拓殖大学北海道短期大学研究紀要 第 3 号：27-33（2023）

「絵かきうた」の保育活動としての可能性を探る

～保育実践演習での取組を通して～

玉木　裕*

Exploring the Possibility of “Drawing Songs” in nursery activity –Through the efforts of “Childcare practice seminar” –

Yutaka Tamaki

概要：本学の保育学科では，保育実践演習の科目をゼミナール形式で実施し，担当教員の名前をつけたゼミ活動として行っている。令和４年度の筆者のゼミ活動は，研究テーマを「絵かきうた」として実施した。絵かきうたは，わらべうたの一種として分類され，「歌詞にあわせて線を引いて行くと絵がかける歌」と説明される。子どもの遊びとしての絵かきうたではあるが，純粋に学生たちも楽しめるものであった。本小論は，この絵かきうたについて，保育実践演習での取組を通してその魅力や効果を確認し，ひいては保育活動としての可能性を探るものである。

キーワード：絵かきうた，わらべうた，保育実践演習、ゼミナール、保育活動

Ⅰ．はじめに

本学の保育学科では，２年次での通年科目として，総合演習科目の「保育実践演習」を設定している。その内容はゼミナール形式で実施され，指導教員の名前を冠につけて，通称「○○ゼミ」と呼ばれる。

令和４年４月に本学に着任した筆者は，今年度（令和４年度）が初めてのゼミ担当であった。これまで長きにわたって高等学校の芸術科音楽を担当してきた経験から，ゼミテーマを「保育における音楽活動」とし，園や施設で役立つ実践的な研究に取り組むことを想定した。そして，具体的な研究テーマは，学生自身の幼児教育の経験及び実習生として経験した保育現場での課題や疑問点を手がかりに，ゼミ生相互で創造的，主体的に設定するようにした。

今年度は，保育学科の中で一番少ない４名の学生が筆者のゼミに配属された。本学の保育学科には，造形表現，身体表現，幼児音楽教育の三つのコースがある。４人ではあるものの，その全てのコースから１名ないしは２名の学生で構成されたゼミとなった。専攻分野が異なる学生のため，いろいろな視点から研究テーマを決めることができるというプラス思考で考えていたが，興味・関心が幅広いことで研究テーマを絞り込むことに難航し，また，６月には大学祭でゼミ単位の模擬店を行うこともあってその話し合いが優先され，研究テーマが決まらないまま７月を迎えてしまった。

７月のある日のゼミの時間に，筆者からの提案で「絵かきうたゲーム」（八木・山田，1992）

*：保育学科　連絡先：tamaki@takushoku-hc.ac.jp

を行った。かつての学校現場での実践の中で，保育と音楽，そして美術の要素を結びつけたものとして思い出し，気軽な気持ちで提案したのであった。そもそも，絵かきうたがよく分からない学生もおり，筆者が幼少の頃に絵かきうたとして最初に覚えた「コックさん（ぼうが一本あったとさ）」（以下コックさん）をデモンストレーションとして行い，その後に筆者が絵かきうた「かに」をうたい，その絵を各自が黒板で書いた。一つ一つのフレーズを区切ってゆっくりうたっていったが，学生はキャーキャー言いながら，うたの歌詞から絵を想像して黒板に描いていったのである。最後の歌詞では「あっという間に，かわいいい“かに”さん」となるのだが，どんな絵になるのか分からないように，「かに」の部分を「ふふふん」とごまかすように言ってうたわないようにした。学生たちの描いた絵は，誰もが「かに」にはほど遠いのだが，それはとっても楽しくおもしろい体験をしたようで，初めてゼミ生みんながノリノリになり，それこそ，あっという間に「絵かきうた」を研究テーマにしようということになったのである。

Ⅱ．絵かきうたとは

それでは，絵かきうたとはどのようなものをいうのであろうか。広辞苑（第七版）によれば，絵描き歌・絵書き歌と表記され，「（子供の遊びで）歌詞にあわせて線を引いて行くと絵がかける歌」とある（新村出編，2018）。本当に，そのようにすると絵がかけるかどうかの技術的かつ現実的な問題[1]は別として，ここでは子供の遊びである，ということに着目したい。この点において，音楽に関する事典や研究書では，絵かきうたはわらべうたの一種として分類されているのであった。

わらべうたとは，「子どもたちの遊びや生活のなかから自然発生的に生まれた歌で，いつ生まれたとも，だれがつくったとも分からないが，長く歌い継がれて今日にまで伝わっている子どもの歌である。」と説明される（日本音楽教育学会編，2004）。さらに，小泉はわらべうたを次の 10 種類に分類している（小泉，1987a）。

0　となえうた
1　絵かきうた
2　おはじき・石けり
3　お手玉・羽子つき
4　まりつき
5　なわとび
6　じゃんけん
7　お手合わせ
8　からだ遊び
9　鬼遊び

この順序は，遊びのルールが「単純で部分的なもの」から「複雑で構成的なもの」へというのを原則にしているという。そして，あえて「0」をつくり，ゼスチュアを伴わないものをあてたという（小泉，1987b）。確かに，絵かきうたは友だち同士で集まって行った

[1] 描く線の位置まで歌詞では分からないので，絵の完成形を知らない人が歌詞どおり描いてみても，うまく描けない。

としても，結局一人一人の個人的な遊びとなる性格を持ち，ルールはないに等しい。しかし，今回，ゼミで絵かきうたを研究テーマとするきっかけとなったのは，最終的にどのような絵ができ上がるのか，というゲーム性をゼミ生全員が感じたからであったのは間違いのないところである。

Ⅲ．絵かきうたの流行

昭和 40 年（1965 年）生まれである筆者が，最初に絵かきうたとして認識し覚えたものが「コックさん」であることは既に述べた。「コックさん」をどのような経緯で覚えたのか，記憶が曖昧で分からないが，引越などの揺るぎのない事実の記憶から，９才までの間には覚えていた。つまり，昭和 40 年代には，歌詞をうたうことや絵を描くことができていたのである。「コックさん」は，作詞・作曲者不詳の伝統的なわらべうたであるが，作曲家である間宮芳生が編曲し，ＮＨＫ総合テレビで「うたのえほん」で 1964 年から 1965 年に放送されている。このため，全国的に大流行をみたという（岩井，1987)。筆者は，年齢的にこのテレビ番組をリアルタイムでは見ていないが，この番組の直後に幼少期を過ごしており，その流行に遅れることなく覚えていたと考えられる。

今回，ゼミの研究テーマとして絵かきうたを取り上げると決めた際に，各ゼミ生が保育実習，幼稚園実習の直前であったので，実習園及び実習担当者に保育活動として絵かきうたが現在行われているのか，過去はどうであったのかを，ざっくりと質問形式による調査をすることを課題とした。その結果，４人のゼミ生のいずれからも，実習園では現在行っていないという報告があった。そのうち一人の実習担当者からは，過去に「ドラえもん」のテレビ番組で，エンディングにドラえもんの絵かきうたが使われていた際，「ドラえもん」の絵かきうた[2]を取り扱ったことがあるという回答を得た。「ドラえもん」の絵かきうたは，筆者の中・高校生のときに番組のエンディングで放映されていた記憶があるが，近年でも，2017 年９月８日から，エンディングに使われていたことがある[3]。

嶋崎（2001）は，「絵かき歌が継承されるためには，保育園，幼稚園，学校という教育の場やテレビなどのメディアが，新たな伝承システムとしてその機能を果たす」という。「コックさん」や「ドラえもん」が例として見られるように，テレビ放映等のメディアの影響力は大きく，絵かきうたが大きく流行する理由となっていることがうかがえる。

Ⅳ．絵かきうたの創作

いろいろな絵かきうたがあることを知り，絵かきうたの楽しさや面白さを知ったゼミ生は，次の段階として自分たちでオリジナルの絵かきうたの制作を行うこととした。つまり，絵かきうたの創作である。

簡単な絵かきうたの作り方として，ゼミでは次のような手法を考えた。

①　書きたい絵を考える

---

[2] Wikipedia 百科事典「ドラえもん・えかきうた」https://ja.wikipedia.org/wiki/ドラえもん・えかきうた，2023 年１月 27 日閲覧。

[3] テレビ朝日 HP「ドラえもん」https://www.tv-asahi.co.jp/doraemon/news/0246/，2023 年１月 27 日閲覧。

② Web 検索等を利用し，書きたい絵のイラスト（線画）を探す
（シンプルなものがベター）
③ イラスト（線画）のパーツを分ける
④ それぞれのパーツを結びつけるストーリーを考える
⑤ ストーリーをわらべうたの歌詞になるようなシンプルな表現にする
（歌詞の最後で完成した絵がわかるような表現がよい）
⑥ わらべうたのような節をつけながら歌詞をうたう
（既存のメロディを利用してもよい）
⑦ 適切な表現（ストーリー，歌詞，イラスト）になるように調整する
⑧ 完成

②の作業は少し創造性に欠ける作業手順だが,簡単に作成するということに主眼を置き,この手法に基づいてゼミ生がそれぞれに作成した。⑥のわらべうたのような節は，ミソラ（レファソ）のみを用いるような，五音音階の一部を利用したメロディを推奨した。私も自ら作成してみたが，創造的に絵やストーリー，歌詞，メロディを考えることは大変楽しい活動であり，作りだす前の億劫な気持ちを打ち消しても余りあるものであった。ゼミの中で用いられた題材は，動物（うさぎ），鬼，ソフトクリーム，昆虫（とんぼ），雪だるまと，相互には関係性のないものばかりであるが，学生にとっても楽しい創造的な活動であったようである（図１～５）。

Ⅴ．絵かきうたの魅力・効果

それでは，改めて考えたとき，絵かきうたの魅力はどこにあるのだろうか。なぜ，ゼミ生は楽しいと感じたのか。この理由を，ゼミの中で話し合われた内容から拾ってみることとする。

① 絵を描くという遊びの中で，うたうという意識をせずに自然と音楽に触れることができる。
② 誰でも簡単に口ずさみながら楽しめ，絵も描いて脳に刺激を与えることができる。
③ 途中の工程では何を表現しているのか分からず，いろいろな想像ができる。
④ 最後にどのような絵ができるのか，楽しみである。
⑤ どのようにすれば上手に絵が描けるのか，考えたり試行錯誤したりしながら工夫できる。
⑥ 人によってうたから想像するものが異なり，感じ方の違いを楽しむことができる。

これらには，前述した絵かきうたゲームの取組による楽しさをあげたものもあるが，伝承された絵かきうたを一人一人が行って感じる楽しさも含まれ，保育活動での題材としても手軽に扱うことのできるものと考えられる。そして，これらの魅力は，絵かきうたの効果として考えてもよいだろう。

ところで，筆者は音楽（ピアノ伴奏）がなくてもラジオ体操を行うことができるが，実際には頭の中で聞こえない音楽を鳴り響かせながら体操を行っている。逆に，音楽を考えなければ，ラジオ体操を行うことができない。それは，途中で別なことについて考え，音楽を考えることを止めてしまったときに，ラジオ体操の順序が分からなくなることでも分かる。つまり，音楽がなければ次の運動が何であるのか，運動と運動のつながりが分から

なくなるのである。おそらく，音楽と運動とが脳の中で結びつき，音楽のつながりの中で運動が想起されていくのであろう。

絵かきうたの場合は，うたが次の絵（描く線）を想起させるほど影響力はないと考える。それは，絵かきうたの「うた」は楽譜のない自然発生的な子どもの自由な表現によるものであり，音楽とはニュアンスが異なるからではないだろうか。私もこれまで，何となく「絵かきうた」という表現を使用し，「絵かき歌」としてこなかった。ゼミ生にも，理由を言わずに「絵かきうた」という表現を要求していた。ゼミ担当者のこだわりだから，という訳の分からない筆者の説明で学生は納得していたが，どこかで音楽とは違うものが絵かきうたであり，そしてうたの部分は，メロディと表現するより，節の方がしっくりくるのではと感じているところがあった。

永田（1976）は著書の中で，「本書では，“絵かきうた遊び”というように，また“子どもたちがうたう”というように“歌”という文字を使用せず“うた”と書きました。（中略）“わらべ歌”や“絵かき歌”としても間違いではないのですが，楽譜に支配されない，子どもの自然発生的な自由な表現を強調したいがためあえて“うた”または“うたう”としました」という。この説明は，筆者が思うところに相通じるものがある。

Ⅵ．絵かきうたの可能性

本学保育学科のゼミ活動の最終回は，その一年のゼミの活動報告である。筆者のゼミは，その発表時間の多くに絵かきうたの内容を充てた。そして，その発表の一部に，自分たちがゼミ内で行って盛り上がりを見せた「絵かきうたゲーム」を取り上げた。限られた発表時間であったので，全体で七つあるゼミの代表者（ゼミ長）にＡ３版のコピー用紙と太字のマーカーペンを事前に渡しておいた。参加者は，筆者のゼミを除くため６人であり，使用した絵かきうたは，ゼミ内で行ったときと同じ「かに」である。まず，発表者であるゼミ生の一人が，かにの絵かきうたを一度通してうたった後に，一フレーズずつゆっくりうたい，さらに間をとって描く時間を確保しながら進めた。それを繰り返して，最後にできた絵を，参加者（今年度は「保育実践演習」の対象者でない一年生もゼミ活動報告会を見学させた）に一斉に見せて共有した。その後に完成形（お手本）を用意し，答えとして提示した。ゼミ内で行った時と同じように，発表会場の中では実際に描いている６人の学生とそれを取り巻いている同じゼミの学生がワーワー，キャーキャーいいながら取り組み，それを少し遠くから見ている一年生もざわざわしているという状況になった。本質的ではないかもしれないが，教材として絵かきうたの可能性は，特にゲームとして扱うことで拡がりをもつと考える。

さて，改めて絵かきうたについて考えたとき，ゼミ生の実習園の範囲では，その取扱いが消極的な園ばかりであった。しかし，絵かきうたで扱う絵は大変シンプルであり，特長をつかんだ表現のものばかりであることから，絵の苦手な子どもや年齢の小さな子どもも気軽に取り組むことができ，さらには節を口ずさみながら伝承的な音楽（うた）にも接することができるという点において保育活動での内容としてふさわしく，汎用性があり優れたものであると考える。

今後は，保育所や幼稚園での部分実習として使用できる絵かきうたを題材とした指導案の作成を行うことで，絵かきうたの教材としての可能性を具体的に示していきたい。

Ⅶ. まとめ

今回の「保育実践演習」での絵かきうたの取組をまとめた本小論は，所属するゼミ生の感じ方や体験に基づいたもので構成され，実習園の担当者からの聞き取りこそあるものの統計的な裏付けや客観性がなく，研究と呼ぶにはほど遠いものである。しかし，筆者にとっては本学に着任して初めて保育実践演習を担当し，最初に受け持ったゼミ生であることから，授業でのやりとりを記録として残したい思いがあり，このようなゼミの実践報告となったわけである。

令和５年度の保育実践演習の授業でも，令和４年度は絵かきうたを研究テーマにしたことは説明するものの，新しいゼミ生による研究テーマは，こちらからは無理には継続を求めないつもりである。仮に，令和４年度と同じ継続した研究テーマとなった場合は，この内容を基礎として発展することは可能となるが，そうでない場合は筆者の個人的な研究として継続したいと考える。そのときは，絵かきうたも含めた「わらべうた」の取組について調査を行い，各園の取組も含め主体的で創造的な創意・工夫を凝らした実践となる保育活動の提案を行いたい。もちろん，これをゼミ活動として行えることの期待は捨てたくない。

引用・参考文献

岩井正浩（1987）『わらべうた：その伝承と創造』音楽之友社，pp. 60-61.

小泉文夫（1987a）『子どもの遊びとうた：わらべうたは生きている』草思社，pp. 91.

小泉文夫（1987b）『子どもの遊びとうた：わらべうたは生きている』草思社，pp. 107-108.

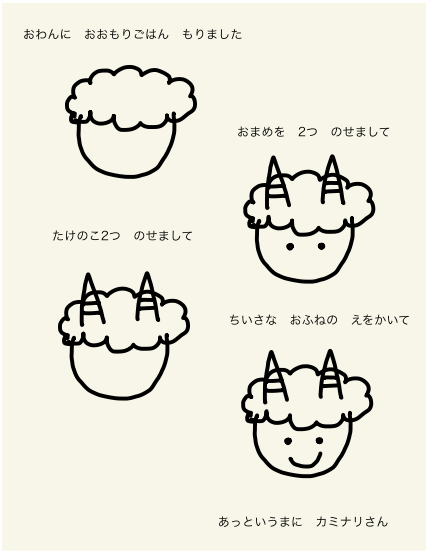
嶋崎篤子（2001）「『保育音楽』の授業における絵かき歌」『岩手大学教育学部附属教育実践研究指導センター研究紀要』第 11 号，pp. 147-161.

新村出編（2018）『広辞苑（第七版）』岩波書店，p. 318.

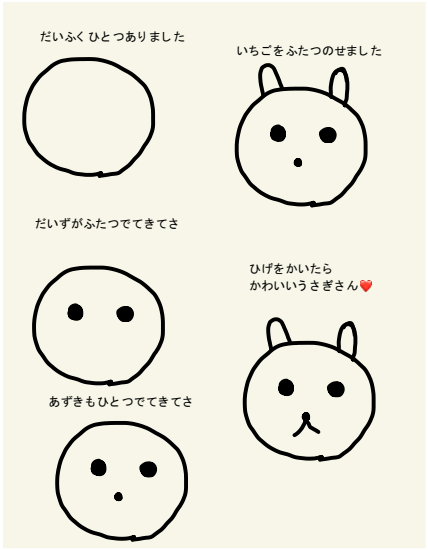
永田栄一（1976）『にほんの絵かきうた』音楽之友社，p. 194.

日本音楽教育学会編（2004）『日本音楽教育事典』音楽之友社，p. 822.

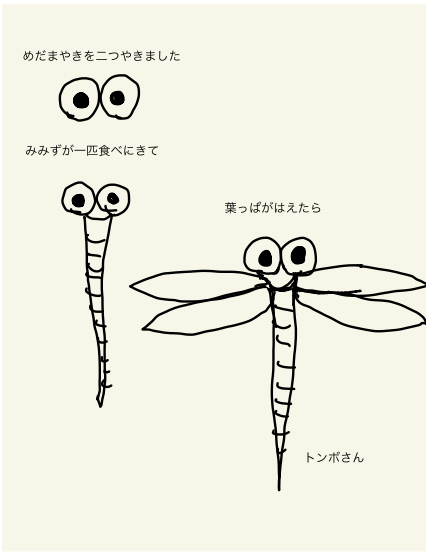
八木正一・山田潤次（1992）『おたのしみ音楽　遊び＆ゲーム』日本書籍，pp. 48-49.


おわんに　おおもりごはん　もりました
おまめを　2つ　のせまして
たけのこ2つ　のせまして
ちいさな　おふねの　えをかいて
あっというまに　カミナリさん

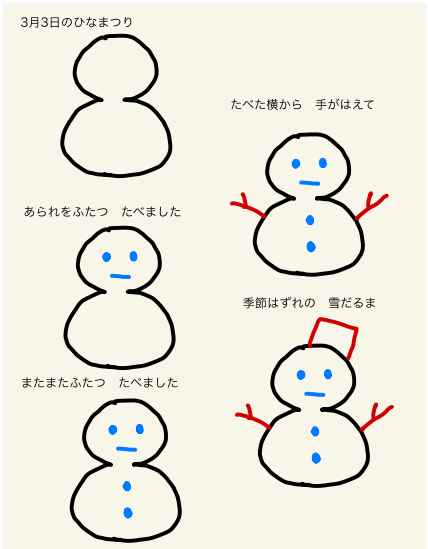
（図１）


だいふく ひとつありました
いちごをふたつのせました
だいずがふたつでてきてさ
ひげをかいたら
かわいいうさぎさん❤️
あずきもひとつでてきてさ

（図２）


めだまやきを二つやきました
みみずが一匹食べにきて
葉っぱがはえたら
トンボさん

（図３）


3月3日のひなまつり
たべた横から　手がはえて
あられをふたつ　たべました
季節はずれの　雪だるま
またまたふたつ　たべました

（図４）


おっきいウンチが
ありました
ウンチじゃないよ
アイスだよーん

（図５）