

「よこぐし」のアートマネジメント講座 第3回

参加者同士の関わりの中で発見した
「自分ごと」を材料にワークショップをつくってみる。

日時：令和7年1月26日（日）13：30～16：30

会場：丸亀市保健福祉センター4階 研修会議室3

講師：古賀 今日子 氏

参加者：12名

進行表

時間	項目
13:35～	アイスブレイク
13:50～	プレゼントゲーム
14:15～	材料カードについて
14:25～	古賀さんが新しいワークショップづくりに挑戦
14:35～	新しいワークショップをつくってみる
15:15～	(休憩)
15:25～	気になるワークショップに☆をつける
15:50～	ワークショップ実施に必要な工程を考える
16:20～	感想をシェア

プレゼントゲーム



ルール

- ① 2人1組になる
- ② 話し手は、自分が困っていることを1分間話す
- ③ 聞き手は、困っている話し手へ何かプレゼントを考え、贈る

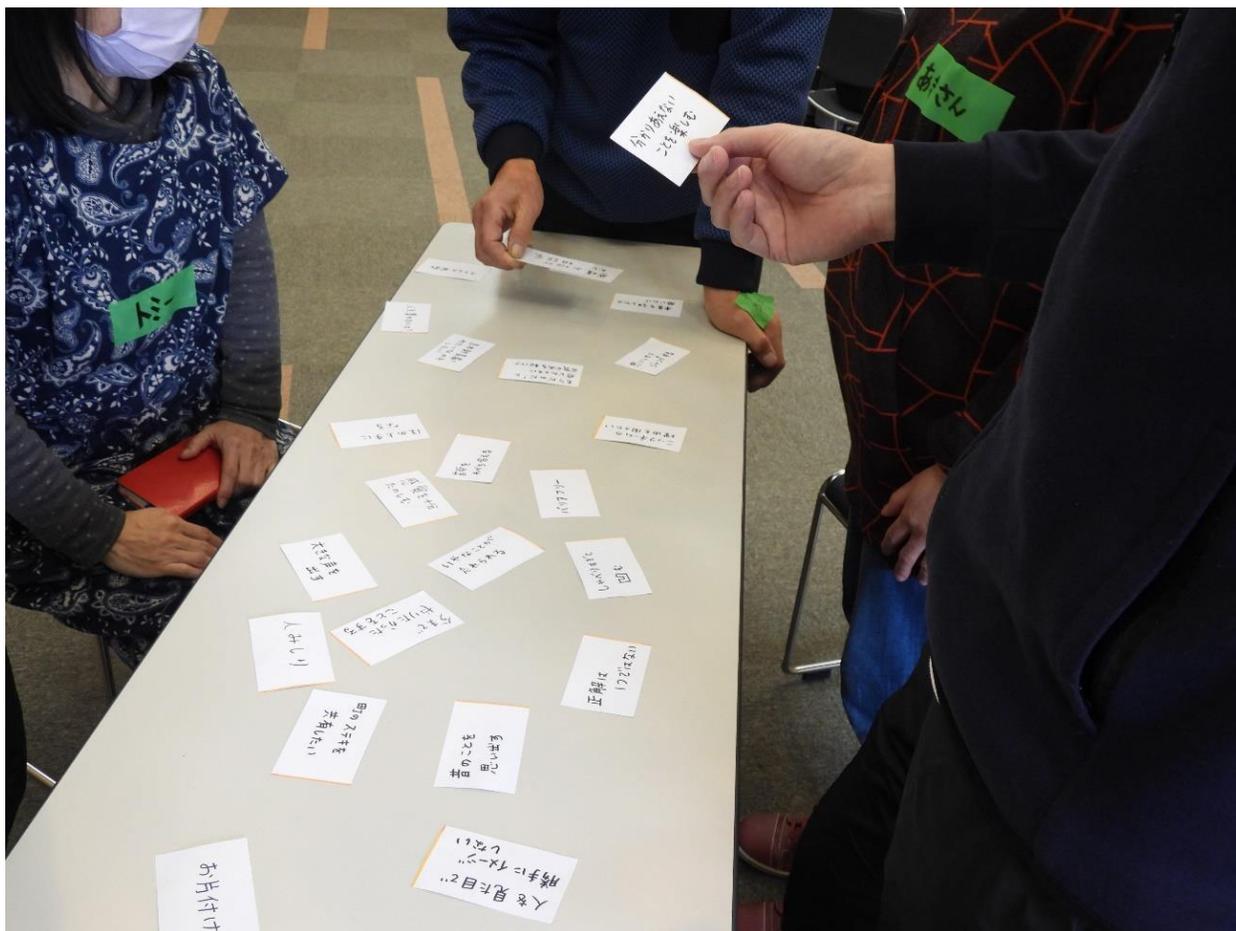
ゲームなのでどんなプレゼントでもOK

何を贈れば相手が喜ぶか、自由な発想で考える



ワークショップ・プログラムをつくるヒントになる

材料カードについて



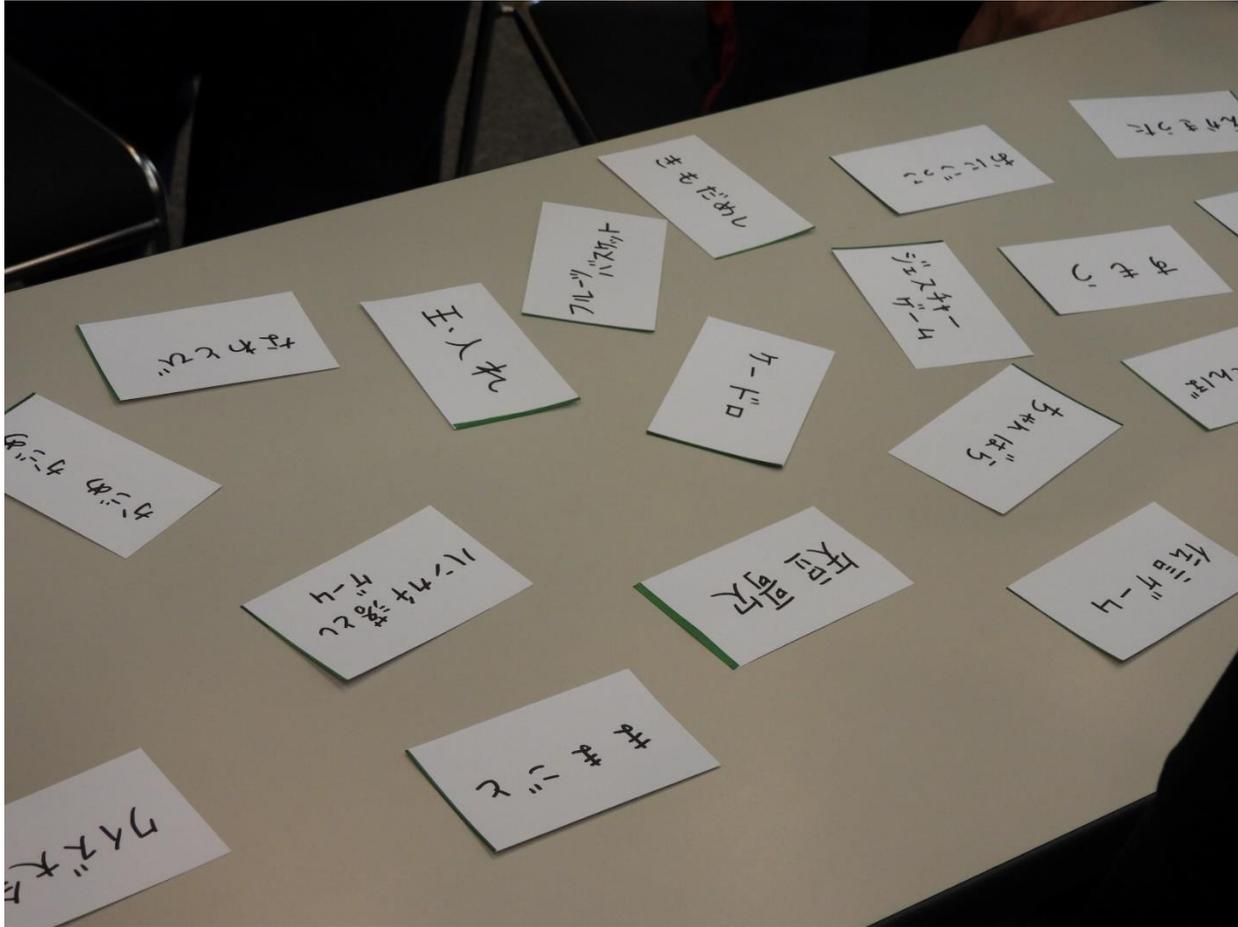
自分の困りごと

前日のワークで、参加者が書いた
付箋が材料

例

- 正解は一つでない
- 今までやりたかったことをする
- ひとみしり
- ほめ上手になる

材料カードについて



遊びのルール

誰もが知っている遊びが材料

例

- 玉入れ
- すもう
- チャンバラ
- おにごっこ
- 絵かき歌

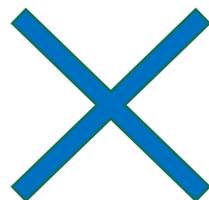
材料カードについて

自分の困りごと

前日のワークで、参加者が書いた
付箋が材料

例

- ・ 正解は一つでない
- ・ 今までやりたかったことをする
- ・ ひとみしり
- ・ ほめ上手になる



遊びのルール

誰もが知っている遊びが材料

例

- ・ 玉入れ
- ・ すもう
- ・ チャンバラ
- ・ おにごっこ
- ・ 絵かき歌

材料を かけあわせて、ワークショップをつくる

古賀さんが新しいワークショップづくりに挑戦（お手本）

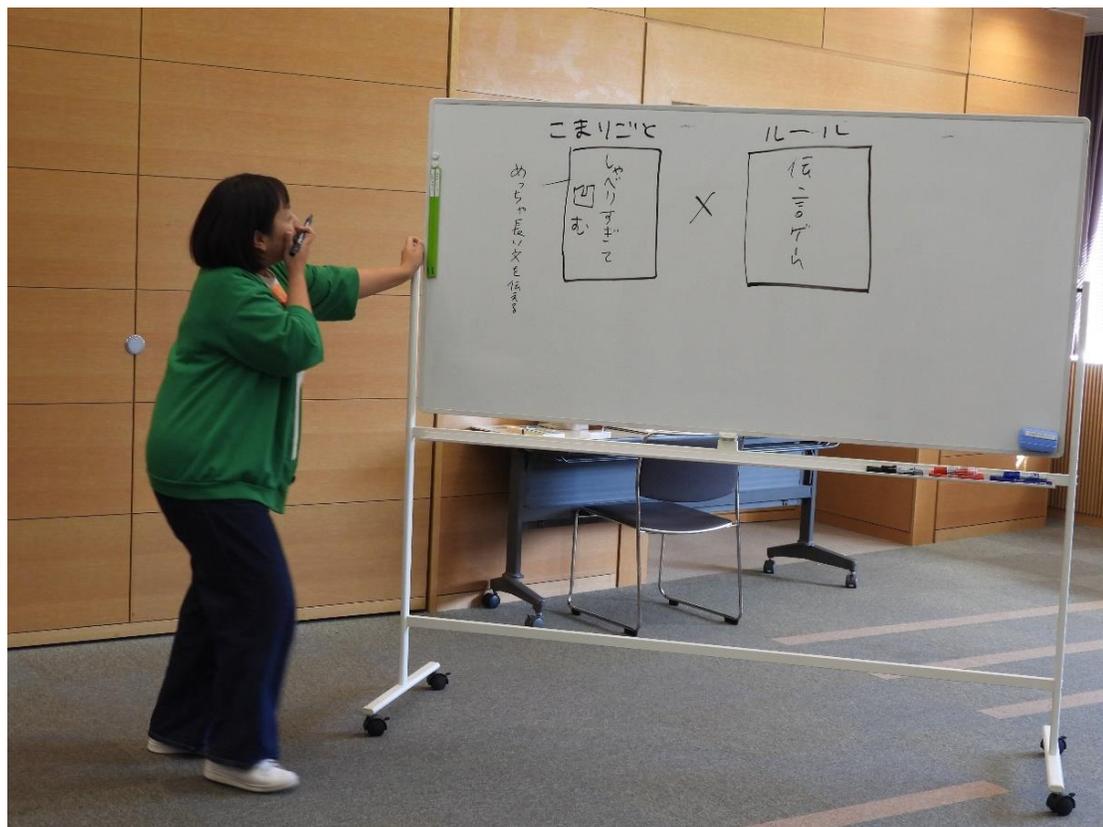
しゃべりすぎて凹む



伝言ゲーム



つぎたし伝言ゲーム



新しいワークショップ°をつくってみる

自分の困りごと



遊びのルール



新しいワークショップ°



お互いのカードを合わせてみる



ワークショップが思いついたら
シートにまとめる

新しいワークショップをつくってみる

自分の困りごと



遊びのルール



新しいワークショップ



19個のオリジナルワークショップが完成！！

完成したワークショップの一例

あけんと なみちゃん ☆☆☆

2025.1.26 「わたしとあなたのための小さなワークショップ、の、種」

プログラムタイトル

なめ 短歌

じぶんの回りごと あそびのルール

いやなこと
忘れられる

×

短歌

解説

- ① 「いやなこと」のカードをみんなが出し合う (5文字, 7文字)
- ② 「前向きワード」「元氣出るワード」のカードをみんなを出し合う (7文字)
- ③ じっくり返してカードを引いて、短歌を完成させ発表

↑ ①「いやなこと」 5文字 7文字 2枚 1枚 ②「前向きワード」 7文字 2枚

ひらくと あさかりん ☆☆☆

2025.1.26 「わたしとあなたのための小さなワークショップ、の、種」

プログラムタイトル

人しり警察

じぶんの回りごと あそびのルール

人しり

×

ケードロ

解説

警察とドロボーに分かれて、警察がドロボーをつかまえる
警察が人しり(場所について)
警察が人しりゾーンに入ると、人しりが発音して、ドロボーを
つかまえるわけ。人しりゾーンにはドロボーが居るの(30分)

☆☆☆

もっちゃん みーさん

2025.1.26 「わたしとあなたのための小さなワークショップ、の、種」

プログラムタイトル

ホッペ劇場

じぶんの回りごと あそびのルール

本音を話さない
聞きたい

×

ままごと

本音と

解説

- ① 本人が言えなかった場面と言葉を考える
- ② 登場人物: 本人、聞き手(その場面にながった者)
- ③ 聞き手が、本人の声を元に出す脚本を作る
- ④ 演じる! 本人が言えるか

気になるワークショップに☆をつける



他の人がどんなワークショップをつかったのか見てみる。

☆が多かったもので、チームごとに実際のワークショップを組み立ててみる。

ワークショップ実施に必要な工程を考える



必要な道具、参加者のグループ分け、ルール説明、発表の方法などを具体的に考え、「伝え方シート」にまとめる。

完成した伝え方シートの一例

伝え方シート	
やることを、小さく区切る	具体的な作業
5min STEP1 「いやなこと」カード 作成	「いやなこと」 具体的に20個、連想されるものワードを思い浮かべ、1人 5文字を3枚 7文字を2枚 書き出してもらう。 (※ どのほど書けるか、得意な人数の枠は...)
5min STEP2 「HAPPY」カード 作成	「前向きワード」「元気出るワード」 1人 7文字を2枚以上 書き出してもらう。
3min STEP3 ゾーンづくり	3つのテーブルにそれぞれ 「いやなこと」カード 5文字ゾーン、7文字ゾーン 「HAPPY」カードゾーンをくさす。
2min STEP4 グループ分け	5人組にグループ分けする。
2min STEP5 カード選び	グループごとに役割を決め、裏がえしたカードを1枚ずつ選ぶ。
1min STEP6 発表会	事前打ち合わせし、発表者を初めに聴く 「おめしめ」の大発表会！ ※ ドラムロールの音で盛りあげよう。
5min STEP7 大喝采 ヒーロー、デビュー	どんな作品だったとしても、聴いた人は大拍手で盛り上げる。そして、発表は5人 には、大先生としてヒーローデビューにたえよう。

準備物 A4の1/8サイズのカード(できれば3色)
* 3色は必ずしも必要ない



感想をシェア

(参加者から)

- ・ひとりでは思いつかなかったが、**コミュニケーションをとることで新しいアイデアが生まれた。**
- ・たくさんの人の発想ややり方を集めて共有することで、できることがあるということを、実体験として知ることができた。

(古賀さんから)

自分のことを知るには、人と対話することが必要であるということが、本講座をとおしたポイントになっていると感じる。

対話をすると、例えばタコのように、たくさんの手があることに気づかされる。また、その手で自由に他者の手を繋ぐことができるようになるためには、**十分に自分をほぐしてあげることも大切**。今回は、**参加者同士のたくさんの手で、いろんな繋ぎ方ができたからこそ、新しい気づきや価値が生まれたと思う。**

感想をシェア

(参加者から)

- ・ 過去に、ファシリテーターとしてワークショップを実施した経験があるが、既存のプログラムをどのタイミングで実施するかに留まっていた。自分にとって身近な困りごとと遊びを材料として、かけ合わすことで、オリジナルのプログラムを1からつくることができたことに驚いた。
- ・ 頭でっかちにならず、**ゲーム感覚で「とりあえず」つくってみることができたことが良かった。**
一方で、ワークショップの工程を具体的に考える時間には、**届けたい対象者や目的をしっかり整理する必要がある**と感じた。

(古賀さんから)

第1回講座でも「やってみて、振り返る。それを続けていたら、いつのまにか知らないところに辿り着いた。」という話があった。今回は、**文化芸術の得意分野である「ぶつかり稽古」を楽しみながら実践したことで、発見が起こり続けている時間となった。**

アンケート結果

1/26【第3回】「よこぐし」のアートマネジメント講座アンケート

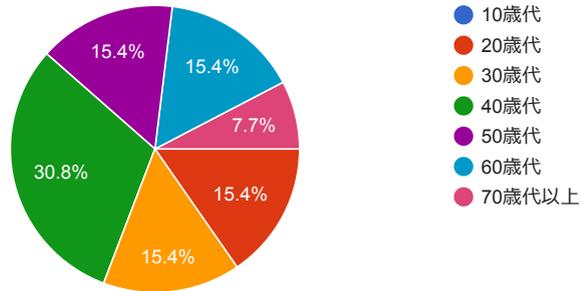
13件の回答

[分析を公開](#)

年齢を教えてください。（任意）

[コピー](#)

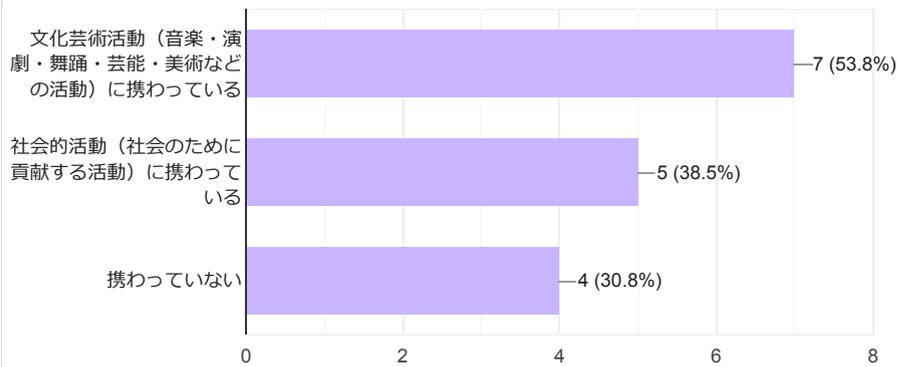
13件の回答



あなたは文化芸術活動または社会的活動に携わっていますか。

[コピー](#)

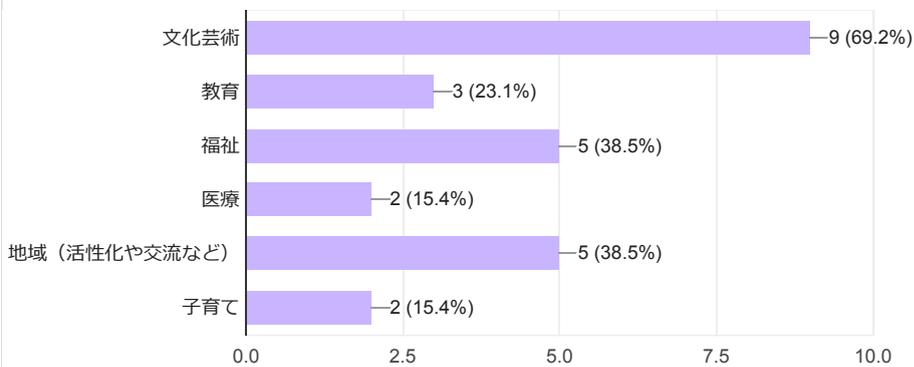
13件の回答



あなたの活動と接点やつながりがある分野はありますか。

[コピー](#)

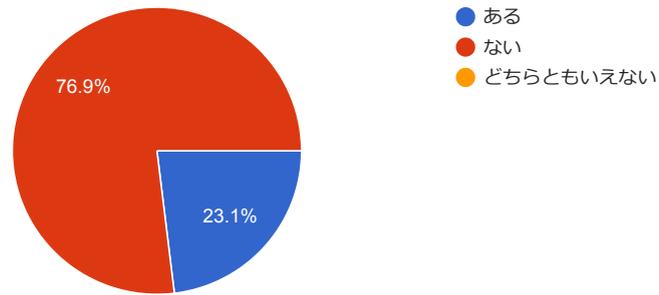
13件の回答



過去に自分でワークショップをつくったことはありますか。

 コピー

13件の回答



上記で「ある」と答えた方は、どんなワークショップですか。

3件の回答

マチゼミ（郷のゼミナール）

子どもの演劇を作るワークショップ

仲間づくり、小学生向け、高校生向け

今回の講座を受けて、感じたことや気づいたことなどについてお伺いします。



ワークショップをつくる過程で、楽しかったことや難しかったことを教えてください。

11件の回答

自分のニーズを書き出していくところ。
書いたことの説明。

深い視野、広い世界、今後の思い

様々な方が集まって、いろんな意見を出し合うことで、よりおもしろいワークショップを考えられたのが楽しかった。

色々なアイデアを出し合う時間。一人では思いつかなかったことが出て、なるほどと思ったことも。心強かった。

「悩み事」×「ゲーム」で、どう組み合わせたらいいかちょっと考え込んでしまう時もあった。でも、とりあえず組み合わせてみる、くらいの気持ちでもいい、というのがよかった。

対象やどの段階でやるかによっても中身がいくらかでも変えられる。楽しさも難しさも感じるワークショップを作るという作業。

カードを合わせ、ゲームを作ること。
他の人とコミュニケーションを取りながら、新しい遊びができたと思う。

普段お話できない人とたくさん会話できたことがよかった。ワークショップを考える時に困ったカード、ゲームカードがあったから、作りやすかったと思う。何もない状態だといろいろな発想を生むことが難しそうと感じた。

見えないものが見えてきた気がします。

種として集めた2つのカードも、それなりの内容にする楽しみと苦しみ。

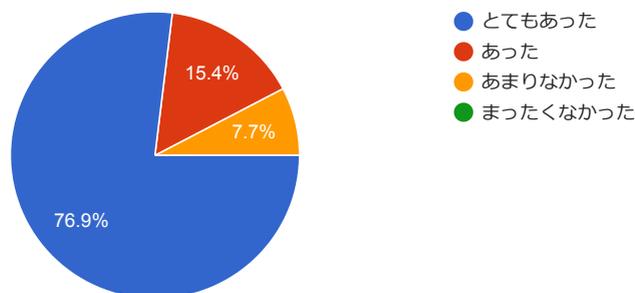
共感。実際に体で表現した時に楽しかった。
意見が違って進まない時、難しいと思った。

人と共感する時のワクワク感がとても楽しかったです。

ワークショップをつくることで、何か新しい気づきはありましたか。

 コピー

13件の回答



上記のように答えた理由を教えてください。

10件の回答

考え方や表現が異なるけど、同じ方向を目指していること。

思考タイム、新しい意見

まず、一人で考えるよりも誰かと考えてワークショップを作ることで、よりよいものが生まれるということ。

次に、発想から具合に落とし込むまでのテクニックを体験的に知れたこと。

こがきよのファシリテーションが神がかった。

自分で全部考えなくてもいい。あやふやなところは他の人に投げて一緒に考えてもらったらいい。

自分である程度考えていても、その通りにはいかない。違う考えが出てきて、違う方向に行くこともある。でも、その方が楽しい、気が楽。

困りごとと遊びがコラボした時に、いろんなアイデアがどんどんわきあがってくるから。

人と話している間に「自分はこんなことを考えていた」「他の人はこんなふうに思っているんだ」と気づくことができた。

グループ、ペアになって、自分では考えつかない意見が、話せばどんどん出てくるのがおもしろい。人それぞれだなと感じたし、考えをまとめていくのを議論するのがさらにおもしろい。実施イメージを作る前は、思うこと、アイデアはできるだけ出して、形にする時に、目的を崩さず整える作業が大切と思った。

種集めのやり方は参考になりました。

自分のくせが分かった。論理的にまとめるのが好き。

アイデアを出した後、具体的なワークショップにしていくやり方、進め方がとても勉強になりました。

次回2/1は、今回つくったワークショップをお互いに試してみます。

次回にむけて、疑問や伝えたいことがあれば教えてください。

9件の回答

ワークショップの参加は初めてなので楽しみです。

笑い、行動、実践が楽しみ。古賀さんのトークを夢見て。

少し形になってきたことがうれしい。実際にやってみる段階に向けて、あらたに気付くこともあると思う。その時、その時に見つけていきたい。

終わるのがさみしい。もっともっと遊びたい。

楽しんでワークショップに取り組みたい。

次回は参加できません。形にしたものをやってみて、参加された方は、何か思い、意見、考えなどを持って帰ってほしいと思いました・

楽しんでがんばります。

楽しみにしています。

楽しくがんばります。よろしくお願いします。

