

絵本を題材にした幼児対象の対話型劇場実践 「どうぶつヒーローたちの大作戦」を通して

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

江崎 心遥、太田 瑛菜、猿渡 真央、杉本 真依、
野中 悠、馬場 稀菜、船津 羽菜、松尾 桜咲、
松田 愛菜

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: 『ブレーメンの音楽隊』

文: グリム兄弟(J. & W. Grimm)

絵: ハンス・フィッシャー、としやちよこ、いもとようこ、フェリクス・ホフマン 等

実践のタイトル: 『どうぶつヒーローたちの
大作戦』

実践準備の担当

代表 (野中悠 杉本真依)

進行表作成 (太田瑛菜 野中悠)

舞台配置図作成 (船津羽菜)

大道具制作計画 (松田愛菜 杉本真依)

小道具制作計画 (松田愛菜 杉本真依)

衣装計画 (猿渡真央 江崎心遥)

セリフ・言葉計画 (松尾桜咲)

動き計画 (馬場稀菜)

音・音楽計画 (太田瑛菜 野中悠)

実践時の担当

口バ (船津羽菜)

イヌ (松尾桜咲)

ネコ (猿渡真央)

ウサギ (馬場稀菜)

泥棒 (松田愛菜 杉本真依)

ピアノ (太田瑛菜 野中悠)

ナレーション (太田瑛菜 野中悠)



(野中 悠)

1.2 題材「ブレーメンの音楽隊」の特徴と教育的ねらい

この企画の特徴は年老いて役に立たないとされた動物たちが主人公であり弱いものの立場から物語が展開されている。それぞれ自分の強みや役割、個性を持っていて協力することで力を発揮する集団の姿が表現されている。他にも知恵を出し合って悪者を追い払う強い部分も見れる、そして一人ひとりにも強いところがあるということ表現している。

私の教育的ねらいは「ブレーメンの音楽隊」を通して、絵本のキャラクターと子ども達が協力する楽しさを味わってもらうことをねらいにしていた。実際に子ども達を数人連れて影を



やってみての反応はとても緊張しており楽しんでおらず狙い通りには行かなかったが、絵本のキャラクターと協力して泥棒を追い払うことはできていた。教育的な狙いで書くとしたら音や動きを取り入れた表現活動を通して、想像力や表現する楽しさを味わい、物語の世界に主体的に関

わる経験につなげることを狙いとした。他にも、子どもたちが自分自身や友だちの存在を肯定的に捉え、「自分にもできることがある」「みんなで力を合わせればできる」という前向きな気持ちを持って育んでもらいたい。

(松尾 桜咲)

1.3 準備過程のチーム運営と役割分担

実践準備の担当

代表 (野中悠 杉本真依)

進行表作成 (太田瑛菜 野中悠)

舞台配置図作成 (船津羽菜)

大道具制作計画 (松田愛菜 杉本真依)

小道具制作計画 (松田愛菜 杉本真依)

衣装計画 (猿渡真央 江崎心遥)

セリフ・言葉計画 (松尾桜咲)

動き計画 (馬場稀菜)

音・音楽計画 (太田瑛菜 野中悠)

代表(連絡窓口) 野中悠 杉本真依

記録(写真、資料保管整理) 船津羽菜 馬場稀菜

会場(リハ場所等調整) 猿渡真央 江崎心遥 松尾桜咲

会計(予算、出納、精算報告) 太田瑛菜 松田愛菜

(杉本 真依・松田 愛菜)

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

遊びの展開

物語である「ブレーメンの音楽隊」を題材に、クライマックスで子どもが登場人物になりきり、身体表現・音・言葉を組み合わせて表現する複合的表現活動として展開した。展開場面は「出会い」「旅」「泥棒退治」「安心して暮らす結末」を構成し、場面の展開が視覚的にわかるよう設計した。導入では、ロバ・イヌ・ネコ・ウサギが一匹ずつ登場し、順に出会う場面を設定した。それぞれの動物の特徴を、歩き方や鳴き声、好きな食べ物、好きなことを身体で表現し、音楽的要素をピアノで自然に取り入れる。

動物たちが歩く際にピアノで「子犬のマーチ」を弾き、こどもたちが興味を持つような物語の展開になるよう行った。出会いの場面では、ナレーションに合わせて動物が自己紹介をした。元気のない動物たちのそれぞれの得意なことを子どもたちに質問をおこない参加型のやりとりを行った。

泥棒退治の場面では、照明を落とし、こどもたちと一緒に身体で大きな影を作り、声の重なりで緊張感を演出する。動物が積み重なる動きを身体で表現する部分を身体で大きな影を作り1回だけでなく2、3回泥棒退治を行うことで子どもたちはコツをつかみ展開の流れを掴みやすくなり物語の展開に興味を持つことができていた。また楽器(鈴)を使い音を徐々に大きくして迫力を出すことが出来た。ここでは動物の掛け声「せーの！」の合図と泥棒退治の動きが一体となる体験を大切にする。

終盤では、音楽隊として「山の音楽家」をピアノに合わせ歌い成功の喜びを全身で表現する。物語の流れに沿って動物になりきり、音・動き・言葉を組み合わせた表現を楽しむ姿が見られた。特に泥棒退治の場面では、影や声の表現に意欲的に参加し、友だちと力を合わせる経験につながった。

物語の流れの設計

まず、絵本の流れに沿って物語はロバの登場から始まる。年をとり、あまり元気が出なくなったロバは、「ブレーメンの街へ行って音楽隊に入れてもらおう」と考え、旅に出る。道中でイヌ、ネコ、ウサギと順に出会い、それぞれの動物たちもまた元気を失っていることが分かる。ロバは「一緒にブレーメンの街へ行こう！」と声をかけ、仲間となった動物たちと共に物語が動き出す。絵本ではそのままブレーメンの街へ向かう展開であるが、本劇では途中で動物たちが勇気をなくしてしまう場面を取り入れた。ここで会場の子どもたちに動物たちの「いいところ」を尋ね、言葉をかけてもらうことで、動物たちが元気を取り戻していく構成とした。子どもたちが直接関わることで、劇の流れが変化し、物語を一緒に作っている感覚を味わえる場面となった。それぞれの動物たちのいいところを教えてもらい、再び元気を出した動物たちがブレーメンの街へ向かって進んでいくと、遠くにあかりの見える家を発見する。

中をのぞくと、そこにはご飯を美味しそうに食べている泥棒たちが住んでいた。「どうする？」と話し合った動物たちは、それぞれの特徴を生かして攻撃することを決める。ロバの大きな声、イヌの吠え声、ネコの鋭い動き、ウサギの素早さによって泥棒たちは驚き、逃げ出してしまう。その後、泥棒たちが残していった食事を動物たちが食べ、家の中で眠りにつく。しばらくすると泥棒が戻ってきたことに気づき、「みんなで怖い影を作って驚かそう！」と考える。ここでは会場の子どもたちにもステージに上がってもらい、影をつくった。他のお友達は楽器を鳴らしたり声を出したりして協力してもらった。子どもたちと力を

合わせることで、泥棒を追い払うことに成功し、動物たちはその家で幸せに暮らすという結末となった。

最初は動物たちだけで進む物語であったが、子どもたちが参加し、自分たちの考えや行動によって物語が展開していく劇へと工夫することができた。

(野中 悠 太田 瑛菜)

2.2 環境構成・舞台配置計画と安全面への配慮

「どうぶつヒーローたちの大作戦」の環境構成および舞台配置計画では、子どもから大人すべてに物語の場面や状況が分かりやすく伝わることを大切にすると同時に、演者が安心して表現できる安全な環境を整えることを重視した。特に「泥棒の家」の場面は、物語の中でも重要な場面であり、影を用いた演出によって緊張感や迫力を表現する必要があったため、制作や配置、照明において細かな計画を行った。

泥棒の家の制作では、家であることが一目で分かるよう、かまどや窓を設置し、影を作る



時に物で影が隠れないように意識した。素材にはプラスチックダンボールや画用紙など、軽くて扱いやすいものを使用し、持ち運びや設置がしやすくした。また、プラスチックダンボールを天井から吊るすことで、場面が変わる時の負担を軽減することができた。もしも演者が触れてしまった場合でも大きな危険につながらないように配慮した。また、ダンボールの切り口や角はそのままにせず、画用紙で覆うことで、道具や家具のクオリティを上げ、手や衣装が引っかかることのないよう安全対策を

行った。

舞台配置計画では、泥棒の家が出てくる場面までは舞台のカーテンで隠し、演者の動きを妨げないように、舞台の中央に泥棒の家を設置した。動物たちが連なって登場する場面では、立ち位置が近くなるため、つまずいたりしないよう、十分なスペースを確保した。設置後には実際に動いて確認し、危険を感じる部分があれば配置を調整した。

このように、舞台上の動きを想定した環境構成を行うことで、安全面に気をつけることができた。

影の演出においては、光の当て方によって影の大きさや見え方が大きく変わるため、照明の位置や角度を何度も試し



ながら調整を行った。影がはっきりと映ることで、動物たちの迫力や子どもたちの協力する姿がより強調されるよう工夫した。その一方で、照明が近すぎると熱を持ったり、まぶしさによって演者や子どもの動きに支障が出たりする可能性があるため、照明器具との距離を十分に確保した。また、照明のコード類は床にそのまま置かず、舞台の奥にまとめることで、暗転時につまずく危険を防いだ。

さらに安全面への配慮として、暗い中での動きが多くなる場面については、事前に演者全員で立ち位置や誰がどこに動くかなどを確認した。影の演出中は視界が制限されるため、走らないことや、決められた範囲から大きく動かないことを決めた。暗転前にカスタネットや鈴を会場席の子どもに配り、泥棒を脅かす場面ですべての子どもが参加し楽しめるよう工夫した。リハーサルを重ねる中で、実際に暗転した状態でも安全に動けるかを確認し、不安のある部分は動きを簡略化するなどの工夫を行った。

このように、泥棒の家の制作や影の演出においては、表現を豊かにすることだけでなく、安全に配慮した環境構成を意識して取り組んだ。舞台上の環境が整っていることで、演者は安心して役になりきることができ、結果として物語の世界観を伝えることができた。

(船津 羽菜・馬場 稀菜)

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・泥棒の動きの工夫

活動全体を通して子どもたちが実際に身体表現に参加したのは物語のクライマックスである泥棒を追い出すために影を作る場面で、それ以外の動物や泥棒の動きについては保育者が表現を行い子どもたちはそれを見て物語の流れを感じ取る形で参加できるようにした。動物の動きではそれぞれの動物の特徴や気持ちの変化が分かりやすく伝わるよう工夫を行った。元気に歩く動きや悲しんでいる様子、震えている様子などは子どもたちに伝わりやすいよう大きめの動きを意識して表現した。特に、感情の違いが分かるよう歩き方や視線の向きなどを変えることで同じ動物であっても場面ごとの気持ちの変化が伝わるようにした。



ブレーメンの街へ行くまでに元気がなくなってきた場面では歩くスピードを落としたりすることで不安な気持ちや疲れが伝わるよう表現した。このように動きの変化を取り入れることで、言葉を使わなくても登場人物の心情や状況が伝わるよう意識した。子どもたちが表情や動作の違いから場面の变化に気づき、物語の流れを自然に理解できることをねらいとしていた。

子どもたちにそれぞれの動物の良いところを教えてもらい元気が出てきた後の場面では、歩き方を軽くし体を少し大きく使うことで前向きな気持ちの変化が伝わるようにした。感情の変化を言葉で説明するのではなく、身体の動きで表すことで子どもたちが自然とイメージを持ち登場人物の気持ちや場面の変化を理解できるよう意識した。

泥棒の動きの工夫では、動物の動きとの違いが分かりやすく伝わるよう特に意識して表現を行った。電気が消えて泥棒からして何が起こったのか分からない場面では、きょろきょろと周囲を見回したり立ち止まったりする動きを取り入れ不安や戸惑いが伝わるようにした。また、泥棒が戻ってくる場面では動物たちや子どもたちに状況が分かりやすく伝わるよう大袈裟な歩き方や動きを用いて、表現の違いを明確にした。登場人物ごとに表現の雰囲気を変えることで、物語の中での立場や役割の違いが分かりやすくなり、子どもたちが場面を混乱せずに理解できるよう配慮した。

驚いた場面では、声を出したり腰を抜かす様子を大袈裟に表現したことで感情と動きを結びつけ、場面の変化が視覚的に伝わるようにした。



泥棒を追い出す場面では、子どもたちと一緒に怖い影を作る活動を取り入れた。手や体を大きく広げたり複数人で重なったりすることで影が大きく見えることを実際に体験出来るようにした。一人で表現するだけでなく友だちと協力することでより迫力のある影になることに気

付き自分なりに工夫しながら表現する姿が見られた。この工夫によって、子どもたちは身体を大きく使って表現することへの抵抗感が少なくなり身体表現の幅が広がる経験を得ることができたと思う。活動の中で生まれた気付きや工夫は、保育者から与えられたものではなく、子どもたち自身の体験を通して得られたものであり、主体的に表現へ関わる姿につながっていたと感じた。正解となる形や動きを決めすぎず、子どもたち自身が試行錯誤できるようにしたことで、それぞれが工夫しながら表現する姿が見られた。影の大きさや形が変化の様子を実際に体験する中で、「こうしたら大きくなる」「一緒にやったほうが迫力が出る」といった気付きが生まれ、友だちとの関わりを通して表現を深めていく様子が印象的であった。この経験は、身体表現だけでなく、協同性や主体性を育てる機会にもなっていたと考えられる。

今回の劇における身体表現は、子どもたちが物語の世界を理解し、登場人物の気持ちや場面の変化を感じ取るための重要な手がかりとなっていたと考える。保育者が身体を使って表現することで、言葉だけでは伝わりにくい感情や状況が視覚的に示され、子どもたちは自然と物語の流れを捉えることができていた。また、実際に身体表現に参加する場面を物語のクライマックスに設定したことで、子どもたちは活動に集中しやすくなり、表現することへの意欲や達成感を高めることにもつながっていた。身体を大きく使った動きや影を作る表現を

通して、子どもたちは表現の仕方には様々な方法があることや、友だちと協力することで表現がより豊かになることを体験することができた。

このような身体表現の工夫を通して、子どもたちは言葉だけでなく動きや表情、影といった視覚的な情報から物語を理解し、登場人物の気持ちや場面の変化をより深く感じ取ることができていたと考える。また、感情の違いや変化を身体の動きによって示したことで、子どもたちは「元気」「不安」「悲しみ」といった抽象的な気持ちを、視覚的・感覚的に捉えることができていた。これは、言葉で説明するよりも理解しやすく、子どもたち自身が登場人物の気持ちを想像するきっかけにもなっていたと考えられる。

この経験は身体表現の楽しさを感じるだけでなく物語を共有する喜びや、集団の中で表現することへの安心感にもつながっていたと考えられる。身体表現は単に決められた動きをするのではなく気持ちを理解し想像しながら表現を深めていく大切な活動であることを改めて実感した。

以上のことから、今回の劇における身体表現は、物語理解を深めるだけでなく、子どもたちの表現力や想像力、協調性を育てる貴重な機会となっていたと考えられる。また、身体表現を取り入れることで、物語の理解だけでなく、感情に気付いたり他者の表現を受け止めたりする経験にもつながっており、総合的な育ちを支える活動になっていたと考える。

今後も、子どもたちが安心して参加できる環境を整えながら、保育者自身が身体を使って表現する姿を示し、子どもたちが表現することの楽しさを感じられる活動を大切にしていきたい。

(松田愛菜・杉本真依)

3.2 音楽表現の活用と子どもの音楽的参加

最初は、劇の中に歌を歌う場面や楽器を鳴らす場面は特に入れず、物語をそのまま進めていけばよいのではないかと考えていた。台本を見たときも、「ここはセリフだけでいいかな」「音楽はなくても成り立つかな」と思っていた。しかし、練習を少しずつ通していくうちに、場面ごとに音楽を入れた方が、劇自体がもっと楽しくなり、子どもたちも絵本の世界観に入りやすくなるのではないかと気づいた。そこで、どの場面に音楽や音を入れるとよいかを、学生同士で話し合いながら考えていった。4匹の動物が揃ってプレーメンへ向かう場面では、「音楽隊」という物語のタイトルに合わせて、それぞれが持っている楽器を鳴らしながら会場を歩き回ることにした。実際に楽器の音が入ることで、場面が明るくなり、ただ歩いて移動するよりも、楽しそうな雰囲気を出すことができたと思う。また、音を鳴らしながら歩くことで、「これから楽しいことが始まる」というワクワクした気持ちも表現でき、物語に沿った進め方ができたと感じた。

泥棒を攻撃する場面では、楽器だけでなく、それぞれの動物の鳴き声を出しながら攻撃する事を取り入れた。動物の鳴き声を出すことで、その動物が本当にそこにいて、力いっぱい泥棒に向かって見せることができたと思う。声を出すことで子どもたちも役になりきりやすくなり、場面に迫力が出たと感じた。影を作って泥棒を追い出す場面では、影を作らない子どもたちも劇に参加できるように工夫をした。席に座っている子どもたちは、「楽器を鳴らすチーム」と「怖い声を出すチーム」に分かれて参加することにした。影を作らない子どもたちも、何か役割を持って参加できるようにどうしたらよいかを考えた結果、楽器を鳴らしたり、声を出したりするという、直接的に参加できる方法にした。全員に楽器を配ることは数的に難しかったため、楽器を持っていない子どもたちには「声を出して一緒に泥棒を追い出そう」と声をかけた。実際には、楽器を配り終わった後、子どもたちの横に

つき、「一緒にわー！って言って脅かそうね」と声をかけ、学生が率先して声を出した。学生と一緒に声を出すことで、子どもたちも安心して声を出しやすくなったように感じた。

結果として、みんなで協力して泥棒を追い出すことができ、達成感のある場面になった。その後、最初はそのまま物語が終わる予定だったが、最後に音楽を入れてみんなで歌を歌った方が、楽しい雰囲気で行われるのではないかと考えた。そこで、本のタイトルである『ブレーメンの音楽隊』に合わせて、『山の音楽家』の歌をみんなで歌うことにした。泥棒を追い出す場面で使った楽器をそのまま使い、歌に合わせて演奏することで、体も使いながら楽しく歌うことができたと思う。子どもたちもピアノの音に合わせてリズムよく楽器を鳴らしている姿が見られた。ただ音楽隊が歌っているのを聞くだけでなく、子どもたち自身が歌ったり、楽器を鳴らしたり、手拍子をしたりすることで、劇に「一緒に参加する」という形を作ることができたと思う。また、ナレーションを担当してみて、ただ物語に沿って文章を読むだけではなく、場面に応じて声の大きさや速さ、抑揚をつけながら、周りの動きに合わせて話すことの難しさを強く感じた。練習の段階では、原稿を読むことに精一杯になってしまい、登場人物の動きや場面の変化を見ながら話すことがなかなかできなかった。実際に子どもたちの前に立つと、緊張してしまい、言葉を噛んでしまったり、早口になってしまったりする場面もあった。特に、次の場面へ移るタイミングでは、「今どのくらい間をあければよいのか」「どのくらいの声で話せばよいのか」が分からず、焦ってしまうことも多かった。しかし、その経験を通して、ナレーションは劇の進行を支えるだけでなく、見ている子どもたちを物語の世界へ引き込むための、とても大切な役割であることに気づいた。ナレーションの声のトーンや話し方一つで、場面の雰囲気が変わることも実感した。

楽しい場面では明るくはっきりと話すことで子どもたちの気持ちも高まり、少し緊張感のある場面では声を落としてゆっくり話すことで、「次は何が起こるんだろう」という期待感を持たせることができると感じた。このように、ナレーションはただ説明するものではなく、物語の世界観や感情を伝える役割も担っていると学んだ。今回ナレーションを担当したことで、子どもたちが物語を理解しやすくするためには、聞き取りやすさや話す速さ、間の取り方がとても重要であることを知った。また、登場人物の動きや音楽に合わせて話すことで、劇全体の流れがより自然になり、子どもたちも集中して見てくれているように感じた。この経験を通して、ナレーションは見ている子どもたちに「この先どうなるのだろう」「続きを見たい」というワクワクした気持ちを持たせるための大切な存在であると実感した。

今後、保育の現場で絵本の読み聞かせや行事の進行をする際には、今回の経験を活かし、子どもたちの反応を見ながら、気持ちを込めて伝えることを意識していきたい。

(太田 瑛菜)

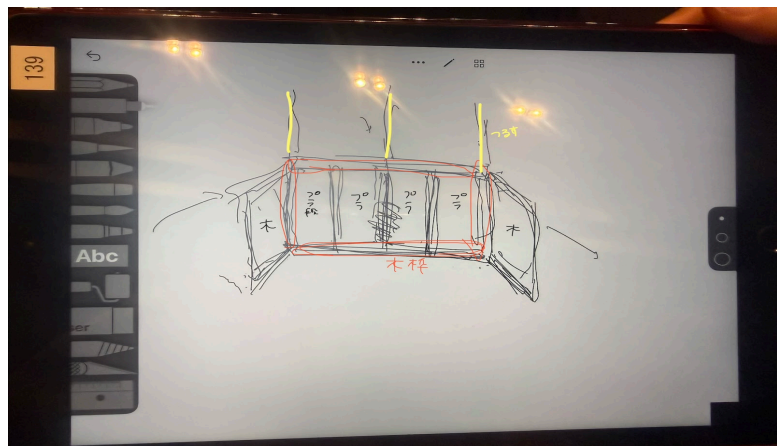
3.3 造形表現（家・衣装）の制作と視覚的工夫

『ブレーメンの音楽隊』の劇では、造形表現として家や小道具、衣装の制作を担当し、舞台全体の視覚的な工夫にも関わった。今回の劇では影を用いた演出が多く取り入れられてい



たため、造形物が役者の動きや影の表現を妨げないこと、そして観ている子どもたちに場面の状況が分かりやすく伝えることを特に意識しながら制作を進めた。家の場面の制作では、背景をどのように設置するかについて話し合いを重ねた。当初は背景を立てかけるために横に壁を付ける案

も出たが、影の演出を行う際に影が不自然になったり、役者の動線を狭めてしまう可能性があった。そのため、最終的には上から吊るして設置する方法を選び、横の壁は排除すること



にした。その代わりに、家の雰囲気をもっと強く出すために舞台の横に黒い板を配置し、影がはっきりと映るよう工夫した。この黒い板は背景としての役割だけでなく、役者が一時的に隠れる場所としても活用でき、演技の流れを止めずに場面転換を行うためにも役立った。また、舞台中央は役者が大きく動いたり、影を効果的に見せたりするために、できるだけ広く使える

ようにした。そのため、ダンボールで制作した暖炉や時計といった造形物は舞台の端に配置し、中央の空間を確保した。これにより、生活感のある家の雰囲気を表現しながらも、演出の邪魔にならない舞台構成を意識することができた。照明についても、前方から光を当てるか、後方から照らすかで迷ったが、本番の劇では前方からの照明を主に使用する予定であったため、影を使う場面では後方から光を当てる方法を選択した。



この工夫により、他の場面との混乱を防ぎながら、影をはっきりと表現することができた。さらに、家の外の場面では、ロバが寝る場所であることが子どもたちに伝わるよう、地面に草を配置した。ただロバが立っているだけでは状況が分かりにくいため、「ここで休んでいる」という様子が視覚的に伝わるよう意識した。このような小さな造形の工夫も、物語の理解を支える大切な要素であると感じた。

衣装については、登場する動物が子どもたちに分かりやすく伝えることを第一に考えた。動物を表すカチューシャを着用し、服装についても色や雰囲気をそれぞれの動物のイメージに合わせて工夫した。普段の服を基にした衣装にすることで動きやすさを確保でき、影の演出とも組み合わせやすい衣装表現となった。また、過度な装飾を避けることで、子どもたちが登場人物を混乱せずに理解できる点にもつながった。

泥棒たちが宴会をしている場面では、子どもたちがひと目で状況を理解できるように、お肉やビール、みかんなどの食べ物を制作した。文字や説明がなくても宴会の場面であることが伝わるよう、視覚的な分かりやすさを大切にしました。当初は机を置く案も出ていたが、影の演出の邪魔になることや舞台上が狭くなることを考慮し、話し合いの結果、机は置かない判断をしました。必要なものと不要なものを整理し、演出の意図に合った表現を選ぶことの大切さを学んだ。



これらの制作や話し合いを通して、造形表現は見た目の良さだけでなく、演出全体との関係、役者の動き、そして観る側である子どもたちの理解を考えながら工夫することが重要であると実感した。限られた空間の中で何を残し、何を省くのかを考え、目的に合った表現を選ぶことが、劇全体の完成度を高めることにつながるという学びを得ることができた。

(江崎 心遙・猿渡 真央)

3.4 ことば・対話の展開と子どもへの問いかけの工夫

セリフ計画は1番最初に絵本にあるセリフと自分で考えたセリフを組み合わせ書き加えていった。セリフ合わせを行っており、いらぬ部分を削除したり、セリフを各自好きなように追加したりなど調整をしていた。最終的に歌のタイミング、子ども達を連れていくタイミングなどを決めてセリフが完成した。このように試行錯誤しながらセリフを整理していく過程を通して、物語の流れや子どもたちの関わり方を具体的に想像しながら構成を考えることの大切さを学んだ。

・セリフを作成してみたの気づきや反省

セリフを作ってみての工夫や考えたことはブレーメンの音楽隊の劇を通して、子どもたちと物語を一緒につくることの大切さを改めて感じた。今回の幼教子ども劇場では、セリフの途中に問いかけを取り入れ、子どもたちが登場人物の気持ちや行動について考え、言葉にできるよう工夫した。「動物達はどんな気持ちかな」「動物達は落ち込んでるよ～。何か良い所ある?」と問いかけると、子どもたちは自分なりの言葉で思いを伝え、物語に直接的に関わろうとする姿が見られた。問いかけを取り入れることで、子どもたちは受け身で物語を聞くのではなく、自分の考えを持ちながら参加することができ、劇への関心や主体的な関わりが深まっていたと感じた。単に物語を見せるのではなく、子どもたちの声によって劇が進んでいくことで、登場人物への共感や友だちとのやりとりが自然に生まれていた。また、問いかけに対する答えを受け止めることで、安心して発言できる雰囲気がつくられ、言葉で表現する楽しさも広がったと感じる。また、他の子どもの意見を聞くことで考え方の違いに気付い

たり、新たな視点を得たりする姿も見られ、対話を通した学びの広がりにつながっていたと考える。

この経験から、幼教子ども劇場は表現活動であると同時に、対話を通して他者の気持ちに気づき、共に考える力を育てる大切な機会であると強く学ぶことができた。今後も子どもたちの言葉をただ聞くだけではなく、子どもが何を言いたいのか、どういう本心があるのかを考える力を大切にするのが大事だと考える。劇の中で影を作る場面があり子ども達を舞台の上まで連れて行く所があり、子ども達に対して、保育者が一方的に説明するのではなく、子どもたちの気づきや発見を引き出すことを目標とした。まず影ができる様子を一緒に確かめながら「どうゆうポーズで怖がらせる?」や「どうすれば泥棒達が逃げていくかな?」と問いかけ、子ども自身が考え、自由に試したくなるような対話を心がけた。また、影の大きさや形が変化することに注目できるよう、「手が大きく見えるね」「どうしたらもっと強そうな影になるかな」と言葉を添え、表現と物語を結びつけていった。子どもたちの発言に対しては、やってみようかと受け止めることで、安心して意見を伝え合える雰囲気を作ること考えた。このようなやり取りの計画など通して、子どもたちが影を作る面白さを感じながら、友だちと考えを共有し、劇の世界を自分たちで創り上げてもらいたいと考えたが実際にやってみて計画通りに行かない所が多く子ども主体となる劇にはなっていなかったと感じた。今回の幼教子ども劇場を通して反省する点としては、子ども達を舞台の上に連れ出す際に行きたくないと言う子ども達やあまり気乗りして無さそうな子どもがおり、私が少し無理矢理連れて行ってしまった。他にも影を作る際に子ども達はどのようによいか分からない状態であり、結局子ども達にポーズなどを教え影を完成させた。結果的にブレーメンの音楽隊の劇を最後までやりきる事ができた為良かったが、子ども主体にできておらず大人主体になっていたのもまだ他にも考え実践できたのではないのかと思った。

(松尾 桜咲)

第4章 子どもの姿と学びの考察

4.1 泥棒退治場面における子どもの協力と勇気の表現

・表現と協力を行って見ての考察

ブレーメンの音楽隊の劇の中でも、泥棒退治の場面は、子どもたちの反応や気持ちの変化



が特に分かりやすく表れていた場面であった。この場面では、ロバ・イヌ・ネコ・ウサギが力を合わせて泥棒を追い払うという物語の流れがあり、子どもたちは役になりきりながら、友だちと一緒に行動する姿を多く見せていた。劇を通して、子どもたちが仲間の存在を意識しながら動い

たり、声を出したりする様子が見られた。

泥棒退治の場面では、子ども同士で「せーの」「いくよ」「つぎだよ」などと声を掛け合いながら動く姿が多く見られた。これは、子どもたちが自分一人で動くのではなく、友だちと動きをそろえる必要があると感じ取っていたからだと考えられる。友だちの声を聞きながら動いたり、周りの様子を見て動くタイミングを考えたりする姿から、集団の中で行動しようとする意識が育っていることがうかがえた。

ロボの背中にイヌ、ネコ、ウサギが順番に乗る場面では、子どもたちの細かな反応が見られた。自分の立つ場所を確認しながら動くだけでなく、友だちが乗りやすいように少し場所を空けたり、次の友だちが来るまで待ったりする姿が見られた。また、友だちの動きが止まってしまった時には、近くに行って声を掛けたり、動きをまねしたりする姿もあり、自然と助け合う関係が生まれていた。このような姿から、子どもたちが相手のことを考えながら行動していたことが分かる。

大きな声や音で泥棒を驚かせる場面では、子どもたちの気持ちの変化がよく表れていた。最初は恥ずかしさや不安から小さな声しか出せなかった子どもも、友だちの大きな声を聞くうちに、少しずつ声が出るようになっていった。一人では不安でも、友だちと一緒に声を出すことで安心し、自分もやってみようとする姿が見られた。周りの友だちにつられて声が大きくなる様子から、集団の力が子どもの行動を後押ししていることが感じられた。

また、泥棒役に対して「こわい」と感じていた子どもも、動物の役になりきることで気持ちに変化が見られた。最初は泥棒を見ると後ろに下がっていた子どもが、友だちと並んで立つことで安心し、声や動きを合わせて表現する姿が見られた。動物になりきることで、「まもる側」「たたかう側」という気持ちを持つことができ、怖さを感じながらも前に出ようとする姿につながっていたと考えられる。

泥棒を追い払った後の子どもたちの表情からは、達成感やうれしさが感じられた。友だちと顔を見合わせて笑ったり、「できたね」「やったね」と声を掛け合ったりする姿が見られ、みんなで力を合わせてできたことを喜んでいる様子が伝わってきた。この経験を通して、子どもたちは「一人ではできなくても、みんなとならできる」という気持ちを実感していたように思われる。

一方で、子どもの反応を振り返る中で、課題も見られた。練習の初めには、怖さや恥ずかしさから動けなくなってしまう子どももおり、その気持ちに十分に寄り添えなかった場面があった。また、声や動きが得意な子どもが目立ちやすく、周りで戸惑っている子どもが様子をうかがいながら参加している姿も見られた。集団活動の中で進行を意識するあまり、一人ひとりの気持ちを受け止める時間が少なかった点は反省点である。

以上のことから、泥棒退治の場面では、子どもたちが友だちの存在に支えられながら、協力することや勇気を出すことを体験していたことが分かる。今後は、子ども一人ひとりの不安や気持ちに目を向けながら、声だけでなく動きや表情など、さまざまな形で参加できるような関わりを大切にしていきたい。

(船津 羽菜・馬場 稀菜)

4.2 協力と達成感の共有、学びの整理の考察

劇のフィナーレでは、影をこどもたちと一緒に作り全員で同じ場面をつくり上げる中で、動きや声を意識し、気持ちを合わせようとする姿が見られた。一人では成り立たない劇だからこそ、互いに支え合い、役割を果たすことの大切さを体感していたと考えられる。

「みんなでやり遂げた」という達成感や一体感が共有されており、協力することの意義を実感する学びにつながった。色々な工夫や試行錯誤を重ねて行く中で関わり合いながら一つの表現をつくり上げていく過程の大切さを改めて感じた。特にフィナーレでは、一人一人の表現が集まり全体としてまとまっていく様子が見られ、協力することで生まれる一体感や達成感を共有できたと捉えている。私たちが過度に指示を出さず、子ども同士のやりとりを見守ったことで、互いの動きや声を感じ取りながら自然に気持ちを合わせる姿につながったと考えられる。また、影を作り終えた後に子どもたちの表情や言葉を丁寧に受け止めることで、「みんなでできた」「一緒にやると楽しい」という経験をより深く共有できたのではないかと思う。

今後、結果だけでなく過程に目を向け、協力し喜びと達成感を共有できるようにしていきたい。

学びの整理の考察

幼教子ども劇場で『ブレーメンの音楽隊』に取り組んでみての学びは影や身体表現、音を用いた演出、言葉での表現が難しい子どもにも参加のしやすさを生み出す大切さ、得意、不得意に関わらず、それぞれが自分なりの形で役割を担える環境を整えることが、安心感や自己肯定感につながることを学んだ。

今回の実践を通して、幼教子ども劇場は成果としての発表以上に、準備や関わりの過程にこそ大きな教育的価値があると考えられるようになった。

今後は、子どもの思いや表現をより丁寧に受け止め、安心して挑戦できる場をつくる保育者を目指していきたい。学びの整理の考察としては幼教子ども劇場で『ブレーメンの音楽隊』に取り組んだ経験を通して、子ども理解と表現活動の在り方について多くの学びを得た。まず、物語を一方的に「見せる」劇ではなく、子どもと共に物語をつくり上げていく過程そのものが重要であると実感した。セリフや動きを決める際、子どもたちの発言や仕草に耳を傾け、それを取り入れることで、子ども自身が物語の一員として主体的に関わる姿が見られた。また、問いかけや間の取り方によって、子どもたちの想像力や表現が大きく広がることに気づいた。例えば「次はどうなると思う?」「動物たちはどんな気持ちかな?」といった問いかけを行うことで、正解を求めるのではなく、自分なりの考えを表現する姿が引き出された。こうしたやりとりを通して、劇は表現活動であると同時に、対話を重ねる学びの場であると感じた。一方で、進行を意識しすぎると子どもの発想を十分に受け止めきれなかった場面もあり、保育者として「導くこと」と「待つこと」のバランスの難しさを課題として感じた。今回の実践を通して、幼教子ども劇場は成果としての発表以上に、準備や関わりの過程にこそ大きな教育的価値があると考えられるようになった。

今後は、子どもの思いや表現をより丁寧に受け止め、安心して挑戦できる場をつくる保育者を目指していきたい。

(野中 悠、松尾桜咲)

第5章 まとめ（総合的評価と省察）

5.1 省察と今後の課題(江崎 心遥)

今回の劇制作を通して、造形表現はただ舞台をきれいに見せるためのものではなく、演出や役者の動き、そして観客である子どもたちの理解や物語の受け取り方を支える大切な役割を担っていることを強く実感した。背景や小道具、衣装の配置一つでも場面の雰囲気や物語の伝わり方が大きく変わることを実際の制作を通して学ぶことができ、造形は単なる装飾ではなく、物語を成立させる重要な要素であると感じた。



また、影の演出を中心に考えていく中で、ただ多くの素材を用意するのではなく、本当に必要なものを残し、不必要なものを思い切って削ることで、より見やすく分かりやすい表現になることも学んだ。グループで意見を出し合いながら試行錯誤を重ね、一つの作品として形にしていく過程は簡単ではなかったが、その分大きな達成感と学びを得ることができた。一方で、もっと早い段階から照明や動線を含めた全体のイメージを共有できていれば、無駄な迷いを減らし、よりスムーズに制作を進められたのではないかと感じている。今後の課題として、造形物だけを個別に考えるのではなく、演出全体を見通しながら計画的に制作を進める力を身に付けたい。また、本番での子どもたちの反応を丁寧に振り返り、どの表現がより伝わりやすかったのかを考えることで、今後の表現活動に生かしていきたいと感じた。さらに、この経験を通して得た気付きや学びを忘れずに、子どもたちにとってより魅力的で分かりやすい表現を追求していきたい。

5.2 省察と今後の課題(太田 瑛菜)

幼教こども劇場の活動を通して、絵本をもとに自分たちで舞台構成や動き、劇の進め方を考えることの難しさを強く感じた。どの場面で子どもたちに参加してもらうのか、どのような関わり方をすれば子どもたちが参加しやすくなるのかを、すべて学生自身で考える必要があり、想像以上に難しかった。実際に劇を行ってみると、子どもたちに問いかける場面では、もう少し安心して声を出せるような雰囲気づくりを工夫できたのではないかと考えた。

反省点として、音楽を入れる場面や子どもたちを引き入れる場面を、きちんと話し合っ作るのではなく劇が近くなって焦って入れてしまうことが多かった。もっと早い段階から、ある程度全体の流れを決めて準備しておくことで、余裕をもって進めることができたのではないかと考えた。

また、物語が進むにつれてナレーションが進めることもあった為、役を演じている学生が中心となって物語を進めていく構成にした方が、子どもたちも登場人物に感情移入しやすく、より参加しやすかったのではないかと感じた。



さらに、子どもたちから想定していたものとは違う返事が返ってきたときに、少し戸惑ってしまう場面もあった。子どもたちの反応は一人ひとり異なり、必ずしも考えているようにはならないということを、実際のやり取りを通して実感した。このような場面では、その反応を受け止めながら柔軟に対応することが大切であると感じた。

今後の課題としては、子どもたちがもっと主体的に参加できるような声かけや環境づくりを意識していきたいと考えている。学生側が「こうしたい」と考えた劇を進めるのではなく、子どもたちの反応や気持ちを大切にしながら、一緒に作り上げていくような関わりをしていきたい。また、劇だけでなく、子どもたちと関わる日常の中でも、一つひとつの行動や声かけが子どもたちの意欲や安心感につながっていることを忘れずに関わっていききたいと思った。

今回の活動を通して、劇は「見せるもの」ではなく、子どもたちと「一緒に作るもの」であるということ学んだ。この学びを今後の保育実習や保育現場で活かし、子どもたちの気持ちに寄り添いながら、楽しく参加できる活動を考えていきたい。

5.3 省察と今後の課題(猿渡 真央)

劇で、私は猫役を担当した。猫は気まぐれで悲しい役だったからそれを表現するのがとてもむずかしかった。動きや表情で猫らしさを表現することを意識するように言われたけどむずかしく役に入りきれなかった。練習では、恥ずかしさから動きが小さくなってしまいうことがあって恥ずかしさで全く猫らしい劇の中に入り込めなかった。また、他の動物役の友達と息を合わせることの難しさや劇全体の流れに協力することの大切さを改めて感じた。本番では緊張したが、仲間が存在が心の支えとなり、最後まで楽しんで演じることができ、半分子どもたちとの共同で泥棒をやっつけるところなどアドリブが難しかった。



劇を通して、表現することの難しさと同時に楽しさを学ぶことができ、貴重な経験になった。今後の課題として、猫の感情の変化をより分かりやすく表現することが必要だと感じた。動きだけでなく、声の大きさや話す速さ、抑揚を工夫することで、見る人に気持ちがより伝わる演技ができると思う。また、自分の役だけに集中するのではなく、周りの動きをよく見て反応することで、より自然なやり取りができるようにしたい。次に劇に取り組む機会があれば、役の性格や背景を事前にしっかり理解し、自分なりに考えた表現を積極的に取り入れていきたい。そして、子どもたちの前で演じることを想定し、分かりやすく大きな表現を心がけていきたいと思う。恥ずかしさが飛ぶぐらいの練習をしっかりとすることも大事だと思った。造形では役に入りやすいように家に見立てたり、釜戸を作ったり、料理を並べたりなど動物たちが何をしているのかを伝えるために大事だと思った。影を作る工夫はアドリブで子どもたちにしてもらったのがとても難しく、伝えるのも難しかった。



5.4 省察と今後の課題(杉本 真依)

今回、「ブレーメンの音楽隊」の劇に参加し、協力することの大切さだけでなく、自分の役割を理解して行動することの重要性を学んだ。最初はセリフを覚えることや、動きと声の出し方を同時に意識することが難しく、思うように表現できない場面が多くあった。また、緊張から声が小さくなったり、周囲を見る余裕がなくなったりすることもあった。しかし、練習を重ねる中で、仲間の表情や動きを意識しながら演じることで、劇は一人では成り立たないということを強く実感した。練習中には、意見がうまく伝わらなかったり、タイミングが合わずに戸惑ったりすることもあったが、その都度話し合いを行い、改善を重ねたことでチームとしての一体感が生まれた。特に、失敗した場面を責めるのではなく、次にどうすれば良くなるかを考える雰囲気が出たことは、今回の劇の大きな成果だと感じている。本番では緊張しながらも、仲間の存在が心の支えとなり、最後まで集中して演じ切ることができた。

今後の課題としては、まず練習段階から自分の意見や気づきを積極的に発信できるようになることが挙げられる。周囲に任せてしまう場面があったため、次回は主体的に関わりたい。また、観客に物語の気持ちがより伝わるよう、声の大きさや抑揚、表情、身ぶりを工夫し、表現力をさらに高めていく必要があると感じた。今回の経験を通して得た協調性や責任感を、今後の行事や学習活動にも生かし、より成長していきたい。

5.5 省察と今後の課題(野中 悠)

幼教こども劇場を通して、本番までの準備や物語の流れをどう展開すれば興味を持って楽しんでもらえるかなど試行錯誤しながら物事を進めていくことが大切だと感じた。子どもたちを参加型にすることで子どもたちは物語の世界に親しみながら、役になりきって表現する楽しさを味わうことができたと思う。音や簡単な楽器、影の演出を取り入れたことで、恥ずかしさを感じやすい子ども参加しやすくなり、楽しく劇をすることができたと思う。一方で、物語の流れや場面の展開が分かりにくかったため今後の課題としては、導入時に物語や役割をより丁寧に共有すること、事前準備、合図、セリフにも工夫し設定していくことが大事だと思った。また、場面の展開が早かったり劇自体の時間が短すぎたため練習をしながら工夫できるところは改善し物語に従わずもう少し内容を変えてみることを反省点である。ナレーションを通して一定のトーンで行ったことや表情も固くなってしまったと感じる。観客を見てこどもたちはどういう反応をしているのか、どう感じるのかあまり汲み取れなかったため練習の際にどうなるのかを自分の中でシミュレーションしておくべきだったと感じる。今後は事前準備を怠らずこどもたちがどういう反応をするのか気づきなどに視点をおいて行っていきたい。

5.6 省察と今後の課題(馬場 稀菜)

幼教こども劇場を通して、子どもたちが物語の世界に引き込まれ、表現することや感じることを全身で楽しんでいる姿が印象的であった。舞台上の登場人物の動きや声、音楽に強く引かれ、笑いあったりすることから子どもたちは感覚を通して多くの刺激を受けていることが分かった。また、物語の展開に対して「どうなるのかな」「かわいそう」などと感じたことを言葉にする姿も見られ、想像力や共感する心が育まれていると感じた。同じ場面を友だちと一緒に観ることで、感情を共有し合い、自然と他者とのつながりを深めている様子も見受けられた。幼教こども劇場は、子ども同士の関係性を広げるとともに、社会性の育ちにもつながる貴重な経験であると考えられる。

この活動を通して、保育者の役割の大切さも学んだ。子どもの感じたことやつぶやきを受け止め、共感することで、子どもは安心して自分の思いを表現できるようになる。事前の準備が十分にできていなかったことは反省点である。子どもにとって分かりやすい導入や、鑑賞後に気持ちを言葉にできるような声かけをあらかじめ考えておくことで、より深い学びにつながられたのではないかと感じた。

今後は、活動のねらいを明確にし、事前準備を丁寧に行うことで、子ども一人ひとりの感じたことを大切にしたい。また、子ども一人ひとりの反応を丁寧に捉え、表現する楽しさをさらに引き出せる関わりを心がけていきたいと思った。

5.7 省察と今後の課題(船津 羽菜)

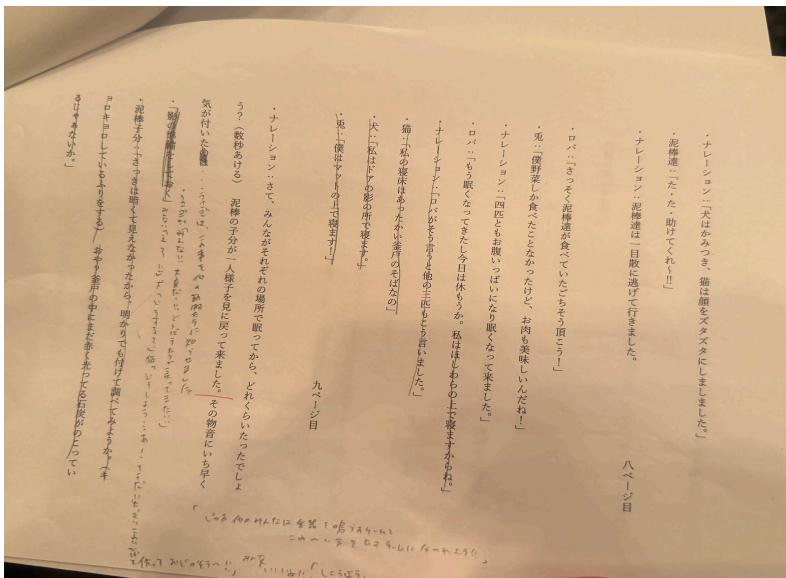
今回の幼教子ども劇場の環境構成を通して、子どもがいかにも楽しめるか、危険要素を考慮することをした。環境構成を考える中で、子どもが安心して参加でき、物語の世界に入り込みやすい空間づくりの重要性を改めて感じた。背景や小道具の配置、動線を意識することで、子どもたちが自然と舞台に目を向け、場面の変化を感じ取れるよう工夫したつもりであったが、実際には空間がやや大人目線の構成になってしまっていて、子どもの視線や動きに十分寄り添えていなかった点が反省があった。特に、装飾が少なくなりすぎたことで、目立つ事がなく調整を何回か行いながら実践に望んでいけた。また、子どもが自発的に関われる余地を十分に用意できなかったことも課題であり、環境は見せるだけでなく、関わりたくなるものであり、その視点が不足していたと感じた。

今後は、子どもの発達段階や興味をより丁寧に捉え、シンプルで分かりやすい環境構成を心がけたい。加えて、子どもが触れたり動いたりできる要素を取り入れ、主体的な参加を促す環境づくりを目指したいと考える。そのためにも、事前に子どもの姿を具体的に想像し、試行錯誤を重ねながら環境構成を検討していくことを今後の課題にしていきたいと思う。

今回の反省としては授業の休みが多くチームのメンバーと協力して準備を行うことができていなかったのも、反省しなければならないと思った。他にも意見を出したりすることが少なかったり、何をすればいいのかわからない状態ではあったが、上手くいったので良かった。

5.8 省察と今後の課題(松尾 桜咲)

今回の幼教子ども劇場のセリフ制作を通して、表現の難しさと同時に、子どもに寄り添った言葉を選ぶことの大切さを改めて感じた。反省点としてまず挙げられるのは、大人の視点で物語を理解し、伝えようとするあまり、言葉が説明的になってしまった場面があったことである。物語の背景や登場人物の気持ちを丁寧に伝えたいという思いが強く、結果としてセリフが長くなり、子どもたちにとってイメージしにくい表現になってしまったと感じている。



また、セリフらの流れを優先するあまり、子どもが自由に反応したり、考えたりする余白を十分に確保できていなかった点も課題である。本来、幼教子ども劇場は一方的に物語を伝える場

ではなく、子どもが登場人物の気持ちを想像したり、「どうなると思う？」と問いかけられる中で、主体的に関わることが大切である。しかし、今回は台本通りに進める意識が強く、子どもの声を拾いきれなかった場面があった。改善点としては、今後の課題として一つひとつのセリフを子どもが聞いて分かるか、心が動くかという視点で見直し、短く、分かりやすい言葉に置き換えていきたいと考える。また、あえて言葉で説明しすぎず、間や沈黙、動きや表情で伝える工夫を取り入れることで、子ども自身が想像を広げられる構成にしていきたい。さらに、問いかけのセリフを増やし、子どもの反応によって展開が変わる柔軟さを持たせることで、より参加型の劇場を目指したい。今回のセリフ制作を通して、劇は完成度の高さだけでなく、子ども一人ひとりの感じ方や発見を大切にすることが重要であると学んだ。

・気づき：セリフ担当をしてみて、言葉そのものだけでなく、表情や動き、間の取り方が子どもたちの理解や興味に大きく影響することに気づいた。セリフは物語の状況や登場人物の気持ちを直接伝える役割があるため、感情を込めて話すことで、子どもたちが登場人物に共感しやすくなる一方、言い回しが難しかったり長かったりすると、集中が途切れてしまう場面もあった。そのため、子どもたちの年齢や反応を意識し、分かりやすく、リズムのある言葉で伝えることの大切さを実感した。他にも、子どもたちはセリフに対して声や動きで反応を返してくれることが多く、その反応を受け止めながら演じることで、劇が一方通行ではなく「一緒につくるもの」になると感じた。

この学びを今後の保育実践に生かし、子どもと共に創り上げる表現活動を大切に、考えて行きたいと思った。



5.9 省察と今後の課題(松田 愛菜)

今回の活動を通して、物語の世界を子どもたちと共有しながら進めていくことの難しさと、その大切さを改めて感じた。保育者が表現する場面と、子どもたちが実際に参加する場面を分けて構成したことで子どもたちは無理なく物語の流れを理解し、最後まで集中して活動に参加することができていたと感じる。反省点は、活動全体が保育者主導で進む場面が多くなり子どもたち一人ひとりの反応や発想を十分に拾いきれなかったことである。物語を分かりやすく伝えることを意識しすぎた結果、展開を急いでしまい子どもたちが感じたことや考えたことを言葉にする時間を十分に確保できなかった。また、ナレーションを多く入れたことで、物語の流れが動物の動きや表現よりも説明中心になってしまい子どもたち自身が想像を広げたりする場面が少なくなってしまう点も反省点である。子どもたちのつぶやきや表情

を丁寧に受け止め、その都度やり取りを深めていくことができているならば子どもたちのイメージや発想がさらに広がり、より豊かな劇活動につながったのではないかと感じる。この活動を通して、保育者の関わり方によって子どもたちの物語の受け取り方が変わることを実感でき、子どもたちの感じたことや反応を丁寧に受け止める姿勢の大切さを改めて感じた。ナレーションは一方的に話すのではなく、子どもたちの反応を見ながら調整することが大切だと学んだ。子どもたちが身を乗り出して聞いている時はゆっくり丁寧に、ざわつきが見られる時は声色を変えたり、問いかけを入れたりすることで、再び物語に引き込むことができた。今回の経験を通して、ナレーションは裏方のようにありながら、子どもと劇をつなぐ重要な役割であると実感することができた。子どもたちの姿をよりよく観察し、その場に応じた言葉選びや表現を意識していきたい。



今後の課題は、活動のねらいを意識しながら子どもたちの反応に応じて柔軟に進めていくことである。子どもたちへの関わり方や言葉掛けを工夫し、一人ひとりの思いや気づきを大切にすることで、物語への理解や主体的な参加をさらに深めていきたい。