

文化祭レポート

高等部2年生

takefo の縁日



5つのミニゲームが楽しめる縁日です。盛り沢山で楽しい縁日でした。特に射的が楽しかったです。理由は、射的の銃を一つ自分が0から作ったからです。その銃は、ボウガンのタイプで、通常の割りばしの輪ゴム銃を改造した物で、輪ゴムをトリガーに引っ掛けて飛ばす形から、輪ゴムを抑えて飛ばす形に変えました。飛ばしたときに輪ゴムが想像より上に飛ぶため、自分では扱いづらい銃ですが、ある先生はとても扱いやすいらしく、人のための銃が出来てとても嬉しかったです。

囚われた先生を救え



謎解きの悪魔と名乗る者によって囚われた校長先生を助ける呪文を探すため、謎を解いていく謎解きゲームです。3つのステージ構成です。1st、2ndステージ最終問題は、次のステージの場所が書いてあり、finalステージには呪文の謎が書いてあります。この謎ときを楽しんでもらえてとても嬉しかったです。2か月前から考えて、作った甲斐がありました。イラストレーターでいろいろとイラストを作るのも楽しかったです。

軌跡 de 輝跡



文化祭の午後の部のオープニングとして行いました。カメラのシャッタースピードを下げて、その間に光を動かして、その軌跡で文字や絵を描く演目です。実際にやってみて、とても綺麗な写真が撮れることに感動しました。いつか、ネオンやキセノンを入れたガラス管に電気を流して、プログラミングしたロボットにくっつけてイラストを描きたいと思いました。

トネポケのコント



高3生、先生と一緒にジャングルポケットのコント『遅刻』をしました。高3生の最初のキレ芸を舞台袖で何とか耐えつつ最後までコントが出来ました。また、最後の自分の決め台詞で去年の下のビールと同じようにスイッチを人生ゲームと言い間違えようか迷いましたが、やめておきました。なぜなら、下のビールは特に過程もなく出た言葉なのでうけますが、人生ゲームはももとのネタが人生ゲームを持ってきていてそれに引っ張られているという過程を観客は知らないため、“？”が出てきて、

ただすべるだけと思ったからです。

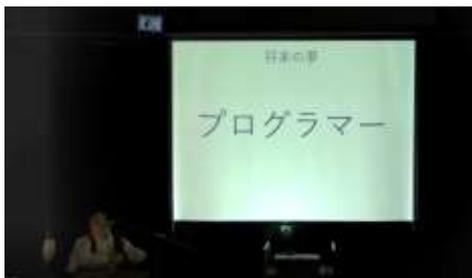
マジシャン mutou のミラクルショー



この演目ではたくさんのミラクルを起こせてとてもよかったと思う。特に、ハトを出すマジックは、お客さんの反応が一番良かったことから、とても素晴らしいマジックだったと思う。この日は、自分自身もどんなことが起こるか分からない状況で、皆の想像を超えるミラクルを出せて、奇跡の一日だったと思う。

By 関大生の横でメチャクチャ緊張した人

成長のキセキ



自分のこの3年間の成長についてプレゼンしました。自分の将来の夢であるプログラマーの将来像について、パソコンについて教えられる人、助かるものを作る人、同じ境遇の人を勇気づけられる人の3本柱で話しました。このプレゼンテーションをやってみて、自分自身について見つめなおすきっかけが出来てとてもよかったです。これから、助かるものを作ることを主軸としていろいろなものを作っていき、今回のプレゼンやパソコン教室で鍛えたプレゼン力で自分や作ったものについて広めて、そして、同じ境遇の人を勇気づけていきたいです。

takefo の歌



高3生が最後のトリとして『永遠甚だしい』を歌ってくれました。『永遠甚だしい』とは獅子志司さんが作成した楽曲で、未来へと進んでいく気持ちになる楽曲です。高3生の歌を聴いて、後半の高音域がとても上手に出せていて、とてもすごいと思いました。そして、背景のスライドショーの体育祭や修学旅行などの写真を見て、とても懐かしい気持ちになりました。

全体を通して



今年の文化祭は今までに類を見ないくらい盛りだくさんでバラエティーなことを行いました。準備段階では、本番までに準備が終わらずに、グダグダになるかと思いましたが、しっかりと計画して入念にリハーサルをしたことで自分もお客さんも楽しい文化祭にすることが出来てよかったです。来年は生徒が1/2倍になりますが、2倍盛り上がる文化祭にしたいです。