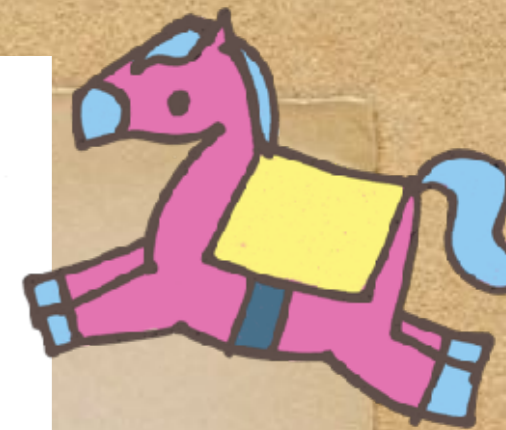


こうや
荒野の30人
にん

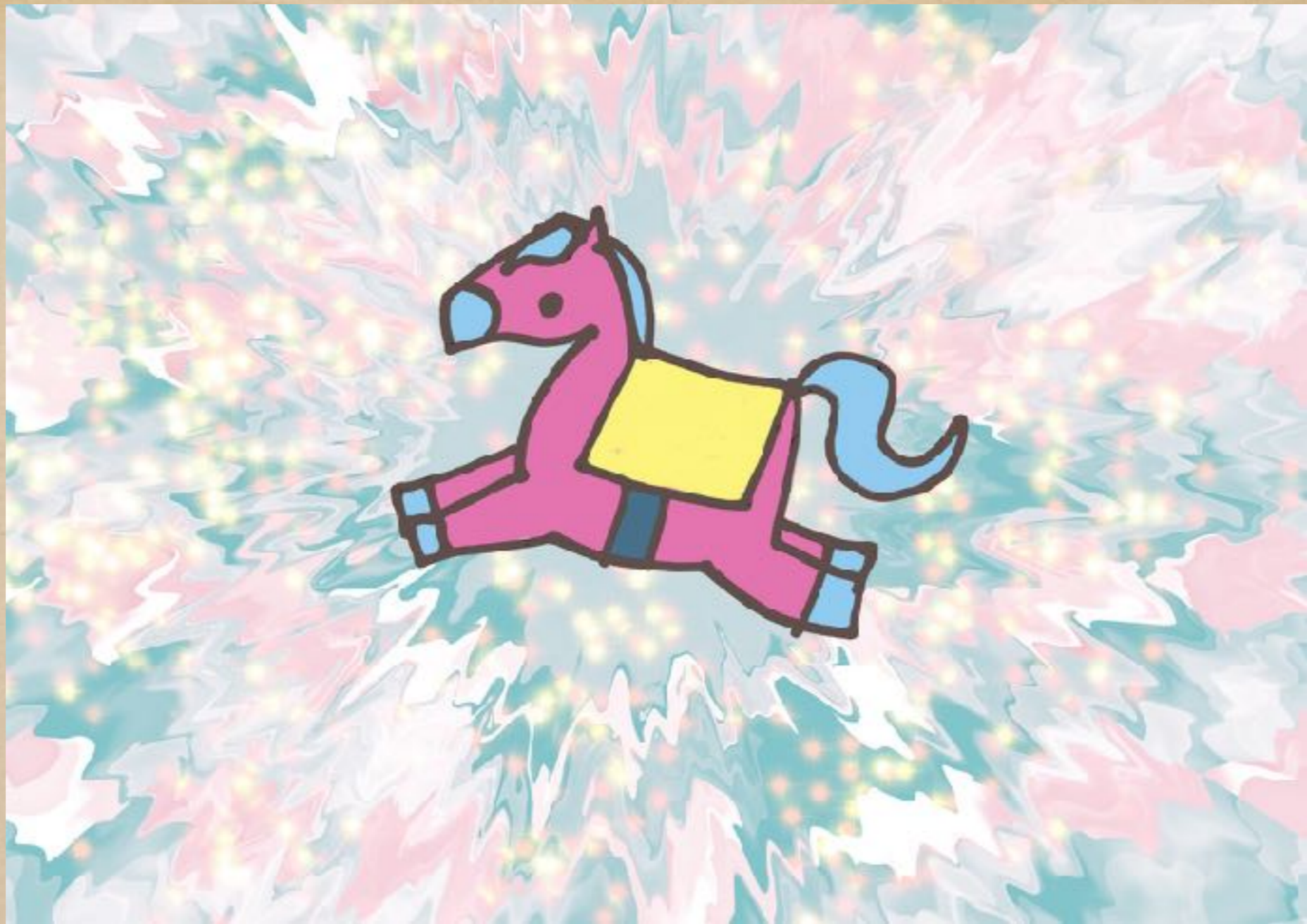
絵：ちから

作：ダッシュニン





ある日、子どもたちがけん玉で遊んでいると、
不思議な美しい馬が走っていくのが見えました。



こ　　うま　　お
子どもたちがその馬を追いかけていき、
　　お　　とき
もうすぐで追いつくという時、
　　ひかり　　つつ
あたりが光に包まれました。



こ
子どもたちは、
ひかり す こ
その光に吸い込まれてしまいました。



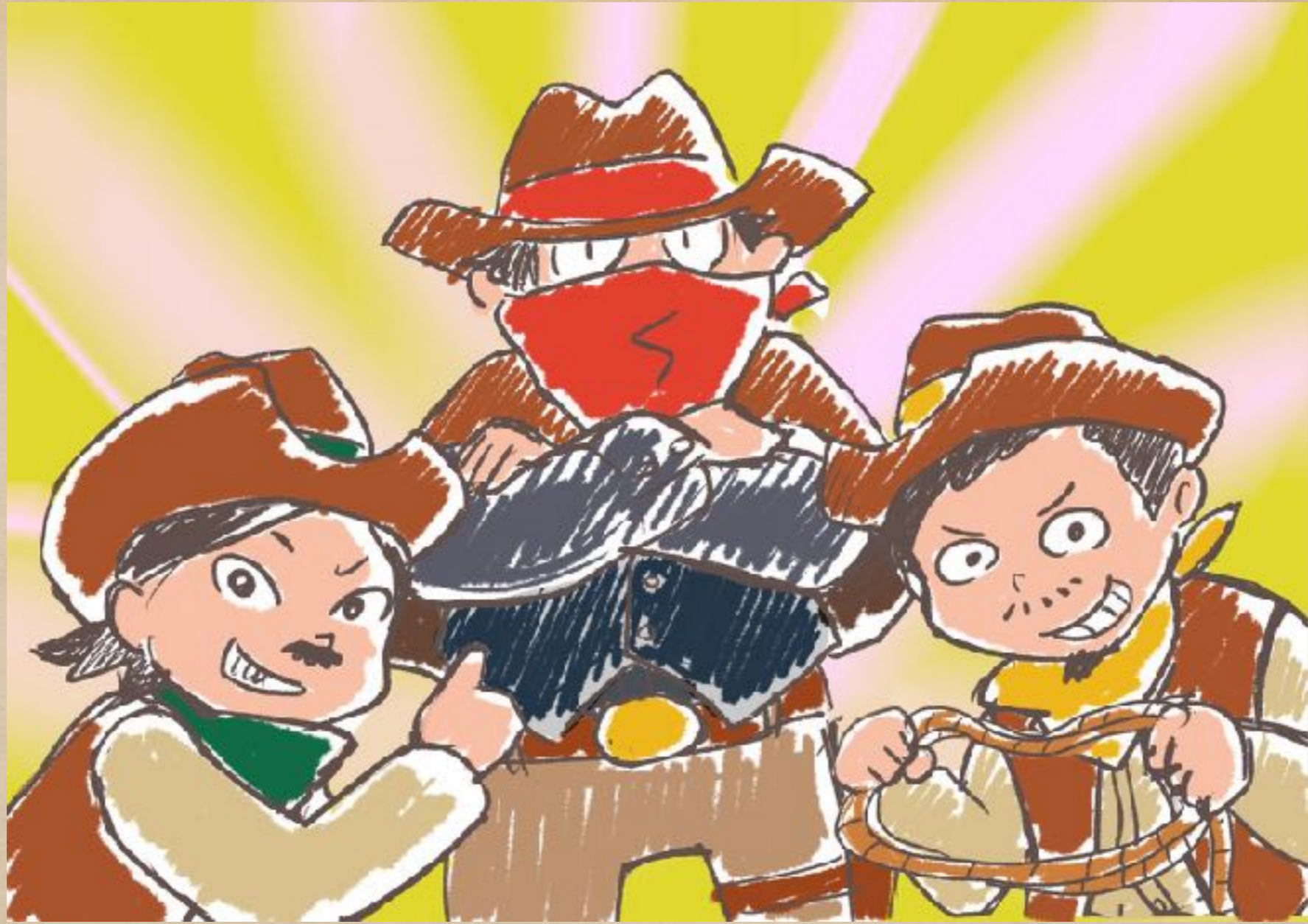
^き気がつくと、^{むかし}そこは昔のアメリカ。

^{むら}エアロ村でした。



しんせつ むらびと たす こ
親切な村人たちに助けてもらった子どもたち。

もと じだい かえ かた こま
しかし、元の時代への帰り方がわからず困ってしまいました。



とき
その時です。

むら
村に 『ならず者』 たちがやってきて、あば だ
暴れ出します。



もの むらいちばん ひ
ならず者たちは、村一番のギター弾きたちと
うつく うま
あの美しい馬をつれさってしまいます。

こ もと じだい うま ひ
子どもたちは元の時代にもどるヒントになるはずの馬とギター弾きを
と もど もの お
取り戻すため、ならず者たちを追いかけることにしました。



もの いばしょ し
ならず者たちの居場所を知るために、

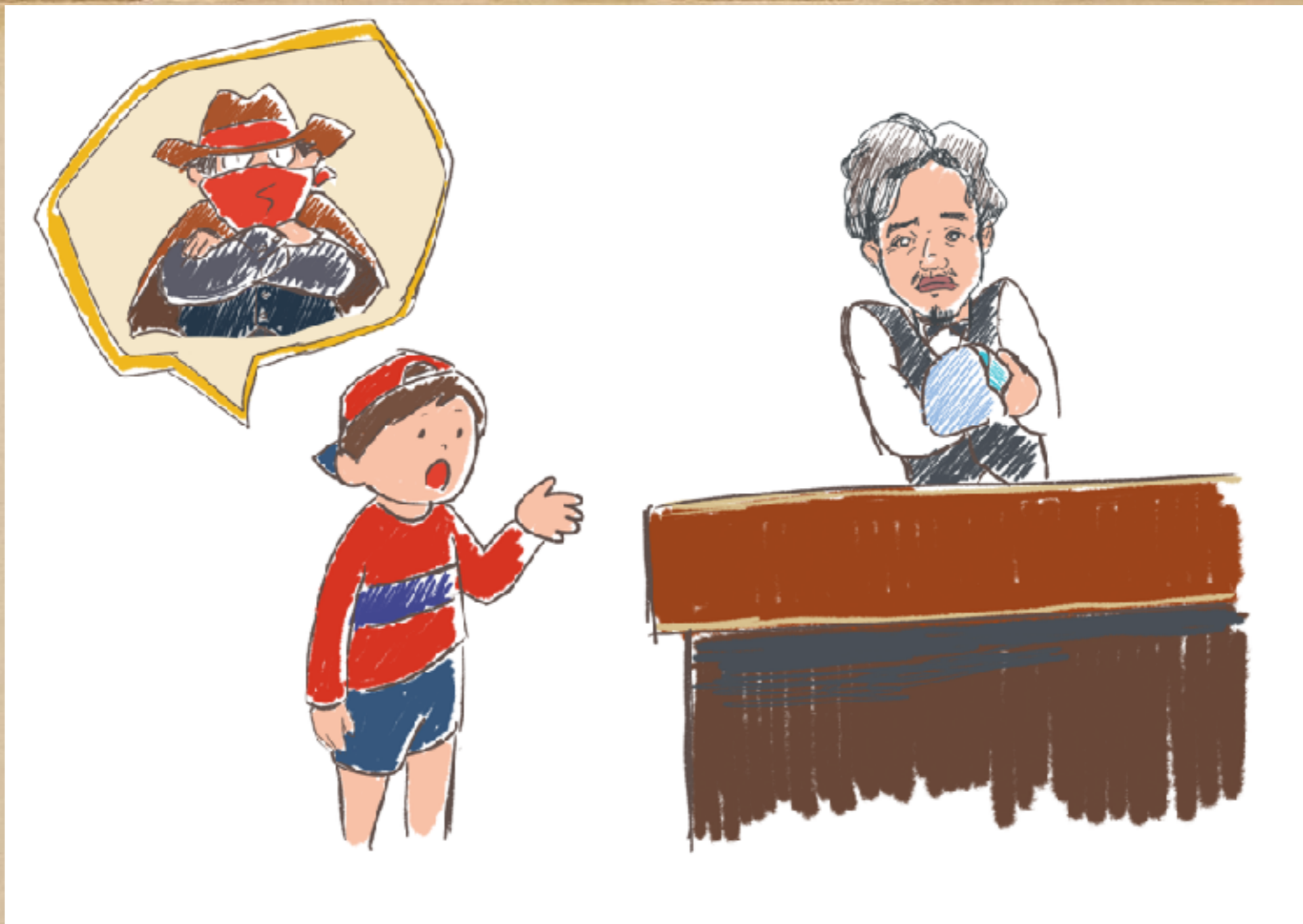
ひと あつ さかば
人の集まる酒場にやってきました。



さかば おど こ すてき おど ゆうき
酒場では、踊り子たちの素敵な踊りに勇気をもらうことができました。

こ きゃく いっしょ
そして、子どもたちもお客さんと一緒にダンスをして

たの き も
楽しい気持ちになれたのでした。



みせ ひと もの ばしょ き
お店の人にならず者たちのアジトの場所も聞くことができました。

しゅっぱつ
さあ、出発です。



もの む とちゅう
ならず者たちのアジトに向かう途中、がけくずれがおこっていて、

おお いわ みち みち とお
大きな岩が道をふさいでいました。これでは、道を通れません。

おな みち とお こま たびしょうにん
同じように道を通れず困っていた旅商人たちもそこにはいました。



こ
子どもたちは旅商人と協力して、
たびしょうにんきょうりよく
いわ
岩をどけることにしました。



ちから あ いわ みち とお
力を合わせたおかげで、岩をどけて、道が通れるようになりました。

たびしょうにん わか
旅商人たちとはここでお別れ。

もの いそ
ならず者のアジトに急ぎます。



ついに、ならず者たちの
アジトを^み見つけました。



ならず者^{もの}たちも簡単^{かんたん}にはギター^ひ弾きたち^{うま}や馬^{かえ}を返してくれません。

そこで、勝負^{しょうぶ}をすることになりました。

ならず者^{もの}たちはピストルをつかおうとします。

そんなあぶない勝負^{しょうぶ}はできません。

子ども^こたちは、けん玉^{だまたいけつ}対決^{もう}を申し込み^こます。



みごと こ か
見事、子どもたちの勝ちです！！

しょうぶ か こ
勝負に勝った子どもたちは、

ひ うま かえし
ギター弾きと馬を返してもらえることになりました。



ならず^{もの}者のボスになぜギター^ひ弾きや馬^{うま}を連れて行ったのかを聞きました。
すると、ボスはみんなが楽しめるフェスを開きたかったのだといいました。
ボスは暴れて連れ去り^{あば}た^っか^さりたかったわけではなかったのですが、
あわてんぼうの子分^{こぶん}たちが勘^{かん}違^{ちが}いしてしまったのでした。



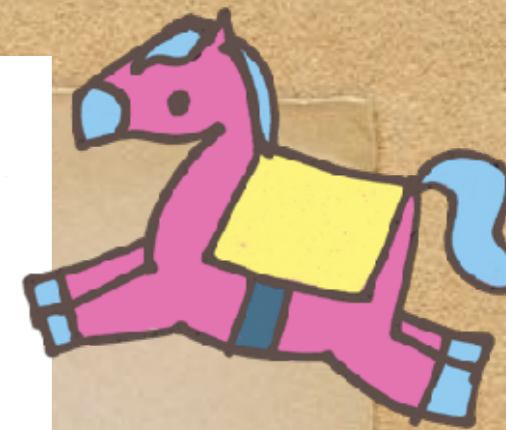
たの だいさんせい こ
みんなが楽しめることなら大賛成。子どもたちも、
むら ひと さかば てんいん おど こ たびしょうにん
村の人たちも、酒場の店員も踊り子も旅商人も
おおも あ
みんなで大盛り上がりのフェスのスタートです。



おも たの こ
フェスを思いっきり楽しんだ子どもたちは、み
わか っ
んなに別れを告げました。



き　とき　おな　うつく　うま　みちび
来た時と同じように、あの美しい馬に導かれて、
ふ　し　ぎ　ひかり　つつ
不思議な光に包まれます。



こ ぶ じ
子どもたちは無事、

もと じ だ い か え
元の時代に帰ることができました。

おしまい

