

## 新作コンペ・エントリーNo.1

『やっぱり うっかり オオカミくん』（仮称）  
大野 義徳（人形劇団紙風船）

## 『やっぱりうっかりオオカミくん』（仮称）

大野義徳  
（人形劇団紙風船）

### ・概要：

「森のオオカミが主人公のドタバタ人形劇」

森のオオカミくんが、獲物を捕まえようと奮闘。でもそこは、どこかで聞いたような童話の世界。童話ではやっつけられたり失敗してしまう役回りなのだけれど、そのストーリーを知ってるオオカミくん、裏をかいてやろうと画策する。しかし獲物の方が一枚上手で結局、獲物を捕まえ損ないすごすご退散する羽目に。

### ・出典：オリジナル（昔話からアレンジ）

### ・あらすじ

見た目怖そうで、頭も良くしっかりしている感じ（実はちょっとお間抜け）のオオカミくん、獲物を捕まえようと頑張るんだけど、もう一息のところまで逃してしまう。いつも相手の方が一枚上手。それでも何度も挑戦し続ける。最後にはおじいさんオオカミになっちゃうけど、それでもめげずに前を向く。

（以下、オオカミくんが遭遇する場面）

### ・カメとウサギのレース(ここではオオカミくんがウサギ役)

見た目怖いけどちょっと間抜けなオオカミくん、森でカメに出会い、捕まえて食べてしまおうとする。しかし、レースに勝ったら食べてもいいというカメの話にうっかりのってしまい、勝てるに決まっていると思い走り出すけど、どこかで聞いたような話だと思い直す。途中で居眠りしてはいけなないと、カメのもとに大急ぎで戻るが、カメはレースなんかしないでとっとと逃げてしまっていた。怒りをぶつける相手もおらず、すごすご退散。

### ・三匹の子豚(登場は一匹)

わらの家にいる子豚を見つけたオオカミくん、息を吹きかけ子豚の家を吹き飛ばすも、子豚は隣のしっかりした家に逃げ込む。童話を思い出したオオカミくんは、息だけでは家は壊れないと考え、大きなハンマーを持ち出す。そして思いっきりハンマーを振り下ろすも、跳ね返されてしまう。なんとその家は鋼鉄で出来ていた! 手も身体もビリビリしびれてしまったオオカミくん、すごすごと退散。

### ・赤ずきんちゃん

森で赤ずきんちゃんを見かけるオオカミくん。病気のおばあさんのお見舞いという話を聞き、おばあさんを食べてしまうだけでなく、赤ずきんちゃんも食べて、童話のようにならないように逃げてしまえ、と画策。しかし森のおばあさんの家に行ってみると、おばあさんは病気ではなかったばかりか、もの凄いマッチョで、コテンパンにやられてしまい、すごすご退散。

### ・桃太郎(ここではオオカミくんが犬役)

鬼退治に行く桃太郎と出会うオオカミくん。物語の結果を知っているオオカミくん、財宝を独り占めしてやろうと野心を燃やし、自分を売り込み、加わることにした(お供はこの一匹)。勇んで鬼ヶ島に乗り込むが、肝心の桃太郎が急な腹痛で、鬼退治をオオカミくんに一任。アテの外れたオオカミくん、やっぱりコテンパンにやられてしまい、財宝もとれずにすごすご退散。

・浦島太郎(ここではオオカミくんが太郎役)

はじめに出会ったカメに再び遭遇。「このやろう」と捕まえて食べてしまおうとするが、カメはオオカミくんを竜宮城に案内し、美食の限りでもてなす。すっかりいい気分のオオカミくん、カメのことは許し、帰りにお土産を2箱もらう。それは、玉手箱と、財宝箱。玉手箱の方は絶対に開けてはいけないと知っているオオカミくん、財宝箱を開ける前に、緊張したのか二つの箱を地面に置き、いったん用を足しに離れる。そこに赤ずきんちゃん(子豚でもいいかも)が来て、きれいな箱を持ち帰ろうとするが、いけないことと思い直して地面に置き直す。ただ左右の順序を逆に置いてしまう。

帰ってきたオオカミくん、順序が逆なのに気づかず、財宝箱を開けるつもりが、間違えて玉手箱を開けてしまう! 煙が出てあっという間に真っ白なおじいさんオオカミに。すごくがっかりするものの、真っ白もちよっとカッコいいかも、次こそ頑張るぞ! とか言い残して退散。

・主たる登場人物 (動物)

オオカミくん、カメ、子ぶた、赤ずきんちゃん、おばあさん、桃太郎、鬼

・どのような作品に仕上げたいかなどの希望、思い

子供が楽しめる人形劇。昔話を知っているならもちろん、知らなくてもデフォルメされたドタバタや間の取り方で笑わせたい。たとえば玉手箱を間違えて開けてしまう時に、子供たちから「そっちじゃないー! 」とか掛け声をもらえると最高。オオカミくんのちよっと間抜けな感じは、絵本「ぶたのたね」の主人公オオカミのイメージ。でも、やられてばかりのオオカミくんだけ、最後まで前を向いていくカッコよさも伝えたい。

(似たようなストーリーの人形劇が過去に無かったか、そこが気がかりです。)

## 新作コンペ・エントリーNo.2

『ぜったい ぜったい 寝ないモン』（仮称）  
加藤聖加（はろ）

## 『ぜったい ぜったい 寝ないモン』（仮称）

加藤 聖加（はろ）

- ・概要：姉妹を寝かせる話。歌、戦闘シーンあり。
- ・出典：オリジナル（参考 せなけいこ『ねないこだれだ』昔話『北風と太陽』）

### あらすじ

夜寝たくない姉妹を寝かそうと、カナリアが子守唄を歌ったり、おばけが砂をかけたりするが、失敗。ひつじがやってきて「寝なくていい」というと、姉妹は自然に寝る。

### 詳細

場面① 場所は子ども部屋。姉妹が「今日は寝ない！もっと遊ぶ！」宣言をし、布団を蹴飛ばす。そこへカナリアが現れ、寝かしつけるために子守唄を歌う。が、姉妹は一緒にノリノリで歌い出してしまふ。カナリアは退散。

場面② おばけが登場。おばけは姉妹に砂をかけて攻撃をする。妹はどこかに隠れて無事だが、姉は砂をかけられて、目をこする。だんだん目が開けられなくなり、寝そうになる。が、妹が大泣きして、姉を起こす。その後、姉妹で協力して、おばけを倒す。(戦闘シーン)

場面③ ひつじが登場。ひつじは寝なくていいので背中に乗るようにいう。姉妹がひつじに乗るとふわふわしていて気持ちがいい。蝶々が飛び、花が咲き、虹がかかる。背景？が子ども部屋から夢の世界に変わる。姉妹はひつじの上で眠る。「寝ると、ふわふわあったかくて気持ちいいね」「夢の世界でも遊べるんだね。もっと早くねればよかったね」的なセリフで終わる。

・主たる登場人物（動物）

姉（人間でも動物でも可） 妹 カナリア 砂かけおばけ ひつじ

- ・どのような作品に仕上げたいかなどの希望
- ・ファンタジー風のほのぼのとした作品にしたい。
- ・観客も一緒に歌や手拍子、応援してもらうなど参加型の作品にしたい。
- ・楽器(タンバリン、ウッドブロックなど)を多用して楽しい雰囲気 にしたい。
- ・イラスト、絵コンテ

Eテレの「いないいないばあ」のような世界観のイメージ。（↓参考画像）



・その他

- ・「私が個人的に見たい&自分の子どもに見せたい話」を考えました。
- ・小学生には物足りないかも？
- ・時間は15分くらい？

## 新作コンペ・エントリーNo.3

『動物たちの運動会』（仮称）  
とんかち

# ひつまぶし新提案 仮称「動物たちの運動会」

2020年6月5日  
とんかち

## 1. ポイント

- ・セリフ無として、キャストの入替を容易にする。ただし会場アナウンスはある。
- ・キャストは4名と少数にする

## 2. キャスト

- ・4体の動物、案としては、うさぎ、ねずみ、ぶた、ペンギン

## 3. ストーリー

1) 動物たちの運動会開始のアナウンス、4体が登場し開会式、それぞれがおじぎ

2) 1種目目は高跳び

うさぎはクリア、ねずみは支柱を登って失格、ぶたは飛ばずに失格、ペンギンはスルーして失格

3) 2種目目は綱引き

ぶた対ねずみは簡単にぶたの勝ち。うさぎ対ペンギンは、ペンギンがコケてうさぎの勝ち。

決勝のぶた対うさぎは激闘の末、ぶたの勝ち

4) 3種目目は玉入れ

うさぎは玉がとどかない、ぶたも玉を飛ばし過ぎ、ペンギンは玉を転がすだけ、ねずみは登って入れて勝利

5) 4種目目は競争

4体が同時に下手からスタート、下手と上手を往復する。ねずみが超高速、ペンギンは超鈍足。

しかし途中にトラブルがあって、最終的にペンギンが勝利。

6) 4体が登場し閉会式、各種目の勝利者をアナウンスし、それぞれがおじぎ

## 新作コンペ・エントリーNo.4

『うたのすきなりゆう』  
たんぽぽ

# 『うたのすきなりゅう』

たんぽぽ

キャスト：5～6人（増やすことも可能）

上演時間：たぶん、20分くらい。

-----  
登場人物（担当楽器は仮）

おじいさん：笛（オカリナ）

おばあさん（省略可）

ネコ（ハナコ）：ハーモニカ

ハリネズミ：パーカッション

フクロウ：ギター

竜：歌と太鼓

-----  
あらすじ

ネコのハナコと釣りに出かけたおじいさんは、昼寝をしているうちに知らない湖に。

おじいさんは竜につかまるが、竜の歌に合わせて笛を吹き気に入られる。

ハナコはハリネズミとフクロウとともにおじいさんを助けに行くが、失敗。

竜とおじいさんが楽しそうに演奏しているのにひかれ、そこに加わる。

一緒に楽しく演奏することで、ともだちになり、みんなでおじいさんの家に帰る。

## 大雑把なお話

釣りの好きなおじいさん。

おじいさんは、昔、町の音楽隊で働いていましたが、いまは毎日釣りばかり。

今日も飼い猫のハナコと釣りに出かけます。

「行ってくるよ」

「おさかなをいっぱい釣ってきてくださいね」

良い天気。

タロウもおじいさんが釣る魚が楽しみです。

釣り船の中でおばあさんの作ってくれたお弁当を食べたら、お昼寝。

気がついたら、どこか知らない湖です。それでもおじいさんは気にしないで釣りを始めます。

すると、大物の当たりが。

どんどん引っ張られて、船はひっくり返り、おじいさんは水の中に。

ハナコはやっとのことで岸に泳ぎ着きましたが、おじいさんは見当たらず。

しょんぼりと泣きそうになっていると、ハリネズミが現れました。

「どうしたの？」

「おじいさんが、湖に……」

「そりゃ、もうだめかも」

「どうしてそんなこというの」

「あの湖には、おっきな竜が住んでいるんだよ」

「りゅう？」

「そう、おじいさん、食べられちゃったかもね」

「そんなあ、あーん（泣く）」

そこへフクロウが現れる。

「どうしたんだい、猫ちゃん」

「おじいさんが、りゅうに食べられたって……」

「こら、女の子を泣かすんじゃない」フクロウがハリネズミを叱ります。

「ふんっ。最初から泣いていたんだよう」

「心配だなあ。一緒におじいさんを捜しに行こう」

3匹は竜のすみかへ向かいます。

そのころ、竜のすみかでは。

「っり、りゅうだ！ たべないで」

「痛いよう、この針を取ってよう」

「ごめんよ。まさかおまえさんが引っかかるとは」

おじいさんが針を取ってやると、竜も機嫌を直します。

「あー痛かった。あー、あー」（歌い出す）

「良い歌だ」おじいさんは感心します。

「僕、上手？」

「ああ、そうだとも」

「じゃあ、わしも一緒に。さあ、歌って」

竜の歌に合わせて、おじいさんが笛を吹きます。  
「楽しいなあ」 竜はご機嫌です。

「どこかから、歌が聞こえる」とフクロウ。  
「笛の音も」とハリネズミ。  
「おじいさんの笛だ！」  
3匹は森の中を急ぐ。竜のすみかにたどり着く。  
「おじいさん！」  
「ハナコ、無事だったんだね」  
「おじいさんも」  
「なんだ、おまえたちは」 邪魔をされた竜が怒り出す。  
「おじいさん、おばあさんが心配しているよ。帰ろう」  
「そ、そうか」  
「ダメだ、じいさんは帰さない。じいさんの笛が気に入ったんだ」  
竜はおじいさんを放しません。  
「そんなあ」  
「うるさーい。さっさと帰れーっ」  
竜が火を噴き、3匹は逃げ出しました。

「これこれ、そんな乱暴な」「だって……」  
「どこにも行かないから、放しておくれ」

竜がおじいさんを放すと、おじいさんはまた笛を吹き始めます。

「楽しいなあ。いままで、ずっと一人だったんだ。もう少し一緒にいてよ」

「ああ、いいとも」

「お腹、空かないか」

「そういえば少し」

「ちょっと待ってろ」

竜がしっぽで水面を打つと、魚が跳びはねてきます。

それに向かって火を吹くと、魚は真っ黒焦げ。

「しまった、やり過ぎた。もう1回」

もう一度。今度は良い焼き加減。おじいさんはそれを葉っぱで受け止めて。

「美味しいのう。ハナコにも食べさせてやりたいなあ」

「ハナコって」

「さっきの猫だよ。わしの友だちなんだ」

「トモダチって」

「一緒にいて楽しい仲間のことさ」

「トモダチ……」

そのころ、竜から逃げてきた3匹は。

おじいさん救出作戦を考えて、再びりゅうのすみかに。

(略)

救出作戦は失敗。

機嫌良く竜が歌い出し、おじいさんが笛を吹く。

「良い歌だなあ」「竜がこんな歌を歌うなんて」

おじいさんが言いました。

「おまえさんたちも、一緒にどうかい」

ハナコとフクロウとハリネズミも加わって、音楽会となる。

(ここはちょっとたっぷりやりたい)

「楽しいなあ」「楽しいねえ」「大勢だともっと楽しくなるねえ」

「いつまでも、こうしていたいなあ」と竜。

「でも、きっとおばあさんが心配しているよ」とハナコ。

おじいさんも、なんだが心配になってきました。

「そうだなあ、いちど帰らないと」

「ええっ。そんなのいやだあ」と竜。

「直ぐにまた会いに来るから」とおじいさんはいいます。

「わしらは、友だちだからな」

「トモダチ」と竜も。

みんな口々に「トモダチ」「トモダチ」。

やがてそれは一つの歌になって。

「ぼく、みんなを送っていくよ。さあ、僕に乗って」

みんな竜の背に乗って。やがて、おばあさんの待つ家に。

「ただいま、おばあさん」

おばあさん、「あらまあ、いっぱいのお客さまだこと」