

幼児が身体表現遊びのなかで物語をつくる過程

—「繋がらなかった」遊びの事例を手がかりに—

○鈴木裕子 西 洋子 本山益子 吉川京子
(名古屋柳城短期大学) (東洋英和女学院大学) (岡崎女子短期大学) (金 沢 大 学)

1.はじめに

子ども達は、架空の物語を作って遊ぶことや、物語の世界に入って変身することが大好きである。子ども達と身体表現遊びをする際にも、しばしば「お話」を用いたり、「ストーリー」をつくりながら行う。それでは、子ども達にとって、身体表現遊びのなかでの物語は、どのような過程を経てつくられているのだろうか。動くということ、あるいは動くことによって想起されるイメージ、そのような身体表現の特性は、子ども達の物語づくりにどのように影響を及ぼしているのだろうか。

本研究では、身体表現遊びのなかで物語が生まれ、展開する過程を支える要素は何かという点について、物語がうまく繋がらなかった実践を中心に掘えながら、事例を通して考えてみたい。

2.本研究で取り上げる事例について

本研究で対象にした実践は、愛知県内私立 T 幼稚園 4 歳児を対象にして行った身体表現遊びである。

発表者は、担任保育者と討議をしながら、4 歳児クラスを対象にして不定期ではあるが身体表現の保育を実施している。この保育は、「子ども達の身体活動意欲を高める」というねらいに基づいた「こころとからだで表す遊び」として行っている。

本研究の分析の中心にした実践は、4 歳児さくら組 29 名を対象にして行った身体表現遊びの第 2 回目（2001 年 7 月 18 日）の「ありさんは、みんななかよし！」である。場面展開の概要は下記の通りである。

「ありさんは、みんななかよし！」の場面展開
ありさんはどこから出てくるの？
魔法の言葉「ありさん、ありさん、なかよしさん」を覚える
ありが穴から出て（フープをくぐる）行列をつくって進む
ありさんは、不思議な国にいく
海で波に揉まれる
へびが来て逃げる
お菓子の国に行く みんなで飴を運ぶ
大きなアイスクリームを運ぶ
ありさんのおうちに戻る
ありさん達は、おうちから出てきて幼稚園に戻る
みんなで丸くなって、魔法の言葉を言う

関連して取り上げる実践は、第 1 回（7 月 6 日）「だんだんむしってどんのかな？」と第 3 回（11 月 29 日）「そしたらそしたら」である。「だんだんむしってどんのか

な？」は、だんだんむしの動きの特徴をからだで表現するという内容であり、「そしたらそしたら」は同名のタイトルの絵本（谷川俊太郎作・福音館）をもとにイメージをわかせて動きを楽しむ内容である。指導者はいずれも発表者であり、担任保育者は補助的に関わった。保育時間は、いずれも 30 分程度である。

さて、第 2 回目の「ありさんは、みんななかよし！」は、第 1 回目の実践の反省をもとに、「自己表現をしながら、お友達と力を合わせて一緒に表す楽しさを感じる」というねらいのもとに計画し実践した。実践後、「今日は、うまく繋がらなかったように思う」という担任保育者の感想があり、発表者も同様の感覚を持った。では、「繋がらなかった」という印象は、具体的にはどのような状況を捉えたものなのか。物語がつくられていく過程を支える要素について、この視点から検討する。

3.事例と考察

(1) 物語の発端に必要な要素

事例 1 「ありさんは、みんななかよし！」

発表者の「ありさんを見てきたよね。ありさんって、どこから出てくるの？」という問いかけに対して、子ども達は「あな」「おうち」と答えるが、次の言葉も動きも出てこない。発表者が、フープを出して、それを「ありさんになってくぐる？」と促すと、子ども達は、周囲の様子を伺うようにしながらも大騒ぎして、四つん這いになって、順にくぐっていき、そのまま列になって進む。

事例 2 「だんだんむしってどんのかな？」

遊戯室にブルーシートをひき、子ども達が、園庭でみつけたただんだんむしを放して、だんだんむしと一緒に遊ぶことから始める。「色は」「足どうなってる」「大きいのか小さいのがある」「丸くなるのが、おもしろい」「あかちゃんがいる、これおかあさんだ」「指にのるよ」と口々にだんだんむしを見たり、追いかけてりしながら、子ども達はブルーシートに寝転がるようにして、這い回って遊ぶ。ひとしきり遊んだあと、だんだんむしを水槽に戻す。

「みんな、目をつむって、だんだんむしさんの夢をみられるかな？」と発表者が聞くと、「（夢に）でたでた！丸くなった」「見えてるよ！」「まーるい」「ぼつと丸くなる」と目を閉じながらも、各々だんだんむしになって動き出す。

両方の題材ともに遊びの前段階として、観察したり、調べたり、お話をしたりという活動を保育のなかに 1 週間近く取り入れてはいるが、担任保育者は、2 つの事例

にみらえる2つの実践の差異を、「子ども達の経験の違いと思う。ありは、あまり知らないから」と考察している。経験という点は、援助の基礎的な問題であり、そのものを見たり触れたりといった経験が蓄積されることによって、イメージが膨らむ。また、この事例のように同じように「見た」経験があっても、その後の興味の持ち方には差が生じる。その違いが、子どものイメージの根の部分にあることは確かだろう。けれど、その前提を認めたうえで、発表者には、2つの事例は、子どもにとって「現実」と「非現実」の認識の点に大きな違いがあるように感じられた。つまり事例1は、ありらしくすること、ありのまねをするということに、結果的に発表者の押しつけがあり、子ども達は「なってみた」のではなく「なってみせた」に留まっているのではないか。あくまでも「現実」なのである。事例2のだんごむしでは、子ども達は、いかにも「非現実」的とわかることを「現実」と思い込んでいるし、その状態を楽しみは始めている。だんごむしと遊ぶ段階で、からだのイメージの世界にはいりやすい状態になっていく様子がとらえられている。

身体表現遊びでは、子どもが、容易にわかる非現実を、現実と思い込み、からだの現実の時間を超えて非現実の世界へ入り込めたかが、物語の起こりの重要な要素となっていると考えられた。

(2) 物語の展開をすすめる要素

事例3 「ありさんは、みんななかよし！」

ありになってフープをくぐった後、子ども達は列になって進んでいた。けれど途中から、列は崩さなくても、子ども達の動きは、ただ這って歩いている状態となる。そのうち、はっきりした終わりが無いけれど、動きが止まり、座りこむ子どもがあらわれた。

事例4 「そしたらそしたら」

A子とB子は、「次はとんびだよ」とお話の続きを口にした後、遊戯室をゆっくり羽ばたいた。丸く飛んだり、蛇行したりした。その後、部屋の隅にある机の下にもぐりこむ。担任保育者が「どうしたの？」と聞くと「巣を作るのよ」「この子が赤ちゃんなの」と答えて、くちばしで枝をくわえるまねをして巣を作りだした。

事例3での、ありが行列している様子は、子ども達にとって見たことのない光景ではないだろうが、一人ひとりの子どもにとって、自分がありの列を為しているという空間の認知は希薄である。従って、ありの行列というイメージはつくられず、動きに結びつかない。イメージと動きの循環が生まれてこないのである。

これに対して、事例4では、とんびが飛ぶという動きが描く空間を、「今は広い空」「森の中を飛んでる」という具合に、場面としてイメージしている。

身体表現遊びでは、「空間」を物語の場面としてイメージできることが、物語の展開をすすめるひとつの要素になると考えられた。

(3) 物語の展開を広げる要素

事例5 「ありさんは、みんななかよし！」

「ありさんが穴から出てきました」として、フープをくぐっている時、先に行くR男が振り返って、S男に「S！、穴くぐってるみたいに見える」と言うと、S男は「早く、輪っか、くぐってよ」とR男を急かした。

大きな綿入りの布をアイスクリームに見立て、ありになってみんな運ぼうとしても、M子とA美は「私も触らせてよ」と言い争いになる。C子が「なんで！、ありとアイスなんだよ」と言う。

事例6 「だんごむしってどんなかな？」

新聞紙を葉っぱに見立てて、みんなで、だんごむしが隠れている様子や見つけられて丸くなる様子を表現して楽しんだ。その後、H男が「葉っぱ、集めて」と言うと、M子が「お芋焼くから、早くー」と言う。子ども達は「お芋、焼けるよ」と言いながら、集めた新聞紙の下に入り込む。火が燃えている、焼けた、みんなで食べようと、だんごむしのお話が広がっていった。

事例5では、フープや布を何かに見立てようという発表者の想いが、個々の子どもによって食い違って意識されている様子がとらえられた。テーマに沿ってそれらしくなる子に対して、目の前の事物に、それ以上の意味づけができない子がぶつかりあっている。

それに対して事例6では、子ども達の「おいも」の様子は、動きの模倣という観点からみれば、それらしくはない。形や動きを模倣してだんごむしを表している時とは、全く違う楽しみ方なのである。この様子から、子ども達が、「なってみた」結果、「似ている」という面白さだけが、展開を支えているのではないという点が示唆された。

以上より、それらしくすることよりも、偶然に出会ったものや、出来事をどう意味づけながら、ストーリーのテーマを維持するのか、さらに、目の前の事物から「飛躍」することを、いかに楽しめるかが物語の展開を広げる要素になると考えられた。

4. おわりに

本研究では、身体表現遊びのなかで、子どもたちが物語をつくる過程を「発端」の部分、「展開をすすめる」部分、「展開を広げる」部分に分けて、物語をつくるために必要な要素をとらえた。このような理論的な整理をすることによって、保育者が、身体表現遊びを自覚的に援助できる可能性の幅を広げることになると考える。そこで、今後は保育者の「繋がらない」という感覚を、より具体的に、子どもが物語をつくる過程を明らかにしていきたい。また、身体表現を通して物語をつくるというのは、子どもにとってどのような遊びとして理解したらいいのか、という遊び理解の問題とも絡めて考えていきたい。