

素話における昔話の選び方 2 - 新潟青陵幼稚園の指導計画をもとに考える -

原 田 留 美

新潟青陵大学福祉心理学科

How to choose perfect old tales for story telling 2 Instruction plan of the Niigata Seiryō Kindergarten

Rumi Harada

Niigata Seiryō University

Department of Social welfare and Psychology

Abstract

The instruction plan of the Niigata Seiryō kindergarten for 2005 was analyzed this time also following on the last paper. The purpose of research is to find out the key of the old tale selection when carrying out story telling. As a result of analysis and consideration, in the old tale of a same system, it is comparing tale structure and has checked that the difficulty of a tale could compare objective. Funny tales, fearful tales, the tales of the origin, logical tales. These tales have also checked that it was rather for 5-6 years-old children.

Key words

old tales instruction plan story telling the contents of childcare

要 旨

今回も、新潟青陵幼稚園の平成17年度年間指導計画の素話部分を分析した。研究の目的は、素話の際の昔話選定の手がかりを見つけ出すことである。分析、考察の結果、同系統の昔話においては、物語構造を比較することで、物語の難しさが客観的に比較できることが確認できた。また、笑いの要素やスリリングな要素が含まれているもの、由来の要素が含まれているもの、または物語展開を促すある種の論理が認められるものなどは、年長児によりふさわしい物語であることも確認された。

キーワード

昔話 指導計画 素話 保育内容

はじめに

本稿は、拙論「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」(『新潟青陵大学紀要第7号』)の続編である。今回は、三歳児クラス・四歳児クラスの指導計画の分析を行ったが、今回は五歳児クラスの指導計画を分析した上で、子どもたちにとってのお話の難しさを把握する方法について探る。前回同様、プロップにより整理された「登場人物の機能」を参考に¹⁾するが、物語の内容や性格により上記の機能では析出しにくいものについては、一部独自の機能を設定し加えている点も同じである。¹⁾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、物語の構造分析は相当程度柔軟に行っていくという方針も変わらない。以下に、本研究の目的、対象、方法について再掲する。研究対象選定の理由については前稿を参照願いたい。

<研究の目的>

年齢に応じた素話テキストの選び方の手かきを探る。

<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もってこれに代える。

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三、四、五歳児各クラスの素話部分のみ抜粋して載せる。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。題名の後の¹⁾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』¹⁾
 こグ こぐま社の『こどもに語るグリムの昔話』¹⁾
 福 福音館書店の『日本の昔話』¹⁾
 幼 創林社(旧版)および水声社(新版)の『幼児のためのメルヘン』¹⁾
 す すずき出版の『親と子の心をつなぐ日本名作昔ばなし』¹⁾

「七夕の由来」「海の水はなぜからい」「頭に柿の木」「ひこいちばなし」は絵本、「ちょうちのきょうだい」「チックとタック」「ねずみの作った朝ごはん」は児童読み物集、「豆まきの由来」は<http://www.yamaguchibank.co.jp/T201/mukashi/story01/p01.htm>山口銀行ホームページ内「山口むかし話」の「節分の豆」²⁾がそれぞれ出典となっている。

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

	三歳児	四歳児	五歳児
4月		若返りの水 こ日3	花咲しいさん(花咲かじい) 福1 チョウチョの兄弟(ちょうちのきょうだい) 童話集 おいしいおかゆ こグ1
5月		食わず女房 こ日3 おいしいおかゆ こグ1	若返りの水 こ日3 ねずみの作った朝ごはん(ねずみのつくったあさごはん) 安房直子 ねずみ経 こ日2
6月		小人と靴屋(こびととくつや) こグ6	ざるかに合戦(ざるとかに) こ日2 海の水はなぜからい(うみのみずはなぜからい) 絵本
7月		七夕の由来(たなばた) 絵本	姥捨て山(うばすて山) 福2 七夕(たなばた) 絵本

	三歳児	四歳児	五歳児
9月	若返りの水 こ日3	さる地蔵 こ日1	因幡の白兔(いなばのシロウサギ) す 一本歯のげた す やまなし(山梨とり) す わらしべ長者 福1
10月	チックとタック(千葉県三) 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	三枚のお札 福5 頭に柿の木(あたまにかきのき) 絵本 ヘンゼルとグレーテル こグ3 わらとすみとそら豆 こグ4
11月	大工と鬼六 こ日1 小さなお城 幼	一本歯のげた す	ふるやのもり 福1 風の神と子ども 福4 たんつく坊 す 金のがちょう こグ6 ひこいちばなし 絵本
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	やしきぼっこ(こびとくつや) こグ6 かさ地蔵(笠地蔵) 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	ねずみの嫁入り(ねずみの婿取り) 福5	大晦日の火(おおみそかの火) こ日3
2月	かちかち山 こ日3	豆まきの由来(節分の豆) ブレーメンの音楽隊 こグ4 チックとタック 千葉県三	ホレおばさん こグ1
3月	ねずみのすもう 福5		いばら姫(いばらひめ) こグ6

は、複数の指導計画に採用されている物語

2. 登場人物の機能の種類と位置づけについて

次に、平成17年度新潟青陵幼稚園年間指導計画にそって、五歳児クラスでの素話に用いられた物語の構造の分析を行う。表1を見て明らかのように、五歳児クラスの素話でもいわゆる昔話がほとんどを占め、「ねずみの作った朝ごはん」のみがオリジナル児童文学作品である。なお、五歳児クラス指導計画の特徴を明確にするため、三歳児四歳児クラスでも使われた物語は分析の表に再掲せず、をつけタイトルのみを挙げた。

表中の登場人物の機能の内、プロップの分類にない機能、および解釈が分かれそうな機能のうち主なものの本稿における位置づけについては以下の通りである。

「呪具の贈与・獲得」については広く解釈する。主人公を幸福や成功に導くモノや言葉などもこれに含める。「やまなし」におけるばあさま等の助言や、「ネズミ経」のニセお経などもこれに入れる。また、「呪具の行使による危険回避」の機能も追加した。

主人公らに課題を課す下りを伴う「難題」とは別に、「試練」を加えた。「チョウチョの兄弟」の突然の降雨や、「ふるやのもり」での狼が馬泥棒にしがみつかれて仰天する下りなどにあてた。また、「ホレおばさん」にお

けるパンやリンゴの救済のように「課題」に近い軽いものもあるが、機能の無制限な増設を避けるために「試練」としてまとめた。

試練・難題の解決や呪具の獲得に失敗する場合には「失敗」を宛てた。主体が主人公以外の人物である場合にはその旨も記した。「因幡の白兔」では八十神がニセの治療法をウサギに教えたことについて「失敗」を宛てた。古事記収録の原話では、ウサギ(古事記では因幡の素菟、裸のウサギの意。)は菟神であり正しい治療法を知っていた大国主(古事記では大穴牟遲神)に対し八上比売と結婚する資格がある事を明言(八十神に対する勝利を予言)したとなっている。すなわち、ウサギに正しい治療法を教えることが八上比売と結婚するための試金石、課題・試練になっていることが隠されていると理解される。八十神のウサギへの対応はその課題、試練のクリアに至らなかったのが「失敗」となる。

試練・課題の解決に向けて登場人物が何らかの行動を取る場合、かつ、それが解決には至らない場合には「解決への反応」を宛てた。(「ふるやのもり」での猿の行動、「いばらひめ」で国中のつむを捨てさせた王様の行動など。)

「不幸・欠如」は広く解釈し、物語中に貧窮等の状況が明示されていなくても、結末において小判などの獲得が見られれば、隠され

た「欠如」が存在したものと理解した。表中、「不幸・欠如」の機能がないにもかかわらず「不幸・欠如の解消」を含む物語があるのはそのためである。（「海の水はなぜからい」「大晦日の火」など。）

ものごとの始まりなどを語る起源説話としての機能には「由来」を宛てた。

「ひこいちばなし」において思うままにふ

るまう二人の嫌われ者（侍と金貸し）のはた迷惑な行動については、「加害」を宛てた。さらに、この話では結末において主人公が隠れ蓑を喪失しているが、これには「呪具の喪失」を宛てた。なおこの素話では、元となった絵本の物語が長いため、前半部のみを語ったということである。

表2 五歳児クラスでの素話作品の分析表

4月 花咲じいさん(花咲かじい)									
じさとばさ	子犬	となりのじさとばさ	殿さま						
川で子犬を拾いかわいがって育てると大きく力の強い犬に育つ(呪具の獲得1)									
犬に導かれて山の中に入る(出立1)									
大判小判を得る(欠如の解消)									
		話を聞く(探り出し1)							
		無理矢理犬を借り虐待する(不当な要求1)							
		無理矢理犬を山に案内させる(出立2)							
		がらくたしか手に入らない(処罰1)							
		犬を殺し、埋めた上に松の木を植える(加害1)							
松を切り臼を作る(呪具の獲得2)									
臼から金が出る(宝の獲得2)									
		話を聞く(探り出し2)							
		臼を奪う(不当な要求2)							
		臼から牛馬糞しか出てこない(処罰2)							
		臼を燃やす(加害2)							
灰をまくと枯れ木に花が咲く(呪具の獲得3)									
殿様の前で灰で花を咲かせ、褒美をもらう(宝の獲得3)									
		話を聞く(探り出し3)							
		籠の灰を集めて殿様の前で花を咲かせよとするが失敗し、仕置きを受ける(処罰3)							
4月 チョウチョの兄弟(ちょうちょのきょうだい)									
ちょうちょのきょうだい	チューリップ	百合	つりがね草	太陽					
雨に降られるが戸が開かず家には入れない(試練)									
赤い花に雨宿りさせてほしいと頼む。(解決への対応1)	赤いちょうちょだけなら良いと答える。(失敗)								
百合の花に雨宿りさせてほしいと頼む。(解決への対応2)	白いチョウチョだけなら良いと答える。(失敗)								
ツリガネソウに雨宿りをさせてほしいと頼む(解決への対応3)			青いチョウチョだけなら良いと答える。(失敗)						
チョウチョをかわいそうに思っ雨を止ませる。(救済による解決)									

4月	おいしいおかゆ									
5月	若返りの水									
5月	ねずみの作った朝ご飯(ねずみのつくったあさごはん)									
	はいしゃさん	ねずみのかあさん								
	歯医者には家族がな(欠如)									
		休診日に歯医者を訪れ、治療を願い出る(贈与者の第一機能)								
	ねずみの虫歯を治療する(主人公の反応)									
		お礼に靴下の穴かがりをする(呪具の贈与・獲得)								
	靴下をはいて散歩に出るとねずみの家につく(二つの国の間の空間移動)									
		朝食の提供を申し出る(欠如の解消)								
5月	ねずみ経									
	旅の坊さま	ばばさま	どろぼう							
	夫の四十九日の法要をした									
	いばさまの家に、旅の坊									
	さまが宿を請うてやって									
	くる(贈与者の第一機能)									
	ねずみが出てきた様子をお									
	経のようにして言った言葉を「お									
	経」と信じてばばさまが覚									
	える(呪具の獲得・贈与1)									
	ねずみが穴を覗く様子をお									
	経のようにして言った言葉を「お									
	経」と信じてばばさまが覚									
	える(呪具の獲得・贈与2)									
	ねずみが鳴く様子をお経の									
	ようにして言った言葉を「お									
	経」と信じてばばさまが覚									
	える(呪具の獲得・贈与3)									
	ねずみが出て行った様子をお									
	経のようにして言った言葉を									
	「お経」と信じてばばさまが覚									
	える(呪具の獲得・贈与4)									
		泥棒が家に入ってきたとき								
		ねずみが出た様の「お経」								
		を唱える(呪具の行使による								
		危険回避1)								
		泥棒が家を覗いたとき、								
		ねずみが穴を覗いた様の「								
		お経」を唱える(呪具の行使								
		による危険回避2)								
		どろぼうが独り言をつぶや								
		いたとき、ねずみが鳴く様								
		の「お経」を唱える(呪具								
		の行使による危険回避3)								
		泥棒が出て行くとき、ねず								
		みが出て行った様の「お								
		経」を唱える(呪具の行使に								
		よる危険回避4)								
6月	さるかに合戦									
6月	海の水はなぜからい(うみのみずはなぜからい)									
	たろう	ちっこいとたち	どろぼう							
		たろうが釣った								
		鯛と魔法の白								
		の交換を申し								
		出る(贈与者								
		の第一機能)								
	魔法の石臼を鯛									
	と交換する(呪									
	具の贈与・獲得)									

	白からごちそうを出して村の者と宴会を開く(不幸・欠如の解消)												
		たろうの家に入り込み、白を盗み出す(不当な要求)											
		舟の中で白から塩を出し、止められずに塩の重みで舟が沈む(処罰)											
		今でも白が塩を出しているため海の水は辛い(由来)											
7月	姥捨て山(うばすて山)												
	殿さま	三吉・三太	母親	となりの国									
	年寄りや山に捨てよと命令(加害)	母を床下に匿う(欠如)											
				難題を課す(難題) 1									
		母の智慧による解決(解決) 1											
				難題を課す(難題) 2									
		母の智慧による解決(解決) 2											
				難題を課す(難題) 3									
		母の智慧による解決(解決) 2											
	母の解放(欠如の解消)												
7月	たなばた												
9月	因幡の白兔(いなばのシロウサギ)												
	シロウサギ	ワニザメ	八十神様	大国主命									
	向こう岸に渡るために、ワニザメをだますがばれて皮をむかれる(物語の発端)												
	泣く(贈与者の第一機能)												
			八上比売に求婚に行く途中ウサギと会い嘘の治療法を教える(二せ主人公の失敗)										
				ウサギに正しい治療法を教える(主人公の反応)									
	八上比売と大国主の結婚を予言(呪具の贈与・獲得)												
				八上比売と結婚(結婚)									
9月	一本歯のげた												
9月	やまなし(山梨とり)												
	おかあさん	太郎	次郎	三郎	ばあ様	鳥	ひょうたん	山梨	沼の主				
	病気になる(不幸)												
		母のために山に梨を取りに行く(出立1)											
		忠告を忘れる(二せ主人公の失敗1)				忠告する(呪具の贈与1)							
		忠告を無視(二せ主人公の失敗2)				忠告する(呪具の贈与2)							
		忠告を無視(二せ主人公の失敗3)				忠告する(呪具の贈与3)							
	太郎は沼の主に飲み込まれる(二せ主人公の処罰1)												
		母のために山に梨を取りに行く(出立2)											
		忠告を忘れる(二せ主人公の失敗4)				忠告する(呪具の贈与4)							

		次郎は沼の主に飲み込まれる（二せ主人公の処罰2）								
			母のために山に梨を取りに行く(出立3)							
			ばあさまが三郎に梨取りの忠告をし、刀を与える(呪具の贈与・獲得1)							
			忠告を聞く(呪具の獲得2)			忠告する(呪具の贈与2)				
			忠告を聞く(呪具の獲得3)				忠告する(呪具の贈与3)			
			忠告を聞く(呪具の獲得4)					忠告する(呪具の贈与4)		
		三郎が刀で沼の主を倒す(闘い、勝利)								
		三郎が太郎と次郎を助け出す(救出)								
		手に入れた梨で母親の病気が治る(不幸の解消)								
9月	わらしべ長者									
	金持ちの息子	蓮の葉売り	味噌売り	刀鍛冶	山犬	長者				
	父親に家を追い出される(出立)									
	わらを三本拾う(呪具の獲得)									
		大風に困る(贈与者の第一機能1)								
	わらを蓮の葉売りにやる(主人公の反応1)									
	主人公が蓮の葉を得る(呪具の贈与・獲得2)									
		大雨に困る(贈与者の第一機能2)								
	蓮の葉を味噌売りにやる(主人公の反応2)									
	主人公が味噌を得る(呪具の贈与・獲得3)									
		刀を冷やすのに困る(贈与者の第一機能3)								
	味噌を刀鍛冶にやる(主人公の反応3)									
	主人公が刀を得る(呪具の贈与・獲得3)									
						川の辺で眠る息子を襲おうとする(加害)				
	刀の呪力で命を助けられる(勝利)									
	不思議な刀と引き替えに、長者の娘婿となり、財をなす(結婚)									
10月	三枚のお札									
	和尚さん	小僧	鬼ばさ							
	和尚さんから三枚のお札を受け取る(呪具の獲得・贈与)									
		冬木取りに山へ行く(出立)								
		日が暮れたため、鬼ばさの家に泊まる(予備部分)								
		髪の中の虫を小僧にとらせる(加害)								
		小僧と一緒に寝る(加害)								
		小僧の頭をなめる(加害)								
		小僧を雪隠に行かせない(加害)								
		小僧の頭をなめる(加害)								
		鬼ばさをだまして逃げ出す。気づいたばさが追いかける(主人公の追跡1)								

	小僧はお札を一枚投げ時間を稼ぐが鬼ばさはすぐに追いつく (主人公の追跡 2)									
	小僧はお札を一枚投げ時間を稼ぐが鬼ばさはすぐに追いつく (主人公の追跡 3)									
	小僧はお札を一枚投げ時間を稼ぐが鬼ばさはすぐに追いつく (主人公の追跡 4)									
	小僧は寺に着き和尚さんにようやく中に入れてもらいかくまわれる (救助)									
	小僧の水影を見誤り井戸に落ちた鬼ばさを和尚さんがふたをして閉じこめる (処罰)									
10月	頭に柿の木 (あたまにかきのき)									
	ものぐさおとこ	かきうりたち	きのこうりたち							
	頭から柿の木が生える (呪具の贈与・獲得)									
	柿の実を売って儲ける (欠如の解消 1)									
	男を妬み柿の木を切る (加害、欠如 1)									
	切り株に生えたキノコを売り儲ける (欠如の解消 2)									
		男を妬み切り株を抜く (加害、欠如 2)								
	頭の池に来る鴨を捕まえる (欠如の解消 3)									
	飛び立った鴨とともに空の彼方に消える (出立)									
10月	ヘンゼルとグレーテル									
	ホコリ夫婦	ヘンゼル	グレーテル	魔女						
	ききんで食べ物なくなる (欠如 1)									
	子を捨てる (加害 1)									
	小石で罫道を確認する (対抗開始)									
	ききんで食べ物なくなる (欠如 2)									
	子を捨てる (加害 2)									
	パンを小鳥に食べられ帰れない (試練)									
	森の奥のパンの家にたどりつく (空間の移動)									
10月				兄を閉じこめ、妹をこきつかう。(加害 3)						
			パン焼き釜に魔女を突き落とす (処罰)							
	真珠や宝石を手に入れる。(欠如の解消 1)									
	川で鴨に助けられて家に帰る (つなぎの部分)									
	父と兄妹とで豊かに暮らす (欠如の解消 2)									
10月	わらとすみとそら豆									
	おばあさん	そら豆	すみ	わら	旅のしたてや					
	藁と炭で火をつけそら豆を煮よとする。(加害)	鍋から出る (解決への対応 1)	鍋から出る (解決への対応 2)							
	おばあさんのところから逃げ出す (出立)									
	途中で川があり、渡り方で悩む (試練)									
		渡り方を誤り、藁も炭も命を落とす (失敗 1)								

	藁と炭の失敗 を笑いばちん とはしける (失敗2)																		
	旅の仕立屋が、そら豆を縫い合わせたため、いまでもそら豆には黒い縫い目がついている。(由来)																		
11月	ふるやのもり																		
	いさんばあさん	おおかみ	馬どろぼう	さる															
	子馬を狙うおおかみは古家のもりが一番怖いといふ話を聞き逃げ出す(物語の発端)																		
	馬泥棒がおおかみを捕まえ、驚いたおおかみは逃げ出すがどろぼうは放さない(試練)																		
	自分がおおかみを捕まえたと思った泥棒はおおかみから離れ穴に落ちる。(救済)																		
	古家のもりの正体を知るため猿が穴の中に長い尾を垂らす(解決への対応)																		
	泥棒が尾を掴み、あわてた猿が力んで尾が切れる。故に猿の尾は短く顔と尻は赤い(由来)																		
11月	風の神と子ども																		
	南風	子どもたち	風の神の親	北風															
	南風が子ども達を誘い出し果物の実る山に連れて行く(二つの國の間の空間移動)																		
	果物を食べる(欠如の解消)																		
	南風子ども達を置いてどこかに行ってしまう。(試練)																		
	風の神の親の家にたどり着き、保護されごちそうになる(解決1)																		
	北風に送られて村に戻る(解決2)																		
11月	たんつく坊																		
	和尚様	たんつく坊	ばあ様																
	お供えの花をとり山に行く(出立)																		
	道に迷いばあ様の家に泊めてもらう(予備部分)																		
	ばあ様の正体が鬼であることを知る。(正体露見)																		
	逃げだした小僧をばあ様が追いかけてくる(主人公の追跡)																		
	小僧は寺に着き和尚さんによくやく中に入れてもらいかくまわれる(救助)																		
	和尚様は鬼の体を小さくさせ飲み込む(闘い、敵対者の処罰)																		
11月	金のがちよう																		
	父親と母親	一番上の息子	二番めの息子	こびと	ぬけさく	宿夜の娘(三人)	坊さん	寺男	おひや(二人)	王さま	おひめさま								
	おいしいパンケーキとワインを用意する。(仲介)																		
	森に木を切りに行く(出立1)																		
	こびとの願いを拒否し負傷(二せ主人公の失敗1)																		
	おいしいパンケーキとワインを用意する。(仲介)																		
	森に木を切りに行く(出立2)																		
	こびとの願いを拒否し負傷(二せ主人公の失敗2)																		
	まずいパンケーキと古いビールを用意する(仲介)																		

				森に木を切りに行く (出立3)							
				パンケーキとワインをねだる(贈与者の第一機能3)	こびとと分け合って食べ、金のガチョウをもらう (呪具の獲得)						
					宿屋に泊まる (出立の続き)						
					ガチョウの羽を取ろうとして次々にくっつく (不当な要求と呪具の行使1)						
								娘達にくっつく (呪具の行使2)			
									坊さんにくっつく (呪具の行使3)		
										寺男にくっつく (呪具の行使4)	
				行列を引き連れ王様とお姫さまの前に出、笑わせる(解決1)						お姫様を笑わせた者を婿にするという (難題1)	ぬけさくらの行列を見て笑う。 (解決1)
				こびとと会った森で喉が渴いて仕方がないという男と見つけ王様の所に連れて行く。(解決2)						酒蔵のワインを飲み干せる男を連れてこいと言う。(難題2)	
				こびとと会った森で腹が減ってたまらないという男を見つけ王様の所に連れて行く。(解決2)						国中のパンを食べ尽くす男を連れてこいと言え(難題3)	
				こびとが陸でも海でも走る船をくれる(解決4)						陸でも海でも走る船を持ってこいと言う (難題4)	
				おひめさまと結婚する。(結婚)							
11月	ひこいちばなし										
	ひこいち	てんどん	おさむらい								
		山中で蓑を使う(贈与者の第一機能)									
		竹筒で偽遠めがねを作り、天狗を言いくるめて隠れ蓑を脱がせる(主人公の反応)									
		宝物と交換なら見せると言ひだまして隠れ蓑を取り上げる。(呪具の獲得)									
			飴売りのしにさんに乱暴をほたらく(加害)								
		隠れ蓑を着ておさむらいを怒らしめておどかす。(闘い)	驚いて逃げ出す(処罰)								
			酔っぱらっておなごしゅうを連れ、よろよろ歩いている(加害、もしくは反発を呼ぶ行動)								
		幽霊を装い驚かす(闘い)	驚いて逃げ出す(処罰)								
			物置の隠れ蓑を燃やす。(宝の喪失)								
12月	やしきぼっこ	こびととくつや									
12月	かさ地藏										
1月	大晦日の火(おみそかの火)										
	姑さん	嫁さん	男たち								
	大晦日の晩、いろりの火種を絶やさぬよう嫁に言いつける(試練)										

	火種が消えたので火種をもらいに外へ出て男達に会い、火種の代わりに死んだ仲間の亡骸を埋めて欲しいと言われる (贈与者の第一機能)									
	火種をもらう (解決)									
	棺を預かる (主人公の反応)									
	元旦、棺から金が出てくる。その金で社を建てたら家が長く栄えた。(欠如の解消)									
2月	ホレおばさん									
	おっかさん まま娘	ホレおばさん	ほんとうの娘							
	継娘をこきつかい、妹娘をかわいがる (話の発端)									
	娘が糸巻きを井戸に落とすと母親は拾ってくるように命じる (難題)									
	井戸に飛び込み美しい場所に着く (二つの国の間の空間移動1)									
	釜からパンを取り出す (試練1と解決)									
	リンゴの実を落とす (試練2と解決)									
	ホレおばさんから、うちの仕事をすることを条件に家に居させると言われ、よく働き良い暮らしをする (試練3と解決)									
	家に帰る娘に、糸巻きを返す (難題の解決)									
	金をもらう (欠如の解消)									
			ホレおばさんのことを聞く (探り出し)							
	妹娘をホレおばさんの所にやる (仲介)		井戸から下の国へ行く (二つの国の間の空間移動)							
			釜からパンを取り出さない (試練4と失敗)							
			リンゴの実を落とさない (試練5と失敗)							
			ホレおばさんから、うちの仕事をすることを条件に家に居させると言われ、怠けて追い出される (試練6と失敗)							
			もとの世界に戻るが、タールを浴びせられる。(処罰)							
3月	いばら姫 (いばらひめ)									
	王さま夫妻 11人の女たち	13人めの女	12人めの女	ひめ	王子たち	王子				
	蛙の予言で子どもが授かる (話の発端)									
	誕生祝いの宴を開くが、不思議な力を持つ女達の内、一人だけを招待しない。十一人の女達は姫に贈り物をする (違反)									
	国中のつむを捨てさせる (解決への対応)	お姫様に呪いをかけ、15歳でつむにさされて死ぬと言う (試練)	呪いを軽減させ、100年眠ると言う (試練の軽減)							
	予言どおり15歳の誕生日につむにさされて眠る。城中の人々も眠り方が城を覆い尽くす (試練の発生)									
					城に入ろうとして命を落とす (二せ主人公による失敗)					
	王子が百年目にあたる日に城を訪れ中に入る。寝ているお姫様にキスをすると姫が目覚める。城中の人々も目覚める (試練の解決)									
					王子と姫は結婚する。(結婚)					

3. 五歳児クラスの指導計画の物語の傾向

表2は横列が登場人物(「金のガチョウ」の宿屋の三人娘など、複数の人物が同じ動きを見せる場合には一柵に収めている。)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、四歳児クラスでの物語と比較しても、それほど多くなっているという印象はない。これに対して縦行方向の広がり方については、四歳児クラスの物語の傾向と比較すると違いが見られる。登場人物の機能が15行前後に至っている物語は、四歳児クラスでは「七夕の由来」「プレーメンの音楽隊」の二話のみであるが、五歳児クラス初出の話は「花咲じいさん」「やまなし」「わらしべ長者」「金のガチョウ」「ホレおばさん」の五話である。登場人物の機能の数は多くても単純な繰り返しの話というものも考えられるため(たとえば三歳児クラスでの「小さなお城」は縦方向11行に至っているが、うち6行は同じ事「発見・参加」の繰り返しになっている)また四歳児クラスと五歳児クラスでは語られている話数の違いもあるため、短絡的な決めつけは避けなければならないが、登場人物の機能の数が増えればその分比較的複雑でより長い物語になりやすいということは言えるだろう。五歳児クラスではより高度な物語が語られるよう配慮されていると、表1の表面を概観した限りでも指摘できる。

なお、四歳児五歳児クラス両方で語られた「七夕の由来」であるが、かなり複雑な物語展開をもつ話である。

贈与者の第一機能 主人公の反応 不幸・欠如の解消(もしくは結婚) 探り出し 欠如 難題1 出立 難題位置の解決 難題2 難題2の解決 難題3 難題3の解決 難題4 禁止 違反 処罰(および由来)

上はこの話の機能を並べたものだが、舞台が人間世界から天上界へと変わっている点も併せ考えるにかなり起伏に富んだ物語と言える。聞き手が素話になれていない子どもたちである場合には、五歳児クラスになってからの方が理解され易い可能性が高いと考える。

次に、三・四歳児クラスの指導計画に取り

入れられた話と、五歳児クラスの指導計画に取り入れられた話の中から、物語の骨格(登場人物の機能の組み合わせ)が似通っていたり、作品の特徴に共通性が認められるものを何組か選び、検討してみる。

隣の爺型の話について

正直爺さん(夫婦)の成功と欲張り爺さん(夫婦)の失敗を対比的に語る、いわゆる隣の爺型の話は指導計画の中にも多く取り入れられている。以下の物語がそれに当たる。「若返りの水」(三歳四歳五歳)「おむすびころりん」(三歳)「おいしいおかゆ」(四歳五歳)「さる地蔵」(四歳)「さるの一文銭」(四歳)「一本歯の下駄」(四歳五歳)「花咲じいさん」(五歳)「海の水はなぜからい」(五歳)。主人公と敵対者との組み合わせは、必ずしも同性の老人もしくは老夫婦同士とは限らず、「おいしいおかゆ」では娘と母がその組み合わせに当たる。また「一本歯の下駄」では親類の男が、「若返りの水」ではおばあさんが敵対者の役を担う。「海の水はなぜからい」では、魔法の臼の存在をたまたま知った泥棒が盗み出しており、近親者ではない点が異なっている。このように違いのある話もあるが、物語の型に共通性が見られるのでまとめて考察の対象とする。

この中で五歳児クラス指導計画にのみ取り入れられているのは「花咲じいさん」と「海の水はなぜからい」の二話である。このうち前者については、他の同型の話と比較すると主人公と敵対者との関わり方において違いが見られる。敵対者が羨む主人公の幸運は、「若返りの水」では若返り、「おいしいおかゆ」では無尽蔵のおかゆ、「おむすびころりん」「さる地蔵」「さるの一文銭」「一本歯の下駄」「海の水はなぜからい」では富を獲得することと各々なっているが、主人公の成功も敵対者の失敗も一度きりである。これに対して「花咲じいさん」では、犬に導かれ山中で富を得る 犬に導かれてもガラクタしか手に入らず犬を殺す 犬の墓の上の松の木で作った臼から富を得る 臼からは汚物しか出ず燃やす 灰で花を咲かせ富を得る 灰をぶちまけて処罰される、と、三度に亘って主人公の成功と敵対者の失敗の対比が語られる。このこ

とにより物語が長く複雑になっている。「花咲じいさん」はよく知られた物語であり、数少ない登場人物の役割もはっきりしているため、わかりやすい物語のように捉えられる可能性がありそうだが、隣の爺型の昔話の中では単純な方に位置づけられる物語とは言えない事が確認される。隣の爺型として最もシンプルな構造をもつのは、「おむすびころりん」である。四歳児クラス指導計画に取り入れられている「さる地蔵」「さるの一文銭」がそれぞれ主人構造や物語構造に単純とはいえない部分を持っていることについては、前稿にて触れた通りである。基本形とも言える「おむすびころりん」が三歳児クラス指導計画に配されているのは物語構造上の特徴から見ても妥当なことと判断される。なお「海の水はなぜからい」については詳しく触れる。

スリリングな要素をもつ話について

五歳児クラス指導計画の「三枚のお札」と「たんつく坊」は、山中で山姥（鬼婆）に出会い食われそうになるが逃げ延び、山姥は自らの愚かさゆえに滅びる、という物語の骨格のみならず、トイレを口実に逃げ出したり、和尚さんの暢気さに振り回されたり等の細部にも共通性があり、お札のエピソードの有無の違いはあるものの類話として扱えるものといえる。指導計画には含まれていないが「牛方山姥」も同系統の物語である。鬼婆に追いかけられる恐怖をモチーフとする物語という点では四歳児クラス指導計画の「食わず女房」も同じであるが、この話には鬼婆が菖蒲や蓬を嫌がるというくだりがあり、鬼婆撃退方法の予測がつきやすい。それに対して上記二話は、山姥からの逃げ方や撃退方法について見通す情報が少なく（三枚のお札も切り札にはなりえない。）聞き手はかなりはらはらさせられる内容になっている。特に「三枚のお札」の鬼ばさがじわりじわりと小僧を追いつめていく過程、表2では加害機能の連続と主人公の追跡機能の連続にそれが現れているが、それにはかなりの迫力がある。場面や物語展開のスリリングな面白さを言語表現のみで理解する力、またそれらに触れても動揺しすぎない程度の心の安定が、これらの物語を楽しむ上では必要であろう。加害や主人公の追跡な

どの機能が多く出てくる物語を、それなりの発達段階に達した子どもの指導計画に用いているのは、妥当といえるであろう。なお、「大晦日の火」には山姥は出てこないが、死体入りの棺を預かるという試練はなかなか生々しい恐怖を感じさせるものであり、これも年長向きとして扱うのが妥当と考える。

由来話

物事の「由来」を語る機能を含む話としては、四歳児クラス指導計画には「七夕の由来」「豆まきの由来」の二話が含まれている。ともに行事の由来話であるが、素話だけで完結するものではなく、七夕飾り制作や豆まきなど行事関連の保育内容と関連づけられての物語選定であることが、指導計画から理解される。これに対して、五歳児クラス指導計画では「七夕の由来」が重出しているほか、「海の水はなぜからい」「わらとすみとそら豆」が見える。後者二話は特別な行事と関連しているわけではなく、植物や海など自然の謎がモチーフになっている。この点について考えるために、保育所向けのものではあるが年齢別発達に応じた保育内容の詳細が書かれている「保育所保育指針」を参考にしたい。「第八章 四歳児の保育の内容」「4内容」の「環境」には「(2) 自然や身近な事物・事象に触れ、興味や関心を深める。」とある。これに対して「第九章 五歳児の保育の内容」「4内容」の「環境」に「(2) 自然事象が持つ、その大きさ、美しさ、不思議さなどに気づく。」、「第一〇章 六歳児の保育の内容」「4内容」の「環境」に「(2) 自然事象の性質や変化、大きさ、美しさ、不思議さなどに関心を深める。」とある。いずれも似た表現であるが、五歳児六歳児の項には「不思議さ」の語があることに留意したい。五歳児六歳児は、自然の不思議に目を向け関心を持つ発達段階にあるということである。由来話は事象の謎を説明する物語である。謎への関心が、特別な行事といった注目しやすいものだけではなく、自然へと広がっていく過程に合わせて指導計画に取り入れられた物語と理解される。なお、青陵幼稚園五歳児クラスの指導計画には、「海の水はなぜからい」の素話を設定した6月の保育内容には海辺での遊びも計

画されている。お話遊びと自然遊びとを関連づけて、自然事象に対する関心が深められるよう配慮されていることにも言及しておきたい。

論理的な展開を楽しむ話

前稿において「ねずみの嫁入り」(四歳)にはある種の論理に則った展開が認められ、それなりの論理的思考を要する話であることを指摘した。同様の話として「わらしべ長者」(五歳)が挙げられる。この話は、たまたま手にした藁から始まり、主人公が次々に手にするものを必要とする他者が相次いで現れ、最終的には長者の娘との結婚を手に入れる、という展開になっている。登場人物の機能の組み合わせで言うと、呪具の獲得 贈与者の第一機能 主人公の反応が何回も繰り返されるということになる。繰り返しの多い構造は単純な物語を連想させやすいが、この話の場合は単なる繰り返しではなく、前の出来事が自然な形で後の出来事に繋がっており、次第次第に価値の高いものを手にしていくという展開の面白みに特徴がある。「ねずみの嫁入り」同様、あるいはそれ以上に繰り返し構造の背後にある論理が物語の複雑さに関与している例である。やはり五歳児クラス指導計画でなければ取り入れは難しいであろう。

笑話(ナンセンス話)の面白さ

登場人物の機能とは直接関わらない観点ではあるが、五歳児クラス指導計画にはナンセンスな物語展開を楽しむ話が含まれている。「ねずみ経」では若い坊さまのでたらめお経がおばあさんを危険から守ることになる。「頭に柿の木」では徹底した怠け者がホラ話としか言いようのない大仰な「幸運」により良い目を見続け、最後には空の彼方に飛んでいってしまう。「ふるやのもり」では無知で慌て者の狼が森の仲間を巻きこんで騒動を起こす。「わらとすみとそら豆」では、命からがら逃げ出してきた三者が、うかつさのために幸福な結末を得られないまま話が終わる。いずれの話でも、昔話に良くある正直さや勤勉の奨励といった要素は薄い。これらの物語の登場人物たちは、まじめさゆえに成功できた教訓的昔話の主人公像のいわばパロディーのようなものと考えられよう。ゆえにこれら

の物語の面白さを理解するには、王道の昔話、教訓性を伴う話とまずは親しんでおく必要がある。指導計画に取り入れるのなら年長向けの判断には妥当性があると考ええる。また、「ひこいちばなし」も笑話の一つであるが、これは無力な庶民の男が(悪)智恵を働かせて天狗や侍、金貸しといった強者をへこますところに面白さがある。権力者に対する批評、批判精神が認められる。このような要素をもつ話を楽しむには、四歳児では無理であろう。

昔話から創作児童文学へ

三歳児四歳児クラス指導計画には創作作品「チックとタック」が含まれていた。前稿にて述べたようにこの作品は場人物の機能をもって分析することが難しいが、時計の精がわさびを食べたために声が嘎れて時計の音が「ヂグダグ」に変わってしまったという、三歳児四歳児クラスの子どもたちにもわかりやすい結末となっているため、親しみやすい物語と言える。これに対して「ねずみのつくった朝ごはん」は、構造が昔話に似ており、登場人物の機能を相当程度当てはめて分析することが可能である。(表2参照)けれども、呪具(靴下)によって主人公が手にした幸福が富や優れた配偶者ではなく、ねずみの親子と一緒に朝ごはんを食べる権利である点が、昔話とは異質である。主人公にとってのねずみ親子は疑似家族で、独り者の主人公は温かい家族を得たのである。これは創作児童文学ならではの展開といえよう。物語構造が昔話的、すなわち幼児にとって受け入れやすい話でありながら、主題でもある幸福観が現実的であるこの物語は、シンプルな昔話や絵本などから創作児童文学作品への移行期にあたる五歳児にとって、意義ある作品と言えるであろう。

まとめ

以上、平成17年度新潟青陵幼稚園年間指導計画(五歳児クラス)に取り入れられている素話の物語について考えてみた。五歳児クラスにのみ取り入れられている話の多くには相応の理由があることが確認できた。特に、同系統の昔話の場合には、「登場人物の機能」

の数や種類を考えると、物語構造の複雑さを理解する助けになることが確認できた。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には論理性、現実的文学性、由来の語り方、パロディ的笑いの要素など様々なものがあるが、それらを確認する際、多くの場合は「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) ウラジミール・プロップ．昔話の形態学．東京：白馬書房；1983
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
- 2) 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．子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
スーゼ・ケーニッヒ編著．幼児のためのメルヘン．東京：水声社；1999
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；2002
岩倉千春．頭に柿の木．東京：世界文化社；2000
谷真介．うみのみずはなぜからい．東京：世界文化社；1994
大川悦生．ひこいちばなし．東京：ポプラ社；1982
安房直子．ねずみのつくったあさごほん．土ようびのどうわ．東京：光村図書出版；1998

