

昔ばなしと保育

—昔ばなしからのメッセージV—

- | | | | | |
|--------------------|-----------------------|-----------------|------------------|------------------|
| ○前田キミヨ
(豊橋創造大学) | 小沢志江子
(トーマスぼーや保育園) | 大井富貴子 | 杉浦きく子
(明照保育園) | 古田彰子
(岡崎女子短大) |
| 稲垣水かげ
(愛知学泉短大) | 早川幸子
(岡崎市奈良井保育園) | 成田君子
(保育研究会) | 高橋一代 | |

I 動機と目的

私たちは、これまで(前田2000~)日本の昔ばなしに含まれるメッセージについて、多様な角度から明らかにしてきた。

本年は、「グリム童話」の中から女性が主人公でありストーリーに魔力を含むものに視点を当て、そこに含まれるメッセージについて明らかにする。また魔法について子どもがどのように捉えているかについても分析・考察する。

II 研究の方法

1、分析の対象となった昔ばなし

話型 a、知恵比べ型：あめふらし・フィッチャの鳥・手をなくした娘・恋人ローラント・ヨリンデルとヨリンゲル

b、運命型：白雪姫・マレーン姫・千枚皮ラプンツェル・いばら姫・星の金貨

2、分析の手順

- (1) 主人公が会おう課題に視点を当て、それを乗り越えるために魔力がどのようなメッセージとなったかを分析考察する。
- (2) 子どもが魔法をどのように理解し、捉えているかについて明らかにする。

III 結果と考察

(1) 昔ばなしのメッセージの分析・考察

表1

運命型 「マレーン姫」 主人公=マレーン 敵対者=醜い顔の花嫁 援助者=おつき娘		
主人公の人格	主人公が会おう課題	魔力
○愛を貫く強い意志がある ・他の人を夫にする気はありません	○父王により太陽の光も月の光も差し込まない暗い塔に7年入れられる	○恋人の記憶を呼び起こす歌

○誇り高いプライドがある ・身代わりの名誉がどんなになりましょう	○7年たち塔から出て長い間さすらう ○城の灰かぶり(下働き)をする ○醜い花嫁の身代わりになるよう言われる	・イラクサに呼びかける ○首飾り ・王子が豪華な首飾りをつける
○知恵がある ・王子の記憶を呼び起こすために歌に託す	○命を奪われそうになる ・大声をあげる	
○辛抱強い ・7年塔に入れられる		
メッセージ ○人々にどんなに相手にされなくとも最後まであきらめない ○名誉や褒美に感わされない ○耐えることで幸せになる		

表2

知恵比べ型 「あめふらし」 主人公=若者(あめふらし) 敵対者=王女 援助者=カラス・魚・キツネ(商人)		
主人公の人格	主人公が会おう課題	魔力
○知恵がある ・考える時間を1日だけ下さい ・見つけても2度だけお許し下さい ・王女と結婚してもどこに隠れたか、誰に助けられたかは、決して王女に打ち明けなかった ○人情がある ・カラスを撃つのをやめる ・魚を見逃す ・キツネのトゲを抜く	○王女からの難問 ・王女の千里眼と勝負して3回までは、王女の眼からすっかり姿を消す ○王女を騙す ・王女は腹立ち紛れにあめふらしを掴んで、床に投げつける ○過去のことを話さない ・国王になっても、3度目の時、どこに隠れたか、誰に助けられたかを、決して打ち明けなかった	○カラスが卵の中に隠す ○魚が腹の中に隠す ○キツネが商人に化け若者を「あめふらし」に変身させる ○あめふらしが泉の水の中に潜り元の姿に戻る
メッセージ ○困っているものを助けると相手に好感を持たれる ○難問に会った時、魔力が援助者になってくれる ○相手の気持ちを汲み取る洞察力と賢い知恵がいる		

(2) 幼児がどのように捉えているかについて聞き取り調査をする。

対象：T保育園児 5歳児 10名 4歳児 20名
O保育園児 5歳児 15名 4歳児 10名

場面：Aは、魔法が出てくるお話を聞いた後の幼児との会話。
Bは、幼児の遊びの中で、使われた「魔法」という言葉から展開したものを収集する。

聞き取り方法：Aの場合は、「魔法ってなんだろうね？」と質問する。
Bの場合は、保育者との言葉のやりとりの中から収集する。

表3 Aの結果

	聞いた話と場面	「魔法ってなんだろうね」と問いかける	考 察
5 歳 児	<ul style="list-style-type: none"> 白雪姫 魔法の赤い本 魔法のランプ あめふらし 千枚皮の話から 聞いた直後に問いかける 	<ul style="list-style-type: none"> 殺されても生き返るから『不思議なことが出来る』 見てはいけない本を見て父を助けるために牛や馬になったりすることから『不思議なことが出来る』 見てはいけないというのを我慢したから『魔法は強くなれる』 窓から何でも見えることから『望遠鏡みたい』 水中で姿が見えないことから『不思議な眼鏡みたい』 隠れても見つけ出すことから『不思議なことが出来る』 小さな羽衣を隠す。胡桃の中に服を入れるから『不思議なことが出来る』 大きいものを小さくする『不思議な力がある』 	<ul style="list-style-type: none"> 魔法は、命に関わることには、不思議な事をして助けることができると捉えている。 自分の欲望を抑えて我慢できるのは魔法の力が自分を強くしてくれたからだ捉えている。 自分の経験や知識と結び付け捉えている。 常識では考えられないと思うことができる不思議なもの捉えている。 出来ないことを出来るようにする力を持っていると捉えている。
4 歳 児	<ul style="list-style-type: none"> 父のマフラー 夢見小僧の話から 白雪姫 聞いた直後に問いかける 	<ul style="list-style-type: none"> 新聞から牛乳がでてきたり、死んだ人が生き返ったりすること。 短い針で死んで、長い針で生き返ること。 紐、櫛、毒リンゴで死んでもまた生き返ることが出来る。 魔法はポケットのなかにビスケットが入ったり出たりすること。 魔法は変身して空も飛べる。 	<ul style="list-style-type: none"> 死んだり、生き返ったりすることが『自由に出来る力』を持っているものと理解しているようである。 人間が、動物や鳥などに『変身して何か出来る』ことを魔法だと捉えている。

表4 Bの結果

	遊びの場面	子どもからの言葉と保育者の会話	考 察
5 歳 児	<ul style="list-style-type: none"> ジュース屋ごっこをして色水を売り歩く遊びの場面。 スクラッチ絵に、どんどん色を重ね、最後に黒を塗った時。 色を重ねたところに、粘土へらで絵を描いた時。 女の子に鏡を被せ、人さらいごっこをしている場面。 	<ul style="list-style-type: none"> 保育者が「リンゴジュース下さい」というと、「はいどうぞ、よく振って飲んで下さい」という。飲む真似をすると「私は魔法使いです。そのジュースは毒リンゴ・だあ」「死んで、死んで」という。 「始めは白で、きれいな色を一杯塗ったら黒くなった。これは魔法やなあ」 「黒やのに違う色がでてきた。魔法みたいだね」 「籠を頭に被せては、お友だちが呪いがっているよ」「魔法使いの籠は、魔法だから自分ではいちゃうの」 	<ul style="list-style-type: none"> ジュースからリンゴジュースになり、更に毒リンゴへと展開する。白雪姫をイメージしていると思う。 変化していくことを魔法だと捉えているようだ。 自分の予想していない不思議なことが起きると魔法という言葉で納得するようである。 お話の内容をそのまま遊びの中に取り入れている。
4 歳 児	<ul style="list-style-type: none"> 広告紙をまるめ杖にする。「チチンパイ～になーれ」と杖で輪を描いている場面。 広告紙で作った長・短のステイックを針に見立てた遊びの場面。 	<ul style="list-style-type: none"> 杖を「魔法使いさんどうぞ」と渡す。魔法使いになった子は、「チチンパイ」と呪文を言う。「呪文を言う時、こうすると(杖で輪を描く)魔法になるよ」と言う。 死んだ振りや生き返った表現をしながら「魔法の針で刺したんだよ」という。 	<ul style="list-style-type: none"> 「呪文と魔法の杖を回すこと」が魔法だと思っているようである。 話しの中の『不思議な場面の動作をする』ことを真似て魔法だと思っているようである。

IV まとめと今後の課題

分析をした結果、運命型は困難に出会っても自然に逆らわないという強い意志、勇気、辛抱強さなどを持って行動すると、不思議な力を得ることができる。知恵比べ型は、悪や困難に出会ったときに知恵を使い、勇気と人情を持って立ち向かうと不思議な力を得ることができる。話型には関係なく、浅はかな悪知恵は自分の身を滅ぼしたり、たくましく生き抜くためには、悪に対して残酷なことをする場合もあるなどのメッセージを得た。

魔法について、子どもがどのように捉えているのかについて調べた結果、子どもたちは魔法について全くちがったものに変身する、変化する、予想していなかった不思議なことが起きることなどと捉えている。4歳児は呪文、

紐、杖など、言葉や物など具体的なものを通して魔法ということを理解している。5歳児は、欲望を抑えて我慢できる、自分の知識や体験で得た常識ではできないことなどを魔法だと理解するなど、4歳児より心の内面や自分の生活経験とあわせながら捉えている。遊びの中においては、4歳児は単に、呪文だとか不思議な場面のみを表現することが多いが、5歳児は、お話に出てくる事や場面を遊びの中に取り込んで表現すること、遊びを発展することなどがわかった。

今後も、昔ばなしからのメッセージや子どもにどのように活かされているのかについて模索したい。