

『幼稚園の現場から』

25・お話あそび会（その2）

原町幼稚園園長 鶴谷主一（静岡県沼津市）

前回は、生活発表会をはじめ、幼稚園や保育園等の幼児教育施設で行われている「形骸化した発表会」の構造的な問題について書かせて頂きました。今回は、「やって楽しい見て楽しい、お話あそび会」の取り組みについて具体的に書いていこうと思います。

私たちの園独自の取り組みなのでどれだけ参考になるかわかりませんが、いま取り組んでいる発表会に疑問を持っていたり、何かしら変えていきたいと考えていらっしゃる方のヒントになれば幸いです。

この活動にとって、何よりも大切なことは、活動のねらいを教職員がしっかり理解していることです。指導者のエネルギーの方向が「しっかりやらせる」ことや「完成度」に向かわず、「子どもたちが表現を楽しみつつ、見ている人にもそれが伝わる劇」が行えるように意識を持っていくことです。

「お話あそび会」は造語ですから、新規採用の保育者たちはそんな活動は見たこともないし勉強したこともないので、イメージを伝えていくことが要になります。生半かに理解したような気になっていると、前回書いたような発表会の形骸化に陥ってしまいます。なので「お話あそび会とはどういう活動なのか」「劇と似ているけど何が違うのか」という説明にかなりのボリュームを要します。

そのため、私は活動の提案（計画書）にも概念的な文章を書いて、保育者の意識を、目指す方向に向けらることに腐心致しました。たとえば次のような前文です。

以前、テレビの番組でジョニーデップのインタビューシーンをたまたま見た。「良い役者の本質は何ですか？」という質問に「観客を飽きさせないこと、それから自分も飽きない（で演技を楽しんでいる）ことだよ」と答えていました。更に、「観客は役者が飽きていることをすぐに見抜いてしまうからね」と付け加えました。

「観客」を子どもに置き換えてみてください。先生が飽きてしまっている（或いは、嫌々やっている、ノルマをこなしている、やらなくちゃいけないのでやっている・・・）言い換えると「楽しんでいない状態」は子どもに見抜かれ、子どもたちもまた「やらなくちゃいけないからやる」という気持ちになってしまいます。どんな活動もそうなんです、とくにお話あそびではそれが顕著に現れます！人は「楽しめ！楽しめ！」と言ったところで楽しめるものではありません。「やらされる」活動は楽しくありません。ぜひ、先生達も自分で楽しんでこの活動に取り組んで下さい。

シナリオを考えたり準備するのは苦勞するし、大変なエネルギーを使うでしょう。それも楽しんでしまうということです。山登りをする人は、キツイ局面では険しい顔をしています。決して微笑んだりなんかしていません、でも登りきった時に「楽しかった」と言うでしょう。それと同じです。本番で子どもたちとお話あそび会を楽しむために、「楽しむ」気持ちを忘れずに活動を進めて下さい。

毎年毎年視点を変えて「お話あそびとは？」「お話あそび会とは？」ということをお皆で理解し合います。ちょっと気を抜くとそれぞれの経験値の中で活動が収まってしまふからです。

次のページからは、ところどころ解説を入れながら、私たちの使っている活動の提案（計画書）を中心に具体的に見ていきます。

2015年度【お話あそび会】計画書

「お話あそび」を進めるための提案

2015年度の実施日程

日程	開始	クラス	テーマ
2016年 1月28日(木)	10:20	年少めろん組	はらぺこあおむし
	11:00	年少いちご組	おむすびころりん
2月5日(金)	10:20	年中 ばら組	ジャックとまめのき
	11:20	年長 ほし組	びじょとやじゅう
2月10日(水)	10:20	年中 ゆり組	さるとかに
	11:20	年長 つき組	おいしいのぼうけん

インフルエンザ等の流行で欠席多数やあそびが十分でない場合は日程を変更する場合があります。

【解説】お話あそび会の発表形式は、行事日として一斉に行うのではなく、他クラスは平常保育を行いつつ、クラスごとに発表します。発表には、担任のほか伴奏者、大道具小道具の出し入れや、劇の補助的出演者など、補助の教職員がついて実施します。主に、担任+園長+主任+バス運転手さん+アシスト教員、という構成になります。その時間だけ、他クラスの担任が入ることもあり、園全体でサポートしていく体制で臨みます。保護者は、自分のクラスは必須。希望のクラスも観覧できます。子ども同士では練習の様子を見合って刺激し合ったり、前日に行うリハーサルには全クラスがお客さんになって観覧します。

【解説】計画書には、活動の主旨がしっかりと書かれています。

お話あそび会は、原町幼稚園の歴史の中で、1992年度まで行われていた「生活発表会」に問題を感じ、→1993年度「劇あそび会」→1995年度「お話あそび会」と活動を展開してきた「演劇活動」です。

生活発表会の何が問題だったかというと、発表会当日のために演劇、歌、お遊戯といった数種の演目を練習せねばならず、子どもたちは膨大な練習量を強いられていたこと、練習そのものが果たして子どもの発達に有益なのかという疑問があったことです。なぜなら、子ども自身が楽しんでおらず、型にはまった表現を間違えないように発表することに主眼が置かれていたからです。一つ例を挙げれば市販のCDシナリオに合わせて口パクや動きを制限され、どこが本人たちの表現活動か！と言いたくなるような状況があったわけです。

しかし、観客（保護者）の期待は高く、祖父母も楽しみに朝早くから席取りのために並ぶような行事でした。そんな行事を大きく改革してきて、

お遊戯的な身体表現は→運動会へ、歌や楽器の発表は→音楽会へ、“ねらい”を移行して子どもへの負担や散漫になりがちな“ねらい”を明確にして保護者への理解を得ながら進めてきたものです。

「劇あそび会」の時代は手探りの状態でした。「子どもは楽しそうだけど何をやっているか分からない」という批判も頂きながら、自己満足や子ども目線だけではダメだ、保護者に理解されてこそその園の教育活動であるという視点を持ちつつ『やって楽しい見て楽しいお話あそび会』を積み重ねてきた活動です。

結果として、子どもたちにとって大きくなって印象に残る楽しい活動になったこと、子どもたちが日常生活で自身を表現することに積極的になったこと、物語が好きになったこと、年長組では役割分担や責任感といった面の発達も期待できる活動になってきました。

お話あそび会の結果は、発表の日の子どもの表現に全て集約されます。それだけに、楽しいけれどもとてもプレッシャーのかかる活動ですが、先輩達の苦労と楽しさの結晶を参考にしながら、世界でたった一つの、あなたのクラスのお話あそび会をつくっていきましょう！

お話あそび会のねらい

- ・ストーリーを理解して、みんなで一つのお話を楽しむ。
- ・楽しい時間・経験を共有する。
- ・培ってきた想像力を発揮する。
- ・登場人物になって演じることを楽しむ。
- ・自分で表現することを楽しむ、或いは表現できるようになる。
- ・工夫する力（創造力）をつける。
- ・自分が考えたことを発表し、
友だちの意見も聞いて取り入れていけるようになる。

【1】原町独自の活動 お話あそびとは？

「お話あそび会」はモーリスセンダック著「かいじゅうたちのいるところ」からインスピレーションを受けて生まれてきました。あのお話を思い浮かべて下さい、主人公のマックスがお母さんに叱られて部屋に閉じこもったときに、部屋がファンタジーの世界へと次々と変わっていきます。マックスの想像が広がってきたのかもしれませんが、あくまでもマックスの頭の中を我々が絵本で読んでいたのかもしれませんが。お話あそび会は、会場をマックスの部屋のように「お話の世界で満たして」その中で子どもたちに“なりきって”遊んでもらおうという意図があります。テレビや映画のような設定は現実的には不可能ですが、出演する子どもたちはもちろん、観客の皆さんも自身の想像力を高めて、限られた空間の中でお話の世界へ誘（いざな）い一緒に楽しめることを目指します。

●具体的には

絵本や昔話といったお話をモチーフにして、原本の楽しさを尊重しつつ、クラスの子どもたちが活躍できる演劇の台本に仕立て上げます。

担任のイメージを子どもたちが受け取り、それぞれが登場人物の役割を担って、自分たちのアイディアも（少し）出しながらみんなで楽しく表現してあそび！というところまでもっていければ活動としてはかなりいいセン行ってます。

意識しておくことは、担任は役者として子どもたちと活動を一緒にすすめつつ、監督（+脚本家、演出家、大道具、音楽・・・）という大役もこなさなくてはなりません。担任の『世界』の作り方がお話あそび会成功の要（かなめ）になるのです。

■比較するとわかりやすいので「お話あそび」になり得ないものを挙げてみます。

- ・CDや出来合いのシナリオ集をそのまま活動に当てはめているもの。
- ・見せることばかり意識して、進行重視の表現になっているもの。
- ・動きの少ないもの。
- ・音楽の無いもの、少ないもの。
- ・ユーモアの感じられないもの。
- ・楽しさの感じられないもの、笑顔が少ないもの。
- ・ストーリーから外れてデタラメなもの。
- ・自分の役割をきちんと演じないもの。
- ・気分に参加したりしなかったり。（自由な遊びではない）

【解説】ことばの使い方→「お話あそび会」は発表会当日のこと、「お話あそび」は、それまでの過程を指します。

●子どもの演劇は表現（表情）が命！

しかも楽しくなけりゃイキイキした表現は無い！

子どもたちが楽しくない劇は“猿回し”である。

指導者が、楽しくやってやろうという気持ちを持って取り組む。

発表しなきゃというノルマ意識ではなく、自分も楽しんでやろう！という下心が大事。

先生が「たのしいことやるよ〜！」というオーラを出して段取りよくやれば、

子どもたちの気持ちは、もう手のひらに乗ってくる。

その上で、子どもが自分から動けるような、動きたくなるようなシナリオを考える。

point/机上で考えるより子どもと先生と一緒にやってみる。

point/やってみたときに出てきたおもしろいアイデアを逃さない！

point/一人で考えるより、いろいろと他人の意見を聞く。話している中でアイデアは生まれる。

●楽しければ言われなくてもやる！

「さあ、お話あそびやるよ！」と言ったときに「えー、あそびたい」というプーイングが聞こえたらまだまだ楽しさの中に引きずり込めていないのです。

全員が最初から楽しさを感じられるものではなく、とくに何をどうすればいいか迷っている段階では温度差は大きいでしょう。段取りよく、少しずつ、子どもたちも理解しながら進めていくことで、だんだんやるのがわかり、楽しくなってきた「やるよー！」「ヤッター！」と言う反応が返ってきたら、みんなで勢いを持って取り組んでいけるでしょう。

「やって楽しい、みて楽しい、あなたも私もしあわせマル！」

よくわからない
ギャッチフレーズ
まで
とびだしております

●step 1 ベースになる条件（題材を選ぶ前に！）

◎クラスの子どもたちが絵本などの「お話」を楽しむ心が育っていること。

↓

バロメーターとして

- ・何回も「読んで！」と言われるようなお気に入りの絵本をもっていること。
- ・子ども達がお気に入りの絵本のお話をよく理解し、登場人物に感情移入できること。
- ・目を輝かせて絵本を読んでもらっていること。
- ・ごっこあそびや、絵本の話が日常の中でみられこと。

●step 2 お話し好きに育った心を表現に導く

◎気に入ったお話でごっこあそびをしたい！

これがお話あそびの原点です。

○一人或いは数人でごっこあそびをやっているときは、自分の頭の中のイメージだけで動けますが、クラスみんな
で、お客さんも一緒に？となると、そうはいきません。

○みんながわかるイメージを共有して動きを整理しなければなりません。

↓

演劇の楽しさを味あわせよう！

- ①登場人物に変身する楽しさ、ストーリーに沿って動く楽しさ・・・
- ②大道具や小道具を作って使う、音など効果音を演出する楽しさ
- ③みんなで息を合わせていく楽しさ、ファンタジーの楽しさ・・・

ファンタジー的な演技自体が苦手な子どももいます、そんな子どもには②を処方し、徐々に①へ導くのも良いでしょう、いろんな楽しさを総合してお話あそびの表現に導いていきます。

（既に、年中長クラスは誕生会の劇で演劇の楽しさが導入されている）

【解説】マガジン19号参照/原町幼稚園では毎月年長の誕生児が、舞台でアドリブ劇
を行って楽しめます。これがお話あそび会の導入にもなっています。

【2】年齢別・お話あそび会の持ちかた

◆年少児のお話あそび

保育者のリードに乗って元気にイキイキとお話あそびを楽しむ。

先生がお話の進行役となって一緒に演技しながら子どもたちの表現を引き出していきます。たいていは、主役の子どもたちを引き立てながらも、あそんでいるうちにストーリーから子どもたちがはみ出さないように劇中のセリフとして言葉掛けしながら進行できるお母さん役や登場人物のリーダーが適任です。このときに気をつけてほしいのが、あくまでも先生ではなく登場人物としてのセリフの中に子どもたちの動きや表現を促す言葉が発せられることです。たとえば「さあ、ジャンプしましょう」という指示語ではなく「とんでみようか、どうする？」という促す言葉が使えるように配慮します。

子どもの担当する役は一役（全員で同じ役、もしくはキャラクターを変えても同じ動き。）もしくは二役までのほうが良いでしょう。セリフは多く長くならないように気をつけ、子どもたちが言いやすいことばをみんなで言うようにします。

シナリオ作りは子どもたちの様子を見ながら先生がほとんど行います。構成は、ストーリーをなぞるだけでなく、場面場面でリトミック的な動き（子どもにとってはあそびの場面）を創作でも良いので挿入しながら、子どもたちの自然な表現、かわいい表現を引き出します。歌も場面ごとに歌っていくといいでしょう。

また、補助者（道具の出し入れや他の登場人物）の登場により、ストーリーの展開を面白くすることも必要なら取り入れていきます。

◆年中児のお話あそび

保育者の助けを得ながら、全員がストーリーを理解し、自分の役割を楽しみながらお話あそびを楽しむ。

年少児同様に先生が劇中の登場人物になり、進行をサポートしながら、子どもたちの表現を促します。クラスの全員がお話の筋や、登場人物の役割をきちんと把握していることが前提で、年少児より先生の出番は控えめになり、子どもたちだけのセリフのやりとり、歌、ダンスなどが表現されると良いでしょう。キャストも大人数ではなく、役も数役づくり、役柄のイメージもクッキリとさせます。セリフや動きのタイミングも先生の進行だけではなく、効果音や音楽を聞いて動けることも年少児との違いです。

シナリオ作りの9割は先生が行いますが、「こんなときはどうしようか？」と劇中の登場人物にもし自分がなったらどうしようか？といった投げ掛けから返ってきた子どもたちの意見をアイディアに生かすとシナリオがイキイキしてきます。年少同様、練習中に子どもたちが思わずおふざけで表現したアイディア等も取り入れることも良いでしょう。

※年少、年中のお話あそび会には、ナレーターは基本必要なし。

◆年長児のお話あそび

見せることを前提として構成、演出を考え、保育者のイメージを受けて、それを受け入れたり、反発したり、更に子どもからのアイディアをシナリオに盛り込みながらダイナミック*でアイディアがいっぱいの楽しい劇を展開させる。

*ダイナミック＝動きがあり迫力がある、動と静のメリハリがある、ストーリーがテンポがよく引き込まれること

練習段階では保育者が前面に出て子どもたちを引っ張っていくことが求められます。子どもから出てくる表現を待つのではなく、保育者が提示した「このお話でこんなお話あそび会をしよう！」という提案を受けて、子どもたちが自分の思いつきや意見を言いながら、たとえ保育者の考えと違っていてもそれが良いものなら積極的に取り入れたり、ここは！というところは保育者の意見に納得してもらったりしながら次第に劇を構成していきます。子どもの持っている表現力を引き出し、「やりたい！」という楽しさを発生させるパワーが求められます。シナリオの7割は先生、3割は子どもたち、というイメージでシナリオ作りを進めます。そして本番では、先生は伴走や演出にまわり、子どもたちだけでお話あそびを展開できる完成形を発表します。

【3】シナリオ作りの方法

どんなお話で何を伝えたいのか、何を楽しみたいのか、
お話のヤマ場をはっきりさせておく。

- ◎ポイントは、子どもたちが「やってみたい！」という面白い内容になっていること。
- 演じる舞台、演出、音楽はお話の世界をできる限り再現して子どもたちが“その気”になるのを手伝います。活動にとりかかる前に、保育者自身が場面場面の構成や子どもたちの動きなどのイメージがしっかり持てていることが大切です。

●シナリオ作りで共通する お話あそび会の「決め！」

- ①必ず一人ひとりが表に出る場面を設ける。（役者紹介）
- ②ストーリーの要所要所に歌、音楽を挿入していく。
- ③ユーモア、笑いを挿入。
- ④舞台構成では、お客さんからの視点、動き回れるスペースを考慮する。
- ⑤待機場所、待ち時間に配慮し、出演していない時の効果音、裏方仕事を入れる。
- ⑥最後に歌を用意してフィナーレを演出すること。
- ⑦一人で考えず、早めにいろんな人に相談することが必要！

当事者以外だと良いアイデアが生まれたりするものです。

1.シナリオ下地作り/1～2学期

絵本を何回も読んで自分のイメージをしっかり作ること、そして絵本の絵の細部やストーリーや絵を深読みすることでシナリオに生かすアイデアが生まれてきます。絵本の中でクライマックスはどこか、登場人物の心情の起伏が大きい場面はどこか、お話のプロローグで後半のキーとなる場面はどこか、など本の中に必ず大切な場面が描かれていますので、その的を外さないように押さえます。準備はここからです、この準備をおろそかにしては良い活動は望めません。同時にクラスの子ともよく遊び、子どもの傾向や一人ひとりの性格を良く見て把握することが不可欠です、子ども抜きでは活動はできないのです。

また、保育者自身が幅広くいろんなお話を知っていることで他の話のアイデアをやるうとする題材に展開することもできます。しっかり勉強してシナリオ作りの下地を作るべきです。その上で次のようなポイントを押さえて題材を選びます。

- 話のテーマが明確な話
- 誰もが良く知っている話
- クライマックスや起承転結がはっきりした話
- クラスの雰囲気合っているか
- 登場人物の気持ちがよくわかり、共感できるか
- 舞台構成やシナリオが自分にイメージできる話
- 創作話の場合はストーリーの周知に配慮する

2.導入→題材決定/2学期

シナリオを作る前には子どもたちの反応を見なければなりません。子どもをよく見れば必ずヒントをくれます！選んだ題材が子どもたちの気に入るのか、「もう1回読んで！」とせがまれるような話か、それを見極めます。何回も読み過ぎて子どもが飽きてしまうような話は、既に興味が無くなっているのを避けます。逆に言えば題材として候補にあがっている話は大切に（たとえば1回読んですぐ反応が良かった話はそのまま温存して時期を待つなど）子どもたちの欲求を高めながらもたいぶって進めていきます。

同時に、子どもたちの表現力を高めたり、表現のレパートリーを増やすために、「元気な挨拶や返事、ことばあそび、人前での話、簡単なあそび歌、ごっこあそび」ということをふ

だんの生活や自由遊びの時間にも少しずつ導入して行く必要があります。一斉活動ばかりが導入とは限りません。

3.シナリオ下書き/冬休み中

○シナリオの大まかな構成

- 全体のストーリー（起承転結）
- 舞台（会場）の使いかた
- キャストとセリフ構成
- 歌・音楽
- スポット場面、役者紹介場面の挿入
- 大道具、小道具、衣装
（本番の舞台挨拶）

○シナリオ作りの流れ

- (1)題材（絵本）をしっかり読む
- (2)シナリオ下書き執筆/ストーリーだけをなぞるのではなく
プロットをふまえて登場人物の行動を表現していく
- (3)場面ごとに、どんな演技、アクションができるか考えてみる

●ストーリーとプロット

日本語では両方とも筋書きと訳され同じ意味で使われていますが、フォスターの文学論によると「王様が亡くなられて、続いてお姫様も亡くなられた」というのがストーリーで、「王様が亡くなられて、悲しみのあまりお姫様も亡くなられた」というのがプロット。子どもたちが「それからどうなったの?」と聞くのがストーリー、「どうしてそうなったの?」と聞くのがプロットという訳です。物語はストーリーとプロットの絶妙な組み合わせによってできていることが分かります。

■斎藤惇夫著 キッズメイト発行

『いま、子どもたちが求めているもの』より

4.シナリオ仕上げ/取りかかり～本番直前まで

- (4)ためしてみる→子どもの反応を見る（部分遊び、ごっこあそび）
ストーリー、音楽、歌、舞台設定と子どもの動き、大道具、小道具の役割と効果、衣装の案を総合して考える。全体のイメージを大まかにかためて、場面を多くて4つぐらいにまとめて考えておく。
- (5)シナリオを仕上げしていく
 - ・実際にお話あそびの活動をしながら、子どもの意見や実際の動きを見て下書きを修正して仕上げていきます。動きの良くない部分はカットしたり子どもに合わせて修正し、面白いこと、効果的なことは取り入れるという具合に枝葉を改良していけばいいのです。
 - ・また、伴奏者や補助者との話し合いからも演出効果を高めて修正をしていきます。話し合いはママに!
 - ・ストーリーの中で起こる「こまったこと」、たとえば「どうやったらオオカミをやっつけられるか」などを絵本の筋だけでなく、「みんなならどうする?」と保育者が投げかけることにより、子どもが考えた思いつきを取り入れてシナリオに生かしていく。

●シナリオは下書き段階で保育者間で検討します。これより遅いとダメです。

他の保育者と話すことで、新たなアイデアが湧いてきたり、違うイメージやアイデアを得られたり視野が広がるのがメリットです、ただし、自分がどんな風にやりたいかをしっかり持っていないと修正のしようがなく、他人の言うがままになってしまうので注意!

◇シナリオの書式

- ①お話あそび会専用紙に作成して下さい。
- ②シナリオの1ページ目に舞台図を付けます。
- ③表紙に舞台図を付ける。シナリオのあとに使用する楽譜を付ける。
- ④B5サイズに統一してページを振り、左上をホチキスで止める。
※自分も他の人も見やすいように、また書き込みができるよう行間に余裕をもって書いて下さい。
※絵や図を入れたりするのも可。イメージが伝わるのが大切です。

【4】活動を進めるための具体的なヒント

【解説】経験の浅い保育者でもとりあえず、手がかりになるように具体的なヒント満載です。
全てこれまでのノウハウの蓄積から現実的な内容となっています。

1. 役・演出について

- 役決めは、くじ引きやジャンケンなどで決めずに、音楽会と同じように、話し合いの中でそれぞれが納得して選べるように配慮する。
- 必要な役になり手がいない場合は、必要性を強調して頼み込んだり、役柄を魅力的に演出したりといった工夫をする。
- 年長組では一人二役、ナレーターや効果音係も重要な役と位置づける。

2. 演技指導について

- 基本はごっこあそび。日常のあそび、絵本のあとの会話等で活発に行っておく。
- 先生は、お話あそびが始まったらもはや先生ではなく劇中の人物となる。
- 口だけで子どもを動かそうとしてはいけません。一緒に動きながら身体全体で指導する。
- 子どもたちのアドリブにも対応できる演技力を身につけておきましょう！！

- どの程度まで子どもに任せ、どこまで保育者が引っ張っていくかということについては、一概には言えないが、とくに、年中長は「次はこう言うんでしょ」「はいこう動いて！」と全部先回りして保育者が言ってしまっただけでは子どもは自分で覚えようとしないうし、考えることもしない。話の内容を子ども自身が理解して自分で動けるように次第に仕向けていかななくてはならない。そのためには、練習の前にきちんと子どもに「これからどんな場面の練習を何のために行うのか」「ここではなぜこんな台詞を言うのか」伝えて、意識をはっきりと持たせることが必要である。（もちろん年齢によって言葉掛けの内容は違ってくる）
- とくに保育者が一緒に演技するとき、直接的な指示語を言わなくても動作を見て子どもが動けるよう配慮する。※「さあ、ボールであそびましょ」→「これ何かしら？」「いくわよ！」
- 子どもの気持ちを盛り上げることを抜きにしては活動は成功しない。常に意識する。常に「楽しい！」という雰囲気をもちながら、やるときはやる！という積極的な気持ちを高揚させながら練習に望むようにする。

3. スポット場面（アソビの場面）

- イメージを動きであらわす身体表現を取り入れる。
※身体表現の例→紙風船、風船、スカーフ、動物ごっこ、パントマイム、転がる
- リトミック的な動きを取り入れてメリハリをつける。
※ボールやフープ、鈴などを使ったリズム遊び、世界のお話などを活用
- なぞなぞや、じゃんけん、わらべうたあそび、運動あそび、お笑いのギャグも適度なら可

4. 場面展開・セリフ・セリフ歌 ※セリフ歌は造語です

- お話の展開（筋）がクラスの全員がわかっているか確認をしたほうがよい。とくに年少。
- お話の全体がわかった上で、場面に応じた身体表現やことば（セリフ）を覚えていく。
- セリフは場面でのキメのセリフ、自由に発言するセリフに分けて考えておく。
※キメのセリフとはそのセリフが発声されて次の場面が展開するためのセリフ。
- セリフは、子どもたちから出てきたような日常使っているようなことばがスムーズに言える。
- 音楽を登場人物の出番の合図として使うときは、その役のテーマソングのような扱いをすると分かりやすい。（登場場面で同じ曲を使う）
- 実際に音楽やストーリーに合わせて動く位置を決めていく。シナリオ段階で考えていた動きが動きやすいか、きっかけとして適切かを練習で見極める。
- ストーリー中の「遊ぶ場面」「見せる場面」のちがいをはっきりと分け、子どもに意識を持たせる。

- みんなで声をそろえてセリフなどを言うことで、一人で台詞を言うときも自信を持って言えるように練習する。
- みんなで台詞を言うタイミングは伴奏や効果音の合図をうまく使う。
- 「セリフ歌」を効果的に使う。(あそび歌わらべ歌、CMソングの替え歌なども使える)
- 台詞はバラバラに言っても勢いがあればそれも良い場合がある。
- みんなで行うときには、みんなで一緒にやるように促す。はじめに注意すべきことはきちんと約束しておく。

5.大道具、小道具、音楽(効果音)について

- 大道具は、初めからつくる必要はなく、最初はありあわせの物を代用するところから始めよう。剣がなければ紙を巻いてつくればいいし、ただの棒きれを箒に見立てて使うことも大切な活動である。そして、本番に向けて少しずつ小道具が揃っていくのが(気分も高まり)望ましい。
- 大道具小道具は、クラス間で共有できる物があればできるだけ共有して使うことを考えたい。※大道具、小道具は子どもと一緒に作れる部分はなるべく一緒に作ること。
- バックは雰囲気作りに大きな効果をもたらすので(シナリオができてから)早めに取り組んでおきたい。
- 大道具は、はじめから「これは大きいから面倒だな」などと考えるのは大胆な物ではない。「こんなものがほしい」と思った物をとにかく絵に描き、なんとか身の回りにある材料を工夫して実現させていくほうが良い。その時は思い浮かばなくてもあとから思いつくことがあるからです。そのためには、常に頭のどこかに大道具のイメージを持って周りにある物をながめたり「何か使えないか?」と観察することが大切、ただ待っていてもアイデアはでてくるものではありません。
- 伴奏、効果音は演出になくってはならないものだが、それに頼りすぎて伴奏に子どもが動かされているような状況にならないように注意するべきだ。また、クラスの雰囲気にあったもの、伴奏を依頼する保育者に負担にならない曲を選ぶ配慮も必要だ。
- 雰囲気作りとして音楽BGM、は欠かせない。テーマにあったものを選ぶ。

6.活動を進めているときの配慮

- 活動をクラスで進めていると、客観的に活動の進行状況や子どもたちの様子が把握できずに自信を失ってしまうことがある。そうなる前にできるだけ活動の様子を保育者同士で話し合ったり、見てもらって意見をもらったりしながら進めていくことが必要である。
- 演技のない子どもの待っているポジション、意味付け(まだ隠れている、ここでエネルギーを溜めているなど)を行う。役割などを積極的に考えていく。

【5】会の運営など

- クラス便りなどで、ストーリーや取り組みの過程をお知らせし保護者の理解と協力を高めておく
- 伴奏者とは十分に打合せを行う。練習にもできる限り多く参加してもらおう。
- キーボードの録音機能などの方法も積極的に使う。
- 本番は緊張するものであるが、その緊張が子どもに移らないように気をつける。
- 保護者にもリラックスしてもらえよう、はじめの挨拶を事前に考えておく。
- ビデオ撮影、最後の集合写真を考慮する。
- クラス運営がそのまま活動に反映される活動であるから、日々の保育をしっかり行う。
- わくわくホール利用日程など作成(→幼保調整/町田)

■会終了後の扱い

- 大道具、小道具は、今後のごっこあそびや、誕生会劇で使用するため破損のひどくないものは種類別にしておいておく。保管は古いものと入れ替えたり、収納場所が確保できるように調整する。
- 衣装やお面は基本的に持ち帰さない。日常保育の中で自由にクラスでごっこあそび、お話あそ

びで使用しても良いし、誕生会劇でも使用し、破損したものを順に処分する。結果捨てることになっても子どもには持ち帰さない。

◎持ち帰して良いものは、子どもがほぼ完成まで手がけたもの、もしくは、家庭から持ってきてもらった材料を加工したもの。一人ひとりの作品としての個性が際立つものに限る。

【6】バックサイズ等データ (参考)

【解説】とってもパーソナルな資料ですが、一応こんなところまで。

- ・模造紙 (薄口~中厚) 788×1,091 ※フレーベルのエデュース発注50枚箱入り
- ・クラフト紙 900×1,200 ※同発注
- ・ひな段サイズ1枚 1,818×909 高さ (箱無しH121、小H250、中H450、大H650)
- ・ステージ南サイズ：フルサイズ (窓~窓) w9,522 ひな段5枚w9,090
- バックサイズ (タテ/H)
 - ・ひな段大H650使用の場合、模造紙 縦に2枚つないで下を100カットする→H2,082
 - ・ひな段中、小の場合はH200ずつ加えたサイズ。中H2,280、小H2,480、無しH2,730
- バックサイズ (ヨコ/w)
 - ◎推奨11枚 w8,668 (フルサイズより両端○427) 計22枚
 - フルカバー 12枚 w9,456 (窓をフルカバー) 計24枚
 - △小さめ 9枚 w7,092 (フルサイズより両端○1,215) 計18

今回は、具体的な「お話あそび会」への取り組みについての内容でした。

あくまでも文章化されたガイドラインですから、実際にやってみると思うようにいかないことがたくさん出てきます。経験豊富な教務主任や先輩に相談し、またクラスで実践する・・・それを繰り返して仕上げていきます。保育者の経験値が上がってくると、自力でできるようになってきます。

次回は、まだ続きますが、「お話あそび会」の主旨をどう保護者に伝え、どんな当日を迎えるのかについて書いていきたいと考えています。

「幼稚園の現場から」マガジンラインナップ

- 第1号 エピソード
- 第2号 園児募集の時期
- 第3号 幼保一体化策
- 第4号 障害児の入園について
- 第5号 幼稚園の求活
- 第6号 幼稚園の夏休み
- 第7号 怪我の対応
- 第8号 どうする保護者会？
- 第9号 おやこんぼ
- 第10号 これは、いじめ？
- 第11号 イブニング保育
- 第12号 ことばのカリキュラム
- 第13号 日除けの作り方
- 第14号 避難訓練
- 第15号 子ども子育て支援新制度を考える
- 第16号 教育実習について
- 第17号 自由参観
- 第18号 保護者アナログゲーム大会
- 第19号 こんな誕生会はいかが？

第20号 I Tと幼児教育

第21号 楽しく運動能力アップ

第22号 〔休載〕

第23号 大量に焼き芋を焼く

第24号・お話あそび会 (その1・発表会の意味)



原町幼稚園 園長 鶴谷主一

HP : <http://www.haramachi-ki.jp/>

MAIL : osakana@haramachi-ki.jp

Twitter : @haramachikinder