

SPT educational 01

ワークショップのためのゲームガイド



SPT educational 01

ワークショップのためのゲームガイド



ワークショップをはじめるまえに

SPT—世田谷パブリックシアターは、世田谷区がつくった公共劇場です。
SPTは、人々に毎日の公演を楽しんでもらうだけでなく、
舞台芸術をいろいろな角度から親んでもらいたいと願っています。
そのときに、大きな力となるのが、
演劇をつかって、遊んだり、学んだりする方法「演劇ワークショップ」です。

SPTは、2003年度から、
演劇ワークショップをもって、学校へも出かけるようになりました。
“想像力”“表現力”“コミュニケーション力”が大きな課題になっている学校現場でも、
ワークショップは大活躍しています。

ワークショップを多くの子どもたち、大人たちに体験してほしい。
そんな思いから、このガイドをつくりました。
学校の先生やSPTのワークショップを進行してくれているメンバーに聞いて、
シンプルだけど、ワークショップのエッセンスとなるゲームを選んであります。
どうぞ近くにおいて、ポロポロになるくらい活用してください。

だいじょうぶ。ワークショップは、人それぞれに楽しみを見つけられる、
魔法みたいなものですから。
さあ、はじめましょうか。



はじめよう。





Contents





!! 日直さん
プリント あっゆえー!!

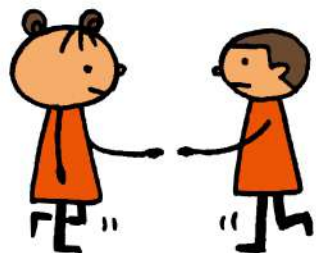


ポワン...

じゃんけん

児童館の人に聞いたことがあるのですが、必ず盛り上がるゲームのNo.1。
誰でも知ってる「じゃんけん」のルールを応用したこの遊びは、誰でもがカンタンに楽しめます。
子どもたちの気持ちをあつためるのもってこいです。

☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。



1. まず、2人1組になります。向かい合って片足で立ち、お互いに左手を差し出します。



2. 片足立ちのまま、右手でじゃんけんをします。



5. 片足でバランスをとりながら、攻撃、防御する難しさも、このゲームの楽しさの一つです。また逃げられました。



6. まだ勝負がつかないので、もう一度じゃんけんします。



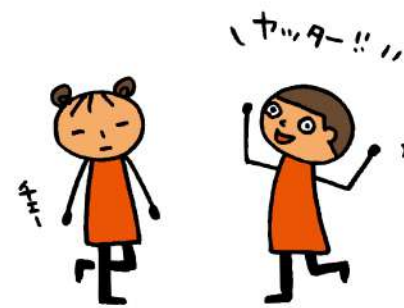
3. 勝った人は左手で、負けた人の左手を掴もうとします。負けた人は、掴まれないように左手を引きます。



4. 逃げられてしまったので、勝負がつきませんでした。もう一度、じゃんけんします。



7. 今度は、掴まってしまいました。



8. このように、じゃんけんで勝って、さらに相手の手を掴まえた人が勝ちになるゲームです。繰り返し遊びます。



今日は、普通のじゃんけんじゃつまらないので、身体全体をつかったじゃんけんをしてみよう!

1. ルールの説明をします。



2. どんなポーズをどのサインにするかをみんなで相談して決めましょう。

じゃんけんポン!



…ほどよい所で止めてあげましょう。疲れます。

ハンズファイト

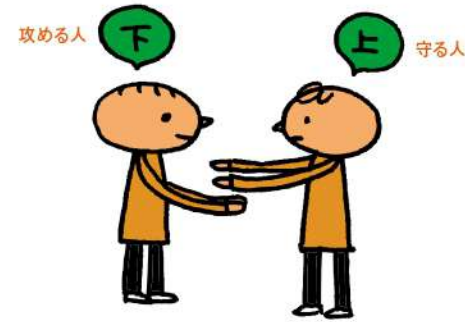


2人1組、1対1の対決。

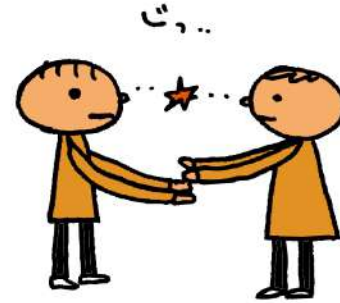
相手のことをよーく見つめることから始まるこのゲームは、ピンとした空気と大きな笑い声が交錯します。教室がニギヤカになること請け合います。



☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。



1. まず、2人1組になります。先攻と後攻を決め、攻める人が、守る人の下に手をおきます。



2. 手元を見てはいけません。お互いに、目を見合います。



5. 再び、目を見合います。



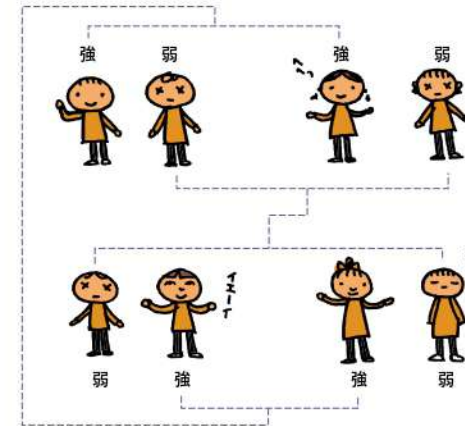
6. 今度は上手によられました。何度か戦うと、叩かれやすい方が分かり、このペアでどちらが強いのが分かってきます。



3. 目を見合ったまま、攻める人は、守る人の手の甲を上から叩こうとします。守る人は、気配を察してサッと避けないと叩かれてしまいます。



4. 一回やったら、攻守を交代しましょう。手のポジションを入れ替えます。

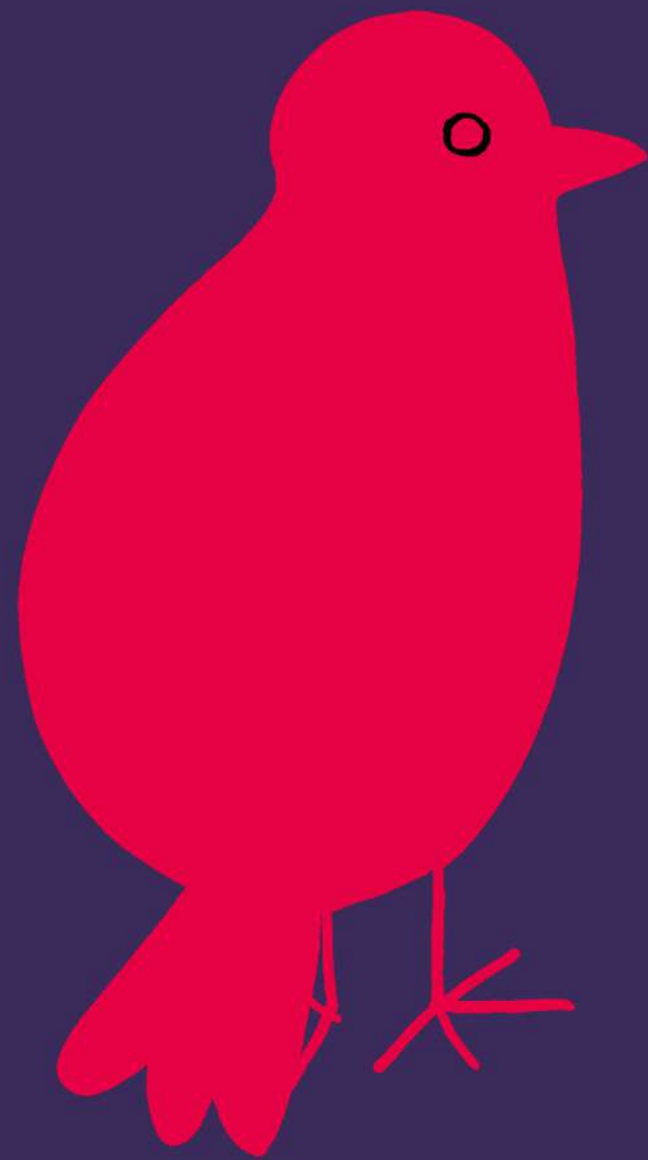
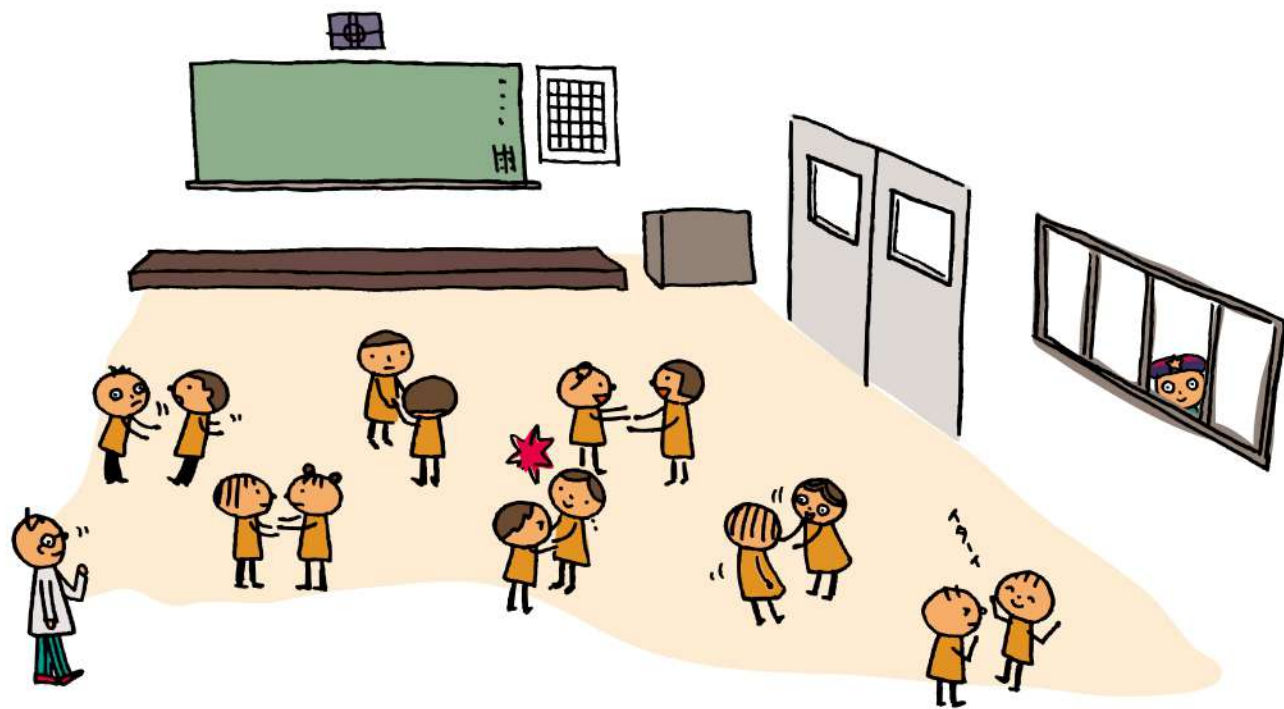


7. 次に、ペアを変えます。強かった人は強かった人と、弱かった人は弱かった人と組むようにして、勝ち抜き戦にしていくと...



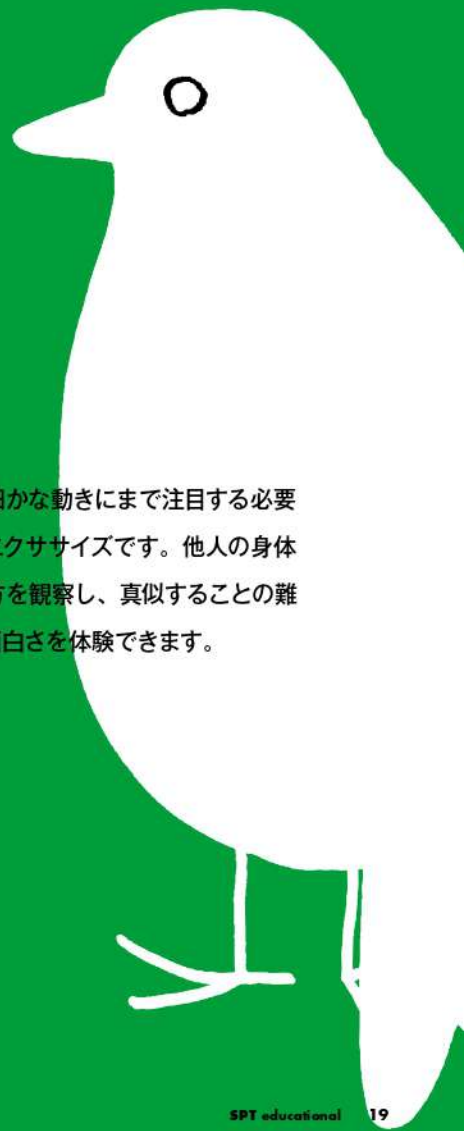
CHAMPION!

8. このクラスで、「ハンズファイト最強!」のチャンピオンが決まります。



ミラー

相手の細かな動きにまで注目する必要があるエクササイズです。他人の身体の使い方を観察し、真似することの難しさや面白さを体験できます。

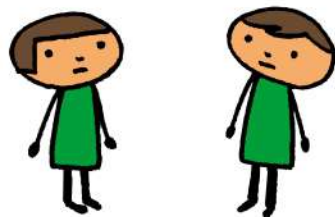




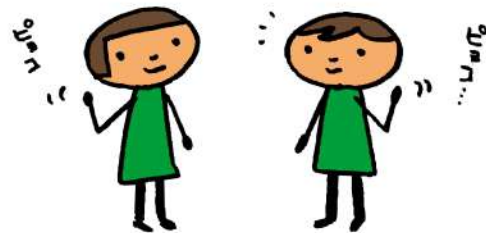
☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。

リードする役

ミラーの役



1. まず、2人1組になります。リードする役と、ミラーの役を決めます。



2. ミラーの人は、リードする人の動きを、鏡に映ったように真似します。



5. ミラーの人がスムーズに動きについてこられるようになったら、声もつけてみましょう。



6. だんだん動きや言葉を複雑にしていきます。



3. ミラーの人がついていけるように、リードする人はゆっくり動きましょう。



4. たまには早い動きも入れてみましょう。



7. 進行役の号令で、役割を交代します。



8. 再び、動きや言葉がスムーズになるまでやります。このように、相手と呼吸をあわせることを楽しむゲームです。

伝言ゲーム



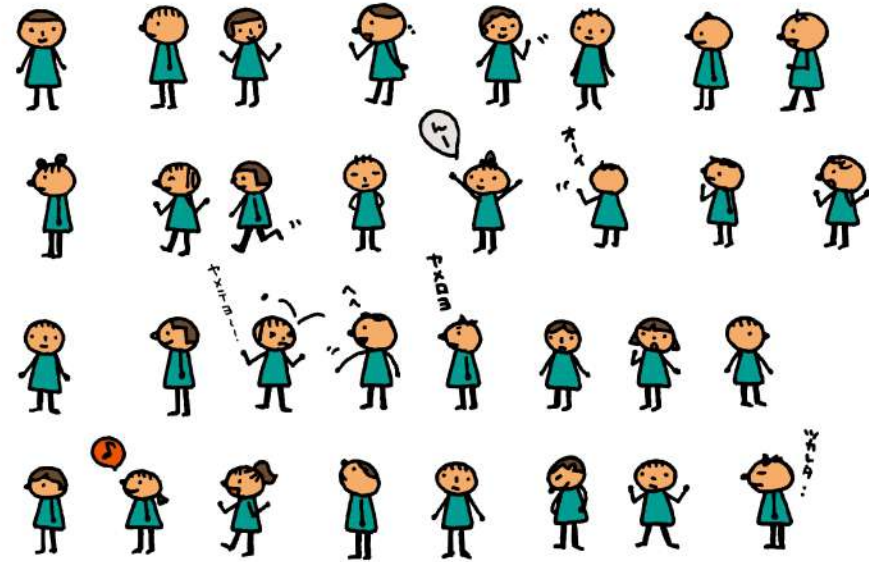
ここでは、身体を使うものと言葉を使うもの、2つの伝言ゲームを紹介します。正確に伝えるということよりも、その過程で生まれる会話や関係性が重要といえるでしょう。



☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。

1. まずいくつかのグループを作ります。(ここでは4グループ)

※1グループの人数は、6人から10人ぐらいが適当です。



今日は、ジェスチャーで伝える伝言ゲームをします。
例えば、ボクが、「山」って言ったら「山」を身体で作って後ろの人に伝えてね。



2. ルールを説明します。

3. グループの先頭の人達を集めて、小さな声でお題を伝えます。今回のお題は「タコ」。



4. 先頭の人以外は、全員後ろ向きで待っています。先頭の方は次の人の肩をたたき…



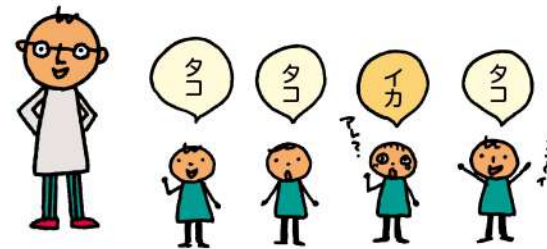
5. 振り向いてもらい、ジェスチャーを伝えます。他の人達は、見てはいけません。



6. 次の人は、その次の人の肩をたたき…



7. 同じようにジェスチャーを伝えます。最後の人まで伝わったら座りましょう。スピードと正確さを競います。



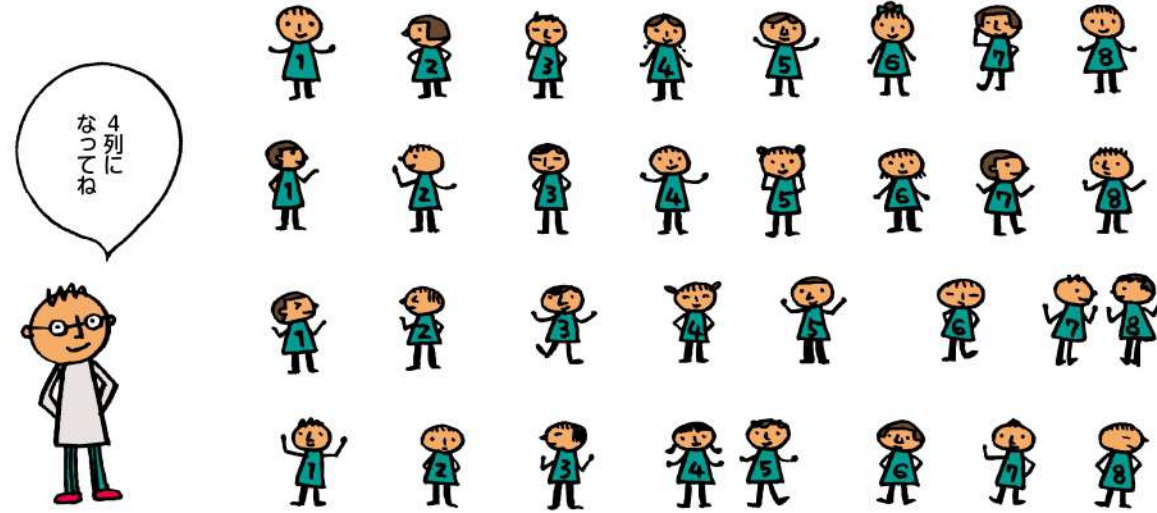
8. 全てのチームが伝え終わったら、それぞれのグループの最後の人を集めて、伝言を「ことば」で発表してもらいます。



…誰かが間違えても、仲良くしましょう。



1. まずいくつかのグループを作ります。(ここでは4グループ) ※1グループの人数は、6人から10人ぐらいが適当です。



2. 1番先頭の方は、2番目の人に、「くまがきた」と伝えます。でも、2番目の人は、「くまなんて来ない」と思っているため、「えっ?」と聞き返します。



3. 1番の方は、聞き返されたので、もう一度「くまがきた」と伝えます。二度目なので、今度は2番目の人も信じて…



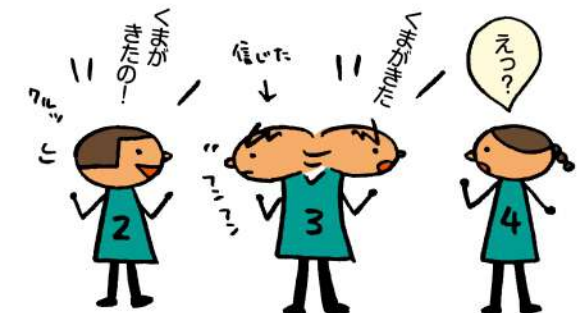
4. 振り向いて3番目の人に伝えます。でも、3番目の人も、「くまなんて来ない」と思っているため、「えっ?」と聞き返します。



5. 3番目の人に聞き返されたので、2番目の人は、本当かどうか不安になって、また1番目の人に「えっ?」と聞き返します。

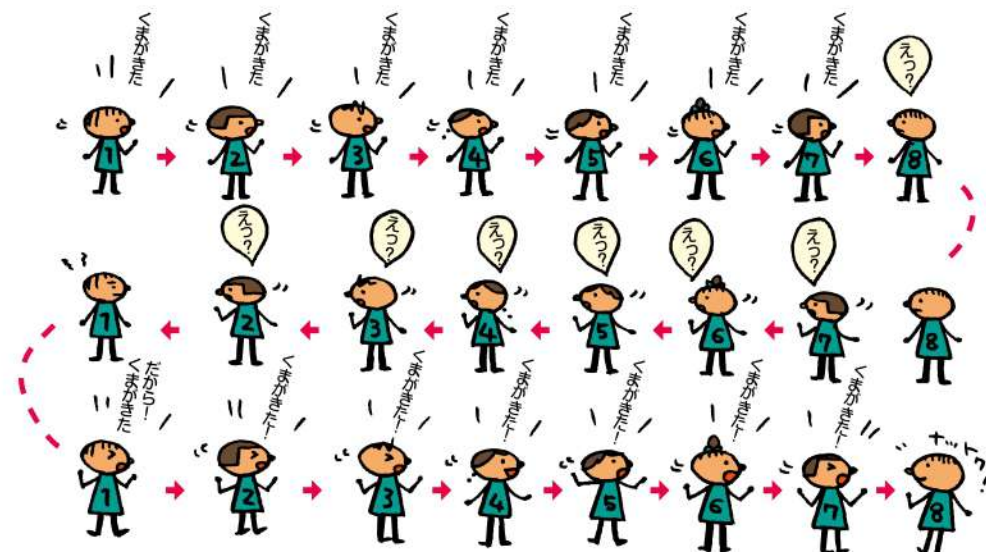


6. 1番の方は、また聞き返されたので、もう一度「くまがきた」と言わなくてはなりません。2番目の人ももう一度信じて…



7. 再び3番目の人に伝えます。今度は3番目の人も二度目なので、信じて4番目の人に伝えます。このように、初めて聞いたら疑って聞き返し、二度目に聞いたら信じて次の人に伝えるということを繰り返していくと…

8. 最後の人に伝わるころには、こんなふうになります。



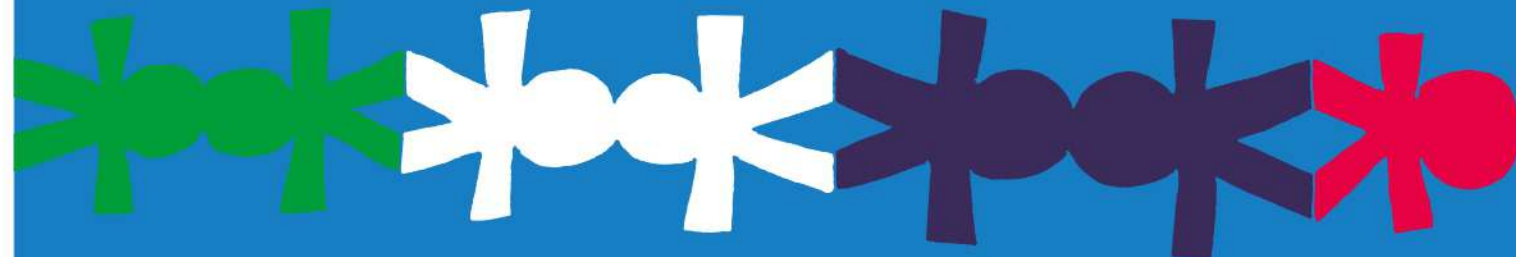
9. 最後の人が信じたら、進行役の人に「くまがきた」と伝えます。この報告が早かったチームの勝ちです。

応用編

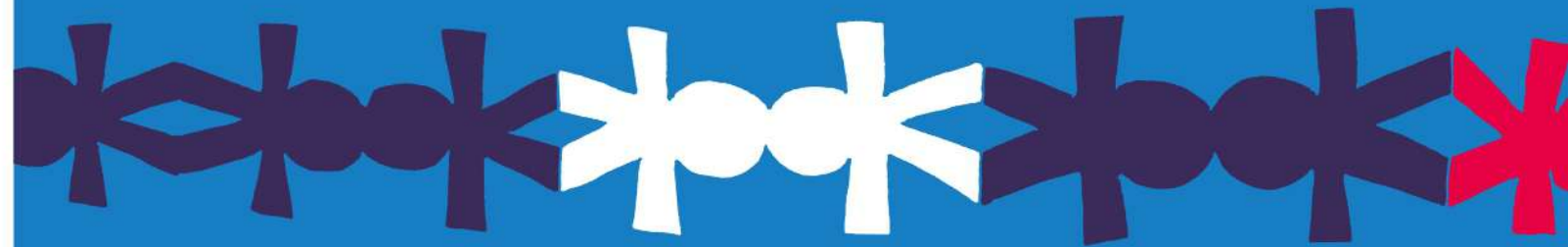
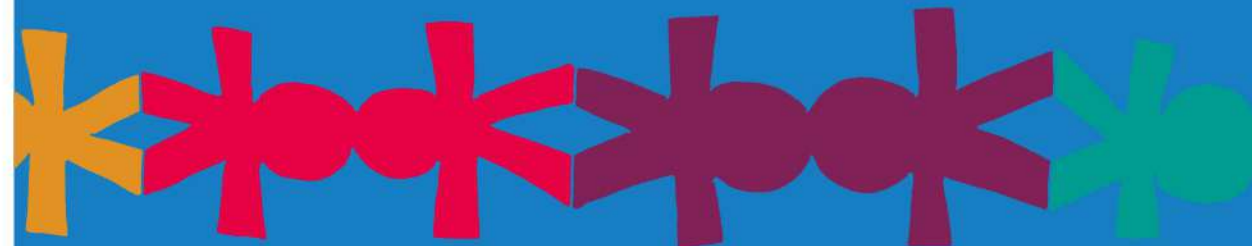


…とても盛り上がります。

早ならび 長ならび



6~10人くらいのグループ対抗ゲーム。リーダーの指示を正確に、早くマスターしたグループが勝ちです。でも、勝ち負けが全てではありません。仲間の失敗や間違いを認め合い、笑い合いながら、競争を楽しみます。

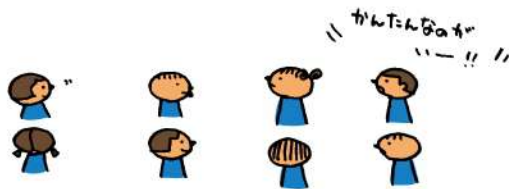
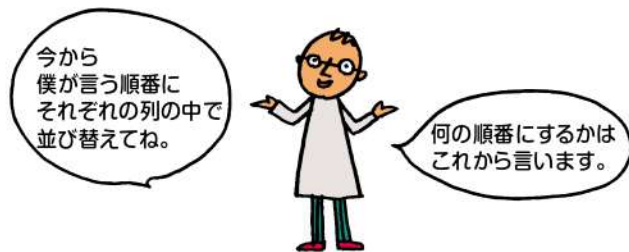
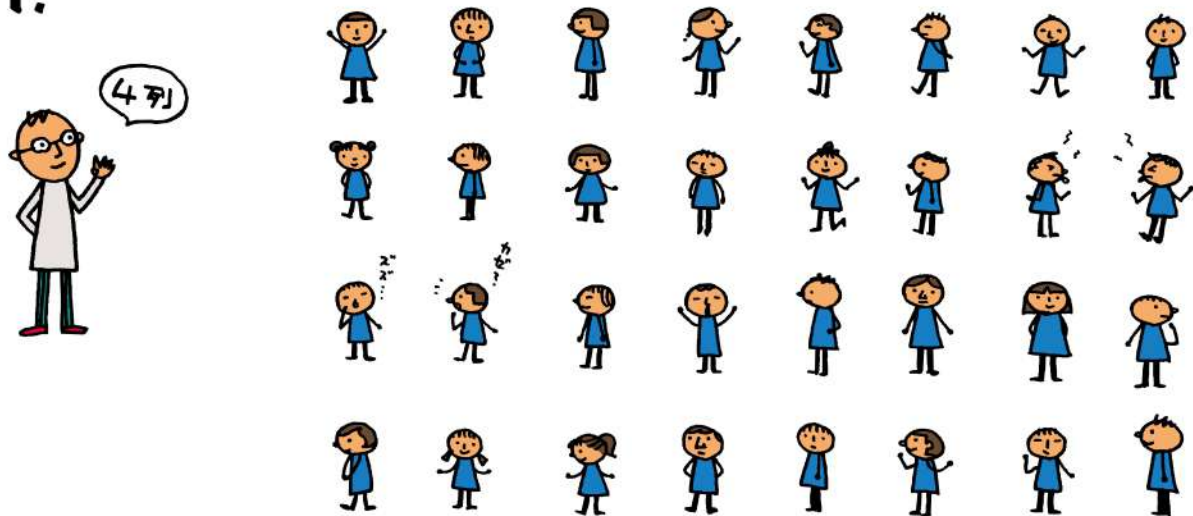




☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。

1. まずいくつかのグループを作ります。(ここでは4グループ)

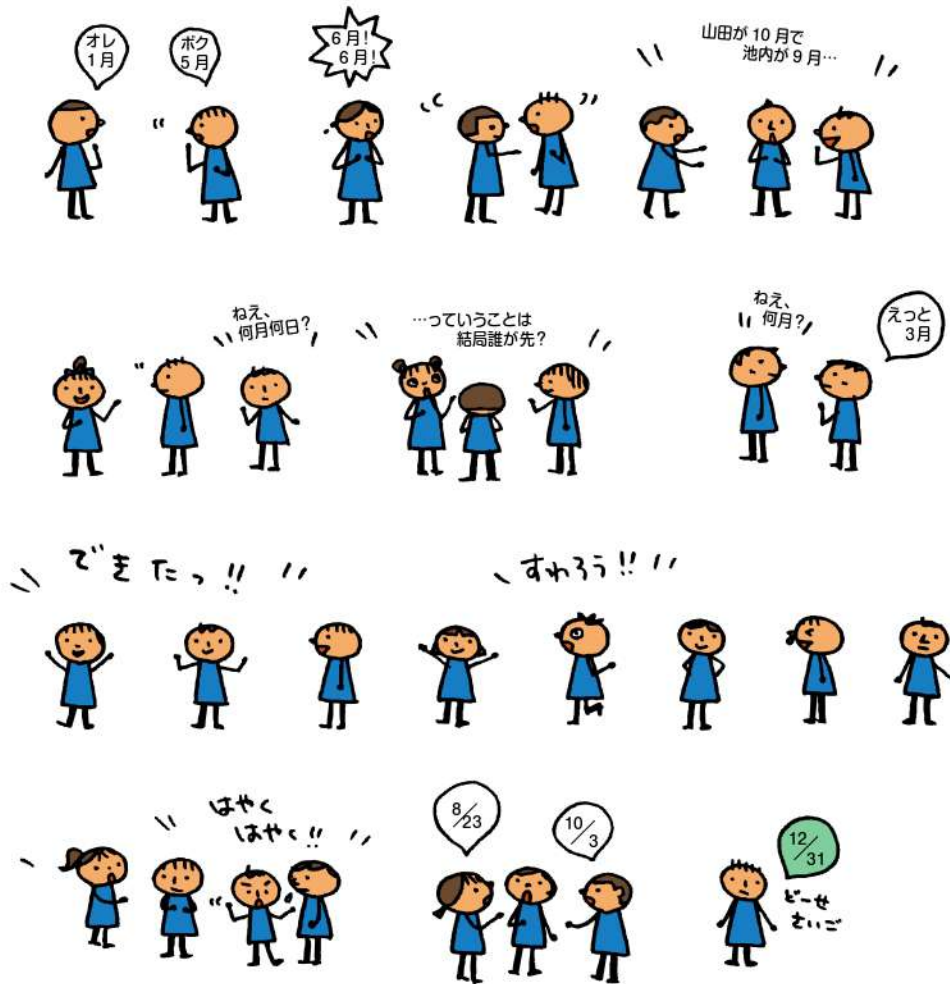
※1グループの人数は、6人から10人ぐらいが適当です。



2. ルールを説明します。

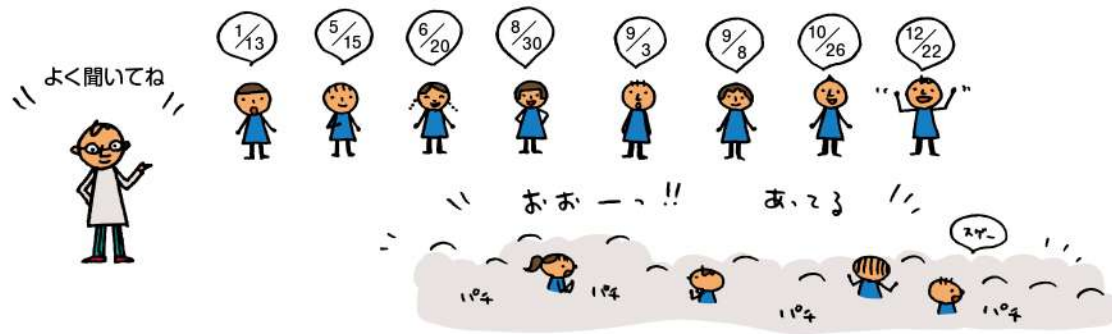


3. グループ全員が並び替え終わったら座ります。その順番が早かったグループの勝ちです。

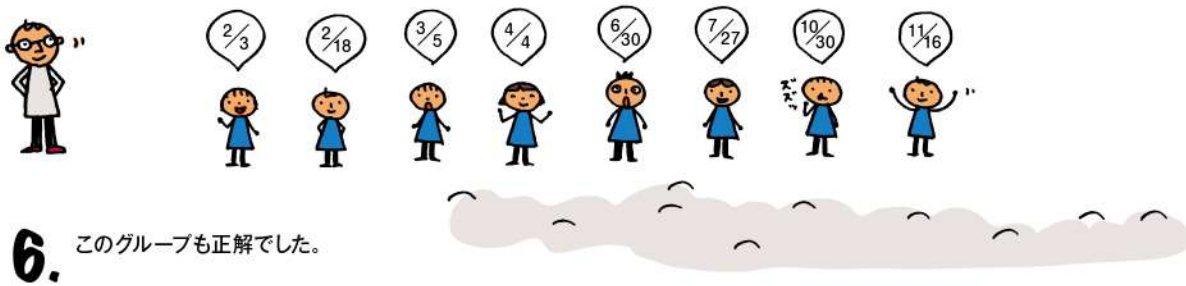


4. みんなで話し合っ、自分の順番を見つける必要があるの、必然的にコミュニケーションが生まれます。

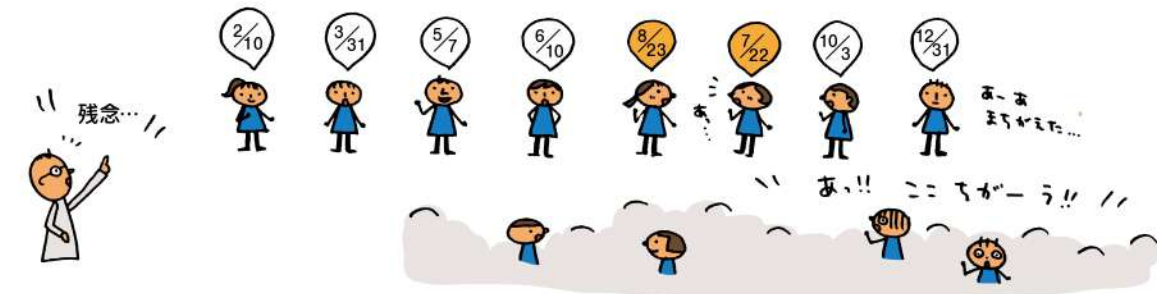




5. 座るのが早かったグループから、結果を発表してもらいます。このグループは正解。

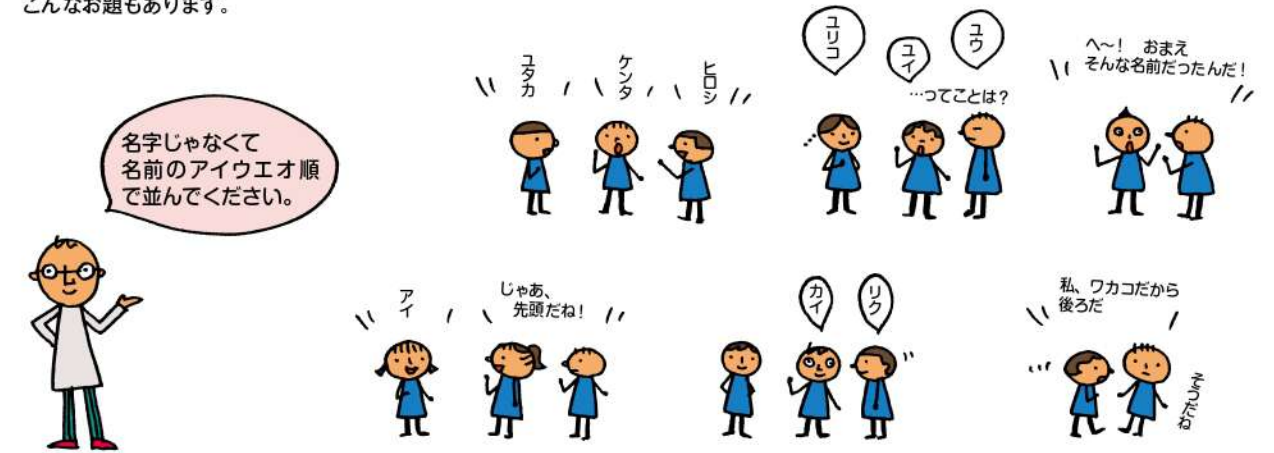


6. このグループも正解でした。



7. このグループは3番目に座りましたが、順番に間違いがありました。これで4番目のグループの順番が正解だった場合、順位は入れ替えます。

こんなお題もあります。



案外、下の名前は知らないもので、なかなか盛り上がります。

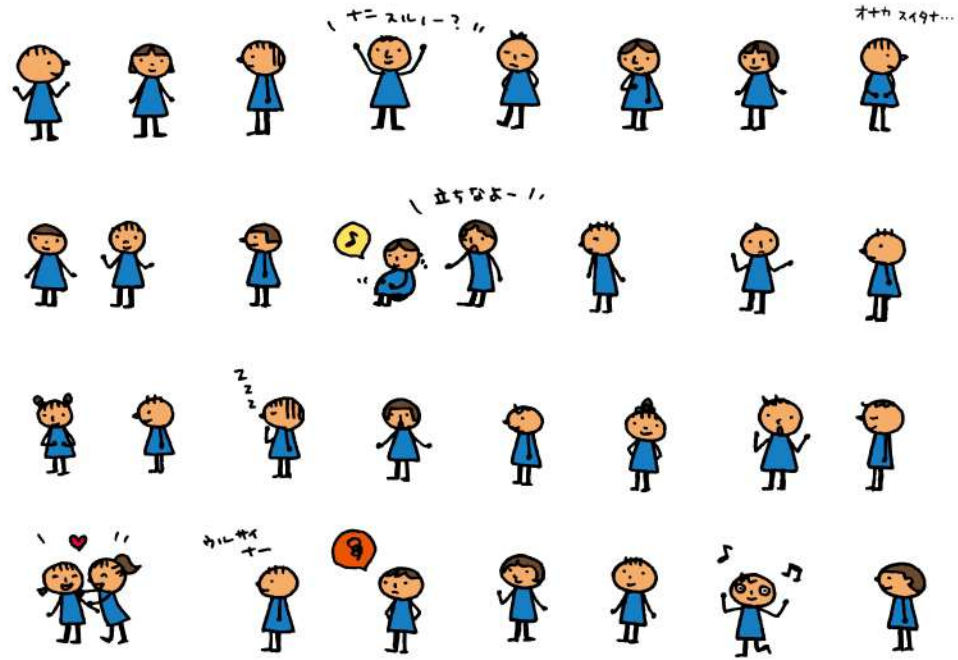
他にはこんなお題も...



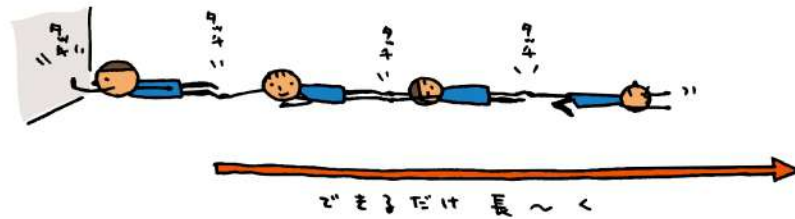
このお題では、手を触れ合わせる身体的なコミュニケーションも生まれますね。



4列に
なってるね。



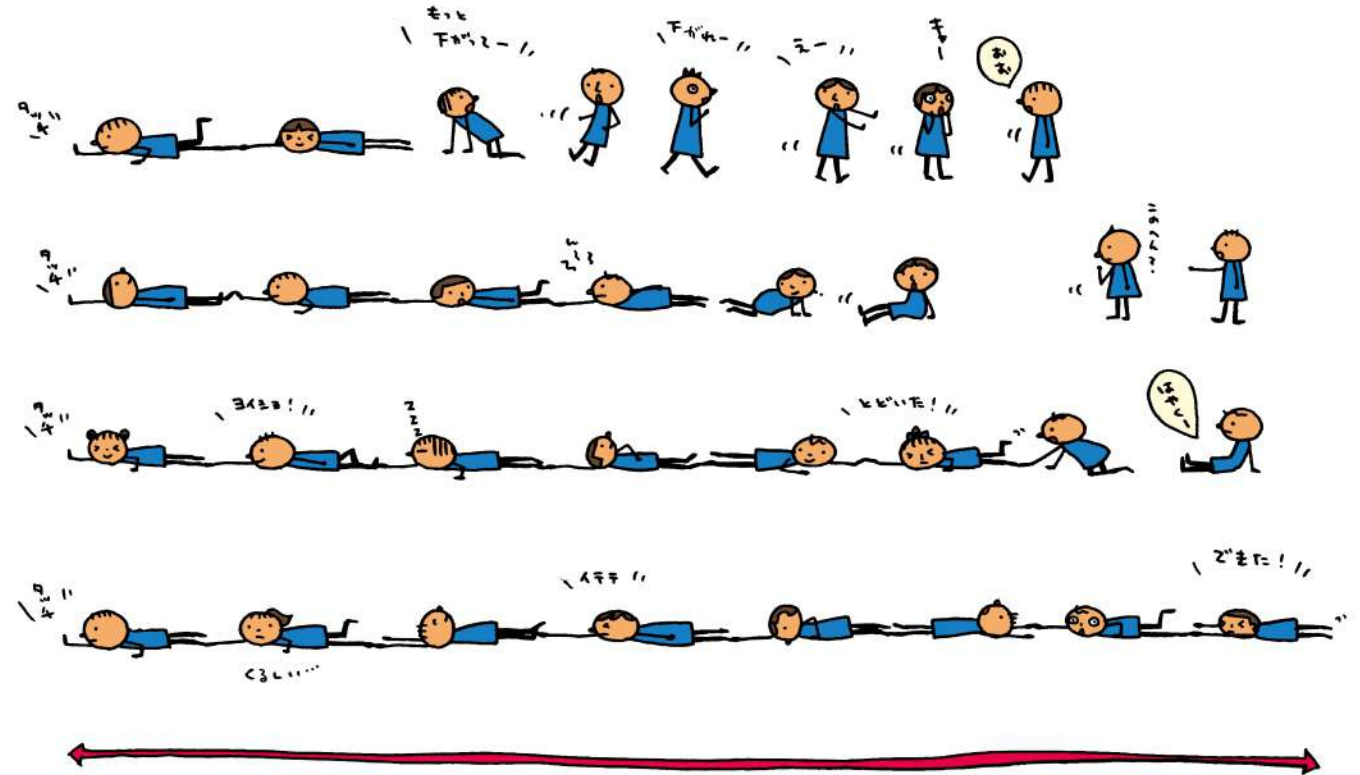
1. まずいくつかのグループを作ります。(ここでは4グループ)



2. グループの先頭の人が、前の壁に片手をつき、後ろの人は、前の人体のどこかに触って繋がっていきます。その列が長いグループが勝ちです。

3. 進行役のかけ声でスタートです。適切な制限時間を設けます。

ヨーイドン!!



この長さが一番長いグループが勝ちです。



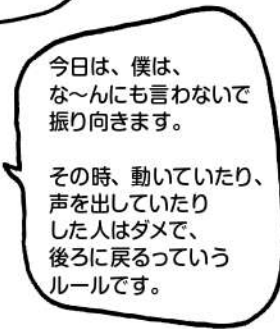
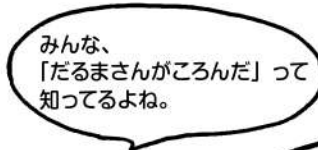
だるまさんがころんだ

多くの人が小さいころ遊んだ「だるまさんがころんだ」。実はとても演劇的な遊びです。「みんな」と「鬼」の間には、「みる」「みられる」の駆け引きが生まれます。ほどよい緊張感の中、子どもたちは知らぬ間に演劇を体験します。

☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。

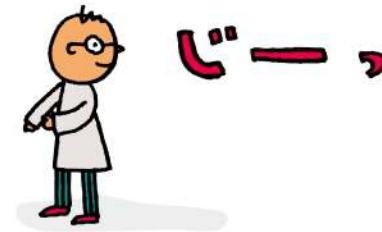


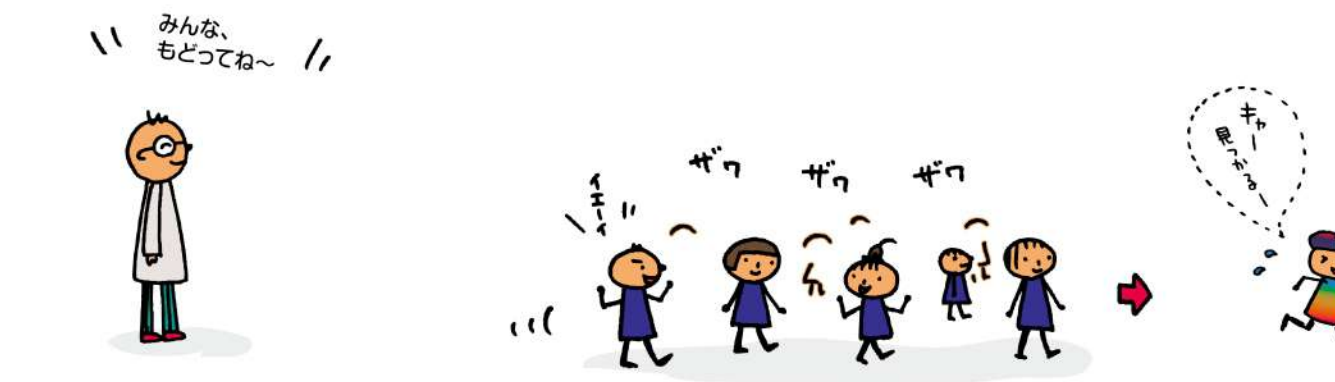
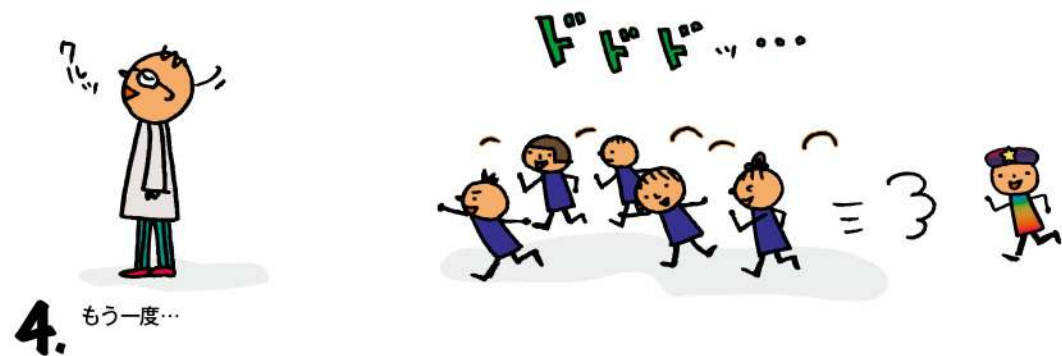
1. まず、一定のスタートラインに全員がつかます。後ろの壁に手をつくなどのルールが分かりやすいです。

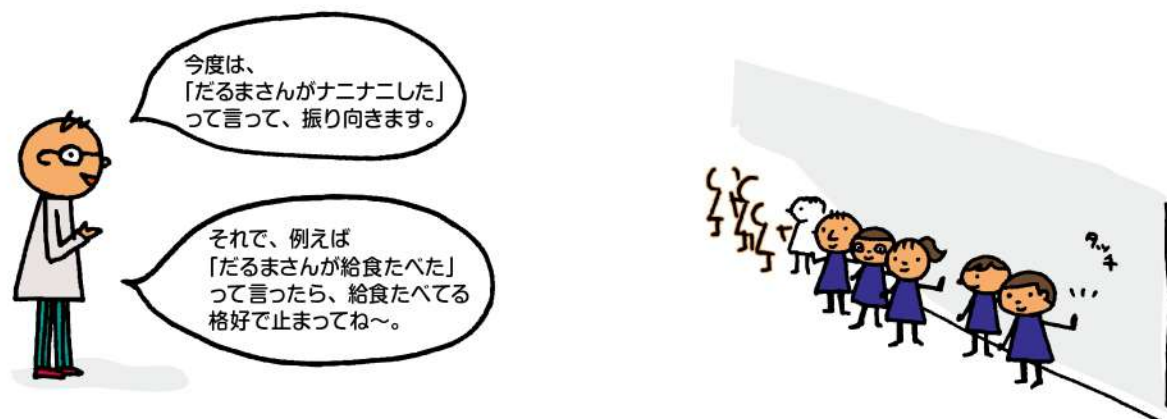


2. ルールを説明します。

3. 全員が静かになったらスタート!







1. 新しいルールを説明します。



2. スタートです。



3. 面白くジェスチャーができそうなお題を出していきます。このルールの場合、ジェスチャーに必要な身体の部分は、動いていて良いのです。



4. これを繰り返し、普通の「だるまさんがころんだ」と同じように、鬼が先頭の子にタッチされたら、おしまい。スタートラインに戻ります。



1. 別のルールを説明します。



2. スタート……



3. はじめは、簡単なお題を出します。



4. だんだん慣れてきたら……



5. 難しいお題にしていきます。これを繰り返し、通常の「だるまさんがころんだ」と同じように、先頭の子が鬼にタッチしたらおしまいです。





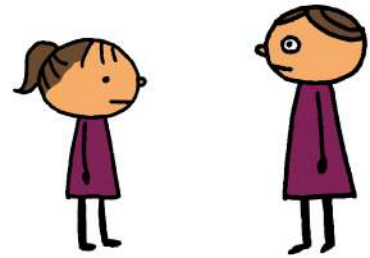
シェイプ



演劇ワークショップで行われるゲームの中では中核的な存在です。「かたち」をつくる(=シェイプ)という創造活動を即興的に集団内でプレゼンテーションすることで、自らの表現方法を通じたコミュニケーションを図るものです。



☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。



1. まず、2人1組になります。



2. 進行役から1セットのもののお題が出たら、お互いに相談しないで相手の動きを察して、



5. ボール同士にならないように、2人で1つのセットのものになるようにするゲームです。



6. 進行役は、どんどんお題を変えていきます。



3. 相手と同じものにならないように、ものの形になります。



4. このように、バット同士になったり…



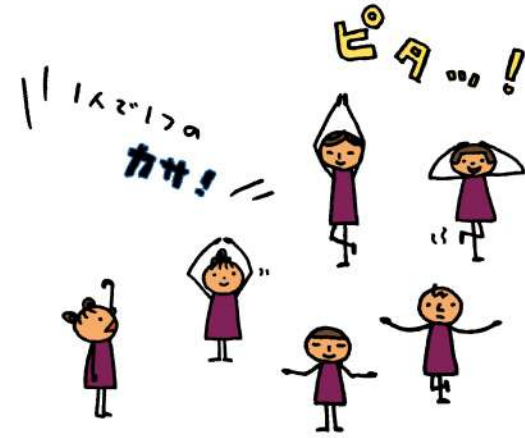
7. 言葉は近いけれど、あまり関係のないものや、



8. ポーズでは区別のつきにくいようなものなどを、あえて出題しても盛り上がります。



1. これからやることを説明します。



2. 進行役の出したお題を、止まって身体で表現します。



5. 次第に人数を増やし、動きのあるものへと、出題の難易度を上げていきます。



3. 同じお題でも、いろいろな形ができるので、面白いものです。



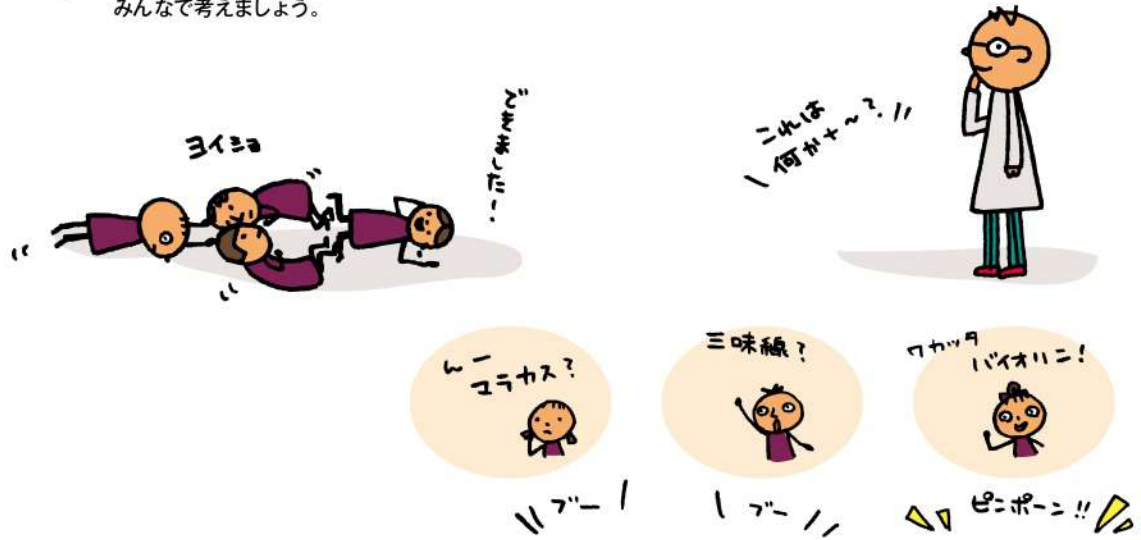
4. 慣れてきたら、2人1組で作るものにしていきます。



6. 複雑なお題の時は、グループで相談する時間を与えます。例えば楽器の場合、どんな音がするのも考えてもらいましょう。



7. グループごとに、発表します。
発表しているグループが、何を作ったのか、みんなで考えましょう。

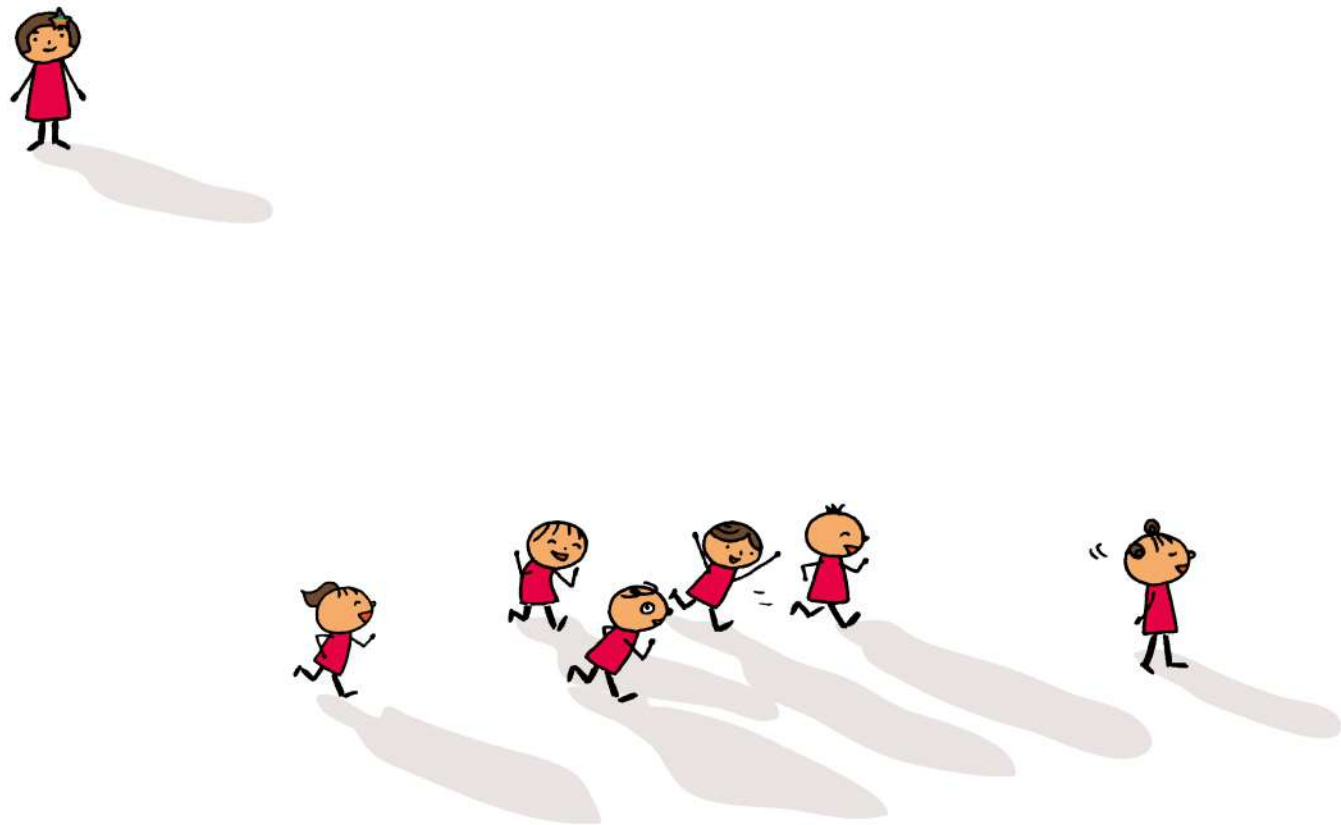


8. 音も出してもらいます。

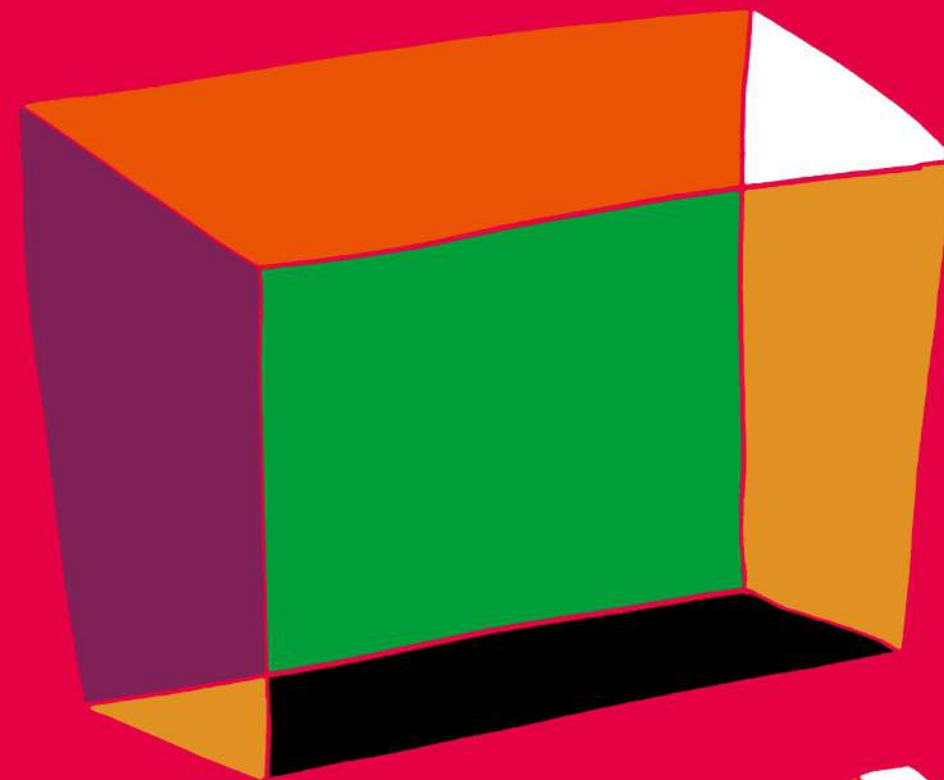
9. 他のグループも見てください。



子供たちの発想力の豊かさに驚きます。



スペース

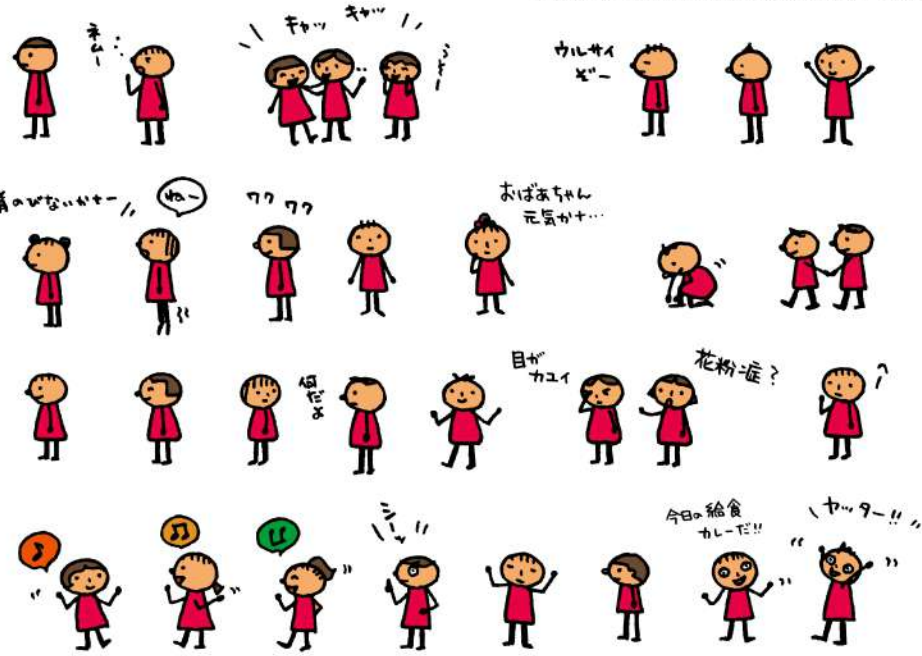


「シェイプ」の応用編。創ろうとする「かたち」と「かたち」にストーリー性に関連性を持たせながら、ひとつの場(スペース)を形成していくゲーム。より演劇的な遊びから、創造力とコミュニケーション能力を高めるものです。



1. まずいくつかのグループを作ります。

8人組になって



☆説明をするときには、見本を見せてあげましょう。



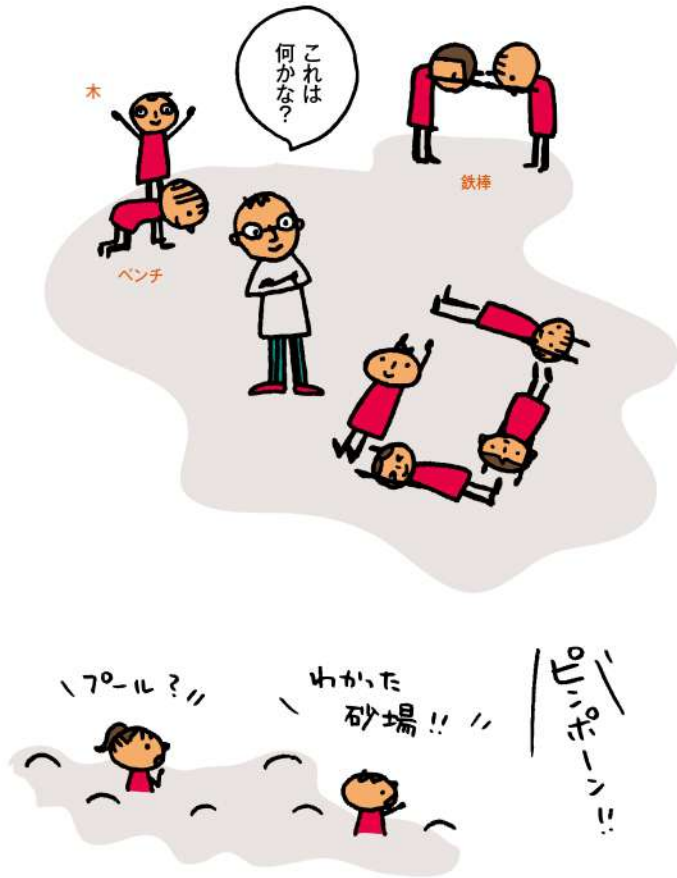
2. 楽しい時間にも、マナーは大切。



3. 子供たちにも参加させながら、今日やることを説明します。

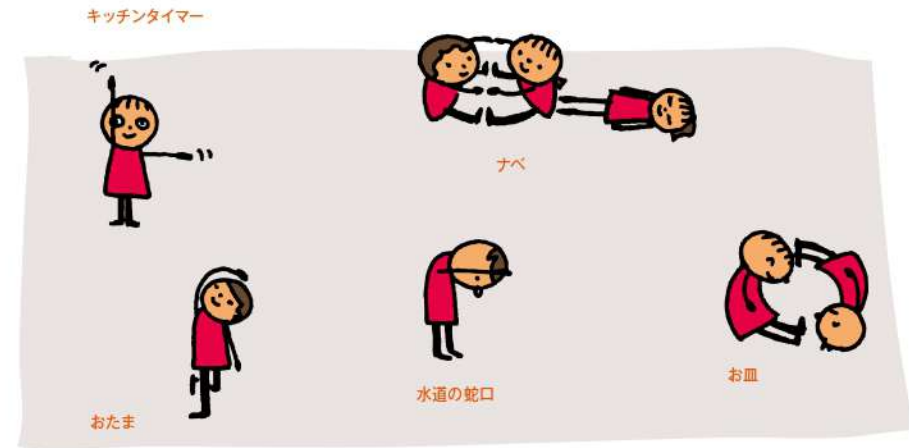
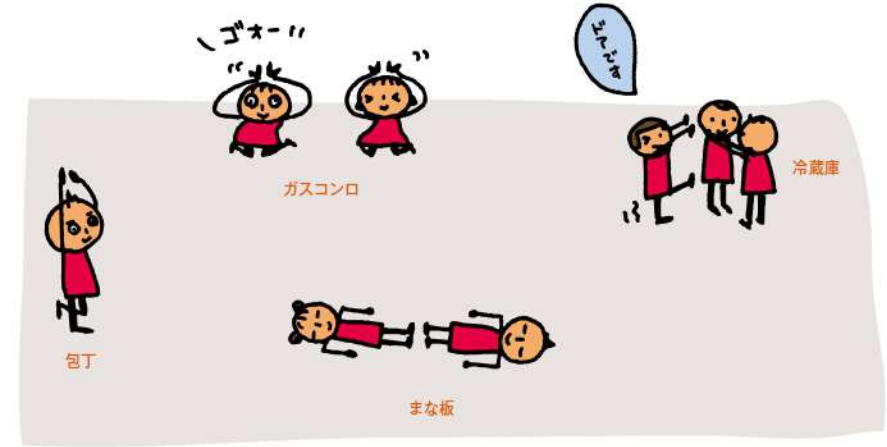


5. みんなが出来そうになったら、発表タイムです。グループごとに前へ出て発表してもらいます。



6. 見ている人達は、発表しているグループが、何を作ったのか、当てます。

7. 次のお題です。「台所」。



いろいろな形になることは面白いですよ!

応用編 スペースの中に人間を登場させるのも面白いです。ただし登場する人数には制限を設けましょう。





学校に「劇場がやって来る」ということ..... 66

世田谷区立弦巻小学校副校長 坂本正彦 聞き手 編集部

「だるまさんがころんだ」からみえるもの..... 70

富永圭一 聞き手 編集部

「演劇」を感じる時間..... 76

柏木陽 聞き手 編集部

子供たちに教わった事..... 80

すずきこーた

学校に 「劇場がやって来る」 ということ

世田谷区立弦巻小学校副校長 **坂本正彦**

聞き手 編集部

世田谷パブリックシアターでは演劇作品を劇場で上演するだけでなく、舞台芸術を普及していく活動にも力をいれています。その活動範囲は劇場の中だけにとどまりません。最近では学校を中心に地域に出向き、演劇ワークショップなどのプログラムを提供する活動を積極的に行っています。この4年間、私たちの活動を側で見据えていただいていた弦巻小学校の坂本副校長にお話を伺います。

何が一番すごいかと言うと「決して否定をしない」ということです。

—— 弦巻小学校において、「世田谷パブリックシアターの演劇ワークショップをやってみようかな」と思い立ったきっかけはなんだったのでしょうか。

坂本 当時2年生を担当していた本校教諭が世田谷パブリックシアターのワークショップに参加し、そこで「演劇の手法を使ったワークショップ」というものを体験したことがきっかけです。そして、2年生でワークショップを行った際に手ごたえがあったことから、ちょうどその頃あった1年生（今の4年生）の学習発表会で、世田谷パブリックシアターの方を中心に、1年生130人と一緒にひとつの創作劇を創って見たのがはじまりでした。

—— ゲストの講師を呼ぶということは、小学校ではよく行われているのですか。

坂本 今の教育の現場では、教員だけでなく専門家をゲストティーチャーという形で招いて一緒に授業をすることがあります。「ねらい」にあっていれば、いろいろな方を呼んでいます。世田谷パブリックシアター以外にも、日本の伝統文化の継承者の方や福祉関係の方などさまざまな分野の方を呼んでいます。ゲストティーチャーは多いですよ。その一環として、世田谷パブリックシアターのワークショップメンバーに「表現」という分野を担っていただいています。

—— 実際に行われてみてどうでしたか。

坂本 今まで、教員が学芸会などで劇を発表させる場合、まず台本があって、その台本に役を当てはめ、その役をこなせるように子どもたちに台詞を覚えさせて舞台上げることが多かったです。振付けなどは子どもたちにも

考えさせるけれども、あくまで教員が主体となって創っていく感じだったんです。

ところが、世田谷パブリックシアターとの共同作業では、まったく発想が違いました。子どもたちが自分を表現するという局面では、伸び伸びと取り組んでいる姿がとても印象的だったと、その時の1年生の先生たちが口を揃えて言う訳ですよ。その手法が子供たちの成長にとってのぞましいと実感し、今まで続けてきています。

—— どういうところが発想の違いだと思いますか。

坂本 何が一番すごいかと言うと「決して否定をしない」ということです。教員はこういう設定にしたい、こんな台詞でいきたいというイメージをかたちにするために、子どもにすぐアドバイスをしてしまうんです。でもワークショップを見ていると、常に子どもと一緒に考えていく。例えば何かを表現する時、「他にはないかな？」と声を掛けながら、子どもの考えを自然に引き出していくんですね。教員はワークショップから、そういう手法を初めて学んだというんです。その内容がすごくショッキングでした。大きな意識の転換がありました。しかも子どもたちが楽しんでやっているのが手に取るように分る。それも「こうじゃなくてこうだ」と日によって表現が変わり、もっと創造的になっていったりする。正直言って本番に何をやるのが全く見えませんが、それを心配させないんです。内容を見ていると、前日のものとは違うってことが多々あるのですが、堂々と違う表現に取り組んでいる。そういう取り組み方が今までとは全く違い、私自身もその変化をすごく感じました。子どもたちがいきいきとやるというか、自分たちの考えをストレートに出してくる。決して否定をしないから、子供たちが素直にやっているんです。そういう状況が生まれて本当に良かったと思っています。

もう一つは、休み時間とか、国語、算数、理科、体育、生活の授業には意外とグループ活動が多いのですが、世田谷パブリックシアターの方たちが来たことによって、グループ単位で話し合うことが上手くなったんです。「ちょっとグループで話し合ってください」と言った時に、さーっと集まっていると話し合いをしながらまとめていく。演劇手法の経験が普段の学習にも生きているかなと思いました。

子どもたちはそういう活動が好きみたいです。休み時間とか、雨の日なんかは、「パブリックシアターごっこ」みたいに「シェイプ」と言いながら、掃除機のかたちになったりして遊んでいます。とても楽しそうにやっています。子どもの遊びの中で自然に出てきている感じです。それがとっても微笑ましいし、面白いなと感じています。そういうこともあって、この演劇ワークショップは子どもたちの成長にとってとても良いと思い、「次年度もやりましょう」ということになり、それ以来継続しています。

—— 私たちは教育の専門家ではないので、「教える」ということは出来ません。あくまでもワークショップで生まれたあらゆるシチュエーション、可能性というものを学校の方で上手く生かしてもらえればいいと思っています。

坂本 以前、このワークショップで「何が育つのか？」と私にも疑問が多少あったのですが、メンバーの方から「コミュニケーション能力」というお話があったんです。同感でした。子どもが自分の考えていることを表現し、それを他の人が見て感想を述べるというやり取りがあったり、グループで一つのことを創り上げていく途上で、自分の思いを友達に伝えたり、同時に友達の思いも受け止めながら創っていく。そういう能力が育っていると感じられますね。

まさに「コミュニケーション能力」と言っていていいでしょう。

—— 学校では、コミュニケーションは大きなテーマになっているのでしょうか。

坂本 今日的な状況として、一人っ子や就学前に人に関わる経験が少ない子、家に帰ったら一人である子も多いんです。保護者の方も、昔と比べて人と関わるのが少なくなり、地域のコミュニティもどんどんなくなってきている。周辺環境からしてもコミュニケーションが取りにくい状況にあります。

保護者が子育てに迷っている場合もあります。子供がけんかして帰ってきた時、「暴力をふるわれた」として大きく捉えてしまい、結局親同士のけんかに発展してしまったりする。こういうこともコミュニケーション不足の現われです。今の担任は、子どもを見ると同時に、保護者に安心感を与えることがとても必要なんです。

—— 世田谷パブリックシアターという外部の“演劇機能”が継続的に学校に組み込まれるようになったことで、どのような影響がありましたか。

坂本 世田谷パブリックシアター以外のゲストティーチャーも学校内のいろいろな分野で活躍するようになりました。それだけ学校が開かれたものになっていっているのです。教員以外に他から学び得るものが増えたということは子どもにとって幸せだと思います。

その有意義な時間を効率的に共有するには、やはりきちんとした打ち合わせが必要だと思います。これまで、世田谷パブリックシアターのメンバーとは事前の打ち合わせをかなりやりましたよね。やはりコミュニケーションがないと良いものは出来ないと思います。そうした時間を現場の

先生たちがどこまで持てるかが課題です。そういったことが苦手な先生もいるでしょうから。

—— 私たちには45分で終わって帰ってしまう気軽さがあります。先生方はワークショップ終了後も普通の学校生活を継続させていかなければならないところに難しさがあるかもしれません。そのことを考えると、私たちの「演劇手法というソフト」を上手に利用していただきたいです。

坂本 教師サイドが如何に外部の人を使いこなせるのかということですね。そのソフトに対して、教員としてしっかりとした考えを持って進める必要があります。そういう意味においても、教員とのしっかりとした話し合いがとても大切だと思います。

—— 今後ともよろしくお願いいたします。

坂本 世田谷パブリックシアターの方とのお付き合いはとても楽しいです。その楽しさは子どもたちばかりではありません。学校側とワークショップメンバーとの共同作業から生まれるものに期待しています。

「だるまさんがころんだ」からみえるもの

富永圭一

聞き手 編集部

—— 小学校の現場ってどうですか？

富永 最初に学校に行った時、僕らがどう受け止めてもらえるのか心配でした。どうなるのかさっぱりわからない状態でやっていたから戸惑いの連続でした。教室で起こっていること全ての責任を自分ひとりで背負っていた時期もありました。でも、経験を積んでいくうちにその必要はないんだなと思えてきました。今では、子どもたちへの接し方で戸惑うことはほとんどありません。概ね9割ぐらいの子どもたちには、僕の言うことを聞いてもらえていると感じています。それでも、クラスの何人かは全く聞いてくれませんよ（笑）。

—— 目標のようなものを置いていますか？

富永 世田谷パブリックシアターという劇場から派遣されているので、遊びの中から最終的には「演劇っばいものを創る」ところまでいきたいということは常に思っています。ただ、いわゆる台本があって、舞台があって、小道具があって、というような大人の考える「演劇」ではなくて、子どもたちの内面にあるものが自然に表現されていくというものと一緒に創っていきたいですね。それも「演劇」ですから。それと、せっかくですから、普段学校ではやられないような活動を持ち込みたいと思っています。

—— 富永さんは「だるまさんがころんだ」というゲームの名手ですよ（笑）。

富永 名手なんてことはありませんよ（笑）。いろいろゲームを試してきましたけど、その中でも「だるまさんがころんだ」は非常に優れたゲームだと思っています。ですから、僕のワークショップでは、導入部でよく使っています。

—— どのような点が優れていますか。

富永 僕がやる「だるまさんがころんだ」は、鬼が作ったルールに全員が従わなければならないので、例えば、「鬼は何も言わないで振り向くので、その時、動いたりしゃべっていたりしていた人は後ろに下がってやり直し」というルールを作ると、鬼が振り向けば、自然に教室が静かになります。そして、クラス全体が鬼である僕に視線が集中し、ある種の緊張感に包まれます。それは怒られて静かになっている状況とは全く違います。まず子どもたちの目の輝きが違います。生き生きと楽しそうにピタッと動きを止めます。なおかつクラス全体がひとつのルールのもとに静かになります。

そして、今年になって「このゲームは、子どもたち全員が鬼である僕のことを見ないと成立しない」と気がつき、最初のころは鬼を交代していたんですけど、「今日は僕がいろんな遊び方を紹介するからね」と言って僕がずっと鬼

をやります。

すると、全員が僕のことを見ることになります。初めて会った大人に対してすごく集中しているのがよくわかります。この大人がどんな人なのか子どもなりにわかってくる。子どもは子どもなりに懸命に観察しているのです。この人はどこまで度が過ぎると先生みたいに注意をするだろうか？ とか、この人は自分たちと一緒に目線で遊んでくれている人なんだろうか？ とか、成績をつけようとしている人ではないな？ とか、短い時間の中で、子どもなりの情報を得ようとするのがよくわかります。僕らも「だるまさんがころんだ」をやっている面白いです。

—— 「だるまさんがころんだ」って飽きられたりしませんか？

富永 毎年やっていると、やはりみんな上達してきて、すぐに全員ができるようになってしまいます。子どもたちは早いペースで飽きてしまうので、ルールや内容を少しずつ変えていきます。例えば、片足を上げて止まるとか、近くの人に触りながら止まるとか、ルールが無し崩しになってしまうことも確かにあるんですが、次のステップに早く進んだほうが良いと判断できる場合は、矢継ぎ早に変えていきます。例えば、「だるまさんの一日」というもの。すでに子どもたちのあいだに定着している遊びなので、みんな楽しみにしています。

「だるまさんの一日」は動きのバリエーションが豊富で創造的です。「だるまさんが歯を磨いた」と言ったら、歯を磨くポーズをとる。みんなでパントマイムをやっている感じです。「だるまさんの一日」で遊んでいると、だんだん「演劇」っばいことになっていきます。

—— 目標どおり「演劇」になっていきますね（笑）。

富永 「だるまさんが歯を磨いた」というように下の文章を次々に動作の伴ったものに変えていくのですが、次には上の文章を変えていくことも出来ます。「だるまさんじゃないものになってください」というと、いわゆるワークショップでよくやられている「もののかたち」になる“シェイプ”とか、「かたちになりながら空間を構成していく」という“スペース”というような身体全体を使ったゲームになっていきます。次のゲームへの導入として自然に入りやすいので、この移行の手段をとります。

「鉛筆がころんだと言ったら鉛筆になるんだよ」という説明は非常に分かりやすいので、そこで、できれば寝転がってほしくないの、寝転がらないで作れる簡単なものを題にします。

—— 寝転がって「かたち」をつくるのは駄目ですか。

富永 寝転がると、その出来上がりのクオリティが一気に

下がります。立ったままで立体的に作る方が難しいので、子どもたちは考える努力をします。その分、面白いものが出来上がってきます。寝転がって作ると単なるラインをなぞるという行為だけになってしまうので、その表面のラインだけを縁取るような「かたち」になってしまいます。立ったままで立体的な「かたち」になる注意を促しながら、身近で簡単なものから「かたち」創りにチャレンジしてもらいます。スタッフが周りにいて、その「かたち」にコメントしてあげたりするといいですね。

子どもたちの中には、面白いかたちを作っている人たちが“いい答え＝正解”と思っているところがありますが、ここでは「答えは一つでなく、いろんな答えがある」ということを強調していきます。例えば、フォークなら「いろんなフォークがあるね。すごく大きいフォークとか、イチゴを刺すような小さいフォークとかがあるね」などと説明を挟みながら。「もののかたちを創る方がおもしろい」というようになれば、「だるまさんがころんだ」から離れて自然に“シェイプ”や“スペース”へと移行していけます。

—— あらためて「だるまさんがころんだ」の魅力はなんですか？

富永 これは、僕の見解ですけど、「だるまさんがころんだ」というゲームは、ルールの上では、子どもたちが鬼を凝視するということですが、子どもたちにとっては“鬼に見て

もらえている”ということなんです。「1対30」のゲームなんですけど、子どもの意識の中では、常に「自分と鬼」とが「1対1」の関係なんです。「鬼が自分のことをじっくり見てくれているんだ」と思っています。そんな見られる関係が、安心感を生み、だんだんと心を開放し、自由になっていくんです。やはり、子どもは自分のことを一番見てもらいたいんですよね。

—— 実際に学校の先生がワークショップを行う場合、同じような関係を築くことが出来るでしょうか？

富永 難しいのはスイッチをお互いに切り替えなければいけないことですね。僕らがやっている時には、子どもたちはある程度目線が同じとってくれていますが、先生はどうしても、その前の授業の流れがあったりするので、子どもたちの意識の切り替えが難しいと思います。ですから、場所を変えてやるとか、机を外に出すだけでもいいでしょう、何か普段と違う条件設定が必要不可欠だと思います。決して、僕らがやっていることがそのまま当てはまるとは思わないでほしいですね。

—— 先生のように常に生徒と慣れ親しんでいる関係がある場合、ワークショップはやりやすいものですか？ やりにくいものですか？

富永 僕は、「僕と子どもたち」という関係を保つより「子どもたち同士」の関係が強くなるように心掛けています。先生も子どもたちの中に介入していくというイメージをもたれないように、わざと先生が進行していないように見せかけることも、ひとつの工夫かもしれません。自らがリードしないで、その場の空気を自然にリードしていくのは難しいけど、それが理想の姿ですね。でも、先生は騒ぐ子がいれば、どうしても注意してしまいますよね。ワークショップを上手く進めるには、とにかく雰囲気を変えて、新鮮味を出さなければならない。場所を変えるとか、裸足になるとか、授業中に「さん付け」「くん付け」をしている場合は、この時はそれを抜きにしてみるとか。いつもと違う雰囲気づくりに最大限の努力を払うことが重要ですね。あえて、今までの関係をゼロにしないと成り立たないかもしれません。

—— ワークショップを受ける子どもたちはどう思っていますか？

富永 どのように思っているか、もちろん全員には聞いたことありませんが(笑)、進行する側としては子どもたち

には「クラス全員で遊ぶ時間」という認識を持ってほしいですね。子どもたちの考えはさまざまですよ。参加者全員がバラバラに違うことを考えています。もののかたちを作る段階で抵抗感を持つ子もいます。仲のいい子とやっている時は良いけど、違う子と組むと急にテンションが下がる子もいます。みんな最初から最後まで楽しくハッピーにやっているとは限りません。ですから、僕らは見ている頻りに声を掛けます。何が出来ているのかわからない時には、子どもに質問して説明を聞きます。子どもも自分で納得すれば楽しさが戻ってきます。気分の上下が激しいので、こちらの一声で状況がすぐ変わってきます。子どもたち全員をつぶさに見ていないとまずいですね。高いモチベーションでやっていければいるほど見て欲しいと思っているし、子どもたちはとにかく自分に関心を持ってもらいたいので、僕の方も声の掛け方を考えます。

—— 身体でやることを恥ずかしがって、積極的でない子はいませんか？

富永 ゼロではないですね。単に相性の悪い子と組んでしまったからとか、前の授業を引きずっているとか、その原因が即座に判断できない場合はいくらでもあります。気には留めるけど、過度にその子に集中しないようにしています。僕らの場合、スタッフが多いという利点もあるので、相性のいいスタッフがその子にそっと付いてフォローして

あげたりしています。先生の場合だと、ある程度子どもたちの人間関係が読めますよね。クラス内でのその子の位置づけなど。これは大変有益な情報だと思います。僕らは、“シェイプ”では、そういう状況を知りたいがために、なるべくいろいろな子と組ませるようにしています。好きな子同士で進めてしまうと不都合が生じる場合もあります。そこで、相性が悪いのか、興味が無いのか、毎回毎回違う子と組ませたりして、様子を見ていきます。同じ遊びでも、休み時間の遊びと違って、「クラス全員と遊ぶ」ということは「遊び」自体の意味合いが相当に違うのです。

—— 「遊び」を「表現」と解釈されることについてどう思いますか？

富永 今僕らが学校で携っている学芸会や学習発表会の“お題”には、芝居とか演劇ではなく「表現」って書いてあります。それがひとつのポイントだと思います。これまでの学校演劇の概念は、まず台本ありきで、「ことば」から丹念に創ってきました。台本のあるお芝居も良いのですが、子どもは身体を動かすほうが楽しいだろうということで、違った価値観から創っていきたいですね。

—— 富永さんが思う「表現」とはどのようなカリキュラムでしょうか？

富永 「表現」とは“正解がないもの”と伝えています。正解を問う算数のようなものではありません。表現には正解はない。正解が欲しいからそこに向かっていくものではなく、伝えたいから、そのことをやっている。とにかく伝えることが重要です。どんな小さな声でも伝えようとしていることを拾ってあげたいと思っています。でも、学校の学芸会では常に正解が求められている気がします。一人一言を言わなければならないとか、決まりごとの枠にはめてしまう。やはり、こうあるべきだという正解がそこにはあるんでしょうね。枠組みは作ってあげるにしても、それ以外の価値観を大人が決めるのではなく、子どもたちから自然に湧き出てきたものを大切にあげたいです。その方が見ていて面白いし、何よりも子どもたちが生き生きしていると思います。大人の中には、「子どもたちが選ぶ瑣末な言葉より、大人が選ぶキチンとした言葉を表現するのが美しい」という考え方を持っている人もいます。子どもたちの一人ひとりの面白いところをアピールするというよりも、“その学芸会を成立させるためにがんばりなさい”という規則的なイメージです。それがこれまでの学芸会だったと思うのです。僕は残念ながら子どものころやった学芸会は全く覚えていません。3回やっているはずなのに。消化ゲームのように済ませてしまったんですね。

—— 富永さんから見て、学芸会という「表現」の場の現状はどうか。

富永 ある小学校の学芸会で、「すべて人間が悪いんだ」という台詞で観客を指差すものがありました。子どもたちが「主張したい」と創ったものなのですが、それはちょっと行き過ぎているのでは？ というのが観ている大人の大方の意見でした。子どもたちがいろいろ考えた末にそうになっているので、過程を知っていればいいのですが、親は結果しか見ることができないために、どうしても結果だけで批評してしまいます。本当はプロではないので結果よりも過程が大事だし、創りあげるプロセスが重要なんです。見る側の大人も新しい判断基準を持つ必要があります。子どもたちがせっかく創ったんですから。でも難しいのは、いきなり小学6年生のところに行って「君たちが学芸会を自由に創っていいよ」と言っても子どもたちは戸惑うだけです。「台本ないの？」って、みんな揃って言いますね。もう学芸会の段取りが刷り込まれているんです。「表現」なんだから自由に取り組んでほしいのに、残念です。

—— 結果より過程が大切ですね。

富永 はい。唯一の救いは、例えば“シェイプ”の場合、どういうかたちになったか、という結果よりも、その創りあげる過程を子どもたちが楽しんでいることですね。大人

はどうしてもユニークな発想で作られているものに関心がいきがちです。大人が点数をつけるとすると、ユニークなものの方がいい点数なんだろうけど、子どもの方は必ずしもそうではないですね。創りあげる楽しさ、面白さを一番分っているのは子どもたちです。“シェイプ”のようなものは、なるべく低学年からやった方がいいと思います。特に1年生にそういう機会があるといいですね。子どもたち同士、身体を使ったコミュニケーションの中から、過程を大切に作る気運が生まれてきます。もっともっと楽しい「表現」に触れてほしいですね。

富永圭一（とみなが・けいいち）

1966年生まれ。演出家、演劇ワークショップ・ファシリテーター。ワークショップグループ「abofa」主宰。全国の劇場や公共施設で演劇ワークショップの進行役として活躍中。世田谷パブリックシアターでは「デイ・イン・ザ・シアター」などを進行している。
abofa : <http://home.v00.itscom.net/abofa/>

「演劇」を感じる時間

柏木陽

聞き手 編集部

—— ワークショップをやっていて、どの点が「演劇」だと感じますか？

柏木 例えば「だるまさんがころんだ」というのは十分に「演劇」だと思います。僕に対して子どもたちは、止まっていることを表そうとします。そこには「演劇」でいうような身体運動が強く感じられます。

「シェイプ」でも、自分の表現したい“かたち”を見てもらいたいという段階まで行くと、「演劇」を感じ始めます。そのレベルまで行くと先生方も見ていて「ああなるほど演劇だ」と納得がいくようです。

—— 子供たちはそれを「演劇」だと感じていますか？

柏木 「演劇」をやったという風にはあまり感じていないと思います。ただ、1年後に再び学校を訪れて子どもたちに「どんなことをやったか覚えている？」と質問すると、「だるまさんがころんだ」「何かのかたちになった」と答えが即座に戻ってきます。よほど印象に残っているのでしょうか。「だるまさんがころんだ」については、自分の知っている遊びをやったという喜びの記憶でしょうが、「シェイプ」の場合だと、「何かのかたちになった、もののかたちを創った」ということは、普段はあまりやらない遊びだと思うので、ものめずらしい経験をした印象が強いのだと思います。これは、つまり「演劇」っぽい経験をし

たことになるのでしょうか(笑)。

—— 子どもたちしてみれば新鮮な体験ですよ。

柏木 子どもって、ちょこまか休むことなく動き続けているのが普通でしょう。ところが、あえて「止まる」ということを強いる。「止まる」ことは、彼らにとっては非日常的な行為です(笑)。また、例えば「ゴリラになって」と言った時、通常だとゴリラのしぐさをして、動画的にゴリラの行動をみせると思うのですが、僕たちのワークショップでは、ゴリラの静止画的「かたち」を求めます。動かないでそのものを伝える。自分自身の身体を使って別のものになるという、いわゆる「演劇」の概念により近づいているように思います。「何かに自分になっていく」という感覚が「シェイプ」の中にはあります。それが演劇っぽくなっていく一番わかりやすい最初のステップだと思います。

—— その時、一人でやるのと集団でやるのとでは違いはありますか？

柏木 一人でやる方が「演劇」をやっている感じは強いと思います。多人数でやる時は複数の考え方を調整することの比重が大きくなってしまい、個人で感じる「演劇」をしているという感覚はつかみにくくなってしま

でしょうね。しかし、他人のものを見る場合、一人でやっているよりは、多数でやっている方がより「演劇」を感じている感じを強く受けると思います。多人数の方が、より総合的に「演劇」になっているという感じですかね。個人でやった方が、創ることに没頭できるし、調整のストレスもなく、自分の感覚だけで済み、「やっている」という実感はあると思うんだけど、やはり、見る場合は多数のものの方が楽しいですね。

—— 世田谷パブリックシアターのワークショップでは、一人でやるもの、多数でやるもの、また一人から多数に移行するものと大別すると3つのゲームをやっていますが、柏木さんの考えでは、一人でやるものの方がより演劇感が得られるだろうということですね。

柏木 ええ。自分自身の感覚でやった方が“演劇やってみる感”が高く、創りあげるには十分楽しいと思います。

パートとして一人での「演劇」をやって、そして多数に移行して「演劇」を経験していくことは重要だと思います。一人の時に自分の中での演劇っぽさというものを感じてもらい、その感覚を持って、二人、三人と多人数での創作につなげていきます。多人数の中で、自分の感じた演劇をパーツとして持ち込んで創ってほしい。そう思っています。

—— 重要な点は何ですか？

柏木 そこで感じるのは「見る技術」が重要になるということです。どんな人でも、やった気になるところまでは到達します。例えば「茶碗のかたち」を創って発表してもらった場合、開口一番、子どもの中からは「それ茶碗にみえない」という声上がる。僕たちは、その茶碗について、それは「壊れている茶碗かもしれない」とか「とんがっている茶碗もあるだろう」とか言って、何かに見えていくようなきっかけを作っていきます。「ストレートには茶碗には見えないが、そういうものもあるんだ」「そういうふうに見ていこう」と子どもたちがだんだん思っていく。するとその場で起こることも多様性が増えていくように感じます。

見ることの可能性をどんどん膨らましてあげることが大切です。ものの見方が変わってくれば、どんなものでも面白くなるはず。面白くなっていけば興味の対象も拡がると思います。「見る技術」の向上、そこからくる面白がり方は大事なことだと思います。

また同時に、「やった気になる」という感覚を、僕らは子どもたちに絶対に作ってあげなければならないと思います。その次に、「見られる」というステップを踏んでいく訳ですが。

—— 子どもたちとの関係づくりはどのようにしていますか？

柏木 僕たちの場合、「外部から来ている」という条件がきわめて有利に働いています。この条件って、すごく大事な要素です。子どもたちにとっては、「他所から来ている人が言っているから、やってあげる」みたいなことがあります。普段「言うこと聞きなさい」と言っている先生が、急に「自由にしなさい」と言ってもなかなか難しいと思います。

僕らは、「静かにしなさい」という立場でなく、一緒に「静かにしようか」という立場です。どちらかという子どもの隣に立っている感じです。子どもたちも、「それならやってみてもいいかな」という気持ちになるように思います。

—— やる気にさせる秘訣はありますか？

柏木 「だるまさんがころんだ」「長ならび」などはやる気にさせるひとつの方法だと思います。最初に遊びっぽい空気を最大限に創りあげることが必要で、それを維持することを心がけています。そのやる気になる要素がこれらのゲームにはあります。

例えば男の子が騒いでいるような時、「うるさいよ」とか「静かに！」とか一応は注意をするのですが、ゲームをやり始める瞬間には、「騒いでいいよ」という顔になり

ます。一回緩めるんです。ルールを守らせるんだけど、どこかにいい加減な部分を残しておく。あんまりルールを決めすぎない。そういう曖昧な雰囲気を作りあげるのも手だと思います。

例えば、先生がワークショップの進行を担当する場合、自分のクラスをやるのではなく、別のクラスを受け持つとか、別の学年をやってみるのも手かと思います。先生だって新鮮だろうし、僕らが言っている曖昧さを生み出しやすくなるのではないのでしょうか。普段と違う状況設定を創り上げることは並大抵なことではないと思いますが、ちょっとした変化でも子どもたちの世界は大きく変わります。

—— 子どもたちとのコミュニケーションで気づくことはありますか？

柏木 ワークショップの時間の中で、実際はゲームをやっている時間なんて、ごくごく短いものです。たぶん、6対4ぐらいの割合で説明事に割く時間が多いと思います。子どもたちを集めたり、ルールの説明をしたり、そんなことに相当な手間ひまを掛けています。実は僕たちにとって、ゲームの説明をするということは、僕らが主体となる唯一のコミュニケーションかもしれません。ですから、そこが楽しくないといけないだろうなと思っています。子どもたちへの指示ひとつとっても、子どもたちに魅力

的な方がいいでしょうね。「集まって」という言葉にも楽しみがないとね。

—— ディズニーランドの運営では、アトラクションと同じぐらい、待ち時間の過ごし方を重要視しますよね。

柏木 もちろんゲームが楽しいんだけど、その他の時間も楽しいという空気がなければいけないでしょうね。ディズニーランドや劇場が“非日常の空間”であるように、学校も、ワークショップという瞬間だけは、“非日常の世界”になることが、自由な表現を促す近道なんだと思います。そうすると「演劇」を感じることができるのだと思います。

柏木陽 (かしわざ・あきら)

1970年生まれ。1993年、演劇集団「NOISE」に参加し、演出家・劇作家の故・如月小春とともに活動。2003年にNPO法人演劇百貨店を設立し、全国各地で子どもたちとともに独自の演劇空間を作り出している。世田谷パブリックシアターでは、「かなりゴキゲンなワークショップ巡回団」などで進行をしている。2007年度、大月短期大学非常勤講師。他に、桜美林大学や青山学院女子短期大学などで講師を勤める。

演劇百貨店：<http://www.engeki100.org/>

子供たちに教わった事 すずきこーた

外部の人間である私達が学校に行く事の意味は大きい。私が留意している点をいくつか上げておきたいと思う。留意点として、私は特に区別しているわけではないが、劇場を含めワークショップを進行する全ての場面において気をつけていること、外部の人間が教育現場で活動するときに気をつけること、教員という立場で気をつけていること、大人として気をつけること、等に分けられると思う。そしてそれは、ここ数年子どもたちと数多くの場面で付き合うようになり、気づかされた事である。

1：進行役という立場を明確にすること

クラブ活動や劇場で行うワークショップと違い、時間的制約の厳しい授業時間内での活動においては、進行役という立場を明確にしておかないと混乱することが多々ある。ゲームのルールやこれから行う活動についてを説明するという重要な役割を果たすからだ。その場にいる人達（子ども達だけでなく、私達進行役や教師も含む）が楽しい時間を共有するためには不可欠な要素である。

「進行役と言う立場を明確にすること」には二つの意味を含んでいる。一つは「私（または他のスタッフや教師）」が進行役であるという事を明確にする事である。この点においては、子どもたちに理解してもらう事はそれほど難しい事ではない。「自分たちと年齢の違う、突然やってきた、先生のような存在」である私は、子どもたちにとっ

て特別な存在だ。特別な「私達」を認識してもらう事はそれほど難しい事ではない。この点に置いては教師も同様で「特別な人」である事は間違いない。ただ教師が「進行役」としての立場をとろうとすると、子どもが戸惑うケースがあると思われる。そこで必要なのは二つ目の意味である「進行役とは何をする人か？」という事を認識してもらう必要があるのだ。

進行役とは、文字通り「場を進行する役回りをする人」である。ある目標に向かうために、その場にいる人たちの進捗をはかる人である。神様のような絶対的な存在ではない。しかし「私（進行役）の気に入るような答え」を発言する子どもは少なくない。しかし「私の気に入る答え」とは実際は「私の気に入ると子どもが予想する答え」であって、必ずしも一致するものではない。とすれば発言される言葉は、先にも述べた「その場にいる人達が楽しい時間を共有するため」のものでなくてはならない。進行役とは、そんな「その場にいる人達が楽しい時間を共有するため、また、目的に向かって場が進行するため」の発言や行動を促す人でなくてはならないと私は考える。

説明を聞くときはお喋りをしない、意見がある場合には手を上げてから発言するなどという行為は普段の授業でも行われていることである。とても大切なルールであるが、その事だけに捕らわれてはならない。そこで必要なのが次の項目である。

2：活動中は子どもたちと対等であるということ

上記「1」と相反するようであるが、その場にいる人全て（子ども、進行役、教師）が対等であることを、私は特に意識して活動するようにしている。つまり自分が事前に決めた進行案（ルール）と違っていても、より良いアイデアが他の人（子ども、進行役、教師問わず）から出された場合、そちらの意見（ルール）に変更しても良いのだ。子どもたちが（勝手に）お喋りしたり意見を言ったりしている中には、素晴らしい意見が隠れている場合も多い。いつ（どこ）に境界線を引くか、ということは非常に難しいことであるが、一つの方法でないことを頭の隅に置いておく必要がある。それは子どもたちが遊びの中で自分たちのルールを次々と作っていく事と似ている。

私達が用意した方法で表現したくない子どもがいる場合もある。勿論「やっでご覧よ、楽しいから！」と（直接的では無いにしろ）促すことはする。しかし「やらなくてはダメじゃない！」と叱るのは間違いだと思う。大人だって子どもだって、どうしてもやりたくない場合があるのだ。同様に私達が進行するやり方でも出来るのだが、あえて自分のやりたい方法で表現している場合もある。これまた「違うじゃないか！」と言うのは間違いである。元来表現方法に正解など無いはずだ。

クラス全体ではなくグループ活動の場においても同様

だ。「このグループとしてどのような発表にしようか？」と考える時、子どもたちから出てくるものを待つことは必要な事であるが、「一つの意見」として私が意見する事もある。進行役が発言してはならないわけではない。この場合は「他の子どもから出てくる意見と同じ」として扱われるようにしなくてはならない。時に大きな影響を与えてしまう進行役の意見であるが、「活動中は対等である」という事を認識してもらえば、進行役の出した意見を発展させ、遥かに素晴らしい意見が出てくる事もあるのだ。

また、どうしても意見が出ない時にアドバイスする事もある。「進行役に言われたから…」とやり始めるのではなく、対等である進行役から意見を貰って「活動し始める」ことは、時に必要である。

3：個人作業とグループ作業について

私は子どもや大人を問わず、個人で作業する時間とグループ作業をする時間を必ず設けるようにしている。相談して考えるという作業に重点を置いていきなりグループで作業すると、個人の想いが埋もれてしまう危険性がある。例えば「ヘビのぬいぐるみを見た感想」を表現する時に「かわいい」のか「コワイ」のか「気持ち悪い」のか、感じ方は十人十色であって良いはずだ。しかしながら、多くの意見（多数派）に自分の意見を流されてし

まう場合が少なからずある。そのような事を避けるために個人で考える（表現する）事は非常に大切な事だ。身体で表現する場合もあるし、詩を書く等の文字で表現する場合、絵で描く、折り紙で表現する、音で表現する等、様々なやり方がある。

もちろんグループで表現する事も大切だ。グループとしての総意を表現するという事には、意見を主張する、反対意見を主張する、受け入れる、妥協する等、コミュニケーションを取る事もあるし、相互作用でより素晴らしいアイデアが出る、一人では表現できない事が表現できる等、子どもたちが「自分で発見できる」機会が増えるからだ。また、クラス（学年）等の大人数の前では意見が言えないが、少数であれば意見を言う事が出来ると言う点も大きな意味がある。

学芸会等で発表する事などを考えた場合、最終的には学年全部で一つのまとまりになる事が多い。ただ、最初のある程度の期間はクラス単位で行った方が効率が良いと考える。そしてクラス単位で活動する時に生成される1グループの人数は8人位が限度であると私は考えている（出来れば6～7人が1グループ）。1グループがあまりに多い人数だと、自分で意見を言わなくてもグループとしての発表は出来てしまう事がある。また発表するグループが多すぎるのも、見ていて飽きてしまうので、ケース・バイ・ケースだが、発表するグループは多くても5グループ位に留めておいた方が良いと私は思う。発表するのを

見ている時間より、子どもたちは（大人の場合でも同様なのだが）自分たちで発表する事を考えたり動いたりした方が良いのだ。結果として多すぎるグループは集中力を無くす事にも繋がる。

私が進行役としてグループ作業を行っている時に「リーダーシップを発揮する」「積極的に意見を言う」事だけが評価の対象ではない（良い事ではない）という点にも気をつけている。当たり前的事だが、意見を言う事に時間がかかる子どももいるし、受け入れる事・サポートする事が得意な子どももいると考えるからである。高学年になればクラスの中の位置みたいなものが生まれ、どうしてもリーダー格の子どもがグループを引っ張っていく傾向がある。悪い事ではないのだが、「2」の時に述べたように、進行役を含め、全ての人が対等である事を留意させ、グループ作業をしていく事が望ましいと私は考える。

基本的には前出の三つの事に大きく気をつけながら、私は活動している。しかし学年によって別に留意している事もあるので、その事を述べていく。

4：小学校低学年と活動する時

低学年と言っても、1年生の1学期・2学期・3学期、2年生、3年生と大きく違う。また一緒に活動する人数（クラスの人数、あるいは学年の人数）、活動場所、活動時間（1

時間か2時間か、または1回目の活動か2回目以降の活動か等）、活動時間帯（曜日、何時間目の活動か等）、さらに天候（今日の天気のみならず、ここ数日間の天気の様子や季節）といった事まで、活動に大きく影響しているのである。

分かりやすいところから説明しよう。

小学校1・2年生であれば、活動場所は基本的には教室で行うのが良いと思っている。もちろんその場合には机やイスは教室の外に出すのであるが、人数にも因るが、体育館のような広い場所よりは教室くらいの広さが良いと思われる。進行役の目が行き届きやすい事、進行役に子どもたちが注目しやすいという理由からである。人数が多い場合や大きい子どもがいる場合、3～4年生の場合でも、体育館より、音楽室、ランチルームと言った、教室より少々広い場所で活動する事が最適と思われる。

活動時間帯や季節・天気の事は、どうしようもない場合もあるが、外で遊べない時が続いたり寒かったりする場合は、身体を動かす事を取り入れるように心がけている。

1～2年生の場合、子どもの保護者の影響がとても大きい。私が説明した事や意見交換をしている時でも、経験の差や好みの差で違いが出てくる。時には相手の言っている事が理解できない場合もある。その様な場合、理解

するまで説明するか（子ども同士の場合説明の手助けをするか）、共通した認識がとれる仕掛けをするように努力する。例えば好きなものを身体で表現する時間で、外国に行ったとき見たお城が印象に残っている子どもと怪獣が好きな子どもとでは、表現したいものが違う場合が多い。そこに熱帯魚飼育が趣味の保護者の子どももいた場合、混乱する恐れもある。スポーツ好きの御家庭、テレビを見ない御家庭など、最近では生活形態も様々だ。だから学校行事など共通した体験や一つの本を読む等、その場にいる人たちが（これは教師や私達も含む）共有できるものがある方が良く、私は考える。

低学年の場合（場合によっては高学年でも）、意見を言いたくしょうがない子どもが多い。勝手に意見を言い始めたり、手を上げて立ち上がってこちらに向かってきたりと、とにかく私（進行役）に注目して欲しいのだ。なので、なるべく色々な人が意見を言えるように注意している。ただ「意見がある人」というと、それだけで時間が過ぎてしまうので、兼合が難しいが、ある程度で意見を言う時間を切るように努力している。

出た意見に対して頭ごなしに否定しない事も心がけている。的外れな意見だったとしても、そこから何か得られるものもあるはずだし、受け入れられることでその子どもの活動への意欲が増すことは、私などが改めて言うことでは無いだろう。ただし全てを肯定するわけではな

い事も注意している。全ては「その場にいる人達が楽しい時間を共有するため」のものである。付け加えると、「その場にいる人達が楽しい時間を共有するため」であるならば、意見は進行役に対してではなく、その場にいる人全て（子ども、教師問わず）に対しての意見でなくてはならない。私に向かって発せられた意見を、発言した子どもも含めたクラスに返すように努力しているし、また意見を言っていない人も意見を聞くように努めなくてはならない。その事を理解してもらおうのが、進行役の仕事の一つである。

小学校低学年においての活動で「表現する事」を楽しんでもらう事に、私は何の不安も感じない。だからこそ「子どもたち同士で相談する」「子どもたちだけで意見をまとめる」事が出来るような組立をするようにしている。

5：小学校高学年と活動する時

小学校5～6年になると、男女差が生まれてくる。体つきも変わってくるし、興味のある事も変わってきて個性がハッキリしてくる時期だ。人前で何かを発表する事に抵抗を感じる子どもも増えてくる。私達としては活動が難しくなる年代である。

反面、小学校生活も長くなってきて、様々な事を理解するようになってくるので、進行役と言う立場を理解し

てもらいやすく、活動にも幅が持たせられるようになる時期でもある。

高学年で私が一番注意している事は「グループ分け」の問題である。男女が分かれてしまうというのはある意味普通であるが、一緒になれば上手くいく事も多い。それは「普段は男女が仲良くないんですよ」と言われているクラスでも、例えば「生活班で分かれて活動して」等、多少強引でもグループに分かれてしまえば活動をするのである。そして、その場合の多くは上手くいく。上手くいくとは必ずしも「出来上がった作品や表現方法のレベルが高い」という事ではなく、話し合いが出来ると言う事である。「好きな人同士で集まって…」と言った場合、話し合いにならないケースも少なくない。

仲の悪い人同士を同じグループにする必要はないと思うが、仲の良い人たちだけでなく、色々な人と活動できるように心がけている。私が活動する時、同じグループでずっと活動する事は無い。そのことが安心感（子どもにとっては公平感？）を与えようと思うし、新しい発見が生まれる可能性が数倍に膨らむ。

もう一つ4年生あたりから活動に取り入れようとしている事がある。それは「中間発表し、作り直す」という作業である。どんな芸術活動でも同様だと思うし、子どもに限らず大人でも同様だと思うのだが、何かを一つ作るという事に終わりはない。100%満足して発表の時間

を迎える事はほとんどないと言っていいだろう。「どんどんアイデアが出てくる」場合もあるし「もっと良いアイデアがあるはずだ！」と考え続ける場合もある。そのような場合、一度「見合う」という事は非常に重要だ。それまでグループで行っていた作業の確認でもあるし（場合によっては、発表する事で初めてグループ全員が統一した理解にたどり着く場合もある）、グループ以外の人に見てもらい、良い点、分かりにくい点、どうすればもっと良くなるか等、グループで作業している時には見えてこないものが見える場合がある。多くの場合「考える」ことに時間の多くを取られ、表現する事を練習する時間が取られていない場合が多い。アイデアとして不完全なのか（グループで考えられていないのか）、タイミング等がずれてしまっているだけなのかが分からない。どこがグループとして足りないのかを明確にする事が出来る。また他のグループが行った表現の良いところを取り入れるという事も出来る（この場合「他のグループのアイデアを取り入れる事は悪い事ではない」という事を子どもたちに認識させる必要がある）。上手くまとまらなかったグループの「やる気」を起こさせる場合もあるし、「完璧！」と思っていたグループにさらなるアイデアが生まれる場合もある。

そして作り直す時間を取り、もう一度発表するのだ。そしてどう良くなったかを、再びグループ以外の人に見てもらおう事には大きな意味がある。素晴らしいアイディ

アで勝負するグループだけが良いグループではなく、悪い点を改善でき、進歩したということも非常に重要なのである。

6：中学校1、2年生と活動する時

中学校は、小学校以上に校風・地域性によって大きく違うため、状況に応じて対処していると言うのが現状である。しかし中学生と多くの時間を過ごし自分なりに留意している事もハッキリしてきた。

私が演劇活動を行う際に基本的に常に考えている事の一つに「演劇は見ている人に何かを伝えるための手段である」という事がある。もちろん「楽しい」等、他の要素を否定しているわけではない。

なぜこのような事をあえてここで言うのかといえば、この年齢は「表現する」ことや「コミュニケーションを取る」という事に抵抗を感じる事が多いからだ。反対にある程度の年齢になってしまえば小学生のように楽しめる事でも楽しめない（楽しもうとしない）場合が多い。「大人でもない子どもでもない」という年齢が非常に良く当てはまる。

「表現する事」を否定している場合でも、「人に何かを伝える」事が目的だと理解すれば、やっってしまう場合が多い。例えば「お話を考えて発表する」といった事が子供っぽいと感じ、抵抗があったとしても、「新聞記事を演劇風

にして発表する」という「伝える」行為に目標があれば、小学校で行っていた演劇（的表現）を行ってしまうかもしれないのだ。アメリカ・イラク戦争（銅像が倒される）やいじめ問題についてのシーンなど、私達を驚かせる問題を取り上げる場面を私は数多く見てきた。年齢が高くなるに従って考え方や感じ方が複雑化していくのは当たり前である。表現する（しない）ことの多様さ、感じ方や考え方の多様さ、興味や楽しみ方の多様さを、生徒達が楽しく発見できるように進行する事を心がけている。

また、できれば「先生以外の大人と話す（話を聞く）」機会を増やすと良いと思う。それまで教師や両親等限られた大人としか接する機会がない生徒達は、他の地域の人や仕事をしている人たちの話を聞く事によって、今までとは違ったコミュニケーション方法や生き方・価値観等を発見する事になるし、その事が発見できる年齢でもあると思う。そして「先生以外の大人と話す（話を聞く）」という行為もまた、とても演劇的行為だと私は考える。何度か中学生とやった事があるが、何グループかに分かれ話を聞き、聞いた事をグループ以外の人に伝えるという活動は、生徒達にとっても私達にとっても、非常に興味深い活動であった。

「みんな今中二だよな？ じゃあ来年の今頃は、多分受験の真最中だと思いますけど、これから先の人生で、どんな辛い試練が待っているか分かりません。来年の高校

受験もそうですが、そういう試練とかを乗り越えられるようになってください。絶対に逃げないで、逃げたら後で後悔します。あそこでああいうふうしておけばって。僕は何度も辞めなくなったり逃げようとしたりしたけど、その度にいろんな人に相談してここまでやってこられたんです。だからみんなも逃げ出そうとしたり、逃げ出したくなる時があったら、親や周りの先生とかに相談してみてください。きっと助けてくれると思います。これから先も頑張ってください」

これは中学二年生が、地域の畳屋さんの店主に話を聞いた時に書いたものだ。全て載せられるスペースがないのが残念だが、この文章は中学生が話を聞き、メモを取り（テープには録音していない）、それを書き起こしている文章（聞き書き）の一部である。この文章の前には、もちろん自分の仕事についての話がかかれているのだが、最後にこのような事を述べてくださった。話している相手が中学生だからこそ話して下さった事だ。自分たちとは直接関わりが無い地域の大人たちもこんなことを言うて下さった事に、中学生は少なからずインパクトを受けたはずで、その想いを他の中学生に伝えたいと感じるのは自然な事であろう。

7：中学校3年生と活動する時

基本的には中学1、2年生と変わらないのであるが、義務教育の最後の年、進路の事など、高校生以上に「大人」になろうとしている時期でもある。高校1～2年生より「大人」である場合が多い。学校や他でも責任ある立場になる事が多い年齢である。

今まで述べてきた事を踏まえて活動しているのだが、中学3年生は「社会的な関心」や「これからの事」等を活動する時のテーマに選ぶ事が多いように感じる。

8：他学年と一緒に活動する時

他学年と言っても、小学生（1年～6年）なのか、小学生から中学生までなのか、中学生という枠組みなのか、それは様々である。しかしその場合でも注意しないといけない事がある。それは「最年長の人リーダーになる必要はない」という事である。

年齢が高いので、ある程度まとめる事は出来ると思うが、年下の人の意見を聞いたり、まとめる事に終始しないよう進行役は注意する必要がある。リーダー的存在として期待されるのは当たり前だし、リーダー的な役回りを経験する事はとても貴重な体験である。しかしそのことだけでは自分自身が楽しめない場合があるからだ。

また小学校1～2年生では、小学校6年生が楽しいと

思える事に付いていけない場合も多々あるし。その点も注意したい。

しかしながら、同じような学年だけでは得る事の出来ないものが、他学年と作業する場合には多く得られるのも事実だ。進行している時の話ではないかもしれないが、この事は企画・計画する時から留意する点であると私は考える。

すずきこーた

1969年生まれ。俳優、ワークショップ・ファシリテータ。演劇デザインギルド理事。劇場や教育現場での演劇創作の他、在日外国人との演劇創作、日常や社会の問題を演劇で考えるフォーラムシアターを作るなど、多岐にわたり活動中。現在、神奈川県立大師高校非常勤講師（演劇表現担当）。世田谷パブリックシアターでは「地域の物語」「小学生のためのワークショップ」等を進行。

演劇デザインギルド：<http://www.edg.or.jp/>

SPT educational 01 ワークショップのためのゲームガイド

発行日 2007年3月28日
発行 (財) せたがや文化財団・世田谷パブリックシアター
〒154-0004
東京都世田谷区太子堂 4-1-1
Tel. 03-5432-1526
<http://www.setagaya-ac.or.jp/sept/>

企画・編集 世田谷パブリックシアター 学芸
(足立寛 + 石井恵 + 恵志美奈子 + 川島英樹 + 九谷倫恵子 + 小宮山智津子 + 中村麻美 + 松井憲太郎 + 山本大)

イラストレーション 玉村幸子 (N/T WORKS)
デザイン 野村浩 (N/T WORKS)
印刷 凸版印刷株式会社

[世田谷パブリックシアターフレンズ] **Asahi** アサヒビール株式会社

[協賛] **TORAY** 東レ株式会社



平成18年度文化庁芸術拠点形成事業

 **日本財団** 助成事業
The Nippon Foundation



定価 本体 1,600 円 + 税 禁無断転載