

★VOL 11 令和3年4月7日発行



絵本の楽しさをあそび分け

■「うみがめのおじいさん」

いとうひろし／作

いとうひろしさんは、おさるの島に年に一度訪れるウミガメのおじいさんを『おさるのまいにち』でおさるの友だちとして登場させ、『おさるがおよく』では、おさるが広い海の中で心細くなったところにウミガメおじいさんとばったり出会う場面を用意しましたが、29年の時を経て、おじいさんだけ描く1冊の絵本を作りました。●児童文学のすこ腕読み手の赤木かん子さんは『かんこのミニミニ子どもの本案内』で、おさるがウミガメのおじいさんと出会う場面を、「そこへね、ばったりカメのおじいさんが現れる…この広い広い世界で偶然友だちにめぐりあうなんて、なんという喜び、なんという奇蹟！（略）そう、まわりに人間がどれだけたくさんいても、どの人も友だちじゃなかったら、この大海原と同じだね、でしょう！」、そして、「いとうひろしは（どちらの方向に歩いて行ったら光が見えるのか）を示し、癒やしを描ける、たぐいまれな描き手の一人です」と紹介しています。●さて、〈うみがめのおじいさん〉は、すっかり年を取り、海に浮かんで波に揺られるだけ…たくさんの思い出が波の間から浮かんできます。5、6歳の子どもが理解できる言葉と



シンプルながらイメージ豊かな絵で表現している世界は感動的。●家族それぞれが読むと印象がきっと違うと思いますが、それこそが作品のすごさかも…。先に紹介した2冊を読んでから読む！を希望。傑作です。

■「カシャッ！」

北村人／作

表紙文の「読めば
にっこり いい
おかお！」がピッタ



リの絵本。●男の子がカメラを手にしてバナナやスイカに「わらってわらって はいっ チーズ！」と言うと、それぞれとおきの笑顔でポーズを決めます。●繰り返しの変化を楽しみながら、最後においしい笑顔に包まれ、楽しさがあふれています。●親子で遊べます。1歳半くらいから。

■「ぱくぱくはんぶん」

渡辺鉄太／作 南伸坊／絵

同じことをく
り返しながら
少しずつ変化を
つけ、最後に楽し
いことやびっくり



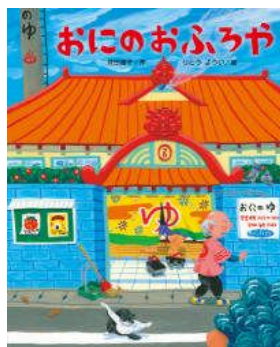
することを用意するのは絵本の定番の1つ。●おばあさんがとっても大きなケーキを焼きました。おばあさんはおじいさんに

食べてもいいけれど半分残してねと言い残して買物に。おじいさんは言いつけ通りに半分残したところへ犬がやってきて…子どもは、お話の展開が分かると次が楽しみになり、夢中でページをめくり、このままいったらケーキはどうなってしまうのだろう？と思うはず。●文と絵どちらも味のある組み合わせは文句なしにおもしろく、〈おいしくて満足する〉終わり方にタイトルの良さが出ています。●3歳くらいから。

■「おにのおふろや」

荻田澄子／作 りとうようい／絵

おふろ屋さんの雰囲気とにぎわいを迫力ある絵で表現しています。●そうたの家のおふろが壊れ、そうたはおじいちゃんに誘われ、近所の〈おにのゆ〉へ。服を脱いでふろ場の扉を開けると、そこには角が生えて体がまっ赤なオニがいっぱい！●〈おにのゆ〉のお湯は熱く、ゆうたとおじいちゃんもどんどん体が赤くなり角が生えて…大きな湯船に入るおふろの気持ちよさ、湯上がりの楽しみも伝わってきます。●5歳くらいから。●北見市立図書館のホームページに常呂図書館のページがあり、〈ロビー展示〉のコーナーには〈おふろがテーマの絵本〉45冊をリストで紹介しています。ご利用あれ。



か、さっそく〈うろ覚え〉。確か〈お〉のつくことをするため…ようやく〈お買い物〉だったを思い出してお出かけしますが…。●買い物は、〈四角い、重い、閉まる、冷たい、光る〉もの。四角いもの、重いもの…家族それぞれが思い浮かべる品物は違います。お話のおもしろさは、言葉からイメージするモノの広がりとおもしろさの落差が大きいこと。●それでも家族はみんな幸せです。とても良い買い物をしてそれなりに満足なのです。最後のページにお買い物の正体が隠れています。●4歳くらいから。

■「まいにちつかう

はしってすごい！」

やたがいまさあき／監修

しばやまひであき／絵

解説のページによると、かつての日本では、3歳半の幼児の70%から75%が〈成人並みに正しいはしの持ち方〉ができていたそうです。反面、現代では小学校1年生では1.2%、6年生でやっと20%とのこと。●この絵本では、はしの持ち方を、子どもたちが絵を見て直感的に理解できるような作りになっています。また、〈挟む、切る、混ぜる、はがす、外す、くるむ〉というはしを持ってすることも見て分かるように描いています。●3歳くらいから食事のテキスト代わりに。



■「うろおぼえ一家のおかいもの」

出口かずみ／作

いろいろな言葉を覚え、使ってみたい時期の子どもに最適。●アヒルらしき家族（お父さん、お母さん、そして子どもが3羽）は、みんな〈ものごとをうろ覚え〉です。●ある朝、家族そろって早起きしますが、何のために早起きしたの

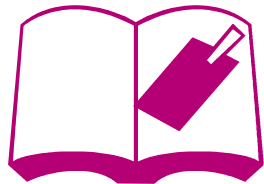


■「とっています」

市原淳／作

言葉遊びがたっぷり詰まった作品。「とって」という単語を「相撲」を題材に、こんなに遊べるんだという魅力的な絵本にしています。絵と文ともにセンス抜群！●言葉遊びができるようになる3歳頃からどうぞ。



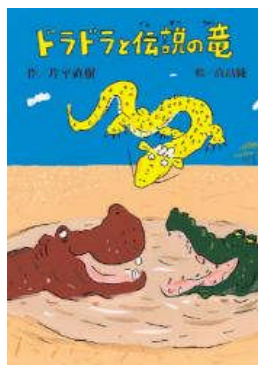


本との出会いを ボーイズ&ガールズに

■「ドラドラと伝説の竜」

片平直樹／作 高畠純／絵

子どもの竜・ドラドラが1年間のアフリカ暮らしを経て1人前の竜に近づく成長物語。●竜は天気を自由にあやつり、思いのままに雨を降らせる存在。●お父さんと一緒にアフリカにやってきたドラドラは、雷をとどろかせることはできますが、肝心の雨を降らすことができません。●ドラドラはあるときからモンスターハンターのウィルソンにライフルで命を狙われ、お父さんとはぐれてしまいます。ただ、ウィルソンは目の前で撃っても当たらないほどヘタっぴ。●ドラドラは逃げまどいながらも愉快的カバとワニのコンビとたわむれたり、哲学者のようなリクガメに励まされ、いつしか自信がついて…。●ユーモアにあふれ、タイトルの意味が最後に明かされ、気持ちよく終わります。高畠純さんの絵そのままにトボけた味わいがあるお話。●小学校中学年に。



学校6年生までの7人が稜の大事な仲間。教室のキキ先生は子どもが大好きで、子どもがやっていることをおとながやっていることと同じように扱い、こどもだからっていい加減なお世辞やウソがなく、ボクたちこどもにとってはとってもうれしい存在。

●物語の中心は、古い商店街が建て変わり、アトリエも変わってしまうニュースを聞いたボクたち仲間と考え出した大切な場所を守るやり方…絵を通して自分を表現していく個性的な子どもたちが活躍する新鮮で刺激的な物語。●小学校高学年に。

■「星明かり」

熊谷千世子／作 宮尾和孝／絵

白分に付けられた名前の意味や愛情の深さを見つける物語。●主人公は小学校6年生の女の子／昴（すばる）。昴は幼い頃から名前のせいで男の子と間違えられてきました。●昴を産んだお母さんは、昴の顔を見ないまま亡くなり、お父さんはその後再婚します。昴は新しいお母さんの愛情を感じつつも、〈昴〉という名前と亡くなったお母さんが名付けた意味を問いかける〈過去をたどる旅〉を始めます。●家族を通した命のつながりや希望を伝えてくれる作品。●小学校高学年から中学生に。



■「ぼくとキキとアトリエで」

中川洋典／作

子どもたちにとって大切な場所がなくなってしまう…絵を描くことが大好きな子どもたち8人が力を合わせて絵を描くことで大切な場所を守る物語。●主人公は小学校3年生の男の子／稜。毎週水曜日、古い商店街にある絵の教室〈アトリエ・キキ〉に通っています。ここに集まる幼稚園の年中さんから小



■「わたしたちの物語のつづき」

濱野京子／作 森川泉／絵

小学校6年生の同級生3人が互いの力を合わせて物語を完成させ、手作りの本にする夢を綴った作品。●物語を考えて筆を進める結奈（ゆいな）、その物語の

世界を広げる絵を描く光矢（みつや）、物語の全体像を考え、結奈と光矢に構成のアイデアを出す碧衣（あおい）、それぞれが刺激しあい、自らの夢や才能に気づいていく過程が大事な要素になっています。●主人公の碧衣は、本は好きだけれど夢中になれることが見つけれません。ある日、碧衣は学校で小さなノートを拾います。そこには「妖精リーナの冒険」という物語の最初の部分がかかれていました。碧衣はこの物語に夢中になり、作者を探し出す…新しいクラスになじめない碧衣が手探りで、苦手ながらも少しずつ周りの理解者を増やし、結奈と光矢を励まし、粘り強く物語を仕上げていくさまは読み応えがあります。●〈編集者〉という〈まとめ役〉の大事さに光を当てた作品。●こういう役割が好きな小学校高学年から中学生に。



■「Mガールズ」

濱野京子／作

作者の濱野京子さんは〈あとがき〉で、「今までのどの作品よりも、自分のために書きました。書きながら、このような状況下で、希望とは〈何なのか〉、ということをしずっと考えていました」と綴っています。●この物語は、新型ウィルスに振り回される近未来の片隅で、オンラインのダンスユニットを結成し、リアルな世界のステージでダンス・ライブを夢見て実現させる小学校6年生の女の子たちを描いています。●物語の世界では居住区ごとに外出が決められ、授業はタブレットでのオンライン、家の中でも絶えず換気…そんな規制と格差に満ち、閉塞感が漂う中、主人公のミリは同



級生のメイとヒップホップのダンスユニットを組み、タブレットを使ったオンラインで練習を重ね、メンバーを募集します。●物語では、集まったミリ、メイ、モネ、ムギホ、マドカの5人の頭文字から〈Mガールズ〉というグループ名を付け、5人それぞれの個性に合わせたカラーの衣装（表紙の絵がステキ!）を考え…ここでも作者はチームのまとめ役／ミリを中心に据え、メンバーの個性を生かし、一体感を高め、チームとしての力を発揮させる役割の大切さを書いています。●5人それぞれが語る家族の事情や感染病棟で働くミリのお母さんが語る言葉に作者の思いが込められています。●また、Mガールズに曲を提供する弦が、〈希望をつなぐ〉いい味を出しています。●小学校高学年から中学生に。

■「ドリーム・プロジェクト」

濱野京子／作

中学生がクラウド・ファンディングを利用して夢を実現させる物語。濱野京子さんの作品つながりで紹介。●主人公の拓真は山間部の小さな中学校の2年生。●物語の始まりは、半年前に祖母が急死し、祖父／勇が長年夫婦で暮らしていた奥沢という限界集落の古い家を離れ、拓真一家と同居したこと。ある日、拓真は勇と一緒に奥沢の家を訪れ一日を過ごし、勇の愛着がある傷んだ家を修繕できたら…と考え始めます。●ここからタイトルの〈ドリーム・プロジェクト〉がスタート! 同級生の日菜子からクラウド・ファンディングを提案され、翠（すい）、千聖（ちさと）、健斗らをチームに〈古民家再生と地域の憩いの場づくり〉の資金集めを始めます。●読みどころは、リーダーになってしまった気弱な拓真の変化と決して仲の良いチームではないみんなの頑張り、そして賛同の和を広げていく地域の人たちのエネルギー。●表紙の絵がチームの達成感と勇の満足感を表しています。

