

(1) 学生等による地域づくりプログラムの実施

<解決アクション企画②概要>

企画者	川口真
タイトル	蘇れ畑神楽
目的	江刈馬淵の神楽を紹介することで、自分の地域の文化や伝統を思い出す状態
背景	<私たちがやりたいこと> ・山村留学生で郷土芸能部に所属していた自分だからその取り組みをしたい <町の人声> ・無くなってしまった畑神楽を復活させたい
企画内容	1. 当日だけでなく、現地訪問毎地域住民と神楽の練習をすることを通して、再興の兆しを作る。 2. 参加した大学生とも事前に練習を行い、畑神楽の振付を覚える人を数名でも増加する 3. 当日、地域住民や葛巻町の郷土芸能に関心のある方に町の文化を知ってもらう。

結果	当日来場者：40名 練習に参加した大学生：2名 神楽に参加した町民：4名（畑神楽保存会）
----	--

【練習の様子】



【当日の様子】



(1) 学生等による地域づくりプログラムの実施

<解決アクション企画③概要>

江刈馬淵クラフト&ゲームフェス

企画者	伊東伸太郎
タイトル	全カアソビフェス
目的	昔遊びを子ども達に体感してもらい、江刈馬淵での思い出を作る 子どもの遊ぶ空間を作ることで、町外からも子ども世代に参加しやすくする
背景	<私たちがやりたいこと> ・ 町外のこどもに、江刈馬淵での思い出をつかってほしい <町の人声> ・ 地域に小学生から高校生世代がない
企画内容	1. 地域の方と、木材からの駒づくりと、豆鉄砲の作り方を学ぶ 2. 企画者自身の持っているゲーム類を用意する 3. 当日、実際子どもたちに遊び道具を作る過程から楽しんでもらう

結果	当日来場者：20名（内、こどもは10名） アクションに協力した町民：3名
----	---

【当日の様子】



(1) 学生等による地域づくりプログラムの実施

<解決アクション企画③概要>

江刈馬淵クラフト&ゲームフェス

企画者	村田颯姫 熊谷美波
タイトル	江刈馬淵クラフト
目的	自然に触れる企画を通して、自然の豊かさを江刈馬淵の長所だと思ってもらう
背景	<p><私たちがやりたいこと></p> <ul style="list-style-type: none"> ・葛巻の自然の魅力を多くの人に知ってほしい <p><町の人々の声></p> <ul style="list-style-type: none"> ・江刈馬淵で自然と共に暮らす様子を体感してほしい
企画内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 江刈馬淵で採れたものでリースづくり体験コーナーの設置 2. 暮らしを体感してもらうための、薪割り体験 3. 江刈馬淵で採れた食材を使った昼食のお振舞い

結果	<p>当日来場者：90名 アクションに協力した町民：7名</p>
----	--------------------------------------

【準備の様子】

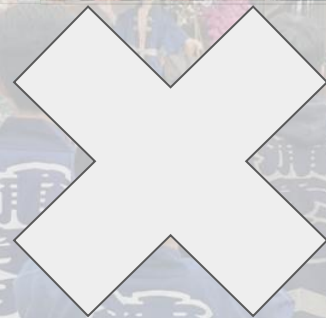


【当日の様子】



江刈馬淵地区で、
2年目の活動だからこそ。。。！

新たな
出会い



これまでの
繋がり