

みんなで遊ぼう！ パペットランド②

ストーリーにのせてあそぼう

■くつしたを使った人形遊び『みんなであおむしくん』

くつしたで作った人形は、手にはめれば演技中も脱げないので、手のひらを握ったり開いたりするだけで口をパクパクと動かすことができます。手の動きが未発達な1～2歳児くらいの小さい子どもに向いています。

導入として、「あおむし」ってムシャムシャ食べるんだよ」「木にも登っちゃうんだよ」と、これから自分が「何になって遊ぶのか」を理解してもらうために、絵本の読み聞かせを行います。ここでは『はらぺこあおむし』（エリック・カール作/偕成社刊）を使いました。

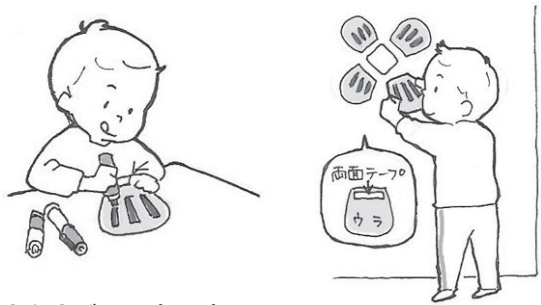
①はじめる前に

あおむしやチョウチョに関連した絵本やおはなしなどを紹介。



②お花畑を作ろう

両面テープは花びらの根元だけに細く切って貼ります。色を塗った紙を切り抜いて花のように壁に貼ります。



③みんなで一緒に動かしてみよう



④えさをさがして大冒険

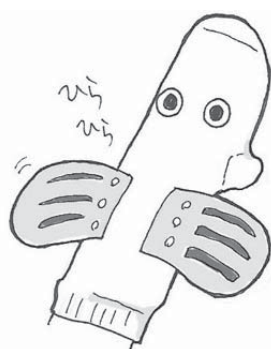


くつしたに目玉をつけて「あおむし」を作り、遊びながら、「だんだん」あおむし「にあおむし」に変身していきます。（作り方はプレイ①-1を、遊び方はプレイ①-2を参照）

親の体を木や山、谷などに見立てて遊びます。大冒険の末、あおむしの大好物であるキャベツを見つけます。新聞紙でできたキャベツをビリビリと引きちぎりながら食べた後は、新聞紙を投げたり上から落としたりと「新聞紙遊び」に発展していきます。

⑤チョウチョに大変身

壁にはってある花びらを「あおむし」の背中にはりつけるとチョウチョに変身します。



おなががいっぱいになったら、親があおむしくんを抱っこして「おやすみなさい」



<運営のポイント>

このプログラムの対象は「親子」です。親が子どもに笑顔で話かけると、子どもはとても安心し、あたたかい気持ち（ポジティブな感情）に包まれます。すると、子どももまた親に笑顔で話しかけてくるようになり、親もあたたかい気持ちになります。

こうした相互作用（インタラクション）の中で、お互いの愛着関係（アタッチメント）をより深めていくことが、この「みんなであおむしくん」の一番のねらいです。

そのため、あおむしになった手が親の体をつたう、子どもの体を包み込むなどの「親子のスキンシップ」や「かかわり」「役割」を考え、ストーリーの場面場面に親子がふれあう動作を取り入れていくことが必要になります。

また、1対1の親子の遊びからだんだん全体の遊びへと展開していくと、隣の親子との関わりへと輪を広げていくことができます。

<応用>

このプログラムは、子どもが親の手伝いを必要とする3～4歳児くらいに適しています。子どもたちは年齢が高くなるにつれ、自分ができることが増え、遊びをふくらませていく力ができます。

だんだん、親との密着した関係から子どもの「仲間」を求めていくようになる子どもたち（5歳児前後）を対象にするならば、「親」のする役割の部分スタッフに変え、スタッフと子どもたちのコミュニケーションをはかるプログラムとしても楽しめます。

原作にはありませんが、ストーリーに少しドキドキ感が味わえる場面があると、遊びの面白みが増します。たとえば、「カラスはあおむしが大好き。カラスが来たら食べられないように、みんなでかくれよう」と事前に約束します。その後カラスが登場しては姿を消す…をくり返すと、みんなで「かくれんぼごっこ」を楽しめます。

おはなしの世界であそぼう

「おはなしの世界」で遊ぶ魅力は、仲間たちとファンタジーの世界を共有する楽しさです。机の間に張った1本のロープがすり橋になったり、おもちゃ箱がオオカミから身を隠す置き時計になったり…。そんな世界を共有することができれば、子どもたち同士の距離もグッと縮まることでしょう。

子どもたちのアイデアをどんどん取り入れて、即興性を活かした〈人形遊び〉を楽しみましょう。

紙コップを使った人形遊び

■『ねずみ村は大さわぎ』

童話や昔話には、子どもたちが好きな「繰り返し」の場面が多いので、ごっこ遊びにアレンジした時、そういった場面をダイナミックに楽しむことができます。

ここではイソップ物語の『ネズミの相談』というお話をごっこ遊びにアレンジしてみました。

プレイ

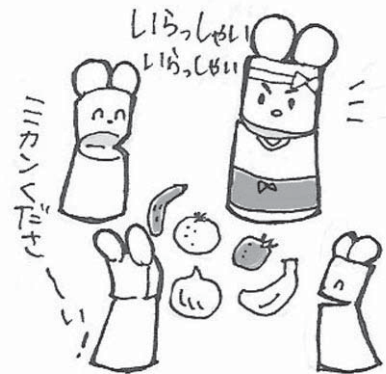


①ネコに気をつけよう

ネズミ村の村長が、ネコの存在をほめかすシーンからお話スタートです。「ネコの鳴きまね」にネズミがかくれるといった練習をします。かくれる場所は作らなくても、自分の洋服の中や体を丸めてネズミをかくせます。

②ネズミ村で買い物ごっこ

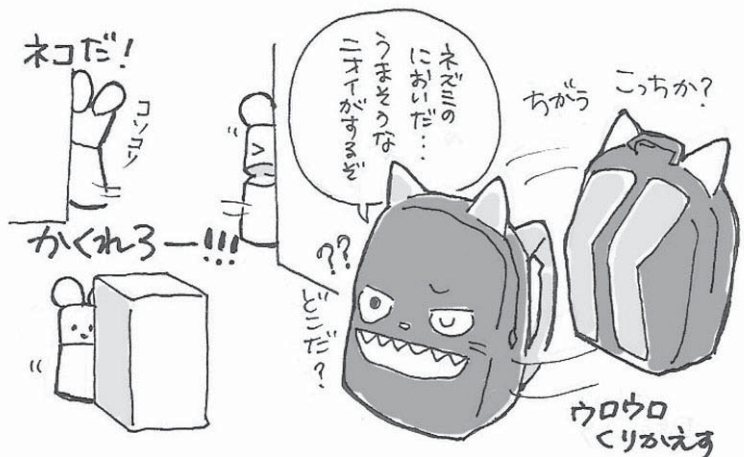
食べ物のおもちゃを使うか、または、食べ物を描いたカードを作り、お店屋さんとお客さんに分かれて会話をしましょう。



③ネコだ、かくれよう

ネコ役はリュックサック（ポケットのチャックを開けて口に加工作用）を前に背負って演じます。ネコは「ニャー」と鳴き声を出し、子どもがかくれる時間を少しだけとってあげてから登場しましょう。「あれ、いいにおいがしたと思ったのに…おかしいな～気のせいかな～」と言いながら、一度退場します。

その時、子どもから完全に姿が見えないようにかくれると、子どもたちが外に出ていけます。「みんな大丈夫～？全員いるかな」と話しているとネコが登場していきます。この繰り返しで「かくれんぼごっこ」を楽しみましょう。



④そうだ、ネコの首に鈴をつけよう

3回ほどかくれんぼごっこをした後、村長が「このままでかくれてばかりで、安心できないね」「ネコの首に鈴をつけよう」と、寝ているネコにみんなで近づいていきます。

寝言やくしゃみをするネコに驚きつつも無事ネズミたちはネコに鈴をつけ、大喜び。



イラスト：いがき けいこ

<運営のポイント>

子どもたちが自由に発言し行動できることが、コミュニケーションを育む第一歩となります。そのためには、遊び場の環境作りや雰囲気作りがとても大切です。広さにゆとりがあり、明るい照明で心地よく安心できる場所で、指導者との関係作りができるようなアイスブレイクの時間をとることで、子どもたちが緊張することなく自

分をさらけ出すことができるようにしましょう。

また、子どもたちの発言や行動を指導者ももちろん、他の子どもたちが受け入れることも必要です。周りの人の好意的な反応を「嬉しい」と感じることの積み重ねが『表現』することの楽しさや自信につながっていく、大切なきっかけになるのです。