

幼稚園教育要領改訂による領域「表現」に関する研究Ⅰ — 保育者養成課程における音楽劇の制作および保育現場での実践を通して —

A Study on Early Childcare Content “Expression” Related to the Revised Kindergarten Instruction Procedures I - Results from Students in a Nursery Teacher Training Course Using Their Musical Drama Production in the Field -

磯 部 澄 葉

Sumiha ISOBE

1. はじめに

1989年幼稚園教育要領の見直しにより、保育内容が6領域（「健康」「社会」「自然」「言語」「音楽リズム」「絵画製作」）から5領域（「健康」「人間関係」「環境」「言葉」「表現」）に変更され、幼児の主体性が重要視されるようになった。その後、幼稚園教育要領は概ね10年毎に改訂されているものの、現在も5領域は継続されている。2018年の改訂では、幼稚園教育において育みたい資質・能力及び「幼児期の終わりまでに育ってほしい姿」が新設された。その意図は、幼児の自発的な活動である遊びや生活を通して、「幼稚園教育で育みたい3つの資質・能力」を育成し、その具体的な現れとして「幼児期の終わりまでに育ってほしい10の姿」を実現していくことにある。3つの資質・能力とは「知識及び技能の基礎」「思考力、判断力、表現力等の基礎」「学びに向かう力、人間性等」であり、これら3つの資質・能力が育まれている幼稚園終了時の具体的な10の姿として、「①健康な心と体」「②自立心」「③協同性」「④道徳性・規範意識の芽生え」「⑤社会生活と関わり

「⑥思考力の芽生え」「⑦自然との関わり・生命尊重」「⑧数量や図形、標識や文字などへの関心・感覚」「⑨言葉による伝え合い」「⑩豊かな感性と表現」が項目にあげられた。具体的な10の姿を示すことで、幼稚園教育から小学校教育への円滑な繋がりを図ることを狙いとしている。

また、領域「表現」では、「感じたことや考えたことを自分なりに表現することを通して、豊かな感性や表現する力を養い、創造性を豊かにする」という観点のもと、3つのねらい（①いろいろなものの美しさなどに対する豊かな感性をもつ。②感じたことや考えたことを自分なりに表現して楽しむ。③生活の中でイメージを豊かにし、様々な表現を楽しむ。）が定められている。今回の改訂で新たに「豊かな感性を養う際に、風の音や雨の音、身近にある草や花の形や色など自然に中にある音、形、色などに気付くようにすること」という文言が「内容の取扱い」に追記された。幼児期の表現は、五感に働きかける活動を通して幼児の表現のイメージを広げ、さらに肯定的な体験が自発的な音楽を伴う表現活

動の動機となる（中川・片山, 2015）ように、保育者の援助の仕方によっても幼児の表現は左右される。では保育者養成課程での学びでは何が重要になるだろうか。

冨田（2005）は、総合的な音楽表現力を育成するためには、学生自身の体験的学習を重ねることの大切さ。辻（2018）は子どもたちを援助する保育者を目指す学生として、自らが表現することの楽しさを十分に理解し、実際に体験する必要性を述べている。幼児の自発的な表現を引き出すためには保育者の適切な援助と保育者自身の経験が重要となり、保育者を志す学生自身が豊かな表現力を身につける必要がある。

本研究では、「幼稚園教育要領改訂による領域「表現」に関する研究」と題し、本稿にあたるⅠでは保育者養成課程での領域「表現」に関する授業での取り組みについて、Ⅱでは保育現場にて実際に行われている表現活動を実地調査し、今後の領域「表現」の在り方や方向性について追究および検討していく。

2. 目的

保育内容「表現」の領域では、6領域時の「音楽リズム」「絵画製作」の2領域が、5領域に改訂されて一括りの「表現」という1領域になったが、6領域時の名残により「音楽」と「造形」の2分野に分かれて授業が展開されているケースが多い。筆者の大学もその一つである。理由として、各分野の専門的な知識をより深く学べるという利点がある。

しかし平成27年12月の中央教育審議会の答申により「領域に関する専門的事項」と「保育内容の指導法（情報機器及び教材の活用を含む）」の科目が提案された。それによると、「音楽表現」「造形表現」「身体表現」の3分野を総合的に取り入れることにより表現の相乗効果が高まり、より総合的な表現力の習得

へと繋がることが期待されている。

智原・鍋島・和田・田中（2016）の保育者養成校での総合的な表現活動に関する授業実施状況の調査によると、総合的な表現活動を実施している養成校は半数を下回っている。総合的な表現活動の具体的な内容として、劇・オペレッタ・ミュージカルの実施例が多くあげられていた。また、黒田（2011）は授業で劇活動を取り上げている理由として、背景の絵や大・小道具など絵画製作による表現・身体表現・言葉による表現・音や音楽による表現などが同時に行われる総合的な表現活動であるからと述べている。

本稿では、筆者が領域「表現」に関する授業で行っている表現活動『音楽劇』の制作・発表および保育現場での実践活動を取り上げ、これらの取り組みが総合的な表現活動にあたるかを検証し、これらに組み込む意義や教育的効果を明らかにすることを目的とする。

3. 調査方法

(1) 調査対象

筆者の勤務する四年制大学の保育者養成課程にて領域「表現」に関する授業「保育内容・表現（音楽）」を履修している2年次の学生124名（Aクラス：42名・Bクラス：45名・Cクラス：37名／記述式アンケート調査結果において、F1～F124と表記する）を調査対象とした。また、授業の冒頭に自分の経験や得意分野を劇に活かしてもらうため、学生の音楽経験（大学での授業は除く）・演劇などの経験・ダンスなどの経験の有無を調査している。その結果、大学以外での音楽経験の有無は、経験有が7割・経験無が2割・無回答が1割であった。経験者は、ピアノ、電子オルガン、声楽・合唱をはじめ、ホルン、トランペット、サクソフーン、フルート、ドラム、ギター、ユーフォニアム、篠笛、太鼓などバラエティ

ーに富んだ楽器経験があることがわかった。劇やミュージカルなどの経験の有無は、経験有が1割・経験無が8割・無回答が1割であった。経験者は、中学・高校の部活動から劇団の所属などさまざままで、脇役から主役など役経験もさまざまであった。ダンス経験の有無は、経験有が2割・経験無が7割・無回答が1割であり、クラシックバレエ、ヒップホップ、ジャズダンス、フラダンス、コンテンポラリーダンス、チアダンス、新体操などの経験者がいることがわかった。よって音楽経験者が一番多く、次にダンス経験者、そして演劇などの経験者という結果になった。また、本研究の対象者は全員が1年次より週1回ピアノレッスンおよび図画工作、保育内容・表現（美術）の授業を受講している。

(2) 調査手法

アンケート調査および各グループの役割分担表や脚本などの提出物、『音楽劇』発表のビデオ記録による分析を行った。アンケート調査は、個人の成長や役割との関連性を図る内容が多いため、記名式で行った。その他、授業にて選出されたグループによる保育園での発表後に保育者と発表した学生にアンケートを実施した。学生には上記と同様の理由から記名式で行ったが、保育者には満足度などを正確に図るため、無記名式で行った。

(3) 調査期間

2019年4月上旬～7月末。「保育内容・表現（音楽）」の15回目の授業終了時にアンケート調査を実施した。回収率は98%（122名）であった。また選出されたグループが9月2日に保育園にて発表を行い、終演後に学生にはアンケートを実施。参加していただいた保育者へのアンケートは後日受け取った。学生・保育者ともにアンケートの回収率は

100%であった。

(4) 領域「表現」に関する授業の授業計画

『音楽劇』に取り組む「保育内容・表現（音楽）」の授業計画を以下に記載する。

<第1回目>

- ・オリエンテーション『表現とは』（「視覚ゲーム」「演技ゲーム」を実施）
- ・演技ゲームの結果表を提出
- ・グループ分け

<第2回目>

- ・役割分担
- ・脚本の決定
- ・脚色（物語を約10～15分にまとめる）

<第3回目>

- ・脚本制作
- ・キャスティング
- ・音楽制作（劇中歌ⁱ・BGM・効果音など）

<第4回目>

- ・脚本制作
- ・音楽制作（劇中歌・BGM・効果音など）
- ・伴奏者の決定

<第5・6回目>

- ・セリフの読み合わせ
- ・劇中歌や演技の練習
- ・演出の考案（ダンス創作も含める）
- ・小道具・大道具、衣装の考案および制作

<第7・8回目>

- ・セリフの読み合わせおよび演技練習
- ・小道具・大道具、衣装の制作
- ・演出の考案（各自の特技などを取り入れる）

<第9回目>

- ・セリフや動作付きでの演技練習
- ・小道具や大道具、衣装の制作

<第10回目>

- ・小道具や大道具、衣装の完成
- ・通し稽古

<第11回目>

- ・セリフや劇中歌の暗記
- ・通し稽古
- ＜第12・13回＞
- ・ゲネプロⁱⁱ
- ＜第14・15回目＞ *15回目に「アンケート」実施
- ・『音楽劇』発表
- ・各グループの最終脚本・役割分担表など提出

(5) 倫理的配慮

アンケート調査を実施するにあたり、個人や園が特定されないよう十分配慮して研究に反映すること、記録は研究のみに活用することなど、個人情報保護に関する内容を踏まえて説明をし、了諾を得た。また金城学院大学論集規定に基づき調査を行った。

4. 「視覚ゲーム」「演技ゲーム」を通じた表現活動

(1) 「視覚ゲーム」の概要

私たちにとって五感（視覚・聴覚・味覚・嗅覚・触覚）は重要な役割を果たしており、日常生活においても欠かせないものである。前に述べた中川・片山（2015）の論文で、五感に働きかける活動を通すことで幼児の表現のイメージが広がると述べられているように、五感を意識することは表現者にとってとても大切なことである。

本授業のオリエンテーションでは、五感のうち視覚に焦点を置き、「視覚ゲーム」と称した。目を閉じて視覚をシャットダウンし、視覚以外の感覚を最大限に意識して行うゲームである。以下に授業内に行った「視覚ゲーム」の方法を一部紹介する。「視覚ゲーム」を行う際は安全確保のため、アクセサリ類や尖った物などは外し、高めの位置で腕組みをして、衝突しても怪我のないよう配慮している。

＜歩幅感覚を意識するゲーム＞

- ①二人組のペアで背中合わせになり、目を閉じる。
 - ②教員のかけ声に合わせてお互いが3歩前に進む。
 - ③再び教員のかけ声に合わせて3歩後ろに戻り、3歩目ではじめと同様の背中合わせに戻ることができたら成功。
- ※歩数を3歩→5歩→10歩と増やして難易度をあげていく。
- ※「背中合わせ」の他、向かい合って片手が触れ合った状態からスタートする方法、一人が片膝立ちで座り、もう一人が膝の上に軽く座った姿勢の状態からスタートする方法など、ゲームの難易度を変えて実施している。

このゲームでは、多数の人が前進よりも後進の歩幅が恐怖心から小さくなり、最後に背中が合わないケースをよく目にする。後進の際の歩幅を前進の際の歩幅と同等になるよう意識することで、背中合わせに戻れるペアが増える。

＜『車』になり、身体感覚を身につけるゲーム＞

- ①二人組のペアで、一人が『車』となって目を閉じる。もう一人は『車』の運転手（目）となり、他の車とぶつからないように指示する（下記の具体的な指示参照）。
- ②走行時間は1分間とし、他者とぶつからずに1分間走ることができたら成功。ぶつかってしまった場合は、その場で待機する。

[次に具体的な指示の方法を示す]

背中に触れる→まっすぐ前に進む。首に触れる→バックする。右肩に触れる→触れられている間は、右に回転し続ける。左肩に触れる→触れられている間は、左に回転し続ける。など

このゲームは触れられた場所によって動きを変更するため、身体感覚を高めるのに役立つ。また、相手に自分の身を任せるため、信頼感が生まれる。ゲームスタート時は上手くないペアも、30秒を過ぎる頃にはお互いの感覚を掴んで動きがスムーズになるケースが多い。

(2) 「演技ゲーム」の概要

『音楽劇』を円滑に進めるにはチームワークが大切である。「演技ゲーム」は、出題されたテーマを確認してから10秒間の間にグループ全体でそのテーマの世界観を表現するゲームである。テーマに関連する役を思いついた人からその役になりきってポーズをとる。続いて、それを見たグループ内の別の人たちがテーマに関する別の役になりきってポーズをとる。最終的にはグループ全員のポーズ(静止画)を客観的に見て、そのグループのテーマがわかるように表現することが目標である。例えば「野球」というテーマが出題された場合は、ピッチャー、キャッチャー、

Table1. 授業で取り上げた「演技ゲーム」のテーマ

野球	授業	オーケストラ	保育園	電車の中
カラオケ	歯医者	サッカー	美容院	カフェ

Table2. 学生から提出された「演技ゲーム」の用紙

〈例1〉

	Aさん	Bさん	Cさん	Dさん	Eさん	Fさん	Gさん
① 野球	応援の人	投壘	バッター	捕手	ピッチャー	キャッチャー	ピッチャー
② 授業	ノートを持つ先生	先生	黒板	黒板	黒板	黒板	黒板
③ 電車の中	乗客	乗客	乗客	乗客	乗客	乗客	乗客
④ カラオケ	歌を歌う人	歌を聴く人	楽器	楽器	楽器	楽器	楽器
⑤ 歯医者	患者	洗面台	待合	助手	歯医者	歯科医	歯科医
⑥ サッカー	ゴールキーパー	応援	ボール	ゴール	ゴール	ラインマン	審判
⑦ 美容院	道具の台	洗面台	客	犬	待合の客	美容師	受付
⑧ オーケストラ	コントラバ	シンバル	ヴァイオリン	木琴	カーテン	指揮者	指揮者
⑨ カフェ	カフェ	カフェ	カフェ	カフェ	カフェ	カフェ	カフェ
⑩ 保育園	園児	先生	先生	先生	先生	先生	先生

〈例2〉

	Hさん	Iさん	Jさん	Kさん	Lさん	Mさん	Nさん	Oさん
① 野球	サード	バッター	投手	ランナー	審判	ピッチャー	キャッチャー	ファースト
② サッカー	審判	キーパー	PKラット	選手	選手	選手	選手	選手
③ カフェ	客	客	客	客	客	客	客	客
④ 美容院	美容師	美容師	美容師	美容師	美容師	美容師	美容師	美容師
⑤ 保育園	園児	園児	園児	園児	園児	園児	園児	園児
⑥ 歯医者	患者	患者	患者	患者	患者	患者	患者	患者
⑦ 授業	先生	先生	先生	先生	先生	先生	先生	先生
⑧ 木村	木村	木村	木村	木村	木村	木村	木村	木村
⑨ 電車の中	乗客	乗客	乗客	乗客	乗客	乗客	乗客	乗客
⑩ カラオケ	歌を歌う人	歌を聴く人	楽器	楽器	楽器	楽器	楽器	楽器

バッター、ファースト、セカンド、サード、ショート、レフト、ライト、センター、観客などがあげられる。その中でもピッチャー、キャッチャー、バッターの主要人物は必ず押さえ、野球をしている風景を皆で最大限に表現しなければならない。ゲームの間は声を出さず、身体表現のみで伝える。授業では10テーマを用意した (Table 1 参照)。グループは、あらかじめ名簿順に1グループ7、8名となるよう振り分けた。このグループは後に音楽劇を共に制作していくメンバーでもある。グループ内の一人がテーマの書いてあるくじを引き、そこに記入してあるテーマの表現をグループ全員で行う。ポージングが終わった後に何を演じていたのか発表し合い、用紙に記入して提出してもらった (Table 2 参照)。

(3) 「視覚ゲーム」「演技ゲーム」に関するアンケート調査結果

授業15回目に実施したアンケート (回収率98%, 122名) の「視覚ゲーム」「演技ゲーム」に関する調査結果を記載する。まず、「視覚ゲームの取り組み」に関する感想では、「楽しかった」が66%を占め、「どちらかといえば楽しかった」が27%、「どちらでもない」が4%、「どちらかといえば楽しくなかった」が0%、無回答の人 (欠席者) が3%という結果であった (Figure 1 参照)。「楽しかった」「どちらかといえば楽しかった」の理由として、成功した時の達成感があったこと、視覚の大切さがわかったこと、視覚が無くなることで他の五感を意識するようになることがわかったこと、普段経験しないようなスリルがあつて新鮮だったこと、友人が増えたことなどが記述されていた (Table 3 より, ①~⑩参照)。「どちらでもない」の理由には、視覚をシャットダウンして見えなくなることで恐怖感があったこと、印

Figure1. 「視覚ゲームの取り組み」に関する回答結果

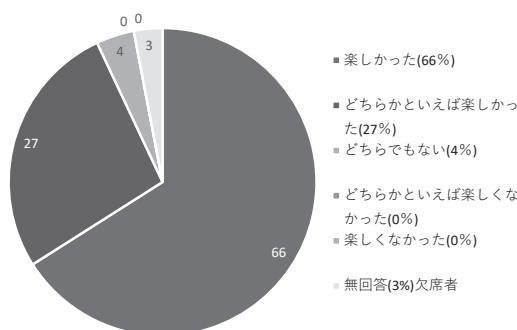


Table3. 「視覚ゲームの取り組み」に関する自由記述

①	F6	普段、目が見えていることのありがたさを知った。目を隠すと耳も鋭くなるし、人の雰囲気を感じることができ、楽しかったから。
②	F28	視覚をシャットダウンするだけで感覚が変わるのにビックリした。
③	F33	自分が思っているように進めていなかったり、ペアの子と手がつかめたり、足に座れたりした時は“おお!!”となったからです。
④	F42	普段は味わえないドキドキ感を感じられて、楽しかった。
⑤	F65	前が見えなくて怖かったが、ペアで協力しながらぶつからずにやるのが楽しかった。
⑥	F69	視覚って大切だと初めて感じだし、コミュニケーションに欠かせないものだと思った。
⑦	F74	初めての体験。視覚がなくなるだけで、聴覚や触覚をフル活用しないとイケなかった。
⑧	F83	人がいかに視覚にたよっているのかが分かり驚いたから。
⑨	F106	自分が思ったより進んでいたりして、不思議でおもしろかったから。
⑩	F114	普段、あまり話さない子とも話せて楽しかったから。
⑪	F17	印象がない。
⑫	F57	人におつからないかとヒヤヒヤした。
⑬	F76	ちょっとこわかった。

象に残っていないなどの記述がみられた (Table 3 より, ⑪~⑬参照)。

次に、「演技ゲームの取り組み」に関する感想では、「楽しかった」が61%を占め、「どちらかといえば楽しかった」が30%、「ど

らでもない」が5%、「どちらかといえば楽しくなかった」が0%、「楽しくなかった」が1%、無回答の人（欠席者）が3%という結果であった（Figure 2 参照）。「楽しかった」「どちらかといえば楽しかった」の理由として、即興的に役割分担して、表現できた時に達成感があったこと、自分では想像つかないような役を発見できて楽しかったこと、同じグループで話したことのない人とも仲良くなるきっかけになったなどが記述されていた（Table 4 より、①～⑪参照）。「どちらでもない」の理由には、ポーズを取るのが恥ずかしいという意見、人と重ならないようにすることが難しいなどの記述がみられた（Table 4 より、⑫～⑮参照）。「楽しくなかった」では、グループのメンバーとの相性が合わないとの理由があげられた（Table 4 より、⑯参照）

5. 『音楽劇』の取り組み

(1) 『音楽劇』の概要

2019年度の「保育内容・表現（音楽）」では、124名が受講していた。1クラス60名を授業の最大定員数と設定しているため、同じ授業内容で3クラス（Aクラス：42名・Bクラス：45名・Cクラス：37名）に分けて実施した。また、各クラス内を5～6グループに分けて、『音楽劇』制作に取り組んだ。1グループ7、8名とし、あらかじめ名簿順に振り分けた。グループ内では一人一役（監督1名・助監督1名・脚本担当2名・音楽担当2名・衣装1名・照明1名）を決め、自分の役割を中心としてグループ内で話し合いながら制作を進めていった。授業の進行は、各グループの監督を中心に学生たち主体で行い、筆者は必要に応じて適宜アドバイスやサポートを行った。ゲネプロや発表は約3グループずつの2回（ゲネプロ12・13回目、発表14・15回目）に渡って実施した。発表の順番は平等に

Figure2. 「演技ゲームの取り組み」に関する回答結果

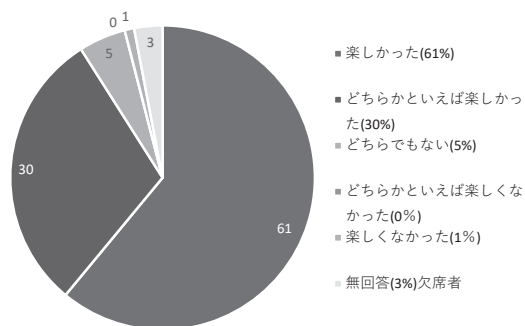


Table4. 「演技ゲームの取り組み」に関する自由記述

①	F1	言葉なしで表現することは難しかったけど、周りの子の意図が分かると楽しい気持ちになったから。
②	F5	そろったときの達成感や人によって考えることが違うことが楽しかったです。
③	F26	すごく頭を使ったけど、それぞれの視点があって楽しかった。
④	F43	グループで一瞬で役割を分担して即興でやるの楽しかった。
⑤	F44	団結力が育まれた。
⑥	F49	体で表現してそれを感じてもらおうということが難しかったが、伝わると嬉しかったから。
⑦	F70	それぞれ考えて役をやって、意外な役もあつたりと楽しかったから。
⑧	F88	瞬間的に自分のイメージを思い浮かべると同時に相手のイメージも読み取らないといけないかったが、びたつと当てはまったときがすごく楽しかった。
⑨	F91	初対面に近かったチームの人たちと仲良くなれるきっかけになった。
⑩	F110	みんなと被らないようにした結果、いろんな事をする人がいて面白かったから。
⑪	F118	意外にも他の人に伝わって面白かった。
⑫	F3	周りの人の様子を伺ってかぶらないようにと考えすぎてポーズ自体とれなかったこともあったから。
⑬	F9	恥ずかしい。
⑭	F75	最初は楽しかったけれど、だんだん飽きてしまった。
⑮	F112	難しい。
⑯	F81	メンバーが合わなかった。

なるよう“くじ引き”で決定した。音楽制作（劇中歌・BGM・効果音などの作曲・編曲）や機材（電子楽器・照明など）の使用法、各

グループの脚本チェック、『音楽劇』の流れや演出など、学生たちの意見を尊重しながらグループの個性を活かす指導を行うよう配慮した。

また、全ての発表が終わった後にはクラス毎で『音楽劇』の人気投票を行っている。投票率が1番高いグループには実際に子どもたちの前で披露できる機会が与えられるため、授業の回数を重ねるごとに学生たちの熱意が高まる。クラス全体の雰囲気や他グループの演出も刺激になっていると思われる。14・15回目の発表時には学生たちの『音楽劇』に対する気持ちが最高潮になるため、ゲネプロ時と比べて完成度も急激に高くなるのが例年の傾向である。

(2) 『音楽劇』の制作にあたって

音楽劇の物語の演目や内容は、各グループ内で学生たちが話し合って決定する。既存の絵本・童話・物語などをもとに学生たちが脚色するケースと、学生たちがオリジナルな物語を創作していくケースがある。筆者からは『音楽劇』を制作するにあたって、以下の4点(①～④)を共通事項として学生たちに提示している。

①演技・歌など、全て含めて15～20分程度にまとめること。

*カーテンコールがある場合はそれも含める。

②全員が必ず表舞台に出ること(ナレーションでも可能)。

キャストと裏方をグループ全員で上手く回していけるように配役すること。

③音楽は、メインテーマ曲(歌あり)を含めて3曲以上とする。

*BGMは曲数に含めるが、効果音は含めない。

④劇中歌やラストのメインテーマ曲などに、子ども達が覚えやすく、盛り上がるような振付けがあると良い。動作の繰り返しが多い振付けは覚えやすい。

上記①～④の他、③の音楽に関するアドバイスとして、次の内容を伝えた。

「テーマ曲はいろいろなシーンで繰り返し流すと、観客も覚えやすい」「場面に合わせて音楽を編曲したり、ミュージカル風にセリフをメロディーにのせて歌うと音楽的効果が増す」「メインテーマ曲は他の曲に比べて長めに演奏すると良い」「歌は最低1曲(メインテーマ)とするが、できればテーマ曲以外に1～2曲あるのが望ましい」

学生たちは共通事項やアドバイスを踏まえて条件などを守りながらも、個々やグループの個性を最大限に発揮して音楽劇の制作に取り組んでいた。

(3) 発表演目

調査年度(2019)の「保育内容・表現(音楽)」の発表演目17作品を以下に記載する(Table 5参照)。既存の物語を脚色した作品が11作品とオリジナルの創作作品が6作品であった。

Table 5のグレーで色付けした作品がオリジナルの創作作品にあたる。以下にオリジナル作品の概要を記載する(Table 6参照)。

(4) 投票結果

15回目の全ての『音楽劇』発表後、学生には良かった作品を1位、2位と順位をつけて選んでもらった。投票はクラス単位で、無記名で行った。1番良かった作品には2ポイント、2番目に良かった作品は1ポイントと計算し、合計点で順位づけを行った。人気投票の結果は以下ようになった(Table 7参照)。

Table5. 発表演目（2019年度）

		【音楽劇の演目】
Aクラス <42名>	Aグループ（7名）	ヘンゼルとグレーテル
	Bグループ（7名）	漢の一生
	Cグループ（7名）	すーぱーももこ
	Dグループ（7名）	犬のおまわりさん
	Eグループ（7名）	おおきなかぶ
	Fグループ（7名）	オズの魔法使い
Bクラス <45名>	Aグループ（7名）	AKAZUKIN ～ another story ～
	Bグループ（7名）	白雪姫
	Cグループ（8名）	3びきのこぶた
	Dグループ（8名）	ヘアスプレー
	Eグループ（7名）	ももたろう
	Fグループ（8名）	ちっちゃな英雄
Cクラス <37名>	Aグループ（7）	三太郎～あたらしい物語（ストーリー）はじまる～
	Bグループ（7）	シンデレラ
	Cグループ（7）	白雪姫
	Dグループ（8）	ブレーメンの音楽隊
	Eグループ（8）	∞～エイト～

音楽劇「おおきなかぶ」より全員で“かぶ”を引くシーン



音楽劇「AKAZUKIN ～ another story ～」よりバイキンマン登場シーン



音楽劇「ブレーメンの音楽隊」より動物たちが泥棒を驚かすシーン



小道具一例（音楽劇「∞～エイト～」より段ボールで制作したライオンキングの被り物、音楽劇「シンデレラ」より針が回る時計）



Aクラスでは、Aグループ「ヘンゼルとグレーテル」、Bクラスでは、Aグループ「AKAZUKIN～another story～」, Cクラスでは、Cグループ「白雪姫」が1位に選出された。

6. 授業「保育内容・表現（音楽）」のアンケート調査結果

授業15回目に実施したアンケート（回収率98%）の調査結果を以下に記載する。

(1) 音楽劇の取り組みに関するアンケート結果

次に『音楽劇』に関係するアンケート調査の結果を記載する。

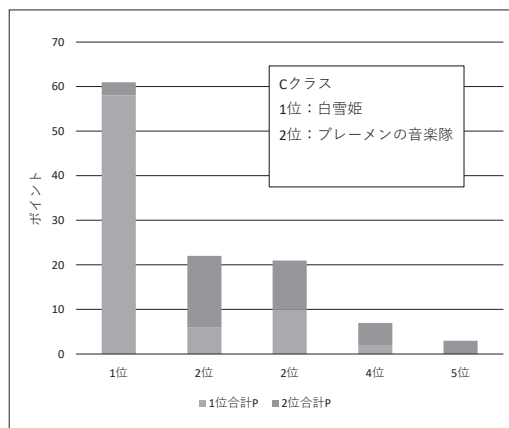
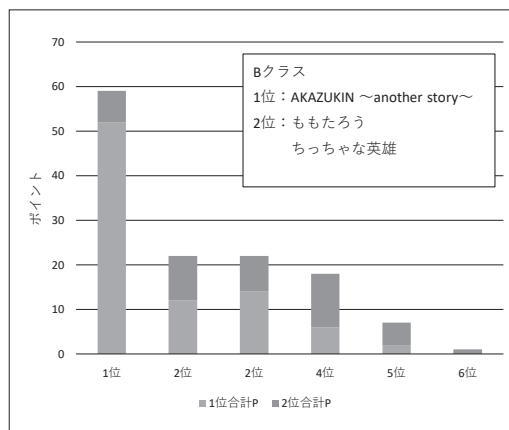
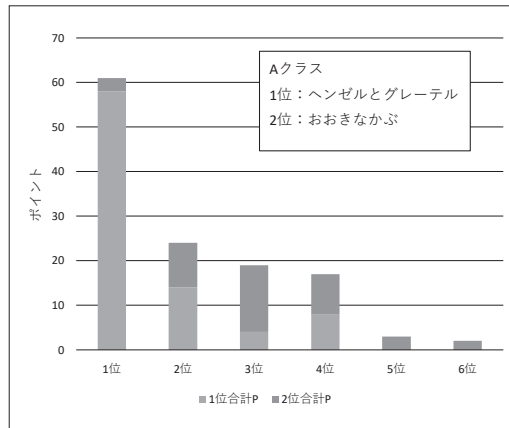
I. 音楽劇の取り組みについて

「音楽劇の取り組み」に関する感想では、「楽しかった」が67%を占め、「どちらかといえば楽しかった」が28%、「どちらでもない」が1%、「どちらかといえば楽しくなかった」が3%、「楽しくなかった」が1%という結果であった（Figure 4 参照）。「楽しかった」「どちらかといえば楽しかった」の理由としては、皆で協力して作り上げることができた、新しい友人ができた、達成感を感じられたなどが共通して多く記述されていた（Table 7 より、①～④参照）。「どちらでもない」の理由には、グループでの話し合いが難しかった、恥ずかしかった、大変だったなどの記述がみられた（Table 7 より、⑤～⑦参照）、「どちらかといえば楽しくなかった」「楽しくな

Table6. オリジナル作品の概要

漢の一生	イソップ物語「北風と太陽」「金の斧」の2話をまぜたオリジナル作品。主役は北風、太陽、斧を持ち歩いている男性。
すーぱーももこ	「ももこ」という今どきの女の子が主人公。日本昔話「桃太郎」を元にアレンジ。最新の武器を使って鬼と戦い、鬼が反省して村人と仲良くなるオリジナル作品。
犬のおまわりさん	童話「犬のおまわりさん」を題材にしたオリジナル作品。ある猫の親子が遊園地で遊んでいると、子猫は風船に気を取られてお母さんとはぐれてしまう。泣いている子猫の元に犬のおまわりさんがやってきて質問するが、泣いてばかり。困ったおまわりさんは、通りがかったクマやウサギ、カラスらに子猫のお母さんを見なかったか尋ねるが皆わからない。子猫が泣きやまずおまわりさんが困っていると、子猫を捜していたお母さんが子猫の鳴き声を頼りに戻ってきて無事に再開。メインテーマ曲「犬のおまわりさん」にいろいろな場面の歌詞をのせて物語は進んでいく。
AKAZUKIN ～ another story ～	赤ずきん、アンパンマン、バイキンマン、ディズニープリンセスたち（ジャスミン・ラプンツェル・アナ）が登場。物語は、童話「赤ずきん」を元にアレンジ。バイキンマンが赤ずきんのおばあちゃんを連れ去ってしまう。連れ去っている途中でバイキンマンは歌が好きなアナに影響され、二人でハモるが我に返り再び立ち去る。アンパンマンや赤ずきんをはじめ、プリンセスたち全員でおばあちゃんの救出に向かい、ラストはバイキンマンも加わって、全員で手話付きの歌を歌うオリジナル作品。
三太郎 ～あたらしい物語 はじまる～	キャストは、auのCMの登場人物（桃太郎、浦島太郎、金太郎、かぐや姫、乙姫、織姫）と鬼で構成。桃太郎はかぐや姫の父親にかぐや姫との結婚の許しをもらうため父親の元に向かう。しかし、かぐや姫の実家は鬼ヶ島にあり、父親は鬼であった。また、浦島太郎と金太郎がそれぞれ恋している乙姫と織姫は、かぐや姫の姉妹というサプライズが続き、ラストは無事に結婚の許しを得るオリジナル作品。
∞ ～エイト～	波平（サザエさん）の娘であるアリエル（リトルマーメイド）が洗濯して乾かしてあるはずの胸の貝殻をなくしてしまう。慌てて探していると、父が読んでいる新聞記事に載っているアラジンやアンパンマンらが突如として現れ、貝殻の行方のヒントを与えるが見つからない。最後に見つけるきっかけになったのは飼っているペットのシンバ（ライオンキング）の記憶だった。シンバが庭で寝ていると、壺の中のハチミツをすくえる物を探してプーさんがやってきた。乾かしていた貝殻を見つけるとちょうどいいとアリエルの貝殻を持って行ってしまったのだ。そこにプーさんが再び通りがかり、一件落着するオリジナル作品。

Figure3. 人気投票の結果（順位回答）



かった」の理由には、負担の偏りがあったこと、劇の内容や他のメンバーと意見が合わなかったことがあげられた（Table 7より、⑧・⑨参照）。

Figure4. 「音楽劇の取り組み」に関する回答結果

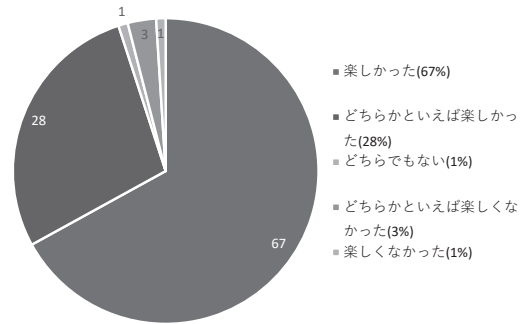


Table7. 「音楽劇の取り組み」に関する自由記述

①	F45	普段話すことのない人とも協力して作品を作り上げることができたから。
②	F49	劇を作り上げる難しさを感じたが、みんなでやり遂げた達成感を味わうことができたから。
③	F68	セリフの言い方や、顔の表情、BGMやダンスを考えている過程が楽しかったから。
④	F121	自分たちで台本も衣装も音楽も作って、演じてみたのが楽しかった。
⑤	F66	話し合いが難しかった。みんなで納得できる作品を作る大変さを感じた。
⑥	F73	恥ずかしかった。
⑦	F84	班が団結していなかったから。
⑧	F40	負担の偏りがあった。
⑨	F81	劇の物語も、メンバーも好きじゃなかった。

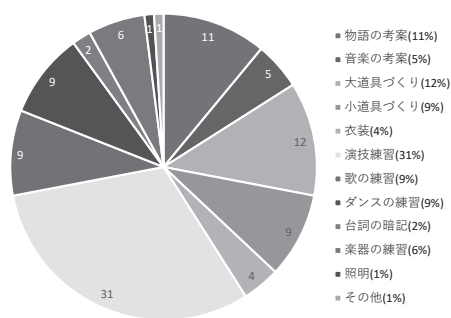
Ⅱ. 音楽劇の取り組みで楽しかったこと

「音楽劇の取り組みで楽しかったこと」に関するアンケートでは、「物語の考案」「音楽の考案」「照明の考案」「大道具づくり」「小道具づくり」「衣装の考案・制作」「ヘアメイクの考案」「演技の練習」「歌の練習」「ダンスの練習」「楽器の練習」「台詞の暗記」「歌など曲の暗譜」「その他」の項目より複数回答と単一回答の両方で回答してもらった。複数回答では「演技練習」の回答が一番多く、次に「小道具づくり」「歌の練習」が多く、「大道具づくり」は4番目に多かった。単一回答では、複数回答と同じく「演技練習」が一番多く31%、次に「大道具づくり」が12%、そ

の次に「物語の考案」が11%という結果となった (Figure 5 参照)。「ヘアメイクの考案」「歌など曲の暗譜」については複数回答では回答があったものの、単一回答では0%

だったため図には掲載していない。音楽劇の取り組みで楽しかった内容として、複数回答と単一回答の各項目における回答比率はほぼ同じような結果であった。各項目を選んだ理由を下記に記載する (Table 8 参照)。

Figure5. 音楽劇の取り組みで一番楽しかったことに関する回答結果



Ⅲ. 音楽劇の取り組みで大変だったこと

「音楽劇の取り組みで大変だったこと」に関するアンケートも、Ⅱと同じように複数回答と単一回答の両方で回答してもらった。複数回答では「演技練習」の回答が一番多く、次に「台詞の暗記」、その次に「物語の考案」、その次に「大道具づくり」と続いた。単一回答では、複数回答と同じく「演技練習」が一

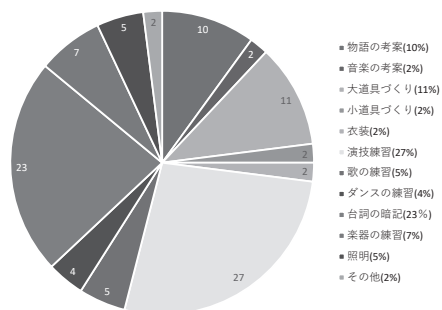
Table8. 「音楽劇の取り組み」で楽しかった理由

「物語の考案」	オリジナルで全て自分で考えたので、どういものにするか考えるのがとても楽しかった。 もっとこうすれば良くなるのではないかといろいろな意見を出しながら作品を作り上げることができたから。
「音楽の考案」	ギターを使って編曲し、自分の好きな音楽の部分部分を取り入れることができたから。 音楽があるだけで、物語の雰囲気が出るので、それが面白かった。
「大道具づくり」	作る時の苦労さを知ったけど、みんなで協力し合って意見を出し合えたのが良かった。 試行錯誤して作るのが楽しかった。 中々やる事がないようなことだから。 いろいろ案を出し合っていて良かった。
「小道具づくり」	図工が好きだから 完成するにつれて楽しくなってきたから
「衣装の考案・制作」	それぞれの役に合った衣装を考えて、衣装を持ってきたり、作ったり、みんなで話し合っ て決めることができたから。 着付けなど、特技を活かされたから。
「演技練習」	毎回完成に近づいていくのが面白かった。 普段の自分とは全く違うタイプの役を演じられて、とても楽しかった。 互いに意見を言い合い、より良くしていく過程が楽しかった。 役の気持ちになって考えるのが楽しかった。 身振り手振りもつけて工夫したのが楽しかった。 通しを何度もやり、みんなで熱く練習した時間は貴重でした。 アドリブがたくさんでてきて、毎回違う味が出て面白かった。
「歌の練習」	歌うことが好きだから。 自分のピアノに合わせて楽しくみんなで歌うことが楽しかった。あまりない経験だった。
「ダンスの練習」	全員でそろって踊るのが楽しかったから。
「台詞の暗記」	同じグループの子とたくさん読み合わせをしたから。
「楽器の練習」	弾けるようになった時の達成感があった。
「照明の考案」	照明をグルグル回したのが楽しかったです。
「その他」	特になし → 小道具も少ないし、セリフも少ないので、楽しいと思えるほどできなかった。

番多い27%、次に「台詞の暗記」で23%、大道具づくり」が15%、その次に「大道具づくり」が14%、その次に「物語の考案」が10%という結果となった（Figure 6 参照）。「ヘアメイクの考案」「歌など曲の暗譜」については、Ⅱと同様、複数回答では若干名の回答があったものの、単一回答では0%だったため、図には掲載していない。音楽劇の取り組みで大変だった内容として、複数回答と単一回答の各項目における回答比率はほぼ同じような結果になった。上位4つ以内に入っている項目が全く同じである。またⅡの「音楽劇の取り組みで楽しかったこと」の上位項目とも重なっており、「台詞の暗記」以外は同じような項目があげられた。各項目を選んだ理由を下記に記載する（Table 9 参照）。

上記Ⅱ・Ⅲのアンケート調査結果の特徴

Figure 6. 音楽劇の取り組みで一番大変だったことに関する回答結果



は、「演技練習」「大道具づくり」「物語の考案」が音楽劇の取り組みで「楽しかったこと」「大変だったこと」の両方の上位に入っているという点である。ⅡとⅢで同じ回答をした人は、7名（「演技練習」4名、「大道具づくり」「台詞の暗記」「歌の練習」各1名ずつ）であり、その他の学生はⅡで選択していない

Table 9. 音楽劇の取り組みで大変だった理由

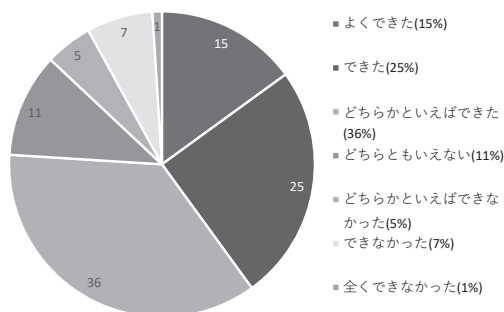
「物語の考案」	毎回の授業で少しずつ変更点が出て大変だった。 オリジナルの物語で脚本が大変だった。
「音楽の考案」	BGM一つでイメージが変わってしまうから。 脚本とBGMとのバランスを考えたり、合わせるのが大変でした。
「大道具づくり」	崩れやすい大道具になってしまったから。 舞台との比率がわかりずらかった。 思っていたよりも時間がかかってしまい、演技練習があまりできなかった。
「小道具づくり」	何で作るかなど、材料を探すのが大変でした
「衣装の考案・制作」	グループ全員分の羽織を作るのが大変だった。
「演技練習」	通しを行う際に、大道具や照明などどうすればより良い物になるかを考えること。 舞台でやると上手・下手など、次の場所を考えて出なくてはいけなかったり、立ち位置もうまくいかずに何度もやり直したから。 全員そろわなかったり、変更が多かったので大変でした。 舞台や客席など、場所を広く大きく使うことが難しかった。また役になりきるのも難しかった。
「歌の練習」	歌のキーが高くて大変でした。
「ダンスの練習」	ダンスが下手でなかなか覚えられないから。
「台詞の暗記」	似たセリフが多くて、どこがどのセリフなのかが難しかったです。 どのタイミングで言うのかを覚えるのが大変だったから。 自分のだけでなく、他の子のセリフも覚えなければいけなかったから。 セリフが多く、なかなか覚えられなかった。
「楽器の練習」	失敗できないというプレッシャーがすごかったです。
「照明の考案」	その場にに合わせて、臨機応変な対応をしないといけないから。 どのタイミングで消せばいいのが難しかった。

項目を選択していた。同じ項目で回答をした人の理由としては、その項目についてグループ皆で取り組めたことが楽しかった一方、思うように進まない、思うようにできないというグループ全員の意欲などを揃えるのが大変だったという記述がほとんどであった。またグループによって、ⅡとⅢの回答が同じ項目になっている傾向が多く見られたことから、グループ内での人間関係や音楽劇の内容も大きく影響しており、グループ内で楽しいと感じる項目や、大変と感じる項目が共通していることが窺える。

IV. 自分たちの『音楽劇』の出来について

自分が所属するグループの「『音楽劇』の出来について」のアンケートでは、「よくできた」が15%、「できた」が25%、「どちらかといえばできた」が36%、「どちらでもない」が11%、「どちらかといえばできなかった」が5%、「できなかった」が7%、「全くできなかった」が1%という結果であった

Figure7. 自分たちの音楽劇の出来に関する回答結果



が5%、「できなかった」が7%、「全くできなかった」が1%という結果であった (Figure 7 参照)。「よくできた」「どちらかといえばできた」の理由として、堂々とできたこと、ミスがあっても流れを崩さずに上手くできたこと、楽しんでできたことなどが記述されていた (Table10より①~⑥参照)。「どちらかといえばできた」の理由には、自分の焦りやミスを反省しつつもなんとかできたこと

Table10. 自分たちの音楽劇の出来についての感想

①	F4	みんなの個性が出ていて、うまくまとまったから。
②	F6	練習以上にみんなどうどうと演技してて、本当に良かったと思う。
③	F31	たくさん練習して頑張ったから本番ミスもあったけど、よかった。
④	F44	みんなが楽しんで演じることができたから。
⑤	F48	最後の最後までたくさん悩んだり、色んな意見を出したりして、一つの作品をつくることができて良かった。
⑥	F89	恥ずかしがらずにみんな演技ができたから。
⑦	F102	楽しくできたものの自分はあわててしまい、ピアノを間違えてしまったり、効果音を忘れてしまったから。
⑧	F114	色々やることが最後まであって焦ったけど、なんとかできた。
⑨	F116	大きな失敗もなく演じることができた。もっと通し練習ができれば、もっとスムーズに中途半端な間を減らせたかなと思う。
⑩	F11	通し稽古する時間が足りず役になりきれなかった気がするから。
⑪	F18	まわりのグループのクオリティが高かったから。
⑫	F19	グダグダになってしまうところがあったから。
⑬	F17	音楽の流れが良くなかった。
⑭	F19	音響や照明との連帯や、動きの共通確認、暗記ができていなかった。
⑮	F40	流れの把握、セリフの暗記ができていない人が多すぎる。
⑯	F59	ハプニングが起きると笑ってしまった。
⑰	F70	もう少し構想を練られた。内容が薄かった。
⑱	F73	恥ずかしくて演じられなかった。

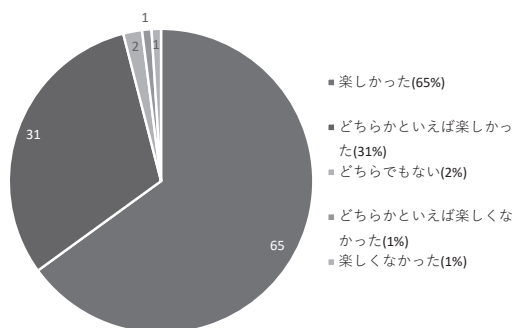
いう意見が多くみられた（Table10より，⑦～⑨参照）。「どちらでもない」の理由には，他のグループと比べていたり，自分の反省に囚われていたりと消極的な記述がみられた（Table10より，⑩・⑪参照）。「どちらかといえできなかった」「できなかった」「全くできなかった」の理由には，劇の流れが上手くできなかったことの記述が多く，台詞の暗記や劇全体の流れなどを把握していないこと，役割分担が上手くできていないこと，恥ずかしさから思うように「表現」できなかったことなどの理由があがった（Table10より，⑫～⑯参照）。

(2) 授業全体に関するアンケート結果

次に授業全体の取り組みに関するアンケート調査結果を記載する。

視覚ゲーム・演技ゲーム・音楽劇など授業内容全体の感想では，「楽しかった」が65%，「どちらかといえば楽しかった」が31%，「どちらでもない」が2%，「どちらかといえば楽しくなかった」が1%，「楽しくなかった」

Figure8. 「授業全体の取り組み」に関する回答結果



が1%という結果になった（Figure 8 参照）。「楽しかった」「どちらかといえば楽しかった」の理由として，自分たちで考えて行動し，作り上げていくことの大変さと楽しさを経験したこと，友達とコミュニケーションをたくさんとれたこと，他のグループの音楽劇から学ぶことも多かったことなどの記述が多くみられた（Table11より①～⑨参照）。「どちらでもない」理由には，内容を凝るためにもっと多い人数が良かったこと，人に気をつかったり，冷やかな目線が怖かったことなどが記述されていた（Table11より⑩～⑬）。「ど

Table11. 「授業全体の取り組み」に関する自由記述

①	F18	たくさん友達とコミュニケーションを取ることができた。意外な一面を見ることもでき楽しかった。
②	F26	他の人の劇も見られて，刺激になった。
③	F31	グループになって，みんなでコミュニケーションを取りながら協力するのが大変だったけど，楽しかったです。
④	F38	グループで意見を言い合い，より良い劇を作り上げようと頑張ることができたから。また他のグループの発表を見て照明はこう使えばいいんだ！と自分たちがやらなかったことを知ることができたから。
⑤	F45	今までにない授業で，「恥をすててやろう」とみんなで取りくんだのが面白かった。
⑥	F47	自分たちで考えて授業に参加することができるから。
⑦	F57	グループによって個性が出て，見ていて面白かった。
⑧	F93	大変なこともあったが，演技をするという楽しさを実感できたから。
⑨	F98	普段は人前に出るのがあまり好きではないけど，こういう機会にできて楽しかった。
⑩	F22	人によってやる気の差が大きく，まとまらなかった。
⑪	F76	気をつかったり，冷やかな目線が怖かった。
⑫	F84	もっと人数が多い方が凝ってできた。
⑬	F40	周りが動かないので，頑張ろうと思えば思うほど辛かった。
⑭	F81	メンバーが合わなかった。

ちらかといえ楽しくなかった」「楽しくなかった」の理由では、メンバーとの相性についての記述がみられた (Table11より⑬・⑭参照)。

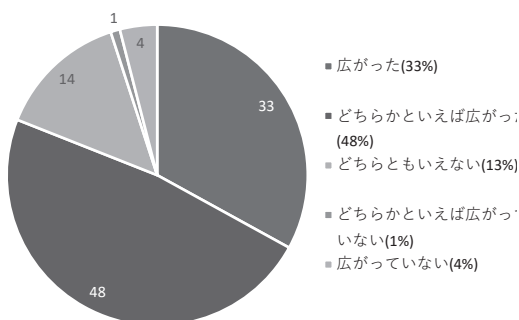
(3) 「表現」に関するアンケート結果

最後に授業の柱にあたる「表現」に関するアンケート調査結果を下記に記載する。

I. 自身の「表現力」の幅について

「保育内容・表現 (音楽)」の授業にて、表現ゲーム (視覚ゲーム・演技ゲーム) や『音楽劇』での表現の学びを通じた上での「表現力」の幅について、自身の気持ちを回答してもらった。その結果、「広がった」が33%、「どちらかといえば広がった」が48%、「どちらともいえない」が13%、「どちらかといえば広がっていない」が1%、「広がっていない」が4%という結果になった (Figure 9 参照)。「広がった」「どちらかといえば広がった」理

Figure9. 自身の「表現力」の変容に関する回答結果



由として、表現は全てのことと関わって成り立っていることに気がついたこと、自分の予想外な表現を発見できたこと、他グループの劇を観たり、演じたりして表現の引き出しが増えたことなどが記述されていた (Table12より①～⑧参照)。「どちらともいえない」理由には、自分の役への成り切れなさ、グループの雰囲気による表現のしづらさなどがあげられた (Table12より⑨～⑭参照)。「どちらかといえば広がっていない」「広がっていない

Table12. 自身の「表現力」の変容に関する自由記述

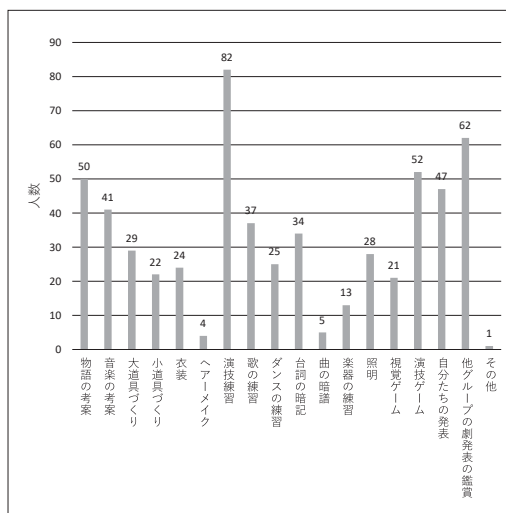
①	F5	自分達の劇と他グループの劇から表情や声色・衣装や大道具などを使ってどう表現するかを考えることができたから。
②	F7	今までは言葉に感情を入れたらなんとかなると思っていたけど、表現というものは、全てが関わっていると気づけたから。
③	F21	本番前に撮った劇の動画を見直して、もっと大きさにした方がいいことに気づき、直すことができたから。
④	F24	あまり自分を出さないけれど、少しだけ劇では自分を表現できたかなと思ったから。
⑤	F30	今までやらなかったことをできて自分の可能性が広がったかなと思った。
⑥	F51	みんなの前であんな笑い方や演技方ができる自分に驚いたから。
⑦	F71	みんなにたくさんアドバイスをもらって、自分の表現できる幅を増やすことができたから。
⑧	F113	ニワトリの苦しい声、悲しい声、叫ぶ声、得意げな声など表情だけでなく聞こえる音でも表現できるように工夫をすることができたから。
⑨	F10	すこしまだ恥かしさを捨てていなかったと思います。
⑩	F27	自分の役演技が緊張しすぎて上手くできなかったと思うから。
⑪	F66	勉強にはなったが、様々な所で妥協の多いグループだった。
⑫	F79	役に成り切れず、地声がでしまったり、改善点が多かった。
⑬	F58	あまりふっさける事ができなかったように感じるから。
⑭	F64	感情などあまり入れられなかったから。
⑮	F76	自分の表現力を確認する形になった。

い」の理由としては、感情や役に入ることができなかったこと、現時点での自分の表現力を確認になったという記述がみられた（Table12より⑬～⑮参照）。

Ⅱ. 「表現」を学ぶ上で参考になった内容

アンケートに回答してくれた学生122名に、「表現」を学ぶ上で参考になった授業内容の項目を複数回答で答えてもらった。その結果、一番多かった項目が「演技練習」で82名、二番目に多かった項目が「他グループの劇発表の鑑賞」62名、続いて「演技ゲーム」52名、「物語の考案」50名、「自分たちの発表」47名という結果になった（Figure10参照）。「自分たちの発表」を上回り、「他グループの劇発表の鑑賞」「演技ゲーム」「物語の考案」が選択された理由に、客観的に観て学ぶ大切さ、他者と話し合い、関わり合う中での成長、迅速

Figure10. 「表現」を学ぶ上で参考になった内容に関する回答結果



な判断力と身体で表現して伝える力の重要性に学生が気づいたからであろう。これらの大切さについて、学生の「「表現」を学ぶ上で

Table13. 「表現」を学ぶ上で参考になった内容に関する自由記述

①	F7	「ミュージカル＝表現」そのものだから。自分が経験したこと全てが学びになった。
②	F31	衣装や大道具などに力を入れているグループが多く、そのグループは役がとても分かりやすかった。ヘアメイクで雰囲気が全然違うため、工夫が必要だったと感じた。
③	F34	他のグループの発表を見て、ダンスがすごかったり、歌に気持ちがこもっていたり、表現は色々な方法でできるものだと感じたからです。
④	F42	劇の中で音楽をつかうことで、よりその場面がわかった。
⑤	F48	言葉だけでなく、体を使って表現することの大切さを学べた。
⑥	F49	音楽の効果にさらに気付けた授業だったし、他グループの発表を見て、どこをどうすれば良いかを改めて気付くことができた。
⑦	F52	演技をすることで、大道具や小道具がしっかりしているほど、よりその話の内容や役を表現することができたと思うから。
⑧	F53	特に他グループの発表での照明の効果的な使い方や音楽（BGM）の上手な使い方などが「表現」の学びにつながった。
⑨	F78	大道具・小道具を作る時間を取りすぎると表現を工夫する時間がとれず、演技が上手くできないことがわかった。
⑩	F89	思っている事を伝えるという事は、言葉だけではなくて、それに関わる全てのものが関係すると感じたから。
⑪	F100	ゲームや音楽劇で、どんな感じで成りきれいかとかをすごく考えたから、顔の表情や動き、それも表現だと思います。
⑫	F114	演技ゲームで表現するものの特徴をとらえることができたり、演技練習などで見ている人にどう伝えるかなどを考えることができたと思う。
⑬	F120	自分の劇を客観的に考えるのは「表現」の学びにつながったと思う。他のグループ発表も客観視して表現を考えることができた。

参考になった内容に関する自由記述」の回答からも読み取ることができる (Table13参照)。

7. 考察

上記「6. 授業「保育内容・表現 (音楽)」のアンケート調査結果を基に考察を行う。

授業を受講している学生たちの中で『音楽劇』を一から制作していく経験がある者はゼロに等しい。物語の構成から始まり、道具制作、音楽の考案、演出の考案、演技の練習、曲の練習、ダンスの練習など、数多くの過程を経て完成に至る。このプロセスの中でカギとなるのが、チームワークである。本授業では、冒頭でも記述したように名簿順に1グループが7, 8名となるよう振り分けている。そのため学生同士もお互いに“面識がある”程度の場合が多く、本授業を通して親しくなっていくケースが大半である。そのため“面識がある”程度の間柄ではじめから自分をオープンにしていくことは難しいにも関わらず、数ヶ月後にはグループ内のみならずクラス全体の前で自分を最大限に表現し、役に成りきらなくてはならない。そこで、『音楽劇制作』の導入として、既述した「視覚ゲーム」および「演技ゲーム」を実施している。これらのゲームは、言葉は不必要で短時間でジェスチャーやポーズをとって行えるため、面識の少ない者同士でも取り組みやすく、グループの親睦を深めるのにも役立っている。「視覚ゲーム」では、「どちらかといえば楽しかった」も含めると「楽しかった」と回答した人が93%、「演技ゲーム」は91%に及んだ (Figure 1 および 2 参照)。こうして空気が少し和んだ中で、本題の『音楽劇』の取り組みがスタートする。各々お気に入りの絵本や物語を持参して物語の考案へと授業は進み、各グループのペースで進行されていく。例年、ディズニー系や童話の物語を脚色する形が多

いが、2019年度は3分の1強がオリジナル作品となった。またその他にも、ダンスで魅了する作品「ヘアスプレー」やサンリオピューロランドで公演されていたネズミたちの勇敢な物語である「ちっちゃな英雄」など、多くの練習が必要となる演目が題材に取り上げられた。これらの作品を完成度高く仕上げていくには、グループ内でのコミュニケーションや意見交換、全員揃っての練習が必要不可欠となる。

今回本授業を取り上げてアンケート調査を実施していく中で、劇の準備の大変さとは別にグループ内の「人間関係」で悩む学生が数名いることに気がつくことができた。「音楽劇の取り組み」に関するアンケート調査結果では95%、「授業全体の取り組み」に関するアンケート調査結果では96%の学生が「楽しかった (どちらかといえば楽しかった含む)」と回答しているのに対し、「楽しくなかった (どちらかといえば楽しくなかった含む)」が2~4%いた (Figure 4 および 8 参照)。後者の回答の理由には、グループ内の『音楽劇』に対する温度差や話し合いがまとまらずチームワークが上手くいっていないことがあげられ、同じ対象者 (数名) が回答していた。グループの役割表や作業の分担などからみて、いずれの対象者もやる気があるからこそチームメイトとの温度差に原因があつての回答であることがわかった。チームワークが円滑になるように手助けすることも授業担当の大切な役目であろう。実際の現場では“お楽しみ会”などで劇を行う際、今回のように面識が少ない場合や年齢の差がある中で取り組んでいかなければならない場合が多い。保育者養成課程での『音楽劇』の取り組みは、その前練習にもなり、コミュニケーション能力や人間関係の築きの育成にも繋がると言える。

今回選出されたA, B, C各クラスで人気

投票がトップであった3グループは、チームワークがとても良く、自由記述の回答には「今まで話したことがない友達と仲良くなれるきっかけになった」「授業外にも集まり、たくさん練習をした」という記述がみられた。グループ全員で『音楽劇』に対する意欲を本番に向けて上手く高めていき、音楽劇の完成度や表現力にも良い影響が出た結果、人気投票にも繋がったのであろう。

その3グループの「自分たちの『音楽劇』の出来について」のアンケートのデータは、「よくできた」が57%、「できた」が33%、「どちらかといえばできた」が10%と自身の評価も高かった。また、「自身の「表現力」の変容に関する回答結果」の3グループのデータも、「広がった」が57%、「どちらかといえば広がった」が38%、「どちらともいえない」が5%となり、こちらも高評価の結果となった。チームワークが上手くいくと、『音楽劇』の完成度も高くなり、全てが上手く連動して、自分自身の自信や成長にも影響を及ぼすことが示された。

上記の「自身の「表現力」の変容に関する回答結果」は、選出された3グループのみならず、全体としても評価が高く、81%の人が「広がった（どちらかといえば広がった含む）」と回答している（Figure 9 参照）。制作の過程や本番、そして他グループの劇の鑑賞は、さまざまな表現法を学ぶきっかけとなり、表現の幅を広げることができたのであろう。「表現」を学ぶ上で参考になった内容に関する自由記述に注目すると、冒頭であげた「音楽表現」「造形表現」「身体表現」の3分野について記載されているのがわかる（Table13 参照）。「音楽劇」の取り組みは、これら3分野を総合的に取り入れた活動であり、3分野の相乗効果が総合的な表現力の習得への可能性を生むことが示唆された。

8. 保育現場での実践

ここでは、Cクラスの人気投票にて選出されたCグループ「白雪姫」の保育園での実践を取り上げる。

(1) 対象

3歳児クラスから5歳児クラスまでの約100名の園児および保育者4名

(2) 発表日

2019年9月2日

(3) Cグループ『白雪姫』の概要

Cグループは、7名のグループ（音楽経験者が6名・ダンス経験者が2名・演劇経験者は0名）。役のイメージに合う配役ができており、伴奏者や照明係なども劇の流れを乱すことなくスムーズにできるよう上手く分担されていた（文末資料参照）。

歌・BGM・効果音の音楽や照明の演出が良く、音楽や照明が加わることで劇の各シーンのイメージがより観客に伝わるように工夫されていた（Table14参照）。

また魔女が客席に登場して、観客に向かって話しかける演出は臨場感を増し、ラストの小人たちが歌うシーンでは、小人らしい息の合った振付けがほっこり和ませてくれた。各シーンの明暗の差が、劇に効果的に取り入れられていたのがCグループ『白雪姫』の特徴であった。音楽経験者が伴奏を行うことで音楽に安定感があるのも良かった点である。

Cグループが選出された理由には一人一人の努力に加え、グループ内での密な話し合い、適切な配役および役割分担、音楽劇の構成力・演出力・演技力を最大限に考慮して発揮したことが、高得点に繋がったと考えられる。

9. 保育現場での実践を通してのアンケート調査結果

保育現場での実践後に実施したアンケート（回収率100%）の結果を記載する。

(1) Cグループの学生によるアンケート調査結果

I. 保育現場での発表について

「とても楽しめた」「どちらかといえば楽しめた」「どちらでもない」「どちらかといえば楽しめなかった」「楽しめなかった」の五肢択一式で回答してもらった。その結果、7名全員が「とても楽しめた」と回答した。

「とても楽しめた」理由には、「子ども達の反応がとても良く、楽しそうに観てくれていたこと」、「子ども達の反応により緊張がほぐれて自分自身も劇を楽しめたこと」「反応により、自分自身もノリノリで演じられたこと」が共通してあげられていた。

II. 保育現場での発表の出来について

「よくできた」「どちらかといえばできた」「どちらでもない」「どちらかといえばできなかった」「できなかった」の五肢択一式で回答してもらった。その結果、「よくできた」と回答した学生が3名、「どちらかといえばできた」と回答した学生が4名であった。「よくできた」理由には、「学校での発表よりも楽しんでできたこと」「大学での発表から改善できたこと」「緊張したが、子どもたちの顔を見ていたら笑顔でやりきることができたこと」があげられていた。また、「どちらかといえばできた」理由には、「恥ずかしさからセリフや振りが小さくなることがあった」「演技は楽しくでき、自分の役割や流れも上手くできたが、ピアノで間違えたのが心残りである」「歌のソロで緊張して歌が思うように歌えなかったけれど、演技はできた」「セリフを忘れてしまったとき、みんながアドリブでフォローしてくれたので、スムーズに進

Table14. Cグループ「白雪姫」の音楽および照明

音	歌	「いつか王子様が」	白雪姫が小人たちと一緒に住むことになるシーンで歌唱。
		「ハイ・ホー」	3つのシーンで歌唱。①【アカペラ】白雪姫が寝ている家に小人たちが帰ってくるシーン。②白雪姫が毒りんごを食べて倒れている所に小人たちが帰ってくるシーン。③王子様と白雪姫が結婚して皆でお祝いをするシーン。小人たちを中心に、白雪姫も加わって、ダンスをしながら歌唱
	BGM	マイナコードによるオクターヴのトレモロ	お妃から魔女に変装するシーン
		高音でマイナーコードのアルペジオ（不気味な音楽）	お妃が鏡に尋ねるシーン、毒りんごを白雪姫に差し出して食べるシーン
効果音		ピアノによるアレンジ	雷の音（グリッサンドにて表現）、魔女の怒り（低音でトレモロ）
		キーボードに収録されている効果音の使用	ドアの音、雨の音、キスの音（チャペルの音で応用）
照	カラススポットライト（スタンド式）	ポイントポイントで効果的にカラススポットを使用。魔女が鏡に怒るシーンでは、スポットライトを回転させて魔女の心情を証明でも表現していた。	
	教室の照明（ステージ・中央・後ろ）	3種類の照明を登場人物の動きに合わせて適宜使用。魔女がリンゴを持って客席を歩くシーンはステージの明かりを消して客席を照らすなど、観客の視線を意識して行っていた。	

めることができたから」と、思うようにできなかった自分の反省点をあげつつも、トータルとしては「できた」という記述が4名全員からみられた。

Ⅲ. 子ども達の前で発表するにあたり気をつけたこと（Table15参照）

Ⅳ. 発表の感想（Table16参照）

アンケートの結果から、大学での学生同士での発表の場と、子ども達の前での発表の場では見せ方が多少異なることを理解し、子ども達により楽しんでもらえるようにするためには、声のトーンやセリフの速さを場面によってコントロールしてより差を出し、身振りを大きくして伝わりやすくするなど、学生一人一人が子どもを意識して劇を改善していく姿勢がうかがえた。保育現場での実践では、授業で作りに上げてきた『音楽劇』を子どもの目線に変えて、子ども達の反応に臨機応変に

Table15. 子どもたちの前で発表するにあたり気をつけたこと

F102	子どもたちに話しかけるようにセリフを言うこと。ザワザワしたときにどう折り合いをつけて芝居を再開するかを意識しました。
F103	ピアノの強弱や、リアクションを大きくすることで、子どもたちにわかりやすくできるよう心がけた。
F104	子どもたちに聞こえるように大きくハキハキと言うことを心がけ、喜怒哀楽を表情に分かりやすく示しました。
F105	演技の流れの中で子どもたちにたくさん話しかけて反応してもらえるように意識した。また緊張してピアノを間違えないように集中した。
F106	子どもたちに伝わるように大きな声を意識することと、授業の試験時にうまくできなかった動きや役割を何度も事前に確認するようにしました。
F107	セリフをゆっくり言うのと、笑顔を多くしました。セリフや歌の時は子ども達の顔を見ながら言うようにしました。
F108	セリフの飛びとかトラブルが起きても上手くごまかすこと。学生の面白い！子どもの面白い！は違うので、少し演出を変えました。

対応しながら演じることがとても大切である。

Table16. 発表の感想

F102	初めての場所で使えるものも限られている中の今日の発表はドキドキでした。1番大変だなあと思ったのは、やっぱり子どもたちの反応に応えながら発表することでした。子どもたちも楽しんでくれたみたいで、とてもうれしかったです。
F103	はじめての環境で発表するのはとても緊張しました。それでも子どもたちに伝わるように、楽しんでもらえるようにということが一番がんばりました。ピアノもおもいっきり弾くことができ、私自身も楽しかったです。
F104	劇をすること自体貴重でとてもいい経験になりました。また小さい時のことを思い出し、懐かしい気持ちになりました。最後に子どもたちと握手会で触れ合えたのも楽しかったです。
F105	劇をすること自体が小学生以来で、とても楽しく授業を受けました。みんなで演じる雰囲気をつくって、はずかしがらずにできたところが、この7人で白雪姫をできてよかったと思う一番の理由です。もうこのメンバーで劇をすることはないと思うけど、前期で学んだことを将来子どもたちの劇づくりに役立てたいと思いました。
F106	始めは子どもたちに観せるということもあり授業の試験時よりも緊張はしていませんでしたが、いざ始めると子どもたちの目線をすごく感じ、みんなの前で立つことはやはり緊張すると改めて感じました。また、子どもたちの可愛らしい姿を見て、さらに勉強を頑張ろうと思いました。
F107	大学の授業でやるよりも緊張せずに楽しめました。舞台が狭くてギョングョウでしたが、それが良かったのかなと思いました。子ども達はどんな場面でも反応してくれたので、授業よりもやりやすかったです。子どもは正面の舞台だけではなく、スポットや舞台をはけた後まで見ていたので、大学の発表とは違う雰囲気でした。
F108	最初は緊張していましたが、子ども達が入ってきて顔を見たら、楽しませよう頑張ろうと思いました。早口になってしまったところもありましたが、無事に通せて良かったです。照明やピアノもちゃんとできたので、楽しかったです。

(2) 保育者によるアンケート調査結果

音楽劇『白雪姫』を鑑賞していただいた保育者4名(女性3名・男性1名)のアンケート調査結果を、下記に記載する。保育者歴は2年目から30年目まで幅広く、3歳児から5歳児クラスまでの合計106名(欠席者を除いた約100名)の園児たちの音楽劇の反応についてもうかがった。記述式のアンケート調査結果において、保育者をT1～T4と表記する。

I. 音楽劇『白雪姫』を観た園児の様子について

音楽劇『白雪姫』を鑑賞した園児の反応や様子を「とても楽しんでいた」「まあまあ楽しんでいた」「どちらでもない」「あまり楽しんでいなかった」「楽しんでいなかった」の五肢択一式で回答してもらった。その結果、「とても楽しんでいた」の回答が1名、「まあまあ楽しんでいた」の回答が3名であった。「とても楽しんでいた」理由(Table17より、T1参照)および「まあまあ楽しんでいた」理由(Table17より、T2～4参照)を記載する。

II. 音楽劇の内容の適性について

音楽劇『白雪姫』の内容が園児に適していたかについて「とても適していた」「まあまあ適していた」「どちらでもない」「あまり適していなかった」「適していなかった」の五肢択一式で回答してもらった。その結果、「とても適していた」の回答が1名、「まあまあ適していた」の回答が3名であった。「とて

Table17. 『白雪姫』を観た園児の様子

T1	大盛り上がりで、劇が終わったあとも子ども同士で話したり、真似していました。
T2	終わった後も白雪姫ごっこをするなど、印象にのこっていた。
T3	再現してあそびに取り入れていた。子どもが小人になりたがる。歌っておどる所がよかった。
T4	キレイなドレスのお姫様や照明、歌にきぎづけでした。声が聞こえにくい時があり、内容が伝わりづらいときもありました。

Table18. 音楽劇の適性

T1	年長にはいいが、年少には内容が難しい子どもいたかもしれません。
T2	白雪姫よりも、男女ともに楽しめる3匹のこぶた等、馴染みのある話でもよかった。
T3	良く知っているお話だったのでわかりやすかった。声がもう少し大きかったり、ゆっくり話すようにすると良いかも。はずかしがらずにできるとよい。
T4	馴染みのあるストーリーだったので、子どもたちも楽しむことができました。

も適していた」理由(Table18より、T4参照)および「まあまあ適していた」理由(Table18より、T1～3参照)を記載する。

III. 音楽劇『白雪姫』で園児たちが一番盛り上がった(反応があった)シーンについて園児の様子や反応から、音楽劇『白雪姫』で一番盛り上がったシーンおよびその理由を記述してもらった(Table19参照)。無回答が1名あった。

IV. ご自身の音楽劇『白雪姫』の感想について(Table20参照)

アンケートの結果から、園児も楽しんでく

Table19. 音楽劇『白雪姫』で一番盛り上がったシーン

T1	お姫様が魔女になり、毒りんごを持っていくシーン	子どもたちの近くまで来ることでとても嬉しそうでした。見るばかりではなく、参加するという形もありだと思いました。
T3	小人と白雪姫が歌って踊るシーン	他の場面は意味がわからない部分もあったので。
T4	魔女が毒りんごを配るシーン	子どもの近くに来て「りんごはいかが？」と声をかけてもらい、子どもたちも嬉しそうでした。

Table20. 音楽劇『白雪姫』の感想

T1	子どもたちを楽しませようという気持ちや一生懸命演じる姿に若さと熱意を感じました。子どもたちも喜んでいました。
T2	音楽劇なので歌がもっとあると楽しかったかも。
T3	スポットライトがはじめての子が多く、そちらに気を取られてしまっていたのは残念。場面転換で必要だったのか？ピアノは上手で、歌もハモっていましたね。すてきでした。動きがもう少し大きいと子どもたちももっと楽しめたかも。
T4	少人数でも上手く役割を分担していて、色々な登場人物の姿を見て楽しむことができました。

れていた様子が感じられ、学生と園児たちにとって有意義な時間となり、学生にとってはとても貴重な経験となった。保育者や学生の両者からのアンケート回答にもあったように、緊張や恥ずかしさからの声や動きの収縮は観客に伝わりやすい。それを乗り越えるためには、声を大きく出すための腹式呼吸をはじめ、身振りの大きさや動きのしなやかさなど普段から意識をし、自分自身の『表現』を

お妃が魔女になり、毒リンゴを持って園児に話しかけるシーン



写真：音楽劇「白雪姫」より
お妃が鏡に問いかけるシーン



白雪姫が目覚めるシーン



白雪姫が小人たちと歌うシーン



発表後の園児たちとのふれあい



楽しむことを心がける必要がある。その他、1の感想の指摘にもあったように、ミュージカルまでとは言わないが、BGMをもっと劇中に流したり、歌を加えると、子ども達はリズムに乗ってより楽しめる可能性がある。また、スポットライトをつけると数名の園児はスポットライトが気になり振り返っていた。照明による演出効果を学ぶ上でスポットライトは大切であるが、保育現場で使用することはほとんどない。スポットライトを使用することは、園児の初経験として見ると意義はあるが、物語に集中してもらうことを優先させる上では必ずしも必要ではない。むしろ使用しない方がストーリーに集中できる可能性が高くなるのも事実である。今回の保育現場での実践およびアンケート調査から、子どもの目線で物語の内容や展開を考慮することの大切さ、また学生たちが子どもたちに伝えたい一番の想いを大切に、それを伝えるための適切な演出で実践を行う重要性を再認識する機会となった。

10. まとめと今後の課題

本稿では、領域「表現」に関する授業での『音楽劇』の取り組みに焦点をあて、音楽劇の制作や発表、また保育現場での実践を取り上げて、アンケート調査での回答結果を明示した。一見、約20分の『音楽劇』と聞くと、歌って演じるくらいのイメージに捉えられることが多いが、実際『音楽劇』を制作する上で必要な活動項目に、「物語の考案（脚本づくり含む）」「音楽の考案」「大道具・小道具づくり」「照明の考案」「衣装・ヘアメイクの考案（制作含む）」「演技の練習（演出の考案含む）」「歌の練習」「ダンスの練習」「楽器の練習」「セリフの暗記」「歌など曲の暗譜」など、バラエティーに富んだそれら全ての活動内容に取り組まなければ『音楽劇』は完成しない。

よって、歌・BGM・効果音（音楽表現）、大・小道具制作など（造形表現）、演技・ダンス・振付け（身体表現）を組み合わせると一つの作品を作り上げる一連の活動は、総合的な表現活動と捉えることができる。

また、脚本制作・ナレーション・台詞などは「保育内容（言葉）」に当てはまり、人とのコミュニケーション力・協調性・仲間意識・信頼関係などの育成は「保育内容（人間関係）」に分類できる。つまり、『音楽劇』は、「音楽・造形・身体」の3分野の表現領域を含める「保育内容（表現）」にとどまらず、「保育内容（言葉）」「保育内容（人間関係）」など、これら複数の領域が含まれた総合的な表現活動であり、これらの総合的な表現力や対応力が身につく教育的効果があることが明らかになった。

では実際に、保育現場ではどのような表現活動の取り組みが行われているのだろうか。「幼稚園教育要領」および「保育所保育指針」では、「表現」に関する保育の内容の中で「自分のイメージを動きや言葉などで表現したり、演じて遊んだりするなどの楽しさを味わう」と明記されている。これは改訂前から変更されていない。黒田（2011）は、その「演じて楽しむ」活動として、劇ごっこや劇発表会が保育の場で行われているとし、柴田（2018）は、日常保育では「ごっこ遊び」や「劇遊び」が存在し、「劇遊び」が発展して「劇づくり」となり、その「劇づくり」の活動の成果を発表する場として「生活発表会」があると述べている。本稿で述べてきた学生主体による音楽劇の取り組みと、保育現場で行われている子ども達主体の「生活発表会」に向けた劇への取り組みの過程など、類似点や相違点も兼ねて実地調査していきたい。

よって今後の課題として、保育現場にて実地調査を行い、「生活発表会」など保育現場

における総合的な表現活動の取り組みや、その過程における子どもの主体的且つ自発的な表現や保育者の援助に注目して、保育現場の表現活動に基づいた保育内容領域「表現」の授業の在り方を改めて検討していきたい。本論文が学生指導や授業運営の一助となれば幸いである。

謝辞

本学の教育活動にご理解ご協力いただいた保育園の先生方、そして『音楽劇』の鑑賞を楽しんでくれた園児たちに心から感謝を申し上げます。

参考文献

- 伊藤仁美「保育者に必要とされる音楽表現力の育成に関する一考察（2）」『こども教育宝仙大学紀要2』2011年 pp.11-25
- 伊藤仁美「保育者に必要とされる音楽表現力の育成に関する一考察（3）」『こども教育宝仙大学紀要2』2012年 pp.21-31
- 小林真・岩田夏実・岩田育代・米崎瑛美「保育内容（人間関係）の観点から見た劇遊びの意義－富山大学人間発達科学部附属幼稚園におけるこどもまつりの教育的効果の検討－」『富山大学人間発達科学研究実践総合センター紀要 教育実践研究 第12号』2017年 pp.171-179
- 河野久寿「オリジナル音楽劇による保育者の表現力育成に関する一考察」『仁愛女子短期大学紀要』2014年 pp.37-46
- 黒田静江「「保育内容指導法演習 表現」の授業実践を考える－劇の制作・発表を通して－」『植草学園短期大学研究紀要 第12号』2011年 pp.65-70
- 劉麟玉・宮下俊也・宇田秀士・横山真貴子「教員養成における幼稚園5領域科目の内容構成（5）－「表現」に関わる教育内容研究知見に依拠して－」『次世代教員養成センター研究紀要（4）』2018年 pp.259-265
- 持田京子・金子智栄子「子どもの創造的音楽表現に及ぼす保育者の影響」『文京学院大学人間学部研究紀要 Vol.10, No. 1』2008年 pp.37-47

- 文部科学省「幼稚園教育要領解説」『フレーベル館』2018年
- 中川華那・片山美香「音楽による幼児の表現活動の意義と保育者の援助に関する研究－人とかかわる力を育むために－」『岡山大学教師教育開発センター紀要 第5号』2015年 pp.73-82
- 中村三緒子「表現活動に必要な知識・技術に関する考察－学生時代に習得すべきと考える内容－」『淑徳大学短期大学部研究紀要第58号』2018年 pp.69-81
- 尾崎公彦・青井則子・入江慶太・伊藤智里・伊達希久子・小合幾子「幼稚園教育要領改訂に伴う保育内容領域「表現」に求められる授業内容に関する考察－新しい教職課程のモデルカリキュラムとの比較を通して－」2018年 pp.55-61
- 柴田詠子「幼児教育における「劇づくり」に関する基礎的研究（1）」『札幌大学女子短期大学部紀要65号』2018年 pp.127-140
- 下清水広・谷本一榮「音楽表現を伴う劇的活動に関する一考察－学外発表への取り組みを通して－」『奈良保育学院研究紀要 第13号』2008年 pp.11-16
- 鈴木百合香「「保育内容表現 音楽」授業における学生の学習過程－音楽と動きをテーマとした授業アンケート及び感想から－」『越谷保育専門学校研究紀要 第2号』2013年 pp.50-57
- 富田英子「保育者養成における音楽表現力育成の一試み－園児との「音楽交流会」を通して－」『京都文教短期大学研究紀要 第51集』2013年 pp.53-61
- 智原江美・鍋島恵美・和田幸子・田中慈子子「アンケート調査からみた保育者養成校における総合的な表現活動に関する授業の実施状況」『京都光華女子大学研究紀要 54号』2016年 pp.197-208
- 辻ゆき子「保育内容（表現）の授業における演習の教育効果に関する一考察」『千里金蘭大学紀要』2018年 pp.43-55
- 山中愛美「「保育内容・表現」におけるオペレッタの授業実践」『夙川学院短期大学 教育実践研究紀要』2016年 pp.49-52
- 山内信子「保育内容「表現」の指導に関する研究－幼稚園教育要領等の変遷に基づいて－」『聖和短期大学紀要 3号』2017年 pp.75-83
- 矢野下美智子「保育者養成における身体表現の授

業の在り方について－「身体表現を好きになること」と「授業内容」の関係－『広島文化学園短期大学紀要51号』2018年 pp.31-37

注

- i 挿入歌。ドラマや映画などの中で流す歌を意味する。
- ii 本番同様に舞台上で行う最終リハーサル。
- iii 1964（昭和39）年の幼稚園教育要領改訂以降、「お遊戯会」から「生活発表会」という名称になった。保育現場によっては、現在も「お遊戯会」と呼ばれている。

〈文末資料〉

木曜日 4限 Cグループ 「白雪姫」

ベッド、電子ピアノ、鏡を配置する

「スポットライト」白(Gさん)

ナレ(Aさん) 昔々ある国のお城に子供のいない王様とお妃様がいました。やがて、2人の間に生まれたかわいい赤ちゃんは、肌が雪のように白かったので、白雪姫と名づけられました。白雪姫はすくすく成長し、黒髪の美しい女の子になりました。白雪姫は幸せな毎日を送っていましたが、ある日お妃様が病気になるお亡くなりになってしまったのです。王様も白雪姫もつらく悲しい毎日をお過ごしなくてはならなくなりましたが、ある日王様は新しいお妃をもらいました。

「スポットライト移動」白(Gさん)

父(Bさん) 「この人が新しいお母さんだよ。」

お妃(Cさん) 「よろしくね。」

白雪姫(Dさん)

「スポットライト移動」白(Eさん)

ナレーション そのお妃は、自分の美しさがたいそう自慢でした。お妃の部屋には大きな鏡がありました。お妃は毎日、毎日、その鏡に向かってこう尋ねるのです。

「不気味な音 BGM」(Fさん)

お妃 「鏡よ、鏡。世界中で一番美しいのは誰だい？教えておくれ」

お妃 「世界中で一番美しいのは、お妃様あなたでございます」

お妃 「いい気分だわ」

ナレーション しかし時が経ち、白雪姫が小さかった女の子から美しいお姫様へ成長すると、鏡の答えは変わりました。

お妃 「鏡よ、鏡。世界中で一番美しいのは、それは、白雪姫です」

鏡の中 「世界中で一番美しいのは、それは、白雪姫です」

お妃 「なんでずっと白雪姫がこの私よりも美しいですって？ありえないわ」

「スポットライト移動」白(Gさん)

ナレーション 怒ったお妃は、家来に姫を殺して黒髪をすべて切り、持ち帰るよう命令しました。家来にはこんなかわいい姫を殺すことができず、姫に訳を話し、森にこっそり逃がしました。

白雪姫 「奥だけ電気をつける」（Gさん）

ナレーション 「ずいぶん歩いたけれど、どこか休めるところがないかしら、あ！あんなところにお家があるわ。」（効果音 ドアの音）

白雪姫 とても小さな家ね。すみません。誰もいないわ。少し休ませてください！

ナレーション 疲れていた白雪姫は、すぐに眠ってしまいました。

「ハイホー」をアカペラで歌いながら、斧、かごを持ち、客席からくる」

「スポットライト白で追う」（Cさん）

小人（Eさん） 「ふう、今日もたくさん食べ物を探れたなあ」

小人（Fさん） （恐怖心 斧を構えながら）

小人（Gさん） 「あれ、扉が開いているよ」

白雪姫 「ほんとだ、なぜだろう？」

（家に入る）（効果音 ドアの音）

（尻もちをつく）

小人 「わあ、誰かいる！ 美しいお姫様だ！」

小人 「ほんとだ、きれいなお姫様だ！」

小人 「しっ、起こしちゃうよ！」

白雪姫 （白雪姫ゆっくり目をあける）

小人 「あら、ごめんなさい。勝手に入ってしまったって、私は白雪姫です。遠くのお城から来たのですが、お城にすることができなくなってしまって」

小人 「なんてこったい」

白雪姫 「それはかわいそうに」

小人 「どうぞいつまでもここにいて下さい」

白雪姫 「皆さん、親切にありがとうございます！」

ナレーション 「いっつか王子様が」白雪姫と小人3人（伴奏 Bさん）

「暗転」

「明転」（朝になる）

小人 「僕たちは、森へお仕事に行ってきます！」

白雪姫 「いってらっしゃい、お気をつけて」

「スポットライト」白

ナレーション 小人たちが出ていくと、白雪姫は、掃除洗濯、ご飯を作って家事を手伝い、仲良く平和に生活していました。その頃お城では、家来が持ち帰った髪を見て、白雪姫が死んだと思ひ、お妃は喜んでいました。しかしそれは髪ではなく、馬のしっぽだったので。

お妃 「スポットライト」オレンジ（Gさん）

お妃 「これで、世界一美しいのは、私のはず。鏡にたずねよう」

鏡の中 「鏡よ、鏡。世界中で一番美しいのは誰だい？ 教えておくれ」

お妃 「世界一美しいのはやはり、白雪姫でございます」

鏡の中 「なんだって！ 白雪姫はまだ生きていますか！？」

お妃 「白雪姫様は、森の奥の小さな家に住んでおられます」

「暗転」

「低音のマイナコードトレモロ BGM」（Fさん）

ナレーション 白雪姫の姿に変身したお妃こそ、真のお妃の正体だったので。お妃は、毒リンゴを持って森へと向かいました。

「スポットライト」白で追う（Gさん）

（客席に「リンゴはいかが？」と聞いて遠回りで向かう）

「明転」

お妃 「ここだな」

（コンコン）

白雪姫 「どなたですか？」

魔女（Cさん） 「リンゴ売りの婆さんじゃが、歩き疲れてしまったのじゃ。少し休ませてはくれんかの」

白雪姫 「それは大変！ どうぞこちらへ」

ナレーション 心優しい姫は、魔女を休ませてやりました。

魔女 「ありがとう白雪姫。お礼にこのリンゴをあげよう」

白雪姫 「まあ、こんなに真っ赤なリンゴ、初めてだわ！」

「スポットライト」赤（Bさん）

魔女 「特別な美味しいリンゴたちよ！ さあ早くお食べ、へっへっへっ」

「早くお食べ！ おいしいから」

「不気味な音 BGM」（Fさん）

ナレーション リンゴを食べた白雪姫は、永遠の眠りについてしまいました。しばらくすると何もしらない小人たちが帰ってきました。

「スポットライト」白で追う

（客席から「ハイホー」をアカペラで歌いながら来る）

小人 「わあ、白雪姫様が倒れているよ！ いきしてない！ どうしよう」

小人 「白雪姫様、ぼくたちがそばにいれば、」

小人 「リンゴが落ちてるよ！ 食べた後がある。お腹がすいていたのかな？ それで死んで、」

「暗転」

♪(効果音 雨・雷)

ナレーション ション すると本格的に雨が降り、とうとう嵐になってしまいました。リングゴ売りをしていた魔女は、天気が悪くなるにつれ周りが見えなくなり、森でさまよううちに雷に打たれて死んでしまいました。

そのときもう一人、森で迷子になっている人がいました。

〔明転 (Cさん)〕

王子(Bさん) 「困ったなあ、ひどくなってきたぞ、どこかに雨宿りができる場所は、、！あの家で休ませてもらう」

王子 「誰かいないですか？道に迷ってしまっ。どうか休ませてくれないでしようか？」

小人 「すごい雨。どうぞこちらへお入りください。」

王子 「ありがとう、、、どうして君たちは泣いているんだい？」

小人 「私たちが留守にしている間に、お留守番をしていた白雪姫様が死んでしまったのです」

王子 「なんてきれいなお姫様！姫の頬も唇も、まるで生きているようなのに、、、、ん？リングゴだ、(においを嗅ぐ)「毒の匂いだ、でも姫はまだ少ししか混じっていないから、助かるかもしれない。」

(キッス)♪(効果音 チャヤベル)

(白雪姫はそっと目を覚ます)

小人 「白雪姫様！」

小人 「生き返った！」

王子 「美しいお姫様だ！生き返ってほんとによかった！」

小人 「王子様のキスで、毒リングゴの呪いが解けたんだ！」

小人 「やったーやったー！」

白雪姫 「あれ？わたし眠っていたのかしら？みんなったら、何をそんなに喜んでるの？あら、あなたは、、？」

王子 「白雪姫様、僕は隣の国の王子です。どうか、私の国へ一緒に来てくれませんか？」

白雪姫 「まあ王子様、、、よろこんで！」

ナレーション ション こうして、王子様と白雪姫は結婚し、いつまでもいつまでも幸せに暮らしました。

♪「ハイホー」全員で踊りながら歌う(伴奏 Cさん)

おしまい