

三年	国語	G アップシート	読む3
----	----	----------	-----

組	番・氏名
---	------

### ★気に入った古典の場面をアレンジして演じてみよう

◇吉見さんの学級では様々な古典の文章を読み、気に入った場面をグループで演じて発表しあうことになりました。そこで、吉見さんのグループは無住の「沙石集」から、次の場面を選んで演じることにしました。

ある在家人、山寺の僧を信じて、世間出世のこと、深く頼みて、病む  
出家していない人、僧侶でない一般人 世の中のことや仏道など、深く信じて

こともあれば、薬なども問ひけり。この僧、医滑もなかりければ、よろ  
医術の心得

づの病に「藤のこぶを煎じて召せ」と教へける。信じてこれを用ゐける  
藤のこぶを煎じて飲みなさい

に、よろづの病癒えずといふことなし。  
治らないということがなかった

ある時、馬を失ひて、「いかがつかまつるべき」といへば、例の「藤の  
どうしたらよいでしょうか

こぶを煎じて召せ」といふ。心得がたかりけれども、ようぞあるらんと  
納得できなかつたが

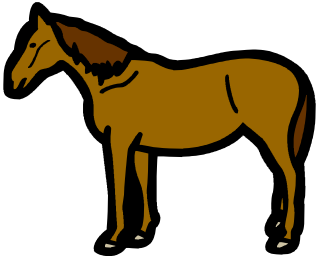
信じて、あまりに取り尽くして、近々には無かりけれ  
理由があるのだろうか

ば、少し遠行きて、山のふもとを尋ぬるほどに、谷の  
たづ

辺より、失ひたる馬を見つけけり。

これも信のいたすところなり。

(無住「沙石集」より)



問一 この話を二つの場面で演じる場合、舞台の背景に描くものとして最も適当なものを、ア～オから二つ選びなさい。

- ア 山深くの小川
- イ この時代の一般的な住居
- ウ さびれた診療所
- エ 多くの馬の飼われている馬小屋
- オ 山の中にある古びた寺の前

【古典や漢文の場面の設定の仕方をとらえる】



問三 この台本の **A** には、この話のテーマを一言でまとめたことわざを入れたと思います。最も適切なものを、ア～エから一つ選びなさい。

【様々な観点で読み味わうために、とらえたことをもとにして文章全体の理解を深める】

- ア 二度あることは三度ある
- イ 瓢箪から駒
- ウ 信ずる者は救われる
- エ 病も気から

問四 台本を書くに当たって、在家人の妻を新たに設定しました。この人物を設定することによって生じた効果として適当なものをア～エから一つ選びなさい。

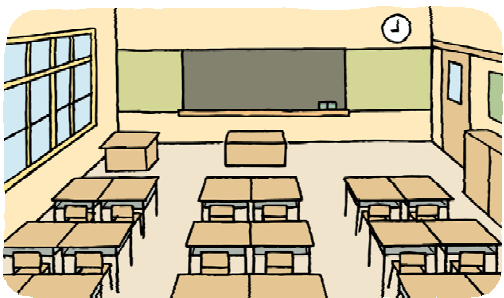
【古文や漢文を読んで、文章に表れているもの見方や考え方の違いを整理する】

- ア 在家人と一緒に行動する人物を設定することで、会話や掛け合いなど表現が単調になった。
- イ 僧のことを疑う人物を設定することで、在家人が僧のことを純粹に信じる様子が際立った。
- ウ 在家人の家族を設定することで、登場人物が実在の人物らしくに感じられるようになった。
- エ 登場人物を増やしたことで、観客が劇を見たときの舞台上の色合いが鮮やかになった。

問五 この台本は本来のテーマとは違う解釈で古典を読み取り、アレンジして書かれました。どのような解釈で描かれているか、ア～エから最も適当なものを一つ選びなさい。

【古文や漢文を読んで、人間、社会、自然などについて自分の意見をもつ】

- ア 在家人が馬を探す姿をありのままに表現し、ドキュメンタリーとして描かれている。
- イ 在家人が謎を解きながら馬を発見する姿を重視して、ミステリーとして描かれている。
- ウ 在家人が僧を信じる姿をこっけいなものとして捉え、コメディとして描かれている。
- エ 在家人が不思議な力に導かれて馬を発見する様子に注目し、SFとして描かれている。



【読む3 気に入った古典の場面をアレンジして演じてみよう】

問一 ア・オ 問二 在家人…素直 僧…いいかげん 問三 ウ  
問四 イ 問五 ウ

解説

問一 この文章は三つの段落で構成され、一段落は設定や状況の説明、二段落は具体的なエピソード三段落はまとめです。演じる場面は二段落の部分となり、この部分に登場するのはア、オになります。

問二 在家人は王の言うことを信じて、とりあえず何でもやってみているので「素直」な性格と考えられます。僧はどんな質問に対しても同じ答えしかしていないので「いいかげん」と考えることができます。

問三 三段落の言葉に注目すると「信ずる者は救われる」となります。「病は気から」は文章全体のテーマではありません。

問四 正反対の考え方を持つ妻と在家人とのやりとりが描かれることで、在家人が僧を信じる様子がより伝わりやすくなっています。

問五 読み取ったことを活かしてどんな形にリライトするかは自由です。この台本で在家人の姿をこっけいなものと考え、馬が見つかっただのに藤のこぶを探し続けようとするシーンを追加して、コメディとしています。