

M0 オープニング

[I]

(ナレーター1) 夏休みに入って1週間ほどたったある朝、何人かの子ども達が集まっていた。

(ナレーター2) ここは熊野三山の一つ那智大社へお参りする道の大門坂です。

M1 夜明け

(こども1) いやー、早起きは気持ちがいいねえ。

(こども2) おまえ、ボランティアなどめんどくさいって言ってたのに？

(こども1) いや、そんなことはありませんよ。

(おじさん) みなさん、おそうじご苦労さん。おじさんは飲み物を買ってくるから、最後の仕上げをお願いします。

(こども達) はい。

<たくさんのカラスが鳴いている>

(こども3) いつもならセミがうるさく鳴いているのに、今日はカラスばかりが鳴いているねえ。

(こども4) そう言えばそうだねえ。

<突然カラスが飛び立つ。そして子ども達の周りをグルグル回りだす>

<子ども達はたおれ、やがてゆっくり起きだす>

(こども5) ウーン、今のはなんだったんだ。

(こども6) なんだかまわりのけしきが違うような・・・。

(こども7) でも、たしかにここは大門坂だよ。

<旅人が通る>

<子ども達は旅人の衣装に驚く>

M2 祈り道

(こども8) ねえ、あの人たち、着ているものがおかしくない？

(こども9) おかしいよねー。

(こども達) うんうん。おかしいおかしい。

<貴族一行が通りかかる>

(おつき1) そこの者達、おかしくなっこうをして・・・。あやしいやつらめ。

(おつき2) きつねかたぬきであろう。正体を見せい。

<持っていたつえをふりかざす>

- (こども 10) あやしいのはそっちじゃないの？
(おつき 1) なんだとー。
(貴族) まあまあ、どうやらきつねやたねきではないようだ。そのもの達、いったいどうしたのじゃ？
(こども 11) どうしたもこうしたもありませんよ。 (1人ずつアクションをつける)
(こども 12) みんなでおそうじしていたら。
(こども 13) カラス達がうるさくカーカーと鳴いていて。
(こども 14) そのカラスが急にバサバサッと飛び立って。
(こども 15) まわりがグルグルッと回って。バタリ。
(こども 16) 気がつくところになってたんです。
(貴族) うーん、どうやらあやしきもののけにたぶらかされたのではないかのう。よし、わしといっしょに那智の滝をおがみに行こう。
(こども 1) 行けばなんとかかなりますか？
(貴族) 分からんが……。とにかく行ってみよう。レッツゴー！

M3 登ろう山へ

<歩いている途中、いろいろな動物が顔を出す>

- (こども 2) あ、うさぎだ。
(こども 3) あ、たぬきだ。
(こども 4) あ、りすだ。
(こども 5) <客席を指差しながら>あ、さるがいっぱい。
(貴族) こりゃ、失礼な。
(こども 6) それにしても、たくさんの動物がいるなあ。
(こども 7) あー、疲れたよ。
(貴族) もうすぐじゃ。がんばれ。
(こども 8) ところで、おじさんお名前は？
(おつき 1) こら、ぶれいもの。このお方をどなたとこころえる。
(おつき 2) 尊き殿上人(てんじょうびと)、藤原のまさもり殿であらせられるぞ。
(ナレーター 3) 殿上人とは、平安時代、天皇の住まいに上がることをゆるされた、位の高い貴族のことです。
(こども 8) てことは、ここは平安時代ってことですよ。
(こども 9) うわあー、えらいことだ。
(こども 10) 帰りたいよー！
(ナレーター 4) 大変なことになった少年たち、このあとどうなる。

[Ⅱ]

- (貴族) おお、みんな見なさい、那智の滝が見えてきたぞよ。
(こども1) おお、たしかに那智の滝だー。
(こども2) 昔からずっと流れ続けていたんだね。

M4 那智の滝

- (おつき1) おい君達、さっきより人数が少ないような気がするぞ。
(こども5) あっ、本当だ。4年生の二人がいないぞ・・・さがさなくては。
〈おーい、おーいとしばらくさがすが見つからない〉

(こども3) なんだか、はらがへってきたなあ。

(貴族) よしよし、にぎりめしをあげよう。

(こども達) ワーイ。

(こども4) あー、おいしいおいしい。

〈そこへヤタガラスが現れ、にぎりめしを一つ取って飛び去る〉

(ヤタガラス) カーカー

(こども6) あっ、まてー！

〈みんなでヤタガラスをおいかける〉

〈カラスがにぎりめしを落とした所で4年生の二人が泣いていた〉

(こども7) おーい、こんな所にいたのか。もうだいじょうぶだよ。

(4年生1) えーん、もういやだー。

(4年生2) 家に帰りたいー。

(こども8) 貴族のまさもりさん、どうやらぼく達は800年ほど後の世界から来てしまったようなんです。

(貴族) うーん、そうじゃったのか。まか不思議なことじゃ。しかしなんとかしてもとの世界にもどらねばのう・・・。

(ヤタガラス) カーカー、それについていい助言がほしいカー。

(こども9) うわっ、しゃべったぞ。

(ヤタガラス) わたしは熊野のヤタガラスだカー。

(こども10) えっ、あの足が3本あることで有名なヤタガラス？

(ヤタガラス) そうカー！

(こども11) 神様の使いと言われるヤタガラス。

(ヤタガラス) その通りカー！

(こども達) すごーい。

M5 ヤタガラスの歌

(こども 12) ところでヤタガラスさん、ぼくたちはどうすればもとの時代に帰れるのでしょうか。

(ヤタガラス) そういうことにくわしい人を知っているカー。わたしについて来るカー。

<ヤタガラスはカーカー言いながら、みんなを案内する。てんぐ登場>

(貴族) おお、これはてんぐではないか。

(てんぐ) いかにも。熊野のてんぐである。でお前たち、わしに何の用かな？

(ヤタガラス) 物知りのてんぐさま、このこども達はとうとうわけか800年後の世界から時間をこえてこの時代に飛ばされたようなんですカー。

(こども 13) みんなもとの時代に帰りたいんです。なんとかありませんか。

(てんぐ) うーん、それはやっかいな事になったのう。これは熊野の神様にお願いするしかないな。

(こども 14) よし、さっそくお願いしよう。熊野の神様、お願いします。

(てんぐ) これこれ、神様に願いを伝えるには紫水晶が必要じゃ。

(こども達) 紫水晶？

M6 紫水晶の歌 <てんぐが日本舞踊風に踊る>

(てんぐ) そういうわけじゃ、さあ水晶をさがしに行くがよい。だが水晶の近くには恐ろしい妖怪がいるから気をつけてな。それじゃ、てんぐのうちわで飛ばしてあげよう。

(こども 15) ちょ、ちょっと待ってください。

(てんぐ) それー！

(みんな) うわー！

<みんな、森の中に飛ばされる>

(おつき2) おーい、ヤタガラスどの。本当にこちらの方角でよいのかな？

(ヤタガラス) カーカー、こちらから水晶の霊気を感じるカー。まちがいないカー。

(こども 1) あー、はらがへったなあ。

(こども 2) はらもへったけど、てんぐさまが言っていた妖怪のことが気になるよなあ。

(こども 3) こわいよー。

(ヤタガラス) あ、そうそう、てんぐさまからありがたいおふだをあずかってきたカー。このおふだで妖怪をやっつけられるカー。

(こども 4) おお、さすがてんぐさまだねえ。

(こども 5) それがあればだいじょうぶだね。

(ナレーター1) みんな本当にだいじょうぶなのでしょうか。

(ナレーター2) それに、紫水晶は見つかるのでしょうか。

[Ⅲ]

(ヤタガラス) カーカー、水晶のけはいが強くなってきたカー。

(こども1) 妖怪は出るのかなあ。

(おつき1) そういえばときどき旅人がおそわれたという、妖怪ダルの話は聞いたことがあるぞ。

(こども達) 妖怪ダル？

M7 妖怪ダルの歌

(こども2) おれたちゃはらがへってるからあぶないじゃないの。

(こども3) 早く何か食べなくちゃ。

<ダルが1体現れる>

(みんな) 出たー！

(こども4) うう、体が動かない。

(こども5) わたしも動かない。

<こども6以外はゆっくりとたおれていく>

(こども6) おれは動くよ。

(おつき2) おふだのおかげじゃ。早くおふだをダルに。

(こども6) あっ、そうか。これでもくらえ！

<ダルにおふだをはりつける>

<ダルはにげてゆき、みんなもとにもどる>

(こども7) ああ、よかった。体が動く。

(こども8) おおみんな、あの光は？

(ヤタガラス) カーカー、紫水晶だカー！

(おつき2) ついに見つけたぞ。

(こども達) やったー！

M8 発見の歌

<喜びもつかの間。紫水晶とともにたくさんのダルが現れる>

(こども9) うわあーダルだー！

(こども6) もうおふだはないよー！

<みんなゆっくりたおれてゆく。ダルがゆっくり近づいてくる>

(こども10) やられるー。

(こども11) カンジーザイボーサツハンニャーハーラーミータ

<ダルの動きがとまる>

(こども 12) なんだ、それは？

(こども 11) 般若心経 (ほんにゃしんぎょう)、おばあちゃんに教わった。

<ダルが動き出す。また般若心経をとなえる。>

<これを繰り返すうち、ダルが徐々に近づいてくる>

(おつき 1) 最後までとなえるのじゃ。

(こども 11) これだけしか覚えてないんです。

(みんな) うわあー！

<ダルがみんなに近づき、もうだめだという時に修験者が飛び込んでくる>

<修験者は錫杖 (しゃくじょう) をふり、気合を入れる>

(修験者) 悪霊退散 (あくりょうたいさん)、であー！！

<ダルはにげてゆく>

(こども 13) つつつつ

(みんな) 強い！

(こども 14) あなたはだれですか？

(修験者) わたしは那智の山中で修行をしている修験者 (しゅげんじゃ) です。もう大丈夫ですよ。では。

<修験者は去ってゆく>

(こども 15) さあ、熊野の神様に祈ろう。

(こども 1) やっともとの時代に帰れるんだね。

(こども 2) 貴族のまさもりさん。いろいろお世話になりました。

(こども 3) 本当にありがとう。

(こども達) ありがとう。

(ヤタガラス) カーカー、カーカー！

(こども 4) あっ、ヤタちゃんもありがとう。

(ヤタガラス) ヤタちゃん・・・？

(貴族) みんな、本当によかったのう。でも、これで君たちともお別れか。なんだかさびしいのう。

M9 別れ

(こども 5) そうだ、友情のしるしに杉の木を植えませんか。

(貴族) そうじゃのう。気が付けばここは最初に出会った場所ではないか。ここにわたしの分と君たちの分と、2本の杉を植えよう。

<杉の苗木を2本植える>

(こども6) これでよし。
(こども7) 大きく育てよ。
(貴族) でも、この道や森は、君達の時代には残っているのかい？
(こども8) はい、ありますとも。
(こども9) みんなで大事にしています。
(こども10) 私達がこの世界へ飛ばされた時も、この道のそうじをしていたんですよ。
(貴族) そうか、それなら安心じゃ。〈何度もうなずく〉

(こども11) それではお願いをしよう。
(こども12) 熊野の神様、ぼくたちをもとの時代に帰してください。
〈カラスがいっせいに鳴き出す。〉
〈突然カラスが飛び立つ。そして子ども達の周りをグルグル回りだす〉
〈子ども達はたおれ、やがてゆっくり起きだす〉

(おじさん) おーい、ジュースをかってきたよ。ごくろうさんだったねえ。

(ナレーター1) もとの時代の大門坂にもどってきた子ども達。そこには巨大な2本の杉がそびえ立っていました。

M10 熊野の森

上演にあたっての留意点

- ・ キャストは出演者数に合わせて自由に設定してよい。
- ・ 学級数にあわせて場面を分担してもよい。
- ・ 「M0 オープニング」・・・上演直前にこの曲を流す。
- ・ 可能なら、場面によって照明の色を変えるとよい。
- ・ タイムスリップの場面で照明の効果があるとよい（暗転・フラッシュ等）。
- ・ ダルの動きに合わせて効果音があるとよい（和太鼓など）。
- ・ 電気スタンドにセロファンをかぶせるなどして紫水晶の光を演出すると効果的（熱に注意）。
- ・ 数曲に振りをつけると楽しい。
- ・ M10「しあわせの歌」（フィナーレ）は全員で。

Copyright(C) Masaya Ota. All rights reserved