあってもそれを乗り越えていく姿が描かれている。この絵本を読んだ子どもたちに「友達や先生と協力

して物を運ぶ楽しさ」や「何かをやり遂げた後の達成感をお互いに共有する」「友達や先生、家族との助け合う力を育む」ことの大切さという教育的ねらいがあると考えた。選んだ理由として、お弁当を運んでいく中で動物と出会い、楽しみながら運ぶということが面白さを感じたからである。お弁当の作りでは、本来の物語では水浸しのお弁当をお父さんに渡すシーンで終わっていた。しかし、今回の実践では「お弁当を観客席に落とした」とすることで観客席にいる子どもたちとの言葉のやり取りやお弁当の中身を運んでもらうという場面を作ることで子どもたちもギイコのように何かを運ぶ楽しさを体験できるのではないかと考えた。

(中嶋愛)

1.3 全体の構成

ナレーターによるギイコの家族紹介から始まり、朝食を済ませ、お父さんをお見送りする。お父さんを見送った後、お母さんとギイコは朝食の片付けを始めた。ギイコがお父さんがお弁当を忘れたことに気づき、お弁当を届けることになる。引きぐるまとお弁当を持って歩き始めた。そこで、猫や子ネズミ、ネズミの先生、アヒルのおじいさんに出会う。(左下の写真)猫達は遠足に向かう途中だったが、ギイコと出会い、遠足の場所をお父さんのお仕事場にする事になった。ギイコは、引きぐるまにみんなを乗せて歩き始めた。あと少しでお父さんのお仕事場に到着する所、引きぐるまが軽いことに気が付く。引きぐるまから降りてみると、アヒルのおじいさんが持っているお弁当の中身が無くなっていることに気付く。みんなでお弁当の中身を探していると、通ってきた道におにぎりが落ちていたことに気付いた。よく見てみると他のおかずも落ちていた。そこでギイコは、会場にいるみんなと一緒に弁当のおかずを運んでくれないかと提案する。みんなで協力してお弁当の中身を集めた。そして、遠足を再開し、お父さんのお仕事場に到着する。お父さんと合流して、お弁当を渡す。みんなでお弁当を食べようと提案するが、ギイコは自分のお弁当を持っていないことに気付く。子ネズミの提案によって、スペシャルギイコちゃん弁当を作ることにした。お弁当箱の代わりになるものを探す。周りを見渡してみると、森の中に大きな葉っぱが落ちていた。その葉っぱをお皿替わりにしようとして提案した。葉っぱの上にそれぞれの動物たちがお弁当の具材を一つずつギイコにプレゼントした。完成したお弁当を見て、ギイコは嬉しそうに喜んだ。レジャーシートを敷き、(右下の写真)お弁当の準備を始めた。そしてみんなでいただきますの挨拶をして楽しくお弁当を食べました。



(中嶋愛、権藤光咲、東結菜、松藤美月、宮崎桜香)

1.4 準備過程のチーム運営と役割分担

劇の準備過程では、グループ全員で話し合いを行い、それぞれ率先して「これやるね」「これしていい？」などと声を掛け合いながらそれぞれ役割りにわかれて準備を行った。準備を進める中で、お互いに「こうした方がいいんじゃない？」などと意見を出し合いながら修正を重ねてより良い劇になるように工夫した。お互いに困ったり分からないところは周囲の意見を聞き助け合いながら劇を作った。みんなが協力することでスムーズに準備が進み劇を作り上げることができた。意見を出し合うことで新しいアイデアが生まれグループで一つの作品を作り上げることの達成感を得ることができ、協力して準備を進めることの大切さを学んだ。

(森怜那)

劇の準備過程を通して、チームで一つの目的を共有しながら役割分担を行うことの重要性を学んだ。それぞれが担当を持つことで責任感が生まれ、準備が円滑に進んだ一方、意見の違いが出た場面では話し合いを重ねる必要があった。役割に固執せず互いに補い合うことで、活動全体の質が高まることにも気づいた。また、進行や表現をそろえるためには、情報共有と確認を丁寧に行うことが欠かせないと学んだ。

(濱武太陽)

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

本劇では、絵本『ビーバーのギイコはこびたい』を題材に、「運ぶ」という行為を子どもが物語の中で自然に体験できるように、遊びの展開と物語の流れを設計した。原作では、ギイコが仲間を助けながら引きぐるまに乗せて運んでいく場面が描かれているが、劇として再現することの難しさや安全面を考慮し、遠足へ向かう途中でお弁当を落としてしまうという展開へと変更した。

この設定により、「落ちたおかずをどうするか」「どのようにして運ぶか」という状況が生まれ、子どもが物語の出来事に関わる必然性を持てるようにした。遊びの展開は、物語の理解を妨げないよう場面数を整理し、一つ一つの行動が分かりやすく伝わる構成とした。

劇中で使用したお弁当のおかずは、新聞紙や綿をフェルトで包んで制作し、実際の食べ物よりも大きさを工夫することで、子どもが持ちやすく、安心して運べるよう配慮した。素材や大きさを調整することで、遊びとしての安全性と視覚的な分かりやすさの両立を図った。また、物語の展開に合わせて引きぐるまを使用し、ステージ上だけでなく階段を下りて客席を回る構成とした。そのため、事前準備では引きぐるまが客席の通路を通れる大きさであるか、曲がることができるか、階段の上り下りが可能か、複数人が安全に乗れるかなどを何度も確認し、練習と調整を重ねた。さらに、引きぐるまには登場人物の装飾を施し、乗り降りが分かりやすく、スムーズに行えるようマジックテープを用いるなどの工夫を加えた。

このように、遊びの展開と物語の流れを細かく検討し、舞台空間全体を生かした構成とすることで、子どもが物語の一部として「運ぶ」という行為に関われるよう設計した。子どもたちがこの活動を通じ、仲間と協力しながら一つの行動をやり遂げる楽しさや達成感を実感することを最大の目的としている。また、運ぶ場面を繰り返し取り入れることで、子ども達が物語の流れを理解しながら参加できる構成とした。

(権藤光咲)

劇では、「運ぶ」ということをテーマにして子ども達も一緒に運ぶということを中心に物語を作った。絵本の世界観を大切にしながら、子ども達が物語の流れを理解しやすく運ぶということを体験できるように場面ごとの展開を工夫して劇を設計した。ギイコが様々なものを運ぼうとする姿を表現し、物を運ぶということを体験できるように物語を展開した。また、絵本の雰囲気を生かし、楽しく親しみやすい展開となるように意識した。また、出てくる動物達との関わりを通して物語が進んでいくことで、「協力すること」「助け合うこと」の大切さが見ている人にも自然に伝わるように展開した。登場人物同士のやりとりや動きを工夫することで、言葉だけでなく動きでも分かりやすい表現を意識した。終盤は仲間達と力を合わせてものを運び終えギイコが達成感を味わう場面を描いた。ギイコが「運ぶこと」の楽しさだけでなく、仲間と一緒にやり遂げる楽しさや喜びに気付く姿を表現した。登場人物達が引きぐるまに乗り、客席を回って散歩をすることで、子ども達とも触れ合い、子ども達も一緒に散歩をしている気分になれるように物語を設計した。動物達が客席に行き子ども達からおかずを受け取ることで、自分たちも運んだ気持ちになれる動物達とも触れ合えて、楽しめるように設計した。子ども達はそれぞれギイコの仲間の役になって後ろの席から前の席におかずを回して「運ぶ」という体験をした。子ども達はおかずを落とさないように慎重に運ぶ姿が見られ、子ども達同士の会話も自然とあったように見られた。全部のおかずが回し終え物語が進んだことで子ども達も自分たちが運んだという感覚になり一緒に運ぶ楽しさを味わえるように展開した。安全に楽しくおかずを使い、簡単なルールで回す動きを取り入れることで、子ども達の主体性や協同性、想像力を引き出す設計となった。

(森怜那)

2.2 環境構成・舞台配置計画と引きぐるまの制作

引きぐるまの設計と補強について

引きぐるまの設計については、プラベニアのような材料を使い、登場人物に出てくるネズミ2人とネズミの先生、アヒルのおじいさん、ネコの5人が入れる大きさになるように切った。最初は上に紐をつけて肩にかけて動く状態にしていたが、引きぐるまは引くという形なので、ギイコが引っ張っていけるように、細い木の棒と釘、ガムテープで自立出来るように制作した。引きぐるまの中には横棒を前と真ん中、後ろに入れていたため、棒の間に2人ずつ入り、後ろの方に1人という形で棒を持ち、外側から見たらギイコが引っ張っているという状態に見えるようにした。

引きぐるまがある程度完成した所で、ステージにある急な階段や子ども達が座っている方の階段を通れるのか、引きぐるまは壊れないかの安全を試すため、学校内の階段を使い、練習を兼ねて昇り降りをして確かめた。そして、マジックテープを使い、横から出入り出来るように工夫を行い、引きぐるまに乗っているように見せた。



・間隔調整している時の画像

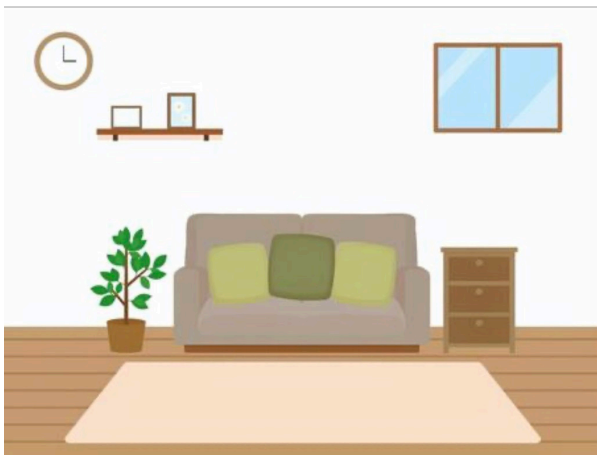


・それを元に実際この間隔で階段の昇り降りができるのか実験している時の画像



(松藤美月)

舞台配置図（背景・画像・素材）



背景については、題材の世界観に少しでも入れるようフリー素材を使用した。他の背景についてはChatGPTを使用し作成した。

（プロンプトの1例）

絵本風のやさしいタッチのイラスト。森の中に建つ小さなレンガの工場。オレンジ色の建物に、白とオレンジの縞模様の煙突が2本あり、煙突からはふわふわした白い煙が空にのぼっている。

周囲は背の高い緑の木々に囲まれ、明るい

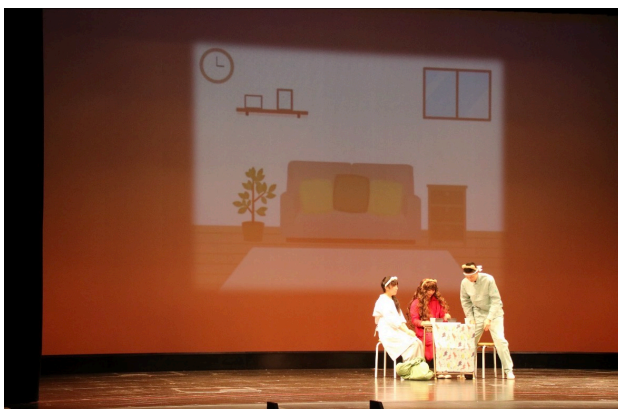
昼間の雰囲気。

色合いは柔らかく、少しざらっとした水彩・クレヨン風の質感。

子ども向け絵本の背景のような温かい世界観。

横長16:9構図。

・1番最初に行った家の中でギョコとお父さんとお母さんが朝食を済ませている時に使用した画像（左・下の図）



・背景については、題材にある森の中にある家に住んでいるような背景だったように感じたため、世界観に少しでも入れるようChatGPTを使用し、森の中に二階建ての木のお家のようなイラストを作成した。

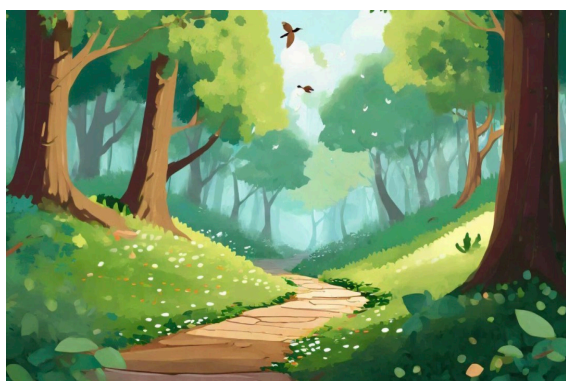
・ギイコとお母さんがお父さんがお仕事に出かける時にお見送りした時から、ギイコがお父さんのお弁当を忘れたことに気づいて引きぐるまで移動した時に使用した。（下の図）



・ギイコが引きぐるまを引いて歩いていた時に、子ネズミ、ネズミの先生、猫、アヒルのおじいさんと合流した時に使用した画像



・子ネズミ、ネズミ先生、猫、アヒルのおじいさんが、ギイコの引く引きぐるまに乗って、（左下の写真）ギイコのお父さんのお仕事の場所まで移動していた。引きぐるまが軽いことに気づいて確認するとお弁当のおかずが無くなっていることに気づいた。（右下の写真）そして、会場の方に協力してもらってお弁当の中身を探して集めた時に使用した画像



・お父さんのお仕事の場所について、みんなで弁当を食べる時に使用した画像



(宮崎桜香)

第3章 表現活動の実際と専門的考察

3.1 身体表現と動物の動きの工夫

私たちが行った劇は「ビーバーのギイコははこびたい」である。物語は、お父さんがお弁当を忘れて仕事に行ってしまう、運ぶことが大好きなギイコが、お弁当を届けに行く途中で友達の動物たちと出会い、一緒にピクニックをしながらお父さんの仕事場を目指すという内容である。この劇の中で特に意識したのは、登場する動物たちの動物的な動きや、運ぶという行為を身体で表現することである。



ギイコはビーバーであるため、腕を大きく使って物を抱える動きや、体全体を使って大きく表現し一生懸命運ぶ姿を表現することで、「運ぶのが大好き」というギイコの性格が伝わるよう工夫した。また、道中で出会う動物たちは、それぞれジャンプをしたり、ゆっくり歩いたり動きに変化をつけることで、子どもたちが見ていて「どんな動物だろう」と想像しやすいようにした。会場の中をしりとりなど楽しみながら回っている姿から知らぬ間にお弁当の中身を落としてしまう場面ではあと少しで着くという時に異変を感じギイコだけでなく他の動物や会場の人々に探してもらい参加してもらうことで見つけた時、具材を一つひとつ子どもたちに頭の上を通して前まで運んでってもらう演出を取り入れ、ゆっくり丁寧に運ぶ動きを意識した。急がずに行うことで、子どもたちも安心して参加でき、完成したお弁当を見て「ありがとう」と伝える場面につなげることができたと感じた。最後に、ギイコがお弁当を持ってきていなかったことが分かり、みんなで具材を分け合って食べる場面では、体を近づけたり、分ける動作を大きく表現することで、「みんなで一緒に食べる楽しさ」が伝わるようにした。このように、動物らしい動きや身体全体を使った表現を工夫することで、子どもたちが物語の世界に入り込みやすくなり、劇と一緒に楽しめるものになったのではないかと考える。

(宮原大己)

今回の実践における身体表現の工夫は、絵本『ビーバーのギイコははこびたい』の世界観を土台としながら、子どもが無理なく参加でき、かつ「運ぶ・助け合う」というテーマを身体で実感できるよう構成した点に特徴がある。特に、動物の動きを取り入れた身体表現は、言葉だけでは伝えきれない感情や状況を表す重要な役割を果たしていた。

まず、主人公であるギイコの動きは、お父さんを見送る場面ではお父さんに飛びつくなど元気な姿を見れるように表現した。物語終盤で荷車を引く場面では序盤で引けていた荷車を重そうに引くことで元気なギイコの疲れを表現して物語の流れを見ている側もわかりやすいように考えた。また、動きを大きくすることで、観ている側にも状況がわかりやすくなり、物語への理解や共感につながるよう配慮した。

他の動物役についても、それぞれの性格や役割が身体の動きから感じ取れるようにした。例えばお弁当の具材が無くなった時に周りを見渡したり考えているポーズや動きをすることにより、セリフが多くなくても場面の関係性や雰囲気伝わり、身体表現の持つ力を生かすことができた。

物語終盤の「お弁当を運ぶ」場面では、動物の動きと協力する身体表現を結びつけることを特に重視した。一人では重たそうに見える引きぐるまも、複数人で持つことで姿勢が安定し、歩幅がそろっていく様子を表現した。ここでは、息を合わせて「せーの」と声を掛け合いながら動くことで、身体の動きと言葉が連動し、助け合う姿がより具体的に表れるよう工夫した。このような動きは、子ども自身が「協力すると楽になる」「一緒にやるとできる」という感覚を身体で理解することにつながっていった。また、動物の動きを用いた身体表現は、観る側の子どものためにも参加のきっかけとなった。楽しい雰囲気や動きなどを作ることによって、自然と身体を動かしたくなる雰囲気が生まれ、演じる側と観る側の境界が緩やかになっていった。これは、表現活動を「見るもの」から「一緒に体験するもの」へと広げる効果があったと考えられる。

さらに、音楽やリズムと組み合わせることで、動物の動きにメリハリを持たせる工夫も行った。ゆっくりとしたリズムでは重さや大変さを、軽快なリズムでは楽しさや達成感を表現することができ、身体表現がより豊かなものとなった。これにより、子どもたちは場面の変化を感覚的に捉えやすくなり、物語の流れに自然と入り込む姿が見られた。

本実践を通して、身体表現と動物の動きを工夫することは、物語理解を深めるだけでなく、子ども同士の関わりや協力を引き出す有効な手立てであることがわかった動物になりきって動く経験は、恥ずかしさを和らげ、自由な表現を促すと同時に、仲間と一緒に動く楽

しさを共有する機会となっていた。今後も、子どもの発達や実践の場に応じて動きを調整しながら、身体を通じた表現活動の可能性を広げていきたい。

(坂本楓磨)

3.2 造形表現（お弁当・引きぐるま）の制作と子どもの参加

引きぐるま（塗装の工夫）

絵本の中でのギイコが引いている引きぐるまは青色なので、プラベニヤに青色の絵の具等で塗った。また、「GYIKO」と画用紙で文字を作り貼った。「ギイコ」とカタカナも良いと思ったが、ローマ字にすることで、舞台上からも印象を残しやすく、何が書いてあるのだろうと子ども達は興味や関心に繋がると思ったのでそのまま書いた。それは言葉や文字の意味について考えたり知ったりするきっかけに繋がると感じた。また、絵本に近い青色で大きく作ることで、子ども達は引きぐるまに注目し、物語の流れを集中して見ることができると考えた。

絵本通りの引きぐるまを作ったが、登場してくる猫やあひるのおじいさん、ギイコなどや、劇には登場していなかった絵本の中にある鳥や魚などの絵を描き、自分たちのオリジナルを出した。絵を描くことで子ども達が、劇で登場してくる動物達や舞台上以外にも動物が居るんだと知ることができ、より楽しむことが出来ると思った。

(松藤美月)

お弁当（フェルト使ったの制作工夫点）

子どもの参加を取り入れようと考えた時お弁当の中にある具材を使って、題材にある『運び屋』という点を利用しようと考え制作した。こどもたちが触っても楽しいと思えるようフェルトの中身は、新聞紙を中心に周りを綿で覆った。そうすることにより、綿の使用量も軽減しつつも、フェルトの柔らかさと感触を味わえると考えたからである。周りは色と同色の糸で縫った。

- ・卵焼き感を出すため、茶色で渦巻風に縫った画像。



(宮崎桜香)

その他の使用した制作物（葉っぱ・かばん）

動物たちが1人ずつ持っているカバンは（下の写真）遠足に行く様子を表現するために揃えた。ただの無地のカバンにするのではなく、登場する動物たちのイラストを貼ることで、子どもが一目で分かるような工夫を行った。動物の名前をローマ字で書いていたため読めない子どもへの配慮とそしてひらがなやカタカナを入れるともっと分かりやすくなると思った。



葉っぱについては、（下の写真）たくさんの試行錯誤を行った。最初はお父さんのお弁当の蓋を使ってスペシャルギコちゃん弁当を作ろうと話していたが、お父さんのお弁当は箱ではなく風呂敷になったため何かお皿がわりになるものがないか全員で考えた。その時に出てきた案が葉っぱをお皿代わりにするという考えだった。森の中でお弁当を食べるため森には大きな葉っぱが落ちているのではないかとその場の環境を想像しながら思いついた。

葉っぱを作る時には、綿のような柔らかい素材に絵の具で色を塗って乾かしていたがなかなか絵の具が乾かずに他にいい方法がないか考えた。次に出てきた素材は花紙と色画用紙を使って作ることにした。色紙だけでなく花紙でお花を作って、葉っぱの形に切った色紙に貼り付けることでふわふわした感じになった。スペシャルギコちゃん弁当にふさわしくなったのではないかと思った。最後に森の中をイメージして葉っぱが落ちている様子を表現するために複数の葉っぱを作った。



（東結菜）

3.3 音・音楽表現の活用と雰囲気づくり

音について

私たちはピアノと木琴を使ってその場の状況や動物たちの気持ち・動きを音で表現した。木琴は、一音一音がはっきりと響くため動物たちの歩く足音やお弁当を届けに楽しみながら行っている様子を表現するのに活用することができた。ピアノは、音の大きさや速さを自由に変わることができ、物語の雰囲気合っていると感じた。2つの楽器を同時に演奏することで複数の動物たちが楽しそうに歩いている様子を想像出来るように促すことが出来た。

また、2つの楽器を同じようなメロディで弾くのではなくピアノが主に伴奏、木琴がメロディーと分けることで音の違いに気づき楽しみながら見る事が出来ていたのではないかと思った。またギコがひとりで歩く場面と動物たちも加わって歩いている様子が伝わるように複数の楽器を用いることができた。

（東結菜）

《使った楽曲》

お弁当を運んでいるときに、『さんぽ』の曲を使用した。メロディーをピアノで、木琴はアレンジを加えたメロディーを弾いた。

お弁当の中身を子ども達と共に運んでいる時と、お弁当を動物たちが食べている時に『おべんとう』の曲を使用した。運んでいる時は、ピアノも木琴もメロディーを弾いた。お弁当を食べている時は、ピアノの右手だけで軽く演奏した。最後の幕が下りるシーンで動物たちが「いただきます」と言ったときに『おかえりのうた』の曲を使用した。メロディーが木琴で、ピアノは音楽の先生に作成していただいた楽譜を使用しアレンジを加えた。

ピアノ

人前でのピアノの演奏を行うことで「最後まで間違えずに弾けるのかという緊張と不安」を強く感じていた。空き時間や放課後に木琴担当のメンバーに何度もピアノと木琴の音を合わせる練習を頼んで、一緒に練習を行なった。練習の成果があり、セリフと音を合わせる練習を行う時にはある程度弾けるようになっていた。しかし、「本番やゲネプロの人前では失敗できない」という思いが強すぎてピアノを弾く時に自己嫌悪やスランプに陥る事があった。その姿を見たメンバーから「ピアノを弾くことを楽しむことが大事だよ！」と伝えられた。私は楽しむよりピアノを失敗する事を考える事が多かったと見直し、「確実に弾けるリズム」や「ピアノを弾く事を楽しみながら練習に取り組む」を意識して練習や準備を行った。音の研究テーマを担当しているメンバーと動物が歩く、楽しむ音、衝撃やひらめきの音などをピアノや木琴で試す中で、一緒に考える楽しさやその場の温かさを理解出来る出来事だと感じた。



(中嶋愛)

木琴

メロディーだけでなく、感情や登場する音など行ったことがないことに初めて挑戦した。最初の練習を行っていた時は、ピアノの音と合わせながら行うことは難しく、時間に追われるという不安があり、楽しく弾くという事は中々できなかった。しかし、練習を積み重ねることで、お互いメロディーを弾くだけでなく、アレンジをして子ども達が楽しめる工夫をすることや、難しい所は簡単にしたり片方が助け合ったりして負担を減らしていくことで、子ども達だけでなく、私たちが楽しみながら弾く工夫を考えることが出来た。メロディーをそのまま弾くのではなく、自分たちで音を探し、劇の中に音を入れていくことで、劇の楽しさを目だけでなく、耳でも楽しめるのだと改めて感じた。

見ていた子ども達は、「おべんとう」と「おかえりのうた」を楽しそうに動物たちを見ながら歌っている様子やおにぎりを握る様子があった。

(松藤美月)

3.4 ことば・対話の展開と子どもへの問いかけの工夫

(ことば・対話の展開と子どもへの問いかけの工夫)

活動の中で、ことばや対話の使い方によって子どもの関わり方が大きく変わることを学んだ。一方的に説明するのではなく、「どうしたらいいと思う?」「だれか手伝ってくれる?」と問いかけることで、子どもが自分で考え、行動につなげやすくなることに気づいた。また、正解を求める問いではなく、参加を促す言葉を用いることで、観ている子どもも安心して関わっていた。劇の流れに合わせた自然な問いかけが、子ども同士の対話や協力を引き出すことにつながると学んだ。

(濱武太陽)

最初は人数の関係で、ナレーターとお父さん役を一緒にすると配役を振り分け導入で登場人物のシルエットクイズを行う予定だった。しかし中間発表や練習などを重ねていくうちに、シルエットクイズを行わずに、そのまま物語に入る。そして、ナレーターとお父さん役を別々にすることにした。登場人物の台本が完成した後は、各々実践を行う中でセリフを短くしたり、自分なりに言いやすいセリフに変更した。練習を重ねると細かい部分まで見えるようになり、引きぐるまのシーンはしりとりをする、歌うなど子どもたちにやり取りの楽しさを実践の中で表現した。

(中嶋愛)

セリフに付け加えてジェスチャーを行うことで、言葉だけでなく動きでも分かりやすく伝えることの楽しさや対話をするきっかけに繋がると思った。実際に対話しているところを見て、子どもの笑顔になる姿やお弁当のおかずを前に運んでいるときに、ステージから降りていた猫や子ネズミたちとのコミュニケーションを子ども達の方から話してくれたり、猫や子ネズミたちの問いかけに答えたりして、主体性を感じ楽しんでいるように見えた。

(松藤美月)

第4章 子どもの姿と学びの考察

4.1 参加型造形活動（お弁当づくり）における子どもの創造性

「お弁当が軽いよな～気のせいかな?」というセリフからみんなで探すようになり、後ろの席の中心のところからおにぎりが見つかったことにより近くに他の具材も落ちてるのではないかと周りを見渡すようになり、「みんな協力してここまで運んできて」というギョウコのセリフから後ろから前までお弁当の具材を運ぶことから、お弁当の具材があると気づいて協力して運ぶという協調性を感じた。

- ・「ここに具材が落ちてる」と教えてくれる様子



- ・「あ、あんなところに落ちてる！」と見つけて他の具材もないか探している様子



- ・みんなで協力して具材を後ろから前に運んでいる様子



(宮崎桜香)

4.2 動物の動きと音を通じた身体・感覚的表現の考察

実践では、登場する動物や登場人物になりきる身体表現を通して、子どもたちが物語の世界を身近に感じられるよう工夫した。物語を言葉だけで伝えるのではなく、動きなどを通して表現することで、子どもたちが自然と物語の中に入り込めることをねらいとした。動物の動きを表現する場面では、それぞれの動物の特徴が伝わるよう、身体の使い方を意識した。



ギイコがお弁当を届ける道中では、動物たちと一緒に進む動きを通して、「一緒に行動する」「助け合う」といった関係性が伝わるよう工夫した。ギイコの周りに動物たちが集まり、同じ方向を向いて歩くことで、仲間として支え合っている様子を身体で表現した。

また、お弁当の中身を落としてしまう場面では、一度動きを止めてから再び協力して運び始めることで、困りごとが起きたことや助け合いの大切さが分かりやすく伝わるようにした。さらに、簡単な音や声を動きに合わせて取り入れることで、場面の雰囲気や動物たちの気持ちがより伝わりやすくなったり子どもたちの興味を引き、物語の世界を想像する手助けになっていたと感じる。

このように、動物になりきる身体表現を取り入れることで、子どもたちは物語を「見る」だけでなく、「感じながら」楽しむことができていた。身体を使った表現は、子どもたちの想像力を広げ、物語への理解を深められた。

(宮原大己)

本実践における動きと音を通じた表現は、子どもが物語世界を身体と感覚の両面から体験することを目的として構成された。言葉による理解に加え、身体を動かし、音を感じることで、状況や気持ちを直感的に捉えられる点に意義がある。

まず、動きを用いた表現では、「運ぶ」「助け合う」という行為そのものを身体感覚として経験できるよう工夫した。お弁当を運ぶ場面では、重さを想定したゆっくりとした動きや、姿勢を低く保つ動作を取り入れることで、子どもは「大変さ」や「力を合わせる必要性」を自然に感じ取っていた。また、複数人で同じリズム・歩幅で動くことにより、仲間と動きを合わせる感覚が生まれ、協力する行為が身体レベルで共有されていた。このような動きは、説明的な言葉を用いなくても、助け合う意味を体感的に理解することにつながっていたと考えられる。

次に、音の役割については、動きを引き立て、感情や場面の变化を補助する働きが見られた。一定のリズム音に合わせて歩くことで、動作が安定し、集団としての一体感が高まった。また、音の速さや強弱を変えることで、「重たい」「楽しい」「うまくいった」といった感情の違いを子どもが感じ取りやすくなり、表現の幅が広がった。動きと音を組み合わせた表現は、観る側と演じる側の境界を緩やかにし、活動への自然な参加を促す効果もあった。真似しやすい動きや繰り返しの音は、周囲の子どもにも身体を動かすきっかけを与え、表現活動全体が共有体験として広がっていった。

(坂本楓磨)

第5章 まとめ（総合的評価と省察）

5.0 工夫した点

工夫した点は3つある。

1つ目は、お弁当の具材を大きくした。ステージから見ても実際に近くで見てもどんなおかずなのか理解しやすいように制作した。

2つ目は、劇の時間についてである。最初は劇を一通り通して時間を計ってみたが、予定していた時間より早く終わってしまった。セリフを言うスピードやアドリブを試行錯誤してみても短かったため、遠足に行く道を最初は大きく回っていたことを、くねくね道のように歩く距離を長くしてみた。

3つ目は、お父さんのお仕事場までいく道のりで、具材を落としていかなければならないけれど、落としている時に子ども達が、落としたおかずが目立たないようにするために、しりとりをしたり、ピアノや木琴の音に合わせて歌ったり、道で危ないところを表現するために、アヒルのおじいさんの身体を心配する声掛けや道なりの様子についての声掛けを行った。

(坂本楓磨、宮原大己、濱武太陽)

5.1 省察と今後の課題(権藤 光咲)

今回、絵本に描かれている「物を運ぶ」という行為を劇として表現し、子ども自身が関わりながら運ぶ体験ができるよう目指した。しかし、言葉だけでなく直接的な関わりをどのように取り入れたらよいか分からず、企画段階では戸惑いを感じるが多かった。「おかずを優しく後ろから前に渡す」など、伝えたい内容はあっても、それを子どもに分かりやすく伝える表現方法が分からなかった。

中間発表では、物語の流れが分かりにくいことや、子どもとの関わりが少ないことについて指摘を受けた。これを受けて内容を見直す中で、活動を考える際には大人の視点だけでなく、子どもがどの場面でどのように関わるのかを具体的にイメージする必要があると気づいた。中間発表での意見は、実践を見直す大きなきっかけとなった。また、子どもは本番でしか参加しないため、反応を予測しながら劇の台詞や構成を考える難しさを感じた。中間発表で他の学生が子ども役となって反応してくれた場面では、緊張からとっさに対応できないことがあり、台本通りに進めることだけでなく、状況に応じて臨機応変に対応する力の重要性を実感した。さらに、お弁当のおかずを落とす場面では、どの位置から落とすのが自然か、観客に違和感を与えないかをチームで話し合い、試行錯誤を重ねた。この経験を通して、細かな動き一つ一つにも意味を持たせることが大切だと学んだ。

今後の課題は、子どもの反応をより具体的に想定し、複数の展開を考えた上で準備を行うこと、言葉に頼りすぎず、動きや関わりを意識し、子ども一人ひとりが主体的に参加できる活動を行うことだと思う。

5.2 省察と今後の課題(坂本 楓磨)

今回の実践では、身体表現の分野を研究テーマとして捉え、動きや音を中心とした活動を活動の中で深く考え行動していった、その結果、身体を通じた表現が、子どもにとって言葉以前の理解や他者との関わりを生み出す有効な手段であることを理解できた。

一方で、意図的に身体表現を構成することの難しさも課題として浮かび上がった。動きや音を用いることで、子どもが状況や登場人物の気持ちを感覚的に捉え、仲間と関わりながら活動に参加する姿が見られた点は、身体表現の持つ力を示す成果であった。反省点として、動きの設定が大人側のイメージに寄りすぎていたことが挙げられる。子どもがその場で生み出す自発的な動きよりも、「こう動いてほしい」という想定を優先してしまい、表現が型にはまり、十分に広がらない場面が見られた。身体表現の研究においては、完成度の高い動きを目指すのではなく、子どもが身体を通して意味をつくり出す過程を重視する必要がある。また、身体表現を観察・分析する視点が十分に整理できていなかった点も課題である。子どもの動きの変化や、他者との関係性の中で生じる身体の反応をどのように捉えるのかを明確にできず、振り返りが感想的な評価にとどまってしまった。

今後は、子どもの自発的な動きを起点とした活動構成を行い、その変容や意味を丁寧に読み取る視点を養うとともに、音や道具との関係が身体表現に与える影響を記録・分析する力を高めていきたい。

5.3 省察と今後の課題(中嶋 愛)

準備や練習、中間発表に取り組んでいく中で内容をうまく伝えられず、物語を新しく考える中で「子どもが参加できる様にするにはどのような声かけ、表情が必要なのか」、「自分たちも楽しんで行えるのか」と感じていた。「自分の考えが今回の課題とずれていたらどうしよう」と自信のなさから、メンバー中の話し合いに不安が強かった。意見のやり取りや話し合いに対しての苦手意識から今まで行事に参加しない事が多かった私だが「まずは自分の意見や考えを伝える大切さ」と「相手の意見を受け止めて、考える」事を進学して学んだ。メンバーは話を聞いて「その考えいいね!」や「この考えと合わせるともっといいと思うけどどうかな?」と肯定的な受け取りが多く安心した。各々のテーマでもメンバーとアイデアを出し合い、「誰かと協力する、取り組む楽しさ」を実感できた。

苦手なピアノの演奏もメンバーに放課後や空き時間に何度も練習する中で、失敗する事を考えるより、楽しさを感じていた。細かい修正の中で「もう一回やろう!」「過去最高に良くない!？」とメンバーのポジティブな声かけが心の支えになった。

今後保育士として働く中で、助け合いやポジティブな声掛けに繋がりたいと感じた。意見を聞いて、新しいアイデアを生み出してくれたメンバーのように意見を受け止め、やり取りで得た考えを共有する事から人間関係の向上に繋がり、積極的に取り組む大切さを学ぶ貴重な体験だった。

5.4 省察と今後の課題(濱武 太陽)

本実践では、絵本『ビーバーのギョコははこびたい』を題材に、「運ぶ・助け合う」をテーマとした参加型の劇づくりに取り組んだ。単に物語を再現するのではなく、観る側と演じる側が関わり合い、子ども自身が行動として体験できる構成を重視した点が特徴である。

準備過程では、チームで話し合いを重ね、進行、役割、表現方法を分担しながら協力して計画を進めた。意見の違いが生じた場面もあったが、目的を共有し、互いに補い合うことでより良い構成へとつなげることができた。劇の展開では、お弁当を運ぶ途中で困りごとが起きる場面や、観客席にお弁当を落とすという工夫を取り入れ、子どもたちが自然に参加できる流れをつくった。ことばや対話の面では、一方的に伝えるのではなく、問いかけを通して子どもの考えや行動を引き出すことを意識した。その結果、子どもたちは受け身ではなく、自ら手伝おうとする姿や、友達と協力する様子を見せていた。本劇を通して、活動の価値は完成度だけでなく、準備過程や関わりの中にあることを実感した。役割分担、対話、表現の工夫が重なり合うことで、助け合う楽しさや達成感を共有できる活動となり、体験を通じた学びの大切さが明確になった。

5.5 省察と今後の課題(東 結菜)

幼教子ども劇場を通して、私が学んだことはメンバーと協力することで色々な意見や改善点を見つけることができより良い劇ができることを実感した。また練習の時はスムーズに出来ていた場面でも本番は子ども達の反応や行動に応じて臨機応変に対応することが大切だと学んだ。

最初に絵本を決めた時は初めて見る絵本で劇ができるのか不安を感じていたが何度も絵本を読み一つ一つの場面を確認しながら台本作りを行った。私は音の担当だったためどこにどのような音や音楽を入れようか考えた。ピアノだけでは動物たちが歩いている様子が上手く表現出来なかったため木琴も加えた。2つの楽器で楽しそうにお弁当を届けに行く様子が表現できたのではないかと思った。

中間発表を行った際には、私たちが考えていた劇の内容と先生方が思っていた劇が異なり台本の考え直しをすることになった。まとまっていた劇も最初から話を作り替え、その時は

どうなるかと不安だったが、先生も一緒に「運び屋」ということをテーマに考え直すことができた。何事にもテーマやキーワードを明確にして考えていくことが大切だと学んだ。劇ではセリフを覚えてフリもつけて演技するためとても緊張した。セリフを覚えることに精一杯になって舞台上がるとど忘れしてしまったり、声が小さくなってしまったりがあったが練習するにつれてその時の勢いでセリフを言えるようになった。

就職してからも劇があったら子どもたちには、セリフのことばかり考えずに楽しくやっというふうね！と伝えながら自然とセリフが言えるように促せるようにしたい。

5.6 省察と今後の課題(松藤 美月)

劇に向けて準備を進めていく中で、製作物では考えて作ったものでも実際に使ってみると少し違ったり、足りなかったりと思っていた物とは簡単にたどり着けないのだと学んだ。物語を考えていく所では、一人一人が考えを出し、その考えを受け止め答えて行くことで、1つの良い劇が完成するのだと感じた。

絵本から劇を作り出すということは誰もが初めてなので不安があった。しかし、中間発表を行ったときの課題点を先生とメンバーの皆で協力して試行錯誤し、日にちを積み重ねる度に意見を出し合った。私は意見を伝えることは苦手な、最初はとても怖かったが伝えると皆は真剣に受け止めてくれ、意見を出す・受け止めるという大切さを感じた。日々の話し合いの成果から、物語通りに考えていた劇から、物語のテーマである「運ぶ」ということを大切にしたい劇をつくることが出来た。また、皆で積極的に動き、負担が多い人がいたら周りの皆が支え合っていくなど、周り協力して行動することで、皆で作った劇を子ども達や他の人に自信をもって発表出来たと思う。木琴を弾く担当だったが、日々の皆との関わりから、絵本の物語に自分も入ったような楽しさを感じる事が出来た。

今後は、子ども達が楽しめることを、子どもと一緒に働く人と協力して、意見を出す・受け止め考えることを大切にしていきたい。また、何かをするときにはシナリオ通りにしたり、覚えたりするのではなく、テーマを活かしつつ皆で楽しむということを大事にしていきたい。

5.7 省察と今後の課題(宮崎 桜香)

題材を決めていくにあたり、『運び屋のギョウ』という点は劇をしていく中で面白くなりそうだなと思った。このことから話の内容だったり、必要な準備物だったりと考えていく中で、こどもたちが参加して楽しいと思えるようにするにはどのような取り組みが必要かと最初は中間発表に向けて行ってみた。中間発表時はほんとにこれで大丈夫なのかと不安だった。先生とみんなで一から考え直してみても、セリフをそのまま読むのではなく、その時に感じたことだったりアドリブをつけてみたりすることでより一層劇が楽しめるのだと教わった。

このことから保育をしていくにあたり、こどもたちとの関わりは台本があるのではなく、こどもたちが感じたことからどのように対応できるのかと一緒に考えていくことの大切さを学ぶことができた。私は中々交流を深めることを避けてきたと思う。なるべく人の負担を軽減できるようにと役割分担をお願いして行うことだったりも避けてきたけど、今回の劇を通してグループで協力して行うということの大切さを学ぶことができた。同じグループのメンバーも率先して「これでしょうか？」と行動してくれて、誰がどの担当をするということではなく、みんなで同じものを協力して制作していくことで得られたものだと感じた。劇前日リハーサル、当日も「みんなでカバーしながらがんばろう」という声掛けしてくれて、緊張したけど、楽しくできたし、周りの反応も楽しそうにしてくれたことができて良かった。

自身の研究テーマである「造形表現を中心としたテーマ」では、お弁当のおかずを親しみがあって楽しめるようにするにはどのように工夫したら良いのか、引きぐるまのデザインから実際に入ってみて、当日の劇で身動きできるのか等話し合いの中で試行錯誤を行った。実際に制作してみて、お弁当のおかずでは、親しみのある形を設計するところから始めた。そこからフェルトで形を作り、フェルト同士を同じ色の糸で縫い付けた。中身は綿だけでなく、新聞紙も入れてみようという提案から、中心に新聞紙、外ふちに綿を入れてみることににより、綿の消費量から実際に触ってみて子どもたちが触ってもけがをすることなく、親しみを持って参加できたと思う。引きぐるまでは、登場人物5人（ねこ、あひる、ネズミ）が入れて会場を回ることのできる動きやすさを重視するだけでなく、デザインに関しても見ただけでギイコの引きぐるまだと分かってもらえるようにするために登場人物の顔を描き、貼るなどの工夫を行った。

5.8 省察と今後の課題(宮原 大己)

今回の幼教こども劇場を通して、多くの学びを得ることができた。特に大きな学びとして感じたのは、「グループ内でのコミュニケーションの大切さ」と「振り返りを行い、改善を重ねていくことの重要性」だと思う。まず、グループ内でのコミュニケーションは準備を進める中で、改善点の多さや時間の制限から焦りを感じ、最初から考え直すことにもなった。しかし、納得できない部分があった際にはその都度話し合いを重ね、一人ひとりが理解し納得した形で本番を迎えることができた。話し合いを通して、ビーバーのギイコという絵本を通して子どもたちに何を伝えたいのかを見直すことができ、グループとしての思いを共有することにつながった。その結果、それぞれが自分の役割に責任を持ち、最後までやり遂げることができたと思う。グループで活動を行う上で、コミュニケーションは欠かせないものであると改めて学ぶことができた。次に、課題点を見つけ、改善を繰り返すことの重要性。今回の劇は子どもを対象としていたため、子どもとの関わりを大切にしながら、『ビーバーのギイコは運びたい』の世界観をどのように活かすかを常に考えた。見ただけで物語の流れが分かる内容が分からなくても楽しめることを目標に、台本や構成を考えては何度も見直し、練習を重ねた。特に、お弁当を運ぶ場面や、中身を落としてしまう場面では、落とした具材を子どもたちに運んでもらう演出を取り入れることで、子どもたちが劇の一部として参加し、ギイコや動物たちと一緒に物語を進めている感覚を味わえるようにした。すべてを台詞で決めるのではなく、子どもたちの反応に合わせて声かけや動きを変えることで、より自然なやりとりが生まれたと感じている。個人としては、役を通して動きや声で気持ちを伝えることの難しさや大切さを実感した。大切なものを運ぶ場面では、重さや慎重さが伝わるよう意識した一方で、動きをもっと大きく、分かりやすく表現できたのではないかとこの反省も残った。本番では予想外の展開もあったが、子どもたちの楽しそうな反応を見ることができ、大きな達成感を得ることができた。今回の幼教こども劇場では、子どもたちと一緒に物語を作り上げる楽しさを実感することができた。この経験を今後の保育の現場でも活かし、子ども一人ひとりの反応を大切にしながら、より良い関わりや表現を実践していきたいと考えている。

5.9 省察と今後の課題(森 怜那)

まず話し合いの中で、意見を出すことや役割分担の大切さを実感した。最初はそれぞれ意見もまとまらない場面もあったが友達や先生の意見を聞き良い点を取り入れ少しずつ改善されていった。グループ内で話し合う時みんながそれぞれの話を聞き否定せず「いいね！」

「それやろう！」と声を掛け合っていて意見を言うことの大切さを感じた。このことから保育者になるにつれて人の意見を聞き自分に取り入れるということに繋がりたいと思った。絵本はみんなが知らない絵本でどのような物語なのかわからないところからスタートし、上手くいかず不安だったけどみんなで読みながら動きやセリフを考えることができた。中間発表では、練習通りには全然いかず絵本のストーリーとずれていたり自分達と先生達とで考えが違いました。一から物語を考え直した。自分達では良いと思っていた劇も客観的に見ると全然繋がっていませんでした。難しいなと感じた。また、セリフが棒読みになってしまったり動きが小さかったりしてわかりにくい部分もあり表現することの難しさを感じた。グループみんなと先生で一から考え直し、見ている人がどれだけ参加できて楽しめるかを考えたり沈黙や棒立ちになってしまうところはアドリブを入れて飽きさせないような工夫をする必要があるんだということ学んだ。前日のリハーサルと本番では緊張でセリフが抜けたり動きがない部分があったりしたので台本通りには思わずにやってみる方がいいんだなと思った。みんなと声を掛け合い「セリフが抜けたらこうしよう」「みんなで助け合おう」と言い合い協力して楽しく劇を完成させることができたのでよかった。