

Stage9

Nasty Nate's Pirate Adventure

ワルのネートの海賊大冒険

作・マルシア・ヴォーン

絵・クリス・スمدレー、デボラ・オールライト

<読むまえに>

お子さんが読むまえに、この本についてお子さんと話すといいでしょう。

表紙と裏表紙を見てください。ページをパラパラとめくって、絵を見ましょう。次のような質問をしてください。

- ・表紙の男の子はだれだろう？
 - ・Nasty Nate はどんなタイプの登場人物だと思う？
 - ・どんな冒険をすると思う？
 - ・この本にはほかにどんな登場人物たちがでてくると思う？
- 自分のスピードでこの本を読めばいいよと、お子さんにいってあげましょう。

<ひっかかることば>

ここにあげるのは、お子さんがこの本を読むときにひっかかりそうなことばです。

stowaway 密航者

treasure 宝もの

landlubber 新米の船員

grumbled 文句を言った

barnacles フジツボ

scurvy 壊血病

galley 調理室

matey 相棒

[p. 1]

ワルのネートの海賊大冒険

作・マルシア・ヴォーン

絵・クリス・スمدレー、デボラ・オールライト

[p.2]

1 章——信じようと、信じまいと！

あっという間の出来事だったので、ネートにはほとんど信じるできませんでした。

たったいま、ネートはコンピュータに向かって新しいゲームをしていました。「海賊のお宝」というゲームでした。

[p.3]

次の瞬間、ネートはめまいがしました。コンピュータも机も自分の部屋も、ぐるぐるとまわっていました。からだを持ち上げられたと思ったら……ゲームの中に吸い込まれてしまったのです！

[p.4]

突然、ネートは本物の海賊たちと向かい合っていました！ 海賊たちはネートが船の上にいるのを喜んでる様子ではありませんでした。

「わあ、びっくり！」口の臭い海賊が言いました。「こいつはなんだ？」

「密航者だ！」義足をつけた海賊が叫びました。

「スパイだ！」腕に銀の鉤(かぎ)をつけた海賊が叫びました。

「ウォー！ この新米野郎をサメのえさにしちまえ」歯なしの海賊がつけ加えました。

<海賊のお宝>

<生命>

[p.5]

ネートが助けを求めてさけぶまえに、海賊たちはネートを抱え上げて、手すりのところへ連れていきました。

「3つ数えて、海に放り込むぞ」義足の海賊が言いました。「1、2……えーと、2の次は何だっけ？」

「3だよ！」残りの海賊たちはわめきました。

[p.6]

海賊たちが手を放そうとしたちょうどそのとき、大きな帽子をかぶり、金色の眼帯をつけた海賊が大声で言いました。「そこでやめろ、おまえら！ そいつはまだ子どもじゃないか。命令だ。そいつをおろせ」

「はいはい、パッチ船長」海賊たちは文句タラタラ言いました。海賊たちはネートを「ドスン」と汚い甲板に落っこしました。

[p.7]

「おまえの名前はなんだ、相棒？」パッチ船長はたずねました。

「ネートです」ネートは答えました。

パッチ船長はネートを立たせました。「よし、いまからおまえは海賊だ、坊主。だから、これからおまえのことはワルのネートと呼ぶことにする。おれたちは埋められたお宝を探しに行くところで、給仕係が必要なんだ」

[p.8]

ネートは赤いバンダナをもらって頭に巻きました。甲板をみがくブラシもあたえられました。「ぼくは本物の海賊だ」ネートは自分に言い聞かせて、ニッコリしました。

[p.9]

2章——板渡り

ワルのネートは海賊が気に入りました。ハンモックで寝るようになりました。海賊の食事を食べるようになりました。ロープからぶらさがるようになりました。けっして、お風呂に入ったり、洋服を洗ったり、歯をみがいたりする必要はありませんでした。海賊たちはあまり親切ではありませんでしたが、パッチ船長はいつも笑いかけてくれました。

[p.10]

ある朝、ネートは調理場の近くの甲板をみがいていました。海賊たちがこそこそ話しているのが聞

こえました。

「船長の地図を盗もうって言うてるんだ」義足のピートが言いました。

「それから、やつを船から突き出た板の上を歩かせるんだ」鉤(かぎ)手のフレッドが言いました。

「それから、お宝を半分もやる必要はない」歯なしのテッドが言いました。

「オー、ウォー」口の臭いビルが叫びました。「行くぞ！」

[p.11]

ネートはパッチ船長のところへ教えるために走って行きました。海賊たちはネートを見て、脇へ押し
のけました。そして、ブラシの柄を船長に向けました。海賊たちは船長が右足のブーツに隠してい
たお宝の地図をださせました。

「さあ、板の上を歩いてもらおうか」口の臭いビルが言いました。

[p.12]

パッチ船長は板の上に立ちました。「おまえら壊血病の船乗り野郎たちは、まちがいをおかしてい
る。おれがいなけりゃ、宝はぜったい見つからんぞ」

鉤の手フレッドが船長を押ししました。パッチ船長とワルのネートは海に落っこちました。

[p.13]

「パッチ船長！」ネートはびっくりして早口で言いました。「どうして、されるがままだったんです
か？」

パッチ船長はネートのところに泳いできました。船長はネートがおぼれないように助けました。「心
配ないぜ、相棒、すべて計画どおりだ。おれたちはあの腐ったゴロツキどもから離れる必要があっ
たんだ」

「でも、おぼれてしまいますよ！」ネートは叫びました。

[p.14]

「いや、おぼれはせんさ、相棒」船長は言いました。「海賊の船長ってのは、いつも計画してるもん
だ。おれは船の後ろに救命ボートをくくりつけておいた。ほれ！ それにだ、あの役立たずの野郎
たちに渡したのはニセモノの地図だ。あの地図は、やつらをただ……まあ、どこにも連れて行かな
いわけさ！ 本ものの宝は、あの島に埋められてる。おれたちはあそこに着きさえすればいい。も
う問題は起こりようがない」

[p.15]

ワルのネートは納得するところでした。そのとき、水中に何かが見えました。ネートの血が凍りつき
ました。

「船長！」ネートは叫びました。「あれは何ですか？」

長い、先のとがったヒレが、ナイフのように水を切り裂きました。それはまっすぐふたりのほうへ向
かって来ました。

「こいつはたまげた！」パッチ船長は驚いて大声で言いました。「サメだ！ 死にたくなけりゃ、泳
げ！」

[p.16]

3章——宝さがし

ギリギリのところ、ワルのネートと船長はボートにたどり着きました。ふたりは島をめざしてボートを漕ぎ、砂浜に上陸しました。

パッチ船長は左足のブーツから、びしょぬれの紙きれを取り出しました。船長はそれをネートに渡しました。

[p.17]

「ほれ、本物の地図だ」パッチ船長は言いました。「唯一の問題は、図じゃなくて……文字で書かれているということだ。おれが読みかたがわからなかったら、おれの尻からフジツボを取ってくれ。それがおまえみたいな賢い坊主を乗組員に必要としていた理由さ」

ネートは地図を見て、ヒントを読み上げました：

<丘を登った、古いオウムの巣のそば

南に10歩、それから西へ4歩。

そこで止まって、シャベルで、掘って、掘って、掘る！

それから、お望みとあらば、バカ踊りをしてもよい！>

[p.18]

「すみません、パッチ船長」ネートは言いました。「ヒントが何を意味しているのか、さっぱりわかりません」

船長はサッと両腕を広げました。「おお、ネートよ、おまえってやつは。古いオウムの巣はそこを上がった、島の中央に生えている木にあるんだ。そこに宝が埋められてるにちがいない！」

[p.19]

ワルのネートと船長は古いオウムの巣へと急ぎました。ネートは空を見上げました。

「あっちが西のはずです」と言って、沈む夕日を指さしました。

ふたりは、南へ10歩、それから、西へ4歩、進みました。

そして、パッチ船長はシャベルを手に取り、掘りはじめました。

[p.20]

しばらくして、パッチ船長は大きな箱をひっぱりだしました。ふたを開けました。中には、何百枚もの金貨がありました！

「イヤッホー！ おれたちゃ金持ちだ！」船長は歓声をあげました。船長はバカな踊りをしました。

「さあ取れ、相棒。ポケットがパンパンになるまで取れ」

[p.21]

ニッコリ笑うと、ネートは手をのばして、手のひらいっぱい金貨をつかみました。金貨に触れたとたん、ネートはめまいを感じました。パッチ船長も島も宝箱も、ぐるぐる回転していました。からだを持ちあげられたと思ったら……ゲームからひっぱりだされました！

[p.22]

あっという間の出来事だったので、ネートにはほとんど信じられませんでした。

ネートはコンピュータに向かってすわっていました。画面では、パッチ船長が笑いながらウインクをしていました。そして、ゲームは終了しました。画面が暗くなりました。

「なんて、カッコいいゲームなんだ！」ネートは言いました。「すごい本物みたいだ！」

それから、ポケットに手をつっこんで、何かをひっぱりだしました。

[p.23]

「うわあ、こいつはたまげた！」ネートはさげびました。視線をおろすと、手に光り輝く金貨がありました！

[p.24]

ところで、あの役立たずの海賊たちは手に入れた地図がニセモノだと気づいたのでしょうか？

<地図には、お宝はあの曲がったとこだと書いてあるぞ、相棒！>

<おーい、雪男。お宝を見なかったか？>

<ガオー！>

<掘れ、相棒、掘るんだ！>

<ウオー、この場所は見覚えがあるぞ。>

<オー、あのきれいな魚を見てみろ！>

<救命ボートはどこだ？>

<あのうまそうな海賊どもを見ろよ！>

<読んだあとで>

読んだあとで、この本についてお子さんと話しましょう。こんな質問をしてみましょう：

- ・パッチ船長は、どうしてネートを連れていったんだと思う？
- ・最後のページの絵を見て。海賊たちにどんなことが起こったのか、教えて。どうしてこうなったんだろう？
- ・この本は気に入った？ その理由は？

この話をまた読んでみようとお子さんにすすめてください。読む自信をそだて、つかえずに読めるようになります。

<ほかにすること>

お子さんの好きなコンピュータゲームについて話しましょう。ゲームの中に吸い込まれたら、お子さんはどうするでしょう？ どんな種類のキャラクターになるでしょう？ どんな冒険をするでしょう？

お子さんがいやがらなければ、自分の冒険について話したり、絵や文章を書いてもらうのもいいかもしれません。

(お子さん次第で、好きな本やマンガ、テレビ番組、映画などで、おなじことをしてもかまいません)