

スクリプト・原稿案：90分バージョン【体験～奈良時代の歴史にふれる】

「奈良時代を体験！よみがえった古代のゲーム「かりうち」で遊ぼう！」

【プログラムのねらい】

遊びを通じて、歴史を身近に感じ、地域の史跡・文化財に親しむ。

- POINT 1* 古代の遊びを体験することを通じて、昔の人も現代人と同じように楽しみながら生活を営んでいたことを知り、過去の人々を身近に感じてもらう。
- POINT 2* 発掘調査で発見された遺物や遺跡から、豊かな歴史像を描くことができることを知る。
- POINT 3* 友だちと同じ体験や感動を共有することで、その後の学びにつなげる
- POINT 4* コミュニケーションツールとして、本プログラム終了後も「かりうち」を楽しんでもらう。

【発展／期待される学習効果】

- POINT 1* 楽しい体験をきっかけに「奈良時代」や「歴史」、「地元の文化財」への興味関心につなげることができます。
- POINT 2* 史跡・文化財などへの興味関心から、体験者自身が地域の史跡、博物館等へ足を運ぶ、調べるという行為につながるように構成しています。

*基本的に講師から児童・生徒への問いかけ形式で、記述しています。

語尾や用語は適宜アレンジし、所要時間もその場の流れに応じて変更してください。

青文字：全体の動き、講師の動き、参加者の動き

緑文字：講師の方への補足説明

キット到着時の確認事項	<input type="checkbox"/> お申し込みの数と相違がないか確認をお願いいたします。 →ある場合、送付状の連絡先までご連絡ください <input type="checkbox"/> キット内のコマにシールを張り付ける <input type="checkbox"/> 受領証を返送する
事前準備	通常の学級の班編成での実施が可能です。別のグループ分けをする場合は、事前に決めておくことをおすすめします。 教室の机1つでかりうちキット1セットのゲーム実施は可能です。ただし、広い面での実施を希望する場合は、机と椅子はご希望の形に準備してください。 ・机の真ん中に「かりうち」キットを準備する。 ・動画を全員で観られる環境をセッティングしておく (奈文研 You Tube チャンネルにセットしてください) <u>※GIGA スクール端末をご利用の場合、チャンネルが再生可能なホワイトリストに入っているか事前にご確認ください。</u>
① 挨拶・工程の説明 (3分) ここまで 合計3分	(参加者：対戦グループごとに向き合って着席する) ごあいさつ 今日のプログラム(授業)は、「奈良時代を体験！よみがえった古代のゲーム「かりうち」で遊ぼう！」です。古代の遊びをゲーム形式で体験することで「(授業の目的：目的に応じた文言を入れてください)」を学びたいと思います。グループごとの対戦形式ですので、リーダーを決めておいてください。 今日することの説明 ・はじめに遊び方の動画を見ます。わからないことはメモをして、動画が終わったら質問して下さい。 ・次に机の上にあるキットを使って「かりうち」をやってみましょう！ ・そのあとに「(授業の目的：目的に応じた文言を入れてください)」についてみんなの意見を聞き学びましょう ・最後にまとめの時間です。
② 導入(5分)	→Q さて、動画を見る前に質問です。みなさん、ボードゲームって知っていますか？ *参加者の意見を聞く。

<p>合計 8 分</p>	<p>* 「囲碁」、「すごろく」などの関係するキーワードが出るかもしれません。</p> <p>今日実施するゲームは「ボードゲーム」という種類で、(例にあった or たとえば)「囲碁」や「すごろく」などもボードゲームの種類です。実はそのふたつは奈良時代からありました。逆に、奈良時代にはあったのに、いつの間にか日本では途絶えてしまった幻のゲームもあって、それが今日おこなう「かりうち」というボードゲームです。この「かりうち」は、考古学という学問の成果に基づいて、奈良文化財研究所の研究員が復元しました。</p>
<p>③ 動画視聴 (14 分)</p> <p>【かりうちの遊び方】 (11 分 5 秒)</p> <p>合計 22 分</p>	<p>では早速、「かりうち」がどんな遊びなのか動画を見てみましょう。</p> <p>* 動画を再生する</p> <p>「よみがえった古代のゲーム「かりうち」の遊び方」 https://www.youtube.com/watch?v=NWMjVsVTnwg</p>  <p>————— 【「かりうち」の遊び方】 視聴 ————— (質問受付)</p>
<p>④ 体験 (10～20 分程度)</p> <p>合計 42 分 (最大)</p>	<p>では、いよいよ体験です！動画でみたように、さっそく遊んでみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・リーダーは決まっていますか。まだの場合は、決めましょう。 ・グループ内での役割分担も決めておきましょう。 <p>準備ができれば始めますが、最初にどちらのチームが先攻になるか、「かり」を投げて決めるところから始めてください。</p> <p>それでは(掛け声)「「かりうち」はじめ！」 (平城宮跡で実施している公式対戦試合では、上記の掛け声でゲームを開始しています。)</p> <p>* 1 対戦の所要時は 10 分前後ですが、最大で 20 分程度かかる場合もあります。</p> <p>* 対戦中は参加者の様子をよく見て回りながら、サポートをお願いします。</p> <p>* 「かり」がテーブルから落ちた場合は、再度降るように指導をお願いいたします。</p>

<p>⑤ かりうちまとめ (3分)</p> <p>合計 45分 (最大)</p>	<p>→Q さて、みなさん「かりうち」はどうでしたか？</p> <p>*感想を聞く。</p> <p>楽しかったですね。</p> <p>奈良時代の人とはどんな気持ちでやっていたのかな…と想像すると、やっぱり「楽しい」という気持ちだったのではないかな、と思います。きっとそういう気持ちは、今の人も昔の人も変わらないのではないかと思います。</p> <p>(参加者：キットを片づける)</p>
<p>休 憩</p>	
<p>⑥ 導入 (3分)</p> <p>※⑥からここまで 合計 3分</p>	<p>(参加者：グループごとにすわる)</p> <p>今日みんなで遊んだ「かりうち」は奈良時代のゲームといいましたが、今から約 1300 年前のものです。1300 年前というと、遠い昔過ぎて、どのように暮らしていたのか、なかなか想像することができませんが、きっと同じように熱中していたのかもしれないと思うと、ちょっと身近に感じられたかもしれません。</p> <p>みなさん、昔の人が遊んでいたと思うとどうですか。</p> <p>*意見を聞く。</p>
<p>⑦ 動画視聴 (15分)</p> <p>【「かりうち」の舞台、平城宮】 (映像 1 3分 37 秒)</p> <p>合計 18分</p>	<p>さて、この「かりうち」、実はずっと忘れ去られていたゲームだったのですが、どうやって現代によみがえったのか？ そのひみつを探ってみましょう！</p> <p>*動画を再生する 「かりうち」の舞台、平城宮 https://www.youtube.com/watch?v=b67zZ5hrNSo</p>  <p>————— 【「かりうち」の舞台、平城宮】 視聴 —————</p>
<p>⑧ 発展 (20分)</p>	<p>*目的に応じた授業案の設定をお願いいたします。 (世界遺産学習、修学旅行の事前学習など)</p> <p>*キーワードは以下のものがあげられますので、授業案に重なるものがありましたらご使用ください</p>

*問を出す、個人ワークにする、グループワークにするなど、発展部分の内容も自由に設定してください。

キーワード (例)

- | | |
|-------|--------------|
| *文化財 | *古都奈良 |
| *世界遺産 | *遺跡 |
| *平城宮 | *博物館・美術館・資料館 |
| *考古学 | *発掘調査、など |

問 (例)

- *なぜ奈良時代にかりうちが楽しまれたかを考える
- *どんな時に実施していたかを考える
- *どんな立場の人が参加して、誰が審判をしていたのかを考える
- *なぜ今の私たちの時代まで残らなかったかを考える
- *同じ時代の他の遊びはどんなものがあったか調べてみる
- *平城京の人々の暮らしを調べて、かりうちのほかに今につながりそうな身近なものを探してみる

方法案

(案①)

方法論：グループ学習→発表（当日・後日いずれでも）
ひとつのキーワードをグループ内で決めて、それについて調べ、口頭で発表をする

(案②)

方法論：グループ学習→発表（当日・後日いずれでも）
*付箋に気になるキーワードをすべて書き出して、黒板に貼っていく→キーワードのグループ分けを試みる→なぜその分類にしたか発表する→調べ学習につなげる

(案③)

方法論：グループ学習→提出（当日・後日いずれでも）
ひとつのキーワードをグループ内で決めて、それについて調べ、フォームやロイロノートなどで提出

合計 38 分	<p>(案④)</p> <p>方法論：個人学習</p> <p>気になったキーワードを調べて、GIGA タブのフォームやロイロノートなどで提出</p>
⑨ まとめ	<p>*授業の目的に応じたまとめとしてください(以下はあくまでも例です)</p> <p>今日は奈良時代のボードゲーム「かりうち」で遊ぶところから始めましたが、色々なことを知ったり、気が付いたりしたのではないかと思います。</p> <p>古くて自分には関係ないように思えるものでも、実はみなさんの身近なものや、今につながるものが沢山あります。</p> <p>もっと知りたいと思ったときは、本物を見ることができる博物館や美術館・資料館、遺跡などもありますので、ぜひ自分の周りや地域にある文化財も「人が作って使っていたものなんだ」と思って見てもらえると嬉しいです。</p>

プログラム用の解説

○かりうちをよみがえらせた研究所

奈良文化財研究所 <https://www.nabunken.go.jp/>

※奈良の都、平城宮や藤原宮や古代の寺院など、古くから今に残されてきたモノや遺跡について調査研究をおこなっている研究所です。

平城宮跡資料館 <https://www.nabunken.go.jp/heijo/museum/>

※奈良時代の文化や平城宮跡、奈良文化財研究所の研究の最前線を学ぶことができます。

○かりうちが遊ばれた時代、奈良時代

日本の国が、国家としての体制を整えていく時代でした。その中心が平城宮。いまの国会議事堂や皇居、霞が関のような場所で、男女を問わずたくさんの役人が働いていました。

○古都奈良とは

今からおよそ 1300 年前は、奈良に都がおかれていました。奈良には、昔から守り伝えられてきた宝もの（文化財）がたくさん伝わっています。

奈良の都が発展した時代は、日本の国家の体制だけではなく、文化の基礎が整った重要な時代でもあります。中国や朝鮮との交流によって、芸術が生まれたり技術が発展し、東大寺や興福寺などの大きな寺院には、仏像や絵画などの美術品が多く残されています。

かりうちが見つかった平城宮跡は、都が京都にうつってから長い間、田んぼや畑になっていましたが、発掘調査が進められて、さまざまなモノや建物の跡が確認され、奈良時代にどのような都として繁栄していたのかがわかるようになりました。

○文化財とは

過去の人々の生活の営みがおこなわれた場所や、人々に作り出され、使われていたもののうち、現在に受け継がれたものを文化財と呼んでいます。平城宮跡や、かりうち土器のように、一度は使われなくなった場所や、捨てられて土の中にあっただけのものが、発掘調査で見つかって文化財となることもあります。

「もの」としての文化財は、もともとは、身の回りの用具だったり、家具だったり、道具としての機能があり、それがそのまま残されたり、捨てられたけれどのに発見されたり、装飾やデザインが施されて芸術品のように大切にされてきたり、さまざまな手段で長い歴史の中で人の手から手へ受け継がれてきました。

そのおかげで、現在の私たちがこれらを見て、過去を想像したり、過去から学んだりすることができます。たくさんの人々が大切に受け継いできた宝ものを、今を生きる私たちも次の世代へ、そして1000年後へ受け継いでゆきたいものです。

○世界遺産とは

日本だけでなく、世界のどの国や地域の人でも、またいつの時代のどの世代の人でも、どのような信仰や価値観をもつ人でも、同じように素晴らしいと感じる、人類共通の宝ものを、「世界遺産」といいます。

かりうち土器が見つかった「平城宮跡」は「古都奈良の文化財」のひとつとして世界遺産に登録されています。世界遺産「古都奈良の文化財」は、奈良の都のことを今に伝える重要な8つの場所（東大寺・興福寺・春日大社・元興寺・薬師寺・唐招提寺・平城宮跡・春日山原始林）がまとめて登録されています。

○平城宮とは

平城宮は、奈良時代におかれた都・平城京の中央北側に造られ、天皇が住み、政治・経済・文化の中心となっていた場所（宮城：きゅうじょう）です。710年（和銅3）から784年（延暦3）の間、首都として繁栄していました。

平城宮の周りは築地（ついで）大垣という堀に囲まれていて、国の政治や儀式をとりおこなう大極殿（だいくでん）・朝堂院や天皇の居所である内裏（だいり）、行政機関などの役所、庭園など、国の重要な役目を果たす様々な施設がありました。

○遺跡とは

人間がその地に生きて生活を営んでいた跡が遺跡です。人の手で作られたものだけではなく、自然のままのもの、少しだけ人が使った形跡があるものなども含まれます。遺跡は「遺構」と「遺物」という二つの要素で構成されています。遺構は古墳や住居の後などの「遺された構造物もしくはその形跡」、遺物は石器や土器などの使われた道具です。

参考：日本考古学協会「遺跡とは」 <https://archaeology.jp/protection/iseki/>

○博物館・美術館・資料館とは

博物館とはいろいろなモノや研究成果を集めて、さらに研究を深め、その研究をもとに大切なものを保存したり時には修理して、展示したり教育活動を行っている施設です。実は大きな意味の「博物館」には、美術館・資料館などのほかに、動物園や水族館、プラネタリウム、植物園なども含まれます。その本質は、人類にとって大切なものを見て知ってもらう、興味を持ってもらうことにあります。美術・歴史・自然・科学・生物…など、さまざまなモノや生命を守り受け継いでゆく役割を持っています。

○考古学とは

「考古学」とは「古」い時代の人びとがくらしたとや、掘り出されたモノから、そのころの生活や社会・文化について「考」え、それを今の社会に生かすために「学」ぶ学問です。

○発掘調査とは

昔のいろいろな痕跡を見つけることを目的として、土を掘り下げて行う調査を発掘調査といいます。発掘調査では、建物や道具、遊びなど、土に埋もれてわからなくなっていた様々な時代の情報を見つけることができます。かりうち土器も発掘調査で見つかった破片をもとに研究を進めて、今の私たちでも体験できるように再現されました。

参考：日本考古学協会「発掘調査とは」 https://archaeology.jp/protection/hakutsu_cyousa/

○かりうちをもっと知りたい場合は…

【You Tube】なぶんけんチャンネル

「平城京の暮らし - 娯楽と遊戯-」 <https://www.youtube.com/watch?v=kulddXLMEWY>

「平城宮に住まう人びと - 貴族と役人の生活-」

<https://www.youtube.com/watch?v=AMTA5nceYt0>

【WEB サイト】奈文研ホームページ> 「かりうち」プロジェクト

<https://www.nabunken.go.jp/research/kariuchi.html>

「ColBase: 国立文化財機構所蔵品統合検索システム」 <https://colbase.nich.go.jp/>

4つの国立博物館（東京国立博物館、京都国立博物館、奈良国立博物館、九州国立博物館）と一つの研究所（奈良文化財研究所）の所蔵品を、横断的に検索できるサービスです。

コマの絵柄解説

かりうちキットのコマの絵柄は、平城宮から出土した遺物をモチーフにしています。

隼人の楯（はやとのたて）



古代、南九州に住んでいた「隼人(はやと)」と呼ばれる人々は、6年交代で都を警護していた。この楯は、平城宮での警備や儀式で隼人が威儀を正すために用いたもの。平城宮跡で出土。

軒丸瓦（のきまるかわら）



飛鳥・奈良時代には屋根に葺く瓦が普及し、宮殿や寺などで使われた。文様の違いによって時代や産地を見分けることができる。屋根の軒部分に葺く瓦を軒瓦といい、軒平瓦と軒丸瓦がある。軒丸瓦は蓮華の文様で飾られるのが一般的。

木簡（もっかん）



墨で文字が書かれて出土する木製品。事務処理や荷物の付け札に利用され、文字を間違えた場合は、刀子というナイフで削った。役人の仕事内容、都に運ばれた荷物の中身、全国各地の地名など、木簡の内容から奈良時代の暮らしを詳しく知ることができる。

土馬（どば）



人形と同じく、病氣平癒や祓(はらえ)を目的としたおまじないに用いられる土製の馬。7 cm～20 cm程度の大きさ。足を折って水に流されることが多い。

人面墨書土器 (じんめんぼくしょどぎ)



天皇や貴族から一般庶民まで幅広く流行したおまじないの道具。顔が描かれた土器の中に息を吹き込んで悪いものを封じ、水に流した。奈良時代の医療行為という側面も。平城宮・京跡で出土。

和同開珎 (わどうかいちん)



和銅元(708)年に発行された、日本で2番目に古い鑄造貨幣。銀銭と銅銭が発行され、長期間にわたって全国で流通した。おまじないに使われることもあった。

人形 (ひとがた)



薄い木の板を人の形に切り欠いたおまじないの道具。金属製のものもある。病気平癒や祓(はらえ)を目的としたおまじないに用いられる。人形に罪や病気といった悪いものを移し、水に流した。平城宮・京出土。

羊形硯 (ようけいけん)



硯(すずり)は、墨や筆と並んで役人の仕事には欠かせない文房具。平城宮では墨を磨(す)る面が円形の円面硯や、皿などを転用した転用硯などがある。動物の造形で表現された硯もあり、羊形はその一つと考えられるが、最近では香炉とする説も。