こまき少年少女
発明クラブ通信
No.2

こまき少年少女発明クラブは
「ワクワクするビー玉転がし装置を創ろう！」
を目標に4チームに分かれてビー玉転がし装置を創っていきます。第２回目の様子です。

今回の
Best Shot！

家から箱を持ってきてくれました！

彼はリュックサックにダンボールを詰めて持ってきてくれました！
これだけ持ってくるのは大人でも大変！
彼のビー玉転がし装置を創るぞ！という意気込みが伝わってきます。
第２回目では、材料や自分で作ったパーツをもってきてくれる子が何人かいたので嬉しいです♪

久しぶりのクラブ！少しおさらい
一ヵ月ぶりの再会でしたが
前回の雰囲気よりも緊張がとけているような和やかな雰囲気を感じました♪

ビー玉をキャラクターにしてみよう
主人公はビー玉！っということで一人ひとりにビー玉の登場人物を考えてもらっています。どんな性格だろう？と考えています。

物語に必要な相関図
それぞれが考えたキャラクターをチームごとで共有し、相関図を作成！これが物語作成のヒントになっていくかも？

キャラクターと相関図を発表！
各チームで考えた設定を代表者が発表！可愛い、カッコいい、強い、ライバルと多様な関係が生まれていました！

さぁ工作タイムです
何度もビー玉を転がしては、修正をして試行錯誤を繰り返していました。どんな装置になるのかな？

とりあえずやってみよう！
チームごとに作品の雰囲気が違うところがまた魅力。大切なのは「とりあえずやってみよう」と行動する事ですね♪

こまきこども未来館
KOMAKI KODOMO MIRAIKAN
体験ひろば
TAIKEN HIROBA
TEL:0568-54-1258

▼Instagram
▼Facebook

次回7月23日(土)！

発明クラブの事もSNSで
発信しています。フォローしてね♪

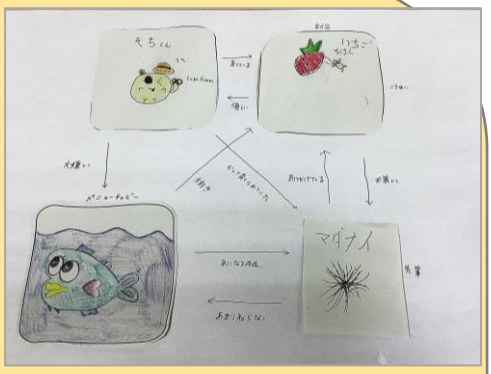
発明クラブ

ビー玉転がし装置 完成までの道のり

①	開講式 グループ決め
②	キャラクター作り 試作1
③	アイデア出し 試作2
④	試作3
⑤	試作4
⑥	試作5 （デジタル）
⑦	本番製作1
⑧	本番製作2
⑨	本番製作3 （デジタル）
⑩	装置完成！
⑪	あそんで改良1 （デジタル）
⑫	あそんで改良2
⑬	一般公開 修了式

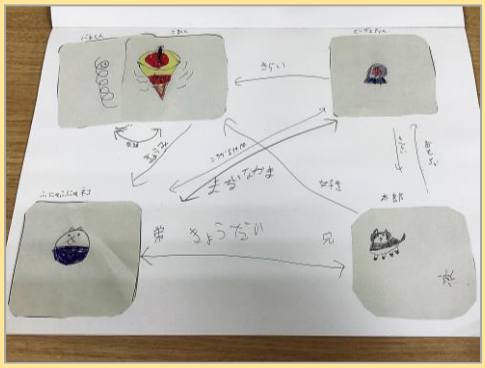
チーム名「野菜」

前回欠席だったメンバーも加えて相関図をつくりました♪
わたげ（種？）から魚を模したキャラクターまでいるので空から海までの旅が連想できます。
これからどう展開していくのでしょうか



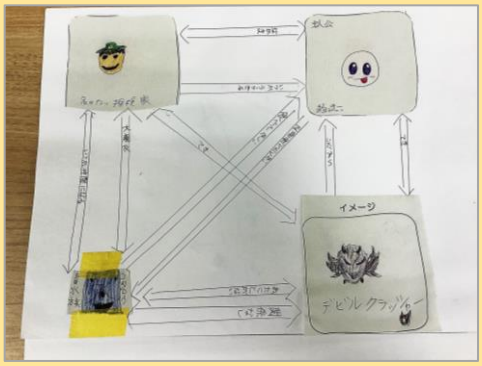
チーム名「Bチーム」

ビー玉のBチームはキャラクターにもビーダマちゃんがいるようです。
コマとバネのキャラクターは今後のギミックにも出てきそうですね。
よーく見るとねこが兄弟みたいです一緒に行動するのかな？



チーム名「チーム人間」

主人公はおちゃめな顔をした“まるっきー”と言うキャラクター“名もない冒険家”から”まるっきー”に向かっている矢印には「いつかうらぎる」の文字が…！
まるっきー！頑張って試練を乗り越えて！！



チーム名「D男」

コンビネーション抜群にファンタジーの世界が繰り広げられています。ロボット、怪獣（らしきもの）、ダークホース（らしきもの）今にも戦いが始まりそうな相関図です。

コミュニケーターより
相関図作りでは最初どう話し合っていこうか戸惑いを感じるチームもありましたが、1つアイデアがでると芋づる式にアイデアが出てきました。どの子どもたちも最終的にはウキウキしていて物語やキャラクターの設定を考えるって楽しいのだなぁと感じました。

事務局 野々川