

展示構成表2

コーナー名(大項目)	コンテンツ(中項目)	伝えたい内容	主な展示資料	参考資料等
	武将が語る、長久手の戦い	○ 武将の目線に立って長久手の戦いを考えてもらい、各武将の立場を知り、どのような思いで戦いに挑んでいたかを知る。	○映像ソフト ○甲冑(模造) ※武将の顔をCG表現するなどのデジタルコンテンツも検討。	・小和田哲男監修 『小牧・長久手の戦い～戦国を駆け抜けた者たち ここ長久手で～』長久手市 ・『秀吉と家康が戦い、歴史が動いた、ここ長久手で。』
			武将は、下記から数名を選定。	
			・秀吉	(仮)藤田達生著『小牧・長久手の戦いの構造』岩田書院
			・家康	(仮)小和田哲男著『歴史群像 徳川家康と戦国時代 家康と秀吉 両雄の葛藤と駆け引き』学研
			・池田恒興・元助(秀吉軍)	(仮)小和田哲男監修『りにもが見た！小牧・長久手の戦い』長久手市
			・池田輝政	(仮)竹内紘一「参戦武将の明暗を分けた長久手合戦」神奈川歴史研究会
			・森長可(遺言状)	森長可遺言状 (仮)小澤富夫『戦国武将の遺言状』文藝春秋
			・井伊直政	(仮)野田浩子『井伊直政—家康筆頭家臣への軌跡』戎光祥出版 井伊達夫『赤備え』宮帯出版社
			・三好秀次(三好姓、敗走)	(仮)小和田哲男著『豊臣秀次—「殺生関白」の悲劇』PHP研究所
				※武将選定は検討。
	「小牧・長久手合戦図屏風」から読み解く、長久手の戦い	○ 当時合戦の様子が分かる貴重な資料「小牧・長久手合戦図屏風」をさまざまな角度から紹介し、楽しみ方を伝える。 ○ 現在光景と合戦図との対比など、古戦場を身近に感じてもらう。	○情報検索 ※簡単な解説映像、図版解説、写真紹介等の解説コンテンツ。	・「小牧長久手合戦図屏風」解説 ・長久手市「史跡長久手古戦場保存活用計画 資料2」16頁～19頁 ・長久手市合戦の様相-1 資料3 「小牧・長久手の戦い」の概要 ・岸祐二 『絵で見る日本史6 小牧長久手の合戦図屏風』株式会社集英社新書編集部 日本写真印刷株式会社 ・頼山陽『日本外史』「公の天下を取引は、大坂にあらざして関が原にあり、関が原にあらざして小牧にあり」
			・「小牧・長久手合戦図屏風」に見る合戦の流れ(時系列に場面を繋げる簡易映像。現在の場所と対比しながら見せていく)	
			・「小牧・長久手合戦図屏風」にみる武将解説(堀秀政、永井直勝、安藤直次、大須賀康高 など)	
Ⅲ 体験コーナー				
	合戦体験(甲冑体験)	○ ・武将、長久手の戦いに興味や関心を持ってもらうきっかけをつくる。	甲冑体験1 甲冑来てみよう！	・体験用甲冑(複製)
			甲冑体験2 武将になって、出陣！	・ダンボール甲冑
			甲冑体験3 自分で甲冑・家紋をつくってみる！	・ワークショップ

展示構成表3

コーナー名(大項目)	コンテンツ(中項目)	伝えたい内容	主な展示資料	参考資料等
	民俗体験(火縄銃体験)	○ 火縄銃の重さを体感してもらい、鉄砲隊、警固祭り等に興味を持ってもらう。	火縄銃体験 火縄銃をもってみる 警固まつり体験 お祭りの衣装体験 など	
	長久手クイズ	○ 楽しみながら、これまでの展示内容(長久手の合戦)を復習してもらう。	武将の旗、家紋等をさがそう。	
	その他戦陣ゲーム等	昔ながらの戦陣ゲームを用意。市民交流の場として、様々な世代で、いつ来ても楽しめるコーナーとする。	・戦陣ゲーム(囲碁等を合戦に見立てる) ・火縄銃で射的 など ※甲冑を着て対戦ゲームを楽しむ	
IV 武将たちが生きていた証とその記録				
	武将たちの足跡	○ 武将たちの手紙のやりとりなどから、戦の経過を知ることができる。 ○ 長久手の戦いに関連する資料を展示し、資料から戦いの一側面を感じてもらう	○実物・複製資料展示(ケース内展示)	
			・羽柴秀吉朱印状	
			・豊臣秀吉書状 養徳院宛	
			・織田信雄書状	
			・小牧長久手合戦陣立書	
			・軍貝	
			・采配	
			・池田勝入陣鉦	
・軍扇				
・丹羽氏次 寄附証文 など				
V 史跡を守る、長久手の歴史と文化				
	継承された、史跡地	○ 長久手古戦場が江戸、明治、大正、昭和、現在と守られ、継承されて来たことを紹介。	○実物・複製資料展示(ケース内展示)	
			・長久手軍記	
			・長久手戦略記	
			・長久手に残る合戦資料	
			・長久手戦役図	