

## 開催の目的

大人も子どももみな、夢を持ったり、豊かな気持ちを求めたりして日々を過ごしています。

特に、高校生のみなさんのみずみずしい感性と高校生ならではの表現力に、保育・教育に携わる私たちは期待し、高校生の豊かさを「紙しばい」にしてもらい、育ちゆく幼い子どもたちにむけて発信していきたいと考えています。

「紙しばい」を鑑賞する幼児の喜びを描きながら製作意欲を高め、幼児理解を深められる取り組みを願っています。

## 応募資格

高校生

## 募集期間

平成28年8月1日(月)～  
9月5日(月)必着

## 出品料

無料(出品にあたっての送料は応募者負担)

## 審査

《第1次》  
平成28年9月中旬  
応募された作品から審査委員会で8点選出

《第2次》  
平成28年9月下旬  
保育園又は幼稚園における読み聞かせ等を行った上で、審査委員会及び大学関係者にて最終選考

《賞》大賞1点、優秀賞2点、入賞3点、他特別賞など

## 表彰式

平成28年10月15日(土) 岐阜女子大学にて。  
※表彰式当日、子ども達に読み聞かせを行います

岐阜女子大学 初等教育学専攻

# 第2回 紙しばいコンテスト

### 作品要件

- ①就学前(6歳以下)の子どもを対象としたオリジナルの未発表作品であること
- ②題材・テーマは自由。1作品10分以内で演示できるもの
- ③用紙サイズは縦約27cm×横約39cm程度。実演可能な厚手の用紙(白ボール紙・厚紙)推奨。枚数は8～12枚。
- ④大型・立体(仕掛け)・CG作品は不可。貼り絵は可(はがれないようにしっかり糊付けする) ※色鉛筆、ボールペンなどの画材の使用はご遠慮ください
- ⑤紙芝居の1枚目を表紙とし、表紙には絵の他にタイトルと作者名(ペンネーム可)を入れる 作者名は「文 △△△、絵 △△△」と書く。脚本は一場面ごとに一枚ずつ遅れて裏に書く ただし縦書きにする。絵と文それぞれに通し番号を振る(裏面参照)
- ⑥応募点数に制限は設けませんが、入賞については一人1点とする

### 権利関係

- ①入賞作品は、岐阜女子大学「えほん館」所蔵とし、岐阜女子大学に帰属する
- ②主催者は、作品の送付中に被った紛失、破損等に対して一切の責任を負わない。

### 二次利用

- ①大賞・優秀賞の作品については、本学「森のえほん館」で展示し、広く一般に公開する また、本学ホームページに紙芝居の一部を掲載することがある

### 応募方法

- ①作品が破損しないような梱包材に提出物を入れ、右宛先に郵送してください
- ②作品の返却を希望される方は、必要事項を記載した着払い伝票を同封してください。着払い伝票が同封されていない場合は、作品の返却は致しません。ただし、大賞・優秀賞については着払い伝票同封であっても返却しませんので、コピー等お取りいただきご応募ください。
- ③応募する際には、裏面の作品票に必要事項を記入し、作品に添付して下さい(裏面参照)



岐阜女子大学  
初等教育学専攻

〒501-2592 岐阜市太郎丸80番地

TEL 058-229-2211

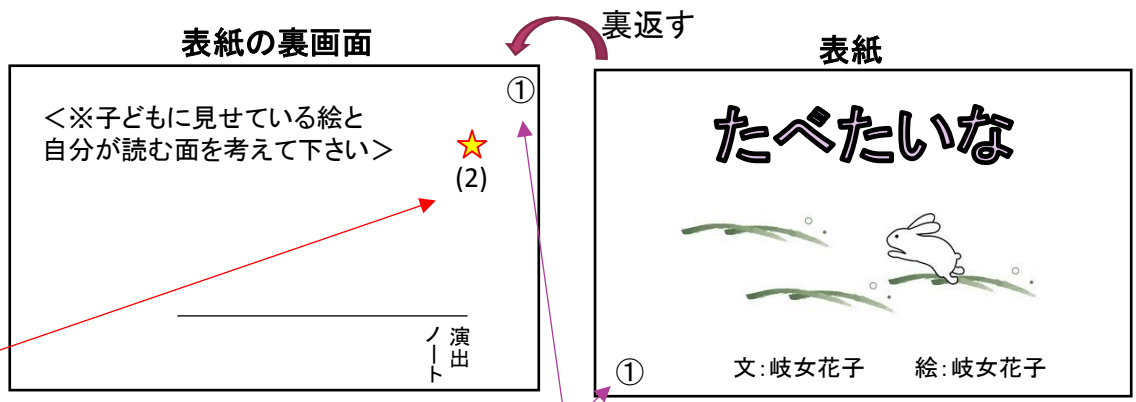
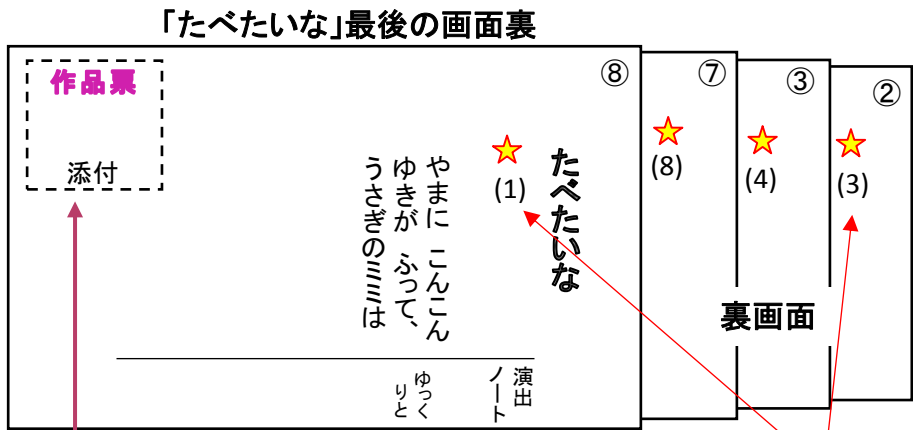
FAX 058-229-2222

E-mail: shoto@gijodai.ac.jp

http://www.gijodai.ac.jp

後援: 岐阜県教育委員会

# 8枚の紙芝居「たべたいな」の例



お話の番号は ★ 通し番号より1枚ずつ後れた番号になる  
ただし、最後の画面裏は(1)になる

通し番号は表紙①。  
表紙の裏画面も同じ番号①を付ける

作 品 票	
項 目	内 容
(フリガナ) 氏 名	
高等学校名 学年	高等学校 年
連絡先 (TEL)	自宅: 高校:
住 所 (連絡先)	〒 —
メールアドレス(任意)	
作品タイトル	
作者名(ペンネーム可)	文: 絵:
作品テーマ	

※左の作品票(コピー可)を点線で切り取り、作成した紙芝居の最後の画面裏(左上)に糊付けして下さい。

## 紙芝居の作り方の基本

- ・テーマを決める
- ・登場人物を考える
- ・登場人物の会話を中心に、演じやすいストーリーを考える
- ・ストーリーの展開を絵に書き起こす
- ・上下左右いろいろな方向から見たところや、遠景(ロング)、近景(アップ)など、構図も考える
- ・画面に文字や漫画の記号(汗やびっくりマークなど)は描かずに、抜くことや台詞など、演技で表現できるようにする
- ・できあがったコマ絵から流れを検討する
- ・コマ絵をもとに小さなサイズの試作品を作る
- ・大きなサイズの画用紙などに本書きする

※参考にして下さい

・紙芝居の大きな特徴は、大勢に見せることが前提。遠くからでも分かるように、はっきりした色や輪郭を描く。ただし、サインペンやマジックペンでは、線に表情が出にくくなる。  
 ・横に抜いていく動きをあらかじめ計算して、登場人物の配置などを工夫する。  
 紙芝居は右から左に抜くので、次に登場させたい人物は画面の右に描くとよい。 *Point!*  
 ・一画面に多くのことを書きすぎない。絵も細かいところは描かずに、大胆に描く。  
 できるだけ画面をすっきりさせて、強調したいことを描く。

子どもたちは、ワクワクするような絵の変化や、一緒に参加できるような展開を喜びます!

※得られた情報は本コンテスト並びに本学からの案内に使用し、それ以外には使用しません。