

# おかあさんがすきなもの

(上演時間 約20分)

作・清田明世

## ● 登場人物

かける (兄)

リコ (妹)

おかあさん

## ● あらすじ

かけるは、男の子で兄。リコは、女の子で妹。当然のことながら、お互い、興味があるもの、すきなものは違う。相手がすきなものなんて、自分には関係ない。すきでもなんでもない。だけど、お互いにそれを口にする、なぜかイラツとする…。ぼくたち、どうしてケンカしちゃうのかな？ 怒っちゃうのかな？ ねえねえ、おかあさん、聞いて。「ぼくね…」「わたしね…」 かけるとリコが何を言っても、笑って聞いている おかあさん。

「おかあさんって、なにがすきなもの？」  
「おかあさんのこと、どれくらい知ってる？」

かけるとリコは、おかあさんのすきなものを当てるクイズ対決をします。  
二人が辿り着いた答え。それは、全てのおかあさんたちから伝えられる、全ての子どもたちへ向けたメッセージです。(作者はそう信じます。)

## ● 背景(絵でも構いませんが、準備できない場合は背景なしでも劇はできます)

キッチン、リビング ※背景の切替や暗転はありません

## ● 小道具(絵でも構いません)

・おかあさんの身の周りによくあるもの(洗濯物、掃除機、冷蔵庫、スマホ、花、エプロン、お菓子、コーヒーマシン など)  
・子どもたちが好きなおもちゃ(組立てブロック、飛行機、お人形、ぬいぐるみ、本 など)

## ● 本作品を上演する場合、登場人物3人は舞台上で演じっぱなしになります。台詞を覚えるのが難しい…そんな時は、こんな演じ方はいかがでしょうか？

①ストーリーが成立する為に必要なクイズの質問と答え(作品中の太字箇所)を覚える。  
つなぎの掛け合いは、観客である園児の反応や答えを取り入れながら進めるのも面白いかもしれません。

②演者と台詞担当を分ける。台詞担当は、観客から見えない場所で脚本を読む。演者は、読み上げられる台詞に合わせて動ける分、演技に集中します。

クイズをしながらかえに辿り着く過程を、楽しく演じていただけたら、と思います。

○家の中

背景にキッチンがあり、手前にリビングという設定。キッチンやリビングには、お母さんが普段よく使う小道具など(※表紙に記載)が置いてある。

脚本本編では、「おかあさん〓お母さん」〓すき〓好き」と表記します。

かける とりこは、リビングで、それぞれ別のおもちゃで遊んでいる。

かける、組立てブロックのようなもので、飛行機を組み立てて遊んでいる。

りこ、ぬいぐるみなどでお人形ごっこをしている。

かける

よし！ すっげえのできたぞ。

かける

なあなあ、りこ。見て。

りこ、お人形遊びに夢中で気付かない。

かける

りこ。りこ。

りこ

え、何？

かける

見て見て、これ。

りこ

また飛行機？ うん。すごいね。

りこ、すぐにお人形遊びに戻る。

かける

ちえつ。なんだよ。それだけ？

かける

人形のどこが面白いんだよ。

かける、「つまんねーの」とても言いたげに、ふんぞり返り、横目でりこを手ヲチラと見る。

かける、何か(いたずら)を思いついたように、そーっと、そーっと、りこの背後に近づく。

かける、ふじつと、りこから人形をとりあげる。

りこ

あっ！

かける

へっへー。

出来上がった飛行機に満足げな様子  
りこに声をかける

気を引こうと呼びかける

やっと気づくがあまり関心なさそうに  
嬉しそうに

そっけない返事

人形遊びに夢中のりこを  
チラッと見て  
ふてくされて