

令和3年度文化芸術による子供育成総合事業－巡回公演事業－

ワークショップ実施計画書

制作団体名	公益社団法人 日本奇術協会
公演団体名	公益社団法人 日本奇術協会

内容
オープニングに5～6分のマジックを披露します。 A マジックの歴史編・最古のマジックから現代のマジックまで、世界の文献より構成した奇術の歴史の実演を交えて解説します。 B マジックの理論編・奇術の基本原則より、代表的なマジックの原理を実演を交えて解説します。 ① 「指先の技術を使う」・・・四つ玉・カード等を使ったマジックの実演・解説 ② 「道具に仕掛けがある」・・・がっくり箱、2本の筒、ロープ等を使ったマジックの実演。 ③ 「秘密のタネを使う」・・・サムチップ、ゾンビボール等を使ったマジックの実演 ④ 「目の錯覚を利用する」・・・錯覚を利用した図形の道具を、生徒と一緒に目の前で起こる現象を体験します。 ⑤ 「理科の原理を利用する」・・・水をワインに変える物理、科学等の原理を使ったマジックの実演。 ⑥ 「算数の原理を利用する」・・・数字を当てるマジック等、生徒と一緒に実演。 ⑦ 「相手の注意をそらす」・・・ミスディレクションの演技では、観客に知られない様に秘密の動作を行います。いかに観客の注目をそらすかの演技を解説と実演で鑑賞して頂きます。 ※以上のマジックは学校での勉強が原理に繋がっているという事を感じてもらいます。 C 実技編・教材を使いマジックを体験・習得して頂きます。

タイムスケジュール（標準）
【会場入り】 開始時間の2時間～2時間半前に入り 会場の準備・会場の内見・担当者とワークショップと本公演についての打ち合わせ。 【ワークショップの時間】 1時間目・2時間目の2枠 3時間目・4時間目の2枠 5時間目・6時間目の2枠 いずれかを学校と相談の上、決定いたします。 【ワークショップ終了後】 校長先生へ事業統括がご挨拶に伺い本公演に向けての話をします。その間に機材等は会場より搬出します。

<b>派遣者数</b>
講師 1名 補助講師 5名

<b>学校における事前指導</b>
○ワークショップにて使用する教材は幣協会の案内に沿って配布のご協力を願います。 ○全児童参加とし温度差の無いよう児童の並びを1年生と6年生、2年生と5年生のペアを作り身長順に並んで行います。 (縦割り班の形態でも可能)

令和3年度文化芸術による子供育成総合事業—巡回公演事業—

本公演実施計画書

制作団体名	公益社団法人 日本奇術協会
公演団体名	公益社団法人 日本奇術協会

<b>演目</b>
夢と希望の創造空間 Magic of Magic-Compilation-
1. 「ダブマジック (鳩)」
2. 「マニピレーション or ゼネラルマジック」
3. 「おしゃべりマジック」
4. 「児童・生徒代表による演技披露または発表」
5. 「和妻」
6. イリュージョンマジック

<b>派遣者数</b>
出演者：10名 スタッフ：9名 合計＝19名

<b>タイムスケジュール (標準)</b>
○入り時間＝8：00～ 搬入・設営＝8：30～ (3時間程度) ○演者リハーサル＝10：00～ 児童リハーサル 11：00～11：45 ○昼食＝12：00～ ○開場＝12：45～ 開演＝13：00～14：45 ○バラシ・搬出＝14：50～17：00 予定

<b>実施校への協力依頼人員</b>
○開場設営・撤収要員として暗幕張り・客席設置・暖房機設置のご協力をご依頼致します 観客数によっても異なりますが、2名～6名お願い致します。 ○ステージ上のピアノ昇降を人力にて行う場合は当方スタッフ以外に8名程の要員を必要としますので、ご協力をお願い致します。 ※終始いて頂ける担当者を1～2名希望いたします。

## 演目解説

「マジックとは」をテーマに各分野のマジックショーをショー形式にて楽しんでいただきます。

1. 「ダブマジック（鳩）」＝マジックと言えば鳩を連想させる方が多いです。次々と鳩を出現させるオープニングにふさわしい華やかな演目で観客の心を引きつけます。
  2. 「マニピレーションまたはゼネラルマジック」＝指先の技術を主体とした、本格的な演目や、マジックの中でもよりポピュラーで一般的なマジック等、マジックの神髄をじっくりと鑑賞してもらいます。
  3. 「おしゃべりマジック」＝観客席と一体となった、明るく楽しい演目。  
児童・生徒達とのやり取りを通し、マジックのバラエティを感じてもらいます。
  4. 「児童・生徒代表による演技」＝先立って実施されたワークショップ内にて講習した内容を、児童・生徒から選抜された代表が実演。マジックを観る楽しさだけでなく、演じる喜び・友達のマジシャンを応援する嬉しさを体験してもらいます。
  5. 「和妻」＝日本古来の伝統奇術。日本でも古くからマジックが演じられ、また芸能として鑑賞されてきたこと、同時にそれらが、今日でも娯楽として立派に通用する優れたものであることを知ってもらいます。
  6. 「イリュージョン」＝人間の出現・消失・浮場などの大魔術。大がかりな演目で公演のラストにふさわしい感動を与えるインパクトのあるマジックです。
- ※上記6種類からなる演目の間にはそれぞれ司会者が入り、マジックの歴史・分類・各マジシャンのプロフィールなどについて解説します。

## 児童生徒の公演への参加方法、公演に参加させるための工夫

- A) 上記4の演目において、ワークショップでの講習内容を児童・生徒代表に実演させる。その際、簡単な内容を確実に習得させ、必ず成功して拍手喝采となるよう導く。
- B) 上記3のえんもくにおいて、出演者が積極的に児童・生徒と会話を交わす事により、交流を深める。
- C) 各演出者共、トークのある場面では積極的に児童・生徒と会話し交流を深める。
- D) 司会は、一方的なトークとならず極力、児童・生徒と対話し公演を進行するよう、特に留意する。
- E) 児童・生徒代表による演技以外に児童・生徒が全員参加型のプログラムを構成する事も可能です。（ご用意いただく用品がある場合がございます。）

## 児童生徒とのふれあい

- 公演終了後の児童・生徒の退出時に於いて、出演者やスタッフとの握手やハイタッチの場面を作る事も可能です。
- 舞台設営の為の機材の搬入や簡単な舞台美術の飾り付けを体験して頂くことも可能です。
- 舞台撤収のための軽量機材の搬入と使用した舞台と会場の後片付けや掃除のお手伝いをして頂くことも可能です。



