

コンセプト
1

「つくる一つ」^{げきじょう} 劇場 とは？

「つくる」+「ルーツ」を組み合わせた造語、「つくる一つ」を名前にした「つくつー劇場」での出来事をきっかけに、子どもが自ら創意工夫することを目指したコンテンツです。
ルーツ (roots) とは、英語で根源や祖先という意味。日々の暮らしに密接に関わっている「つくる」ことのルーツを「アート」と「デザイン」の2つの側面から考えます。

「アート」と「デザイン」をあそびで体験！

「アート」は、自ら「表現したい！」という内からわき出るものを形にすること。
「デザイン」は、人にわかりやすく「伝える」ために工夫すること。子どもが生まれながらに持っているアートマインドを引き出し、人に伝えるために表現することの楽しさをあそびで体験します。

「つくる一つ劇場」に登場するキャラクター



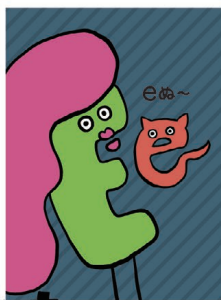
ADADA あだだ

あーさんは Art (アート) の A、でーさんは Deseign (デザイン) の D をモチーフにした、若手の漫才コンビ。それぞれ個性が強いためめることもあるが、二人ともいたずら好きで仲がいい。漫才のネタ作りも、もの作りも大好き。



ミスターQ みすたあきゆう

Question (クエスチョン) の Q がモチーフの、「つくる一つ劇場」支配人。劇場で起きるさまざまなハプニングを解決するために、いつもアイデアを求めている。ADADA の成長に期待しつつ、みんなを優しく見守る。



Eねえ いいねえ

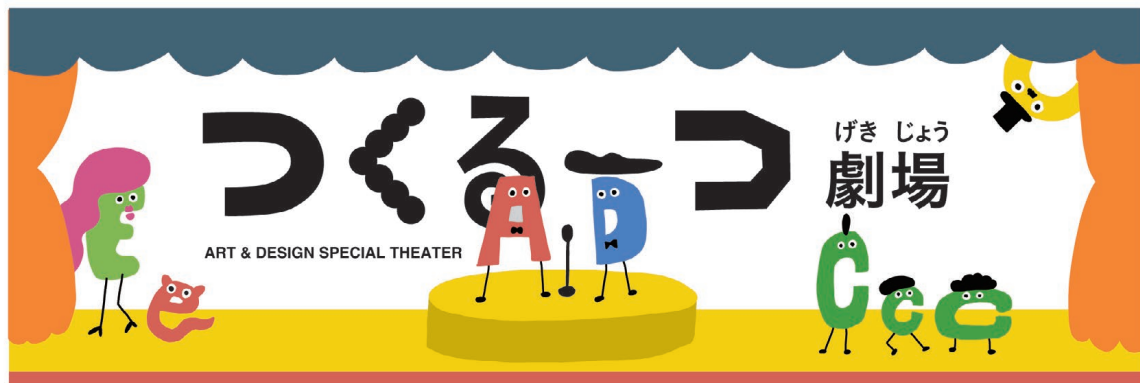
Education (エデュケーション) の E がモチーフの、ADADA の先輩。あねご肌で、とっても物知り。特にアートとデザインに関する造詣が深く、みんなにいろいろなことを教えてくれる。ペットは「Eぬ〜(いいぬう)」。パソコンがとくい。



3Cs すりいしいず

Communication (コミュニケーション)、Collaboration (コラボレーション)、Creative (クリエイティブ) の3つの C がモチーフの漫才トリオ。それぞれの名前は、こみゆみゆ、こらぼー、くりていぶー。過去に大ブレイクした経験がある。

Art Design



Art Design

STEP 1

創作あそびで
自分を表現しよう!

つくる一つ劇場では、いつも ADADA (あだだ) がハブニングを起こします。マンガの中で出てきた課題を解決するために、ワークシートで自分のアイデアを表現しましょう。E ねえが解説する「アート」と「デザイン」の専門用語を覚えて言葉にするだけでも、友達や家族に自慢できちゃう!

つくる一つ劇場の
みんな〜
頼んだよ〜



コンセプト
2

マンガで楽しく! つくる一つ劇場の 出来事

つくる一つ劇場では、ADADA (あだだ) がさまざまなハブニングを起こします。みんなのアイデアで、困っている支配人のミスター Q を助けてあげよう!



STEP 2

ワークシートで 表現! アイデアを形に

制作のヒントに沿って、自分のアイデアを形にしましょう。アイデアが浮かばない場合は、絵本や雑誌などを参考にしても OK。まねることは、「学ぶ」ことにつながります。



正解は
ないよ〜
楽しんで〜

あそびながら学ぼう!

ワークシートには制作のヒントになるアドバイスがありますが、枠にとらわれずに自由にかいて OK。正解がある取り組みではないので、どんな表現もそれが子ども自身を表現したものです。楽しいあそびの中で自分を表現することを学び、感性が育れます。



ひらめきが
大切だよ〜

あの非常口マークは
「ピクトグラム」って
言うんだよ!

へえ〜
ただのマークじゃ
ないんだね!



STEP 3

ガイドを参考に! ポジティブな 声かけを

子どもへの声かけの参考になるキーワードや、あそびのねらいを解説。大人は子どもの表現をおもしろがり「いいね」「おもしろいね」と、ポジティブな声かけをしましょう。



困ったときは
これよ!

Theater