

博物館・図書館・公民館向け

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！」

【対象】 小学校低学年～シニア

※低学年児童（小学1～2年生）には、保護者同伴をおすすめします。

【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 遊びをきっかけに、地域の博物館等の展示、近隣の古代遺跡への探訪、古代をテーマとした図書の探索など、その後の学びにつなげる。

POINT 3 こどもからシニアまで、多世代間のコミュニケーションを促進する。

【プログラムの構成】

（1）挨拶：本日の流れの説明、注意事項等の案内。（2分）

（2）導入：かりうちとは何か、説明します。

A) 口頭での説明 （10分）

＊時間が無いとき、参加者に子どもが多い場合におすすめです。

・「昔の遊びには、なにがある？」 ・「かりうちは、いつ流行っていたの？」

・「そんなに昔の遊びが、なんでわかったの？」

B) 動画「かりうちの舞台平城京」の視聴 （15分）

＊時間があるとき、参加者に大人が多い場合におすすめです。

（3）かりうちのルール説明 （13分）

「かりうちの遊び方」の動画を視聴します。

（4）かりうち体験 （20分×3回）

3回戦おこない、勝敗をシートに記録します。

（5）アンケート記入 （3分）

青文字：全体の動き、講師の動き、参加者の動き

緑文字：注意事項

キット到着時の確認事項	☐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。 ☐キット内のコマにシールを張り付ける。 ☐受領証を返送する。
事前準備	・2チーム対戦。1チームは1～3名程度推奨。受付時に参加者の希望を確認。低学年児童は保護者同伴が望ましいです。 ・キットを挟んで2チームが座れるように、机イス、キットを配置して準備ください。 ・受付された方から、キットがあるところに座っていただきます。（最初の対戦相手は座った対面の人になります。） ・博物館であれば自館の所蔵品、図書館であれば関連図書などの展示をおこなうのも良いでしょう。
① 挨拶・行程の説明 (2分)	（参加者：対戦グループごとに向き合って着席する） 館より、連絡事項と本日の流れの説明 みなさん、こんにちは。私は、（館名）の（担当者名）です。 ・今日は、「かりうち」という古代のゲームを体験します。 ・はじめに、「かりうち」がどんなゲームなのか、について紹介します。その後、遊び方の動画を見ます。わからないことは、動画が終わったら質問して下さい。 ・遊び方がわかったところで、机の上にあるキットを使って、「かりうち」をやってみます。
② 導入(8分)	「昔の遊びには、なにがある？」 ねらい>復元された遊びであることを伝える。 →Q 昔の遊びといえば、どんな遊びを思いつきますか？ （参加者：けん玉、将棋、などの答え） 【参考】囲碁：奈良時代から、将棋：平安時代から けん玉、コマ、サイコロ：平城宮出土遺物あり。 今、思いついたゲームは、古くから現在まで遊ばれている遊びですね。今日体験するゲームは、ずっと昔に流行っていたのに、いつの間にか日本では途絶えてしまった幻のゲームで、「かりうち」というボードゲームです。

	「かりうちが、流行っていた時代」 →Q かりうちは、いつ流行していたのでしょうか。 ねらい>奈良時代と平城宮について伝える。 かりうちが流行っていたのは、1300 年前です。1300 年前の時代を奈良時代といいます。奈良時代には、奈良が日本で一番大きな都市で、国中からたくさんの人や物が集まってきました。その中心となった場所が、平城宮です。 平城宮には、日本だけではなく、外国からもさまざまな貴重なものが海を渡って届けられていました。かりうちも中国や韓国などの外国から伝わってきたゲームだと考えられています。 *現在の平城宮跡（奈良市）について、写真などで紹介したり、近隣に古代の遺跡があれば、紹介します。
ここまで 合計 11 分	「そんなに昔の遊びが、なんでわかったの？」 →Q では、そんな昔に流行っていたゲームがなんでわかったのでしょうか。 ねらい>発掘調査、考古学について伝える。 みなさん、「<u>発掘調査</u>」は知っていますか？地面をスコップなどで掘って、昔のことを調べることです。 地面を掘ると、昔の人が掘った穴や、昔に捨てられたものが出てきます。そんな昔の人の「<u>ゴミ</u>」を調べて、かりうちがどんなゲームなのか、わかりました。 *遺物クイズ これなんだ？ 発掘調査で出土した遺物の写真をみせて、クイズをするのも良いでしょう。（奈文研より画像提供も可能です。）
別② 動画視聴 (15 分) 【「かりうち」の舞台、平城宮】 (13 分 37 秒)	*ここまでの導入の内容は、動画視聴に替えることもできます。 *動画を再生する 「かりうち」の舞台、平城宮 https://www.youtube.com/watch?v=b67zZ5hrNSo ————— 【「かりうち」の舞台、平城宮】 視聴 ————— *博物館であれば自館の所蔵品、図書館であれば関連図書などを紹介するのもよいでしょう。 *かりうち関連資料もご活用ください。 リーフレット「古代の盤上遊戯「樗蒲(かりうち)」の復元」 https://sitereports.nabunken.go.jp/ja/16618 

③ 動画視聴 (14 分) 【かりうちの遊び方】 (11 分 5 秒) ここまで 合計 25 分	では、「かりうち」の遊び方を見てみましょう。 *動画を再生する 「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 —————【「かりうち」の遊び方】視聴————— ルールはわかりましたか？ 特に気をつけてほしいルールを確認します。 ・「あがり」について、「出」マスを通り過ぎたら、あがります。 ・「出」マスのちょうど上は、まだあがっていません。 ・中央マスに、ちょうど止まれないとき（マスの数より目の数が多いとき）は、まっすぐに進んで中央マスを通り過ぎることになります。 ・「かり」は、盤面の外で振るようにしましょう。 ・「かり」が、床に落ちた場合は、再度振り直してください。 ・「かり」の目が 4・5 の時は連続で振ることができます。
(4) 体験 (1 ゲーム 20 分程度 × 3 セット) ここまで 85 分	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。 はじめは、ルールを覚えながら教え合いながら、やってみましょう。ルールブックを見てもいいし、わからない場合は手を挙げて、スタッフに聞いてください。 ゲームの勝敗は、この記録シートに記入してください（記録シートの説明）。 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。 それでは(掛け声)「「かりうち」はじめ！」 * 1 試合の所要時間は 10 分前後ですが、初めての場合は、時間がかかります。最大で 20 分程度か。 * 対戦中は参加者の様子をよく見て回りながら、サポートする。 * 早く終わった参加者には、別の対戦相手を見つけて対戦してもらう。居なければ、同じ相手でも OK。 おつかれさまでした。勝敗を記録シートに記入してください。

(5) アンケート記入 (5分) ここまで 合計 87 分	→Q さて、みなさん「かりうち」はどうでしたか？ *感想を聞く。 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。奈良時代の人と、同じ楽しさを味わえましたね。 最後に、今日のかりうちをしてみての感想を、アンケートに書いてください。
---	--

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みて、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のあとや、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/hakkutsu_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き）



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。銀錢と銅錢が発行され、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。