

# 絵本『めっきらもっきら どおんどん』を読む

— ビジュアル・シンキングを併用する群読の構想 —

古 田 雅 憲

Visual Thinking Strategies for Group Reading Aloud  
on “Mekkira-Mokkira-Doon-Don”

Masanori Furuta

## 【はじめに】

絵本『めっきらもっきら どおんどん』（福音館書店1990）は長谷川摂子（はせがわせつこ）さんの作。ふりやなな（降矢奈々）さんが絵を手がけられた。「こどものとも傑作集」の一冊として2017年3月時点で88刷を数えると言うから間違いなく大人気の本である<sup>\*1</sup>。そのせいか群読学修を行う論者担当のゼミ（国語教育学・日本文学）の場でも、受講生たちが本作品を好んで取り上げる。

ゼミ活動では“群読の台本作成と実践及び検証”を学修の一環として行っているが<sup>\*2</sup>、そこで体得しようとする“他者と言葉を共有する感性”や“声を用いて文章を読み深める智慧”また“声と身体を自在に操る技術”などは、まさしく保育士養成あるいは幼小教員養成課程に学ぶ学生たちが将来的に求められる“職業的資質や技能”の一部と言って良い—そのような学修を行う上で本作品は恰好の素材なのである。

前稿では長谷川さんの言葉をたどりながら、長谷川さんご自身の“絵本作家としての願い”や“保育者としての思い”を確かめ、併せて本作品の“絵本としての特長”について検証した。そこで述べたことは以下の六点<sup>\*3</sup>。

- (1) 長谷川さんは“他者と言葉を共有する感性”を大切にしている創作者・保育者であり、本作品もその願いや思いのもとで紡がれている。

- (2) 従って本作品の魅力も、例えば読み聞かせの場においては、読み手（大人）と聞き手（子供）との間に密接な“対話的關係”が築かれていてこそ十分に発揮される。
- (3) 本作品の主題は“子供のはち切れんばかりの生命力”を余すところなく描出することであり、それは“遊び”を希求する各登場人物の“際立つ個性”と相互間の“明朗闊達な交流”を通じて活写されている。
- (4) その主題はまた“子供時代が過ぎてゆく儂さ”に発する淡い陰影を情趣として帯びる。特に主人公が垣間見せる“儂さ”は“此界と異界とが表裏一体的であると同時に隔絶的である”という神話的な世界観によって支えられている。
- (5) そのような主題や情趣の質を支える人物造形・人物関係・場面設定等の多彩を思えば、本作品はいかにも群読の手法<sup>※4</sup>と親和性が高い—異なる複数人の読み手によって行われる“読み分かち・読み担い”や読み手たちの“言葉のせめぎ合い”は本作品の主題や情趣を表現するうえで効果的である。
- (6) また本作品世界は“絵と言葉との相互補完的な関係”によって支えられ紡がれている。物語理解を深めるためには“言葉を読む”ことと同時に“絵を読む”ことが求められる。その点で本作品はいかにもビジュアル・シンキング (visual thinking) の手法<sup>※5</sup>と親和性が高い—一枚の絵を前に場を共有する人々が読み手と聞き手の枠組みを超えて行う“絵についての楽しいおしゃべり”は、作者の願う“対話的關係”や“他者と言葉を共有する感性”を醸成するうえで効果的である。

如上の事柄を承けて小稿では、絵本『めっきらもっきら どおんどん』を素材として取り上げ、絵を楽しむ活動を取り入れながら行う群読の実践を模索してみたい—副題に“ビジュアル・シンキングを併用する群読の構想”と添えるのはその謂いである。

## 【台本構想の前提】

台本の詳細を構想する前に決めておかなければならないことがいくつかある。例えば①読み手について、②聞き手について、③舞台の設えについて。



### ①読み手について

物語世界の主要な登場人物は4人。従って読み手もa-dの4人とし、それぞれ<かんだ><もんもんびゃっこ><しっかかもっかか><おたからまんちん>に係る表現を主として読み担う。

絵に描かれた彼等4人の姿はと見れば、「5,6歳と思しいわんぱく坊主<かんだ>」「素っ頓狂な白狐づらの大男<もんもんびゃっこ>」「赤い髪を振り乱す大口娘<しっかかもっかか>」「白眉白髯の好々爺然とした太っちょ坊主<おたからまんちん>」などのよう、それぞれ個性的な容貌が与えられている。

また彼等4人の発する言葉にも明白な差異化が施されていて、例えば「よっほーい、あそぼうぜ。おいら、もんもんびゃっこ」,「わーい、ともだち みーつけた。あたい、しっかかもっかかだい」,「わしは、おたからまんちんともうす。さあ、おそぼうぼう」,「いやだっ! ばけものなんかと あそぶかい」<かんだ>などのよう(10-11頁)。

その絵と言葉から思わず知らず“それらしい”音声化を試みたくもなるが、読み手たちが個々にそれを競えばかえって過剰な演出となって興も醒めようというもの—まずは物語全般について自分の読みを確かめたうえで読み手相互の共通理解を深めたい。その中から登場人物4人それぞれの“それらしい”読みも立ち上がってくるはずである。読み手たちが“自分”を主張し合い“声”を競い合うのはその時である。

もはや言うまでもないことか知れないが、読み手たちが“一個の語り手”であることを意識して揃って聞き手に向かうのが群読なのだ。読み手たちは相互に“他者と言葉を共有する感性”を発揮しなければならない。



### ②聞き手について

裏表紙に「読んであげるなら 3歳から/自分で読むなら 小学校初級むき」

と言うのはさておいて、<かんだ>が「5,6歳と思しいわんぱく坊主<sup>\*6</sup>」であるからには、まずは年中園児～小学校低学年児童を中心的な聞き手として想定しておくのが自然だろう。

この物語の主題の一は前稿に述べたとおり「子供のはち切れんばかりの生命力を余すことなく描出すること」にあるが、<かんだ>やくももん…><しっかか…><おたから…>ら<へんてこりんな3にんぐみ>の姿は一特に彼等の遊んでいる姿は、作者の言葉を借りれば「野猿のごとき悪児」と悪態をつきたくなるほどに「生气あふれて、命が花火のように燃えている」<sup>\*7</sup>。そのような登場人物たちと一体となって“遊んで”もらうには、年中園児～小学校低学年児童はうってつけの聞き手である。本作品にあらかじめ親しんでいる子供はもちろんのこと、初めて接する子供でさえも物語なかほどの遊びのシーンでは、その場に立ち上がって飛び跳ねるに違いない。

そのような姿を思えばこそ、聞き手たちがゆったりと座れるほどの、また時に立ち上がって飛び跳ねられるほどの余裕ある空間を用意したい。聞き手の人数はその広さに合わせて自ずから決まってくるだろう。（そういう意味では椅子は用意しない方が良いでしょう。）



### ③舞台の設えについて

聞き手たちから見て正面中央に「スクリーン」を設ける。群読の進行に合わせて絵本各頁を拡大投影するためのもの。スクリーンは聞き手の視線や姿勢に無理が生じないように、せいぜい前に立つ読み手たちの背の高さほどに設けたい—その下手に読み手 a<かんだ>、上手に b<ももん…>、c<しっかか…>、d<おたから…>が順に立つ。聞き手から[a「スクリーン」bcd]と見えるように。



前稿で詳しく述べたとおり、本作品の読みに際して絵は不可欠である。長谷川さんの“ざっくりした語り口”とふりやさんの“隅々にまで届く筆”と、それぞれの言葉と絵が支え合い響き合って物語世界が紡ぎ上げられている<sup>\*8</sup>。そのような“絵と言葉との相互補完的な関係”を特質の一とする絵本なればこそ、群読に合わせて当該頁の絵をスクリーンに投影し、その絵を楽しむ活動を取り入れようと言うのである。ともあれその台本案の全体を以下に示すことに

する。








### 【絵本『めっきらもっきら どおんどん』の群読台本案】

■全4人用：a) かんた b) もんもんびゃっこ c) しゃかかもっかか d) おたからまんちん













頁	文	分担	本文	備考
表紙			<舞台上上がって一礼> <スクリーンに表紙・裏表紙を投影する> <絵についておしゃべり①>	
	01	a	長谷川摂子（さんが作った絵本）	追補
	02	abcd	めっきらもっきら どおんどん	
扉			<スクリーンに扉絵を投影する> <大きな間／絵を見てもらうためにも>	
	03	a	あそぶ ともだちが だれも いない。	
	04	a	みんな どこへ いったのかな？	
2-3			<スクリーンに2-3頁の絵を投影する> <大きな間／絵を見てもらうためにも> <絵についておしゃべり②>	
	05	a	ここまで きたのに だれも いない。	追補 〃 〃 〃 〃
	06	a	しゃくだから かんたは うたってやった。	
	07	a	おおごえで、めちゃくちやの うたを。	
	08	a	ちんぶく まんぶく あっぺらこの きんぴらこ	
			じょんがら ぴこたこ めっきらもっきら どおんどん	
	09	a	(ちんぶく まんぶく)	
		ab	(あっぺらこの きんぴらこ)	
		abc	(じょんがら ぴこたこ)	
		abcd	(めっきらもっきら どおんどん)	
		abcd	(どおんどん)	
4-5			<スクリーンに4-5頁の絵を投影すると同時に間を置かずに読み進める>	
	10	abcd	すると、<足踏み> どどーっと かぜが ふき、	
			かぜに のって きみょうな こえが きこえてきた。	
	11	b	「よお よお、ええうた ええうた」	
	12	c	「おながが ぼんぼん はじけるぞ」	
	13	d	「こっちゃこい こっちゃこい、こっちゃきて うたえ」	

	14	abcd	<大きな間> みみを すますと、どうやら こえは（ご神木の根元の） あなのなかから。	追補
	15	a	かんたが のぞきこんだ そのとたん――	
6-7			<スクリーンに6-7頁の絵を投影すると同時に間を 置かずに読み進む>	
	16	a	ひゅうっと あなに すいこまれて	
	17	a	<間髪入れず> おちる	 <一気に読み重ねる>
	18	ab	<間髪入れず> おちる	
	19	abc	<間髪入れず> おちる	
	20	abcd	<間髪入れず> おちる	
	21	a	(<間髪入れず> くる)	
	22	ab	(<間髪入れず> くる)	
	23	abc	(<間髪入れず> くる)	
	24	abcd	(<間髪入れず> くる)	
				追補 〃 〃 〃
8-9			<スクリーンに8-9頁の絵を投影する> <大きな間/絵を見てもらうためにも>	
	25	a	ついた ところは よるの やま。	
	26	bcd	おや、むこうから へんでこりんな 3にんぐみが とんでくる。 <絵についておしゃべり③>	
10-11			<スクリーンに10-11頁の絵を投影する> <大きな間/絵を見てもらうためにも>	
	27	bcd	やってくるなり、おかしな 3にんは かんたに とびついた。	
	28	b	「よっほーい、あそぼうぜ。 おいら、もんもんびゃっこ」	
	29	c	「わーい、ともだち みーつけた。 あたい、しっかかもっかかだい」	
	30	d	「わしは、おたからまんちんともうす。 さあ、あそぼうぼう」	
	31	b	(よっほーい、あそぼうぜ。)	 <ガヤガヤと 繰り返し 読み重ねる>
		c	(わーい、ともだち みーつけた。)	
		d	(さあ、あそぼうぼう)	
	32	a	「いやだっ! ばけものなんかと あそぶかい」	
				追補 〃 〃

		かんたが いうと	
12-13		<スクリーンに12-13頁の絵を投影すると同時に間を置かずに読み進む>	
	33	bcd たちまち 3にんは おおごえで なきでした。	
	34	b 「うおーん あそんでよう」	
	35	c 「えーん えん えん」	
	36	d 「あそぼう ぼう」	
	37	b (うおーん あそんでよう) <ガヤガヤと繰り返し	追補
		c (えーん えん えん) 読み重ねる>	〃
		d (あそぼう ぼう)	〃
	38	a 「うるさいっ! あそんでやるから だまれっ」	
	39	bcd <間髪入れず> (ワッ!!) <両手を広げて驚く仕草>	追補
14-15		<スクリーンに14-15頁の絵を投影すると同時に間を置かずに読み進む>	
	40	bcd すると こんどは けんかが はじまった。	
	41	c 「あたいが 1ばんに あそぶーっ」	
	42	b 「なにい, おいらだ」	
	43	d 「わしじゃ, わしじゃ」	
	44	c (あたいが 1ばん) <ガヤガヤと繰り返し	追補
		b (なにい, おいらだ) 読み重ねる>	〃
		d (わしじゃ, わしじゃ)	〃
	45	bcd 3にんは だんごになって もつれあう。	
	46	a <間髪入れず> やめろっ, じゃんけんだと, かんたが さけぶと—	
	47	bcd <間>だんごは ほどけて じゃん けん ぼん <全員, 手を上に突き上げてパーを出す>	
	48	bcd (<間>じゃん けん ぼん) <全員チョキを出す>	追補
	49	bcd (<間>じゃん けん ぼん) <cのみチョキ, bdはパー>	〃
	50	c (あっ, あたいの 勝ち!)	〃
16-17		<スクリーンに16-17頁の絵を投影する> <大きな間/絵を見てもらうためにも>	
	51	c さて, 1ばんは っかかもっかか。	
	52	ac かんたの くびにふろしきを まいて, えだから えだへの とびうつり, モモンガーごっこが はじまった。	

			<p>&lt;53-59文、空を飛ぶ体でabcd揃って左右に身体を揺らしながら&gt;</p> <p>53 ac うまいっ とべるぞ  &lt;コール&amp;レスポンス&gt;</p> <p>54 abcd モモンガーッ </p> <p>55 ac ふろしき はたはた  &lt;コール&amp;レスポンス&gt;</p> <p>56 abcd モモンガーッ </p> <p>57 ac かみのけ ひゅうひょう  &lt;コール&amp;レスポンス&gt;</p> <p>58 abcd モモンガーッ </p> <p>59 abcd (&lt;間&gt; モモンガーッ) </p>	
			<p>&lt;53-59文、聞き手がその場でジャンプしたり、一緒に声を出したりして参加するよう求めても良い&gt;</p> <p>&lt;立っていた聞き手が座るのを待って&gt;</p> <p>60 a かんたは なんども とんで、 あせ びっしょりになった。</p>	追補
18-19			<p>&lt;スクリーンに18-19頁の絵を投影する&gt;</p> <p>&lt;大きな間/絵を見てもらうためにも&gt;</p> <p>61 d つぎは おたからまんちん。</p> <p>62 d そこらじゅうに、たからの たまを ぶちまけた。</p> <p>63 d 「さあ、いらっしゃい。おたからこうかんだ。 どれでも すきなのと とりかえてしんぜろ。」</p> <p>64 a 「ビールの おうかんでも いいかい？」 と かんたが いうと、</p> <p>65 d 「なに、ビールおうさまの かんむりか。</p> <p>66 d そんな おたからが てに はいるとは、 ありがたき しあわせ。」</p> <p>67 d おたからまんちんは おおにこにこで――</p> <p>68 ad &lt;間&gt; かわりに、かんたに ふしぎな すいしょうだまを くれた。</p> <p>69 ad &lt;間/水晶玉を手にしてしている体で、それを聞き手に差し出しながら&gt; ほら、のぞいてごらん。うみが みえるよ。</p>	
20-21			<p>&lt;スクリーンに20-21頁の絵を投影する&gt;</p> <p>&lt;大きな間/絵を見てもらうためにも&gt;</p> <p>70 b もんもんびゃっこは なわとびの めいじん。 &lt;71-76文、縄跳びをする体でabcd揃ってその場で軽くジャンプしながら&gt;</p>	



	71	abcd	(いーち、にー、さーん、しー)		追補
	72	ab	やまを けとばせ		<コール&レスポンス>
	73	abcd	びょーん びょん		
	74	ab	つきを ひっかける		<コール&レスポンス>
	75	abcd	びょーん びょん		
	76	abcd	(<縄跳びをする体で> 133, 134, 135)		追補
			<71-76文、聞き手がその場でジャンプしたり、一緒に回数を数えたりして参加するよう求めても良い>		
			<立っていた聞き手が座るのを待って>		
	77	ab	ふたりは キャアキャア わらって 135 かいも とんだ。		
22-23			<スクリーンに 22-23 頁の絵を投影する>		
	78	abcd	<大きな間／絵を見てもらうためにも> さあ、こんどは みんなで あそぼう、 そらとぶ まるたに のって！		
			<79-85文は丸太ブランコが左右に大きく振れる体でabcd揃って左右に身体を揺らしながら>		
	79	ab	こんやは うれしや		<コール&レスポンス>
	80	abcd	ともだちだ		
	81	cd	こんやは たのしや		<コール&レスポンス>
	82	abcd	ともだちだ		
	83	ac	うたえ うたえ		<コール&レスポンス>
	84	abcd	あのうたを		
	85	bd	そらから きこえた		<コール&レスポンス>
	85	abcd	あのうたを		
	86	adcd	ちんぶくまんぶくあっべらこの きんぴらこ じょんがら びこたこ めっきら もっきら どおんどん		
			<79-86文、聞き手がその場に立って左右に身体を揺らすなどして参加するよう求めても良い>		
24-25			<スクリーンに 24-25 頁の絵を投影する>		
			<大きな間／絵を見てもらうためにも>		
			<立っていた聞き手が座るのを待って>		
	87	a	さんざん あそんで おなかが すくと、 おもちの なるきを みつけて たべた。		
	88	abcd	ふうわり あまくて、ほっぺたが おちそうだった。		
26-27			<スクリーンに 26-27 頁の絵を投影する>		

	89	bcd	<p>&lt;大きな間／絵を見てもらうためにも&gt;                  おなかがいっぱいになると 3にんの おばけたちは                  ねむってしまった。                  &lt;大きな間&gt;</p>	
	90	a	<p>かんたは ひとりで つきを みているうちに、                  たまらなく ころぼそくなってきた。</p>	
	91	a	<p>とうとう、がまんがでせず、                  よぞらに むかっておおごえで――</p>	
	92	a	<p>お・か・あ …… &lt;一音ずつ区切って&gt;</p>	
28-29			<p>&lt;スクリーンに 28-29 頁の絵を投影すると同時に間                  を置かずに読み進む&gt;</p>	
	93	bcd	<p>と、そのとたん 3にんは はねおきた。</p>	
	94	b	<p>&lt;間髪入れず&gt; いうなっ!</p>	
	95	cd	<p>&lt;続けて&gt; <del>そ</del> それを いったら おしまい</p>	削除
	96	bcd	<p>&lt;続けて&gt; てんでに かんたに とびかかり、                  くちを おさえにかかったけれど、もう まにあわない。</p>	
	97	a	<p>&lt;間&gt;おかあさーん</p>	
	98	b	<p>(&lt;間&gt; おかあさーん) ~~~~~</p>	追補
	99	c	<p>(&lt;間&gt; おかあさーん) ~~~~~ &lt;こだまが響くふうに&gt;</p>	〃
	100	d	<p>(&lt;間&gt; おかあさーん) ~~~~~</p>	〃
	101	a	<p>&lt;大きな間&gt; かんたの こえが ひろがると、</p>	
	102	abcd	<p>とつぜん &lt;足踏み&gt;                  よぞらに ひの ひかりが さしこんだ。</p>	
	103	a	<p>ぎんの ひかりが うずまいて かんたの からだは、</p>	
	104	a	<p>&lt;間髪入れず&gt; くるくる ~~~~~</p>	
	105	ab	<p>&lt;間髪入れず&gt; くるくる ~~~~~ &lt;一気に読み重ねる&gt;</p>	
	106	abc	<p>(&lt;間髪入れず&gt; くるくる)</p>	追補
	107	abcd	<p>(&lt;間髪入れず&gt; くるくる) ~~~~~</p>	〃
30-31			<p>&lt;スクリーンに 30-31 頁の絵を投影すると同時に間                  を置かずに読み進む&gt;</p>	
	108	a	<p>あれっ、ここは どこ?                  &lt;絵についておしゃべり④&gt;</p>	
	109	a	<p>かんたは ぼんやり たっていた。</p>	
	110	c	<p>ちょうど そのとき おかあさんの こえがした。                  かんちゃん、ごはんよー</p>	

	111	a	かんたは ぱっと かけだした。	
32-33			<スクリーンに 32-33 頁の絵を投影する> <大きな間/絵を見てもらうためにも>	
	112	a	あれから なんども じんじゃに いった。	
	113	a	でも もう あのこえは きこえない。	
	114	a	うたを うたえば また 3にんに あえるかな、 とおもうけど、	
	115	a	かんたは あのうたを わすれてしまって どうしても おもいだせない。	
	116	bcd	<大きな間> きみなら おもいだせるかな？ <聞き手に「あのうた」を思い出せるか問いかけたり、 唱和するよう求めても良い>	
	117	a	(おしまい)	追補

※原文にない文言等を追補した場合には「マル括弧 ( )」で示した。

※原文の文言等を削除した場合には二重線を掛けて「見せ消し」とした。

※特に必要と考えた演出については「ヤマ括弧< >」で示した。

※主として<しっかかもっかか>を担う読み手cはなるべく女声。abdは任意。

※舞台中央にスクリーン。その下手にa, 上手にb, c, dの順。緩く弧を描いて並ぶ。

※スクリーンに該当頁の絵を拡大投影する。

※文番号は練習及び検証等の必要から恣意的に施した。



### 1) 「表紙・裏表紙～扉」の分読

■全4人用：a) かんた b) もんもんびゃっこ c) しっかかもっかか d) おたからまんちん

頁	文	分担	本文	備考
表紙			<舞台に上がって一礼> <スクリーンに表紙・裏表紙を投影する> <絵についておしゃべり①>	
	01	a	長谷川摂子 (さんが作った絵本)	追補
	02	abcd	めっきらもっきら どおんどん	
扉			<スクリーンに扉絵を投影する> <大きな間/絵を見てもらうためにも>	
	03	a	あそぶ ともだちが だれも いない。	
	04	a	みんな どこへ いったのかな？	

最初は読み聞かせの場で普通に行われるように表紙をスクリーンに提示することから始めたい。この絵本では表紙・裏表紙が一体的であるので両方を用いよう—そこには次のような景色が描かれている。

(裏表紙)

藍青色に沈む夜空に大きな三日月が掛かっている。星は見えない。月の光に照らされて黒々と広がるのは森なのか山なのか。何やら怪しげな植物の影が浮かび上がる—それらは化け物の手足や尻尾のようでさえある。とても気味が悪い。

(表紙)

画面右隅に5,6歳とらしい子供。赤・黄ボーダー柄のタンクトップに緑色の短パン姿、夏の装いだ。青い運動靴を履いている。頬を赤く染めたその子供は画面右方に歩を進めながら振り返る—視線の先には何やら大きくて怪しい黒い影がある。それは大きく裂けた口を開いて舌なめずりしているかのよう。また毛むくじゃらの長い腕を伸ばして子供を捕まえようとしているようでもある。振り返った子供は耳に手を添えて、黒い影の発する声を聞き取ろうとしているのか。あるいは「こっちに来ないで」とばかり手を振って追い払おうとしているのか。いずれにしても泣きじゃくるほど怯えている様子ではない。ただ不安そうに口をぽっかと開いて、ともかくもその場を離れたいと思っているふうである。よく見ると子供の右半身や顔右半分に仄かな光が当たっている—その光とそこに生じる微かな影が子供の不安げな様子を際立たせている。

画面周囲を流水紋ふうデザインされた“枠”が囲んでいる。濃淡の橙色に彩色されたそれは、例えば“ムンクの叫び”の空みたく、何やら妖しげな雰囲気や醸し出している。(その色や形は、後に現れるくしっかかもっかか>の振り乱した髪と同様である。)

本作品を「絵本として読もう」とする限り、例えばこのようにしっかりと絵を読み解いておく必要がある。特に「絵を楽しむ活動を取り入れながら行う群読の実践」を模索しようとする小稿の試みにおいては、この「絵の読み解き」

は細やかであればあるほど良い。

そのような作業を読み手たちが協働的に取りまとめた上で、聞き手とのビジュアル・シンキングの場<絵についておしゃべり①>に臨みたい。

まずは聞き手である子供たちと一緒にゆっくりと、表紙・裏表紙の絵を存分に楽しみ味わい合いながら“おしゃべり”を繰り広げてみよう。そこで行われる応答を一例として示せば、およそ以下のようなものになるだろう。

読み手の発問例	期待される聞き手の発言例
1) この子の名前を知っている？	・かんだ、忘れた、〇〇〇、知らない…
2) いま何時ぐらいだと思う？ — 2b) そう思ったのはどうして？	・夜、真夜中、夜中の12時… ・だって空が暗いから、三日月が出るから、あたりが真っ暗だから…
3) ここはどんなところ？ — 3b) そう思ったのはどうして？	・森、山、怖いところ、おばけの出るところ、地獄… ・だって木の枝の影があるから、おばけみたいな手や尻尾が見えるから、ごつごつしてるから、あちこちとがってるから、ぜんぶ黒いから…
4) かんだは何をしていると思う？ — 4b) そう思ったのはどうして？	・怖いから来ないでって言ってる、あっち行ってって言ってる、こわいよーって叫んでる、びっくりしてる、逃げようとしてる… ・口をあけたおばけがかんだを捕まえようとしてるから、かんだが手を振って追い払おうとしてるから、かんだが口を開けてるから、こそこそ逃げだそうとしてるから…

聞き手の幼さ（年中園児～小学校低学年児童を中心的な聞き手として想定している）を思えば、自由闊達な“おしゃべり”の場が自ずから繰り上げられるということはまずあるまい。その場合は、例えば読み手 a が発問者・司会者として振る舞い、読み手 bcd は聞き手とともに反応を返す支援者・助言者として振る舞うことが不可欠だろう。

ともあれ、そのような<絵についておしゃべり①>を十分に行った後、いよいよ群読に入っていく。上掲の台本案では、最初に読み手 a が「長谷川摂子（さ

んが作った絵本)」(01文)と作者を紹介し、それを承けて読み手全員が声を合わせてリズム良く「めっきらもっきら どおんどん」(02文)と表題を読み上げることにした。



次いで扉をスクリーンに提示する。ここにも絵が描かれている。その一葉をじっくりと見てもらうための<大きな間>は取るけれども、ここでは<絵についておしゃべり>は設けない。

言うまでもなく各頁の絵には、物語世界を紡ぐための大切なメッセージがそれぞれ込められている。その読み解きを読み手たちが十分に共有し合っておくことは不可欠だが、いざ聞き手の前で読み進める際には、そのすべてについて一つひとつ立ち止まることはできない—物語世界の“時間”を徒に滞らせることになるからだ。せっかくの絵本を前にして長い“前置き”は避けたいもの。一葉ずつ存分に楽しみたいのは山々だが、それはまた別の場面でのこと。

が、そうは言ってもこの扉絵は、実は“物語世界の時間と場所”と“主人公かたの生き生きとしたありよう”を最初に提示する大切な一葉には違いない。やはり読み手たちの間では十分に読み解いておくべきである—そこには次のような景色が描かれている。

(扉絵)

右手に持った木の枝を振り回しながら、かたが画面奥に向かってずんずん歩いて行く。緩やかにカーブした土道だ。道の左右には芝生のお庭やよく手入れされた畑が広がり、それとともに赤い屋根、黄色い屋根のかわいなお家が建っている。ただ、あたりは何だかしんと静まりかえっていて、誰もいないみたい。とても奇妙だ。

が、構わずかたはどンドン歩いて行く。元気いっぱい、怖いもの知らずだ。行く手にはこんもりと茂った森があり、さらにその向こうには青く澄みきった夏空が広がり、もくもくと入道雲がわき上がっている。とても美しい夏の日だ。

(扉絵下, 本文)

あそぶ ともだちが だれも いない。みんな どこへ いったの

かな？

そこに描かれた“美しい夏の日”のイメージだけでも聞き手に味わってもらうために、ここで<大きな間／絵を見てもらうためにも>を設けたい。(あるいは「気持ちの良い空ですね」など最小限の一言はあって良いか知れない。)そのうえで聞き手の様子を確かめながらおもむろに、「あそぶ ともだちがだれも いない。」(03文)、「みんな どこへ いったのかな？」(04文)と読み手aが続けて読み進めていく。

## 2) 「2-3頁～8-9頁」の分読

■全4人用：a) かんた b) もんもんびゃっこ c) しっかかもっかか d) おたからまんちん

頁	文	分担	本文	備考
2-3			<スクリーンに2-3頁の絵を投影する> <大きな間／絵を見てもらうためにも> <絵についておしゃべり②>	
	05	a	ここまで きたのに だれも いない。	
	06	a	しゃくだから かんたは うたってやった。	
	07	a	おおごえで、めちやくちやの うたを。	
	08	a	ちんぶく まんぶく あっぺらこの きんぴらこ じょんがら ぴこたこ めっきらもつきら どおんどん	
	09	a	(ちんぶく まんぶく)	追補
		ab	(あっぺらこの きんぴらこ)	〃
		abc	(じょんがら ぴこたこ)	〃
		abcd	(めっきらもつきら どおんどん)	〃
		abcd	(どおんどん)	〃
4-5			<スクリーンに4-5頁の絵を投影すると同時に間を置かず読み進める>	
	10	abcd	すると、<足踏み> どどーっと かぜが ふき、 かぜに のって きみょうな こえが きこえてきた。	
	11	b	「よお よお、ええうた ええうた」	
	12	c	「おなかが ぼんぼん はじけるぞ」	
	13	d	「こっちゃこい こっちゃこい、こっちゃきて うたえ」	

	14	abcd	<大きな間> みみを すますと、どうやら こえは（ご神木の根元の） あなのなかから。	追補
	15	a	かんたが のぞきこんだ そのとたん――	
6-7			<スクリーンに6-7頁の絵を投影すると同時に間を 置かずに読み進む>	
	16	a	ひゅうっと あなに すいこまれて	
	17	a	<間髪入れず> おちる	} <一気に読み重ねる>
	18	ab	<間髪入れず> おちる	
	19	abc	<間髪入れず> おちる	
	20	abcd	<間髪入れず> おちる	
	21	a	(<間髪入れず> くる)	
	22	ab	(<間髪入れず> くる)	追補
	23	abc	(<間髪入れず> くる)	〃
	24	abcd	(<間髪入れず> くる)	〃
8-9			<スクリーンに8-9頁の絵を投影する> <大きな間/絵を見てもらうためにも>	
	25	a	ついた ところは よるの やま。	
	26	bcd	おや、むこうから へんてこりんな 3にんぐみが とんでくる。 <絵についておしゃべり③>	

次に2-3頁をスクリーンに提示する—そこには次のような景色が描かれている。

(2-3頁の絵)

鬱蒼と茂った森の中、赤い屋根のお社が見える。ちょっと寂しげな神様のお住まいだが、左右には狛犬もちゃんと控えて神様をお守りしている。鎮守の森には立派な木がたくさん植わっているが、中でも特に立派な大樹がずいっと聳えている。ずいぶん長生きらしい。その木には紙垂を下げた注連縄も巻いてあるから、きっとお社のご神木に違いない。

その傍らでかんたが口を大きくまん丸く開き、顔中くしゃくしゃにして、頬は真っ赤に染めて、両手を膝に当てて力み返っている—何やら大きな声で叫んでいるのだ。



(2-3頁の本文)

ここまで きたのに だれも いない。しゃくだから かんたは う  
たってやった。おおごえで、めちゃくちゃの うたを。ちんぷく まんぷ  
く あっぺらこの きんびらこ じょんがら ぴこたこ めっきらもつき  
ら どおんどん

以上のような「絵の読み解き」を読み手たちが協働的に取りまとめた上で、聞き手とのビジュアル・シンキングの場<絵についておしゃべり②>に臨みたい。まずは聞き手である子供たちと一緒にゆっくりと、2-3頁の絵を存分に楽しみ味わい合いながら“おしゃべり”を繰り返してみよう。そこで行われる応答を一例として示せば、およそ以下のようなものになるだろう。

読み手の発問例	期待される聞き手の発言例
5) いま何時ぐらいだと思う？ - 5b) そう思ったのはどうして？	・お昼頃かな、3時頃かな、ちょっと夕方になってきた、夕方じゃないよ… ・前の頁で空が明るかったから、この頁ではだいぶ薄暗いから、ここでも空は明るいよ、木の影が短いから…
6) ここはどんなところ？ - 6b) そう思ったのはどうして？  - 6c) どんな音が聞こえてきそう？	・森の中、神社の境内… ・木がいっぱいあるから、薄暗いから、赤い屋根の建物があって狛犬がいるから、その建物には紐の付いた鈴がぶら下がっているから、シャンシャンって鳴らしたことがある、大きな木に神社でよく見る白い紙のひらひら飾りが巻いてあるから、なんだか怖い感じがするから… ・鳥の声、セミの声、風が吹いて葉っぱの鳴る音、しーんとしている、かんたの大声…
7) かんたは何をしていると思う？ - 7b) そう思ったのはどうして？	・大声で叫んでいる、友だちを呼んでいる、泣いているのかも… ・大きな口を開けてるから、えいって力を体中に入れてるから、顔がくしゃくしゃになってるから…

そのような絵についておしゃべり②>を十分に行った後、2-3頁から8-9頁まで一気に群読を展開していく。

まず2-3頁の分読について。

この頁の本文(05-08文)はすべて<かんた>の独言であるから、それらすべてを読み手aが単独で読み担当。が、無論それでは単調になってあまり面白くない。そこで「めっきら」の呪文を追補した上で、上掲09文のようにまず読み手aが「ちんぷく まんぷく」と発し、次いでabが声を重ねて「あっぱらこの きんぴらこ」と続け、同様にabcが「じょんがら ぴこたこ」、abcd全員で「めっきらもっきら どおんどん」と声を重ね加えながら引き取っていき最後に改めて全員で「どおんどん」とリフレインして収める、といった趣向を設けた。だんだんに声を重ね加えながら、リズム良く読み上げていきたいところ。



次いで4-5頁をスクリーンに提示し、それと同時に間を置かず読み進める。

この頁の“入り”の一文(10文)は“物語の転換点”としてきわめて重要な一文である—<かんた>を異界に誘う「かぜ」が急に「どどーっと」強く吹き抜けていく緊迫の一瞬を表現しなければならない、聞き手があっと息を呑むほどに。上掲のようにこの一文は読み手全員で声を揃えて、しかも速度感を高めて読み上げるようにした。「すると」のあとに、その場で強く<足踏み>をして音を立てるのも、突然の風が吹き抜ける瞬間を表すための演出である。

それに続く三文(11-13文)は一転とほけた味わいを出したい。緩急の妙ということでもある。ちょうど三文であるし、まさしく後に出てくる<ばけもの>三人組に振り分けるにはもってこいだ。そこで読み手bが「よお よお、ええうた ええうた」(11文)、cが「おなかが ぼんぼん はじけるぞ」(12文)、dが「こっちゃんこい こっちゃんこい、こっちゃんこい うたえ」(13文)のようにそれぞれ読み担当にした。

それに続く一文の冒頭は「みみを すますと…」(14文)と言うから、その直前に<大きな間>を置いて一呼吸、その上で読み手全員が「みみを すますと、どうやら こえは (ご神木の根元の) あなのなかから。」と読み担い、そ

れを承けての15文「かんたが のぞきこんだ そのとたん——」は<かんた>の所作ということだから読み手aが読み担当ことにした。

ちなみに14文に「(ご神木の根元の)」と追補するのは、4-5頁の絵に、まさにそこにぽっかりと口を開けた穴に潜り込もうとしている<かんた>の姿が描かれているからだ。そのように読み上げてやった方が、聞き手にとっては分かりやすいはずである。



次いで6-7頁をスクリーンに提示し、それと同時に間を置かず読み進める。

この頁の“入り”の一文「ひゅうっと あなに すいこまれて」(16文)は前頁末の「のぞきこんだ そのとたん——」に直結しているので、絵をスクリーンに提示すると同時に「ひゅうっと」と強く素早く、読み手aが単独で読み担当ことにした。

この頁の絵は、穴に吸い込まれた<かんた>が真っ青になって目を見開いている姿をまず画面左上に置き、そこから不思議な大風にあちらこちらへと巻き上げられつつ、ついには虚空の果てに吹き飛ばされて小さく小さくなってゆく、そのような四態を“異時同図”ふう画面全体を使って描き出している。

大きくなったり小さくなったりする<かんた>の姿の傍らには「おちる」という文字列が、これまた風に吹かれる木の葉みたく右に左に傾きながら四度、「おちる おちる おちる おちる」と繰り返して描き添えられている(活字の大きさもまた微妙に変化させてある)。

このような文字の視覚的な表現をどう音声化するか、ここは工夫のしどころである—上掲の台本案では、まず読み手aが「おちる」と発し、次いでabが声を重ねて間髪を入れず「おちる」と繰り返し、同様にabc三人が、最後にabcd全員が声を重ねて引き取っていくという演出を施した(17-20文)。

また「おちる おちる おちる おちる」に続けて「くる くる くる くる」と追補してみた。「おちる」の演出と同様、a→ab→abc→abcdの順に声を重ねて引き取っていく読み方を施している(21-24文)。聞き手が、風に吹き上げられて「クルクルクルクル」と中空を舞っている<かんた>の様子を想像してくれると良い。(ちなみに後段28-29頁の場面では、<かんた>は突然渦

巻いた「ぎんの ひかり」に包まれて「くる くる くる くる……」と現実世界に舞い戻ってくるのだ。）

またその「くる…」だが、<かんた>を異界へと誘っている<へんてこりん な 3 にんぐみ>から見れば「来る来る来る来る」ということにもなる—そのように受けとめる聞き手がいても良い。



次いで8-9頁をスクリーンに提示し、まずは絵を見てもらうためにもく大きな間>を設けよう。そして聞き手が一通り絵を眺めた頃を見計らって、読み手aが「ついた ところは よるの やま。」(25文)と発し、それを承けてbcdが声を重ね「おや、むこうから へんてこりん な 3 にんぐみが とんでくる。」(26文)と読み担当ことにした。

ここは前頁までに急展開してきた物語が一旦休止する場面である。ここで<絵についておしゃべり③>を設けることは少しの差し障りもあるまい—むしろ急展開してきた物語場面を聞き手とともに一旦確認し合う“まとめの場”ということにもなり、またこれから語られる荒唐無稽、自由奔放な物語展開に備えるための“インターミッション”にもなるだろう。

その画面には次のような景色が描かれている。

(8-9頁の絵)

画面左方、奇妙なほど白々とした砂丘のようなところに、尻餅をついているかんたが見える。不思議な大風に吹き飛ばされてやって来たのだ。風に煽られていたので髪の毛はボサボサだ。

かんたのいる丘を取り囲むように、何だか不気味な木や草が生い繁っている。中にはかんたを捕まえようとするかのようなおばけの木や、吸い付いたら離れそうにない大きな蛸足みたいな葉っぱが見える。油断できそうにない。

夜空には黒々とした雲が浮かび、その雲間から大きな三日月が薄々と透けて見えている。その光に照らされて、大きな山塊が赤黒い粘土質の山肌を見せている。ぬらぬらと濡れたみたく不気味だ。切り立った峰が山頂を競い合っているのも、山容全体が右に大きく傾いているのもすべて異様だ。

ここは現実世界なのか。

その山の向こうから、丸太のような空飛ぶ乗り物にまたがって三人組がやってくる。先頭にいるのは白髭を蓄えたお坊さん、大きな頭陀袋をぶら下げている。次に赤い髪を風に靡かせた小さいの、最後尾は妙に手足の長そうな白狐づらの大男。実に奇妙奇天烈な連中だ。でもどうやら悪意はなさそう—先頭にいるお坊さんが手を振っているみたいだから。

(8-9頁の本文)

ついた ところは よるの やま。

おや、むこうから へんてこりんな 3にんぐみが とんでくる。

以上のような「絵の読み解き」を読み手たちが協働的に取りまとめた上で、聞き手とのビジュアル・シンキングの場<絵についておしゃべり③>に臨みたい。まずは聞き手である子供たちと一緒にゆっくりと、その絵を存分に楽しみ味わい合いながら“おしゃべり”を繰り返してみよう。そこで行われる応答を一例として示せば、およそ以下のようなものになるだろう。

読み手の発問例	期待される聞き手の発言例
8) ここは夜の山。何が見える？	<ul style="list-style-type: none"> <li>・尻餅をついているかた、髪の毛がボサボサ、丸太に野って飛んで来るへんてこりんな三人組、先頭に座っている髭のお爺さんは手を振っている、大きな袋を下げている、赤い髪の子がいる、白い狐が座っている…</li> <li>・赤茶色でトゲトゲの山、真っ黒でごつごつの山、薄茶色の山も見える、かたがいるところは白い、砂丘みたい、変な草の向こうに薄紫色の道みたいなのが見える…</li> <li>・青黒い空、大きな三日月、星は見えない…</li> <li>・おばけみたいな木がかたを捕まえようとしている、紅葉みたいに赤くなった木の葉、人の手みたいな草の葉っぱ、蛸の足みたいな影…</li> </ul>

ー8b) どんな音が聞こえてきそう？	・風がごうごう吹く音、こおろぎとか虫の鳴く声、空飛ぶ丸太のヒューッという音、へんてこりんな三人組が「やっほー」とか叫んでる声、しーんとして何の音もしない…
ー8c) どんな匂いがしてきそう？	・変な匂い、ちょっとくさいかも、火山みたいな匂い…
9) かんたの顔は見えないけれど、どんな顔をしていると思う？	・尻餅ついて痛いよっていう顔、急に知らない所に吹き飛ばされて怖いよっていう顔、すごく怖い夜の山に来てしまって泣いている、向こうからへんてこりんな三人組が来たのでびっくりした、怖くなって顔をしかめている…
10) 丸太に乗って飛んで来るへんてこりんな三人組は、何をしに来たと思う？	・かんたと友だちになりに来た、遊びに来た…
ー10b) そう思ったのはなぜ？	・手を振ってるから、少し笑ってるみたいだから、前に「よおよお、ええうた」とか「こっちゃきてうたえ」とか言ってたから…

急展開してきた物語場面を聞き手とともに一旦確認し合うためにも<絵についておやべり③>を十分に行って“まとめ”とし、その後、10-11頁から12-13頁まで一気に群読を展開していく。

### 3) 「10-11頁～12-13頁」の分読

■全4人用：a) かんた b) もんもんびゃっこ c) しゃかかもっかか d) おたからまんちん

頁	文	分担	本文	備考
10-11			<スクリーンに10-11頁の絵を投影する> <大きな間／絵を見てもらうためにも>	
	27	bcd	やってくるなり、おかしな 3にんは かんたに とびついた。	
	28	b	「よっほーい、あそぼうぜ。 おいら、もんもんびゃっこ」	
	29	c	「わーい、ともだち みーつけた。 あたい、しゃかかもっかかだい」	

	30	d	「わしは、おたからまんちんともうす。 さあ、あそぼうぼう」		
	31	b	(よっほーい、あそぼうぜ。)	<ガヤガヤと 繰り返し 読み重ねる>	追補
		c	(わーい、ともだち み一つけた。)		〃
		d	(さあ、あそぼうぼう)		〃
	32	a	「いやだっ！ ばけものななんと あそぶかい」 かんだが いうと		
12-13			<スクリーンに12-13頁の絵を投影すると同時に間を置かずに読み進む>		
	33	bcd	たちまち 3にんは おおごえで なきでした。		
	34	b	「うおーん あそんでよう」		
	35	c	「えーん えん えん」		
	36	d	「あそぼう ぼう」		
	37	b	(うおーん あそんでよう)	<ガヤガヤと繰り返し 読み重ねる>	追補
		c	(えーん えん えん)		〃
		d	(あそぼう ぼう)		〃
	38	a	「うるさいっ！ あそんでやるから だまれっ」		
	39	bcd	<間髪入れず> (ワッ!!) <両手を広げて驚く仕草>		追補

次に10-11頁をスクリーンに提示する—そこには次のような三人組の姿が描かれている。

(10-11頁の絵)

「おかしな3にん」が画面いっぱいに現れ、自己紹介を兼ねてかたを遊びに誘っている。向かって左からもんもんびゃっこ、しっかかもっかか、おたからまんちんの順。

もんもんびゃっこは白狐づらの大男。紺の鯉口シャツの上に紺白市松模様の祭り半纏を羽織って威勢が良い。「よっほーい、あそぼうぜ。おいら、もんもんびゃっこ」と目玉むき出し大口開けて笑いながら叫ぶ。「俺に任せろ」とばかり親指立ててガッツポーズだ。

隣のしっかかもっかかはもんもんに比べればずいぶん小柄。黄色の小袖に青いちゃんちゃんこを重ね着して可愛らしい。赤い髪を振り乱しながら大口開けて「わーい、ともだち み一つけた。あたい、しっかかもっかか

だい」と叫んでいる。満面の笑顔でバンザイポーズ。

その後ろのおたからまんちは剃髪のお坊様らしく、陰陽勾玉巴紋を散らした赤い法衣をまとっている。立派な白眉や白髭もさすがにお似合いた。その髭の下から大口開けて「わしは、おたからまんちんともうす。さあ、あさぼうぼう」と叫んでいる。前の二人に遅れじとばかり、こちらに手のひらを突き出してハイタッチポーズ。背後に大きな数珠玉が光っている。

ここで聞き手とく絵についてのおしゃべり>をする構想はないが、この三人組それぞれのセリフや所作をどのように音声化するか、各読み手bcdが自分の読み方を定めていく上では、ここでもやはり上のような「絵の読み解き」を協働的に取りまとめておく必要はあるだろう。

ともあれそれを踏まえた読み手bcdが声を重ね、「やってくるなり、おかしな3にんは かんたにとびついた。」(27文)と読み起こす。それからbcdがそれぞれの「よっほーい、あそぼうぜ。おいら、もんもんびゃっこ」(28文)、「わーい、ともだち みつけた。あたい、しっかかもっかかだい」(29文)、「わしは、おたからまんちんともうす。さあ、あそぼうぼう」(30文)というセリフを一人ひとり読み担い、それぞれの声を競い合っていくというわけだ—独りで行う読み聞かせよりも各登場人物の個性がはっきりと浮かび上がることだろう、それは群読の長所の一つに違いない。もちろん“やり過ぎ”はいかかなものかとは思うけれど。

さて上掲の台本案では、ここで読み手bcdがそれぞれ「よっほーい、あそぼうぜ。」「わーい、ともだち みつけた。」「さあ、あそぼうぼう」をくガヤガヤと繰り返し読み重ねる>という演出を設けている(31文)—これまた独りで行う読み聞かせにはあり得ない、群読ならではの演出である。ここでくガヤガヤ>するほどに、直後の<かんた>の発言「いやだっ! ばけものなんかと あそぶかい」(32文)の「いやだっ!」が生きてくるというもの。それらのやり取りの躍動感を聞き手に十分に伝えたい。



次いで12-13頁をスクリーンに提示すると同時に、この頁の“入り”の一



文「たちまち 3には おおごえで なきでした。」(33文)を読み上げる。その冒頭に「たちまち」と言うからは、絵の提示と同時に、間髪入れず読み手bcdが声を重ねて読み進めなければならない。それからbcdがそれぞれの「うおーん あそんでよう」(34文)、「えーん えん えん」(35文)、「あそぼう ぼう」(36文)の泣き声を一人ひとり読み担い、それぞれの声を競い合っていくわけだ。

10-11頁の演出と同様に、再び読み手bcdがそれぞれ「うおーん あそんでよう」「えーん えん えん」「あそぼう ぼう」の泣き声を<ガヤガヤと繰り返し読み重ねる>という演出を設けている(37文)。ここで<ガヤガヤ>するほどに、直後の<かanta>の発言「うるさいっ! あそんでやるから だまれっ」(38文)の「うるさいっ!」が生きてくるというもの。さらにここでは<かanta>に「だまれっ」と叱られた三人組が<間髪を入れず>揃って「ワッ!!」と驚いて叫ぶ、という演出を設けている—もちろん<かanta>の“やんちゃぶり”をより明確に表現する仕掛けである。

※以下、次稿に続く。

## [注]

- \* 1) 絵本『めっきらもっきら どおんどん』は福音館刊の雑誌「こどものとも」353号(1985年8月号)に初出。のち「特製版」(1989年1月10日発行)として再版。現行本は1990年3月に「こどものとも傑作集」(ハードカバー版)の一冊として初版刊行された。ちなみに、「傑作集」として刊行された際、物語最終末に「一きみなら おもいだせるかな?」の一文が加えられている。それを「なくもがな」とする意見もあるが、論者は「やはり必要な一文」と見たい。詳細は前稿に触れたところ。
- \* 2) その成果は以下の小稿として明らかにしてきた。
- ・古田雅憲(2014)「群読を援用する説明的文章の学習指導—『大きな力を出す』の群読台本を例として—」(西南学院大学人間科学論集10-1)
  - ・古田雅憲(2016)「『じいじのさくら山』考—低学年児童の群読学習のために—」(同前12-1)
  - ・古田雅憲(2017)「小学校教員養成課程における古典の学びについて—御伽草子『浦嶋太郎』の群読台本づくりを例として—」(同前12-2)
  - ・古田雅憲(2017)「アクティブ・ラーニング支援と大学図書館に求められる機能

—西南学院大学新図書館（2017年4月開館）の構想—」（同前 13-1）

- ・古田雅憲（2018）『『めっきらもっきら どおんどん』小考—保育士及び幼小教員養成課程における群読学習のために—」（同前 13-2）
- \* 3）詳細は上掲中の小稿『『めっきらもっきら どおんどん』小考—保育士及び幼小教員養成課程における群読学習のために—」（西南学院大学人間科学論集 13-2）を参照されたい。
- \* 4）ここに言う「群読の手法」とは、下記のご論考に示された高橋俊三さんのお考えに遵うものである。
  - ・高橋俊三（1990）『群読の授業—子どもたちと教室を活性化させる授業への挑戦』（明治図書出版）
  - ・高橋俊三（2008）『声を届ける 音読・朗読・群読の授業』（三省堂）
- \* 5）ここに言う「ビジュアル・シンキング（visual thinking）の手法」とは、下記のご論考に示された上野行一さん・フィリップ・ヤノウィンさんの美術鑑賞教育論に遵うものである。
  - ・上野行一（2000）「アメリカ・アレナスの鑑賞教育—日本におけるギャラリー・トークとレクチャーの分析を中心に」（『大学美術教育学会誌』32）
  - ・上野行一（2001）『まなざしの共有—アメリカ・アレナスの鑑賞教育に学ぶ—』（淡交社）
  - ・上野行一他（2008）『モナリザは怒っている！？—鑑賞する子どものまなざし』（淡交社）
  - ・上野行一（2011）『私の中の自由な美術—鑑賞教育で育む力』（光村図書出版）
  - ・上野行一（2014）『風神雷神はなぜ笑っているのか—対話による鑑賞完全講座』（光村図書出版）
  - ・Yenawine, Philip；京都造形芸術大学アートコミュニケーション研究センター訳（2015）『学力をのばす美術鑑賞 Visual Thinking Strategies どこからそう思う？』（淡交社）

ちなみに、“Visual Thinking”という用語じたい容易な表現であるから、これを用いる論者によって、微妙に異なった意味で使われる傾きがあるようだ。本来は、主として美術鑑賞教育の研究と実践に意を注いでいる米国NPO<Visual Understanding in Education (VUE), 1995 設置>の用語であると理解しておきたい。VUEでは正確には“Visual Thinking Strategies (VTS)”と言う。主として elementary school の児童とその教師を対象とした鑑賞教育プログラムである。理論面は教育心理学者である Housen, Abigail の鑑賞教育に関する研究（主としてニューヨーク近代美術館の教育プログラムの検証作業における）に拠り、具体的なカリキュラムは同館の教育部部長だった Yenawine, Philip が Housen とともに策定した。およそ 80 年代後半には完成しており、90 年代の初頭から米国、ロシア、東欧、中央アジアの学校等及び美術館等で実践されていったようである。その具体的な学びの様相は以下のとおり。

- ①精選された絵画作品等（複製やスライド等で可）を、クラスのみなどと一緒に静かに見る。
- ②そこに描かれているものについて自分の言葉にする（考える）。その際、教師または司会者は  
“What’s going on in this picture?”あるいは“What more can you find?”等の問いかけを行う。
- ③自分の考えをクラスの人に話す。その発言を受けて、教師・司会者は“What do you see that makes you say that?”等の問いかけを加える。
- ④自分の考えの根拠を言葉にして、クラスの人に話す。
- ⑤同様に語られるクラスの友だちの発言を聞きながら、再び作品に向かう。

普通これを3セット（3枚の絵画等を用いて）行うが、まずもって“シンプルな学習展開”と見て良いだろう。要するに、観察・思索・対話などのプロセスを繰り返すことで作品理解を深化させようとするプログラムと了解される。注目すべきは、そこに自己理解・自己表現・他者理解等の実践活動が副次的に機能している点である。これらの活動を、「対象を見つめる＝認知的実践」、「自己を見つめる＝実存的実践」、「他者を見つめる＝社会的実践」の展開と言い換えても良いだろう。コミュニケーション教育の要諦がおおよそここに現れている—このプログラムが、美術鑑賞教育用のものであると同時にコミュニケーション・スキル（伝え合う力）を育てる質のものであることは明白である。

そのような視点で上表を言い換えるとすれば下表のようなところか。

- a) 絵をよく「見る」活動
- b) 自らの心の中にわき上がる言葉に耳を澄まして「考える」活動
- c) 自らの言葉を周囲の人々に「話す」活動
- d) 周囲の人々の言葉に耳を澄まして「聞く」活動
- e) 再び「見る」そしてまた「考える・話す・聞く」活動へ……

「学校の学習活動に美術館等の教育プログラムを援用する」というと「図工（美術）科教育・表現領域」に限定的との印象を与えるらしいが、如上のように概観しただけでも、今般の国語科教育の学習に援用できる質のものであることは明らかである。今さら言うまでもなく「伝え合う力の育成」とは現行・国語科学習指導要領の眼目である。

- \* 6) <かんだ>を「5, 6歳と思しい」とするのは全編に描かれた「全体的な容姿」から想像するところ。

また「わんぱく坊主」とするのは下記のような表現などから読み解くところ。

- ・「木の枝を大きく振り回しながらずんずん歩いて行く姿」として描かれた扉絵。
- ・「しゃくだから かんだは うたってやった」という語り（3頁）。ただ「うたった」のではなく「うたってやった」と言う高飛車にも聞こえる表現に<かんだ>のやん

ちゃぶりを読み取りたい。

- ・「きみょうなこえ」が聞こえてあたりに不気味な雰囲気が漂ってきたのにも関わらずくかんた>は興味津々、ご神木の根方にぼっかりと空いた不思議な「あな」を「のぞきこん」でしまった、その語り（4-5頁）にくかんた>の無鉄砲さを読み取りたい。
- ・とても奇抜な体躯と顔のくばけもの>たちが遊んでくれと迫ってきたにも関わらずくかんた>は「いやだっ！ ばけものなんかと あそぶかい」と言い放つ、その語り（10-11頁）にくかんた>の向こうっ気の強さを読み取りたい。
- ・遊びを断られて大泣きするくばけもの>たちに向かってくかんた>は「うるさいっ！ あそんでやるからだまれっ」とたしなめた、その語り（12-13頁）にくかんた>の豪胆さを読み取りたい。
- ・遊びの順番をめぐってけんかを始めたくばけもの>たちにむかってくかんた>は「やめろっ、じゃんけんだ」と仲裁した、その語り（14-15頁）にくかんた>の持つ親分気質を読み取りたい。
- ・くばけもの>たちと丁々発止のやり取りを繰り返しながらも、いざ遊ぶとなると時間を忘れて様々に打ち興じた、その語り（16-25頁）にくかんた>生来の子供らしさを読み取りたい。

\* 7) 長谷川摂子 (2010)『絵本が目をさますとき』(福音館書店), 102 頁

その他、下記の著述等に創作者・保育者としての長谷川さんの思いや願いを読み取ることができる。

- ・長谷川摂子 (1988) 『子どもたちと絵本』(福音館書店)
- ・長谷川摂子 (2011)「大人の愛情を感じさせる物語」(福音館書店「母の友」2011年10月号「特集 理想の大人」)
- ・長谷川摂子 (2011)『家郷のガラス絵 出雲の子ども時代』(未来社)
- ・“mi:te[ミーテ]絵本作家インタビュー vol.60 絵本作家 長谷川摂子さん (前編)” (<http://mi-te.kumon.ne.jp/contents/article/12-119>)
- ・小関智弘/長谷川摂子/若江恵利子/永田佳之 (2009)「座談会 おとなも子どもも生きる力を豊かに」(婦人之友社「婦人の友」2009年6月号)
- ・親子読書地域文庫全国連絡会編 (2008)「特集 長谷川摂子の作品世界」(「子どもと読書」No.371, 2008年9・10月号)
- ・親子読書地域文庫全国連絡会編 (2012)「特集 長谷川摂子さんが遺してくれたもの」(「子どもと読書」No.394, 2012年7・8月号)
- ・別役実/長谷川摂子/小池昌代 (2010)「鼎談 ことばとからだをめぐって」(福音館書店「母の友」2010年11月号「特集 ことばとからだを結ぶうた」)

\* 8) 例えば冒頭場面でくかんた>がのぞき込む「あな」について。長谷川さんの語りの言葉にはただ「あな」としか述べられないが、ふりやさんの絵には「ご神木の根方にぼっかりと開いた、ちょうどくかんた>がもぐり込むのにぴったりのあな」が描かれる（4-5頁）。「うつぼ（空洞）」の不思議は古くから今日に至るまで—「花

咲爺」であれ「となりのトトロ」であれ一人を魅了し続けてきた。ふりやさんの描く「あな」は、そのような昔話・神話的な不思議を直観的に伝えてくる。

西南学院大学人間科学部児童教育学科