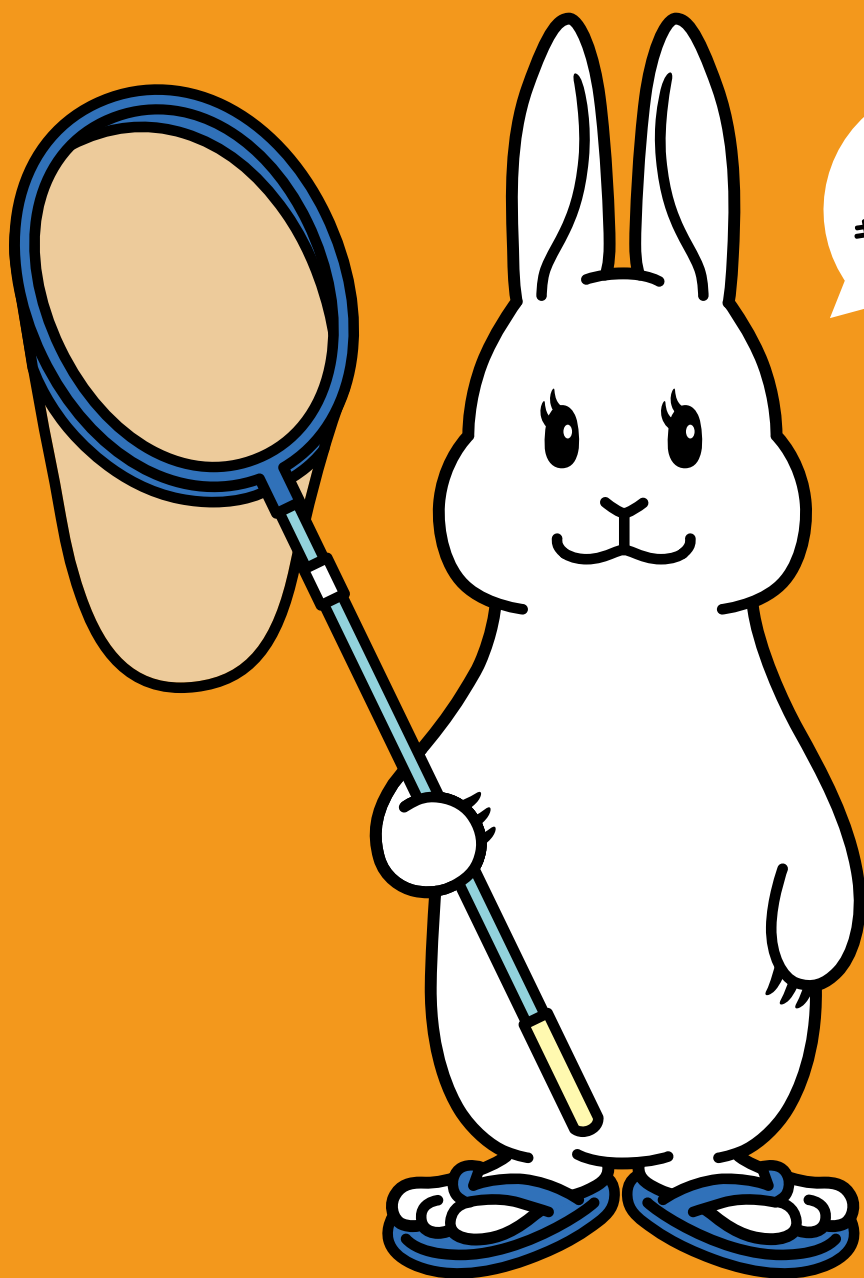


CarroMag.



新しい目線
キャッチしよう!

ワークショップ・レポート

夏休み

子どもワークショップ2019

『キャロマグ』ってなに？

三軒茶屋のキャロットタワーにある世田谷パブリックシアターには、組織名と同じ「世田谷パブリックシアター」(600席)と「シアタートラム」(200席)という2つの劇場があり、年間を通じていろいろな演劇やダンスの作品を上演しています。ですが、その活動は劇場での上演活動に留まりません。3つある稽古場や、セミナールーム、世田谷区内の小中学校や児童館、高齢者施設などで、小学生からお年寄りの方まで、ありとあらゆる方たちが参加できるレクチャーや演劇ワークショップを行っています。キャロマグ(CarroMag.)は、そんな世田谷パブリックシアターの、通常目に留まることの少ないこうした活動を不定期でご紹介する冊子です。ご案内をつとめるのは、うさぎのキャロちゃんです。もし、ちょっとでもご興味をもって頂けるような内容がありましたら、今度はぜひ参加しにいらしてくださいね。

Back Number バックナンバー



CarroMag.

Vol.16 | Mar.2020

CONTENTS

ワークショップ・レポート

夏休み子ども ワークショップ2019

はじめに 2

世田谷パブリックシアターの
演劇ワークショップというアイデンティティ
九谷倫恵子(世田谷パブリックシアター)

進行役座談会 4

それぞれのワークショップの作り方

青山公美嘉(NPO法人演劇百貨店)、柏木陽(NPO法人演劇百貨店)、
すずきこーた(演劇デザインギルド)、富永圭一(abofa)、とみやまあゆみ(NPO法人演劇百貨店)

ワークショップのプロセス 12

小学生のための演劇ワークショップ 低学年コース 1 「オバケ舞踏会へようこそ！」
小学生のための演劇ワークショップ 低学年コース 2 「おうちをつくろう！」
小学生のための演劇ワークショップ 高学年コース 「Amigos (アミーゴス) del (デル)
mundo (ムンド) ～世界の友だち～」

中学生のための演劇ワークショップ 「演劇であの人の世界のぞいてみる？」
高校生のための演劇ワークショップ 「変な角度で考える。演劇で。」

夏休み子どもワークショップ
1998～2019全リスト 28

CarroMag. Information

近日開催予定の主なイベント・ワークショップ 36

学芸スタッフから

おまけマンガ『たまにはこんな役 #16』

編集後記

世田谷パブリックシアターの 演劇ワークショップという アイデンティティ

九谷 倫恵子（世田谷パブリックシアター）

演劇ワークショップを実施する 進行役という存在

世田谷パブリックシアターでは毎年、学校の夏休み期間にあわせ、小学生から高校生の子どもたちを対象とした演劇ワークショップを実施しています。今回の『キャロマガ』は2019年の夏休みに開催した「子どもワークショップ」を特集します。

このワークショップは対象設定を少しずつ変えながら実施してきましたが、ここ数年は小学生低学年（2コース）、小学生高学年、中学生、高校生（各1コース）と対象を分けて開催しています。

2019年夏の「子どもワークショップ」で各コースをファシリテートしたのは、長年にわたり世田谷パブリックシアターで活動してきた進

行役の方たちです。

世田谷パブリックシアターは、劇場はもちろん、地域の学校や社会福祉施設などで年間300回を超える数の演劇ワークショップを実施しています。その一つひとつの現場と向き合い、議論を重ね、千本ノックのような日々を私たち劇場スタッフとともに過ごしてきた「仲間」といえる人たちです。

世田谷パブリックシアターの 演劇ワークショップのあり方

現在、全国各地でたくさんの演劇ワークショップが実践されており、インターネットで検索すれば、数多くの情報を得ることができます。すっかり普及し定着しているように思われる演劇ワークショップですが、その実際は多様です。

目的や目標から内容まで異なりますし、そもそも「演劇とは?」「ワークショップと



は?」といった根本の考え方も様々です。そこには確かな定義があるわけでもなく、こうあらねばならないという正解があるわけでもありません。

多様であると同時に実は曖昧ともいえる「演劇ワークショップ」ですが、「世田谷パブリックシアターの演劇ワークショップのあり方」というものは存在しているように思います。

今号の『キャロマガ』では、劇場の演劇ワークショップの軸を担ってきた進行役の方たちが考えていることや具体的なプログラムをつまびらかにすることで、そのあり方を浮かび上がらせたいと考えています。

「私たち」のアイデンティティ

世田谷パブリックシアターの演劇ワークショップを実施する進行役の方たちは、当たり前のことですが、独立した存在であって個別の指向

をもっています。それぞれに背景があり、理想があります。劇場スタッフは、進行役のオリジナリティと創造性を尊重しつつ、各人と話し合いながら、企画立ち上げからプログラム作りまでを進めています。またワークショップ終了後にはふりかえりを行い、プログラムの進行についてはもちろん、参加者との関係性や言葉かけの一つひとつを検証しています。こうした話し合いは、ときにワークショップそのものの時間より長くなります。

私たちはそうした長きにわたる実践と議論の積み重ねのなかから、進行役の個別性を担保しつつも、「世田谷パブリックシアターの演劇ワークショップ」というアイデンティティを立ち上げてきたように思います。そしてそれは、人と人との間に立ち現れてくるものであるために、決して固定化されているものではなく、常に更新され、変化し続けていくものでもあるのです。

柏木陽 (NPO法人演劇百貨店)

1993年、演劇集団「NOISE」に参加し、演出家・劇作家の故・如月小春とともに活動。2003年に「NPO法人演劇百貨店」を設立し、全国各地で子どもたちとともに独自の演劇空間を作り出している。世田谷パブリックシアターでは、「地域の物語」「かなりゴキゲンなワークショップ巡回団」などを進行。



とみやまあゆみ

(NPO法人演劇百貨店)

俳優、ワークショップファシリテーター。桜美林大学総合文化学群演劇専修卒業。舞台を中心とした俳優活動と並行して、小・中学校や劇場などで子どもから大人まで様々な人々を対象とした演劇ワークショップを行う。「NPO法人演劇百貨店」メンバー。



撮影：荻野みどり

それぞれのワークショップの作り方

夏に実施した「子どもワークショップ」をふりかえりながら、どのように企画を立てたのか、聞いてみました！

聞き手：恵志美奈子 (世田谷パブリックシアター)

すずきこーた (演劇デザインギルド)

俳優、ワークショップファシリテーター。劇場や教育現場での演劇創作のほか、在日外国人との演劇創作、日常や社会の問題を演劇で考えるフォーラムシアターを作るなど、多岐にわたり活動中。現在、目白大学非常勤講師。世田谷パブリックシアターでは「地域の物語」「小学生のためのワークショップ」等を進行。



富永圭一 (abofa)

ワークショップグループ「abofa」主宰。開館前から世田谷パブリックシアターのワークショップに進行役として関わり、現在、同劇場の契約ファシリテーター。他の公共劇場でのワークショップも多数。



青山公美嘉 (NPO法人演劇百貨店)

桐朋学園大学短期学部芸術科演劇専攻にて演劇を学ぶ。1999年に渡英し大道芸人として活動。帰国後、NPO法人演劇百貨店のワークショップに進行役として参加。老若男女問わず愛される親しみやすいキャラクターで、各地のワークショップで活躍している。



進行役

子どもとワークショップをすること

恵志 今日は、夏の「子ども演劇ワークショップ」を担当してくださった5名の進行役の方たちにお集りいただきました。みなさん、世田谷パブリックシアターの区内小・中学校に向けた事業の年間契約ファシリテーターの方たちで、劇場スタッフを交え、常にディスカッションを重ねてきています。各ワークショップ(以下、WS)の詳細は追ってお話いただくとして、まず、子どもとWSをする際に、みなさんがいちばん気をつけていることからお聞かせいただけますか？

青山 子どもとWSをするときに限らないけど、私たちがやろうとしているのはいわゆる「ふつうの演劇」ではない、ということにすごく意識しています。「ふつうの演劇」とは、つまり脚本を大きな声で読んで、演出家の指示を覚えて、舞台上でそれどおりに動く、みたいな演劇のこと。

とみやま 指導がすべて、みたいな演劇のことだね。

青山 そう。指導されるのをみんなが待っているような「ふつうの演劇」を、子どもたちが初めて演劇とふれあう場にもっていくと、拒否反応を示すと思うんです。決められていることがあまりにも多くて、自由が少ないからね。なので、そうではない演劇を提案し、演劇の楽しさを伝えたいと思っています。
とみやま 私は過剰に褒めたり、甘やかしたりしないこと、つまり「子ども扱いしない」ことを気をつけています。

小学校に行くと「そんなアイデア、どこから出てきたの？」ってこちらが驚くような演劇がい



っぱいあるんです。アイデアはどんな年齢の人からも出てくるもの。長生きしている人が偉いわけでもない。「自分は子どもだからよく分からない」って子どもたち自身が位置取りをして、言い訳がましく演劇を作ることがないようなWSにしたいです。

すずき 僕も「子ども」向けと「大人」向けは分けて考えていないです。ただ、子どもに対して気をつけていることがあるとしたら、「何度でもやり直していいんだよ」と伝えること。子どもって一度失敗するとその先に進めなくて大人よりも思い込みがちですよね。受験に失敗したら人生お終いだ、とか。でも、生きていれば失敗なんかいっぱいあって、何度でもやり直していいんですよ。子どもたちとWSをする際は、たとえ失敗しても何度でも挑戦できる場を提供したいし、そういう場を保障したいと思っています。そこでは、失敗がプロセスを経てどうなっていくのかを振り返りながら進んでいくことが重要だと思います。

柏木 僕がWSを担当した高校生について言うと、彼らには「教室で目立ってはいけない」とか「なるべく目立たない奴がいちばん勝っている」みたいな変な拘束感が身体に染み込んでいるんです。小学校・中学校とそれでやってきているから。

人前に出たくない、目立ちたくないという心理の背景には、傷つきたくないという思いがあると思う。だけど、稽古場では何を作っても、どんなことを言っても「安全」というのが大前提にあるんです。それなのに稽古場で思ったことを言い出せなかったり、やり出せなかったりしているのなら「そういう場を作っているのはみんな自身だよ、本当にそれでいいの？」という問いかけを、高校生であればなるべく早い段階でしています。僕が気をつけているのは、自分たちにとって

必要な場を、自分たちで作っていかうとする態度を促すことなのだろうな。

富永 僕は演劇を作ること自体には比較的、重きを置いてなくて、互いが信頼し、信頼されるまでのチーム作りにすごく時間をかけています。それによって3日間の雰囲気も作られると思っているし、それができれば、結局、面白い演劇も自然とできると思っています。

どんなワークショップをしたの？

恵志 では、ちょっと具体的なお話を。それぞれが担当した小学生（低学年・高学年）、中学生、高校生向けの夏のWSはどんなプログラムだったのか教えてください。

柏木 じゃあ、年長の高校生を担当した僕から。僕は『変な角度で考える。演劇で。』というWSをやりました。この企画を発想するきっかけになったのは、劇場スタッフとの打ち合わせのとき、シェイクスピアのセリフ「きれいはい汚い、汚いはいきれい」に、劇場スタッフがすごく反応したことですね。それで「相反する2つのことが、1つの場面に収まっている状態」を考えてもらおうと思いました。高校生向けのWSは久しぶりだったので、どんな内容にしようか悩んでいたのですが、これならきっと高校生ぐらいの子たちにとって歯ごたえがあり、面白く感じるだろうと。

青山 私は小学生低学年に向けて『オバケ舞踏会へようこそ！』というWSを企画しました。まず「オバケが住むホテル」で起こる怖いシチュエーションをみんなで考えてから、なぜそのオバケがそういう怖いことをするのかを考えて、そこからお芝居を作りました。「オバケ」をテーマ

にしたのは、小学生にキャッチーだと思ったのと、子どもたちが日常で苦手だと思っていることも、よくよく考えるとそんなに苦手ではないかもって思えるようになったらいいなと。

恵志 最終的に、どうでした？

青山 オバケにも事情があったね、怖くないねっていう考えに着地しましたね。

富永 僕は小学生の低学年は久しぶりだったので、劇場スタッフとの打ち合わせには、企画を3つ用意していたのですが、話し合いの結果『おうちをつくろう』にしました。「子どもがいま、大切にしているもの」を聞いてみたいという気持ちがあったんです。

家を作るとき、人は幸せな物に囲まれる家にしたって思いますよね。ということは、家を作るプロセスは、必要のないモノが「捨てられていく」プロセスでもあるのではないかと。だから、家を作ることを通して、今どきの子どもたちが何を大切に思い、幸せを感じるのかを知りたいなと思いました。

すずき 僕は小学生高学年を担当し、『Amigos (アミーゴス) del (デル) mundo (ムンド) ~世界の友だち~』というWSを企画しました。このWSでは、去年知り合いになった日系メキシコ人をゲストに招き、子どもたちに「メキシコ」をきっかけに演劇を作りながら、色々なことを考えてもらいました。

東京には日本人だけでなくたくさんの外国人や様々なルーツを持つ人がいますが、互いに交流する機会は多くないと思います。子どもたちがメキシコのことを考えることで、世界には色々な価値観の人たちがいることに気づいて、そのことを伝えられるようになってほしいなと思いました。

僕は、演劇というのは「人に何かを伝え

るためのツール」だと思っているんです。そして人に何かを伝えるには、自分が何を思っているかを自分で考え、理解していないと伝えられない。今回のWSに限らず、「人に伝えるツール」として、自由に演劇を使っていけるような場を作りたいですね。

とみやま 私は今回初めて中学生を担当しました。WSのタイトルは『演劇であの人の世界のぞいてみる？』です。クラスの中にも、街を歩いていても、自分とかけ離れた行動をする人ってたくさんいますよね。そのときに、そういう人を最初から除外するのではなく、なぜそんなことをするのか、ちょっと想像してみることをこのWSでしたいと思いました。結果、3日間でできたのは、WSに集まった30人弱程のメンバーがそれぞれの考えを持っていて、ときには自分とは全く違う考えを持っていたり、それぞれの喜びや悲しみがあるということをお互いに知ったことだと思います。

どんなふうに企画を発想したの？

恵志 みなさん、色々な切り口で企画されていますが、どのように発想したのですか？

富永 たしかこんまり（片付けのスペシャリスト）がラジオで、断捨離をすると家の中に大切なものが残っていく、みたいなことを話しているのを聞いて、子どもの頃、火事の時に持って逃げるものを決めていたことを思い出したんです。今回のWSはそこから発想しました。

恵志 とみさん（富

永）は、自分がふだん大事にしていることやこだわっていることを、生活のひよんなきっかけから思い出して、そこから企画をしますよね。

富永 うーん、そうかもしれないですね。わかんないなあ、自分のことは。

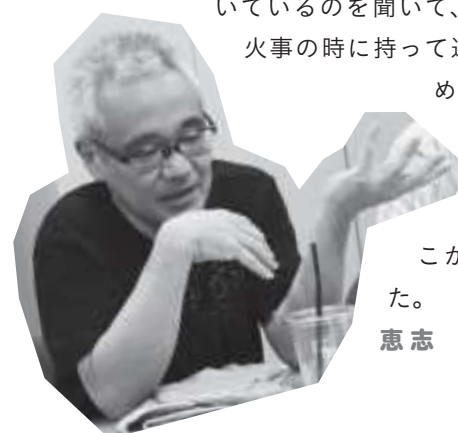
すずき プリンちゃん（とみやま）は「自分と他者の距離感」みたいなことをよく気にしているよね。それはどうして？

とみやま うまく説明できないけど、毎日暮らしていると、自分と相容れない人にたくさん出会いますよね。例えば、満員電車でドアの前に立って降りる人の邪魔しかりしない人に出会って怒りが湧いてくる。だけど、自分の行動に理由があるように、その人にもきっとそうしている理由があって、そういうことを考えたいんです。私は俳優なので戯曲上の人物を演じるけど、そのとき「この人は社会のどこかにいる」と思うことが、演じる上では出発点なんです。その人のことは分からない、だからその人の視点を想像する。そんなことをずっと考えているのかも。

すずき 僕はたぶんプリンちゃん（とみやま）とちょっと似ていて、社会に対して「嫌だな、なんでなんだろう」って思う負の感情や違和感が、WSを企画するときの出発点になっていると思う。違和感、それは「こだわり」とも言えるけど、それに関して「みんなはどう思う？」って聞いてみたい。そして、そこから突き詰めて考えていくというか。

とみやま 辿りついちゃうこだわりポイントみたいなところってありますよね。

恵志 くーちゃん（青山）の『オバケ舞踏会へ



ようこそ』はどういうところから企画を？

青山 子どもたちが興味のあること、何をやったら楽しいかなあっていうことを書き出して、その中から選んだ感じかな。

柏木 くみか(青山)は、企画を立てるまでが驚異的に早いんですよ。「……えっとね、みんなで虫とか作ったらいいんじゃないかなあって思うのね♪ うんうん、虫ならイモムシが面白いよね♪」ってワクワクしながら、アイデアをバンバン出していく。

恵志 企画を立てるときに、くーちゃん(青山)自身があまり迷わないってことね。

青山 迷いはないかも。これできるかなあとか、これでどうだろうってあまり考えないで、「これ面白い、いける！」って感じで、いつも決めています。

とみやま 私は、やりたいことが断片なんです。その断片をパズルみたいに組み立てていくうちに「この手があったか！」と閃めいたときはワクワクしますよ。でもくーちゃん(青山)みたいにワクワク、バンバンアイデアが出る、みたいなことはないなあ。

すずき 僕もバンバンは出ないな。自分がこだわっていることに何がフィットするのかを常に探している感じ。

とみやま そうそう。

恵志 タイプが違うんだね。

青山 私、電車で降りないおじさんに怒ったりしないもん。

一同 爆笑

柏木 くみか(青山)は生活に近いところからはあまり発想しないよね。「降りないおっさんだなあ」ってところからではなく、「オバケだな！」とか「海賊だぜ！」って発想するタイプなんだと思う。とみさん(富永)はこんまりのラジオを聴きながら「ああ、片づけか……そう

いえば」みたいなところから発想できる。それは生活に近いところからの発想に結構近いと思う。こーたくん(すずき)も生活に近いところから発想するけど、彼の生活に近いところってペルーとかだから、僕らからすると遠くない？ みたいな(笑)。

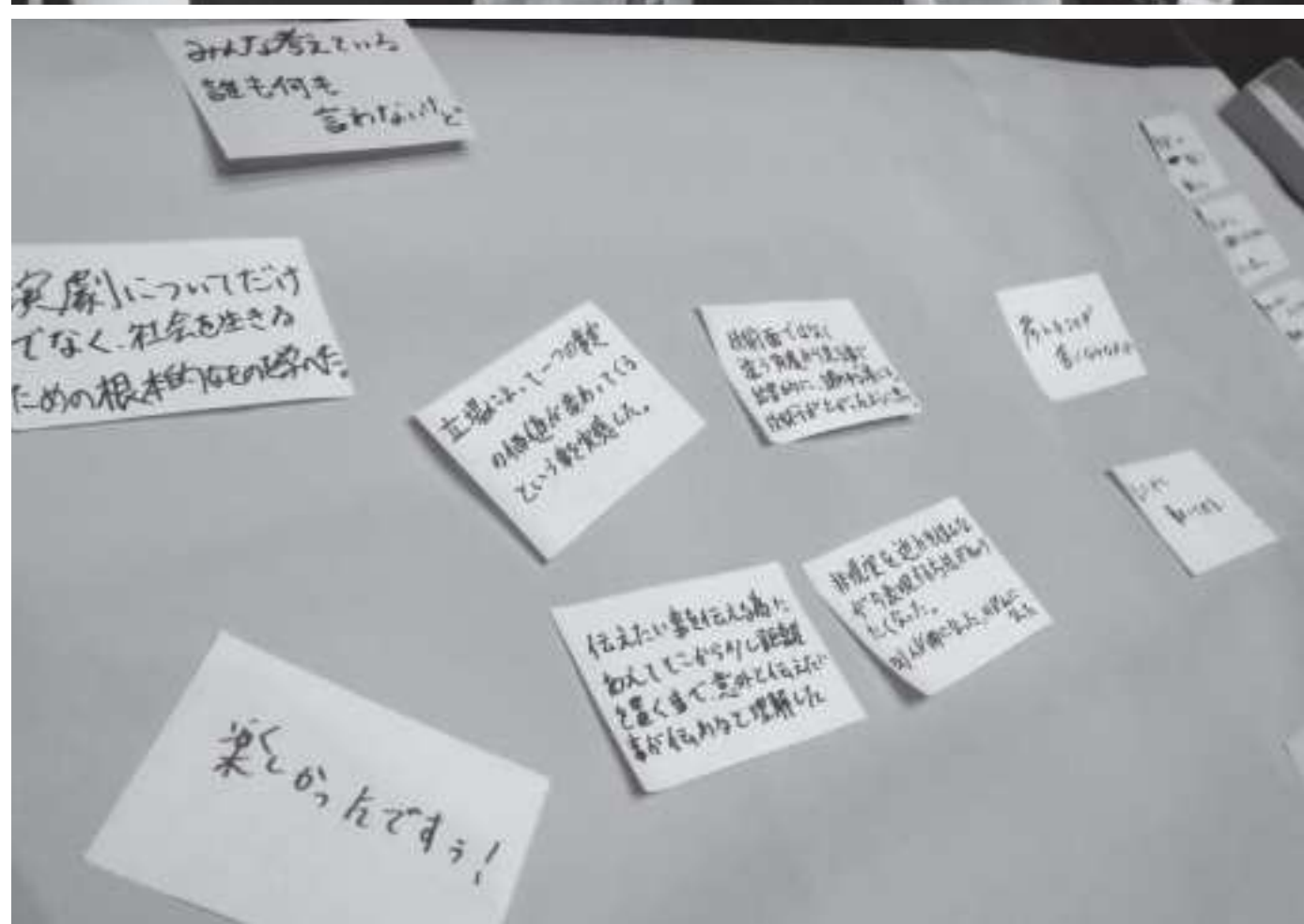
とみやま 柏木さんはどうなの？

柏木 今回に限らず、僕のWSでは発想をどんどん出して、自分自身の意見を色々な角度から上書きしていくような体験を参加者にしてほしいと思っている。どういうことかという、1つの発想に満足していたら「そうじゃないだろ！」ってちゃぶ台をひっくり返す(笑)。これが正解って言った瞬間に正解は逃げていくとかね。常に逃げるものを追いかけて、ある状態で満足しないで常に次を考えたり、自分を作り替えたりしていける方法を手に入れてほしいなって思ってる。

そのための企画は、わりと思いつきから発想するかな。例えば今回のWSでは、正反対の状態(「きれいは汚い、汚いはきれい」)が同時にある状態を作るっていう無理難題を投げかけてみたんだけど、その企画自体は劇場スタッフと話していて思いついたことで、WSでは「擁護できないものをなんとか擁護してみよう」という演劇シーンを作ったんです。

とみやま 擁護できないものって？

柏木 ゴキブリ(笑)。3人1チームで「どうやったらゴキブリの存在を擁護できるのか」を考えて、自分たちの意見を劇場スタッフに聞いてもらうの。「ゴキブリもこういう役に立つでしょ」とかね。だけど「役に立つ」みたいな鉄壁の擁護でも、誰も納得しないんですよ。ところがあるチームが急に老夫婦の小芝居で情に訴えはじめたの。そうしたらそのチームの訴えに共感する流れが生まれて、ほかのチームも情に訴



える作戦に出ただけで、今度は周りから共感されないわけ。「最初のチームには説得されたけど、2回目はなんか嫌」って。

すずき 二番煎じはダメよって。

柏木 そうそう。あっちの方向もダメ、こっちの方向ならいけそう！でも二番煎じでは人の心を動かせないって、高校生たちが右往左往して悩む姿を見て、僕はシメシメって。常に逃げるものを追いかけるような堂々巡りを体験したことは、子どもたちにとって貴重だったんじゃないかな。

恵志 作り続けること、つまりそこに集まった人たちと考え続けること、違う視点を検討し、思考し続けるというプロセス自体が演劇で、それを体験してほしいということが柏木さんのWSのベースにあるわけですね。

ワークショップの時間と日々の時間

柏木 WSとしては3日間で終わりだけど、そこから先は参加者自身が次のプロセスを探して

いく。それは生きてる限り、続いていくわけですよ。だからWSが終わって日常に戻っても、同じように色々な視点からとっかえひっかえ考えていてくれたらなって思う。

とみやま WSという短い時間の中で起きたことは、子どもたちの人生の中では小さなきっかけにしかないでしょうね。でも、稽古場から外に出たときに、広げて続けてくれたら、それ以上に素晴らしいことはないと思うし、究極、戦争もなくなると思っています。

すずき WSが終わった後、子どもたちがどうなっていくかは僕もすごく意識しているけど、結局は子どもたち自身が考えていくこと。だから僕がどうこうできる問題ではないけど、今回のWSが終わった後、親御さんからメールももらったの。子どもがWSに参加してから、学校の自由研究でメキシコについて物凄く調べていて、スーパーに行ってもメキシコ産の食材を探してスクラップしてるって。

柏木 へえ！メキシコ産の食材って、アボカドくらいしか思い浮かばないな。



すずき 今回はたまたまメールをもらってWSの後を知ることができたけど、ほとんどの場合、知り得ない。でも、きっと何かが子どもの中で継続しているはずだってことを感じられて嬉しかったな。

富永 今回のWSで僕にも違う「継続」があった。昔、僕のWSに参加した人の子どもが来たんだよ。

一同 わーお！

恵志 夏のWSに参加した子どもたちの日常が少しずつ変わっていく、それを信じながら、みんなこの仕事をしているって感じですね。

印象に残ったエピソード

恵志 今回のWSを振り返って、感想や印象に残ったエピソードはありますか。

柏木 毎回、WSが終わると、高校生たちがすごく面白そうな顔をして帰っていったのが印象に残っているな。七転八倒しつつも、難しさをハードルとして用意すると、子どもたちはむしろ楽しんで挑んでくる気がしたし、実際、本当に面白い演劇をたくさん作っていた。そんなふうに、投げかけと子どもの反応がよい形でキャッチボールしてどんどん進んでいくことのできたWSで、よかったなって。

青山 1年生の女の子でWSの最初、全然しゃべらない子がいたの。やりたくないって。よく聞くと、本当にオバケを怖がっていたんです。だけど、2日目の「オバケの絵を描く」というセクションのときに、その子、自分の着ていた服と同じ服をオバケに着させて、丁寧に色を塗って、描き終わった後、ニヤッと笑って「これがいい！」



って。それからオバケが怖くなくなったみたいで、お芝居もしてくれるようになった。そのことが印象に残っています。

すずき WSのメキシコ人ゲストのケンジと僕との共通の友人が発表会を見に来てくれたんです。その時「ケンジをものすごくよく見ている！」と感想を言ったことが印象に残っています。子どもたちがケンジを知ろうとちゃんと「見た」ことが伝わったんだなってあらためて思えたことがよかったかな。

とみやま 私が印象に残っているのは、最終日に行った発表会での、子どもたちの視線。WS中にやった「〇〇のCMを作る」というものを、子どもたちの希望で発表会でもやることにしました。なんのCMを作ってもらうかは、発表会のその場で伝えることになりました。彼らは、どんなお題が来るか直前までわからない。そのお題を待ち構える瞬間の彼らの視線の強さ、集中力、何がきてもやるしかない、絶対面白いものを作ってやる、というような気概と、チームに対する信頼を感じました。初日からは考えられないエネルギーでした。

富永 今回のWSで、みんなから大切なものを一つ挙げてもらって、「大切なものから話しかけられるとしたら、なんて話しかけてくると思う？」って質問したとき、大切なものが「ピカチュー」だった子が、答えられなかったの。「ピカチューはぬいぐるみだから」って。でも彼はけっこう考えた。5分くらいだったと思うけど、そのときにその場にいた全員、しゃべることなくただ待っていたんです。そういう状態、雰囲気を作ることができたことが僕は印象に残っているかな。その待っている時間というのは、発表会よりも重要な時間だったんじゃないかな。

小学生のための 演劇ワークショップ 低学年コース1

企画者

インスピレーションのかたまり！
くーちゃんこと、
青山公美嘉

「オバケ舞踏会へようこそ！」

舞台はオバケがでるホテル。オバケたちは人を怖がらせるけれど、どうしてなんだろう？
オバケのキャラクターや気持ちを考えて、みんなで演劇を作りました。

進行役：青山公美嘉

アシスタント：大道朋奈、佐川健之輔、とみやまあゆみ、宮野祥子、矢部久美子

日程：2019年7月25日（木）～27日（土）10:30～15:30

対象：小学生1年生～3年生 参加者：21名

1日目

10：30 はじめまして

10：35 ゲーム（たるえだ）

その場で駆け足をしなが、樽（たる）や枝（えだ）などを避けていくゲーム「たるえだ」で遊ぶ。

10：45 自己紹介

円になって一人ひとり、ワークショップで呼ばれたい名前と好きな果物、特技、将来の夢などを紹介する。

11：15 ゲーム（だるまさんがころんだ）

「だるまさんがころんだ」を色々なルールで遊ぶ。進行役が鬼となり、まずは基本のルール「鬼は何も言わずに振り返る／ゴールしたらスローモーションで戻る」からスタート。次に「止まるときに必ず誰かと身体のどこかをくっつける／ゴールしたらくっついていたところを離さないように戻る」を追加。最後に違うルール「鬼が言った職業になりきって止まる」。「消防士」「警察官」「アイドル」などに挑戦。

11：30 ゲーム（シェイプ／シーン作りの練習）

何人かで協力して1つのモノになる「シェイプ」に挑戦。「2人で1本の傘」「3人で1つのコップ」「4人で1脚の椅子」「5人で1台の洗濯機」。最後は「5人でお花の一生」を作る。種から芽が出て花が咲いて枯れるまでを

身体であらわすことで動きのあるシーンを作り、みんなで見合って感想を言い合う。

11：55 昼休憩

12：55 ゲーム

（シーン作りの練習／仲間集め／早並び）

指定された人数で集まり、お題のシーン「桃太郎が生まれる瞬間」「鶴の恩返しの子供を見つけた瞬間」を身体だけで作る。次は身振り手振りだけで仲間を集めるゲーム。お題は「好きな食べ物と同じ人」。身体の前で絵を描く、食べ物と同じ色を見つけて指さすなど、色々な方法で仲間集め。それから喋らずに年齢順に「早並び」。一列に並んだところで、次の作業のグループ分けを行う。

13：20 テーマについて説明／劇作り

（シーン作り→発表）

今回のテーマ「オバケ舞踏会」について説明。進行役が「お城の予約が取れなかったの、オバケ舞踏会はホテルで行います～!!」と、舞台の設定がホテルになることを伝える。みんなでオバケが出てくる状況を出し合った後、6～7名のグループで「オバケホテルで働くオバケ従業員が出てくる劇」を作る。宿泊客がトイレで色々なオバケに遭遇する、館内放送をきっかけに不可思議なことが起こる、就寝中にオバケが出てくる、レストランに飾っている絵の中に引きずり込まれる……など、たくさんのおバケが出てきて人を怖がらせるシーンが完成。このシーンを発表会に向けて発展させていくことに。

14：30 オープニングダンス作り

発表会のオープニングで踊る「オバケ従業員たちによる舞踏会のダンス」を創作。「ホテルの従業員ってどんなお仕事がある？」——子どもたちとオバケホテルのお仕事についてイメージを共有した後、自分が選んだお仕事をポーズで表現する。一人ひとり違うポーズができ

2日目

10：30 おはようございます

10：35 自己紹介

1日目欠席だった子も交えて自己紹介。名前を復習する。

10：45 オープニングダンスの練習

全員一列になり、リズムに合わせて1人ずつポーズを披露することに苦戦。音楽に合わせて反復練習する。

11：35 劇作り

（昨日の劇を思い出して作り直し）

1日目を欠席した子に昨日作った「オバケホテルで働くオバケ従業員が出てくる劇」を見せて、よりよくするために作り直し。

12：05 昼休憩

13：05 劇作り（作り直した劇の発表）

お昼休憩前に作り直した劇をグループごとに発表し、意見交換。

13：30 オバケホテルの壁紙作り

「オバケホテルの壁紙を作ろう!」と工作開始。「オバケは壁を通り抜けるよね」という話から、オバケの形が描かれた壁紙を作ることに。模造紙の上に寝転がる人、ペンで身体の輪郭を縁取る人をグループ内で役割分担し、自分たちが好きな形を描く。オバケなので、顔と身体が変なところにあっても、逆立ちしていてもOK。色紙や色ペンで身体を装飾したら、オバケの名

たら、今度はマイケルジャクソンの「スリラー」の音楽に合わせて6～7名のグループごとに登場し、考えたポーズを披露。何度か練習した後、グループごとにポーズを発展させた新たな動きを作る。

15：30 また明日!

前を考えて、模造紙にサイン。全員が完成したところで、自分の壁紙のこだわりポイントを教えてもらう。上半身がアイスのオバケ、襲った人間の数が服に書いてあるオバケ、動物をたくさん育てているオバケなど、ユーモラスなキャラクターが誕生。

14：55 劇作り（新たなシーン作り）

グループで作っている劇に登場するオバケが、なぜ人を怖がらせようとしているのか?を考えて、新たに「オバケが人を驚かす理由が分かる劇」を作る。終了時間間際まで作って、発表は3日目に持ち越すことに。

15：30 また明日!



3日目

10:30 おはようございます

10:35 劇作り(作った2つの劇をつなげて
作り直し→発表)

2日間で作った「オバケホテルで働く、オバケ従業員が出てくる劇」と「オバケが宿泊客を驚かす理由が分かる劇」の2つをグループごとに何とかつなげてもらう。作り直しが終わったグループから順次発表。オバケが宿泊客を驚かすだけだったシーンに、その理由が分かるシーンが追加され、より壮大な物語に。みんなで感想を言い合い、作り直しのためのアドバイスをもらう。

11:30 オープニングダンスの練習

オープニングダンスをおさらいしつつ練習。

11:50 発表順を決める

発表会ではオープニングダンスの後に、グループごとに作った劇を順番に発表していくことになる。まずは何番目に発表したいかをグループで話し合い、全体で調整。劇の間のつなぎ、カーテンコールのやり方など、発表会の流れを子どもたちと話し合いながら決定していく。

12:05 昼休憩



12:50 オープニングダンスの
練習／劇の練習

冒頭からカーテンコールまでの段取りを練習しながら確認。

13:50 リハーサル

本番通りに上演してみる。20分くらいの発表会になりそう。

14:10 劇とオープニングダンスの練習

リハーサルから見えた改善点を、最後の練習で修正。面白い劇にするために、最後まで作り直していく。

15:00 発表会

オバケ従業員の壁紙を稽古場に飾って、お客様をお出迎え。頑張って練習した甲斐もあってばっちり！観に来てくれた保護者から「色々なオバケがいて楽しかった」と感想をいただく。

15:25 ふりかえり

円になってふりかえり。「最初は遊んでいたはずなのに、いつの間にか劇ができていた」「どうまとまっていたのか分からなかったけど、最後になってまとまって楽しかった」などの感想があがる。

15:30 さようなら

おつかれさま！また会いましょう！



小学生のための 演劇ワークショップ 低学年コース2

「おうちをつくろう！」

「おうちにある一番大事なもの」とその理由を考えて、みんなの大事なものや思い出があふれた「おうちの演劇」を作りました。

進行役：富永圭一(abofa)

アシスタント：有吉宣人、岡田陽子、田崎 葵、南波 圭、矢部久美子

日程：2019年8月29日(木)～31日(土) 10:30～15:30

対象：小学1年生～3年生 参加者：21名

企画者

生活に近いところから、
日々発想するとみさんこと、
富永圭一

1日目

10:30 はじめまして

10:35 自己紹介について話し合い

自分がワークショップ中に呼ばれた名前をみんなにどうやって紹介するか、全員で話し合い。「名前を書いたガムテープを服に貼るのではなく、名前を言っていけば?」「貼りたい人だけ貼る」など、子どもたちからたくさんのアイデアが出る。ひとまず名前を書いたガムテープは貼らないで、進行役、アシスタント、劇場スタッフだけ自己紹介することに。

11:05 ゲーム(だるまさんがころんだ)

「だるまさんがころんだ」を色々なルールで遊ぶ。「鬼が言った状況のからだの形を作って止まる」ルールでは、「冷たいアイスを食べて頭をキンキンさせて」「夏休みの宿題で一番難しい宿題をやっている」「お弁当に入っていた嫌いな食べ物を仕方なく食べている」などで止まってみる。次はルールを「鬼が言ったモノのかたちで止まる」に変更。「タケコプター」「食べかけのみかん」「インフルエンザウイルス!」。

11:45 ゲーム(シェイプ)

進行役からのお題を身体で表現する「シェイプ」をやっ

てみる。「2人で1脚の椅子」「3人で1つのランドセル」「4人で1杯のおいしそうなラーメン」。グループ作業の練習。

12:15 昼休憩

13:00 自己紹介

自己紹介の方法についてあらためて子どもたちに確認。みんなで話し合ったところ、呼ばれた名前をガムテープに書いて服に貼ることに決定。1人ずつ名前を紹介。

13:35 ゲーム(早並び)

グループで協力して順番を並び変えるゲーム「早並び」で腹ごなし。お題は「呼ばれた名前をあいうえお順」「誕生日順」「立ち幅跳びで長く飛べる人順」。グループごとに正しく並べているかを検証する。

14:05 「一番大事なもの」を絵にする

1人1枚ずつ「おうちにあるもので一番大事なもの」を絵に描き、全員で共有。「ネコのみかん。みかん摘みにいったときに拾った」「コイン。抜けた歯を枕元に置いて寝たら、翌朝コインになっていた」「テレビ。お金がなくても見れるから」など、色々なエピソードが飛び出る。発表会では、みんなの「大事なもの」があふれるおうちの演劇を作ってみよう!

15:30 また明日!



2日目

10:30 おはようございます

10:35 ゲーム (あなたわたし/拍手まわし)

1日目欠席だった子を交えて、全員の呼ばれた名前を確認した後、名前を覚えるゲームや、「拍手まわし」で遊ぶ。

11:15 ゲーム (シェイプ&スペース)

昨日やった「シェイプ」をおさらいしつつ、「4人で1台の掃除機」「5人で遊園地」など、モノや場所を身体であらわして動きをつける練習をする。グループごとに見合う。

12:00 昼休憩

13:05 絵に説明を付け加える

昨日描いた絵「おうちにあるもので一番大事なものの」

に、次の11個の質問の答えを書き加える。Q1 色・かたち・大きさ Q2 手ざわり Q3 触わったときの気持ち Q4 使い方 Q5 似合う場所 Q6 匂い、Q7 音 Q8 好きなところ Q9 ちょっと残念なところ Q10 思い出 Q11 大事なもののから私に一言。

13:35 劇作り (絵を身体であらわす)

稽古場の床に絵を並べて見合った後、自分以外のお気に入りの絵を1枚選ぶ。同じ絵に集まった人たちで、絵に描かれた「おうちにあるもので一番大事なものの」の「色・形・大きさ」を身体だけであらわす。今度は別のグループに組み直して、絵を選び、大事なものの「音」を表わす。

14:50 劇作り (絵からシーン作り→発表)

4～5人のグループで、昨日絵に描いた「一番大事なものの思い出」の劇を立ち上げる。背景が分からない部分は、想像しながら創作。できたら発表して、みんなで感想を言い合う。

15:30 また明日!

3日目

10:30 おはようございます

10:35 ゲーム (花いちもんめ)

「花いちもんめ」でウォームアップ。

10:55 ゲーム (シェイプ&スペース)

1日目からやっている「シェイプ&スペース」を発展させ、おうちの中にあるモノや場所を身体だけで創作。5人グループごとに「台所にあるモノ」を作り、できたモノを配置して、みんなで1つの台所を作る。今回はグループでできたモノを組み合わせて空間を作る練習。

11:30 劇作り
(絵を元に空間を作る→発表)

1日目に描いた絵「おうちにあるもので一番大事なものの」が、自分の家のどこにあるか思い出す。その場所が同じ人でグループを組む。「シェイプ&スペース」のやり方を使って、グループごとにその場所にそれぞれの大事なモノが置かれているシーンを身体で作った後、描いた絵を配置。さらに「テレビからニュースが流れる」「スイッチを入れるとソファが揺れる」など、場所で起きることを考え、動きのあるシーンにしていく。様々な場所を組み合わせると、みんなの大事なものが詰まった1つのおうちが完成!

12:10 昼休憩



13:05 劇作り (発表会のための
ムーブメントを創作→練習)

2日目の質問「大事なもののから私に一言」の答えを発表会で披露することに。横一列になって、絵をお客さんに見せながら、1人ずつ想像した一言を発するムーブメントを創作。本番のために声を出す練習として、何度かやってみる。

13:35 劇作り
(昨日の劇を作り直し→発表)

アシスタントを含めた7～9人のグループで、2日目に作った「大事なものの思い出」の劇を練り直し。缶バッジを描いた絵からは「引っ越した友人から缶バッジと手紙をもらう劇」が、コインを描いた絵からは「抜けた歯を枕元に置いたら、就寝中に妖精が来て歯をコインに変える劇」、本を描いた絵からは「寝ている間に本棚に本が増える劇」が完成! みんなで見合って、感想を言い合う。

14:40 劇の練習

アドバイスされたことを反映させるために、発表会に向けて最後の練習。

15:05 発表会

いよいよお客さんを迎えての発表会! たくさんの思いが詰まった発表会を見てもらう。

15:30 さようなら

自分の絵を大事そうに持って帰る子も。また劇場に遊びに来てね。



小学生のための 演劇ワークショップ

高学年コース

「Amigos (アミーゴス) del (デル) mundo (ムンド) ～世界の友だち～」

メキシコ出身のケンジをゲストに迎え、
メキシコのことやケンジ自身の半生を教えてもらって演劇を作り、みんなアミーゴ（友達）になりました。

進行役：すずきこーた アシスタント：植松愛、大塚由祈子、柏木俊彦、傳田うに、ナントモ、吉田梨乃

ゲスト：Kenzi Guerrero Miyamoto (ケンジ ゲレーロ ミヤモト)

日程：2019年8月1日（木）～3日（土）10:30～16:00 対象：小学4年生～6年生 参加者：22名

企画者

子どもに問いを投げかけ、
一緒に考えるこーたこと、
すずきこーた

1日目

10:30 はじめまして

10:35 ゲーム

（ネームチェーン／早並び／ゆっくりさん）

みんなで車座になって、全員の呼ばれたい名前を覚える「ネームチェーン」。お題に沿ってグループごとに順番を並びかえる「早並び」、椅子取りゲームの応用編「ゆっくりさん」で遊ぶ。

11:45 ゲーム

（バットとボール／シェイプ&スペース）

2人組でお題に出される2つのモノ・人を、しゃべらずに瞬時に役割を決めて身体で作る「バットとボール」。何人かで協力して1つのモノや場所を作る「シェイプ&スペース」。

12:25 昼休憩

13:20 スペイン語講座

ワークショップのゲスト、メキシコ出身のケンジから「こんにちは」「ありがとう」「また明日」など、メキシコでの挨拶を覚えてもらう。メキシコの公用語はスペイン語。「メキシコ語じゃないんだ!」と驚きの声。

13:25 ケンジのパフォーマンス／ ビンゴゲーム「LOTERIA」

自己紹介をかねて、ケンジがメキシコの映像を背景にマ

ラカスと歌のパフォーマンスを披露。その後、メキシコのビンゴゲーム「LOTERIA（ロッテリア）」をグループ対抗で遊ぶ。遊んでいるうちにスペイン語を覚える子も。

14:10 メキシコについて ケンジにインタビュー

子どもたちがメキシコについて知りたいことをケンジに質問。Q「メキシコの料理は?」A「ほぼ毎日とうもろこし」。Q「伝統的な遊びは?」A「お祝いのときにピニャータというくす玉を目隠しをして割る。中にお菓子が入ってる」。Q「温泉はある?」A「プールみたいなものがある」など。

15:20 劇作り(タブロー→ 発表→シーンに作り直し→発表)

6～7人組に分かれて、ケンジから聞いた話で面白かったことを1つ選び、風景を想像しながら身体でタブロー（静止画）を作る。今度は作ったタブローの前後にセリフや動き、スペイン語の挨拶を入れて、動きのあるシーンに作り直し。プールみたいな温泉、チョコを使ったカレーみたいな料理モーレ、ピニャータ、テオティワ坎のピラミッド、マラカス……。子どもたちが想像したメキシコが完成。

15:55 メキシコの遊び歌

メキシコの子どもたちの遊び歌を教わる。メキシコではみんなで電車ごっこをしながら歌うらしく、その習慣に倣って歌う。

16:00 また明日!

メキシコの挨拶でお別れ。Hasta mañana! (アスタマニャーナ/また明日)



2日目

10:30 おはようございます

10:35 ゲーム (じゃんけん道場／ネームガンマン)

1日目欠席だった子も交えて、シアターゲームで身体をほぐす。グループ対抗のじゃんけん勝ち抜きゲーム「じゃんけん道場」と、名前を覚えるゲーム「ネームガンマン」で遊ぶ。

11:00 メキシコの遊び歌

昨日と同じメキシコの遊び歌を練習。発表会でも歌うことに決定。

11:10 スペイン語講座

昨日とは別のことを教えてもらい、稽古場を歩き回って出会った人と挨拶をしてみる。「オラ／やあ!」「オラ ケタル／やあ、元気?」「ビエン イトゥ?／元気だよ、あなたは?」「ビエン／元気だよ」「ノス ペモス／じゃあね!」「ノス ペモス／じゃあね!」

11:15 シアターゲーム (シェイプ→シーン作りの練習)

進行役が出すお題を身体であらわす「シェイプ」。「2人で1本のバナナ」「4人で1匹のカマキリ」。今度は6人組になり、『三匹の子豚』の家が吹き飛ばされたシーンを作って発表する。



11:30 ケンジ自身についてインタビュー

今日はケンジ自身のことについて質問。Q「日本語はどうやって覚えたの?」A「本格的に覚えたのは日本に来てから」。Q「日本に来て困ったことは?」A「ゲストハウスでパソコンを盗まれたこと」。

12:00 昼休憩

13:00 ビンゴゲーム「LOTERIA」

1日目にもやった「LOTERIA (ロッテリア)」で遊ぶ。

13:15 ケンジの話を絵にする

ケンジの話を聞いて印象に残ったことを1人1枚ずつ絵に描き、全員で共有。「パソコンを盗まれて困っているところ」「日本に来て片言でしゃべっているところ」「ケンジが子どもの頃にお空に行ったお母さん」など、絵を見せながらなぜ心に残ったのかを紹介する。

13:45 劇作り (タブロー→発表→シーンに作り直し→発表)

6～7人のグループに分かれ、1枚絵を選び、それを身体で表わしたタブロー(静止画)を創作。一度、発表した後、タブローの前後10秒くらいを想像して、動きのあるシーンに作り直し。全体で発表し、意見交換。

14:20 劇作り(シーン作り→発表)

グループを組み直し、この2日間でケンジから聞いた話で気になったこと、感じたことを出発点にグループごとに劇を作る。ルールは、習ったスペイン語をどこかで入れること。ここまでに作ったシーンをブラッシュアップしてもOK。スペイン語のパカ(牛肉)とアホ(にんにく)でハウスメイトとケンカしてしまう劇や、メキシコを紹介するテレビ番組の劇などが完成。

15:50 ふりかえり

ケンジとは今日でお別れ。ここまでの活動をふりかえって、感想を言い合う。

16:00 また明日!

今日はまた新しく覚えた言葉で。Nos vemos, amigos! (ノス ペモス、アミーゴス／さようなら、みんな)



3日目

10:30 おはようございます

10:35 ゲーム(ナンバートンネル)

まずは身体を動かすシアターゲーム。

10:40 メキシコの遊び歌

発表会で歌うメキシコの遊び歌を復習する。

10:45 劇作り (昨日のシーンを作り直し→発表)

昨日の作った劇を思い出し、よりよくするために作り直しながら練習。できた劇を発表し、ほかのグループからのアドバイスをもらう。

11:50 発表順を決める

作った劇をどの順番で発表したらいいか、みんなで意見交換する。

12:20 昼休憩

13:15 発表順を決める(続き)

みんなで検討した結果、ケンジがメキシコにいた頃からの時系列順に発表することを決定。また場面によっては他のグループに手伝ってもらい、協力し合うことに。

13:30 劇の練習

みんなで決めた順番通りに劇の練習を行う。それぞれの劇をつなぐために、ケンジが日本に向かう飛行機に乗ったり、1人で東京の街を歩いたりする場面を追加。最後まで工夫しながら練習する。

15:30 発表会

いよいよ発表会。みんなで作った劇を発表し、観に来てくれた保護者やケンジの友達セサルさんから感想をいただく。

15:45 ふりかえり

車座になって、3日間のふりかえり。「メキシコやケンジのことが知れてよかった」「劇作りが楽しかった」などの感想があがる。

16:00 さようなら

3日間分の感謝を込めてGracias! Nos vemos, amigos! (グラシアス、ノス ペモス、アミーゴス／ありがとう。さようなら、みんな)

中学生のための 演劇ワークショップ

「演劇であの人の世界 のぞいてみる？」

遠い外国のことわざについて想像したり、
一人ひとりの大切なものを共有したりしながら演劇を作り、いろいろな人の世界にふれてみました。

進行役：とみやまあゆみ アシスタント：有吉宣人、植松愛、大塚由祈子、酒井一途、田崎葵、松尾元

日程：2019年7月29日(月)～31日(水) 10:30～16:30

対象：中学生 参加者：27名

企画者

自分以外の他者への関心を
つきつめる プリンちゃんこと、
とみやまあゆみ

1日目

10:30 はじめまして

10:35 ゲーム(せーの、はい/ストップ&ゴー)

「せーの、はい」は全員で円になり、かけ声に合わせて左右好きな方向に身体の向きを変え、向かい合わせになった相手に名前を名乗って握手をするゲーム。「ストップ&ゴー」では、進行役の掛け声に合わせて稽古場の中を歩いたり、止まったりする。初めての人・場所と知り合うゲームを重ねる。

11:10 「ネーム・ウィズ・アクション」 から創作 (個人創作→グループ創作→発表)

呼ばれたい名前を全員で共有した後、名前の頭文字から始まる動詞とその動きをあらわすワンアクションを考える。例：ゆり→揺らす、和田→ワクワクする、こた→こける。動きを見せ合った後、6人グループに分かれ、名前と動詞の動きを組み合わせた一連の動きをまとめて発表する。演劇なのか、ダンスなのか分からない、不思議な作品が誕生。

12:25 昼休憩

13:25 ゲーム(たるえだ)/ストレッチ

その場で駆け足をして障害物をよけるゲーム、「たるえ

だ」で遊ぶ。走り疲れたところで稽古場の電気を消して床に寝転がり、呼吸を整え、ストレッチで身体をほぐす。

14:00 感情を表現する言葉を書き出す

「おいしい」「愛しい」など、喜怒哀楽以外の感情を表現する言葉をホワイトボードに書いて共有する。

14:15 ゲーム(シェイプ)

身体を使ってモノの形を作る「シェイプ」を行い、身体を使った表現方法の幅を広げていく。

14:30 「桃太郎」のCMを作る (CM作り→発表→作り直し→発表)

4つのグループに分かれて「桃太郎の映画」の15秒CMを創作。自分たちのつくったCMを発表した後、今度はほかのグループのCMをより面白く作り直す。発表→ほかのグループのCMを作り直す→発表……と繰り返していく。最後に、先ほどホワイトボードに書き出した「喜怒哀楽以外の感情を表現する言葉」の中からグループごとに1つ言葉を選び、CMの中にその感情を入れて作り直し。

15:35 ゲーム(共通点探し)

グループに分かれて、グループのメンバーで共通する点/しない点を書き出すゲーム。「共感できるものを見つけたときのほうがやったー！うれしい！が多くなる」という感想が。

16:15 ふりかえり

今日の感想を言い合う。また最終日に発表会をしたいかどうかを参加者に相談。「やりたい！」という要望があったので行うことに決定！

2日目

10:30 おはようございます

10:35 ゲーム(3つの氣/拍手回し/電流)

手をつないで輪になり「3つの氣」「拍手回し」「電流」など、全員で協力しないと成功しないゲームを行う。

11:20 「外国のことわざ」から創作 (意味を考える→シーン作り→発表)

外国のことわざが書いてある紙をグループに配布。「さて、羊に戻るとしようか」「泳ぎながら水を飲む」など、意味を想像できないものがたくさん。ことわざに添えられたイラストを頼りに、各グループでことわざの意味を推理し、想像した意味をあらわすシーンを創作。みんなで考えながら見合う。

12:00 昼休憩

13:05 外国のことわざ(新しいシーン作り →発表→作り直し→発表)

午前中に配った外国のことわざの正しい意味を各グルー

16:30 また明日！

プに配布。「そんな意味だったんだ！」と驚きの声がある。正しい意味に則って、ことわざを使いたくなるような新たなシーンを創作し、できあがったシーンを発表。

14:20 「大切なもの」から創作 (グループ作業→個人作業→シーン作り →発表)

グループを組み直し、お題に沿った答えを制限時間内にどれだけ書き出せるかを競うグループ対抗ゲーム。「魚の名前」「マグロ！ サバ！ なんだっけ……！」。頭がほぐれたところで、自分の「大切なもの」を紙に書き出す。グループで書いたものを共有した後、1つを選び、それをテーマにしたシーンを創作。みんなの大切なものが詰まった劇が完成。感想を伝え合う。

16:10 ゲーム(やどかり)

考える作業が続いたため、身体を使うゲームで空気を切り変える。

16:20 ふりかえり

昨日と今日でやったことを思い出し、全員で共有。発表会で何をやるかはまた明日話し合うことに。

16:30 また明日！





3日目

10:30 おはようございます

10:40 「外国のことわざ」(シーンのおさらい)

昨日お休みしていた子に、それぞれのグループで創作した「外国のことわざ」をテーマにしたシーンを共有。

11:05 自分の知らない身体に出会う

自分の名前を人差し指で空中に書く、手以外の身体の部分を使って書くなど、ふだんはしない身体の動かし方に挑戦する。何人かで同時にやってみると、ダンスのようなムーブメントに。

11:25 テーマについて話し合い

ワークショップのテーマ「知らない人の世界をのぞくこと(想像すること)」について、進行役と参加者で話し合う。

11:40 発表会の内容／順番を検討

これまでやってきたことを振り返りながら、あらためて何を発表したいか、みんなで検討。

12:00 昼休憩

13:00 ゲーム(たるえだ)

参加者からのリクエストで、1日目にやったゲーム「たるえだ」で食後の腹ごなし。発表会にむけて身体を温める。

13:10 発表会の内容・構成を検討

「お客さんと一緒に電流のゲームをやりたい!」など、様々なアイデアが飛び出し、みんなのやりたいことを詰め込んだ構成を決定。冒頭からの流れを確認する。

15:40 発表会

これまでやってきたこと、つくったものを組み合わせた発表会。発表後、お客さんから感想をいただく。

16:30 ふりかえり

車座になって、ふりかえり。3日間で良かったこと、悪かったことを含めて1人ずつ感想を言う。「誰かと演劇を作るのは初めてだったけど楽しかった」「自分の考えを受け入れてもらえてうれしかった」などの感想が。

17:00 さようなら

たくさんすることに挑戦した3日間。おつかれさまでした!

高校生のための 演劇ワークショップ

「変な角度で考える。演劇で。」

きれいは汚い、汚いはきれい。それは一体どういうこと?
演劇を使って、普段とは違う角度から物事を見て考えました。

進行役: 柏木陽

アシスタント: 田崎葵、大学生インターン4名

日時: 2019年8月20日(火)~22日(木) 10:30~17:00

対象: 高校生もしくは2001年4月~2004年3月生まれの人

参加者: 21名

企画者

子どもが発想し続ける場を
作るスパルタ! おじさんこと、
柏木陽

1日目

10:30 はじめまして

10:45 ゲーム(じゃんけん/押し相撲)

まずは仲良くなるために、2人1組の少人数で出来るゲームからスタート。

11:10 ゲーム(シェイプ&スペース)

身体だけでモノの形や場所を作る「シェイプ&スペース」。少人数で協力して1つのモノを作ることに慣れてきたところで、大人数で1つの場所を作る。「6~7人で1つのお城!」——ディズニー映画に出てきそうなお城や日本のお城など、多彩なお城が完成!

11:50 ゲーム

(わたしあなた/ネーム・ウィズアクション)

全員の名前を覚えるためのゲーム「わたしあなた」でお互いを知り合う。次に「ネーム・ウィズ・アクション」で、自分の名前の頭文字で始まる動詞を見つけ、その動詞をワンアクションで表現。その後、グループに分かれて、グループの人の名前とワンアクションを組み合わせ、一連のムーブメントを創作。自己紹介をきっかけに、表現することに慣れていく。

12:30 昼休憩

13:30 ありえないつながりを無理なく つなぐ(シーン作り→発表)

あらためて組み直した5人グループで、一見すると因果関係が分からない文章から、観客が無理なく納得できるようなシーンを作る。お題は「夏休みの宿題がなかったら、もっと背が伸びたのに」。見合った後、新たなお題でシーン作りをして発表。

15:40 「AはB BはA」 (シーン作り→発表→作り直し→発表)

シェイクスピア『マクベス』の台詞「きれいは汚い 汚いはきれい」とは、どのような状態なのか? 進行役から配られたお題「AはB BはA」(「甘いはしょっぱい しょっぱいは甘い」「うるさいは静か 静かはうるさい」など)の状態をグループごとに考え、短いシーンを作る。発表後には「なるほど!」という声があがる。

17:00 また明日!



2日目

10:30 おはようございます

10:40 ゲーム (Yes&No / ストップ&ゴー / シェイプ / 山田くん)

質問に対してYesかNoに分かれる「Yes&No」ゲーム。正解がない質問なのに、双方それぞれの立場を主張。「いやいや、こっちでしょ!」という会話が始まる。その後、空間と他者に意識を向ける「ストップ&ゴー」、1日目にやった「シェイプ」、1人1文字ずつ話して即興で文章を作るゲーム「山田くん」で朝のウォーミングアップ。

11:40 ゲーム (なにやってるの? / ワンタッチオブジェ)

他者と関わるゲーム。即興で動作のお題を出し合う「なにやってるの?」。相手の身体に自分の身体のどこか一部が触れた状態でポーズをとり、それを繰り返していく「ワンタッチオブジェ」。相手に影響を与えたり、与えられたりしながら表現が変化していくゲームを重ねる。

12:05 観ている人を納得させる (グループ話し合い→発表)

ふだんとは違う角度でモノや出来事を検討する。まずは「ゴキブリを擁護する」というお題に挑戦。思わずゴキブリの存在を擁護したくなる理由をグループで話し合い、プレゼンテーション。



12:45 昼休憩

13:45 観ている人を納得させる (グループ話し合い→発表)

グループを組み直し、新たなお題、クリスマスを過ごしたくないと思わせることに挑戦。グループで理由を考え、プレゼンテーションを作る。発表後の感想タイムでは「お題をそのまま扱うより、ほかのモノに喩えて表現したほうが面白いし、納得しやすい」という意見があがる。

15:15 ゲーム (スペクトラム)

進行役からの質問に対して、YesとNoの間の好きな位置に立つことで各々の考えを可視化する「スペクトラム」に挑戦。「Yes&No」より個々の違いが際立つ。着ていたTシャツの柄が問題になり、日本での音楽番組の出演がキャンセルになった韓国のアイドルグループの話について、自分とは違う立場の意見を聞きながら対話した。

15:30 問題を別の問題に喩える (シーン作り→発表→作り直し→発表)

1つの問題に対して、グループごとに賛成・反対の立場をふりわけ、どんな主張が考えられるか検討。その後「問題をそのまま扱うのではなく、何かに喩えて演劇にすること」をルールにして、相手を納得させるようなシーンを作り、発表を行った。

16:50 宿題

進行役から宿題が出る。「明日までに『自分の生活の中に隠れている問題点』を探してくる。明日はそれを演劇にします」。

17:00 また明日!

3日目

10:30 おはようございます

10:45 相手との距離感を探る (身体 / 手のワーク)

ウォーミングアップがてら、身体的・心理的距離感を探るワークからスタート。

11:05 ゲーム (ミラー / 震源地)

まず2人1組で実体役、鏡役に分かれ、鏡役が相手の動きを真似をする「ミラー」。次に大人数でやる「震源地」にレベルアップ。まずは鬼が部屋の外へ。その間に残った人で震源地(動きをする人)を決める。戻ってきた鬼に震源地がバレないように震源地の動きを真似し、鬼は震源地を当てる。どちらのゲームも相手の動き出す瞬間、止まる瞬間を観察するため、他者の動きを捉える練習になる。

12:05 言葉の言い換えを考える (I LOVE YOU 選手権)

夏目漱石がI LOVE YOUを「月が綺麗ですね」と翻訳したように、I LOVE YOUを「あなたを愛しています」以外の言葉に翻訳。2人組で言葉を考え、短いシーンにして発表する。



14:00 「隠れている問題点」から劇作り (シーン作り→発表→作り直し→発表)

自分たちが見つけてきた「隠れている問題点」についてグループで共有し、シーンを作る。黒いランドセルを背負っている女の子が周囲の人々に「変だ」と言われるシーン、電車内で高齢者のために譲った席にほかの人が素知らぬ顔で座るシーンなどができあがった。

15:30 シーンを展開させていく (作り直し→発表→作り直し→発表)

「隠れている問題点」のシーンを起点にして、「風が吹くと桶屋が儲かる」の要領で、1日目のように「ありえないつながりを無理なくつなぐ」物語を展開させていく。「女の子が黒いランドセルを背負うと地球温暖化が止まる」「電車の中で高齢者のために譲った席にほかの人が素知らぬ顔で座ると泥棒が捕まる」などの壮大な物語ができあがる。

16:50 感想の共有

3日間の感想をポストイットに書き、模造紙に貼って全員で共有。

17:00 さようなら

頭と身体を使って、あらゆる物事を色々な角度から見て考えた3日間が終了! また来てね!

夏休み 子どもワークショップ 1998～2019 全リスト

世田谷パブリックシアターの開館以来、
毎夏、行われてきた「子どもワークショップ」。
その全ワークショップをリストにしました。
俳優や演出家のほかに、ダンサーや音楽家、批評家、まちづくりの
専門家など、たくさんの方が進行役として関わりました。

1998年

アリスたいけん
ワークショップ

日程：8月9日(日)、11日(火)
対象：『ふしぎの国のアリス』観劇予
定の小学生
進行役：松本修、沢則行(人形劇師)

1999年

ダンス・ワークショップ

日程：8月7日(土)、8日(日)
対象：『コッペリア』観劇予定の小
学生・中学生
進行役：井手茂太ほか、イデビアン・
クルーのみなさん

2000年

バンブー・竹を奏でよう！

日程：8月7日(月)
対象：小学生、中学生
進行役：柴田旺山(尺八・笛演奏家)
—

ダンス・ワークショップ

日程：8月11日(金)～13日(日)
対象：子ども ※親子も可。
進行役：池宮中夫、熊谷乃理子、岡
庭秀之(ノマド～S)
—

小学生のための
〈演劇+いろいろ〉
ワークショップ
「遊ぶエンゲキ大冒険」

日程：8月15日(火)、16日(木)、18
日(金)～20日(日)
対象：小学生
進行役：花崎攝ほか

2001年

『美女と野獣』
たいけんワークショップ

日程：8月10日(金)、12日(日)
対象：『美女と野獣』観劇予定の小学
生
進行役：テアトロ・キズメットのみな
さん
—

夏休み
ダンス・ワークショップ

日程：8月6日(月)～12日(日)
対象：小学4年生～6年生
進行役：伊藤キム
アシスタント：黒田育世

2002年

おとなチックなダンスを
楽しむワークショップ
Vol. III

日程：8月27日(火)、28日(水)
対象：小学生
進行役：井手茂太
—

小学生のための遊ぶ
演劇ワークショップ
「GO! GO! エンゲキ
大冒険」

日程：8月25日(日)、26日(月)、29
日(木)～31日(土)
対象：小学生
進行役：花崎攝、すずきこーた

2003年

小学生のための
ダンス・ワークショップ
「コンテンポラリー
三茶盆踊り」

日程：8月8日(金)～10日(日)
対象：小学生
進行役：発条ト(ばねと)のみなさ
ん：白井剛、栗津裕介、森下真樹、
村上克之
—

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「EACH summer TIME」

日程：8月23日(土)～25日(月)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

小学生のための遊ぶ
演劇ワークショップ
「ぜったいエンゲキ大冒険」

日程：
(1)「夏まっさかり・暑さ吹っ飛ばせ」
コース：8月13日(水)、14日(木)、
16日(土)、17日(日)
(2)「ことしの夏休み最後の思い出」
コース：8月26日(火)、27日(水)、
29日(金) 30日(土)
対象：小学生
進行役：花崎攝、すずきこーた

2004年

小学生のための
ダンス・ワークショップ
「スーパージャンケン・ダンス」

日程：7月30日(金)～8月1日(日)
対象：小学生
進行役：発条ト(ばねと)
振付家・ダンサー：白井剛、森下真樹ほか
—

小学生のための
遊ぶ演劇ワークショップ
「レッツ・エンゲキ大冒険」

日程：
(1)ちよっぴりエンゲキ mini冒険：8
月2日(月)、3日(火)
(2)たっぷりエンゲキ大冒険：8月10日
(火)、11日(水)、13日(金)～15日(日)
対象：小学生
進行役：花崎攝、すずきこーた
—

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「EACH summer TIME-
2nd Anniversary
Edition」

日程：2004年8月7日(土)～9日(月)
対象：中学生、高校生
進行役：富永圭一(abofa)

2005年

小学生のためのダンス
ワークショップ「絵を踊る」

日程：7月24日(日)、25日(月)
対象：小学生

進行役：砂連尾理、寺田みさこ
—

小学生のための
遊ぶ演劇ワークショップ
「やっぱりエンゲキ大冒険」

日程：
(1)「エンゲキ大冒険・海の巻」低学
年コース：7月26日(火)～28日(木)
(2)「エンゲキ大冒険・山の巻」高学
年コース：8月16日(火)～18日(木)
対象：小学生
進行役：花崎攝、すずきこーた
—

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「EACH summer TIME
EPISODE III」

日程：8月20日(土)～23日(火)
※22日「雪の女王」観劇
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)

2006年

小学生のための遊ぶ演劇
ワークショップ「そうだ！
エンゲキ大冒険」

日程：
(1)高学年コース：7月21日(金)～
23日(日)
(2)低学年コース：7月25日(火)～
27日(木)
対象：小学生
進行役：花崎攝・すずきこーた(演劇
デザインギルド)

—

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「EACH summer TIME
x4／夏はなんだか
エンゲキばかり」

日程：
(1)「演劇とかワークショップって何？」
という人のための日：7月24日(月)
(2)「中学生だけでめいっぱい楽し
みたい!」という中学生のための日：8
月4日(金)
(3)「高校生だけで思いっきり楽し
みたい!」という高校生のための日：8
月5日(土)
(4)「演劇とかワークショップって
楽しいかも!」という人のための日：8
月6日(日)
対象：中学生・高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

小学生のための
ダンスワークショップ
「三茶であそぼ!!」

日程：8月1日(火)、2日(水)
対象：小学生
進行役：森下真樹、楠原竜也

2007年

小学生のためのダンス
ワークショップ「三茶で
おどろ!—コンテンポ
ラリーなおまつりダンス—」

日程：7月22日(日)、23日(月)

対象：小学生
進行役：楠原竜也(APE) ほか
—

小学生のための遊ぶ
演劇ワークショップ
「いこー!エンゲキ大冒険」

日程：
(1) 低学年コース：7月24日(火) ～
26日(木)
(2) 高学年コース：8月27日(月)、
28日(火)、30日(木)、31日(金)
対象：小学生
進行役：
(1) 花崎攝・すずきこーた(演劇デザ
インギルド)
(2) 花崎攝・すずきこーた(演劇デザ
インギルド)、大村太一郎
—

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「EACH summer TIME
5.0／そろそろエンゲキ
してもいいですか?」

日程：
(1) 中学生のための充実の2日間：8
月6日(月)、7日(火)
(2) 中学生と高校生のための魅惑の
3日間：8月9日(木)～11日(土)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

伊藤キムさんの
中学生と高校生のための
ダンスワークショップ
「カラダで遊ぶぞ!」

日程：
(1) 8月16日(木)～18日(土)
(2) 8月20日(月)～22日(水)
対象：中学生・高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：伊藤キム

2008年

小学生のための
ダンスワークショップ
「新聞紙とダンス」

日程：
(1) 1～2年生コース：7月19日(土)
(2) 3～6年生コース：7月19日(土)
対象：小学生
進行役：山田珠実
—

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「EACH summer TIME
6th Style」

日程：
(1) みんなでワーツと楽しむ1日：7
月21日(月・祝)
(2) みんなでじっくりと楽しむ3日
間：7月31日(木)～8月2日(土)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

高校生のための
ワークショップ
「Let's Think Again」

日程：
(1) 学校! がっこう! ガッコウ!：7月
23日(水)
(2) ネットとケータイ：7月24日(木)
対象：高校生、もしくはそれくらいの
年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

小学生のための遊ぶ
演劇ワークショップ
「ばっちりエンゲキ大冒険」

日程：
(1) 低学年コース：8月23日(土)～
25日(月)
(2) 高学年コース：8月27日(水)、
28日(木)、30日(土)、31日(日)
対象：小学生
進行役：花崎攝・すずきこーた(演劇
デザインギルド)

2009年

小学生のための
ダンスワークショップ

日程：
(1) 1～2年生コース：7月23日(木)、
24日(金)
(2) 3～6年生コース：7月23日(木)、
24日(金)
対象：小学生
進行役：山田うん
—

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「夏、エンゲキ、劇場にて」

日程：
(1) 7月26日(日)
(2) 8月1日(土)～3日(月)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

中学生のための
演劇ワークショップ
「new folk tales」

日程：7月29日(水)、30日(木)、8月
4日(火)、5日(水)、6日(木)
対象：中学生
進行役：柏木陽(NPO法人演劇百貨店)
—

小学生のための
遊ぶ演劇ワークショップ
「わーい!エンゲキ大冒険」

日程：
(1) 低学年コース：8月14日(金)～
16日(日)
(2) 高学年コース：8月19日(水)、
20日(木)、22日(土)、23日(日)
対象：小学生
進行役：花崎攝・すずきこーた(演劇
デザインギルド)、荒木珠奈〈低学
年〉、森村知恵〈高学年〉
—

中学生と高校生のための
音と照明のワークショップ

日程：8月21日(金)
対象：中学生、高校生、それぐらいの
年齢の人
進行役：劇場スタッフ

2010年

中高生のための
演劇ワークショップ
「トライアル」
《演劇ワークショップ
初めての人優先の日》

日程：
(1) 中学生編：7月10日(土)
(2) 高校生編：7月11日(日)
対象：中学生、高校生、もしくはそ
れくらいの年齢の人
進行役：
(1) 柏木陽(NPO法人演劇百貨店)、
富永圭一(abofa)
(2) 富永圭一(abofa)
—

小学生のための
ダンスワークショップ
ほうほう堂ダンス
ワークショップ「あら!ま!
ふたりのダンス」

日程：
(1) 1・2年生コース：7月22日(木)
(2) 3～6年生コース：7月23日(金)
対象：小学生
進行役：新舗美佳、福留麻里(ほうほう堂)
—

夏休み 小学生のための
遊ぶ演劇ワークショップ
「どっきり！
エンゲキ大冒険」

日程：
(1) 1日コース：7月24日(土)
(2) 高学年コース：8月4日(水)、
5日(木)、6日(金)、8日(日)
(3) 低学年コース：8月16日(月) ～
18日(水)
対象：小学生
進行役：
(1) 花崎攝・すずきこーた(演劇デザ
インギルド)
(2) 大西由紀子(NPO 法人演劇百貨
店)、花崎攝(演劇デザインギルド)
(3) 花崎攝・すずきこーた(演劇デザ
インギルド)
—

中高生のための
演劇ワークショップ
「トラム」《音と照明の
演劇ワークショップ》

日程：7月26日(月)、27日(火)、
29日(木)、30日(金)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)

2011年

中学生と高校生のための
演劇ワークショップ
「How do you feel ?」

日程：
(1) おためし1日コース：7月21日(木)

(2) つづけて4日コース：8月3日(水)
～6日(土)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

小学生のための
遊ぶ演劇ワークショップ
「しゅっぱつ！
エンゲキ大冒険」

日程：
(1) 低学年7月コース：7月22日(金)
～24日(土)
(2) 低学年8月コース：8月18日(木)
～20日(土)
(3) 高学年コース：8月24日(水) ～
26日(金)、28日(日)、29日(月)
対象：小学生
進行役：
(1) すずきこーた(演劇デザインギル
ド)、鈴木秀城
(2) すずきこーた、大久保慎太郎ほか
(3) すずきこーた、吉田小夏(青 ☆
組)、大久保慎太郎
—

小学生のための
ダンスワークショップ
「うずうずダンスワーク
ショップ@ SePT」

日程：8月1日(月)、2日(火)
対象：小学生
進行役：森下真樹(ダンサー・振付家)
—

中学生と高校生のための
ダンスワークショップ
「カラダと旅する
ワークショップ」

日程：8月22日(月)、23日(火)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：金井圭介(サーカスアーティ
スト・ダンサー)

2012年

中高生のための演劇ワーク
ショップ「ONE DAY
CHALLENGE」

日程：7月21日(土)
対象：中学生、高校生、もしくはそれ
くらいの年齢の人
進行役：富永圭一(abofa)
—

小学生のための
ダンスワークショップ
「だれかのための
ダンスを踊ろう」

日程：7月25日(水)、26日(木)
対象：小学生
進行役：白神ももこ(モモンガ・コン
プレックス)
—

小学生のための
遊ぶ演劇ワークショップ
「ありゃま！
エンゲキ大冒険」

日程：
(1) 低学年7月コース「しんぶんし

と あそぼう!」：7月27日(金) ～
29日(日)
(2) 低学年8月コース「ひみつきち は
どこだ! ?」：8月20日(月) ～22日(水)
(3) 高学年コース「みんなの未来 ど
うする?」：8月7日(火) ～9日(木)、
11日(土)、12日(日)
対象：小学生
進行役：
大久保慎太郎、上ノ空はなび・野崎
夏世(to R mansion)
大西由紀子(NPO 法人演劇百貨店)
すずきこーた(演劇デザインギルド)
※協力：きらきら星ネット
—

中学生のための
演劇ワークショップ
「どっぶり演劇6日間」

日程：7月30日(月) ～8月1日(水)、
3日(金) ～5日(日)
対象：中学生
進行役：富永圭一(abofa)
—

高校生のための
演劇ワークショップ
「まちまち、まち」

日程：8月23日(木) ～26日(日)
対象：高校生、もしくはそれくらいの
年齢の人
進行役：とみやまあゆみ、藤原ちから
(編集者・演劇ライター)

2013年

中学生のための
演劇ワークショップ
「物語と劇化」

日程：7月24日(水) ～28日(日)
対象：中学生
進行役：柏木陽(NPO 法人演劇百貨店)
—

小学生のための
おどるワークショップ
「1×1が2になっちゃう
ダンス! ?」

日程：7月29日(月) ～30日(火)
対象：小学生
進行役：スズキ拓朗(コンドルズノた
まごプリン)
—

小学生のための
遊ぶ演劇ワークショップ
「あっちこっちエンゲキ
大冒険」

日程：
(1) 低学年「そら★」コース：8月2日
(金) ～4日(日)
(2) 低学年「ほし★」コース：8月30日
(金) ～9月1日(日)
(3) 高学年「おでかけ♪」コース：8月
7日(水)、8日(木)、10日(土)、11日(日)
対象：小学生
進行役：
(1) 花崎攝(演劇デザインギルド)、
服部謙二郎(染織作家)
(2) 大西由紀子(NPO 法人演劇百貨店)
(3) すずきこーた(演劇デザインギル
ド)、市川徹(株式会社世田谷社ノま
ちづくりコーディネーター)

—

高校生のための
演劇ワークショップ
「そこには誰が
住んでいる?」

日程：8月20日(火) ～23日(金)
対象：高校生、もしくはそれくらいの
年齢の人
進行役：とみやまあゆみ

2014年

中学生のための
演劇ワークショップ
「タネをつくる」

日程：7月24日(木)、25日(金)、
29日(火) ～31日(木)
対象：中学生
進行役：柏木陽(NPO 法人演劇百貨店)
—

夏休み小学生
ワークショップ
「エンゲキ・ダンスで
げきじょう大冒険」

日程：
■小学生のためのエンゲキワークシ
ョップ
(1) 低学年「スイッチ」コース：8月1
日(金) ～3日(日)
(2) 低学年「木の中」コース：8月22
日(金) ～24日(日)
(3) 高学年「魔法使い」コース：8月
27日(水)、28日(木)、30日(土)、
31日(日)
■小学生のためのダンスワークショ
ップ

(4) ダンスの挑戦!? ～からだで遊ぶ編～：8月4日(月)

対象：小学生

進行役：

(1) 大石将弘(ままごと、ナイロン100℃)、南波早(なんばしすたーず)、弓井茉那(即興実験学校)

(2) すずきこーた(演劇デザインギルド)、とみやまあゆみ

(3) 吉田小夏(青☆組)

(4) 楠原竜也(振付家、ダンサー／APE)

—

高校生のための
演劇ワークショップ
「読んで、動いて、
やってみる」

日程：8月5日(火)～8日(金)

対象：高校生、もしくはそれくらいの年齢の人

進行役：とみやまあゆみ

2015年

小学生のための
演劇ワークショップ

日程：

(1) 低学年「仮面」コース：7月24日(金)～26日(日)

(2) 低学年「いろいろ」コース：8月28日(金)～30日(日)

(3) 高学年コース：8月5日(水)～9日(日)

対象：小学生

進行役：

(1) とみやまあゆみ(NPO法人演劇百貨店)、坂爪康太郎(仮面作家)

(2) 南波圭(NPO法人演劇百貨店)

(3) すずきこーた(演劇デザインギルド)

—

中学生のための
演劇ワークショップ
「本から演劇つくります」

日程：7月27日(月)～8月1日(土)

対象：中学生

進行役：柏木陽(NPO法人演劇百貨店)

—

高校生のための
演劇ワークショップ
「教えて！
みんなの高校時代」

日程：8月17日(月)～19日(水)

対象：高校生、もしくはそれくらいの年齢の人

進行役：瀬戸山美咲(ミナモザ)

2016年

小学生のための
演劇ワークショップ

日程：

(1) 低学年 7月「かお発見」コース：7月29日(金)～31日(日)

(2) 低学年 8月「おまつり」コース：8月26日(金)～28日(日)

(3) 高学年「童話」コース：7月21日(木)～24日(日)

対象：小学生

進行役：

(1) すずきこーた(演劇デザインギルド)

(2) 南波早(なんばしすたーず)

(3) 青山公美嘉(NPO法人演劇百貨店)

—

小学生のための
ダンスワークショップ
「田村一行と
見えないおともだち」

日程：7月26日(火)、27日(水)

対象：小学生

進行役：田村一行(大駱駝艦)

—

中学生のための
演劇ワークショップ
「うたから演劇をつくろう」

日程：8月5日(金)～9日(火)

対象：中学生

進行役：金谷奈緒(青山ねりもの協会)

—

高校生のための
演劇ワークショップ
「劇を書いてみよう！」

日程：8月17日(水)、18日(木)、20日(土)、21日(日)

対象：高校生、もしくは1997年4月～2000年3月生まれの人

進行役：瀬戸山美咲(ミナモザ)

2017年

小学生のための
演劇ワークショップ

日程：

(1) 低学年7月コース「タイムマシーンでGO!」：7月21日(金)～23日(日)

(2) 低学年8月コース「ぼくらがハッピーになる方法」：8月27日(日)～29日(火)

(3) 高学年コース「Hola! Costa

Rica ～ オラ!コスタリカ～」：8月23日(水)～25日(金)

対象：小学生

進行役：

(1) 青山公美嘉(NPO法人演劇百貨店)

(2) 南波早(なんばしすたーず)

(3) すずきこーた(演劇デザインギルド)

ゲスト：アイコ タカハシ チンチージャ

—

高校生のための
演劇ワークショップ
「隣の人のカバンの中身」

日程：8月17日(木)～19日(土)

対象：高校生、もしくは1999年4月～2002年3月生まれの人

進行役：とみやまあゆみ(NPO法人演劇百貨店)

—

中学生のための
演劇ワークショップ
「中学生だってツライよ！」

日程：8月20日(日)～22日(火)

対象：中学生

進行役：富永 圭一(abofa)

2018年

中学生のための
演劇ワークショップ
「いろんな演劇
ためしてみる？」

日程：7月23日(月)、24日(火)、26日(木)、27日(金)

対象：中学生

進行役：柏木陽(NPO法人演劇百貨店)

—

小学生のための
演劇ワークショップ

日程：

(1) 低学年コース①「おたすけヒーローたんじょう!」：8月1日(水)～3日(金)

(2) 低学年コース②「のりものとんで探検隊」：8月30日(木)～9月1日(土)

(3) 高学年コース③「名画で名シーン!？」：8月22日(水)～24日(金)

対象：小学生

進行役：

(1) 田崎葵(NPO法人演劇百貨店)

(2) 大西由紀子(NPO法人演劇百貨店)

(3) 大道朋奈

—

高校生のための
演劇ワークショップ
「お風呂だョ!全員集合
～ババンババンバンバン～」

日程：8月19日(日)～21日(火)

対象：高校生、2000年4月～2003年3月生まれの人

進行役：有吉宣人(青☆組／銭湯の番台)

2019年

小学生のための
演劇ワークショップ

日程：

(1) 低学年コース①「オバケ舞踏会へようこそ!」：7月25日(木)～27日(土)

(2) 低学年コース②「おうちをつくろう!」：8月29日(木)～31日(土)

(3) 高学年コース「Amigos (アミーゴス) del (デル) mundo (ムンド) ～世

界の友だち～」：8月1日(木)～3日(土)

対象：小学生

進行役：

(1) 青山公美嘉(NPO法人演劇百貨店)

(2) 富永圭一(abofa)

(3) すずきこーた(演劇デザインギルド)

ゲスト：Kenzi Guerrero Miyamoto (ケンジ ゲレーロ ミヤモト)

—

中学生のための
演劇ワークショップ
「演劇である人の世界
のぞいてみる？」

日程：7月29日(月)～31日(水)

対象：中学生

進行役：とみやまあゆみ(NPO法人演劇百貨店)

—

高校生のための
演劇ワークショップ
「変な角度で考える。
演劇で。」

日程：8月20日(火)～22日(木)

対象：高校生、もしくは2001年4月～2004年3月生まれの人

進行役：柏木陽(NPO法人演劇百貨店／演劇家)



近日開催予定の主なイベント・ワークショップ



『ごちゃまぜ演劇ワークショップ ～春の数取り しゅうかくさい!～』

日程…2020年3月26日(木)～28日(土) 10:30～16:00

対象…小学生～20歳まで(ワークショップ実施当日時点)

参加費…2,000円(材料費及び移動費込)

会場…世田谷パブリックシアター 稽古場

三軒茶屋のまちを飛び出し、ちょっと遠くまでおでかけして数を取りにでかけます! 長さ、時間、角度、そのほかいろいろ。なにがどのくらいあるのか、数えて、測って、そこから気づいたこと、感じたこと、発見したことをもとに演劇をつくっちゃいます。春だから、あたらしい出会いも、ステキな経験も、たくさんたくさん手に入れて、少しよくばりになっちゃおう! 春の数取り 収穫祭のはじまりだ!



『世田谷パブリックシアター演劇部 中学生の部』第三期 「わたし」と「あなた」を発見してみよう

日程…2020年3月29日(日)10:00～16:30

対象…中学生

参加費…500円

会場…世田谷パブリックシアター 稽古場

「世田谷パブリックシアター演劇部 中学生の部」は、学校の部活動のように、いろいろな学校の中学生在が「世田谷パブリックシアター」に集まって、一緒に演劇をする場所です。演劇なんてしたことないよという人も大歓迎! 新しいことに挑戦したいなという人も、同じ学校以外の人と話してみたいという人も、からだを動かしたいなあという人も、もちろん、演劇に興味があるよという人も、みんな、劇場に集まろう!!

学芸スタッフから

★子どもの通う保育園の生活発表会に参加してきました。子どもたちが手話をしながら歌う「ともだちになるために」に号泣する保護者多数! 私も涙がとまりませんでした。すべての子どもたちが健やかに成長することを、心から願ってやみません。
[くたにん]

★最近、腸内環境改善のためにヨーグルトと納豆を食べるようになりました。でも、毎日食べるとなると出費がかさむ……と思っていたところ、ヨーグルトメーカーなるものを発見! 牛乳パックのまま、ヨーグルトや納豆が作れるそうです。まだ買ってないのでおすすめはできませんが、便利な世の中になったな～と思っています。
[よっこい]

たまにはこんな役 #16



編集後記

今号は、世田谷パブリックシアターの演劇ワークショップを生み出す「進行役」の存在に迫る特集となりました。2019年の「夏休み子どもワークショップ」を担当した5人の進行役の方たちにお集まりいただいた「進行役座談会」では、ワークショップを企画するときの発想のプロセスについて聞いています。ワークショップは個々の違いが尊重される場ですが、そうした場を生み出すための企画自体も、進行役の方たちが日々携える個々の目線、表現に向かうそれぞれの態度から煌めきのように、ときに絞り出すように生み出されていることが、伝わってきました。

ワークショップはある意味、儚いものです。ひとたび終わると、目に見える形で何かが残るものではないからです。でも、進行役の方たちは、参加者が稽古場を出た後も終わらない「ワークショップの続き」を願い、どこかで信じているようでした。

世田谷パブリックシアターで20年にわたり行われている「夏休み子どもワークショップ」に参加した子どもたちのなかには、大人になっている人も多くいるでしょう。その人たちがいまでもワークショップの続きをしているとしたら……。進行役の方たちが作っているのはワークショップと地続きの日常、さらには社会なのかもしれません。
[かおるこ]

[キャロマガ]

Vol.16 / Mar.2020

発行日

2020年3月30日

発行

公益財団法人せたがや文化財団
世田谷パブリックシアター
〒154-0004
東京都世田谷区太子堂4-1-1
Tel. 03-5432-1526
https://setagaya-pt.jp

編集

大谷薫子(本のモ・クシュラ株式会社)

企画

恵志美奈子、九谷倫恵子、
塩原由香里、横井貴子
(以上世田谷パブリックシアター学芸)

デザイン

和田みさき

デザインコンセプト・マンガ

株式会社ウチカワデザイン

印刷・製本

株式会社リヒトブランニング

協賛

TORAY 東レ株式会社

後援

世田谷区

世田谷パブリックシアターとは

世田谷区が作り、(公財)せたがや文化財団が運営している、演劇やダンスのための専門劇場です。三軒茶屋のキャロットタワーの中に、世田谷パブリックシアター（約600席）、シアター・トラム（約200席）の2つの劇場と稽古場、作業場などを擁し、ワークショップやレクチャーなどの参加体験型事業にも力を入れています。



世田谷パブリックシアター（主劇場）



シアタートラム（小劇場）

世田谷パブリックシアターへのアクセス



お問い合わせ 世田谷ノボリツクシマー

〒154-0004 東京都世田谷区太子堂4-1-1 キャロットタワー 5階

Tel.03-5432-1526 (代表) Fax.03-5432-1559

<https://setagaya-pt.jp>

世田谷パブリックシアターは、東京都世田谷区太子堂の三軒茶屋駅にある26階建ての高層ビル、キャロットタワーのなかにあります。東急田園都市線、東急世田谷線三軒茶屋駅と直結しています。