

素話における昔話の選び方

- 新潟青陵幼稚園の指導計画をもとに考える -

原 田 留 美

新潟青陵大学看護福祉心理学部

How to choose perfect old tales for story telling :
Instruction plan of the Niigata Seiryō kindergarten

Rumi Harada

NIIGATA SEIRYO UNIVERSITY
DEPARTMENT OF SOCIAL WELFARE AND PSYCHOLOGY

Abstract

For story telling, it is important to select stories that are suitable for the ages of children concerned.

Teachers in kindergarten usually select old tales for children based on their own experiences.

However, in my opinion, a more effective standard for choosing old tales for children could be developed by analysing story structures. Therefore, I conducted research on various components of stories, for example, outline of stories and roles played by characters.

In this study, the instruction plan of the Niigata Seiryō kindergarten for 2005 was analysed.

Key words

old tales instruction plan story telling

要 旨

昔話などの素話を保育に取り入れる場合、子どもの年齢にあった話を選ぶことが必要になる。各幼稚園、保育園では保育者としての経験をもとにお話選びがなされることが多いが、選定の指標となるものを物語構造に求めることができるのではないかと考え、分析を行ってみた。研究材料としたのは新潟青陵幼稚園の平成17年度年間指導計画の素話部分である。

キーワード

昔話 指導計画 素話

はじめに

素話、絵本の読み聞かせ、紙芝居などの物語児童文化財を保育に用いる場合には、対象とする子どもたちの発達の状況をふまえて作品を選ぶ必要があるのは言うまでもないことである。とりわけ、絵の助けを借りずに楽しむ「素話」では、子どもたちにあった物語選びが大切になる。

その素話を保育に取り入れる際には、何を手がかりにして作品を選べばよいのだろうか。保育内容の「言葉」領域のテキストの一冊をひもといてみるに、「三歳児のころになっても、内容は単純明快、リズムカルで素朴な表現によるものがよい。」「四歳児になると、一步前進して構成や因果関係がしっかりして、表現は端的がよい。」などの記述が見出せるが、これは物語の表現（言葉の使い方）と構造について、三歳児ではより単純なものを、四歳児ではより複雑なものを選ぶと良いことを述べていると理解される。けれども、抽象的でありわかり易いとは言いがたい。そこで、実際の保育において使われている物語を分析することで、各年齢にふさわしい物語、絶対的とは言えないまでも相対的にふさわしい物語とはどのようなものかについて考察し、年齢にあった物語選びの手がかりについて考えてみた。なお、前述のテキストでもふれられている、物語の複雑さと関わる二要素、表現と構造のうち、素話では表現は言葉の使い方のみならず話し手の力量個性が関わる複雑な要因であるため、本稿においては構造の方に焦点をあてて考察することとした。以下に研究の目的、対象、方法などについてまとめる。

< 研究の目的 >

三歳児、四歳児それぞれにふさわしい素話テキストの選び方の手がかりを探る。

< 研究の対象 >

新潟青陵幼稚園の「平成17年度指導計画」に基づく素話の原テキスト。²⁾

< 研究対象を選んだ理由 >

各年齢の発達段階をふまえて立てられた指導計画内にあらかじめ取り入れられている素話に用いられている話である。

素話は、絵本の読み聞かせと異なり、語り手により話の内容（筋やエピソードなど）が変化しやすい性質を持つため、物語内容そのものを考察対象にしにくい面がある。けれどもシュタイナー教育をとりいれている新潟青陵幼稚園では、素話を行う際には、典拠としたテキストに忠実に依ることが重視されている。そのため、テキストの分析考察を保育活動としての素話の考察に代えることが、理論的には可能ということになる。

< 研究の方法 >

指導計画に取り入れられた物語の構造を分析し、対象年齢による違いについて考察する。物語の構造分析は、素話の典拠となっているテキストの分析を持ってこれに替える。

言うまでもないことではあるが、新潟青陵幼稚園では各クラスの具体的状況をふまえて年間指導計画を立てている。そのため、同じ三歳児クラスの素話計画であっても、その年によって話は入れ替わる。各クラスの担任教諭が、保育者としての経験をもとに、その時々子どもたちにふさわしいと考えられる作品を選んでいる。よって、全く同じ計画を何年も継続して使うことはない。素話は、ほぼ毎日、帰りの会の最後に行われている。

なお、三歳児クラスに関しては、入園後園生活になじみ落ち着いて話が聞けるようになってからの方が素話を行う環境としては望ましいという理由から、九月からという指導計画になっている。

1. 平成17年度新潟青陵幼稚園年間指導計画の素話部分

以下に、平成17年度新潟青陵幼稚園年間指導計画中の素話部分を抜粋して載せる。ただし、後の分析表と比較しやすいように形式を改めた。指導計画の原本は横長の形式である。なお作品の題名は、年間指導計画のものに依っている。典拠となった文献所載の題名がそれとは異なる場合には、文献所載の題名を（ ）内に載せた。この点は後の作品分析表も同様である。なお、題名の後の は、

出典である。算用数字は各シリーズの巻数。
出典については以下の通り。

こ日 こぐま社の『子どもに語る日本の
昔話』
こグ こぐま社の『こどもに語るグリム
の昔話』
福 福音館書店の『日本の昔話』
幼 創林社の『幼児のためのメルヘン』

す すずき出版の『親と子の心をつな
ぐ日本名作昔ばなし』

「七夕の由来」はフレーベル館の『たなば
た』、「チックとタック」は千葉県三の創作童
話、「豆まきの由来」は山口銀行ホームペー
ジ内「山口むかし話」<http://www.yamaguchibank.co.jp/T201/mukashi/story01/p01.htm>の「節分の豆」
がそれぞれ出典となっている。³⁾

表1 平成17年度 新潟青陵幼稚園年間指導計画の素話部分

は重出の話

	三歳児クラス	四歳児クラス
4 月		若返りの水 こ日 3
5 月		食わず女房 こ日 3 おいしいおかゆ こグ 1
6 月		小人と靴屋(こびととくつや) こグ 6
7 月		七夕の由来(たなばた)
9 月	若返りの水 こ日 3	さる地蔵 こ日 1
10 月	チックとタック 三びきのやぎのガラガラドン(ヤギの兄弟) 幼	さるの一文銭 す さるかに合戦(さるとかに) こ日 2
11 月	大工と鬼六 こ日 1 小さなお城 幼	一本歯のげた す
12 月	おおかみと七ひきの子ヤギ(狼と七匹の仔ヤギ) こグ 1	大工と鬼六 こ日 1
1 月	笠地蔵 こ日 1 おむすびころりん(ねずみ浄土) こ日 3 かちかち山 こ日 3	ねずみの嫁入り(ねずみの婿取り) 福 5
2 月		豆まきの由来(節分の豆) プレーメンの音楽隊 こグ 4 チックとタック
3 月	ねずみのすもう 福 5	

2. 物語構造の分析

次に、平成17年度新潟青陵幼稚園年間指導計画の素話に用いられた物語の構造の分析を行う。表1を見て明らかなように、いわゆる昔話がほとんどを占め、「チックとタック」のみがオリジナル児童文学作品である。昔話の物語構造分析には様々な手法があるが、ここではプロップにより整理された「登場人物の機能」を参考にする⁴⁾。ただし、プロップが分析の対象としたのは魔法昔話であるが、今回取り上げる物語には動物昔話やオリジナルの童話も含まれる。それらの物語構成要素にはプロップの「登場人物の機能」では収まらないものもある。そのようなものについては、一部独自の機能を加えている。本稿の目的は物語の構造分析による昔話の分類にあるのではなく、子どもが理解しやすいか否かという点に関しての物語の複雑さを相対的に示すことにあるため、物語の構造分析は柔軟に行っていくこととしたい。

プロップの「登場人物の機能」は以下の通りである。番号は見やすさに配慮してローマ数字から算用数字に改めた。

- 1 家族の成員のひとりが家を留守にする。「留守」
- 2 主人公に禁を課す。「禁止」
- 3 禁が破られる。「違反」
- 4 敵対者が探り出そうとする。「探り出し」
- 5 犠牲者に関する情報が敵対者に伝わる。「情報漏洩」
- 6 敵対者は、犠牲となる者なりその持ち物なりを手に入れようとして、犠牲となる者をだまそうとする。「謀略」
- 7 犠牲者となる者は欺かれ、そのことによって心ならずも敵対者を助ける。「幫助」
- 8 敵対者が、家族の成員のひとりに害を加えるなり損傷を与えるなりする。「加害」
- 8 - a 家族の成員のひとりに、何かが欠けている。その者が何かを手に入れたいと思う。「欠如」
- 9 被害なり欠如なりが〔主人公に〕知らさ

- れ、主人公に頼むなり命令するなりして主人公を派遣したり出立を許したりする。「仲介」「つなぎの段階」
- 10 探索者型の主人公が、対抗する行動に出ることに同意するか、対抗する行動に出ることを決意する。「対抗開始」
- 11 主人公が家を後にする。「出立」
- 12 主人公が〔贈与者によって〕試され・訊ねられ・攻撃されたりする。そのことによって、主人公が呪具なり助手なりを手に入れる下準備がなされる。贈与者の第一機能
- 13 主人公が、贈与者となるはずの者の働きかけに反応する。「主人公の反応」
- 14 呪具〔あるいは助手〕が主人公の手に入る。「呪具の贈与・獲得」
- 15 主人公は、探し求める対象のある場所へ、連れて行かれる・送りとどけられる・案内される。「二つの国の間の空間移動」
- 16 主人公と敵対者とが、直接に闘う。「闘い」
- 17 主人公に、標がつけられる。「標づけ」
- 18 敵対者が敗北する。「勝利」
- 19 発端の不幸・災いか発端の欠如が解消される。「不幸・欠如の解消」
- 20 主人公が帰路につく。「帰還」
- 21 主人公が追跡される。「追跡」
- 22 主人公は追跡から救われる。「救助」
- 23 主人公がそれと気付かれずに、家郷か、他国かに、到着する。「気付かれざる到着」
- 24 ニセ主人公が不当な要求をする。「不当な要求」
- 25 主人公に難題が課される。「難題」
- 26 難題を解決する。「解決」
- 27 主人公が発見・認知される。「発見・認知」
- 28 ニセ主人公あるいは敵対者（加害者）の正体が露見する。「正体露見」
- 29 主人公に新たな姿形が与えられる。「変身」
- 30 敵対者が罰せられる。「処罰」
- 31 主人公は結婚し、即位する。「結婚」

表2 三歳児クラスでの素話作品の分析表

9月	若返りの水						
	おじいさん	おばあさん					
	山へ出かける（留守）						
	清水の発見と若返り（呪具の獲得・贈与）						
		清水のことを知る（探り出し）					
		山へ出かける（留守）					
		清水の発見と過剰な獲得（違反）					
		過剰な若返り（処罰）					
10月	チックとタック						
	チックとタック	おじさん					
		眠れない夜を送る（欠如）					
	台所で牛肉の付け焼き・てんぷら・おつゆやわさびきの寿司を飲食する（加害）						
	おじさんが吹き出した（違反）ことで自分たちの姿を見られた（正体露見）と気づいたチックとタックは時計の中に戻る						
	わさび付きの寿司を食べたため声がかれて時計の音が変化する（処罰）						
10月	三びきのやぎのガラガラドン（ヤギの兄弟）						
	一番ちいさなヤギ	真中のヤギ	一番大きなヤギ	怪物（敵対者）			
	牧場の草を食べ尽くす（欠如）						
	お山の上の牧場に行く（出立）						
				ヤギを食べようとする（加害）			
	怪物を言いくめて逃れる（救助）						
		お山の上の牧場に行く（出立）					
				ヤギを食べようとする（加害）			
		怪物を言いくめて逃れる（救助）					
		お山の上の牧場に行く（出立）					
				ヤギを食べようとする（加害）			

		一番大きなヤギと怪物とが闘う(闘い)					
		怪物を川に突き落とす(勝利)	川に落とされ流される(処罰)				
お山の上の牧場で草を食べる(欠如の解消)							
10月 大工と鬼六							
大工	鬼六						
何度架けても流される橋の建築を依頼される(難題1)							
	橋を架けてやるから目玉をよこせという(呪具の贈与・獲得)						
	その晩と翌晩で橋を架ける(難題1の解決)						
	橋を架けたから目玉をよこせという(加害)						
一晩待つように頼み山へ行く(二つの国の間の空間移動)							
山で子どもの歌を聴く(呪具の贈与・獲得)							
	目玉を取られたくないなら自分の名を当てろという(難題2)						
山で聞いた名を答えると鬼は消える(難題2の解決、主人公の勝利)							
11月 小さなお城							
ハエのブンブン	蚊のカボソアシ	ネズミのカリカリボーヤ	カエルのチビクロ	ウサギのハヤアシビョン	キツネのオシャベリジョーズ	オオカミのオオグチゴンタ	熊
植木鉢を発見し自分の家にする(獲得)							
	植木鉢を発見しハエと一緒に住む(発見・参加)						
		植木鉢を発見しハエ・蚊と一緒に住む(発見・参加)					
			植木鉢を発見しハエ・蚊・ネズミと一緒に住む(発見・参加)				
				植木鉢を発見しハエ・蚊・ネズミ・カエルと一緒に住む(発見・参加)			
					植木鉢を発見しハエ・蚊・ネズミ・カエル・ウサギと一緒に住む(発見・参加)		
						植木鉢を発見し、中の五匹を脅す(加害)	
						ハエ・蚊・ネズミ・カエル・ウサギ・キツネと一緒に住む(発見・参加)	
							植木鉢を発見する(発見)
						熊を脅す(加害)	
							植木鉢を破壊し、動物全員を追いつぶ(処罰)
12月 おおかみと七ひきの子ヤギ(狼と七匹の仔ヤギ)							
母やぎ	子ヤギ	狼(敵対者)					
一人で外出する(留守)							
狼を家に入れてはいけないと子やぎたちに伝える(禁止)							
		子やぎをだまして家の中に入ろうとする(謀略)					
	狼の嘘を見破る(正体露見)						
		子やぎをだます(謀略)					
	だまされて戸を開け反(違反)						
六匹の子やぎを失う(欠如)		六匹の子やぎを食べる(加害)					
母やぎは帰宅し、事の次第を七匹目の子やぎから聞かされる(仲介)							
一番小さいやぎとともに狼を探しに行く(対抗開始)							
狼の腹から六匹の子やぎを助け出し、石をつめこむ。(闘い)							
すべての子どもたちを取り戻す(不幸・欠如の解消)		井戸に落ちて死ぬ(処罰)					

1月 空地蔵							
おじいさん	おばあさん	地蔵					
大晦日に金がなく正月支度ができない(欠如)							
反物を売りに行く(留守)							
		雪まみれになっている (贈与者の第一機能)					
反物の売上げが僅かなため、正月用品が買えずに笠を買う(欠如)							
自分のものも加えたすべに笠の笠を地蔵の頭にかぶせる(主人公の反応)							
空手で帰宅する(帰還)							
夜中に地蔵が宝の山を届けたことにより、老夫婦は豊かになる(不幸・欠如の解消)							
1月 おむすびころりん(ねずみ浄土)							
正直じいさん	ねずみ	欲ふかじいさん					
山へ薪取りに行く(留守)							
黒豆が穴に落ちる(欠如)							
	歌を歌う(贈与者の第一機能)						
白豆を穴に落とす(主人公の反応)							
	歌を歌う(贈与者の第一機能)						
煮豆とおむすびをすべて穴に落とす(主人公の反応)							
	歌を歌う(贈与者の第一機能)						
ねずみ浄土に招待される(二つの国の間の空間移動)							
ねずみ浄土で歓待され、餅や小判をもらって帰る(不幸・欠如の解消)							
		話を聞く(探り出し)					
		山へ行く(留守)					
		煮豆とおむすびを穴に押し込む(謀略)					
		ねずみを脅してねずみ浄土に連れて行かせる(二つの国の間の空間移動)					
		猫のまねをしてねずみを驚かせ小判を奪おうとする(加害)					
	ねずみが逃げ惑ううちにねずみの家が壊れ、欲ふかじいさんは土の中を右往左往しているうちにもぐらになる(処罰)						
2月 かちかち山							
おじいさん	おばあさん	たぬき	うさぎ				
	不思議な豆を手に入れる(呪具の贈与・獲得)						
		豆の呪力を削ぐような呪言を吐き畑仕事の邪魔をする(加害)					
罠を仕掛けて狸を捕まえる(罠い)							
		おばあさんをだまして殺し、おじいさんをだまして汁を食べさせる(謀略・加害)					
			仕返しを決意(対抗開始)				
		背中にやけどをする(敗北)	狸をかや刈りに誘って背負ったかやに火をつける(罠い1)				
		ひどい痛みを苦しむ(敗北)	狸の背中に唐辛子味噌を塗りつける(罠い2)				
		溺死する(敗北)	狸を漁に誘い泥船に乗せる。(罠い3)				
3月 ねずみのすもう							
じいさま	ばあさま	じいさまの家のねずみ	長者の家のねずみ				
貧乏暮らしをしている(欠如1)							
		じいさまの家のねずみは長者の家のねずみに相撲で勝てない(贈与者の第一機能1)					
餅をついて家のねずみに食べさせ、相撲に勝たせる(主人公の反応)							
			長者から餅をもらったことはないと言う(贈与者の第一機能2)				
餅と糠を2匹のねずみに贈る(主人公の反応)							
長者のねずみから小判を贈られて豊かになる(不幸・欠如の解消)							

表3 四歳児クラスでの素話作品の分析表

4月 若返りの水							
おじいさん	おばあさん						
山へ出かける（留守）							
清水の発見と若返り（呪具の獲得・贈与）							
	清水のことを知る（探り出し）						
	山へ出かける（留守）						
	清水の発見と過剰な獲得（違反）						
	過剰な若返り（処罰）						
5月 食わず女房							
男	女（鬼ばば）						
けちんぼうのため飯を食わない女房が欲しいと思う（欠如）							
	飯を食わないことを条件に嫁になる（不幸・欠如の解消）						
	男の留守中に家中の米を食う（加害）						
のぞき見により嫁が大量の食料を頭の口で食うことを知る。（正体露見）							
	正体を知られたことに気づき、男を風呂桶に入れて連れ出す。（加害）						
	途中、菖蒲や蓬を怖がる（贈与者の第一機能）						
鬼婆が途中で休んだとき、男は桶から逃げ出すが鬼婆は気づいて追いかける（追跡）							
菖蒲の茂みに飛び込む（呪具の贈与・獲得）							
菖蒲と蓬により男は助かり鬼婆は死ぬ（救助）							
端午の節句の魔よけ飾りの由来となる（由来）							
5月 おいしいおかゆ							
娘	母さん	おばあさん					
食べるものがなくなる（欠如）							
食べ物を探しに森に出かける（出立）							
鍋を得る（呪具の獲得・贈与）		娘に鍋を与える（呪具の獲得・贈与）					
家に帰る（帰還）							
飢えから解放される（欠如の解消）							
外出する（留守）							
	勝手に鍋からおかゆを出す（加害）						
	おかゆの止め方がわからず町中おかゆで溢れる（処罰）						
帰宅した娘がおかゆを止める（勝利）							
6月 小人と靴屋（こびととくつや）							
くつや	おかみさん	こびと					
一足分の革のほかに何もなくなる（欠如）							
		服も靴もない（欠如）					
		夜中に靴を仕上げる（贈与者の第一機能）					
仕上がっていた靴が高く売れ、二足分の革が買える（主人公の反応）							
		夜中に靴を仕上げる（贈与者の第一機能）					
仕上がっていた靴が高く売れ、四足分の革が買える（主人公の反応）							

	毎晩靴が作られ続けることで暮らし向きが良くなる。(不幸・欠如の解消)						
	夜中に仕事場を覗きこびとがしていたと知り、お礼に服や靴を作り贈る(主人公の反応)						
		服や靴を受け取り姿を消す(不幸・欠如の解消)					
7月	七夕の由来(たなばた)						
	牛飼いの男	織姫	父神				
		牛飼いの男に天女の飛び衣を取られ、妻になるよう強要される(贈与者の第一機能)					
	飛び衣を隠す(主人公の反応)						
	結婚し子どもをもうける(不幸・欠如の解消)						
		子どもの歌から飛び衣のありかを知る(探り出し)					
	織姫は子どもと共に天に帰り、男は取り残される(欠如)						
	わらじ千足と夕顔を使っての天に昇る方法が課題として残される(難題1)						
	教えられた方法で天に向かう(出立)						
	わらじが一足足りなかったため、あと少しのところまで天に届かないが、妻が助ける(難題1の解決)						
		一千町歩の山を切り開けと男に命ずる(難題2)					
	妻の助力により解決(難題2の解決)						
		畑をすべて耕せと男に命ずる(難題3)					
	妻の助力により解決(難題3の解決)						
		瓜畑の番を男に命ずる(難題4)					
		瓜を食べるなと言う(禁止)					
	瓜を食べてしまう(違反)						
	男は瓜から出た水に流され織姫と引き離され、七月七日にしか会えなくなる(処罰)						
9月	さる地蔵						
	おじいさん	さる	欲深じい				
		山の畑で居眠りをしたおじいさんを地蔵と間違えて川の向こうへ連れて行こうとする(贈与者の第一機能)					
	さるのおかしな歌に耐えて地蔵のふりをする(主人公の反応)						
	さるが居なくなっからお供えの餅や大判小判を持ち帰る(呪具の贈与・獲得)						
		話を聞く(探り出し)					
		山へ行き地蔵のふりをする(謀略)					
		寝たふりをした欲深じいを地蔵と間違えて川の向こうへ連れて行こうとする(贈与者の第一機能)					
		さるのおかしな歌に耐えられず笑いだし、地蔵でないことがばれて川に放り出され、一生貧乏暮らしをする(処罰)					
10月	さるの一文銭						
	さる	じい様(ばあ様)	悪たれじい様	猫	隣のねずみ		
		貧乏(欠如)					
	狐師に狙われる(贈与者の第一機能)						
		狐師に狙われていた猿を助ける(主人公の反応)					

	お礼におじいさんに一文銭を渡す(呪具の贈与・獲得)						
	一文銭のおかげで富む(不幸・欠如の解消)						
		一文銭のことを知る(情報の入手)					
		一文銭を盗む(加害)					
	一文銭の紛失に気づき猫に探してくれるよう頼む(対抗開始)						
			隣のねずみを脅し、一文銭を探し出す(闘い)				
	一文銭を取り戻して安楽に暮らす(勝利)						
10月	さるかに合戦(さるとかに)						
	さる	かに	子がにたち	ばばがに	どんぐり	蜂	牛の糞
	柿の種と握り飯を交換を申し入れる(贈与者の第一機能)						白
		猿の申し入れに応じ柿の種をまいて育てるが、木に登れず実を取れない(主人公の反応)					
	柿の実を取ってやると持ちかけ自分だけで食べる(謀略)						
	かにに堅い実をぶつけて死なせる(加害)		母がにを失う(欠如)				
			母の死の顚末を子がにたちに話す(仲介)				
		敵討ちのため黍団子を持って猿のばんばへと旅立つ(対抗開始)					
				黍団子と引き替えに協力を約す(贈与者の第一機能)			
					黍団子と引き替えに協力を約す(贈与者の第一機能)		
						黍団子と引き替えに協力を約す(贈与者の第一機能)	
							黍団子と引き替えに協力を約す(贈与者の第一機能)
	帰宅して攻撃される(闘い)	水瓶の中に隠れ手を挟む(闘い)		いるりの中に隠れはじける(闘い)	奥の間で待ち伏せして刺す(闘い)	戸口で寝て転ばせる(闘い)	戸口の上に上がり猿の上に飛び降りる(闘い)
	子がににはさみ切られる(処罰)	仇討ちを果たす(勝利)					
11月	一本歯のげた						
	息子	親類のおじさん	おじいさん				
	病の母の薬を買う金がなく親戚から借金をするが、それが重なったため金策に行き詰まる(欠如)						
			息子に一本派の下駄を与える(呪具の贈与・獲得)				
			使いすぎではいけないと息子に伝える(禁止)				
	下駄で金を得て借金を返す(欠如の解消)						
		下駄のことを知る(探り出し)					
		下駄をとりあげる(加害)					
		下駄を使いすぎて小さくなる(違反・処罰)					
12月	大工と鬼六						
	大工	鬼六					
	何度架けても流される橋の建築を依頼される(難題1)						
		橋を架けてやるから目玉をよこせという(呪具の贈与・獲得)					
		その晩と翌晩で橋を架ける(難題1の解決)					

	橋を架けたから目玉をよこせという(加害)						
一晩待つように頼み山へ行く(二つの国の間の空間移動)							
山で子どもの歌を聴く(呪具の贈与・獲得)							
	目玉を取られたいなら自分の名を当てるという(難題2)						
山で聞いた名を答えると鬼は消え(難題2の解決、主人公の勝利)							
1月 ねずみの嫁入り(ねずみの婿取り)							
ねずみの夫婦	お日さま	雲	風	壁			
娘ねずみの婿が欲しいと思う(欠如)							
婿捜しに旅立つ(出立)							
	雲の方が偉いという(贈与者の第一機能)						
		風の方が偉いという(贈与者の第一機能)					
			壁の方が偉いという(贈与者の第一機能)				
				ねずみの方が偉いという(贈与者の第一機能)			
娘をねずみと結婚させる(欠如の解消)							
2月 豆まきの由来(節分の豆)							
村人	鬼	神さま	怠け者の親				
	村の子どもを捕まえて食べる(加害)						
煎った豆を節分に使った家の子どもは食べない、煎らない豆を節分に使った家の子どもは食べて良いという取り決めをする(禁止)							
			よく煎らない豆をまく(違反)				
	子どもをよこせと要求する(加害)						
		神前に供えられずにまかれた豆は節分の豆ではないとする(違反の解消)					
			節分には煎った豆を神前に供えてからまくようになった(由来)				
2月 ブレーメンの音楽隊							
ろば	犬	ねこ	おんどり	どろぼう			
力が弱役に立たなくなる(欠如)							
居づらくなり飼い主のもとを出る(出立)							
	年を取り役に立たなくなる(欠如)						
	居づらくなり飼い主のもとを出る(出立)						
	ろばの旅に加わる(参加)						
		年を取り役に立たなくなる(欠如)					
		飼い主のもとを出る(出立)					
		ろば・犬の旅に加わる(参加)					
			首をひねられることを嘆く(不幸)				
			ろば・犬・ねこの旅に加わる(参加)				
森の中の泥棒の家から泥棒たちを追い出し、食べ物と家を手に入れる(欠如の解消)							
				手下の一人が様子を見に来て、ねこの目を炭火と間違えマッチを押しつける(闘い)			
蹴る(闘い)	大声で鳴く(闘い)	ひっかく(闘い)	かみつく(闘い)				
どろぼうは家を捨てて逃げ出し、動物たちは居場所を得る(勝利)							

2月	チックとタック						
	チックとタック	おじさん					
		眠れない夜を送る (欠如)					
	台所で牛肉の付け焼き・てんぷら・おつゆやわさび付きの寿司を飲食する(加害)						
	おじさんが吹き出した(違反)ことで自分たちの姿を見られた(正体露見)と気づいたチックとタックは時計の中に戻る						
	わさび付きの寿司を食べたため声がかわれて時計の音が変わる(処罰)						

表中の登場人物の機能の内、プロップの分類にないもの、および、解釈が分かれそうなものについては以下の通りである。

「チックとタック」

この物語は既述の通り創作童話であるため、「登場人物の機能」には合いにくい面がある。話の冒頭、「おじさんは夕べ、おすしを食べすぎて、おなかがはって、ちっともねむれなかったんです。」とある。睡眠を取るべき夜に睡眠が取れないということで、一応「欠如」とした。この欠如は、夜にのみ現れる非日常世界の住人、チックとタックの行為ののぞき見をおじさんに可能にする。チックとタックはおじさんの食糧を食べあさるという、おじさんの利益を侵す行為、即ち「加害」を行う。おじさんはあくまでものぞき見をする立場のため、自分の存在をチックとタックに知られてはならない。ここに隠された禁止事項がある。ところが思わず吹き出してしまったことで禁止事項の「違反」が起こり、「正体露見」に気づいたチックとタックは時計の中(非日常世界)へと帰って行く、と整理した。

「小さなお城」

ロシアの昔話だが、純然たる魔法昔話には入らない物語である。植木鉢は呪具とは言えないので単なる「獲得」とした。また、蚊・ネズミ・カエル・ウサギ・キツネ・オオカミらが次々と植木鉢の住人になる過程は「発見・参加」とした。熊と植木鉢の住人等との出会いについては、熊は「参加」に至る前に自ら植木鉢を破壊するので「発見」とした。なお、植木鉢の破壊者の熊のみ名前がないのは、彼が他の登場人物とは一線を画する存在

であることを象徴していると考えられる。

「かちかち山」

話の冒頭、呪具に相当する不思議な豆は出てくるものの、狸の呪いにより呪力を削がれたと考えられ(ゆえにおじいさんは怒り、狸を捕まえて殺そうとしたと解せる。)その後の展開に直接関わることはない。ゆえに典型的魔法昔話とはずれる点を持つ。兎が狸を懲らしめるくだりは、腕力ではなく知略によるもので、「闘い」よりも「陥れ」に近いが、とりあえず狸との知恵比べに勝って復讐を遂げたと理解し、「闘い」としておく。

「食わず女房」

物語全体が端午の節句の魔よけ飾りの由来を語るものとなっている。この機能はプロップの「登場人物の機能」には見られないため、「由来」としておく。「七夕の由来」「豆まきの由来」も同様である。

「さるかに合戦」

これも純粋な魔法昔話とは言い難いが、猿が蟹にやった柿の種は豊かな実りをもたらすものであった面に注目し、ここでは猿を贈与者(ただし同時に敵対者でもある。)としておく。子蟹たちに助力を申し出るどんぐりや蜂などもとりたててマジカルな力を持つ者達ではないが、彼ら自身の力を物語後半の主人公である子蟹たちに黍団子と引き替えに捧げる者ということで、これも贈与者としておく。

「ねずみの嫁入り」

これも魔法昔話とは言い難いため、機能をプロップが示した登場人物の機能の中に求めるのが難しい要素がある。お日様以下の求婚された者の位置づけがそれにあたる。ここでは、ねずみの夫婦に呪具ならぬ娘婿を迎えるための示唆を与える者、結果として欠如の解

消に役立つ情報を与えていった登場人物と解し、贈与者ととらえておく。

「豆まきの由来」

主人公（村人たち）と敵対者（鬼）の間に生じる葛藤を収めるのは呪具ではなく神さまとなっており、これも純然たる魔法昔話の範疇には収まりきれない物語である。禁止事項に違反したことで鬼の加害を呼び込んだ怠け者の親とその子どもを救う神さまの行為の機能は、「違反の解消」としておく。前述の通り、これもまた「由来」の物語である。

「ブレーメンの音楽隊」

これも呪具は認められず、魔法昔話とはいえない。主人公をロバと捉え、居場所をなくした（欠如）主人公が新たな居場所を得る（欠如の解消）までの物語と解して、旅の途次で得た仲間をそのための助力者と捉えるのならば、主人公ロバにとって犬以下の者たちは贈与者の第一機能を発揮する存在（欠如の解消に役立つ様々な特別な力を提供する存在）と捉えることも可能だが、この物語においてはロバと犬・猫・おんどの間には、主人公とそれを支える贈与者というような違いは見られない。よって、仲間が加わっていく過程を「参加」としておく。

「大工と鬼六」

難しい橋の建築という難題が物語の発端。それを解消する力を提供した（贈与者の第一機能を担った）のが敵対者である鬼であったため、別の難題、目玉の提供という問題が起きてくる。これを解決する呪具となるのが、鬼の子どもたちの歌の歌詞に出てくる鬼の名前となっている。日本では古来、名前を知ることには相手の魂を支配することを意味していた。鬼の子どもたちは計らずして第二の「贈与者の第一機能」を担うことになる」と理解される。

3. 三歳児クラスの指導案の物語と 四歳児クラスの指導案の物語の比較

表2表3は横列が登場人物（「ブレーメンの音楽隊」の泥棒一味など、複数の人物が同じ動きを見せる場合には一人と数えている。）縦行が登場人物の機能になっているが、登場人物の数については、三歳児クラスでの

物語では全十話のうちほとんどが四人以下（「小さいお城」のみ八人で突出している。）であるのに対し、四歳児クラスでの物語では十四話中四話が五人以上である。一方、縦行方向の広がり方については、単純な行数計算の結果からは大きな差は見られない。けれども、各年齢に配された個々の物語の「登場人物の機能」の組み合わせや配列などに目を向けて比較してみるに、物語の複雑さの違いを示す様々な要素が見出せるように思われる。よって、三歳児・四歳児の各指導案の物語の中から骨格（主たる「登場人物の機能」）が似通っているものをいくつか選び比較することで、それぞれの指導案に取り入れられた物語の複雑さの差について確認していく。

登場人物の機能の省略の度合い

「若返りの水」（三歳九月、四歳四月）

「おいしいおかゆ」（四歳五月）

主人公がそれぞれの呪具（水、鍋）を入手することにより老いや飢えの解消に至った後、二セ主人公（おばあさん、お母さん）が呪具の行使に失敗する物語という共通する骨格を持つ。けれども「若返りの水」の主人公が物語が始まってすぐに呪具を獲得し老いを解消しているのに対し、「おいしいおかゆ」では、欠如 出立 呪具の贈与・獲得 帰還 不幸・欠如の解消と、様々な機能が省略されることなく見いだせる。さらに二セ主人公が失敗に至る過程については、前者では、「水の飲み過ぎの禁止」が物語の背後に隠されておりそれに違反したためと解せるが、話の表面上はおばあさんの欲張り行為「違反」のみがクローズアップされていて、物語構造が単純化されている。これに対し後者では、使用権が娘に属する呪具を娘の留守中に許可無かつ使い方を会得せずに使用した、すなわち娘の呪具に対する権利を侵すという加害行為を行ったために起こったことと理解される構造になっており、失敗に至る因果関係が省略されていない。「おいしいおかゆ」と比べて「若返りの水」は登場人物の機能に省略されているところが多く、単純化されている分、わかりやすい話と考えられる。三歳児・四歳児ともに年度の素話活動のはじめに置かれているが、物語構造の点から考えても、素話に

なれていない三歳児、進級して新しいクラスにまだよくなじんでいない四歳児が楽しむのに適した物語と評価できよう。

なお、「一本歯のげた」(四歳十一月)も「おいしいおかゆ」同様、二セ主人公が主人公の呪具使用の権利を奪う話だが、登場人物の機能を見る限り構造的にはかなり単純である。ただ、この話は働き者の息子、病気の母、医者と薬代、吝嗇な親戚など、話のディテールが細かく現実的であるため、話をよりリアルに受け止める力が必要な物語と評価する。

二セ主人公の機能の違い

「おむすびころりん」(三歳一月)

「さるの一文銭」(四歳十月)

これらも主人公の成功と欲深な二セ主人公の失敗の物語であるが、報恩譚であるところに特徴がある。各物語の登場人物の機能を見る限り「おむすびころりん」の方が縦行方向への広がりが見られ複雑そうであるが、ねずみ浄土への招待に至る「贈与者の第一機能」とそれに対する「主人公の反応」が三回繰り返されているのに加え、二セ主人公が途中までは主人公と同じ行動を取る繰り返し構造になっているためそのように見えるだけであって、物語構造は単純である。むしろ二セ主人公が呪具を奪うという敵対者としての機能を示しているため繰り返し構造になっておらず、さらに二セ主人公に対抗するための新たな助力者として猫やねずみが登場する「さるの一文銭」の方が構造的に複雑と言える。

主人公像の展開

「食わず女房」(四歳五月)「七夕の由来」(四歳七月)「さる地蔵」(四歳九月)

すべて四歳児指導案に取り入れられている物語だが、これらに共通するのは主人公が単純な正直者ではないという点である。「さる地蔵」は「登場人物の機能」の構成の点では単純な物語といえるが、猿が「贈与者の第一機能」を担ったのは主人公を地蔵と勘違いしたことに基づいており、「おいしいおかゆ」に見られるような善意の贈与者ではない点が特徴的である。それゆえ、猿の信仰心を利用したことにおいては主人公も二セ主人公も変わらないが、猿の歌のおかしさに笑わないで

いるという試練に耐えられるかどうか明暗を分けるという、いわゆる報恩譚には見られない展開となっている。昔話の主人公や贈与者に対する一般的先入観を越えたところを受け入れて楽しむ力が必要な話と言える。「食わず女房」と「七夕の由来」になると、主人公たちは話の冒頭において不当な価値観や手法に依って嫁取りをしており「不幸・欠如の解消」がなされているが、そのことが物語後段の試練につながっている。他の昔話とは「登場人物の機能」の配列が異なっており、それが物語構造を複雑にしていると言える。これら三話は、主人公像が通常の昔話とは異なっていることが、物語の複雑さにつながることを示している例と言える。なお、「食わず女房」と「七夕の由来」は物事の起源を語る由来話になっている。もう一つの由来話「豆まきの由来」(四歳二月)とあわせて、すべて四歳児指導計画に盛り込まれているのは、因果関係を理解する力に対する配慮に基づくものだろう。

登場人物の数と個性

「小さなお城」(三歳十一月)「さるかに合戦」(四歳十月)「ねずみの嫁入り」(四歳一月)「ブレーメンの音楽隊」(四歳二月)

三歳児指導計画の物語では概して登場人物が多くないが、「小さなお城」は例外である。けれども次々に植木鉢の住人として加わることの繰り返しで、物語構造としては単純と言える。これに対して「さるかに合戦」では、母蟹を主人公とする前段と子蟹たちを主人公とする後段にわかれ、しかもどんぐり等後段で登場する者たちは闘いの場でそれぞれの特徴を生かした見せ場を持つ。また「ブレーメンの音楽隊」では、ロバが始めた旅に加わる犬等は、それぞれの事情(不幸・欠如)を抱えていることが語られ、やはり後段での泥棒との闘いにおいてそれぞれの特徴をみせている。「登場人物の個性」の点で、「さるかに合戦」と「ブレーメンの音楽隊」は、「小さなお城」と比べてかなり複雑といえる。登場人物の数は、子どもにとっての物語理解のしやすさに関わると考えられるが、単純に数だけの問題ではないことが理解される。

繰り返し構造の背後にある論理

「三びきのやぎのガラガラドン」(三歳十月)「ねずみの嫁入り」(四歳一月)

これらはともに外見上単純な繰り返し構造という点で共通性が見いだせるように思われる。「三びきのやぎのガラガラドン」は、やぎの出立 トロルの加害 やぎの救出が繰り返されたあと、闘い やぎの勝利という結末に至る。一方「ねずみの嫁入り」は、ねずみの夫婦が様々な婿候補の元を順番に訪ね歩くというもので、出立の後真の婿がねに至り欠如が解消されるまで、贈与者の第一機能が並ぶ。登場人物の機能の点では「ねずみの嫁入り」の方がより単純とも言える。けれども、「これこれの理由で私より誰その方が偉い」という理屈が場面と場面をつないでおり、それが一巡してねずみ自身に戻って来るという作りにおもしろさの主眼があるという点で、いわば論理的な展開となっている。ある程度の論理的思考への理解力が必要とされる物語で、外見上の構造ほど簡単な話ではない。

まとめ

以上、平成17年度新潟青陵幼稚園年間指導計画に取り入れられている素話の物語について考えてみた。三歳児指導計画に盛り込まれた物語と、四歳児指導計画に盛り込まれた物語とでは、似た骨格を持つものであっても物語構造の複雑さに違いがあるが、それは各物語の「登場人物の機能」を整理し、組み合わせや配列まで含めて見ることによって、ある程度把握できることがわかった。子どもたちにとっての物語のわかりやすさを左右する要因は一つではなく、登場人物の数や物語のディテール、因果関係や理屈等様々なものがあるが、それらについて判断する際にはまず「登場人物の機能」をもとに物語を分析整理した上で比較検討してみることが有効なのではないかと考える。「登場人物の機能」をもとにして物語構造を考えることは、相対的な話の複雑さを判断する手がかりの一つになりうると考えるものである。

本稿をまとめるにあたっては、新潟青陵幼稚園の加藤由美子園長をはじめ、先生方より指導計画並びに有益な情報の提供、助言等を受けた。心より感謝する。なお、本稿の記述についてのすべての責任は筆者にある。

引用文献

- 1) 立川多恵子編著、保育と言葉、東京：学術図書出版社；1998 100頁
- 2) 新潟市の私立幼稚園。昭和42年3月13日認可。平成十四年よりシュタイナー教育に取り組む。三、四、五歳児各二クラスからなる。定員150名。
シュタイナー教育におけるメルヘン（昔話）については、以下の二冊を参考にした。
ルドルフ・シュタイナー・メルヘン論、東京：水声社；1990
ヨハネス・W・シュナイダー・メルヘンの世界観、東京：水声社；1998
- 3) 素話の出典テキストの詳細は以下の通り。
稲田和子・筒井悦子、子どもに語る日本の昔話～、東京：こぐま社；2004・2006
佐々梨代子・野村ひろし訳、こどもに語るグリムの昔話、東京：こぐま社；2006
小澤俊夫再話、日本の昔話5、東京：福音館書店；2003
スーゼ・ケーニッヒ編著、幼児のためのメルヘン、東京：創林社；1984
齋藤チヨ、親と子の心をつなぐ日本名作昔ばなし、東京：すずき出版；2002
岩崎京子、たなばた、東京：フレーベル館；1984
千葉省三、チックとタック、光村ライブラリー1、東京：光村図書出版株式会社；2002
- 4) ウラジミール・プロップ、昔話の形態学、東京：白馬書房；1983 引用部分は42～99頁
昔話の機能等についてはこのほか以下の二冊を参考にした。
小澤俊夫、昔話の語法、東京：福音館書店；2003
マックス・リュティ、ヨーロッパの昔話、東京：岩崎美術社；1969