PANITIA PELAKSANA D'JaFU 12th
NIHON BUNGAKU GAKKA GAKUSEIKAI
日本文学学科学生会
Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS UDAYANA
Sekretariat : Jalan Pulau Nias 13, Sanglah – Denpasar, Telepon : (0361) 224121

LOMBA *STORY TELLING*

I. PENDAFTARAN LOMBA

- Tanggal : 25 Agustus - 01 Oktober 2023
- Form pendaftaran beserta ketentuan administrasi diunggah melalui Google Form (bit.ly/PendaftaranStoryTellingDjafu12th).
- Setelah terdaftar, peserta wajib masuk ke dalam grup WhatsApp *Story Telling* D'JaFU 12th untuk mengetahui segala informasi terkait lomba.

II. PELAKSANAAN LOMBA

- Hari, Tanggal : Sabtu, 11 November 2023
- Tempat : Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana
  Jalan Pulau Nias No.13, Denpasar

III. SYARAT DAN KETENTUAN PESERTA LOMBA

1. Lomba terbuka untuk siswa/siswi SMA/SMK/Sederajat di Indonesia.
2. Peserta melampirkan kartu pelajar atau surat keterangan siswa aktif pada *link* pendaftaran Google Form.
3. Peserta tidak diperkenankan ikut serta dalam lomba apabila:
   a. Pernah tinggal di Jepang minimal 6 bulan atau lebih.
   b. Salah satu atau kedua orang tuanya merupakan orang Jepang.
   c. Pernah menjadi pemenang (juara 1) *Story Telling* yang diadakan oleh panitia D'JaFU.
4. Untuk peserta yang berdomisili baik di luar ataupun di dalam Bali, panitia tidak memberikan transportasi dan akomodasi dalam bentuk apapun.
5. Tiap sekolah dapat mengirimkan peserta maksimal 2 orang.
6. Biaya pendaftaran sebesar Rp90.000,-/orang dan dikirim ke rekening:
   - BNI : 1211961004 a.n. Ni Kadek Frida Putri Maharani
   - BRI : 097101030897535 a.n Ni Kadek Frida Putri Maharani
   - BCA : 7725667418 a.n. Ni Wayan Amanda Pinanti

PERHATIAN: KUOTA PESERTA TERBATAS

IV. KETENTUAN TEKNIS PERLOMBAAN:

1. **Peserta wajib melakukan registrasi ulang pada hari Sabtu, 11 November 2023 di Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana, Jalan Pulau Nias No.13, Denpasar.**
2. Hadir di ruang perlombaan paling lambat 15 menit sebelum lomba dimulai.
3. Mengenakan seragam sekolah.
4. Hanya peserta, juri, dan panitia yang diperbolehkan masuk ke ruangan lomba.
5. Masing-masing peserta diberi alokasi waktu untuk tampil selama 3-6 menit.
6. Peserta akan **didiskualifikasi** apabila membaca naskah pada saat tampil.
7. Dilarang mengubah isi teks yang diberikan.
8. Peserta akan dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan nomor urut yang telah dibagikan.
9. Peserta yang berhak maju ke babak final adalah tiga peserta terbaik dari masing-masing kelompok.
10. Pemenang akan diumumkan di akhir perlombaan, maka dari itu peserta diharapkan untuk tetap berada di lokasi perlombaan hingga pemenang diumumkan.
11. Keputusan juri bersifat **mutlak dan tidak dapat diganggu gugat**.

V. KRITERIA PENILAIAN LOMBA:

No.	Parameter Penilaian	Poin
1.	Ketepatan waktu	30
2.	Aksen (ketepatan dalam memilah suku kata), Intonasi (tinggi-rendahnya nada), dan kelancaran	30
3.	Ekspresi dan teknik bercerita	20
4.	Kesesuaian cerita dengan isi teks yang dibagikan panitia	20

VI. HAL-HAL YANG MENGURANGI POIN PENILAIAN:

1. Waktu tampil kurang dari 3 menit atau lebih dari 6 menit dikurangi 1 poin.
2. Mengubah isi teks atau menggunakan cerita versi lain.
3. Menggunakan properti dalam bentuk apapun dikurangi 5 poin.
4. Improvisasi yang berlebihan (misalnya: meloncat, berguling, ataupun improvisasi yang membahayakan peserta) dikurangi 5 poin.

Jadwal *Technical Meeting* (TM) peserta akan diberitahu melalui grup Whatsapp *Story Telling.*

- **Narahubung:**
- Stefanni : 089 932 685 77 (id line : fannifebiola)
- Sandya : 081 339 359 656 (id line : sandhyaputri12)
- Freli : 089 560 251 1566 (id line : frelictrl)

PANITIA PELAKSANA D'JaFU 12th
NIHON BUNGAKU GAKKA GAKUSEIKAI
日本文学学科学生会
Himpunan Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS UDAYANA
Sekretariat : Jalan Pulau Nias 13, Sanglah – Denpasar, Telepon : (0361) 224121

Formulir Pendaftaran Peserta D'JaFU 12th

(*The Japan Festival of Udayana 12th*)

"Lomba *Story Telling*"

Biodata Peserta:

Nama : ……..
Tempat, tanggal lahir : ……..
Jenis Kelamin : L / P (Coret yang tidak perlu)
Alamat : ……..
……..
Kelas : ……..
No Telpon / HP : ……..
Asal Sekolah : ……..
Cerita Yang Dipilih : ……..
Nama Orang Tua
Ayah : ……..
Ibu : ……..

Dengan ini saya yang tercantum di atas menyatakan untuk mengikuti Lomba *Story Telling* dalam kegiatan D'JaFU 12th yang diselenggarakan oleh Program Studi Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana dan bersedia untuk mematuhi peraturan-peraturan yang berlaku.

Denpasar,
Peserta Lomba *Story Telling*
D'JaFU 12th

Peserta

.....

Ket.

- Diisi dengan huruf cetak/kapital
- Peserta wajib melampirkan kartu pelajar/surat keterangan aktif yang telah dipindai (*scan*) dalam bentuk JPEG
- Form pendaftaran beserta ketentuan administrasi diunggah melalui Google Form (bit.ly/PendaftaranStoryTellingDjafu12th)

一寸法師

昔、昔あるところにおじいさんとおばあさんが住んでいました。子供のない二人は毎日子供が授かるよう神様に祈っていました。「神様、どうか私たちに子供を授けてください。どんな小さな子供でも構いません。」　あ日、驚いたことに、二人に小さな赤ん坊が授かりました。背の高さ一寸にも満たない男の子です。さっそく赤ん坊に一寸法師と名付け、二人は宝物のように育てました。

一寸法師はたくましい頭のいい子供になり、ある日二人にこう言いました。「お父さん、お母さん、私に針と藁とおわんと箸を下さい 。」 「一体どうする気ですか。」 とおばあさん。　「針は剣、藁はさや、おわんは船、箸はかいです。　都に行って武士になるつもりです。」 二人は許しを上げました。 さっそく一寸法師は都へと向かいました。途中、一寸法師はありに会い、 「ありさん、川はどこですか。」 「たんぽぽ畑のところです。一寸法師は川につくと、おわんに飛び乗り、矢のように川を下っていきました。途中で魚が一寸法師を食べ物だと 間違えて向かって来ました。一寸法師は箸をつかって魚を追い払いました。 波に揺られ、雨にうたれ、風に吹かれ、やっとのことで都に着きました。

誇らしげに町を歩いていくと大きな立派な家が見え、一寸法師はそこで働くことを思いつきました。「門を開けてください。お願いがあります。」　主人は門をあけるとあたりを見回しましたが誰もいません。「一体だれだ。　誰も見えんぞ。「あなたの足元にいます。」主人は下駄のそばに一寸法師を見つ け 、 「私は一寸法師と申します。ここで働かせてもらいたいと思います。」

「お前はなかなか活発で頭が良さそうだ。 よし家来にしてやろう。」 そして働くことになった家には美しい娘がおり、一寸法師はその娘から読み書きを教わりました 。 一寸法師は頭が良くてすぐ理解してしまいました。ある日、娘は一寸法師を連れてお宮参　りに出かけた途中、 大きな鬼に出会いました 。 鬼は娘をさらいに来たのです。 「悪い鬼め。お嬢さんにちょっとでも手を出せばただではおかないぞ。」 「生意気な。 食べてしまうぞ。」と鬼は言うと一気に一寸法師を飲み込んでしまいましたが 、 「いたた、いたたたた。一寸法師は針

でお腹の中を刺しました。 「いたた。 死んでしまう。 降参だ。 助けてくれ。」 鬼は一寸法師を吹き出すと山の方へ目散に逃げて行きました。 「助けてくれてありがとう。あなたは小さいけど、とても勇敢で強いの 「ちっと見てください。鬼が何か忘れ ていきました。これは何でしょう。」 「これはうちでの小槌というものです。これを振ると欲しいものが何でも手に入ります。 一寸法師、あなたは何が欲しいですか。「私は大きくなりたいです。」 うちでの小槌をふると、一寸法師はぐんぐん大きくなりあっと言う間に立派な大人になりました。

一寸法師は娘さんと結婚し、望んだ通 り立派な武士になりました。

おしまい

サルの恩返し

むかしむかし、九州のお大名の家来に、勘助という男がいました。勘助の仕事は飛脚で、手紙をかついで届ける事です。その頃の大名たちは珍しい刀や名刀が手に入ると、これを江戸まで飛脚に運ばせたのです。そして勘助も将軍さまに献上する大切な刀をかかえて、東海道を江戸に向かっている途中でした。

さて、勘助が薩摩峠という大きな峠を走っていると、小高い崖の上でサルのむれがキーキーと鳴き騒いでいるのに出会いました。「何事だ？」　勘助は、海辺の方を見てびっくり。何と驚いた事に化け物の様な大ダコが、一匹のサルを海へ連れ去ろうとしているのです。「よし、助けてやるぞ！」　勘助は腰に差していた刀をサッと抜いて、「えいっ、えいっ、えいっ！」　と、大ダコめがけてきりつけました。ところがこの大ダコの体がとても固くて、刀はあっという間にボロボロになってしまいました。「これは、とんでもない化け物だ！」　勘助は逃げだそうと思いましたが、そのとき勘助は、将軍さまへ届ける刀の事を思い出しました。「そうだ。将軍さまに差し上げる刀なら、あの化け物ダコをやっつけられるかもしれん。将軍さま、ちょっとお借りします」　サルはもう、大ダコと一緒に海の中に引きずり込まれています。勘助は素早く裸になると、将軍さまの刀を口にくわえて海に飛び込みました。そしてサルを助け出すと、大ダコの体に将軍さまの刀を振り下ろしました。「えいっ！」　ところが将軍さまの刀は、大ダコの体に当たったとたん、ポキリと折れてしまったのです。「大変だ！　将軍さまに差し上げる刀を折ってしまった！」　勘助はサルを助けて海からあがって来たものの、あまりの事にその場へヘナヘナと座り込んでしまいました。その時、仲間を助けてもらったお礼なのか、サルたちがやって来て勘助に一本の刀を差し出しました。「なんじゃ？　刀か？　これをくれると言うのか？」

勘助は、その刀を抜いてみてびっくりです。「おおっ！　これは何と素晴らしい刀じゃ。さっきの刀とは比べものにならんぞ！　これなら将軍さまも、喜んでくださるに違いない」　素晴らしい刀を手入れた勘助が、さっそく出かけようとすると、サルたちが道をふさいで海の方を指差します。勘助が海を見ると、あの化け物ダコが再びサルたちを捕まえよう

とやって来ていたのです。「わかった、わかった。あの化け物ダコを退治しろと言うのだな」こうして勘助は、サルの刀で再び化け物ダコにきりかかりました。「てや！　とう！　おおっ、これはすごい切れあじ。これなら勝てるぞ！」　サルの刀は化け物ダコの固い体をスパスパと切り裂き、あっという間に化け物ダコを退治したのです。後から調べたところ、勘助がサルからもらった刀は刀作りの名人の五郎正宗ごろうまさむねの名刀だったそうです。

将軍さまはこの刀を『猿正』と名付けて、いつまでも家宝として大切にしたということです。

おしまい

大いびき善六

むかしむかし、善六という木びきがいました。大男のくせに怠け者でしたから、一日かかっても仲間の半分ほどしか仕事がはかどりません。「善六かよ、あいつはとてもものになるめえ」 みんなは善六を、『木びき』でなく『小びき』だと馬鹿にしていました。それを聞いて、善六は面白くありません。そこで近くの神社にお参りをして、日本一の大びきになれる様に願をかけるとにしたのです。「何とぞ神さま、神社の前に寝そべっている大きな石のウシをひける程の力を授けたまえ」 やがて、満願の日が来ました。善六は試しに、寝そべりウシをひいてみる事にしました。

ギイコー、ギイコー・・・

善六のノコギリは、たちまち石で出来た大きなウシを、真っ二つに切り割ってしまいました。「やった！　もう今までの 『小びき』 の善六ではないぞ！　これからは 『大びき』 の善六さんと呼んでもらおうか」 ところが山へ入って仕事にとりかかったものの、さっぱり仕事がはかどりません。石を真っ二つに出来たノコギリなのに、うまく木が切れないのです。その様子を見ていた親方が、ゲラゲラと笑いました。「善六よう。願かけが間違っていたんじゃねえか？　木びきは木をひくのが仕事だぞ。お前は石をひくとしか頭になかったろうが」 それを聞いて、善六はハッと目が覚めました。「そうだ、おらは力持ちを良い事に、天狗になっていたのかもしれん。よし、もういっぺん神さまにお願いしてみよう」改心した善六の目からは、ポタポタと涙がこぼれていました。「神さま、おらが間違っていました。心を入れ替えて、ちっこい丸太をひく事からやり直します。どうか見守って下さいまし」 そして善六が一晩中かかって、やっと一本の丸太をひき終えた時、善六の腕にはまるで石の様な力こぶが出来ていました。

善六は、その日から人が変わった様に仕事に励みました。励むにつれて、その仕事の確かさが評判になっていきます。ある時、江戸の工事現場へ出かけた事がありました。主人は大きなノコギリを背負って現れた善六を見ると、ちょっとからかってやろうと思いました。「おい若い衆。一丁ひいてみな。ただし、スミの通りだぞ」　そう言って、大きな丸太にス

ミで波の様な模様を描いたのです。「はい」 善六は短く返事をすると、たちまち波の様な模様をひき終えました。大ノコギリ一つで、これほどの難しい模様をひき切るのは大変な事です。「これは参った。大した腕前だ」こうして善六の名は、江戸でも有名になりました。木びきの仲間たちは、「善六かよ。ありゃあ、ただの木びきじゃねえ。『大びき』 というもんだ。あのくらいのひき手は、広い江戸にも他にあるみゃあよ」 と、うわさしたそうです。

おしまい