



文化の部 プログラム

2022. 10. 4. Tue

TIME	A M	TIME	P M
	◆ 8:25 朝の会 ◆ 8:35 廊下整列 ◆ 8:40 体育館入場		◇ 12:40 昼食・昼休み 3年ステージ発表 ◇ 13:30 廊下整列・体育館再入場
8:50	オープニング、全校制作披露、	13:40	3年ステージ発表
9:05	吹奏楽部発表 有志①	14:05	エンディング
9:35	美術部作品紹介 有志②	14:20	移動・休憩
	1年取り組み紹介	14:40	帰りの会
9:45	1年 学級旗投票 体育館 2年 有志③④ 教室 3年 集合写真 体育館	15:00	片付け・体育の部準備
10:05	1年 集合写真 体育館 2年 学級旗投票 体育館 3年 有志③④ 教室		
10:25	1年 有志③④ 教室 2年 集合写真 体育館 3年 学級旗投票 体育館		
11:05	休憩・移動		
11:15	みんな遊び		
12:05	休憩・移動 2年ステージ発表準備		
12:15	有志⑤		
12:15	2年ステージ発表		

真野フェスタ テーマ

オペラ

～ 個性を奏でろ ～

—少し天然なアラジンと

ひそかにアラジンを想うシャスミン



と3か
突然「シャスミンか」
「さわれてしまう?」



—体どうなっちゃうの〜!!

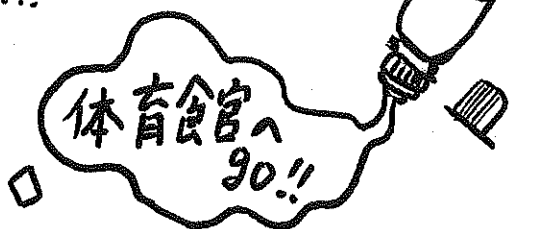
モザイクアート

今年、昨年の鶴女字とは違い、モザイクアートを制作しました。

モザイクアートとは、折り紙を正方形に切り台紙に貼り、それらを繋ぎ合わせて出来る一つの大きな作品です。

切る人と貼る人で作業を分担したり、友達と一緒に貼るなど協力して制作しました。

みんなの努力が詰まった作品です。
是非ご覧ください!!!



吹奏楽部

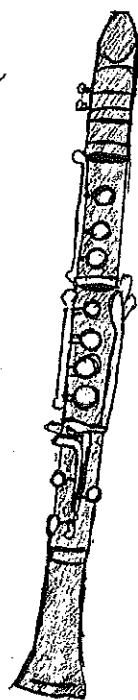
信頼から生まれる旋律を
×ロティ

♪ ～ 曲目紹介 ～ ♪

1 三ッ クスナッ ()

2 R P G

3 銀河鉄道 9 9 9



Coment

文化祭で盛り上がる曲を
みんなが決めたのでノリノリ
で聞かせてください!!

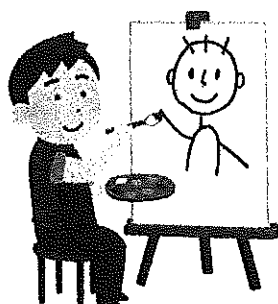
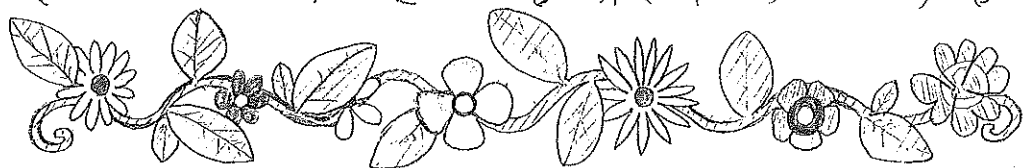
美術部



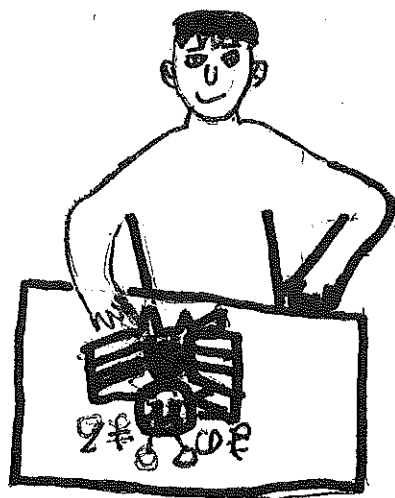
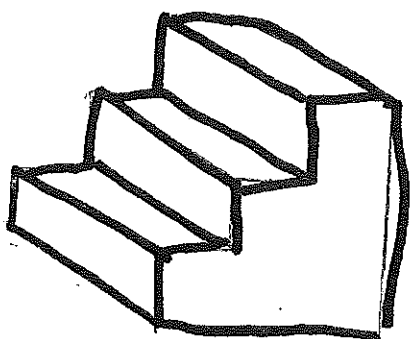
部長のりの
です。

美術部では、いつもどうり絵を
楽しんでもらっています。

真野フェスタに向けての作品も
製作する予定なので楽しみにし
ていてください。終わります。



(階段アート) 1年生の発表は、大きな絵、大きな文字、大きな色、大きな声で、みんなの力を合わせて完成させた。!!



階段を登っている時にこの階段アートを見て、元気を出してください。

1年1組の学級旗の見どころは、クジラです。
クジラが高く飛びはねているように、高い
結果を残せるようにしましょう!!
空を渡るグライダーにこだわりました。
ぜひ見てください。

1年2組はリャウを描きました!!
赤色メインで、注目してほしいのは、リャウと
女字です!! リャウのように、

どこのクラスよりもからよく勝利します!!



1年3組の学級旗はきらめく星をイメージ
しました。私たちはこの星たちのように一人一人が
輝いていきたいです!

※ちなみに中央のパイナップルの名前が
パイナップルくんです。

ポップ感を出すために、「フキダシ」をつけました！ フキダシももちろん、空と海のグラデーションも見どころです。特に水しぶきとグラデーションをこだわりました。

(2-1)

タコは勝利を逃さないイメージで「粘り強く、火の鳥ははじめは鳥という案ではなかったけど、さらに「力強さを出したくて火の鳥にしました。黒と赤の主張の激しい2色を調和させるように「粘り強さ」と「力強さ」を1枚にまとめました。(2-2)

2年3組のように楽しいイメージの学級旗にしました。

「over come Your self」には

「自分自身に打ち勝つ」という意味がこめられています。

3-1 「化学反応」

私たち3年1組の学級目標は「化学反応」です。

化学反応には、1人1人の個性を1つにし最高のクラスにしていくという思いが込められています。最高の化学反応をおこせるようにクラス皆のアイデアを1枚の旗に集めました。

3年2組

た"るマツキョ 親見父

た"るまとえびはえんぎ"が"よろしいので、2組に幸運の風がふいてほしいという原真いをこめて、和風全開+ジョーシャス に1Eあげました。た"た"る人での制作でしたが、カ強さをだせたと思います

3-3 「ひろチュウピカピカ」

市村先生がセカチュウになっているのと、今流行っているなかやまきんに君の筋肉を撮りました。

電光石火には、「行動が非常にすばやいさま」という意味が込められています。リレーでは電光石火のように馬区け抜けて1位をとれるように頑張ります!!

フ〜ドウルフ

ヤ

なぞなぞ

謎解き

イントロクイズ

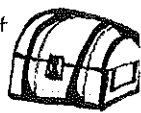
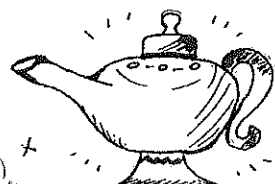
music!!

Game

Sun

moon

Araddin



班の親睦を
より深めよう！



例

自分がワードウルフかも？と気づく時

家じゃなかなか食べないよね

！？



話し合い (例)

ウルフ「美味しいよね」
市民A「うん、それに甘いよね！」
ウルフ「まあ、甘い卵焼きもあるか…」
市民B「家じゃ食べないよね」
市民C「そうだねー」
ウルフ「えっ？卵焼きは家で食べるから…
自分がワードウルフか！」

投票



ワードウルフ

- ①最初にプレイヤーにお題が与えられます。
※自分以外の人のお題を見ることができません。

プレイヤーの中に1人だけ違うお題を持っている人います。この人をウルフと言います。それ以外の人はいみんな市民です。

- ②みんなでそのお題について話し合い、ウルフが誰かを当てていきます。制限時間は2分です。
※直接その単語を出すのは禁止

話し合いのポイント

- ・様子を見ながら少しずつお題の特徴を言っていく (すぐわかるようなことは、はじめは言わないようにする)
- ・自分がウルフだと気づいたら、市民の人のお題は何か予想し、話を合わせてバレないようにする

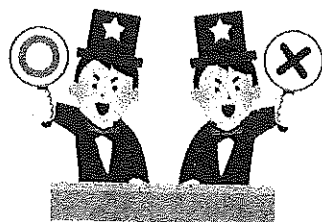
- ③最後、誰がワードウルフか投票します。
※ウルフは自分に投票することは禁止



イントロクイズ

- ①このゲームから得点が入ります。張り切ってくださいましょう！
- ②音楽を聴きます。
- ③曲を当てます。正解すれば得点が入ります。
- ④曲は全部で3曲あります。

謎々



- ①チーム（班）で仲良く考えましょう。他のチーム（班）に 答えを教えるはいけません。
- ②制限時間は2分です。
- ③回答を生徒会の人に見せましょう

問題は全部で四つあります

場面1

琵琶湖に流れる

「手まり」に魚釣りを
 するため訪れた主人公だったが
 一向に魚が釣れる気配
 はない。不思議に思った
 主人公は上流の方へと
 向かっていくのだが...

2年 学年発表

Mother Lake Goals

場面2

主人公は、友達の家で

遊んだ帰り道、森に入った
 ことで道に迷ってしまう。途方に
 暮れ歩いていると、どこかから
 「ハハハ」と、怪しげな音
 が聞こえてくる。音の鳴る方
 へ向かうと...

場面3

友達と琵琶湖を

訪れた主人公。だが、湖の
 にはいしか散らばっていて、水
 にとれる主人公達の前にはキャンプ場
 の従業員を雇っているという男が
 現れる。何やら悩んでいるようで
 主人公達は事情を聞く。

シンデレラと野獣

～ 森で会った、名前も知らない人に恋しました～

動物の気持ちがおかる、ちよとかわった女の子、シンデレラ。

親友はまさかのネズミ!? そんなシンデレラが森で出会ったのは
ひい/ほろの野獣さん。このふたりがおりなす純愛ラブストーリー。



2022

10.4

にっ

文化祭

