

## 絵本を題材にした幼児対象の対話型劇場実践 「大きな魚を捕まえよう！」を通して

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

岩丸 明日香、江島 優姫、金田 茉桜、小嶋 美月、  
小嶋 優月、塚本 怜愛、永江 純怜、成清 杏、西原 雫

### 第1章 実践の概要と背景

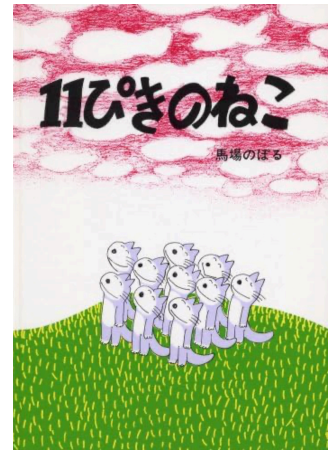
#### 1.1 実践企画の概要と目的

本企画は、絵本『11ぴきのねこ』を題材に、「協力と挑戦」をメインテーマとした複合的表現活動である。物語は、ねこたちが大きな魚を捕まえるために、子どもたちと「作戦会議」を行ったり、力をつけるために身体を鍛える「体操」をしたりし、最後は会場全体で協力して魚を仕留め、運ぶという参加型の展開で構成した。

複合的表現活動としての意図は、学生それぞれの専門領域（音楽、造形、身体、言葉）を統合し、多角的なアプローチで幼児の表現意欲を引き出すことにある。例えば、造形（大きな魚の制作）による視覚的驚き、音楽による高揚感、言葉による思考（作戦会議）、身体表現（体操）による一体感を連動させることで、こどもを単なる観客ではなく、物語を共に創り上げる「仲間」として位置づけた。

この活動を通じ、子ども達が「自分なりに考え、身体を動かし、仲間と力を合わせることで大きな困難を乗り越えられる」という達成感を実感することを最大の目的としている。また、学生自身にとっても、各領域の知見を持ち寄り、一つの表現空間を構成する協働のプロセスを実践する機会とした。

絵本『11ぴきのねこ』



#### 【役割分担】

- 全体
  - ・代表：岩丸明日香
  - ・記録：金田茉桜、永江純怜
  - ・会場：江島優姫
  - ・会計：西原雫
- 準備
  - ・進行表作成：岩丸明日香
  - ・舞台配置図作成：小嶋優月、永江純怜
  - ・大道具制作計画：西原雫
  - ・小道具制作計画：小嶋美月
  - ・衣装計画：塚本怜愛
  - ・セリフ・言葉：金田茉桜
  - ・動き計画：江島優姫
  - ・音・音楽計画：永江純怜、成清杏
- 当日
  - ・ねこ役：岩丸明日香、江島優姫、小嶋優月
  - ・魚役：小嶋美月、西原雫、塚本怜愛

- ・ナレーション：金田茉桜
- ・音：成清杏
- ・ピアノ：永江純怜

(岩丸明日香)

## 1.2 題材『11ぴきのねこ』の特徴と教育的ねらい

題材『11ぴきのねこ』は、個性の違うねこたちが一つの目標に向かって力を合わせ、さまざまな経験を重ねながら進んでいく物語である。うまくいかないことや失敗を経験しながらも、仲間と相談し工夫することで前に進んでいく姿が描かれていることが特徴である。教育的ねらいとしては、友だちと気持ちや考えを伝え合い、協力することの楽しさや大切さを感じることが挙げられる。また、ねこ同士のやりとりは親しみやすく、子どもが登場人物の気持ちを想像しやすいため、ことばや対話への関心を高めることにつながる。セリフ計画では、「どうしたらいいかな」「こうしてみよう」といったやりとりを通して、子どもが自然に考えを出し合い、対話に参加できるようにする。本活動におけるナレーションは、物語の導入と終わりのみに用い、「おやおや、あそこに3匹の仲良しねこがいるぞ!」と始めることで物語への期待感を高める。終わりには活動をやさしく振り返り、楽しかった気持ちを共有する役割をもたせることで、子ども同士の関わりや主体的な表現を大切にしていく。

(金田 茉桜)

## 1.3 準備過程のチーム運営と役割分担

記録・会計係として、活動の流れや話し合いの内容、準備物や使用した教材・楽器などを整理し、記録として残した。また、必要な物品や費用を事前に把握し、無理のない準備計画を立てることを意識した。役割分担や準備の進め方を事前に確認することで、当日の混乱を防ぎ、活動を円滑に進めることができたと感じる。さらに、記録内容をチーム内で共有することで、情報の行き違いを防ぎ、全員が共通の見通しをもって活動に取り組むことにつながった。このような記録と整理を通して、チームとしての計画性や協力体制を高めることができたと考える。会計係としては、活動に必要な物品を事前に計画を立てて予算の範囲内で準備ができるよう費用管理を行った。フェルトや圧縮袋、風船などの購入物については、数量や単価を記録し、無駄な出費が出ないように調整した。風船が足りないことがあったが予算に余裕がありスムーズに買い足すことができた。ねこの耳は購入したが、服装は持っている服で白に統一し費用を抑えることができた。魚役も持っている服で黒に統一した。もっているものを活用することで、新たな購入を最小限に抑える工夫も行った。支出内容を明確に記録し、チーム内で共有することで、安心して準備を進めることができたと感じる。この経験を通して、会計管理が計画的な活動運営において重要な役割を果たすことを学んだ。

(西原 雫, 永江 純怜)

## 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

絵本『11ぴきのねこ』の世界観をもとに、物語の展開そのものに子どもが参加できる構成を意識し、場面ごとに明確なねらいをもった参加型要素を取り入れた。物語は「お腹が空いている」という身近な感覚から始まり、子どもの想像力や発想を引き出しながら、段階的に活動へと発展していく流れで設計している。

物語の冒頭では、ねこたちが「お腹が空いている」「何か食べたい」とつぶやく場面を設定し、子どもが共感しやすい状況を提示した。続いて、空に浮かぶ雲（左写真）が魚に見えるという展開を通して、「魚が食べたい」という物語の目的を明確にした。ここで、子どもたちに対して「魚をどうやって食べたいかな」と問いかけを行い、焼く、寿司にするなど、自由な発想を引き出す場面を設けた。このやり取りにより、子どもは言葉を使って自分の考えを表現し、物語の展開に主体的に関わることができるようになった。

その後、突然魚が登場し、ねこたちが驚いて逃げる展開を入れることで、子どもの期待を高めると同時に、物語に動きを持たせた。魚を前にして「どうしたら捕まえて食べられるかな」と再び子どもたちに問いかけ、「作戦会議」の場面へと繋げた。この作戦会議では、正解を提示するのではなく、子ども一人ひとりの思いつきを大切に、声に出したり身振りで示したりすることを受け止める関わりを意識した。子ども同士が意見を聞き合いながら考えることで、思考の広がりや仲間意識が育まれることをねらいとしている。

作戦の一つとして釣竿を使って魚を捕まえようとする場面（右写真）を設定したが、あえて簡単には捕まえない展開とした。思うようにいかない経験を通して、「お腹が空いていて力が出ない」というねこたちの言葉をきっかけに、身体を動かす必要性へと物語を発展させている。ここで始まる体操の場面は、物語の流れの中で必然性をもたせながら、子どもが無理なく身体表現に参加できるよう設計した。

体操は、歩く、伸びる、ジャンプするなどの基本的な動きを中心に構成し、音楽や掛け声を取り入れることで、会場全体に一体感が生まれるよう工夫した。身体を動かすことが得意な子どもだけでなく、周囲の様子を見ながら少しずつ参加する子どもも自然に取り込めるよう、雰囲気づくりを大切にしたい。この体操を通して、子どもは「力をつける」という物語上の意味を理解しながら、身体を使って表現する楽しさを実感できたと考えられる。



体操後には、ねこたちがステージから降り、走って魚を捕まえに行く展開としたが、ここでもすぐには成功せず、必殺技を使って魚を倒すというクライマックスを設定した。必殺技の場面では、掛け声（にゃー！）動作（爪を立てる）を全員で揃えることで、協力することの大切さや達成感をより強く感じられるようにしている（左写真）。

最後に、捕まえた魚を会場の出入り口までみんなで運ぶ場面を設けた。造形物として制作した大きな魚は、三人では運べない大きさにするように、自然と周囲の友だちと力を合わせる必要が生まれるように意図している。子どもた



ちは声を掛け合いながら魚を運び、物語の最後を「みんなでやり遂げた」という成功体験で締めくくることができた。

このように、本企画では物語の流れに沿って、思考、言葉、身体、協力といった複数の要素を段階的に組み込むことで、子どもが主体的に関われる参加型の劇を構成した。活動全体を通して、子どもが仲間と力を合わせ、困難に挑戦し、達成感を味わう経験に繋がったと考えられる。

(岩丸明日香)

## 2.2 環境構成・舞台配置計画と魚の運搬動線の検討

『11ぴきのねこ』を劇化するにあたり、物語の核となる「大きな魚を捕まえる」シーンをいかに効果的に演出するかを考えた。客席の子どもたちも参加する体操シーンや、ねこ役が客席を使う演出があることから、客席と舞台の境界を柔軟に使う方向性にした。さらに、湖のシーンでは観客に物語の世界に没入してもらうための工夫が必要だと判断し、客席自体を「湖」に見立てる空間構成を選んだ。また、大掛かりな舞台装置は使用せず、既存している客席とステージをそのまま活用し、プロジェクターによる映像演習のみで物語の世界を表現する方針にした。



客席への特別な装飾などはなく、4箇所通路は既存のまま確保。体操シーンやねこ役の移動を想定し、通路に障害物などを置かないようにした（上写真）。



ステージは既存の舞台をそのまま使用した。舞台上に特別な装置や段差は設置せず、平面のみで行った（左上写真）。

プロジェクター映像による演出で、背景に魚の形をした雲が浮かぶ空のイラストを投影し、シンプルな青空と魚雲のデザイン（左下写真）で物語の世界観を表現した。静止画像を基本にし、他の画像への切り替えは行っていない。



照明では、序盤に舞台のみを照らし舞台に集中できる演出を行う。そして、客席の子どもたちが参加する体操のシーンでは、足元や周囲が見えることが安全条件必須である。ねこ役が魚を追いかけて客席の通路を使用するシーンでは魚とねこがどこにいるかやどのように追いかけているか、また、ねこ役が客席通路を走る際、段差や障害物、観客の足などに注意が必要である。大きな魚を客席を通過して運搬するシーンでは子どもたちが大きな魚をバケツリレーのように運ぶという計画を立てていたため、魚を安全に受け取り、渡すために手元や周囲がはっきり見える必要がある。

また、子どもたちが安心して参加出来る明るさにするなどの安全性が必要な場面が多いため、客席の照明も点灯する方針にした。

(江島優姫)

本活動では、絵本『11ぴきのねこ』の世界観を子どもたちに分かりやすく伝えることを目的に、環境構成や舞台配置、大きな魚の運搬動線について事前に計画を立てた。

舞台は子どもたち全員が見やすいよう正面に広く確保し、ねこ役の動きや表情が十分に伝わる位置に配置した。また、ナレーション、ピアノ、楽器担当は舞台の端や後方に配置し、視界を遮らず、物語の雰囲気音を音で支えられるよう配慮した。

大きな魚は、子どもたちの興味を惹きつけるような大きさや色合いを工夫し、舞台上でも遠くから認識しやすいように制作した。大きく重さもあったため、扱い方や移動方法によっては危険につながる可能性があり、安全面を重視して動線を検討した。本番の劇の終盤では、子どもたちが大きな魚をバケツリレーのように運ぶという計画とは異なり、舞台から出入口まで運ぶということに変わった。どのような状況になってもいいように通路幅を十分に確保し、床に物を置かないよう整理した。また、子ども同士がぶつかったり転倒したりしないよう、学生が周囲で見守りながら声掛けを行った。実際の活動では、多くの子どもが自発的に魚の運搬を手伝い、友だちと声を掛け合いながら協力して運ぶ姿が見られた。

事前に環境構成や舞台配置、動線を丁寧に考えたことで、大きな混乱や事故もなく活動を終えることができた。今後は、子どもの年齢や人数に応じた配置や動線の示し方をさらに工夫し、より安全で参加しやすい表現活動を行っていきたい。また、活動前に子どもたちへ簡単な約束事を伝えることで、安心して参加できる雰囲気づくりにつながったと感じている。今後は事前説明の内容やタイミングも見直し、より主体的な関わりを引き出せるよう工夫したい。そのためにも事前準備の時間配分を意識していく。

(小嶋優月)

## 第3章 表現活動の実際と専門的考察

### 3.1 身体表現としての「体操」の内容と指導の工夫

身体表現としての「体操」を、「さんぽ」の曲に合わせて行った。体操は全部で6種類で構成し、曲の流れにそって自然に体を動かせるように工夫した。『11ぴきのねこ』の劇化において、体操シーンは単なる観客参加の演出ではなく、ねこたちが大きな魚を捕まえるための準備運動、「みんなで力を合わせる」というテーマの具現化、観客を物語の世界に引き込む導入的役割などの多層的な意義を持つ重要な役割として作った。また、子どもたちへの教育・発達の意義として、幼児期の子どもたちへの身体表現能力の育成、模倣活動を通じた運動機能の発達促進、集団での協調性と一体感の体験、などの役割も担っている。

企画当初は、屈伸や伸脚、ジャンプなど一般的な準備運動の動作を中心に構成していた。しかし、動作名が抽象的で子どもがイメージしにくい、屈伸や伸脚など技術的に難しい動作が多い、子どもたちが楽しんでできるものが少ない、一般的な体操で、ねこのイメージとの結び付きが弱い、物語の世界観を表現する要素がない、動きが単調になりやすく子どもにとっては動作の意図が分かりにくい、などの課題があった。そのため、ねこの動きや特徴を取り入れた動作、視覚的に分かりやすく、模倣しやすい動作、楽しく、遊びの要素がある動きを意識して体操を変更した。背伸びや爪を出して威嚇する（左写真）、手をねこの手にしてジャンプするなど、ねこの動作を入れて物語の世界観を表現した。また、威嚇す



る動作をここでやることで魚を倒す必殺技の伏線を作った。

体操をする前にねこ役がステージ上で各動作をひとつずつ説明・実演することで、子どもたちの体操への理解度が向上した。体操動作をひとつずつ説明する際、言葉だけで説明するのではなく、実際に動作を見せながら説明を行い、具体的なイメージを添えた。また、左右に跳ぶ動作を行う際には右右、左左と声掛けを行った。事前に動作を確認する時間を設けたことで、体操を通す時に子どもたちが戸惑うことが少なく、音楽に合わせて安心して体を動かす姿が見られた（右写真）。体操を通す際にも、動作の前に「まずは足踏み」、「次は背伸び」、「腕を回すよ〜」、などの声掛けも行った。ねこの動きとして背伸びをする動作は屈伸運動の代替とし、爪を出して威嚇する動作は腕を大きく前に伸ばす運動として取り入れた。これにより、単なる運動としての体操ではなく、物語を体で表現する活動へと展開させることができた。子どもたちにとっては、「ねこになりきる」というイメージを持つことで、動作の意味を理解しやすくなり、表現への意欲も高まったと考えられる。



(江島 優姫)

身体表現としての体操では、子どもが自分の体を使って表現する楽しさを感じられることを大切に、動きの正確さや完成度よりも、意欲的に取り組む姿勢を重視した内容を考えた。音楽に合わせて体を動かすことで、自然とリズムを感じながら全身を使うことができるようにし、歩く、跳ぶ、伸びる、回るといった基本的な動きを組み合わせで構成した。また、動物や身近な物をイメージした体操を取り入れることで、子どもが想像力を働かせながら楽しんで体を動かせるよう工夫した。指導の際には、最初に保育者が見本を示し、笑顔で大きく動くことで、子どもが安心して参加できる雰囲気づくりを意識した。動きが分からない子どもには、言葉だけでなく一緒に体を動かしたりするなど、個々に合わせた援助を行った。また、「上手」「正しい」と評価するのではなく、「楽しそうだね」「大きく動いているね」など、取り組む姿勢や表現そのものを認める声掛けを心掛けた。体操の途中には、子ども自身が動きを考えたり、友だちの動きを真似したりする場面を取り入れることで、主体的に関わる経験につなげた。さらに、音楽の速さを変えたり、止まる動きを入れたりすることで、集中力や身体のコントロール力を高められるよう工夫した。活動の終わりには、「みんな上手に体操できたね」「みんなのおかげで力がたまってきたよ」など達成感を味わえる声かけなどを行った。実際の活動では、子ども一人ひとりが自由に体を動かし、それぞれ異なる表現を楽しむ姿が見られ、体操を通して自己表現する喜びを感じている様子がうかがえた。今後も発達段階や興味に応じた体操を取り入れ、安心して挑戦できる雰囲気を大切にしながら、身体表現の楽しさを十分に味わえる指導を行っていききたい。そのためには、日頃から子どもの動きや反応をよく観察し、無理のない内容や声掛けを選ぶことが重要であると感じた。また、集団の中でも一人ひとりが自分のペースで参加できるよう、立ち位置や並び方にも配慮していききたい。体操を特別な活動としてだけでなく、日常の遊びや生活の中にも取り入れ、継続的に体を動かす経験を積み重ねていききたいと考える。その積み重ねが、子どもの自信や意欲につながると感じた。今後の保育実践に生かしていきたい。

(小嶋優月)

### 3.2 造形制作物「大きな魚」の制作と視覚的効果

絵本『11ぴきのねこ』に登場する造形制作物「大きな魚」は、物語の世界観を立体的に表現する重要なモチーフである。本制作では、視覚的な親しみやすさと絵本らしい温かみを重視し、魚の素材にフェルトを使用した。フェルトは柔らかく、触れても安全であるため、子ども向けの造形に適しており、絵本のやさしい雰囲気ともよく調和する素材である。また、切り貼りがしやすく、形を自由に表現できる点も選んだ理由の一つである。配色については、『11ぴきのねこ』の原作イラストを意識し、鮮やかでありながらも統一感のある色使いを心がけた。魚の体には明るい色を用いることで、視線を引きつける効果を狙い、細部には異なる色を組み合わせることで立体感と楽しさを演出した。この配色により、見る人が一目で「大きな魚」と認識でき、物語の印象的な場面を思い起こせるような視覚的効果が生まれている。中身の工夫としては、魚の大きさと迫力を表現するため、圧縮袋の中に風船を入れ、使用する試行錯誤を行った(右写真)。通常の綿詰めでは重くなり形が崩れやすいため、軽くてボリュームを出せる方法として圧縮袋と風船を取り入れた。圧縮袋と風船の空気量を調整することで、魚のふくらみや張りを細かく調整でき、より「大きい魚」という印象を強めることができた。この工夫により、見た目の迫力だけでなく、扱いやすさも向上した。このように、素材選び、配色、中身の構造に工夫を凝らすことで、『11ぴきのねこ』の世界観を立体的に再現し、視覚的にも印象に残る造形制作物「大きな魚」を表現することがで



きた。この制作は、物語理解を深めるとともに、見る人の想像力を広げる効果を持つ造形表現であると思う。

大きな魚を作る上で苦戦する点がたくさんあった。大きな魚を子どもたちが運びやすいようにするには軽くすることを重視した。中身は圧縮袋で風船を詰めたが風船の空気が抜けたり圧縮をすることでそれがどのくらいもつか分からないまま作成したため難しいと感じた。圧縮をすることで魚の形を整えることができると思っていたが圧縮で形を整えるのも難しく圧縮の空気が長持ちしないことが分かり圧縮できなかった。形を整えるため新聞紙を丸め、袋に入れて詰めてみたが、重くなり軽さを重視するには詰めることが難しかった。最初は圧縮袋に風船を入れたただけだと形が崩れていたが、風船の数を増やし圧縮袋にいれたもの（右上写真）を増やすと中身がスカスカになることは無く、大きい魚を作り上げることができた。

布では形が崩れると思いフェルトを使用したことで形が大きく崩れることがなかった。2、3mのフェルトの入手は困難だったので小さいフェルトを集めてひとつの魚に作り上げることができた（右写真：制作の過程）。フェルト素材を使用したことで、ぶつかっても危険が少なく、安心して活動に取り組むことができた。フェルト一枚一枚を手で縫おうとしていたがミシンを使用することができたため、ミシンを使用し、縫い目も綺麗に作成することができた。色の配色は同系色が固まらないようにしたことで、見る角度によって印象が変わり、子どもたちの想像力を刺激する視覚効果が生まれていた。カラフルな色合いにすることでワクワクし楽しい気持ちになれると感じた。さらに、大きな魚が登場することで舞台全体にメリハリが生まれ、場面転換が分かりやすくなった点も重要である。視覚的効果は見ている子どもたちに大きく影響し、魚を追いかける場面で歓声が多く上がったことから、視覚的に分かりやすい造形物が感情移入を促し、応援するという能動的な関わりを引き出していたことが分かる。造形制作物は単なる装飾ではなく、子どもの感情表現や集団としての一体感を高める重要な役割を果たしていたといえる。



縫製の工程においては、大きさと耐久性を両立させることが大きな課題であった。フェルトは布地に比べて伸びにくく、形が崩れにくいという利点がある一方で、厚みがあるため縫い合わせが難しかった。中身をいれた状態で大きい魚を縫い合わせるのが難しかったため中身を入れるまではミシンで縫い合わせ、中身を入れてからは手で縫い合わせた（左上写真）。大きい魚を手で縫う作業は難しい作業であった。また魚の目を表面に縫いつけた際には風船に針が刺さり、いくつか割れてしまったため、気をつけながら縫うのが難しかった。しっぽには薄めのマットを入れ、形がしっかりしていた（左下写真）。しっぽと体のつなぎめがクネクネして迷っていて2枚の時では重さが目立ったため1枚にすることにした。つなぎめのクネクネはしっぽを泳

がせてるように見せるにはよかったので魚を持つ人の役割分担をしてしっぽで魚が泳いでるところを強調して魚を運ぶことを意識した。



魚の中身に苦戦したが最終的に風船の空気が抜けることもなく形もきれいな状態で劇を迎えることができ、子どもたちの注目も集めることができ最後の運ぶところでは子どもたちが楽しそうに安全に運ぶことができ大きな魚の完成度はよかったと感じた。触れることで劇に参加でき、子どもたちにとって印象に残る劇になったと感じた。大きい魚ということで子どもたちが協力する力も感じられたと思った。

(西原 雫, 塚本 怜愛, 小嶋 美月)

### 3.3 音・音楽表現の活用と雰囲気づくり

BGMや効果音、体操時の音楽には、子どもの活動や気持ちを支え、場の雰囲気をつくる効果がある。まずBGMは、劇の始まりや場面転換の際に用いることで、子どもに「これから何が起こるのか」を自然に知らせる役割を果たす。言葉で説明しなくても、音によって物語の世界観が伝わり、子どもが安心して活動に参加しやすくなる効果がある。また、同じBGMを繰り返し使うことで、流れを理解しやすくなり、集中力の持続にもつながる。体操時の音楽は、テンポやリズムが動きの手がかりとなり、子どもが自発的に体を動かしたくなる効果がある。音楽に合わせて体を動かすことで、楽しさが高まり、活動への意欲や一体感を育てることができる。さらに、魚が登場する場面で音響効果を加えることで、視覚だけでなく聴覚からも場面の変化を感じ取ることができ、想像力を広げる効果がある。水の音や軽やかな音を用いることで、物語への没入感が高まり、印象に残りやすくなる。このように音や音楽は、子どもの理解や表現を助け、安心感や期待感を生み出す重要な役割を担っている。

さらに、音楽や効果音は子ども同士の関わりを深めるきっかけにもなる。音に気づいた子どもが友だちと顔を見合わせたり、同じ動きを共有したりすることで、自然とやりとりが生まれる。また、音の強弱や変化に気づく経験は、感じたことを言葉や動きで表現しようとする力を育てることもつながる。保育者が子どもの反応を見ながら音を調整することで、一人ひとりの気持ちに寄り添った活動展開が可能となり、より豊かな表現活動へと発展していく。

(成清杏)

音や音楽表現は、子どもの活動や気持ちを支え、場の雰囲気をつくる重要な要素である。本実践では、録音されたBGMは使用せず、ピアノやシンバル、木琴などの楽器を用いた生の音によって、劇あそび『11ぴきのねこ』の雰囲気づくりを行った。まず、劇の始まりや場面転換の際にはピアノの音を用いることで、これから始まる場面への期待感を高め、子どもが自然と気持ちを切り替えられるよう配慮した。言葉による説明を最小限にし、音によって流れを伝えることで、子どもが安心して活動に参加しやすい環境づくりにつながった。また、大きなシンバルを場面の区切りや印象的な場面で鳴らすことで、場の空気が一気に変わり、子どもたちの注目を集める効果が見られた。音の大きさや余韻が、驚きや緊張感といった感情を引き出し、物語の展開をより印象づける役割を果たしていたと考えられる。さらに、木琴は明るく軽やかな音色を生かし、ねこたちの動きや楽しい雰囲気を表現するために用いた。視覚的な動きに音が重なることで、子どもは状況を理解しやすくなり、音に合わせ

て身体を動かす姿も見られた。生の楽器を用いた音表現は、子どもの想像力や表現意欲を高めるとともに、その場で生まれる音に耳を傾ける経験となった。音や音楽を通して、子どもが物語の世界を感じ取りながら安心して表現できる雰囲気づくりにつながったと考える。また、録音された音源とは異なり、生の楽器は子どもの反応や場の様子に合わせて音を調整できる点も大きな利点であると感じた。子どもが集中している場面では音を控えめにし、盛り上がりが必要な場面では強調するなど、柔軟な関わりが可能であった。こういった音による関わりは、子どもの気持ちに寄り添いながら活動を支える手立てとなり、保育者自身も子どもの姿をよく観察する意識につながったと思う。今後も音や音楽を保育の中に効果的に取り入れ、子どもの表現や主体性を引き出す実践を行っていきたい。

(永江純怜)

## 第4章 子どもの姿と学びの考察

### 4.1 作戦会議と魚運びにおける子どもの対話と協働

#### 4.1.1 作戦会議における子どもの対話

作戦会議の場面では、「どうすれば魚を捕まえられるかな」という問いかけを通して、子どもが自分の考えを言葉にし、友だちと共有することを大切にしました。一つの正解を求めるのではなく、さまざまな意見が出ることを認め合いながら進めることで、対話そのものを楽しめるようにしました。「銃撃てばいい!」「あみが必要だと思う」などの発言が自然に生まれ、子ども同士が互いの考えを聞き合い、つなげていく姿が見られた。セリフ計画では、登場人物のねこたちのやりとりを短く親しみやすい言葉にすることで、子どもが自分の言葉として発言しやすいよう工夫した。また、ナレーションは最小限にとどめ、場面の始まりを示す程度にすることで、子どもの発言ややりとりが中心となる構成とした。こうした関わりを通して、子どもは「自分の考えを伝えてよい」「友だちの考えも大切にする」という経験を重ね、協働することへの意欲を高めていった。この作戦会議は、ことばによる表現だけでなく、身ぶりや表情を交えた複合的な表現活動としても展開され、子ども一人ひとりが役割を意識しながら参加できる場となった。さらに、作戦会議の中では、友だちの意見に対して「それいいね」「でもこうしたらどう?」と応答する姿も見られ、対話が一方ではなく、やりとりとして深まっていった。自分の意見が受け止められたり、別の考えと組み合わせたりする経験は、子どもに安心感を与え、発言への意欲を高めることにつながった。保育者は意見をまとめすぎず、子ども同士のやりとりを見守りながら、必要に応じて問い返しや言い換えを行うことで、考えを整理する援助を行った。このような関わりにより、子どもは集団の中で考える楽しさや、仲間と協力して一つのことに取り組む手応えを感じていった。作戦会議は、次の魚捕りや魚運びへの意欲を高める導入となり、活動全体を支える大切な場面となった。

(金田茉桜)

#### 4.1.2 魚運びにおける子どもの主体性

魚運びの場面では、子どもが状況を理解し、自ら行動する主体的な姿が見られた。当初の企画では、大きな魚はねこ役の学生が客席まで運び、子どもたちはその場で触れることを想定していた。しかし本番では、魚が登場すると、子どもたちは高い関心を示し、自ら客席を離れて魚のもとへ集まり、結果として学生と共に運ぶ展開へと変化した。

魚は一人では運べない大きさであったため、子どもたちは自然と周囲の友だちと並び、複数人で魚を支えながら歩く姿が見られた(右写真)。誰か一人が主導するのではなく、互いの動きを感じ取りながら歩調を合わせ、バランスを取りつつ運ぶ様子から、子ども同士の協力関係が形成されていたことがうかがえる。途中で魚の持ち方や位置が変化すると、それに応じて立ち位置を調整するなど、状況に応じた柔軟な関わりも見られた。

このように、明確な指示や声かけがなくても、子どもたちはその場の状況を理解し、「みんなで運ぶ」という共通の目的に向かって主体的に行動していた。当初の計画とは異なる展開ではあったが、子どもの自発的な関わりを受け止めたことで、協働する経験がより深まったと考えられる。魚を運び



終わった後には、達成感を感じている様子が表情や態度からうかがえ、この活動が子どもにとって「仲間と共に成し遂げる経験」となったことが示された。

このような姿から、子どもたちは活動の意味を理解し、周囲と関わりながら自分なりの役割を見つけて行動していたと考えられる。参加すること自体を楽しみながら、主体的に関わる姿が印象的であった。

(岩丸明日香)

## 4.2 体操を通じた身体意識と協力の達成感の考察

### 4.2.1 体操を取り入れることによる影響について

本活動では、『11ぴきのねこ』の劇の物語の一部として魚を捕まえるために体を鍛えるという設定で体操の場面を取り入れた。体操は独立した活動ではなく、「魚を捕まえるために身体を鍛える」という劇中の理由づけのもと、物語の流れの中で体操に誘われたことで、子どもたちは「やらされてる」のではなく、「劇の一員として参加している」という意識を持ち、意欲的に身体を動かしていた。ねこになりきるイメージがあり、簡単な動作が多かったため、動作を理解しやすく、楽しみながら学ぶ姿が見られた。

観客参加型の体操では、子どもたちはねこ役の保育学生の動きをよく観察して真似し、腕を伸ばす、背伸びをする、爪を出すといった動作に取り組んでいた。視覚的なモデルがあったことで、自分の体をどのように動かすかを意識しやすく、身体表現への理解が深まったと考えられる。また、周囲の観客と同時に体操を行うことで、会場に一体感が生まれた。体操後には、物語の中でねこたちと協力して大きな魚を捕まえる場面へとつながり、子ども自身も「一緒に体を動かした」という経験を通して、協力することへの達成感を感じ取っていた様子がうかがえた。劇を主とし、その一場面として観客参加型の体操を取り入れたことで、子どもたちは受動的に見るだけでなく、能動的に参加する経験を得ることができた。体操は、物語の理解を助ける役割を果たすと同時に、子どもたちの集中力を高め、劇への没入感を深める効果があった。また、その場で立って体を動かすことで、子どもたちの気持ちが切り替わり、また観劇に集中しやすくなった点もある。

(江島優姫)

### 4.2.2 実際の体操における子どもの姿について

実際の体操活動では、音楽が流れると子どもたちは自然と体を揺らし、楽しそうに動き始める姿が見られた。最初は周囲の様子を見ながら小さく動いていた子どもも、学生と一緒に体を動かしながら声を掛けることで、次第に腕を大きく伸ばしたり、ジャンプをしたりするようになった。動物や身近なものをイメージした動きを取り入れると、「さかなみたい」「ねこさんだよ」などと言葉にしなげながら表現する姿が見られ、想像力を働かせて体を動かす楽しさを感じている様子がうかがえた。また、同じ動きでも一人ひとり表現の仕方が異なり、自分なりの動きを楽しむ姿が印象的であった。友だちの動きを真似したり、一緒に動きを揃えようとしたりする姿から、体操を通して友だちとの関わりも深まっていた。途中で疲れた様子を見せる子どももいたが、音楽の変化や励ましの声掛けによって再び意欲を取り戻し、最後まで参加しようとする姿が見られた。活動後には「たのしかった」「またやりたい」と話す子どもが多く、体操が心に残る経験になっていることが感じられた。また、体を動かす中で転びそうになる友だちを気に掛けたり、順番を守ろうとしたりする姿も見られ、安全に活動しようとする意識が育っていることを感じた。保育者の動きをよく見て真似をする子や、自分なりに工夫した動きを見せる子など、それぞれの個性が表れていた。全身を使って表現する中で達成感を味わっていた。笑顔が多く見られた活動であった。積極的な姿が印象に残った。成長を感じる場面であった。貴重な経験である。と感じた。

(小嶋優月)

## 第5章 まとめ（総合的評価と省察）

### 5.1 省察と今後の課題(岩丸 明日香)

協力と挑戦をテーマとした複合的表現活動として、言葉、身体、造形、音楽といった複数の表現領域を組み合わせることで構成した。作戦会議では言葉による思考や対話を促し、体操では身体表現を取り入れ、魚運びでは造形物を介した協働的な表現を経験できるようにしたこと、子どもが多様な方法で物語に関わる姿が見られた。一方で、これらの表現を効果的に統合し、すべての子どもが安心して参加できる環境を整えることが、課題であると感じた。

実践を通して、活動に意欲的に参加する子どもがいる一方で、関わり方に迷いやためらいを見せる子どもの存在にも気づくことができた。複合的表現活動では、表現の方法が多様である分、子ども一人ひとりの得意・不得意や興味の違いが表れやすい。そのため、子どもの様子を丁寧に見取り、それぞれが自分なりの関わり方を選べるような援助が求められると感じた。

また、当初の計画から展開が変化した場面では、子どもの表現意欲を尊重し、柔軟に活動を展開することができたと思う。しかし、表現のねらいやつながりをその都度明確に伝えることの難しさも感じた。作戦会議から体操、魚運びへとつながる意味をその都度十分に示すことができず、活動の意図が曖昧になってしまった場面もあった。そのため、子どもによっては次の行動に戸惑う様子が見られ、複合的表現活動としての一体感を十分に高めることができなかつた点が課題として挙げられる。今後は、複合的表現活動の意図をより意識しながら、活動同士のつながりや表現のねらいを、言葉や関わりを通して分かりやすく伝え、子どもが安心して自分なりの表現を選択できるような援助を行っていきたい。

### 5.2 省察と今後の課題(江島 優姫)

今回のこども劇場では、『11ぴきのねこ』を元にした劇を行い、その中で観客参加型の体操や掛け合いを取り入れた。実践全体を通して、子どもたちは物語の展開に強い関心を示し、ねこたちの行動やセリフに反応しながら集中して鑑賞していた。特に、魚を捕まえるために体を鍛えるという設定で体操を行った場面や、必殺技を一緒に行う場面では、子どもたちが自発的に動き、動作を真似しようとする姿が多く見られた。このことから、劇の流れの中に参加場面を位置づけることで、子どもたちが受動的な観客ではとどまらず、物語に主体的に関わることができることが示唆された。

しかし、活動への関わり方には個人差があり、積極的に動作を真似する子どももいれば、座ったまま周囲の様子を見たり、ねこ役の保育学生の動きをじっと観察したりする子どももいた。だが、これらの姿も、物語への理解を深めたり、次の行動への準備をしたりする重要な学びの過程であると考えられる。そのため、本実践を通して、表現活動に参加し、必ず動くことを求めるのではなく、多様な参加の形を認める姿勢の重要性を再確認した。今後の課題としては、参加場面に入る際の導入や声掛けをさらに工夫し、年齢や性格の異なる子ども一人ひとりが安心して関われるようにすることが挙げられる。また、ステージ上や客席などの装飾などが何も無く、少し殺風景になっていた部分があるため改善していきたい。さらに、今回は進行や表現の多くを保育学生が行ったため、今後は子どもたちの発言や反応を柔軟に取り入れ、即興性に展開を変えるなど、より双方向性の高い表現活動を目指す必要がある。

### 5.3 省察と今後の課題(金田 茉桜)

本活動を通して、子どもは「どうすればよいか」を自分の言葉で考え、友だちと伝え合いながら協力する姿を多く見せていた。特に作戦会議では、正解を求めるのではなく意見を出し合う場を設けたことで、子ども同士の対話が広がり、互いの考えを受け止めようとする姿勢が育まれていたと感じる。また、ナレーションを最小限にしたことで、子どもの発言や表現が活動の中心となり、主体的に参加する姿につながった点は本活動の成果であると考えられる。一方で、発言が活発な子どもとそうでない子どもの差が見られる場面もあり、全員が安心して意見を出せる雰囲気づくりにはさらなる工夫が必要であると感じた。今後は、少人数での話し合いを取り入れたり、身ぶりや動きを使った表現も認めたりすることで、言葉以外の方法でも参加できる環境を整えていきたい。また、保育者の問いかけについても、子どもの思考をより深められるよう、問いの投げ方やタイミングを意識していくことが課題である。さらに、魚運びの場面では、子ども自身が役割を見つけ、声をかけ合いながら行動する姿が見られ、作戦会議での話し合いが実際の活動につながっていることを感じた。自分の考えが活動に反映される経験は、子どもの達成感や自己肯定感を高めることにつながったと考える。一方で、活動に夢中になるあまり、周囲が見えにくくなる場面もあったため、安全面への配慮や環境設定の重要性を改めて感じた。今後は、子どもの主体性を尊重しつつ、安心して活動に取り組めるような声かけや空間づくりを意識していきたい。また、活動後の振り返りの時間をより充実させ、子ども自身が「何が楽しかったか」「どう協力したか」を言葉にできるよう援助することで、経験を次の活動へとつなげていくことを今後の課題とする。

### 5.4 省察と今後の課題(小嶋 美月)

今回の活動では、絵本『11ぴきのねこ』をもとにした劇に取り組み、大きな魚の制作や台本を覚えて演じるという一連の表現活動を経験した。まず、大きな魚を制作する過程では、どのような形や大きさにすれば物語の世界観が伝わるかを話し合い、仲間と意見を出し合いながら形にしていくことの大切さを学んだ。実際に完成した魚を見たときは、達成感と同時に、舞台装置があることで表現の幅が広がることを実感した。また、台本を覚えて演じる中では、言葉だけでなく動きや表情、声の強弱によって気持ちを伝える難しさや面白さを感じた。特に、全員で協力して魚を捕まえ、運ぶ場面では、役同士の息が合ったときに劇全体が一体となり、観ている人にも楽しさが伝わると感じた。この経験を通して、劇は一人では成り立たず、仲間と協力し合うことで完成する表現活動であることを学んだ。今後は、子どもたちがより主体的に関われるような工夫を考え、表現の楽しさや達成感を共有できる活動につなげていきたい。さらに、活動を振り返る中で、表現活動は完成した劇だけでなく、そこに至るまでの過程そのものに大きな学びがあると感じた。思うようにいかない場面でも、互いに声をかけ合い、工夫を重ねることで前向きに取り組む姿勢が生まれていた。このような経験は、子どもたちが自己表現に自信を持ち、仲間と関わる力を育てる上で重要であると感じた。また、安心して表現できる環境づくりの大切さも学んだ。

### 5.5 省察と今後の課題(小嶋 優月)

今回の劇では、絵本『11ぴきのねこ』の世界観をどのように表現するかを考えながら準備を進めた。特に、物語の中で重要な役割を持つ「大きな魚」の制作は、想像以上に時間と労力がかかり、大変だと感じる場面が多かった。大きさや形、色の組み合わせについて意見が分かれることもあり、その都度話し合いを重ね、試行錯誤しながら形にしていった。しかし、その過程で一人ひとりが役割を意識し、互いに協力し合うことの大切さを改めて実感し

た。完成した魚は舞台上で大きな存在感があり、子どもたちにも伝わりやすい表現になったと感じている。

準備段階では思うように進まないこともあり大変だったが、本番を無事に終えたときには大きな達成感があった。また、「大変だったけれどやって良かった」「このメンバーだったからこそ乗り越えられた」「楽しかった」と感じられたことは、今回の活動を通して得られた大きな学びである。今後は、今回の経験を生かし、事前に計画を立てて準備を進めることや、メンバー同士の意見を早い段階で共有することで、よりスムーズに活動を進められるようにしていきたい。

## 5.6 省察と今後の課題(塚本 怜愛)

今回の『11ぴきのねこ』の造形制作を通して、絵本の世界を形にする楽しさとむずかしさを感じた。絵本では平らな絵で描かれているが、それを立体にするためには、形や大きさ、色、さわったときの感じまで考える必要があることが分かった。特に「大きな魚」は、物語の中でとても目立つ存在なので、見た人が「大きい」「すごい」と感じられるように工夫することが大切だと思った。制作では、魚の素材にフェルトを使った。フェルトはやわらかくて安全で、あたたかい感じがあり、絵本のやさしい雰囲気合っていた。しかし、やわらかい分、形をきれいに保つのがむずかしく、何度も直しながら作った。中身には圧縮袋を使い、ふくらみを出す工夫をした。空気の量を調整することで、魚がより大きく見えるようになり、軽くてあつかいやすい作品にすることができた。この作業では、うまくいかないこともあったが、何度も試すことで良い形に近づけることができた。色の使い方にも気をつけた。原作の絵本を思い出しながら、明るくて楽しい色を選ぶことで、見た人がわくわくするような魚になるようにした。色を工夫することで、立体でも絵本の世界を感じてもらえることが分かった。この制作を通して、物を作ることは、ただ形を作るだけではなく、見る人の気持ちを考えることが大切だと学んだ。完成した作品を見ると、がんばって作ってよかったと感じた。これからも、見た人が楽しくなるような作品作りに取り組んでいきたい。

## 5.7 省察と今後の課題(永江 純怜)

『11ぴきのねこ』の劇であそびにおける音や音楽表現の在り方、そしてチームで計画的に活動を進めることの重要性を改めて学んだ。録音されたBGMを使用せず、ピアノやウッドブロック、木琴、ドラといった生の楽器を用いて雰囲気づくりを行ったことで、その場の状況や子どもの反応に応じて音を調整できた点が良かったと感じている。子どもたちは楽器の音に興味を示し、音が鳴ることで場面の変化を感じ取ったり、自然と役になりきって表現したりする姿が見られた。特に木琴の軽やかな音やシンバルの印象的な音は、物語の世界観を広げ、子どもの想像力を引き出すきっかけになったと考えた。でも、事前に音のイメージや役割分担を十分に共有できていなかった部分もあり、実践中に戸惑いが生じたことは反省点であると思った。さらに、記録・会計係として活動を整理する中で、準備段階での計画性や情報共有が活動全体の質に大きく影響することを学んだ。記録を残し、必要な物品や流れを整理することで、チームとして共通の見通しを持って活動に取り組むことができた一方、話し合いの時間が十分でなかった点や、意見の確認が不十分だった点については課題が残ったと思う。今後の課題としては、子どもの発達段階や個々の感じ方をより丁寧に捉え、音の種類や大きさ、タイミングを工夫していくことだと思った。また、実践前の話し合いをより充実させ、想定される課題や改善点を共有することで、より計画的で安心感のある活動につな

げていきたい。本実践で得た学びを今後の保育実践に生かし、子ども一人ひとりが安心して音の表現を楽しめる環境づくりを目指していきたいと思った。

## 5.8 省察と今後の課題(成清 杏)

『11ぴきのねこ』を題材に、学生が子どもの前で劇を行った。学生が役になりきり、身振り手振りや声の強弱を工夫して表現することで、子どもたちは物語の世界に引き込まれ、最後まで集中して見ている様子が見られた。特にねこの動きを大きく誇張した場面では、笑顔を見せたり、真似をしたりする子どももおり、視覚的な表現の大切さを感じた。私は裏方として楽器を使い、場面転換や登場人物の気持ちの変化を音で表現した。楽器の音を加えることで、物語の雰囲気より分かりやすくなり、次の展開への期待感を高める効果があったと考える。一方で、音の大きさやタイミングによっては、学生のせりふが聞こえにくくなってしまう場面があり、全体のバランスを考えた配慮が十分ではなかったと反省している。今後の課題としては、事前に劇の流れをより共有し、音を入れるポイントを明確にすることが必要である。また、子どもの表情や反応をよく観察し、その場に応じて音の強さや回数を調整できるようにしたい。さらに、子どもが掛け声や簡単な動作で参加できる場面を取り入れることで、より一体感のある劇へと発展させていきたい。そのためにも、学生同士で役割を確認し合い、練習の段階から音と動きを合わせる時間を十分に確保したい。子どもが安心して楽しめる劇づくりを目指していきたい。

## 5.9 省察と今後の課題(西原 凜)

わたしたちは、『11ぴきのねこ』を題材にした劇を行った。3匹のねこが力を合わせ、工夫しながら大きな魚を捕まえるという内容で、私は大きい魚を作成し、魚を運ぶ役を担当した。子ども達は魚を捕まえるための提案やお手伝いを工夫して考え楽しそうに劇に参加していた。特に、魚を捕まえる場面ではどのように捕まえるか提案する姿が見られ、積極的に参加する様子がかんじられた。また、実際に大きな魚を作成したことで、物語の内容が視覚的に分かりやすくなり、子どもたちが場面をイメージしやすくなったと感じた。魚が登場した時には子どもたちが反応し、注目が集まったので道具を用いることは劇への興味や集中が集まるなど感じた。ねこが魚を追いかける場面では子どもたちが「頑張れ」と大きな声で応援している様子が見られ応援する気持ちや一体感が生まれたように感じられ劇を通して気持ちを声に出して共有する経験に繋がったと感じた。最後の魚を運ぶ場面では客席の上に魚を乗せ子どもたちが席から魚を運ぶようにイメージしていたが席から立って一緒に動いて運ぶようになって説明が上手く伝わっていなかったが立ち上がって運ぶのもうまくいったので臨機応変に動いていたと感じられた。また立って子どもたちが運ぶことで魚に触れられない子もいて少し寂しそうな顔をしていた子がいたのが反省点だったと感じた。全員が触れられるように交代しながら上手く運べれるように提案できたらよかったと感じた。