

スクリプト・原稿案：45 分バージョン【体験メイン】

「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。

- POINT1 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。
- POINT2 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。
- POINT3 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。
- POINT4 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】

- POINT1 堅苦しくない楽しい体験をきっかけに「奈良時代」や「歴史」、「地元の文化財」につなげることができます。
- POINT2 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	□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。
授業直前の事前準備	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) ※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。
① 挨拶・工程の説明 (2分) ここまで 合計2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。 ・次に机の上にあるツールを使って「かりうち」をやってみましょう！ ・最後にまとめの時間です。
② 導入(3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。 ※「囲碁」、「すごろく」などの関係するキーワードが出るかもし

⑤ まとめ(+α発展) (5～15分) 合計 4 5 分	→Qさて、みなさん「かりうち」はどうでしたか？ *感想を聞く。 楽しかったですね。 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。 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そうですね。 ぜひ、おうちに帰ったら、「今日、奈良時代の遊びしてきた！」ってお話して見てください。びっくりされるかもしれません。 今日遊んだ「かりうち」が見つかった場所は奈良にある「平城宮」という場所ですが、その舞台となった場所や、「かりうち」がどうやってよみがえったのか、解説する動画もありますのでぜひ見てください。 これをきっかけに歴史に興味をもったり、身近に感じてもらえるとうれしいです。 可能であれば *動画の紹介 「かりうち」の舞台、平城宮 https://www.youtube.com/watch?v=b67zZ5hrNSo  *「遺跡」、「文化財」に興味を持つきっかけとなるような声かけ *地元の「遺跡」、「博物館・資料館」などの紹介 を合わせていただけると学習の幅が広がります。
--	---

+ α 発展のキーワード解説

○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/>

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。

○発見されたかりうちの特徴

平城宮で発掘されたかりうちの盤面は、土で作られたお皿（土師器、須恵器）の内側や、裏側にマスを描いたものでした。全国でも、木製のお盆（折敷）や、瓦製のタイル（セン）など、身近な道具を使いまわして盤面にしたものが見つかっています。

○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」ぶことです。

○発掘調査とは

昔のいろんな痕跡を見つけることを目的として、土を掘っ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、遊びなどいろいろな時代の情報を見つけることができます。「かりうち」も発掘調査で破片が見つかりました。そのあと、その見つかったものなどを調査して、今の私たちでも体験できるように研究がされました。

○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（はやとのかたて）



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。人形に罪や病氣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。