

## 絵本を題材にした幼児対象の対話型劇場実践 「不思議な妖怪と遊んだへんてこな1日～光るお宝を作ろう！～」を通して

九州大谷短期大学幼児教育学科2年

青木 梓、池田 千紘、後藤 暁人、高倉 怜王、田中 那月、  
水城 さくら、山下 愛、山下 亜美、渡邊 智花

### 第1章 実践の概要と背景

#### 1.1 実践企画の概要と目的

今回子どもたちを対象にした劇を企画するにあたって、子どもたちが絵本の世界を楽しみながら絵本の世界の物を作る面白さや不思議さを味わえるように子どもたちと協力して作品を作るという内容を1番に取り入れたかった。そのため不思議な世界の中で不思議な妖怪たちと遊ぶ『めっきらもっきら どおん どん』の絵本を選択し、妖怪と一緒にお宝を作るということを企画した。また妖怪の遊びを子どもたちに手伝ってもらったり、教えてもらったりしながら一緒に遊びを楽しむように考えた。実践する中でより妖怪の世界に入りこめるような環境の工夫や雰囲気合わせたピアノの音、動きや話し方の工夫をした。

(渡邊 智花)

#### 1.2 題材絵本の特徴と選択理由

研究、発表の題材として『めっきらもっきら どおん どん』を選んだ理由としては主に2つある。1つは物語のフィクション、ファンタジーの性質が高いものをグループ内で話し合いそれを求めたからである。これは現実から妖怪がいる不思議な世界に切り替わっていく導入と妖怪達の持つ個々のキャラクター性の強さから舞台上で子どもたちにわかりやすく面白い体験を提供できるものであり、且つ誰もが知っている絵本であることからこの題材を選択した。2つ目の理由としては子どもとの対話性の高さである。この絵本では、妖怪がそれぞれ得意な遊びがあり、それを人間のかたと一緒に遊んでいくといった構成になっている。その遊び一つ一つに子どもとの交流を交えることで積極的に子どもたちも物語に参加できると感じたからだ。例としては、「客席の子どもたちは妖怪の世界の住人であり、風を起こす力を持っている」という設定にして子どもに役を付け、空を飛ぶ遊びで息を吹いてもらうことで飛べるようになるといった物語への参加を自然に参加してもらう事が出来ると考えた。この2つの理由は、不思議なお話が展開できるファンタジー色の高さと子どもの積極的な参加が期待できる事が主にこの絵本を題材とした理由である。

(後藤 暁人)

### 1.3 研究テーマと各役割の関連

研究テーマを決めるにあたり、これまでの学びから印象に残った内容や得意分野を出し合ったが、テーマに偏りが生じたため再度話し合い、身体表現2名、造形表現3名、音楽表現1名、保育者の関わり1名、ことば・対話1名、総合表現1名の構成に調整した。制作では身体・音楽・総合・ことばの担当が物語構成や動き、効果音を検討し、造形と環境構成の担当が衣装や大道具を制作した。また、代表・記録・会場・会計などの役割も立候補で決定した。

(後藤 暁人・高倉 怜王)

### 1.4 報告書の構成と統括方針

報告書は、第1章に実践の概要と背景、第2章に企画・準備、第3章に表現活動の実際と考察、第4章に子どもの姿と学び、第5章に総合的評価と省察を示す構成とした。統括方針では、中間発表までにセリフ・動き・効果音を完成させ、発表後は改善点を踏まえて本番に向けて調整する計画であった。しかし、テーマごとの話し合いが不十分で、効果音のタイミング共有や道具準備が遅れ、本番直前に作業が集中してしまった。

(高倉 怜王)

## 第2章 企画・準備過程の詳細

### 2.1 遊びの展開と物語全体の構成

始まりはかんた（主人公）は遊ぶ相手がなく、歩いていると森に行き着く。森の中を探索しながら、森の中にあるどんぐりや落ちていたビールの王冠を拾っていると大きな穴を見つける。気になって顔を覗きこんだり、足を入れてみたりすると吸い込まれて妖怪の世界に着く。知らない世界に戸惑うかんただったが、そこで妖怪たち（しっかかもっかか、もんもんびゃっこ、おたからまんちん）と出会う。驚くかんただったが、お互いに自己紹介をする。するとおたからまんちんからかんたが通ってきた穴は一度通ったら半日ほど閉じてしまうことを教えられる。だからかんたはどうしたらよいか困っていたがしっかかもっかかから自分たちと遊ぶことに誘われる。



まず始めにしっかかもっかかと遊ぶことになり、しっかかもっかかは空を飛ぶことが得意なことから空飛ぶマントをつけて一緒に空を飛んで遊ぼうとするが、かんたはなかなか飛べない様子である。（左写真参照）そこで客席に座っている子どもたちを息を吹きかけるのが得意な妖怪という設定にし、子どもたちに息を吹きかけてもらって風を起こすようお願いする。小さい風から中くらいの風、大きい風と吹いてもらって、かんたは少しずつ長く飛べるようになりみんなで喜ぶ。

次にもんもんびゃっこ長縄をして遊ぶ。（左写真参照）長縄だからしっかかもっかかとおたからまんちんも回すのを手伝い、もんもんびゃっこかんだが飛ぶ。まずもんもん



びゃっこがお手本として10回飛ぶのを見せる。その後でかんだも一緒に飛ぼうとするがなかなか飛べない様子である。どうすればよいか悩んでいると、かんだは妖怪の子どもに聞いてみることを提案する。そしてどうやったら飛べるようになるかを子どもたちに聞いて、それを試していくとだんだん飛べる回数が増えて目標の10回飛ぶことができる。

そして最後におたからまんちんとお宝交換をして遊ぶことになり、おたからまんちんのお宝コレクションを見せてもらう。（左写真参照）その中の青の玉を選び、ビールの王冠と交換する。するとかんだが子どもたちに青の玉を見せるが小さくて見えない。そこでおたからまんちんの魔法を使って玉を大きくする。玉は大きくなったが玉には何も模様がない。そこでかんだとおたからまんちんは妖怪の子どもたちと一緒に模様をつけることを提案する。おたからまんちんのコレクションのひとつである魔法のペン（光を当てると描いたものが見える）と魔法の紙（付箋）を出し、何も描いてないように見えるが光を当てると見えることを子どもたちに伝える。そして魔法のペンと魔法の紙を妖怪たちで子どもたちに配る。



自由に描いてもらったあとに集めて、青の玉に貼る。（左写真参照）おたからまんちんは大きいペンとしてブラックライトを出し、それで玉に向かって光を当てるとみんなが描いたものが映し出され、綺麗なお宝ができる。そしてかんだが作ったお宝を持って帰らなかったため、おたからまんちんに小さく戻してもらう。かんだは今日いろんな遊びをしたことを子どもたちと振り返ってお礼を伝える。すると穴の方から穴が空いた音がする。帰れるようになった

ためかんだはみんなにお別れの挨拶をしてからまた穴から帰っておしまい。

（渡邊 智花）

## 2.2 環境構成・舞台配置計画とチーム運営



子どもたちが物語の世界に入りやすいように劇の中で「妖怪のこどもたち」と呼びかけ遊びの中でどのようにしたら上手くいくのか問いかけたり、絵を描いてもらって物語の世界に入りやすいように計画を立てた。主人公が森から妖怪の世界へ迷い込むという物語の展開が視覚的にも分かりやすくするように背景や小道具を用いた。（左画像参照）

妖怪の世界という非日常的な空間を表現するため、背景には森をイメージし緑の背景を配置したり、木をダンボールで作ったりどんぐりを作って子どもたちが森を想像しやすくなるように心がけた。また子どもたちが安全に参加できるように舞台上がっての参加ではなく自分たちが降りて絵を書いてもらうことや問いかけに答えてもらうという方法で参加してもらった。場面転換が分かりやすくなるよう、森の場面から妖怪の世界へ移行する際には「穴」の小道具を中心に舞台構成を行った。（左写真参照）遊びに使用する空飛ぶマントや長縄、お宝などは、使用する順番を考慮して舞台袖に配置し、スムーズに取り出せるようにした。また、子どもたちから見えにくくならないよう、小道具の色や大きさにも配慮し、視認性を高める工夫を行った。

また、お宝は迫力が欲しかったため上から吊るしてお宝を引き下ろしてもらった。（左写真参照）劇を円滑に進めるため、事前に役割分担を行い、それぞれが自分の役割を理解した上で準備を進めた。役者だけでなく、小道具の準備や進行の確認なども分担し、互いに声を掛け合いながら練習を重ねた。中間発表を終えると、先生たちにアドバイスを頂きながら子どもたちがどんな反応してくるのかチームで考え共有したまた本番前日のリハーサルを通して足りなかったところももっとこうの方がいい所をチームで話し合い本番では、積極的に参加する子どもだけでなく、様子を見ている子どもにも配慮し、無理に参加を促すのではなく、見て楽しめる関わり方ができるよう心がけた。また、子どもたちの反応は一人ひとり異なることを想定し、参加が難しい様子が見られた場合には無理に促さず、見て楽しめる関わり方ができるようチーム内で共通理解を図った。また、子どもの発言や反応に応じて台詞や展開を調整するなど、柔軟な対応を心がけた。子どもたちの発言や行動を肯定的に受け止めながら物語を進めることで、安心感を持って参加できる雰囲気づくりを行った。チーム内でも互いに声を掛け合い、予想外の子どもの反応にも対応できるよう、臨機応変にフォローし合うこと、最後はみんなで劇を楽しむことを意識した。以上のように、環境構成や舞台配置、チーム運営を工夫することで、子どもたちが物語の世界に入り込み、遊びを通して他者と関わる楽しさを感じられる劇を目指した。



（田中 那月）

## 第3章 表現活動の実際と専門的考察

### 3.1 ことば・対話の展開と即興性の考察

導入で子どもの興味関心をひく為の工夫として①かんだが頭の中で考えていること（「あーあ、暇だなあ！ここまで来たのに誰もいないや！」）を言葉にし、かんだの気持ちや何がしくて森の中にいるのかなどを感じ取ってもらえるようにした。②実際にはセットとして設置していない森の木を「あれこんなところに大きな木があるぞ」など情景を全て言葉にしセリフにすることで場面をイメージしやすいよう工夫した。このことにより、たとえ独り言であっても登場人物が心の中で考えていることや感じていることをすべてセリフとして表

現することで、舞台上では直接見ることでできない内面を可視化し、観客が登場人物の感情の変化や行動の理由を理解しやすくするための重要な配慮になる。

これにより、観客は物語の流れに置いていかれることなく、人物の葛藤や決断に共感することができる。

現実では不自然に感じられる独り言であっても、演劇的な約束のもとでは有効な表現となり、作品のテーマやメッセージを明確に伝える役割を持つ。このように、思考や感情を積極的にセリフ化することは、見る側の理解を助け、より伝わる劇を成立させるために欠かせない表現方法である。

見る側を受け身の存在から対話の相手へと引き込むための方法として、登場人物が観客に問いかける方法を用いた。めっきらもっきらどおんどんと囁き声が聞こえた時、「今にか聞こえなかったかな？」と観客に問いかけた場面では、ことばや対話がその場で展開していく過程を際立たせた。問いかけによって観客は自分なりの答えを考えながら物語に関わるため、登場人物の言葉は一方的に伝えられるものではなく、観客の反応や想像を含んだ対話として成立する。また、問いに対する明確な答えが示されない場合、次に発せられるセリフや場面の展開は、その場の空気や流れに応じて意味づけられ、即興的な広がりをもつ。このような表現は、あらかじめ固定された台本だけでなく、観る側との関係性の中で言葉が生まれ、変化していく演劇の特性を示しており、ことば・対話の展開と即興性を考察する上で重要な視点である。主体的に見るという姿勢を生み出す。

言葉だけでなく、実際に観客へ参加を促す声掛けをすることで、場面では登場人物の言葉かけによって観客が物語の中の存在として位置づけられ、劇が舞台上だけで完結するものではなく、観客が実際に模様を考えたり描いたりすることで、言葉による一方的なやり取りではなく、行動を伴った対話生まれ、その反応に応じて場の雰囲気や物語の受け取り方が変化する。具体的には「みんなでお宝の玉に模様を作るんだ。ではみんなにはわしのコレクションのひとつ、魔法のペンと魔法の紙をわたすぞ！これでお宝につける模様を描くとよい。」という台詞を用い参加を促した。

このような参加型の表現では、登場人物の次のセリフや演技が観客の反応に左右されるため、劇の進行に即興性が生まれる。つまり、観客の参加によってことばと対話はその場で展開・拡張され、演者と観る側が関わり合いながら物語をつくり上げていく点に、ことば・対話の展開と即興性を考察する意義があると考えた。さらに、このような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、「一緒につくる」体験として捉えることができるようになる。

観客として参加する子どもたちは、登場人物の言葉に耳を傾け、自分ならどうするか、どんな気持ちになるかを自然と考えるようになり、劇の世界に主体的に入り込んでいく。その結果、舞台上の出来事は一方的に与えられるものではなく、観る側の想像力や反応によって意味が広がっていくものとなる。

また、演者にとっても、観客の声や行動を受け止めながら次の表現を選択する必要があり、決められた台本をなぞるだけではない柔軟な対応力が求められる。このようなやり取りを通して、ことばは固定されたものではなく、人と人との関わりの中で生きて働くものであることを実感できる。

以上の点から、主人公の気持ちを言葉にすること、場面や背景を言葉にすること、そして観客への語りかけや参加を取り入れた劇づくりは、ことば・対話の展開と即興性を体験的に学ぶ上で非常に有効であり、子どもたちの表現力や想像力を豊かに育てる表現方法である。



本番の劇の中で、台本には書かれていなかった観客とのやり取りや登場人物同士のやり取りが見えた。そういったことが生まれたことで、場面の流れや感情の変化をより自然に感じ取ることができた。あらかじめ決められたセリフだけで進むのではなく、その場の雰囲気や相手の反応に応じて言葉が加わることで、対話に生き生きとした広がり生まれた。このようなやり取りは、演じる側と観る側が同じ時間と空間を共有していることを実感させ、物語をより身近なものとして受け取らせる効果があった。その結果、劇全体が作られたものではなく、その場で生まれている出来事として感じられ、ことばや対話の即興性の大切さを実感することができる。

(山下 愛)

### 3.2 身体表現と動きの計画（妖怪の動きに焦点）

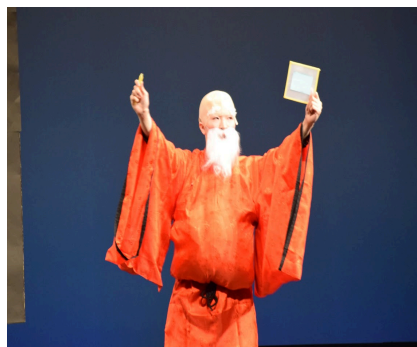
「身体表現を中心としたテーマ」では、物語に登場する三匹の妖怪である、しっかかもっかか、もんもんびゃっこ、おたからまんちんの動きや表現を工夫することで、子どもたちが物語の世界観をより深く楽しめるようにすることを目的とした。特に、妖怪それぞれの性格や雰囲気を動きで表現することを意識して考えた。

しっかかもっかかは、見た目が少し怖かったため、子どもたちが怖がらないために、活発で元気のある妖怪になるような動きを意識した。全身を大きく動かしたり、手足を大きく振ったり、跳ねるように動いたりすることで、明るく勢いのある存在感を表現した。また、しっかかもっかかがかんだにマントを渡し、一緒に遊ぶ場面では、かんだが飛べない時の困った様子や飛べた時の喜びを表情だけでなく動きでもわかるように首を大きく傾げて不思議そうにしたり、飛べた時に走り回って喜んだりなどして感情を表現した。かんだが飛べなかった時に子どもたちに飛べるように風を起こしてもらった場面では、子どもたちが息を吹きかけると、かんだは少しずつ体を浮かせるような動きを見せ、腕を大きく広げて空を飛ぶ表現へとつなげた。

もんもんびゃっこでは、縄跳びを使った身体表現を取り入れた。縄を跳ぶ動作を通して、もんもんびゃっこが力強く、不思議な力を持つ妖怪であることを表現した。もんもんびゃっこたちがうまく縄跳びを飛べない時に子どもたちと声を揃えて数えることでリズムが生まれ、跳ぶ動きがより大きく表現されていた。また、もんもんびゃっこたちが最初からうまく跳べるのではなく、何回か失敗してから跳べるようにすることで、もんもんびゃっこが成長し、力を発揮していく様子が分かりやすく伝わるようにした。また、跳べた後には胸を張る動作や、子どもたちの方を見る動きを取り入れ、達成感や喜びを表現した。

おたからまんちんは、包容力があり、どっしりとした存在として描かれているため、落ち着いた動きや重みを感じさせる表現を意識した。急な動きは避け、腕を広げたり、ゆっくりとくうなずいたりする動作を取り入れることで、安心感と不思議さの両方を表した。子どもた

ちの中には、この妖怪を「こわくない」「やさしそう」と感じる様子も見られ、動きの工夫が印象に影響していることが分かった。



また、光るペンを使って子どもたちとお宝を作る場面では、腕や手の動きを大きく、ゆっくりと動かし、まるで魔法をかけているかのような表現を取り入れた。描く前後には一度動きを止め、完成したお宝を見つめる「間」を作ることで、不思議な雰囲気が伝わるようにした。また、子どもたちの描いたお宝に近づく際には、体を低くし、目線を合わせることで、一緒に大切なものを作っている気持ちを身体で表現した。

(山下 亜美)

### 3.3 身体表現の導入と子どもの運動への工夫

今回の活動を通して、絵本『めっきらもっきら どおんどん』を使った身体表現は、子どもが自然に運動へ参加するためにとっても効果的だと感じた。特に、妖怪達と縄跳びを飛ぶ動きを一緒に考えることで子どもの縄跳びの飛び方やどうやったら跳べるようになるかなどを考えていた。また、絵本の中の言葉や世界観をまねして参加をしていた。「いーち、に一、さん」と声合わせてを出すことで縄跳びの跳んでいる動きも見て、劇に参加する楽しさを感じている様子が伝わってきた。数を数えることでリズムをとり、リズムのとりかたを学ぶのではないかと思った。それぞれが自分なりの跳び方のアドバイスの伝え方を見つけており、同じ活動の中でも多様な表現が生まれていた点が印象的であった。次回するとしたら、縄の回し方や動きのスピードを子ども自身が考えられるような場面を作り、より主体的に活動に関われるようにしたら良いのではないかと思った。今回の実践から、身体表現は単に体を動かすためのものではなく、子どもの想像力や気持ちを引き出す大切な手立てであると学んだ。今後は、子どもの姿をよく見ながら、動きの変化や広がり、子どもの想像力や表現力を大切に活動を考えていきたい。さらに、ブラックライトで光るペンを使って絵を描く活動を取り入れたことで、子どもたちの興味や集中が高まっていたと思った。暗くした空間で絵が光る様子を見て、「光った!」「きれい!」と声を上げる姿が多く見られ、描くこと自体を楽しんでいる様子が伝わってきた。また、光る絵を友だち同士で見せ合う中で、自然と会話が生まれ、表現する楽しさを共有していたと思う。身体表現と造形活動を組み合わせることで、子ども一人ひとりが自分なりの表現を楽しめる活動になっていたと思う。また、身体を動かした後の活動として、ブラックライトのペンは、普段使うペンとは違い、描いた結果が目に見えて変化するため、子どもたちの意欲を高めていたように感じる。光る様子を目で見て楽しむことで、視覚的な刺激が加わり、子どもたちの感覚がより豊かに働いていたように思う。丸や線を描くだけでも光るため、「上手に描こう」とするよりも、「描いてみたい」「やってみたい」という気持ちが前に出ており、自由に表現する姿が多く見られた。また、友だちが描いた絵を見て「それなに?」「きれいだね」と声を掛け合う姿もあり、自然なやりとりが生まれていだと思う。また、絵本『めっきらもっきら どおんどん』の不思議な世界観と、光るペンでのお絵描きは相性がよく、子どもたちは絵本の世界を思い出しながら描いている様子も見られた。今回の活動を通して、身体表現と造形活動を組み合わせることで、子どもの表現の幅が広がることを感じた。体を動かして表現すること、描いて表現することのどちらも、子どもにとっては大切な表現手段である。今後も、子どもの興味や気持ちに寄り添いながら、遊びの中で自然に表現できる活動を考えていきたいと思った。また、この活動では、「豊かな感性と表現」や「言葉による伝え合い」の姿が見られ、子どもが遊びを通して学びを深めている様子がうかがえた。活動を通して「できた」「楽しい」という

気持ちを積み重ねることが、子どもの自信や次への意欲につながっていくと感じた。

(青木 梓)

### 3.4 音・音楽表現と効果音の活用

「音楽表現を中心としたテーマ」では、物語の展開に合わせて音や音楽をどのように取り入れるかを検討し、場面ごとの雰囲気づくりや子どもの想像を広げるための音響表現を工夫した。まず、物語冒頭の不思議な歌が聞こえてくる場面では、原作では主人公が歌うと風が吹き、風に乗って妖怪の声が聞こえてくる描写がある。しかし本実践では、主人公が大きな穴を見つけた瞬間に不思議な歌が聞こえてくるという演出に再構成した。リハーサル段階では、絵本に掲載されている楽譜の前奏をピアノで演奏し、その後に妖怪たちが単調に歌う形をとっていたが、ピアノのリズムに合わせて歌わせることで、主人公や観客がその歌に興味を抱きやすくなると考え、表現方法を変更した。次に、主人公が大きな穴に吸い込まれる場面では、スライドホイッスルとピアノを組み合わせて臨場感を高めた。スライドホイッスルを下から上へ滑らせるように演奏し、吸い込まれていく動きを音で表現した後、ピアノの低音で「落ちていく衝撃」を示した。しかし、スライドホイッスルを舞台袖で演奏すると客席まで音が届きにくいことに気づき、幕の近くで演奏する方法やマイクの使用を検討した。最終的にはナレーション用のマイクを通して演奏することで、観客にしっかり音が届くよう改善した。妖怪たちと遊ぶ場面では、スライドホイッスル、ピアノ、ヴィブラフォンを用いて場面の特徴を音で表現した。中間発表では、しっかかもっかが風に乗って飛ぶ様子をスライドホイッスルのみで表現していたが、より優雅な雰囲気を出すためにヴィブラフォンを追加した。妖怪が飛んでいるときはペダルを踏んで響きを持たせ、主人公が飛べない場面ではペダルを踏まずに演奏することで、音の違いによって感情の対比を表現した。ももんびゃつこと大縄跳びをする場面では、単調な動きに見えないようにピアノで軽快なリズムを加えた。中間発表後は、観客も参加できるように「おばけなんてないさ」を歌いながら跳ぶ案を検討したが、動きと演奏を合わせることが難しく、最終的にはピアノ演奏をBGMとして流し、観客には跳んだ回数を一緒に数えてもらう参加型の形式に変更した。これにより、音楽を通して場の一体感を高めることができた。おたからまんちんの場面では、魔法の紙とペンを配る際に楽しい雰囲気をつくるため、軽快な曲をピアノで演奏した。また、子どもたちが描いた魔法の紙を大きな玉に貼り付けていく場面では、きらめきを感じられる曲を演奏し、宝物が完成していく様子を音で支えた。これにより、視覚的な活動に音楽的な広がりを加え、子どもたちの創造的な没入感を高めることができた。以上のように、音楽表現の工夫は物語の理解を助けるだけでなく、子どもたちが場面の雰囲気を感じ取り、主体的に参加するための重要な役割を果たした。音や音楽を適切に組み合わせることで、対話型劇場としての魅力を高めることができたといえる。

(高倉 怜王)

### 3.5 造形活動（お宝作り）の指導と工夫



造形活動では、物語の展開に合わせて、どんぐり・ビールの王冠・おたからまんちんがかんたに渡すお宝の三種類の小道具を用意した。

(左画像参照) かんたに渡すお宝については、グループのメンバーが先に制作を進めてくれ、袋に入れられるサイズと形状に工夫して作っていた。どんぐりは、中間発表前に高倉さんの提

案を受けて追加で三つほど制作した。平面ではなく立体的に見えるよう、フェルトを一枚ずつ縫い合わせて形を作ったが、縫いづらい部分があり、少し手間取ったが完成することができた。また、どんぐりは帽子が付いていたが、ちょこっとした部分は小さいため、縫い付けることが難しいと感じ付けるのを辞め、形だけ完成させた。完成後には、思ったより小さくなってしまった。そのため、子どもたちからも見えやすいよう、フェルトを大きめに切り、全体を一回り大きく作る必要性があると感じた。

ビールの王冠については、当初はビール瓶の蓋を活用し、そこに光を当てて反射するようにしようと考えていたが、実物大では舞台上で見えづらいと考え、保存容器のアルミの蓋を土台にして遠くからでも見えやすいように明るい色のフェルトを周囲に貼り付け、布用ボンドで王冠模様を装飾した。しかし、両面テープのみでは強度が弱かったため、王冠模様を使うフェルトを事前に縫い付けてから貼るなど、耐久性を高める工夫が必要であると感じた。

造形活動全体は、中間発表での動きを客観的に見たうえで、「どの場面にどの小道具があると子どもに伝わりやすいか」を基準に考えたものである。まず、かんたが森に迷い込む場面では、活発な子どもなら探索したくなるだろうと考え、「森で拾ってうれしいものは何か」という視点から、立体的などんぐりを作る案が生まれた。立体にすることで、子どもが一目でどんぐりと認識でき、物語への没入感が高まると考えたためである。

また、おたからまんちんとの交換場面では、ビールの王冠と光るお宝を交換する流れがある。そこで、序盤の探索シーンでかんたが「どんぐりだけでなく光るお宝も欲しい」と言うセリフを入れ、ビールの王冠を拾う展開につなげることで、物語全体の流れが自然になるよう工夫した。おたからまんちんのお宝は、折り紙を小さく丸め、カラーテープを巻きつけて光が当たるとキラキラするようにし、子どもが「光るお宝」と認識しやすいように制作したのである。

これらの造形活動を通して、小道具は単なる付属物ではなく、子どもが物語に入り込み、登場人物の気持ちを想像しやすくする重要な役割を果たすことを実感した。そのため今後は、舞台上での見え方や扱いやすさをより意識しながら、子どもの視点に立った小道具づくりをさらに工夫していきたいと考えた。

(水城 さくら・高倉 怜王)

### 3.6 大道具・舞台装飾の制作と演出の考察

「造形表現を中心としたテーマ」を研究する中で今回意識したことは、「世界観の形成」である。発表の題材である絵本はファンタジー色の強いものであり、そのキャラクターも一人一人の個性が強い。また、人間の世界から妖怪の世界に切り替わる様子も導入の肝となる部分であると感じる。そのため、妖怪がいる世界の異質さや不気味さの表現が重要視されると感じた。当初は舞台をわかりやすく演出するために背景を覆い隠すような大道具の制作を計画していたが、劇の演出をメンバーと練る中で背景にプロジェクターによる投影や照明に

よる場面転換を多様することからその案は没になった。また、劇の最中、音楽担当の人員が多いことから舞台上で巨大な大道具の移動するのは難しいという結論になり、比較的移動させやすい大きさに大道具の制作を行うこととなった。人間の世界の表現として、部隊場面が森であり、プロジェクターによる森のイラストを投影していることから、舞台



上の立体物として切り株や草むらをダンボールを使い作成した。また、人間の世界で後の展開への布石を作るために、人間のかんたが森を探索するパートを追加した。その中で切り株や草むらの大道具の中や客席からは見えない位置に小道具を置く演出を行った。（左画像参照）また、妖怪の世界と人間の世界を繋ぐ舞台装置として井戸（穴）も制作した。これは穴に落ちる表現をするために「奈落に落ちる」といった演出をする際視覚的にわかりやすく、尚且つ人間と妖怪の世界を繋ぐものとして、どちらの場面でも浮かぬものであったと考える。

妖怪の世界の表現としては、場面転換の時間も兼ねて最低限の道具でできる限りの表現をすることを意識した。そこで妖怪の世界をわかりやすく表現するものとして植物に目をつけた。人間の世界で子どもの見慣れている切り株や草むらから不気味な植物に切り替わることで妖怪の世界への場面転換が顕著になると考えた。



劇の後半では子ども達とお宝を作るという展開になっていき、その展開で使用する大道具としてプラ段に色紙を貼り付けたパネルを用意して、それを巨大な水晶玉として扱った。子ども達の参加として、その水晶玉に柄を付けるという名目でラックライトに反応して光るマジックペンを用いて付箋に絵を描いてもらい、それをパネルに貼り付けてみんなでお宝を作り上げるという展開になっていく。その際、このパネルは視覚的にわかりやすく、ブルーライトを当てた際マジックペンのインクが見えやすいものである必要があった。そのため、見栄えを考えて下地を黄色にして水晶玉となる部分は補色の青を選択した。また市販で無地の正方形の付箋と同じ色を使い、付箋を貼った際の違和感を軽減させた。

試作をブラックライトで照らした際、下地の黄色の紙に蛍光があったようで下地の主張があまりにも強かったため、水晶玉の部分の輪郭だけを残す形にして、残りの部分は全て上から黒の紙を貼り付けて修正を行った。そうすることにより、水晶玉の輪郭がはっきりした上で絵の発光もわかりやすく仕上がった。

（後藤 暁人）

## 第4章 子どもの姿と学びの考察

### 4.1 導入・展開における子どもの反応と行動の分析

導入では、草やどんぐり、木の幹などの小道具を準備し、人間界の森の様子を表現した。かんた森を探検し、どんぐりなどを拾って見せたりすることで、子どもたちもかんたの行動に注目し、これから何が起こるんだろうと興味を持つことができたのではないかと考える。また、妖怪の登場時の子どもたちの反応からは、新しく出てきた登場人物に惹き付けられている感じが感じられた。衣装を派手な色にしたり、髪型やマントなど一人ひとりの個性が分かる見た目にしたことで、子どもたちは登場人物の違いに気づきやすくなり、「どんな人物なんだろう」と興味をもって見ていたのではないかと思う。見た目から妖怪の存在を印象づけることで、物語の世界観がより明確になり、子どもたちは登場人物の動きや言葉に注目し

物語の展開を楽しんでいたと考えられる。ももんびゃっこの縄跳びの場面では、子どもたちにどうやったら上手く跳べるようになるか聞いたり、一緒に数える場面があった。問いかけることで、子どもたちの、自分の経験や知っていることを思い出し、積極的に教えてくれる姿が見られた。大きな声でたくさん方法を教えてくれる様子から、自分の考えを伝えたいという気持ちが表れていたと考える。また、子どもたちが教えてくれた方法を取り入れてかんだが跳べるようになることで、子どもたちは達成感を共有することができていたのではないかと考えた。回数をみんなで数える場面では、子どもたちが同じ動きやリズムで自然と一体感を高めている様子が見られた。声をそろえて数えることで、跳ぶ動作への注目も高まり、応援の気持ちも表れていたと思う。

(池田 千紘)

## 4.2 保育者の臨機応変な関わりと環境の変化への対応

子どもたちの反応や場の雰囲気に応じて、保育者が臨機応変に関わることを大切にした。舞台上では道具の出し入れや移動があったため、事前に配置や動線を確認していたが、本番では子どもたちの視線や動きにより、予定通りに進まない場面も見られた。その際には、保育者同士が視線や合図で連携し、必要に応じて道具の受け渡しや立ち位置を調整することで、劇の流れを止めることなく対応した。子どもたちが参加する場面では、思わぬ発言や行動が見られ、混乱が生じそうになることもあった。例えば、息を吹きかけて風を起こす場面では、子どもたちが思うように息を吹いてくれない場面があり、その際には、保育者が子どもたちの行動を否定せず、「小さい風からやってみよう」と声を掛け、活動の方向性を示すことで、落ち着いて参加できるよう援助した。このように、子どもの主体性を尊重しつつ、場を整える関わりを意識した。成功例として、長縄遊びの場面では、予定ではももんびゃっこがひとりで長縄を飛び成功する予定だったが、3回くらいで失敗してもう一度挑戦して成功することでより会場に一体感が生まれた。その次にかんだとももんびゃっこと一緒に長縄を飛ぶシーンでは子どもたちの声を取り入れることで、遊びが一方的にならず、共に作り上げる活動となった。一方、反省点としては、長縄を失敗した時のことを考えてなく少し慌ててしまったところが挙げられる。念には念を想定して行うことの必要性を学んだ。また、会場の広さや音の響き方によって、子どもたちの反応や集中の仕方が異なることも実感した。そのため、保育者の声量や話す速さを調整し、視覚的に分かりやすい動きを取り入れることで、環境に応じた関わりを意識した。テーマである「遊びを通して他者と関わる楽しさ」を伝えるためにも、保育者自身が柔軟に環境を捉え、子どもたち一人ひとりの姿に応じた対応を行うことの重要性を学んだ。

(田中 那月)

## 第5章 まとめ（総合的評価と省察）

### 5.1 省察と今後の課題

今回のめっきらもっきらどおんどおんの活動をして、子ども達とどのように関わると良いのかを考えた。子供達を妖怪の世界の妖怪の子どもとゆう設定にして劇の場面の中に入れる事で、実際の劇の中を共有した。空を飛ぶシーンで子どもと妖怪が一緒になって『フー』と息を吹きかける事で、みんなで一緒に力を合わせて飛ばすことで子ども自身も劇の中に入り妖

怪の世界に参加できてと思った。縄跳びのシーンでは、妖怪が飛ぶのに合わせて数を数えるときに一緒に『いち、に一、さん』と声かけをしていた。縄跳びが跳べないと、子ども達に問いかけどのようにすれば跳べるようになるから考えてもらい、それを挑戦する事で子どもが楽しく参加できると思った。跳び方や表し方はそれぞれ異なり、子ども一人ひとりの個性が表れていた点が印象に残った。想像力や感情を自由に表す機会にもなっていると思った。また、活動の後にブラックライトで光るペンを使ったお絵描きを行ったことで、子どもたちの興味や集中力がさらに高まっていると思った。光るペンを使って子ども達みんなが自由に自分の好きなものをかきて想像を膨らませることができてたのではないかと思った。今回の活動を通してスライドホイッスルを吹くタイミングなどを何度も確認して何度も共有したができていないことがあった。もの出し入れなどの確認も時間が足りておらずばたばたと急いでやってしまった。なので今後に繋げるためには確認などは最初からしておかないといけないと思った。そして活動の共有は必ずしておき、準備をしておくことが大切だと思った。

(青木 梓)

## 5.2 省察と今後の課題

幼教こども劇場場を通して、グループみんなで話し合い、協力し合いながらひとつのものを作り上げる難しさ楽しさを知ることができた。絵本を決め、話の展開を考え、子どもたちとどのように関わるかや、どうしたら楽しめるかなどを話し合い考えた。私は、世界観を造形物や衣装、セリフ、背景、音楽などで表現し、子どもたちが劇の世界に惹き込まれ、より楽しめるようにすることに特に力を入れた。音楽担当だったので、セリフや流れ、雰囲気、それぞれの役の人と話し合い、実際にやってみながら音の出し方やタイミング、曲などを決めていった。楽器を変えてみたり、どの場面で弾くかを試行錯誤しながら考えていくことで、感情を高めたり雰囲気作りをしたり、音楽によって場面転換を分かりやすくしたり色々な効果があったと感じた。また、衣装を決める際は、それぞれの妖怪にあった雰囲気が出せるよう、色や着方を細かく考えた。それぞれ個性があるので、それを出せるよう持ち物や髪型にもこだわることができた。課題としては、グループ内できちんと打ち合わせができていなかったり、情報交換が上手くいっていない場面があったので、事前にしっかり話し合いをし、意見の交換をしたり共有をしたりを徹底するべきだったと感じた。当日は子どもたちの、問いかけに積極的に応えてくれたり、絵を描くことを楽しんだり、光ったお宝を見て「きれい！」と言ってくれたり主体的に関わって楽しんでくれている姿がたくさん見られ達成感と喜びを感じることができた。

(池田 千紘)

## 5.3 省察と今後の課題

今回劇を制作するにあたって大切だと思ったのは子ども達を絵本の物語に引き込むための世界観の構築である。私たちのグループでは企画、計画の段階を比較的時間をかけて行い幾度とグループで話し合い、各員が出来ることを行い演出や遊びの工夫を練っていった。それにより子どもたちの遊びへの参加が自然に促せたと感じる。また、ファンタジー色の強い作風であることから台本作成、演出計画に主に関わった人員で「客席の子どもは妖怪の子ども」といった世界観とキャラクター性、台詞の要所の設定を固めていった。「台本や設定に力を

入れる必要は無い」といった声もあったが、慣れない劇を行う中でアドリブをして物語の軌道に沿うことは極めて難しい事であり、見に来てくれた子どもたちに失礼に当たるため、世界観を守り子どもと関わることを優先した。これによって、劇後半の客席に行き子どもたちと直接関わる際に子どもの側は作中の登場人物に対して自分達と関りやすく、自分たちもそのキャラクターとしての関わりができたことにより、子どもに向けた劇だからこそ出来る体験を提供できたように思える。

今回の反省として、企画段階の期間が長くスロースタートであった事から参加に消極的であったグループメンバーが出てしまい、その後も「出来る人が出来ることを行う」といった制作方針で進んで行ったことで、情報共有が全体に行き渡らなかった場面や自分の役割を把握していないメンバーが度々見られた。そのため、グループ全体での積極性を高めるために必要な小物を全員で制作するなど行動を起こして共同作業を行い仲間意識を深めていくことが必要であったと感じる。また、本番中に緊張から早口になっている場面も見られ、子どもにわかりづらい箇所があり、練習不足が感じられ、企画に多くの時間を費やしたことによる弊害を感じた。

(後藤 暁人)

## 5.4 省察と今後の課題

本実践を通じ、音響の目的意識や、音が子どもに抱かせる感情・イメージへの配慮が不十分であったことを痛感した。当初は演出確定後に音楽を付加する計画であったが、実際には構成段階から「場面の意図を伝えるための音」を並行して検討すべきであった。早期に音楽的視点を取り入れることで、担当者との連携も円滑になり、視覚と聴覚が融合したより効果的な表現に繋がったと考えられる。

準備過程においては、音楽担当者が事前に提案した童謡の活用やタイミングの微調整を行ったものの、本番直前に生じた新たな音響の必要性に対し、十分な協議を欠いたまま当日を迎えた点が大きな反省点である。しかし、演出上の工夫としてヴィブラフォンを導入し、妖怪「しっかかもっかか」が空を飛ぶ場面に合わせたことは大きな成果であった。その特有の響きは、風に乗って浮遊する心地よい情景を聴覚的に鮮やかに描写し、子どもたちの想像力を広げる一助となった。

一連の実践から、①早期の判断と準備、②全体を俯瞰した不足要素の共有、③各行動への意味付け、という三点の重要性を学んだ。これらは音楽表現に留まらず、劇実践全般に通じる不可欠な要素である。今後は、音響を単なる背景音ではなく、子どもの感性を揺さぶる重要な表現媒体として捉え直し、各演出が持つ教育的意味を精査しながら、より計画的な活動を展開していきたい。

(高倉 怜王)

## 5.5 省察と今後の課題

こども劇場を通して「めっきらもっきらどーんどん」を元にチームで物語を考えることの難しさや大変さを実感した。物語を作る中で、子どもとどのように関わるのか、どのように関われば子どもたちが楽しく参加してくれるのかを考えながら準備を進めたが、本番では予想していなかった子どもたちの反応が見られ、うまく対処できない場面もあった。一方で、事前に想定していた場面については落ち着いて対応することができ、準備の大切さも実感した。この経験から、子どもとの関わりにおいては、台本や計画通りに進めることよりも、そ

の場の子どもの姿をよく見て関わるのが重要であると感じた。子どもたちの反応は一人ひとり異なり、同じ場面でも感じ方や参加の仕方が違うため、より多くの反応を想定し、柔軟に対応できる力が求められると考える。また、チームで一つの物語を作り上げる中で、自分の意見を伝えるだけでなく、相手の考えを受け止め、共通のイメージを持つことの難しさも学んだ。今後の課題としては、子どもの姿をより具体的にイメージし、複数の展開や関わり方を事前に考えておくことが挙げられる。また、想定外の反応があった際にも焦らず対応できるよう、経験を積み重ね、引き出しを増やしていきたい。今回の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楽しめる関わりができる保育者を目指していきたい。

(田中 那月)

## 5.6 省察と今後の課題

こども劇場を通して自分たちで一から企画し、本番までの流れを計画したり、その中で何が必要かを考えることができた。また、それを通して子どもたちがどのように劇に参加できるような内容にするべきかなどを考えながら計画し、実践することの大切さを知ることができた。そして、小道具の中で何を作るのかなどを考えるのがあまり決まっていない状態から始まってしまったため、もう少し早くから何を作るのかなどをしっかりと考えて置くことが必要だなと感じた。また、高倉さんなどから『こういうのが欲しい』『これがあったら助かる』などという声を貰っていたので実際にその声を参考にしながらどんぐりやビールの王冠の小道具などを作ることができたため、中間発表に何とか間に合わせることができたので良かった。そして、ピアノでは練習の時や一通りの流れを確認するための通し練習をやっていた時は弾けるところも弾けていたが、中間発表やリハーサルなどでは緊張から上手く弾くことができなかったが本番では少し変更部分もあったが、何とか弾き切ることができ、安心した。本番の時は子どもたちがいっぱい反応してくれたりしてくれてとても楽しかったし、子どもたちに紙と付箋を渡しにかんた達が渡しに行っている時に「怖い」などを言っている子どももいたが、光るペンに興味津々でお友達とかと一緒に絵を描いていてとても良いなと思った。また、回収する際にまだ描き終わっていない子どももいるように感じたが、その時にはかんた達が機転を利かせてくれてまだ描き終わっていない子どもがいたら他の子どものところに行き、「できたかなー？」とか話しかけに行っていてとてもいいなと思った。そして、もんもんびゃっことの縄跳びでは、元々はおばけなんてないさの前奏が聞こえて「なんていう曲だっけ？」みたいな感じでかんたが子ども達に聞くところを変更し、なわとびをし始めてからおばけなんてないさを弾くようにしたため、ピアノで失敗していたところも改善できて良かった。また今後の課題は、計画はしっかりと立て、どのように進めていくのかなどをグループ内で共有しながらやっていくことで、お互いにどこまでできているのか、逆にどこがまだできていないのかなどを知ることができると思ったのである。

(水城 さくら)

## 5.7 省察と今後の課題

子ども劇場を通しての考察と今後の課題として、初めのわらべうたを言う場面で子ども達も一緒に呟いてくれていたので、実際に場面の中で妖怪だけが言うのではなく子どもたちも「めっきらもっきらどおんどおん」と一緒に言う時間を作ったらよりわらべうたを子どもたちと一緒に言うことで、子どもはただ見るだけの立場から物語に参加する立場になり、劇の世界に自然と入り込むことができると考えた。また、みんなで同じ言葉を声に出すことは安心感につながり、初めての劇や慣れない場面で感じやすい緊張をやわらげる効果があった。さらに、「めっきらもっきら どおん どん」と声に出してリズムや音を感じることで集中力が高まり、その後の場面も意欲的に見ようとする姿が引き出されたように感じた。わらべうた特有の繰り返しの響きは、日本語の音の楽しさへの興味を育てる点でも大きなメリットがあることを実感した。他にも、それぞれ妖怪の自己紹介をする場面で得意なことやしたいことの動きを(しっかかもっかか=空を飛ぶ.もんもんびゃっこ=縄跳び.おたからまんちん=おたからを見せること)子どもたちにもまねっこをしてもらうことで、子どもたちは説明を聞いて理解する前に、自ら身体を通して登場人物と同調し、物語の世界に深く入り込むことができていた。また、まねっこは正解や失敗がなく、誰でも気軽に参加できるため、恥ずかしさや不安を感じやすい子どもも安心して関われるのではないかと感じた。さらに、動きを共有することで、へんてこな3人は「不思議でこわい存在」ではなく「一緒に遊べる仲間」として受け取られ、物語全体を前向きで安心感のある雰囲気に向けていったのではないだろうか。実際に体を動かして関わった体験は記憶にも残りやすく、劇の印象や物語を理解し、より深める効果を感じ楽しむことができたのではないかと考えた。今後、就職後に保育園の中で劇をする際に、今回の学びを取り入れて子ども達が楽しいと思える劇を作っていきたい。

(山下 愛)

## 5.8 省察と今後の課題

今回の子ども劇場を通して、物語の世界を共有しながら、子どもたちの想像力や主体性、友だちと関わる力を育むことを大切にしたい。まず、空を飛べるようにする場面では、子どもたち一人ひとりに息を吹きかけてもらい、「みんなの力で飛ばそう」という声かけを行った。子どもたちは楽しそうに参加し、友だちと息を合わせることで、物語の中に入り込む姿が見られた。この経験から、自分の行動が物語を進めているという実感を持ち、想像の世界を共有する楽しさを味わっていた。縄跳びの活動では、「どうしたら飛べるかな」と問いかけることで、子どもたち自身が方法を考える機会を設けた。跳び方やタイミングなどの意見を出し合い、保育者や友だちと一緒に回数を数えながら挑戦したことで、息を吹きかけた時と同じように自分たちの行動が物語を動かしていると実感し、劇の世界に積極的に入り込むことができていた。「おたからまんち」のお宝作りでは、光るペンを使って一緒に制作することで、子どもたちは自由な発想を広げながら表現を楽しんでいた。友だち同士でイメージを共有する姿から、表現する楽しさや協同性が生まれていることを感じた。これらの活動を通して、子どもたちは考え、行動し、心と身体の成長につながる貴重な時間になったと思う。でも、多くのことを学ぶ中で、グループ内での共有ができていなかったり、時間が足りずに最後バタバタしてしまったりなどしたので今後はもっと早くから準備を行い共有することが大切であると感じたので、これからは今回学んだことを活かして子ども達と関わっていきたい。

(山下 亜美)

## 5.9 省察と今後の課題

今回劇を自分たちで企画し、計画、準備、実践を通して、子どもたちがどうやったら楽しく参加できるかを考えることが大切だと思った。遊びを一緒にする場面でもただ息を吹きかけてもらうではなく、子どもたちも息を吹きかけるのが得意な妖怪とすることで、子どもも「自分もこの世界の妖怪なんだ」と妖怪の世界に入りこみながら参加できるし、縄跳びを飛ぶ手伝いをお願いするときもこちらで子どもたちにやってもらうことを決めておくのではなく、子どもたちにどうしたらよいか考えてもらって、それを挑戦してみることで子どもが主体的に参加できると考えた。また環境を工夫することも大切だと思った。置き物も人間の世界と妖怪の世界とで、木の色や立ち具合を変えたり、世界に合った植物にすることで世界のイメージがしやすく、世界の違いも分かりやすいと考えた。そして今回はピアノや鉄琴、スライドホイッスルを使用し、場面ごとの楽しさ、不思議さを音で表現したことで音に合わせて楽しむことができたと考えた。また驚きや喜びなどの感情や妖怪の話し方に合わせて、言葉だけでなく体でも表現することでそのときの気持ちがより伝わると考えた。今回の活動を通して、自分には役になりきって演じるということがまだまだ課題だと思った。役についてどのように演じればいいのか悩んだが、自分でその役がどのような人物なのかを想像して、自分なりの表し方で表現することが大切だと考えた。今後またこのような役を演じる機会があったら、今回得た気づきや学びを活かし、改善していきたい。

(渡邊 智花)