

# 熊野の遊びことばの豊かさを教材にする

余 健\*・鈴木 幹夫\*\*

情報過多等で自己の存在価値まで不透明な現代において、「遊びことばや遊びの豊かさ」に焦点を当てた静的な作文教材と動的なビデオ教材を複合的に「総合的な学習」に取り入れ、「自己の存在価値の確認とその相対化」のプロセスを進めることが、子供の自己中心的でないより健全な「生きる力」の再生につながるものと考える。

キーワード：熊野、自然、遊びことばや遊びの豊かさ、タバル、自己の存在価値の確認とその相対化

## 1. はじめに

余・山本・鈴木（2005）においては、収録された当地の高年層が語る民話、「ガロボシ（かっぱ）」に引かれた子供の言い伝えに現代社会における利益・効率一辺倒の価値観の枠組みでは捉えられない「熊野の精神的世界の豊かさ」の一端を垣間見ることができた。そして、それを小学校の総合的な学習等の授業で使用可能なビデオ教材に結びつけ指導教案を検討し、最終的には子供たちに生きる力を身に付けてもらうための具体的な方策を検討した。

これを受けて本稿では、2003年から2005年まで実施された熊野での臨地面接調査の中の遊びことばに焦点を当て、その豊かさを確認し小学校の総合的な学習等の授業で使用可能なビデオ教材の作成を余の観点から目指した（3、4章）。一方、熊野の小学校で作文教材の作成に努める著者の一人でもある鈴木は、その総合学習の時間における利用法について、熊野の「遊びことばや遊びの豊かさ」に焦点を当て、ビデオ教材の活用と合わせてマルチメディア的に検討し、それに基づく指導案作成を試みた（5章）。

## 2. 臨地面接調査の概要

収録年月日 2003年～2005年

収録場所 三重県熊野市飛鳥町、紀和町大栗須、紀和町楊枝

話者 植中逸香：女性 1934年生（当時69歳）  
三重県熊野市飛鳥町神山出身  
山本文子：女性 1928年生（当時75歳）  
三重県熊野市飛鳥町神山出身

竹ノ花光代：女性 1924年生（当時80歳）

三重県熊野市紀和町大栗須出身

佐古口ふさゑ：女性 1927年生（当時76歳）

三重県熊野市紀和町板屋出身

畠はじめ：女性 1939年生（当時66歳）

三重県熊野市紀和町楊枝出身

調査者 鈴木幹夫、石田靖子、井上浩志、稲葉正洋、  
太田武志、岡田愛弓、梶浦彩、桑原健豪、  
鈴木啓史、立田健二、富永千智、服部奈美、  
古市隆仁、平井順子、山本麻里江、横井宏  
桂

撮影者 余 健

以降は、上述の熊野出身・高年層話者5名（植中・山本・竹ノ花・佐古口・畠）の各氏の回答に基づく記述、並びに考察である。尚、調査風景は全てデジタルビデオとデジタルオーディオテープで収録している。熊野の遊びことばや環境にまつわることば（動・植物の呼称等）の確認は、石田靖子以下の三重大学教育学部生が担当した\*\*\*。また、熊野に伝わる民話の聞き取りや調査全般に同じく熊野出身で話者の5名の方と旧知の仲にある鈴木幹夫氏（御浜町出身・50代）に関わっていただいたお陰で、全体的にかなり自然な雰囲気の中、調査が行われた。

## 3. 熊野の遊びことばの豊かさ

### （3-1）お手玉とお手玉遊び

#### （1）お手玉遊び

「お手玉遊び」に対する方言形を確認したところ、表1に示すとおりのお手玉を得た。まず、「（お手玉を取る）」を意味すると考えられる「タバル」については、明治生まれの方を調査対象にした日本言語地図\*\*\*\*に

\* 三重大学教育学部国語教育

\*\* 紀和町立入鹿小学校

\*\*\* 余健が担当の三重大学教育学部で開講されている国学演習CIの中で調査は実施された。

\*\*\*\* 調査は1957年から1964年にかけて、国立国語研究所によって北海道から琉球列島に至る全国2400箇所で行われた。調査対象者は、調査時点で1903年（明治36年）以前に生まれた、その土地生え抜きの男性（各地点1名）である。





## (3) お手玉遊びをする時の掛け声

図1で熊野でも確認できる「オヒトツ」や「オサライ」、「ヒーフー」といったお手玉袋を表す語形は、お手玉をする時の掛け声や歌の中のことばに由来している。以下に示すビデオ教材\*\*\*\*\*の中でも佐古口・植中・畠の各氏から、「オヒトツ」や「オサライ」といったことばが入ったお手玉遊びをする時の掛け声をご紹介します。

## お手玉をする時の掛け声

※参照：ビデオ4分21秒～12分46秒

(出演者：佐古口ふさゑ氏)

オヒトツ オトシテ オッサライ

(オフタツ) 、\*\*\*\*\* オトシテ オッサライ

(オミツ) 、 オトシテ オッサライ

(オヨツ) 、 オトシテ オッサライ

(オテシャミ) 、 オトシテ オッサライ

(オハサミ) 、 オトシテ オッサライ

(オチリンコ) 、 オトシテ オッサライ

(オヒダリ) 、 ササミコ トン

(ナカヨセ) スナヨセ オッサライ

デンデンムシ デンデンムシ ムーシ

シール オシル

(チッサイ カーワ ワタリマショ) 、

オッサライ (オッキナカーワ ワタリマショ) 、

オッサライ (オー ムネ) 、

オロシテ (手を一度たたく) オッサライ

飛鳥町の植中氏の掛け声の流れも紀和町大栗須の佐古口氏の掛け声の流れとよく似ているし、「オヒトツ」や「オッサライ」といった掛け声も共通して使用している(参照：ビデオ1分27秒～2分50秒)。又、紀和町楊枝の畠氏もお手玉をする時に「オッサライ」という掛け声を繰り返していたと述べている。尚、上記のお手玉のルールには、我々の想像をはるかに超えた創造的な規則があり、その詳細はビデオ教材の佐古口氏の説明を参照願いたい。

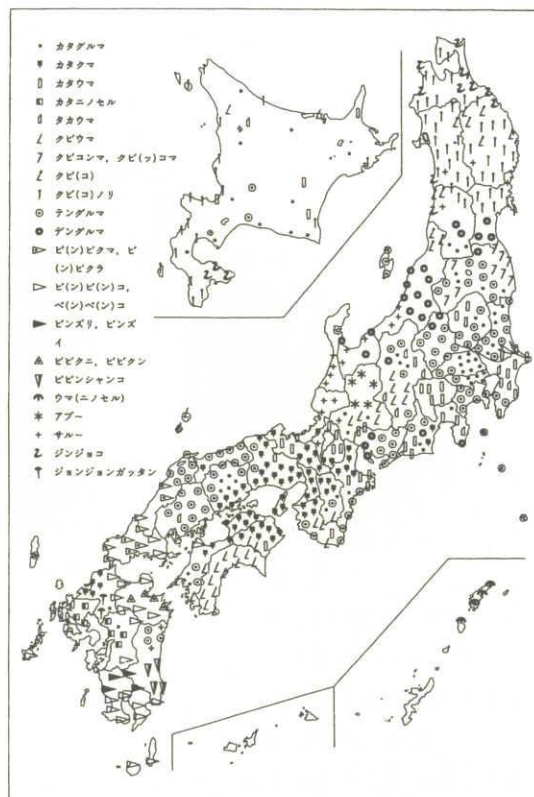
## (3-2) 肩車

(参照：ビデオ12分47秒～13分28秒)

「肩車」に対する方言形については表3に示す結果を得られた。植中氏の「デングルマタ」、畠氏の「テングルマ」は、熊野の伝統的な方言形であり、竹ノ花氏の「カタンマ」は、丹羽(2000)によるとかつて三重県で全県的に使用されていた「カタウマ系」の語形である。そして、山本・佐古口両氏は現在の共通語形でもある「カタグルマ」を回答していて、熊野の高年層の中でも

(表3)「肩車」の方言形

話者氏名	肩車
植中逸香	テングルマタ
山本文子	カタグルマ
竹ノ花光代	カタンマ
佐古口ふさゑ	カタグルマ
畠はじめ	テングルマ



(図2)「肩車」の日本語地図(佐藤2002)

多様性を確認でき興味深い。「テングルマ(タ)」の語源については、「手車」という数人が手を組み合わせて、その上に人をのせる遊びに由来するという指摘がある。又、狂言や浄瑠璃にもその意味で「テングルマ(タ)」が使用されているとのことである(佐藤、2002)。

次に「カタンマ」については、図2の語形の地理的分布に基づくと、「カタウマ(カタンマ)」の分布が、関西中央部の「カタクマ」の周辺部にあることから、方言圏論的に考えると地理的により周辺的に確認される「カタウマ(カタンマ)」から地理的により中心部にある「カタクマ」が生まれた可能性を想定できる。更に語形の新旧関係では、全国的にみると図2の「テングルマタ」の分布が、「カタウマ(カタンマ)」の分布より、より周辺部に確認できることから、上記3語形の新旧関係は次のように想定される。

テングルマタ>カタウマ、カタンマ>カタクマ

\*\*\*\*\* ビデオ編集ソフトはユーリード社の Videostudio9 を使用した。

\*\*\*\*\* ( ) の後の繰り返し記号は、( ) 内の文句をお手玉の数だけ繰り返すことを示している。





(表 6) 遊びの変化

1960 年の遊び (43 作品)	1980 年の遊び (19 作品)	2004 年の遊び (54 作品)
つり (5 作品) ふなかき (2 作品) ふなつき いそあそび おたまじゃくしとり ささ舟づくり こまたづくり (3 作品) 山ももとり 山ゆりとり ままごと (4 作品) まあぶる (3 作品) かくれんぼ しゃぼんだま かんけり (2 作品) いしけり (2 作品) ボールつき おとしあなづくり きりやい すもう (2 作品) ふきや 兵隊ごっこ 自動車ごっこ トランプ 自転車のり あうとおに やきゅう ドッジボール 本よみ	たこあげ クリスマス サッカー 豆まき 花火 ゲーム (3 作品) バレー すいか割り きもだめし テレビ (2 作品) しょうぎ (2 作品) 野球 (2 作品) トランプ テレビゲーム	つり 川で泳ぐ (2 作品) 川で遊ぶ 海水浴 (5 作品) 水切り (5 作品) たーざんロープ こままわし 竹馬 かくれんぼ すもう 花火 (2 作品) たばらして (2 作品) 野球 バドミントン キャッチボール しょうぎ テレビ (11 作品) テレビゲーム (9 作品) 本読み (2 作品) 映画 (2 作品) ボーリング バッティングセンター (2 作品)

(表 7) 大人が近くにいる遊び

1960 年の遊びの数 (43)	1980 年の遊びの数 (19)	2004 年の遊びの数 (54)
なし	クリスマス 豆まき 花火 ゲーム 3 バレー スイカ割り きもだめし 野球	海水浴 5 水切り 4 こままわし 花 火 1 すもう バドミントン 映画 2 ボーリング バッティングセンター 2
合計 0 (0%)	合計 10 (53%)	合計 18 (33%)

らかに焦点を当てる地域があり、それらの分布が関西中央部を中心として同心円状に確認できるという点も興味深い (図 3)。

#### 4. 考 察

さて、「遊びことばの豊かさ」とは一体何だろうか。本稿では、それを遊びことばに限らず、ことば全般に当てはまる定義として捉えたい。つまり、ことばの多様性そのものの、言い換えるとことばの使用におけるバリエーション (地域差や世代差、個人差、語彙差等) を示す状況そのものを「ことばの豊かさを指し示しているもの」として考えたい。そして、このことばの多様性を理解していく上で、3 章で確認した各方言形の語源や語形の地理的分布、又は文献から推定し得る語の変遷について理解することも大切であると考え。

又、熊野の高年層の方は身近な自然物 (小豆や鈴等) を利用しつつ、視覚や聴覚、触覚、嗅覚の感覚を最大限に働かせて、創造的な遊びを行っていたことがわかった (3 章 3-1 の 3)。佐古口氏手製のお手玉袋の生地の色鮮やかさは視覚を刺激し、かつて女の子同士がそのおしゃれさを競っていた光景が目に見え、その中身は、煎ったお茶の葉が入っていて、お手玉ができて間もない頃には、お茶の香ばしい香りを楽しめたに違いない。また、手製のお手玉袋の生地の感覚を味わいながら、植中氏のお話にあった中身に鈴やボタン、あずき等を入れたことによるお手玉袋毎に違う音の響きの違いもかつては楽しめたことであろう。

つまり熊野のお手玉遊びは、実は五感の中で味覚以外の全ての感覚を総合的に刺激する創造的なルールを持つ遊びであったのだ。昨今、「幼児の味覚がおかしくなっている」とか「きれやすい子供が多い」といわれる背景にある食品添加物等の多さや、人工的で受動的な視覚や聴覚的な刺激に偏ったテレビゲーム等の影響が懸念される中、かつての「お手玉遊び」のような自然物からの五感に訴える創造的な遊びを幼少時に体験することの重要性が提起されているようにも思われる。次節では、この熊野の遊びことばや遊びのあり方に焦点をあてて、教材化を試みる。

(1~4 章文責：余)

#### 5. 指導案例

##### 5. 指導計画例 教科 一総合的な学習一

##### (5-1) 子どもと遊び・遊びことば (対象学年：6 学年)

最近の子どもたちは遊ばなくなったとか、遊びが変わったといわれている。そのことはどうなのかということを、手元にある和歌山県那智勝浦町立宇久井小学校文集「千尋」の 1960 年と 1980 年それぞれ一年間の作文と三重県熊野市立入鹿小学校 6 年学級文集「なかま」の 2004 年度一年間の作文の中から、遊びを取り上げ比較した (表 6)。

1960 年といえば、高度経済成長の始まったころであるが、その影響は熊野ではまだなかったころである。つまり、これらの遊びは、全体的にはそれまでの子どもたちの遊びの延長線上に位置付けられる。だから、この当

時の宇久井の子どもたちは、まわりにある豊かな自然の中で遊んでいた。遊び全体に占める、海・川や山での遊びが16作品(37%)を占めている。

一方、2004年の子どもたちの作文での海・川や山での遊びは15作品(28%)となっている。しかし、その中に、学級で行った遊び水切り5作品中4作品や親に連れってもらった海水浴があるので、子どもたちが子どもたちだけで行動したという遊びに限ると6作品(11%)となる。

また、特徴的なことをあげると、1960年の遊びには、大人たちが近くにいないが、1980年や2004年の子どもたちの近くには、大人達がいることである(表7)。

「遊び」とは何かというところかなり厄介だが、河崎道夫氏は『あそびのひみつ』のなかで「いわく「あそびは自発的でなければならない」「おとながかかわることは自発性をそこなう」と指摘している。そのことを考えると1980年の子どもたちの遊びの半数や2004年の子どもたちの遊びの三分の一は、遊びに入れていいのかははっきりしなくなってくる。

さらに、今の子どもたちの遊びは、テレビ・映画やゲームなどのように、受動的で静的な遊びが多いということがいえるのではないだろうか。

都市部において、高度経済成長は子どもたちから遊びの場を奪ったといわれている。しかし、当地においては、そのようなことはなかった。だが、1990年代後半からのテレビゲームなどの普及は子どもたちの遊び場を屋外から室内へと移動させていった。1960年の室内遊びは、「トランプ・本よみ」の2作品(5%)だが、2004年になると「しょうぎ・てれび・ゲーム・本読み・映画」の25作品(46%)と半数を占めるまでになっている。

そのような子どもの遊びをめぐる変化の中で、熊野における伝統的な「タバラシテ」を始めとする「熊野の遊びや遊びことば」を総合的な学習として取り上げたいと考えた。

## (5-2)「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びや遊びことばについて

中秋の名月の夜に、子どもたちは、各家庭に供えられてお菓子などをたばりに歩きまわる。このことをこの学校の子どもたちは「タバラシテ」とよんでいる。私が子どもころは、「いもたばり」とよんでいたような気がする。このような風習は、熊野の地だけではなく、昔は全国各地にあったのではないかと考えられる。平凡社の百科事典には、次のように記されている。「この夜にかぎって、子どもが長いさおで供物をつきさしにくること」とある。地域社会の変化によって失われてきているこの風習が持つ子ども文化における大事な意味が確認されていない。この「タバラシテ」が持つ、子ども文化におけ

る意味については、拙稿『「タバラシテ」がもつ子ども文化の特徴』(2005年「子どもと自然」学会発表)において論じているので参考にさせていただきたい。

この「タバラシテ」において、子どもたちは子どもたちだけで夜の世界を生き生きと徘徊しているのである。次の子どもの日記からその様子が読み取ることが出来る。

夕方。(六時すぎ) ぼくは、れん君と弟で「タバラシテ」と言いながら、十けんぐらい行った。とちゅうから弟は家に帰った。七時。雨がふりだした。ぼくらは、びしょになっておかしをもらった。ひらまんへ行くと、もりお君とあつし君としちゃんがいた。今日で、ぴったり、おかしを六十個とった。一年前は、百三個でした。

普段、おとなしい子どもでも、家の前にいくと「タバラシテ」と大きな声を出さなければならないのである。

よほどの大雨でない限り「タバラシテ」は中止にはならない。もし大雨になって中止になった場合は、次の満月のときを「栗名月」として、子どもたちはやはり「タバラシテ」を実行するのである。中止になった最初の満月を「芋名月」と呼ぶこともある。雨の中をたばって歩く子どもの日記を次に取り上げている。

タバラシテで、ゆうかちゃんとさとこっちと月子っちとみさきとたいきでタバラシテをした。板屋や所山はほとんどまわったはずだが、さとしくんたちの方だけ行ってなかった。でも、雨がふってきた。だが、「女はどきょうーだ!」「男もどきょうーだー」って頭にふくをかぶってB&Gに行くと、ゆうととたくとのお父さんが理子ちゃんの家までおくってくれた。それからまんがをよんで、去年の運動会のビデオを見た。とにかく楽しかった。雨の中を走るのも、おもしろかった。

なお、「タバル」という言葉については、3節における(3-1)の(1)お手玉遊びのところで熊野においてのみ使用されたということが述べられている。「タバル」という言葉を使用する場面としては、仏前や神前にお供えた供物をさげてきて自分達が食するとき、また、お手玉遊びやキャッチボールをするときにボールを受けるときなどに使った。筆者(熊野出身・50代)が小さいときにキャッチボールのことを「たばりやい」と言ったことを覚えている。つまり「タバル」という方言形については、熊野の中で高年層から中年層を経て若年層にも伝承されていることがわかった。この背景には、熊野の中で「お手玉遊び」は現代の若年層には、ほとんど受け継がれていないものの、「タバラシテ」の遊びは、上述のように現代の若年層にも多く受け継がれている点を指摘できよう。

その他にも、3章で触れられているように、熊野のかつての遊びことばには「イッカ」や「テングルマタ」、「オアイゴト」、その他にも「ケン」(めんこ)、「チンチン」(片足とび)等のような遊びことばが使われていた。

## (5-3) 単元設定理由

「タバラシテ」という子どもの遊び（行事や風習といってもいい）は、遊びが持つ本来の特性を色濃く残しているように感じる。例えば、①異年齢集団となっている、②子どもだけの活動である、③心が開放されるなどといったことがみられる。子どもの遊びが商品化されたり、パッチャル化されたりしている状況を考えたとき、「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びのルールやその遊びことばについて子ども自身が学習の対象とし、熊野の高年層を通じてその意味や楽しさを認識する中で、それらの遊びを伝承していこうとする意識が生まれてくるのではないと思われる。

## (5-4) 指導計画 全7時間

- 第1・2時 「タバラシテ」を始めとする「熊野の遊びや遊びことば」について楽しいところを出し合う  
熊野の遊びや遊びことば調査の事前の話し合い
- 第3時 調査（各班で都合のよい日時を決めて、実施する）
- 第4・5時 得られた調査結果を深め、まとめる（その語の語源や語史等を調べる）
- 第6時 調査結果の発表

## (表8) 指導事例

## 第1・2時の指導の流れ

- 目標 「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びことばや遊びの楽しさを確認する  
「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びことばや遊びを自分たちで調査するため準備をする

時間	主 な 学 習 活 動	指 導 上 の 留 意 点
20	作文を読む 日記平子弥装 作文「いとこのれん君とタバラシテに行った」不破啓太 熊野の伝統的な遊びことばや遊びを収録したビデオ（全14分05秒、3節参照）を見る	2004年の「タバラシテ」の時の日記・作文を2編読む。 今の遊びの楽しさと昔の遊びの楽しさの違いを考えてもらう。
40	話し合う 2編の日記・作文やビデオの内容を中心に話し合うが自分の「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びことばや遊びについての調査項目や調査対象を出してもらう	この年の「タバラシテ」は、途中から雨となったが、それでも子どもたちは「とても、楽しかった」「雨の中を走るのも、おもしろかった」「雨にぬれたので本当に楽しかった」とあるが、それ程楽しかった理由を子ども達の対話の中で出してもらう。 ビデオで確認できる「イッカ」（参照：3節（3-1）の（2）参照）等の遊びことばやそのルール（参照：3節（3-1）の（3）参照）を参考に他の「遊びことばや遊びのルール」の調査項目を考えてもらう。
30	通学団で班を作り話し合う	調査は、放課後や休日に行うために、班は集まりやすい子どもたちで編成する。 調査項目は、「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びことばや遊びの過去・現在・未来といったことと広がりといったことなどを考慮した事柄をあげるようにしたい。ただ、子どもたちとしては「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びことばや遊びの楽しさを再認識するような項目をあげると考えられるのでそのことは尊重したい。

- 第7時 「タバラシテ」を始めとする熊野の遊びことばや遊びを調査しての感想を交流する  
(5章文責：鈴木)

## 6. まとめ

遊びことばや遊びの多様性が失われるということは、それらの背景にある独自の豊かな価値観も失われるということでもある。第3章で熊野の高年層においては、共通語形の回答が混じる中にも、豊かなバリエーション（変異）に富む方言形の遊びことばやその五感をフルに活用した創造的な遊び（3節（3-1）の（3）参照）が確認されたものの、現代の熊野の若年層においても全国的な傾向と同様にそれらのほとんどが伝承されていないようである。動・植物が絶滅に瀕する場合、「環境保護」の名の下に実際にその効果的な対策がなされることも多いだろう。しかし抽象的な「ことばやその背景にある行為」が絶滅に瀕しても、目に見えない対象でもあり、かつその地域のことばでもそれを使用するか否かは、当然本人の意思に従うべき問題でもあるので、その効果的な対策を打ち出し実行に移すことが難しい。

その中であって、5節で鈴木が子供の遊びの本質に関するいくつかの指摘の中で、昔も今も共通する要素として「子供達だけで楽しめること（心が開放されること）」

という点を抽出できよう。この指摘は重要であると考え。つまり、伝統的な熊野の他の多くの「遊びことばや遊び」が無くなっていく中で、「タバラシテ」のその遊びことばと遊びの両面が現在の子供たちに受け継がれている理由として、正に今の子供達にとってもこの行為自体を純粋に楽しめる、という点を作文の内容から読み取れる。

その一方で、「総合的学習の時間」の課題として、「最初の関心が子供達の中で深まっていけない、或いは広がっていけない」という点がある。これを受けて考えると子供達自身の「タバラシテ」の持つ楽しさを再確認することを第一段階としつつも、そこにとどまらず、例えば「タバラシテ」を通して自分達とは違った価値観に触れてみる、といった第二段階に相当するような設定が必要になってくるであろう。

そこで、一案として本稿で取り上げたビデオ教材を使用し、まずは熊野の地域内において、「タバル」という遊びことばを共通に持ちつつも自分達とは違う価値観、つまり熊野の高年層のお手玉遊び（タバリ）における創造的なルールや昔の遊びと今の遊びにおける楽しみ方の違いを確認したり、更なる段階としてお手玉の語形の全国分布や文献等から、東海や西日本、全国といったより広い地域の中における熊野の位置関係等を実感したりできるような設定等を考えられる。

つまり、静的な作文教材と動的なビデオ教材を上手く複合することで、情報過多の現代において見失いがちな自分自身の存在価値をまず再認識し、次いで地域内の自分とは違った価値観を共有することで、自分の地域の良さも認識し、更なる段階では、他地域の価値観も許容できていけるような一連の「自己の存在価値の確認とその相対化」のプロセスを深め、且つ広げていけたら大変意義深いことだと考える。そして、そのプロセスが子供の非自己中心的でより健全な「生きる力」の再生につながるものとも考える。

## 7. 今後の課題・問題点

昨年度、大学で「総合演習」を担当してみて、「総合」の難しさを一部垣間見た気がした。対象が大学生という大人なので、更にそれを差し引いて考えなければならないだろうが、それでも、「学習者の自発性」と「教員のリーダーシップ」との間で葛藤が続いた。前者を前面に押し出せば、学生は何をしたら良いかわからないため作業が進まず、後者を前面に出しすぎると、教員側の意向を結果的に学習者に押し付けてしまっていた。前節後半の第二段階以降の段階は、特に教員が大きく方向性を決めてしまうことになり、「総合的な学習」の「自発的学習」の精神に反することになりかねない。この辺りの適

度な兼ね合いについては、今後の課題としたい。また、「自己の存在価値の確認とその相対化」のプロセスを深め、且つ広げていくには、小学校から中学校を縦断した長い視野に基づく段階的な計画性が必要になるであろう。

(6、7 章文責：余・鈴木)

## 引用文献

- 1) 余 健・山本真吾・鈴木幹夫「熊野の精神的世界の豊かさを教材にする」『三重大学教育実践総合センター紀要』25 号 2005
- 2) 国立国語研究所『日本言語地図』（第 3 巻）大蔵省印刷局 1969
- 3) 佐藤亮一『お国ことばを知る 方言の地図帳』小学館 2002
- 4) 丹羽一彌『日本のことばシリーズ 24 三重県のことば』明治書院 2000
- 5) 那智勝浦町立宇久井小学校文集『千尋』1949～1989 年
- 6) 熊野市立入鹿小学校 6 年学級文集『なかま』no1～no10 2005
- 7) 河崎道夫『あそびのひみつ』ひとなる書房 1994
- 8) 鈴木幹夫「子どものつづる力と自然・ー「たばらして」がもつ子ども文化の意味ー」子どもと自然学会発表論文 2005

## 参考文献

- 1) 藤原和好『子どもが生きる文学の授業』部落問題研究所 1991
- 2) 三重国語教育の会編『豊かな人間認識を育てる 語り合う文学の授業』藤原和好監修 1988
- 3) 鈴木幹夫『戦後生活綴方教育実践史研究ー熊野における 1950 年代の実践を通してー』三重大学大学院教育学研究科 修士学位論文（未刊行） 2004
- 4) 佐藤亮一監修『標準語引き 日本方言辞典』小学館 2004
- 5) 友定賢治「遊びのことばの全国分布」『日本語学』vol. 19 2000
- 6) 余 健「熊野の終助詞の特徴ー待遇表現の実態と使い分けの要因についてー」『名古屋方言研究会』第 22 号 2005
- 7) 余 健・ロート製菓「ものもらい Map（全国 1 万件の回答に基づく分布の解説）」  
<http://www.rohto.co.jp/mono/>
- 8) 鈴木幹夫『2005 年度教育実践記録集』私家版 2006



## 謝 辞

幾度の調査にも快くご協力くださった植中、鈴木、佐古口、竹ノ花、畠、山本の各氏に厚くお礼申し上げます。又、何かとお世話になりました教育実践総合センターの先生方にも感謝申し上げます。尚、本稿は 2003 年度の「三重大学・若手研究者研究支援経費」を受けて行われた研究成果の一部です。