

キッズ流 忍者☆大作戦 関連プログラム 8/18（水）実施

からくり忍法 つなわたりの巻 企画案

アクアやコンピューター工房で提供してきたデジタル体感を、忍者が活躍時代イメージになじませ、体験型展示物として再構築する。参加者には、こちらが用意したストーリーに沿った体験を促すため、指導員・協力スタッフが演者となり演出・体験指導を行う。上記の事柄をまとめて、劇場型体験展示物として企画を提案する。



劇場型体験展示物の概要

<展示システムについて>

Webカメラの前で、子ども（参加者）が手や体を動かすと、予めホール内のロープに吊ってあるからくり忍者人形が前に進む。子どもが静止すると、忍者人形も静止する。

<体験内容>

展示物を遊び道具に、達磨さんが転んだ風のゲームを行う。指導員は忍者師範 協力スタッフは敵役 参加者はからくり忍者人形を動かすプレーヤー。参加者は体を使って、からくり忍者人形をゴールまで動かします。

<ストーリー>

指導員（師範）の操作説明の後。参加者は、自分の体をいっぱい動かして忍者人形を進め、敵のお城目指して、綱渡りを始める。途中、敵の老中・腰元・侍など（協力スタッフ）が会場内に登場する。この時、参加者は体を静止しないとしない。（忍者人形を止めないといけない）進んだり止まったりを繰り返し、新米忍者はお城に到達できるかな！？

就学前の子どもへの有効な要素

「知」の要素・デジタル技術をシンプルな構造（からくり）として見せ、遊びによって理解や応用を促す

「体」の要素・達磨さんが転んだをモチーフに、実際の運動に伴い、展開される体験内容

2021年度夏の企画展

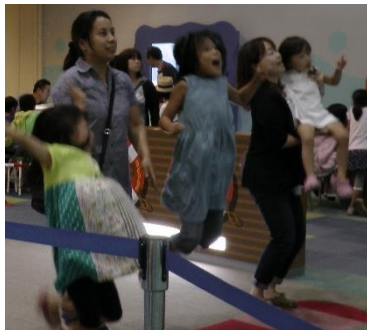
からくり忍法 つなわたりの巻 企画案 その弐

構造図と大まかなイメージ

参加者（子ども）の動きをモーターの駆動に変換するシステム > 念力ラジコンWSのシステムを応用する。

子どもの動きがある時=ON モーターが回りからくり忍者が進む

子ども静止している時=OFF モーターが回りからくり忍者が止まる



複数（5名程度）で
身体を動かしたり、止めたりして、
からくり忍者を操作する



敵・家老（協力スタッフ）
登場中は、動きを止めないといけない



敵・腰元（協力スタッフ）
登場中は、動きを止めないといけない



味方・忍者師範（指導員）
遊びの説明・ファシリテーター



体験時間：10分（遊びの説明を含む）

定員：各回5名（検討中）

念力ラジコンWSのように、随時受け入れ

実施スタッフ

PC工房指導員：1名（調整中）

協力スタッフ：2名（堀毛・松島）

担当者：新堀

動く・止まるを繰り返し、ゴールを目指す