普及啓発活動の１つの試み
－考古資料のペーパークラフト化－

山　田　貴　久

目　　次

1．はじめに ……505

2．制作のきっかけ ……505

3．素材選び～考古資料のペーパークラフト化～ ……506

（1）「イノシシ形土製品」 ……506

（2）「かおかおパズル」 ……507

（3）制作を省みて ……508

4．さまざまな人との出会い～いくつかの実践を通じて～ ……509

（1）ある種の手応え～平成12年度生涯学習フェスティバル（ちば まなびフェスティバル2000）～ 509

（2）目からウロコ～ある小学生の行動～ ……510

（3）効果の薄い「ご自由にどうぞ」～小学６年生施設見学時の実践～ ……511

5．おわりに ……512

1．はじめに

弟と何人かの友達と一緒に母親に連れられてやってきた中に，その少年はいた。「何年生？」「パズル好きなの？」「おもしろい？」…何を聞いても何も答えず，キラキラと瞳を輝かせて夢中になっている。その手に「かおかおパズル」を持って。

2．制作のきっかけ

戦前・戦後を通じて，研究者や愛好家が活動するフィールドとして物理的・内容的に格好の場であったこと，また首都圏にあって，大規模な宅地開発や圃場整備，あるいは道路建設等に伴う事前の発掘調査が比較的早くから組織的に行われてきたこと等によって，県内にはさまざまな考古資料が質量ともに豊富に蓄積している。加えて，発掘調査の状況や出土した考古資料の紹介等は，マスコミに取りあげられる機会も多く，「歴史好き」の国民性や「考古学」という響きが持つロマンのようなもの（決してそうとばかりは思えないが）も反映して，今や県民をはじめ多くの人々に興味・関心を持って考古資料は受け入れられているように思える。県内各地で，毎年開催されている遺跡発表会，発掘調査の成果を速報する現地説明会，博物館等展示施設における企画展等，どこへ行っても盛況で，どの場面でも参加者の熱意に圧倒されることがしばしばある。

と書くと，普及啓発活動も十分行われているかのようであるが，意に反してその裾野はまだまだ広い。前述の参加者に対するアンケートの集計結果の一例を見ると，参加者の年齢層には毎回のように大きな偏りが見られる（図１）。特に，小・中・高校に通う児童・生徒の参加はほとんど見られない。歴史の教科書の最初の数ページに扱われているだけの考古資料は，それぞれの家庭では話題に上らないものなのかもしれない。そのような状況があるにも関わらず，我々のその年齢層に対する活動はいかにも乏しい。学校や公民館主催の事業を通じて関わっているもの以外，積極的な働きかけを行う機会もはなはだ少ないと言える。また，各種の普及啓発活動の場面では，改善を意識してはいるものの，内容的にどうしても専門的になりがちなことが多く，「難しい」「分かりにくい」という意見が毎回のように出されており，反省させられることしきりである。

「どんな年齢層にも受け入れられて，わかりやすく，親しみやすいもの。それでいて印象に残るような

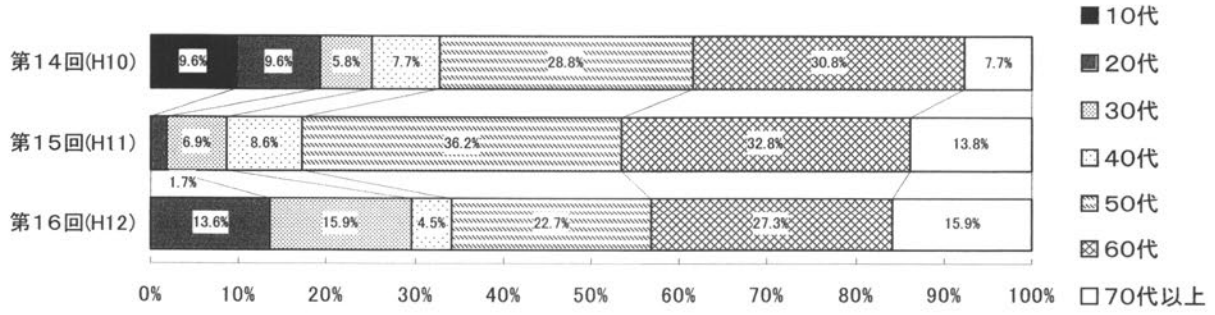


図１　遺跡発表会参加者の年代別割合（(財) 市原市文化財センターのデータより）

ものが作れないものか。」「言葉で興味づける，説明して関心を持たせるのではなく，視覚的に訴えることによって何かを伝えられないか。」おぼろげにそんな思いを抱き始めた頃，市原市能満上小貝塚出土のイノシシ形土製品（図２）との出会いがあった[1]。

３．素材選び～考古資料のペーパークラフト化～

考古資料のペーパークラフト化の先例として，私の手元には「銚子塚古墳」「土偶（２種）」「金生遺跡」「大丸山古墳の鉄製鎧」「甲府城の鯱瓦」が既にあった。これらはいずれも山梨県立考古博物館の冊子（山梨県立考古博物館 1999）からコピーしたものである。この冊子は，開館16年・入館者85万人を超えた同館が，それまでに催してきた体験学習の内容を，学校や地域でも実践できるようにとの思いから一冊にまとめたマニュアル集であり，そのうちペーパークラフトは，『紙で楽しむ、古代　～拡大し、色画用紙などに印刷してつくってみましょう～』という副題がついて巻末に収載されたものであった。

この先例を参考に，「簡易なもの」「Ａ４サイズ」「コピーして利用できるもの」を基本コンセプトに，「わかりやすく，親しみやすいもの。それでいて印象に残るもの。」を目指して，独自のペーパークラフトの素材探しを身近なところから始めることにした。

（１）「イノシシ形土製品」

市原市能満上小貝塚は，市原市能満字上小貝塚1926-15ほかに所在する。平成４年（1992），民間の運送会社のトラックターミナル建設に伴い，工事対象の約14,000m²について遺跡範囲の確認調査が，また建物建設によって削平される5,735m²部分について本調査が（財）市原市文化財センターによって実施された。調査成果は平成７年（1995）に刊行された調査報告書（忍澤 1995）に詳しいが，調査区のほぼ全域に縄文時代中期後半から晩期中葉までの集落が展開し，同時期の遺物包含層からは土器・土製品・石器・石製品を含む多量の遺物が検出された。また，小規模な地点貝塚も形成されていたことが明らかになった。

イノシシ形土製品は，縄文時代晩期中葉の住居跡から出土した。胴体部分と左右の後足が，それぞれ

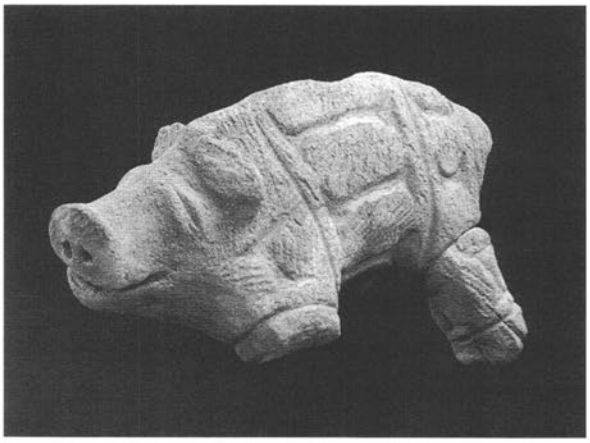


図２　能満上小貝塚出土 イノシシ形土製品（忍澤 1995より）

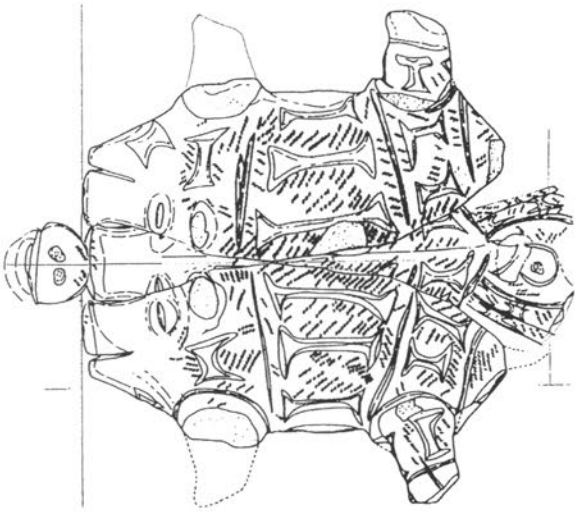


図３　素図「イノシシのひらき」

別々の３軒の住居跡に分割・廃棄されて出土し，接合したものである。全長16.1cm・体高9.4cm・幅8.3cm・重量525gを測る。残念ながら２本の前足と尾・耳は欠落しているものの，特徴的な鼻や背中，爪先立ちの後足等，極めて写実的にイノシシの姿を表現した優品と評価されている。

先に記したとおり，このイノシシ形土製品との出会いは，既に素材探しに先行してあったといってよい。そしてそのペーパークラフト化のヒントは，前掲の先例のうちの「銚子塚古墳」と「土偶（一の沢遺跡）」にあった。ただ，出会いから派生した漠然とした思いつきが契機であったが故に，その制作過程は容易ではなかった。というのも，報告書等に収載されている実測図は，３次元の実物資料を２次元に投影したものである。目指したペーパークラフトは，それとは逆に，１枚の紙に描かれた図に，「切る・折る」といった作業を通じて立体に戻すことを狙ったからである。幸いなことに，上下前後左右６方向からの詳細な実測図があったので，ともかくそれを組み合わせることによって，いわば「イノシシのひらき」状態の素図を作成した（図３）。さらに，実物資料の持つ特徴を失わない程度に素図をデフォルメし，簡単な説明文と写真を添えて，Ａ４サイズに収まるように調整したものを，質感にこだわった用紙に印刷した（図４，12）。

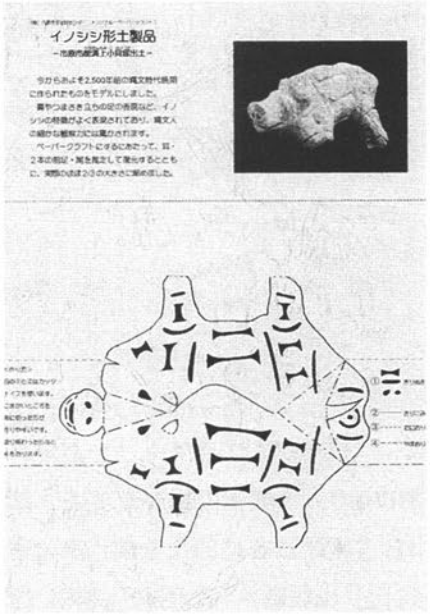


図４　ペーパークラフト「イノシシ形土製品」

（２）「かおかおパズル」

市原市山倉古墳群は，市原市大坪字笠持（現西広６丁目）にかつて所在した。昭和40年代後半（1970年代），市原台地の南側に当たる国分寺台と呼ばれる一帯に，市原市国分寺台地区土地区画整理事業の名称の下，現在の市庁舎を中心とした新しい街作りが計画・施工された。その際に，開発に先行して調査された遺跡のうちの１つであり，発掘調査から30年余を経た平成16年（2004），（財）市原市文化財センターによって調査報告書（小橋ほか 2004）が刊行された遺跡である。調査成果はその報告書に詳述されているが，古墳群は前方後円墳２基，円墳３基，方墳２基の７基からなっている。最大規模を誇る１号墳は，全長49mを測る前方後円墳であり，墳丘測量時に埴輪片が散乱していたことから，発掘調査前から埴輪列を有することが判明していた古墳である。その墳丘に並べられた円筒埴輪と形象埴輪（図５）は，６世紀を中心に大規模な埴輪生産を行ったことで知られる埼玉県鴻巣市の生出塚埴輪窯でそのほぼすべてが作られ，運ばれてきたものであり，生産地からの直線距離が80kmを超える古墳時代における埴輪の遠距離供給が判明した画期的な調査例である。

図５　山倉１号墳出土 人物埴輪（小橋ほか 2004より）

「かおかおパズル」は，実を言うと，当時小学１年生だった娘の雑誌の付録にあったパズルを援用したものである。完成する６種の絵の題材に，この山倉１号

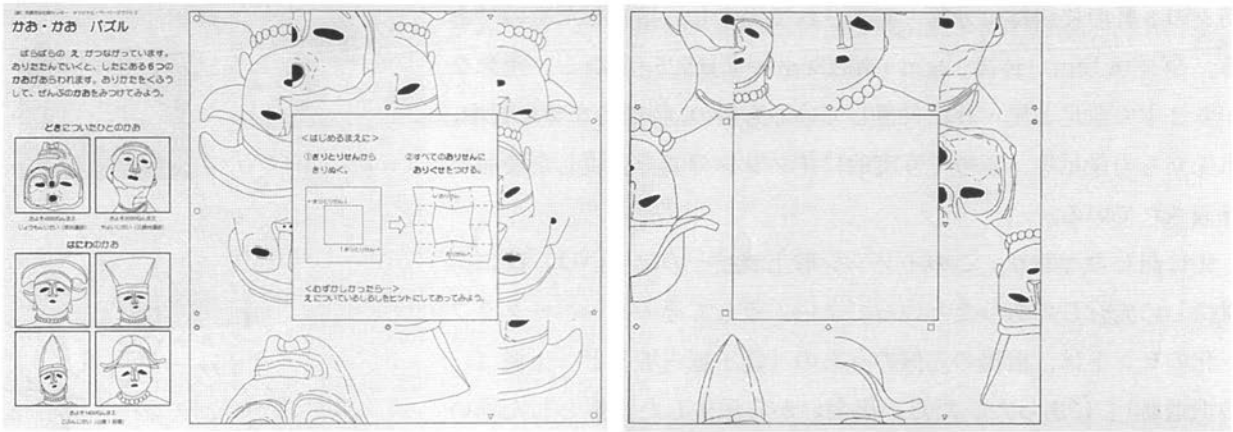


図６　ペーパークラフト「かおかおパズル」

墳出土の人物埴輪の顔を充てようと思いつくまでにそれほど時間はかからなかった。ただ，その時点では山倉古墳群は本格的な整理作業に着手する前の状況であり，全国的に広く知られる１号墳の人物埴輪も，『古代』に収載されたもの（米田 1976）が実測図の数少ない公表資料であった。探してみると，概報用に準備されたと思われる埴輪実測原図のコピーが見つかったのでそれを素図とし[2]，さらに市原市三嶋台（みしまだい）遺跡出土の人面付土器[3]の顔を加えてパズルの素案を作成した。

素案をもとに試作品を制作し，実際にパズルに取り組んでみた。５種の埴輪の顔は，一様に刳り抜かれた垂れた目と直線的に通った鼻筋で表情が構成され，さらにその首には玉を連ねたネックレスが表現されている。冠帽や髪型を表現したと思われる特徴的な頭部を除けば，４分割され20ピースに散りばめられた顔はどれもが似かよっていて，制作した本人でもなかなか手強いパズルのように感じた。とりわけ角頭巾をかぶるものには全身像と半身像の大小２種があり，首飾りの表現に違いはあるものの，識別は困難なように思えた。そこで，半身像の方を市原市草刈（くさかり）遺跡出土の顔面把手[4]に付いた顔と置き換え，さらに４分割した絵の隅に同じ種類の記号を付けて，記号を４つ揃えることでも１つの顔が完成するヒントをつけた。また，完成した時の６種の顔の絵をサンプル代わりに並べ，それに出土した遺跡名等を添えた。その上で，Ａ４サイズに収まるように調整したものをある程度の耐久性を考慮した用紙に印刷して完成した（図６，13，14）。

（３）制作を省みて

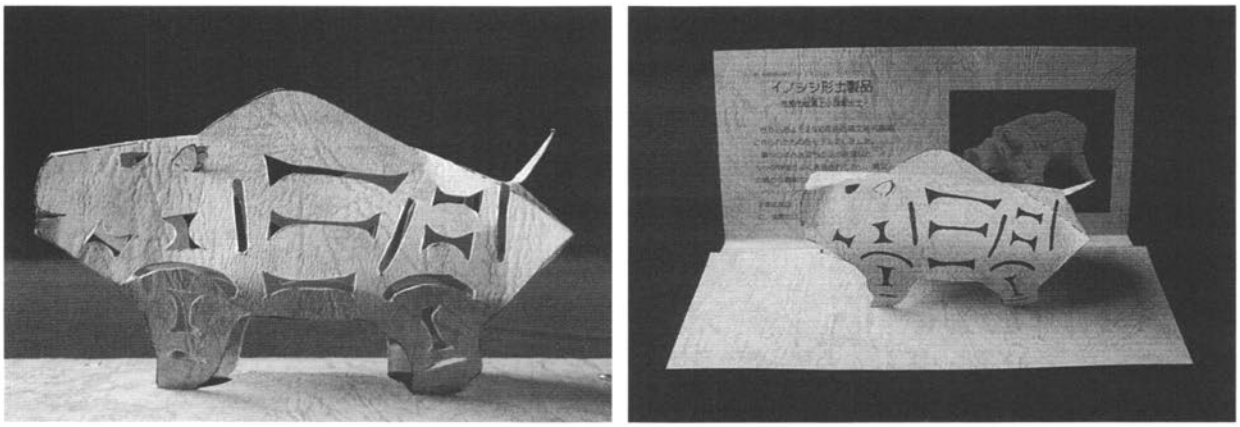


図７　作品２例「イノシシ形土製品」

完成した2種のペーパークラフトを手に，制作当初の基本コンセプトあるいはその目指したところに照らして反省をしてみる。

「イノシシ形土製品」は，カッターナイフを安全に駆使することができ，細かい作業を持続できる集中力があれば，糊で貼ったりすることなしに一枚の紙から最後に立ち上がってくるイノシシの姿には，手前味噌だが，予期した以上の感動が得られるように思えた（図7）。

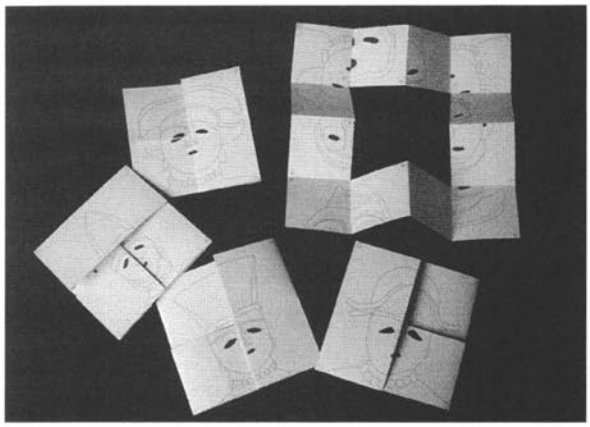


図8　作品例「かおかおパズル」

ただ，納品されたものを実際に作ってみると，①立ち上がったイノシシに強度を持たせようと選んだ用紙が厚く硬かったため，カッターナイフを持つ指先にある程度の力が必要なこと，②実物に施された文様を表現した切抜きが細かかったため，大人でも30分ほど時間がかかってしまうことなどが判明した。これでは明らかに当初の基本コンセプトの一つ，「簡易なもの」から逸脱してしまっている。

一方，「かおかおパズル」は，簡単に作れて手軽に遊べるものに仕上がった。そして，集中力と根気を持って取り組めば，かかる時間に個人差はあるが，誰でも6種の顔を揃えることが可能である（図8）。実際にパズルに挑戦している姿を見ていると，柔らかい発想で3次元的なものの見方のできる子ども達の方が，むしろ得意なようにも思えた。

ただ，パズル製作時に周縁の線を残さないように切り抜かないと，4ピース揃えた際に，その線によって顔が分断されてしまう場合がある。そのためには，やはりカッターナイフの使用が必要条件としてあげられてしまった。さらに困ったことには，試作品の制作工程途上で既に問題点が判明していたのである。というのは，6種の顔を完成させるためには表裏面の24ピースの絵が寸分の狂いなく配置されていなければならないが，両面コピーではどうしても紙送りの誤差によるズレが生じてしまうのである。これでは，「簡易なもの」「コピーして利用できるもの」というコンセプトからは逸脱してしまっている。

「イノシシ形土製品」も「かおかおパズル」も，中学生，あるいは小学校の高学年の生徒・児童ならともかく，小学校低学年の児童には残念ながら不向きと言わざるを得ない仕上がりとなってしまった。

4．さまざまな人との出会い～いくつかの実践を通じて～

（1）ある種の手応え～平成12年度生涯学習フェスティバル（ちば まなびフェスティバル2000）～

2種のペーパークラフトは，平成12年（2000）11月25・26日の両日，幕張メッセ9ホールで行われた同フェスティバルの『原始・古代フェア』に演目として初めて出品されることになった。前年度，同フェアの人気演目であった「勾玉づくり」の裏番組ではあったが，制作者として演目担当を任された私は，出品が決まった日から落ち着かなかった。「はたしてどのくらいの人に受け入れてもらえるのだろうか？」

当日は騒ぐ胸中をおくびにも出さず，取りたてて派手な呼び込みも行わず，興味のある人に覗き込んでもらえるよう通路に背を向けて，心静かに「イノシシ形土製品」を作る1人の実演者になった。ある程度

図９　南羽鳥正福寺遺跡出土 ムササビ形埴輪（宇田 1996より）

の時間を拘束され，細かい作業を伴うペーパークラフトは，会場内でさまざまな催しものが同時展開される同フェスティバルには不向きであったのかもしれない。２日間の体験者数は，わずか57名と結果的には極めて低調であった。

ところが反響は思わぬところから来た。「生涯学習フェスティバルの会場で『イノシシ形土製品』のペーパークラフトを見ました。たいへん良くできていて驚きました。」フェスティバルの翌日，成田市内の小学校の先生から突然電話を頂いたのである。この先生も，当日は時間の制約があったのでその場での体験はできなかったが，作成・陳列された「イノシシ形土製品」を会場で見て，自分でも作ってみようと配布されていた用紙を持ち帰ったという。過分な賛辞を頂戴したあと，「学校の近くにムササビ形埴輪（図９）が出土した遺跡があります[5]。子ども達が普段生活しているすぐ近くにも先人の残した遺跡が存在することに気づかせるとともに，そこから出土したものに親しみを持たせたいと思っています。『イノシシ形土製品』のようなペーパークラフトがムササビ形埴輪を題材にしてできないでしょうか。できれば６年生の子ども達が卒業するまでに形にしたいのですが…。」と要望された。わざわざ私の勤務先を探しあて，電話をかけてきてくださった先生の熱意が受話器を通して痛いほど伝わってきた。「イノシシ」を「ムササビ」へ素材を変えて制作することは容易に思えたが，日程面をはじめとする諸事情が許さず，不本意ながら結果的にはお断りしてしまった。協力できなかったことが今なお悔やまれる。

フェスティバルでの体験者数こそ少なかったものの，会場での周囲の反応等から判断して，私は考古資料のペーパークラフト化にある種の手応えを持って帰宅していた。その夜，「次は『ムササビ』かなぁ。」と思っていただけに偶然の一致に驚くとともに，「わかりやすく，親しみやすいもの。それでいて印象に残るもの」づくりの思いを抱いて作ったペーパークラフトが，少なくともある程度は認められ，受け入れられそうなことを予感させる出来事であった。

（２）目からウロコ～ある小学生の行動～

平成14年（2002）４月，教育現場では学校週５日制の完全実施とともに，新学習指導要領に位置づけられた「総合的な学習の時間」（以下，「総合学習」）が本格導入された。それに先立って，平成12年度（2000）から一部先進校における試行が始まると，博物館をはじめとする同様の各種施設では，「総合学習」に対応するための準備がにわかに忙しくなった。「総合学習」という新しいことを積極的に導入したい気持ちはわからなくないが，各種施設を利用しようとする学校側の方向性がまだ定まっておらず，誰もが試行錯誤の段階であり，ソフト面やハード面で協同することになる各種施設側としても，全面的な協力を惜しまないとは言え，具体的には雲をつかむような話であった。

多分に漏れず，市原市埋蔵文化財調査センター及び（財）市原市文化財センターにおいても，平成12年度（2000）を境に，学校現場からの児童・生徒の受入れ依頼等が目立って増えてきた。依頼内容を見ると，施設見学・史跡見学のガイド役をはじめ，土器づくり・勾玉づくり・火おこし等の体験学習，授業の外部

講師などさまざまである。平成12年度～平成14年度（2000.4～2003.3）の３年間における統計では，小中高校合わせて，年間平均27件・1,100人ほどの児童・生徒を対象としたという数字が残っている。ただし，授業の進度に合わせて個人あるいはグループで直接訪れたり，電話・FAX等で問い合わせてきたりする近隣の小・中学生達はこの数字にはもちろん含まれていない。

平成14年（2002）５月22日（水）午後，小学校６年生・男子４名の突然の訪問を受けた。学校の「総合学習」のテーマが「古代人体験」といったものらしく，彼らは自分達のグループのテーマに「丸木舟づくり」を選び，その資料探しにやって来たという。アドバイスをしながらいろいろ話を聞いていると，「丸木舟を造りたい。」「舟を削るための石器も自分達で作りたい。」「焦がして削るのに火をおこさなくちゃ。」「材木は校庭のあの木を切らせてもらおう。」と思いは膨らむ一方である。

ひととおりの資料を手にいれると，彼らはエントランスホールの一隅に置いてあるペーパークラフトを見つけ，興味を示した。「『イノシシ形土製品』の方は作るのに時間がかかるけど，『かおかおパズル』はすぐできるよ。」「作るのにカッターナイフが必要だから，家で作って遊んでみてね。」「『かおかおパズル』は，重なる部分の線を残さないように切り抜くといいよ。」

アッという間の出来事だったような気がする。作り方・遊び方を説明する私の目の前で，１人の少年が持ってきたリュックサックの中をゴソゴソ探し，ハサミを手にすると，ものの数分で器用に切り抜き，パズルを作って遊び始めた（図10）。

「どんな年齢層にも受け入れられて，わかりやすく，親しみやすいもの。」『かおかおパズル』には，机の上にカッターマットを用意し，カッターナイフと定規が不可欠だと勝手に決めつけていた私にとって，まさに何枚ものウロコがまとめて目から落ちていった心境であった。

（３）効果の薄い「ご自由にどうぞ」～小学６年生施設見学時の実践～

平成14年（2002）６月６日（木）午前９時，小学６年生・85名が施設見学にやって来た。

実を言うと，先生から電話で施設見学を申し込まれた時，はじめは「どうしようか」と悩んだ。見学形態が多くの小学校にありがちなグループ学習ではなく，85名の一斉見学を希望していたからである。施設見学の場合は，通常１グループ＝20名程度・同時展開は２グループまでを上限にお願いしているのに，今回は２グループに分けても１グループあたり40名を超える。電話口の先生にその旨伝えると，日程面・行程面とも変更は無理だと言う。やむを得ず，４グループに分けて２グループずつ時差見学することで受入

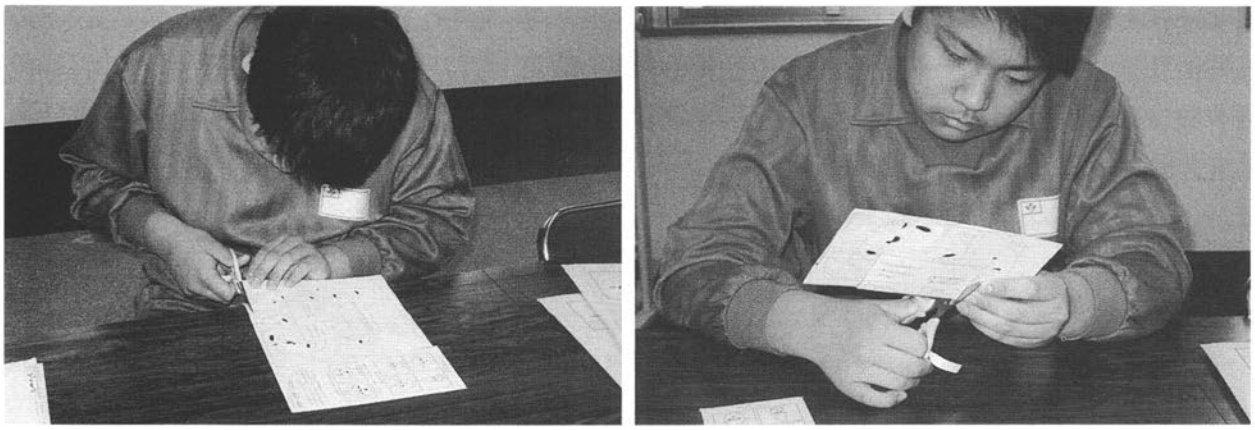


図10　ハサミで作る「かおかおパズル」

図11　パネル展示 山倉１号墳出土人物埴輪

れが決まり，一旦電話を切った。だが，その直後にある考えがひらめき，こちらから担当の先生に折返し電話を入れた。待機中の２グループの児童に，その時間を利用したペーパークラフト作りの提案をし，当日は児童各自にハサミを持たせてほしいとお願いした。

２種のペーパークラフトは，制作以来エントランスホールの一隅に置かれ，見学者が自由に持ち帰れるようになっている。平成15年（2003）３月までに，３回あるいは４回の増刷を重ね，それぞれ3,000枚以上が印刷され，配布されたことになる。手に入れた人の多くは，「ご自由にどうぞ」と書かれた案内に応えて自ら進んで手にした人達であり，限られた紙面の中にわずかに書かれたもの以外，作り方やモデルとなった考古資料に関する説明も不十分なまま持ち帰られている。はたして各家庭で実際に作れたかどうかはもちろん，ペーパークラフトに取り組んでみたか，あるいは持ち帰ったものを再び手にしたかどうかを確かめるすべはない。持ち帰られた数に反して何の反響もなく，他の提示の仕方を模索している矢先の申込みであり，それを試みるチャンスにも思えた。

当日は，エントランスホールの展示物を先に見るグループと整理作業を先に見るグループのガイド役を他の職員に託し，私は残りの２グループを会議室に案内した。手短にペーパークラフト化した考古資料についての説明をした後，前述の少年が披露してくれたハサミを使う方法で40名ほどの子ども達が一斉に『かおかおパズル』を作り始めた。

「１つ目の顔ができた。」「私はもう３つできたわ。」「やったぁ！６つ全部できた。」…前半・後半でグループを入れ替えて，都合２度同じようにペーパークラフト作りを展開した。待機だったはずの時間は，引率の先生方を含む全員が楽しく過ごせた時間に変わったようである。

同じようにペーパークラフトで遊んだ子ども達だが，先にペーパークラフト作りをしたグループと見学の後でペーパークラフト作りをしたグループでは，エントランスホールの見学をする姿勢に明らかな違いが認められた。というのは，先に見学を終えたグループと入れ替わる直前に，ペーパークラフトを先に作ったグループの子ども達には，「このパズルの６人のモデルは，これから見学するエントランスホールのどこかに展示されています。ぜひ探してみてください。」と付け加えたからである（図11）。

もちろん，パズルのモデル探しをすることが『かおかおパズル』の本来の目的ではない。また，その見学姿勢の差が考古資料のペーパークラフト化に期待した普及啓発活動の成果ではないにしろ，全く同じことを体験しても，提示の仕方１つ，携わる者のたった一言の言葉がけが，見学態度の顕著な差になることを目の当たりにし，気の引き締まる思いがした。

５．おわりに

冒頭のシーンは，平成14年（2002）11月24日（日），柏市にあるさわやかちば県民プラザを主会場に開

かれた平成14年度千葉県生涯学習フェスティバルの『ドキ土器古代体験』の一隅での出来事である。

「1年生なんです。何でも興味を持つと夢中になって，周りで何を言っても聞こえなくなってしまうんです。今，家でもパズルが大好きで…。」代わりに母親が申し訳なさそうに返事をしてくれたが，学年はともかく，母親の返事が無くても私の問いかけに対する答えは十分その少年の瞳の中にあった。その少年の真剣なまなざし，瞳の輝きが忘れられず，拙きながら思いつくままを文章化した。

純真なものから受ける感動は，時に人を動かす原動力にもなる。黙して語らぬ素朴な考古資料に，多くの人が感動するのも相通ずるものがあるからに違いない。現代に生活する我々に対して，考古資料の作り手達が決して意識することがなかったように，ペーパークラフト化に際しても，それを手にする者への効果を最初から期待すべきではないのかもしれない。

「わかりやすく，親しみやすいもの。それでいて印象に残るものづくり。」柔軟なものの見方や発想を失わず，肩・肘張らずに，考古資料の持つ魅力の一端を地道に紹介していきたいものである[6]。

註

（1）平成12年（2000）当時は，市原市埋蔵文化財調査センターのエントランスホールに展示されていた。なお，遺跡名として通称されている「能満上小貝塚」は，大字・能満，字・上小貝塚という大字－小字名に過ぎず，正式な遺跡名としては「能満上小貝塚遺跡」と表記すべきとの指摘がある。

（2）そのため，調査報告書（小橋ほか 2004）とは一部異なるものがある。振分髪の表現された人物埴輪は，現在ではT字状のミズラを結った形で復元されているが，当初は特徴的なミズラの存在に気づかずに復元されていた。ミズラの有無がその人物の表情に大きな影響を与えている。

（3）弥生時代中期後半の小型の壺形土器。壺の口縁部に高さ5cmほどの人間の頭部が付けられている。市原市郡本4丁目26番地の畑の耕作中に偶然発見されたもので，「日本における仏像彫刻伝来以前の彫塑像のなかでは抜群の傑作」との評価もある（宮本1999）。

（4）縄文時代中期後半の土器の把手に顔面の付いたもの。草刈遺跡周辺は，住宅・都市整備公団（現，都市基盤整備公団。2004年7月からは都市再生機構。）によるニュータウン建設計画に伴い，宅地造成や鉄道建設に先行して埋蔵文化財の大規模な発掘調査が実施されてきた。顔面把手は，都市計画道路草刈・西広線建設に先駆けて，昭和58年度（1983）に（財）市原市文化財センターによって行われた発掘調査で発見された（高橋 1985）。

（5）成田市南羽鳥正福寺遺跡（宇田 1996）。成田カントリーゴルフ場造成地内に所在した11遺跡のうちの1つ。ムササビ形埴輪は，二重周溝を有する円墳である1号墳から，多くの円筒埴輪やバラエティーに富んだ形象埴輪とともに出土した。6世紀後半代の所産。

（6）その後，「かおかおパズル」の両面コピーによる問題点には解決策が見つかった。両面を誤差なく印刷することが難しいので，片面ずつコピーした上で，パズルの部分を切り抜いてから貼り合わせるという方法である。但し，切り抜いたものを正しい向きできちんと貼り合わせる必要がある。

引用文献

宇田敦司　1996『千葉県成田市南羽鳥遺跡群Ⅰ』　（財）印旛郡市文化財センター調査報告書第112集

忍澤成視　1995『千葉県市原市能満上小貝塚』　（財）市原市文化財センター調査報告書第55集

小橋健司ほか　2004『千葉県市原市山倉古墳群』　（財）市原市文化財センター調査報告書第85集・上総国分寺台遺跡調査報告Ⅸ

高橋康男　1985『千葉県市原市草刈遺跡』（財）市原市文化財センター調査報告書第６集

宮本敬一　1999「三嶋台遺跡出土の人面付土器」『市原市郡本周辺の遺跡と文化財』市原市地方史研究連絡協議会

山梨県立考古博物館　1999『チャレンジ考古学～学んで、作って、多くを知ろう～』

米田耕之助　1976「上総山倉一号墳の人物埴輪」『古代 第59・60合併号』早稲田大学考古学会

追記　私は，平成12年（2000）４月の人事異動で市原市教育委員会に派遣され，市原市埋蔵文化財調査センター並びに（財）市原市文化財センターに３年間奉職する機会をもった。本稿は，その初年度に機会を得て制作したペーパークラフトを用いて，ささやかに行ってきた普及啓発活動の実践報告である。派遣最終年度となった平成14年度（2002）は，（財）市原市文化財センターの設立20周年に当たり，記念展の開催と研究紀要の刊行が企画・実施された。本稿は，本来その研究紀要に載せるべく構想を練っていたものであったが，紙数の制約等により収載を見送った経緯があった。平成15年（2003）４月，再び奉職した（財）千葉県文化財センターでは，翌16年度（2004）に設立30周年を迎えるに際して，研究紀要の刊行計画があることを知り，執筆者の募集に応じたものである。収載に際して，部分的に書き改めはしたものの，内容が派遣期間中の普及啓発活動に終始するものであるため，取り扱った考古資料に地域的な偏りがあったり，理解しにくい表記部分が残ったりしている。ご寛容にお読みいただければ幸いである。

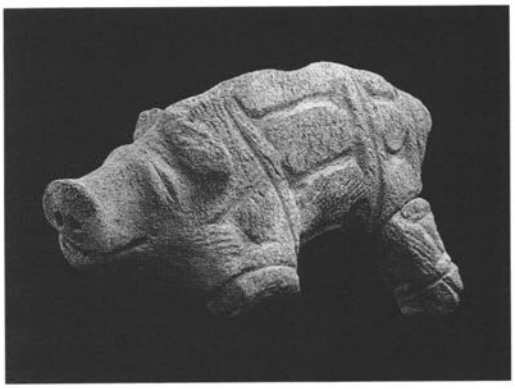
なお，内部データを含めた資料等の収載に関しては，（財）市原市文化財センター調査課長・宮本敬一氏に快くご承諾戴いた。最後になったが，記して感謝の意を表したい。

イノシシ形土製品
－市原市能満上小貝塚出土－

今からおよそ2,500年前の縄文時代晩期に作られたものをモデルにしました。

鼻やつまさき立ちの足の表現など、イノシシの特徴がよく表現されており、縄文人の細かな観察力には驚かされます。

ペーパークラフトにするにあたって、耳・２本の前足・尾を推定して復元するとともに、実際のほぼ2/3の大きさに縮めました。



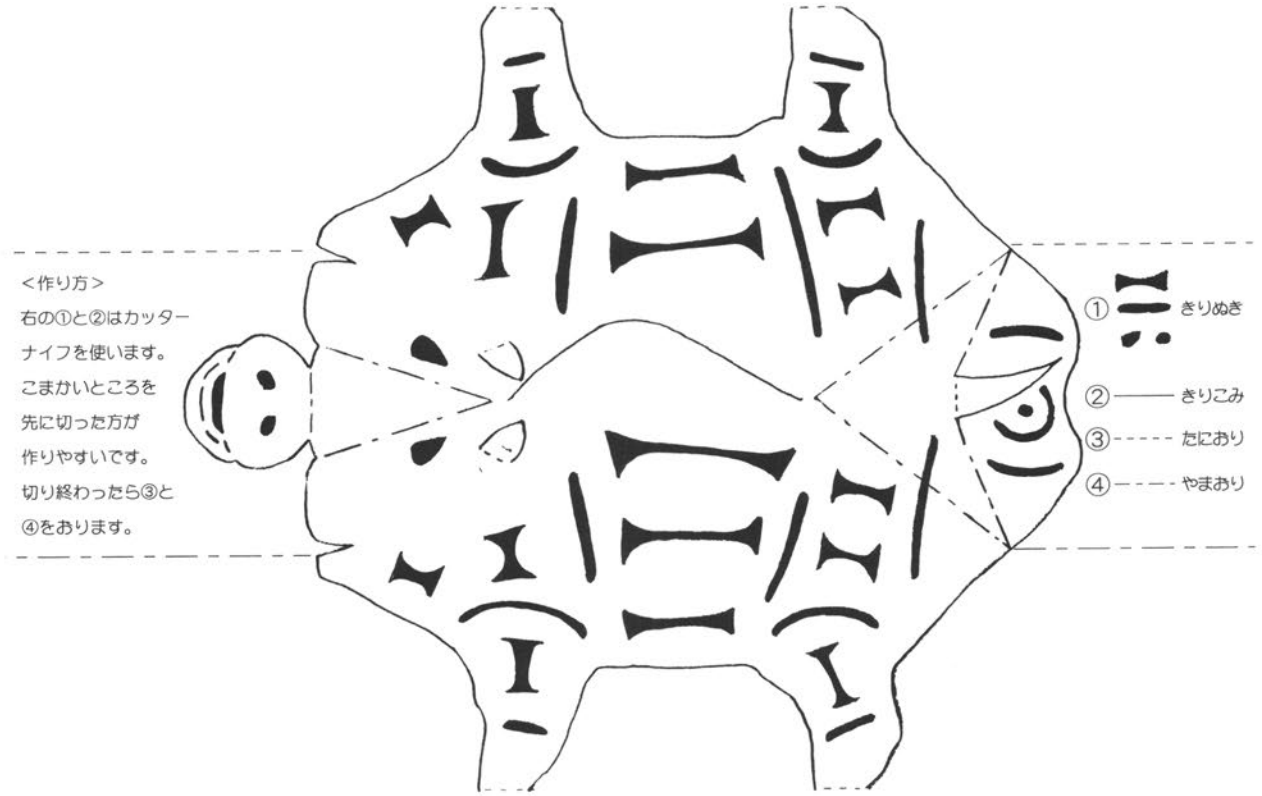
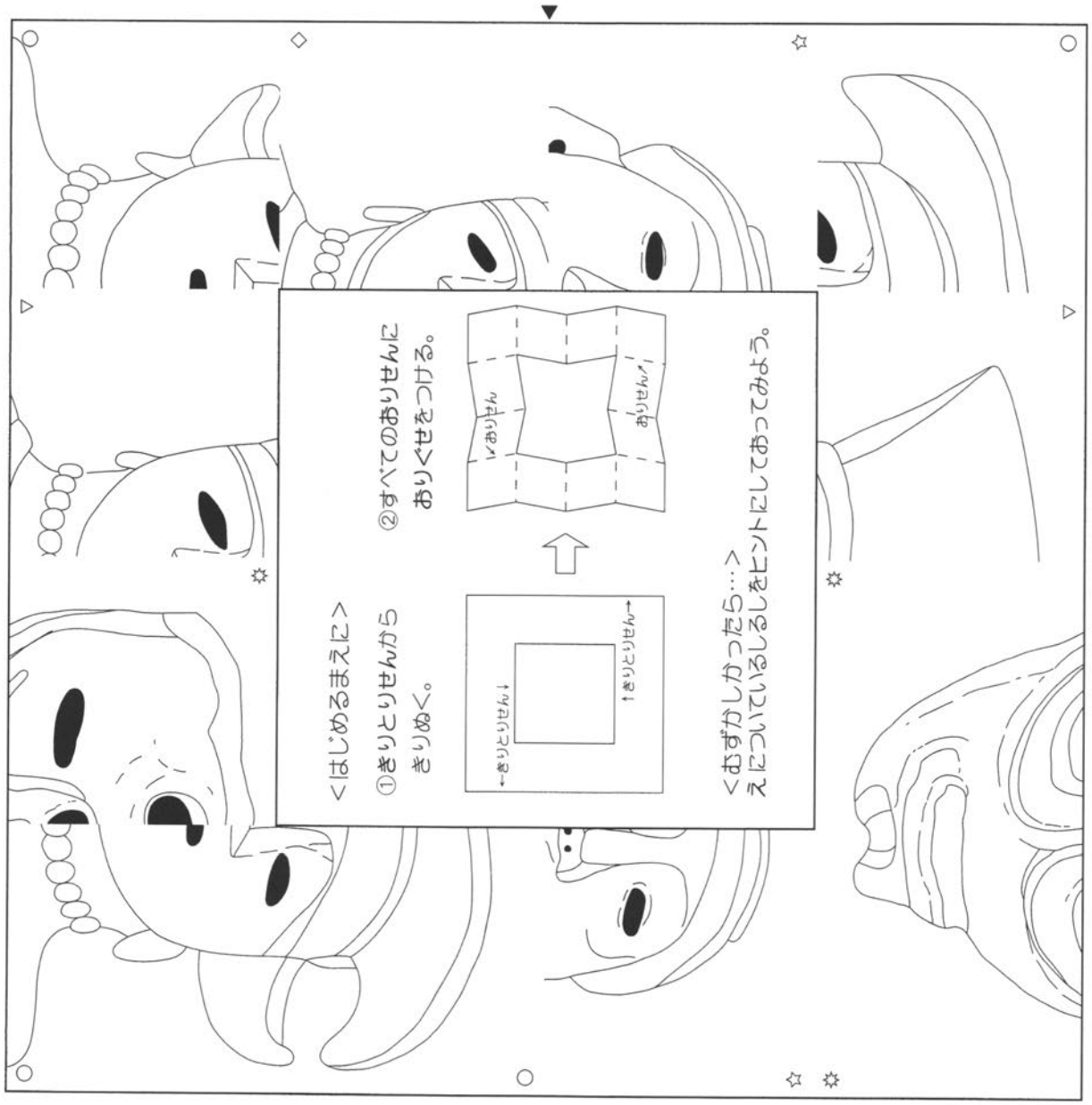


図12　コピーして作る「イノシシ形土製品」
厚めの紙にコピーして作ってみよう。125%に拡大するとA４の大きさになります。



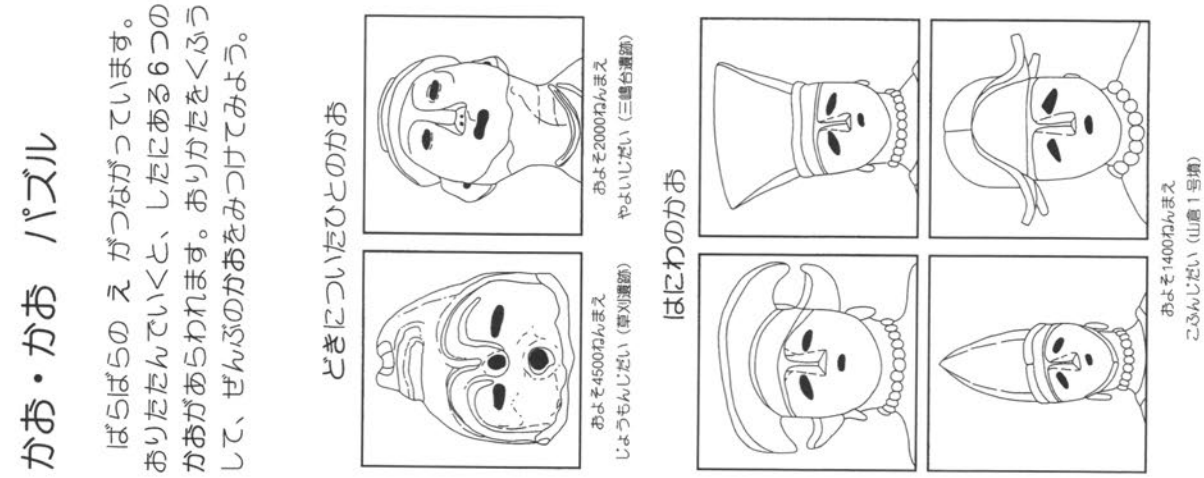


図13　コピーして作る「かおかおパズル」（表）

厚めの紙にコピーして作ってみよう。125%に拡大するとＡ４の大きさになります。

▼の辺を覚えておき、パズルになる部分を切り抜いたら、表裏を貼り合わせて遊びましょう。

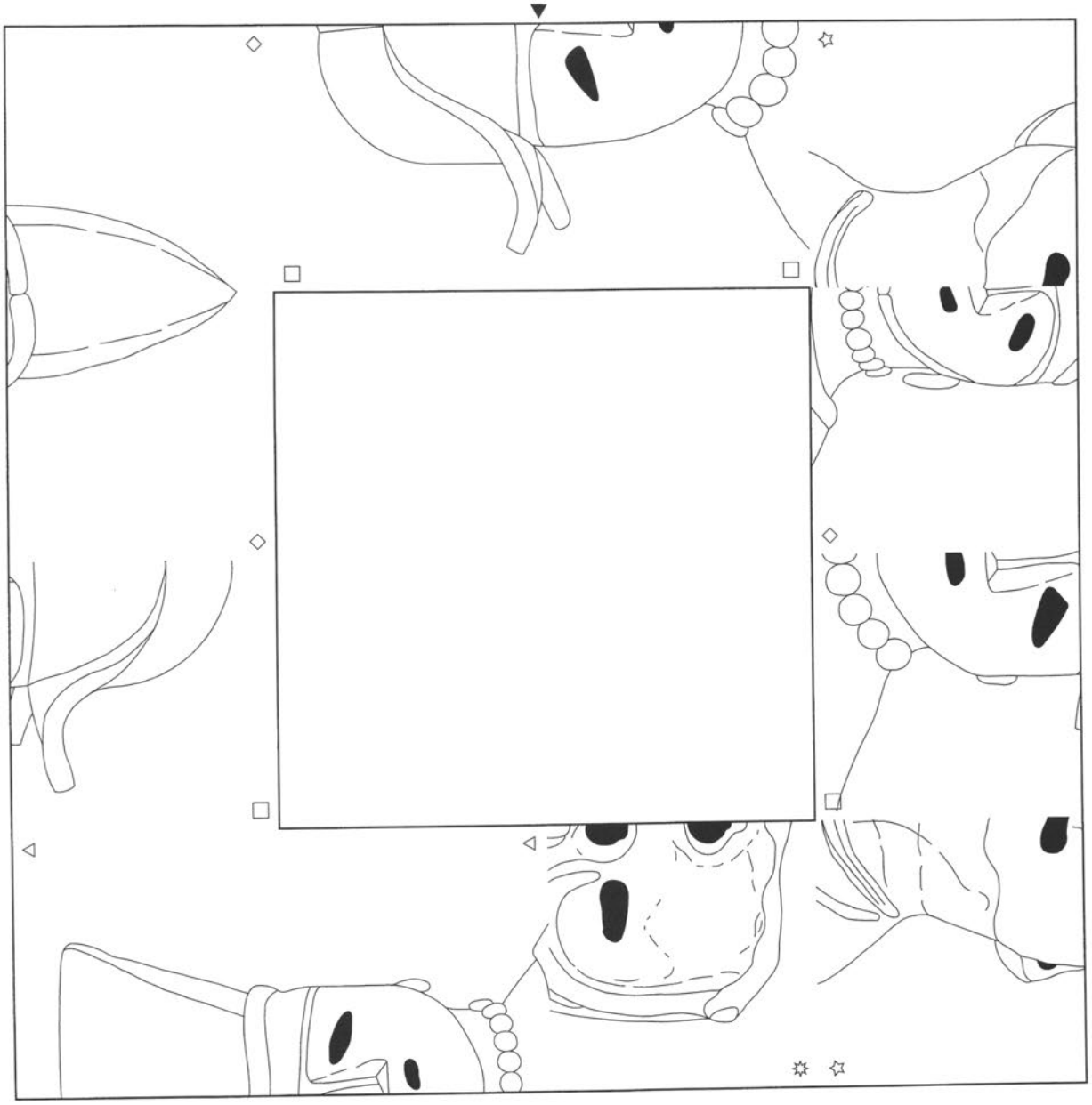


図14　コピーして作る「かおかおパズル」（裏）

厚めの紙にコピーして作ってみよう。125%に拡大するとA４の大きさになります。
▼の辺を覚えておき、パズルになる部分を切り抜いたら、表裏を貼り合わせて遊びましょう。