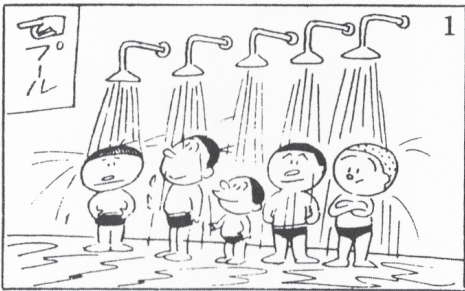


「4コマ漫画を完成させよう」～4コマパズル～

年 組 番 氏名 _____

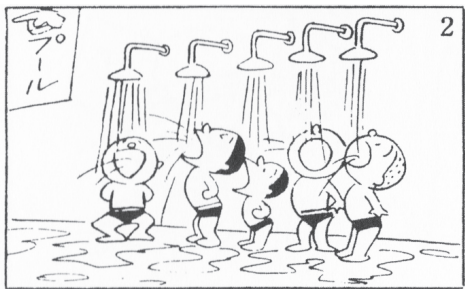
■ 4コマ漫画を1コマずつハサミで切り、おはなしが完成するようにつなごう。

①



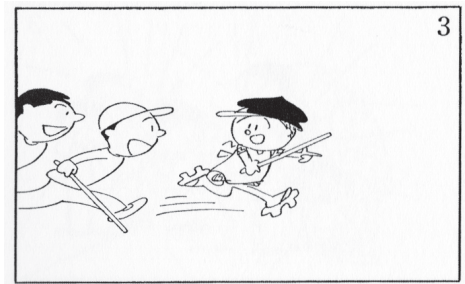
2コマ目

④



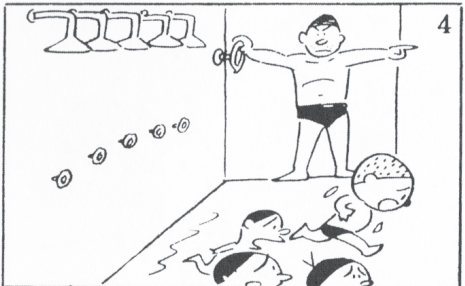
3コマ目

⑦

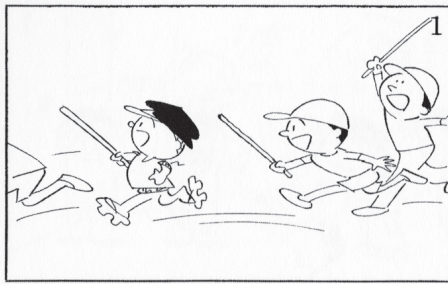


4コマ目

⑩

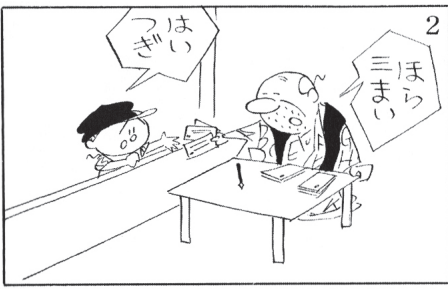


②



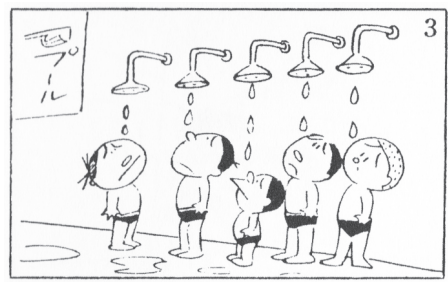
2コマ目

⑤



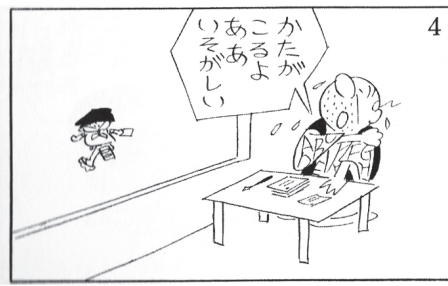
3コマ目

⑧



4コマ目

⑪

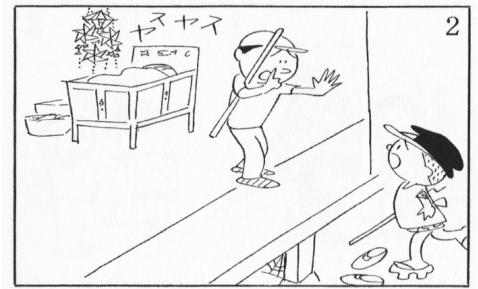


③



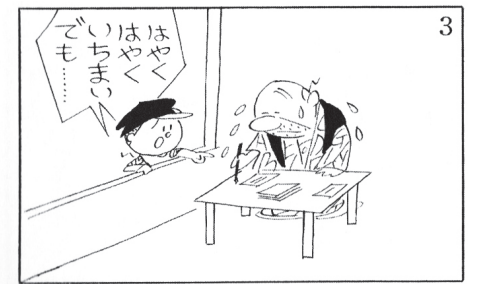
2コマ目

⑥



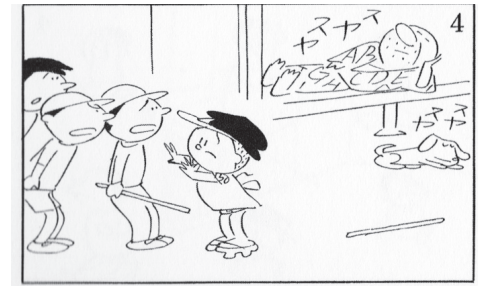
3コマ目

⑨



4コマ目

⑫



■ ヒント

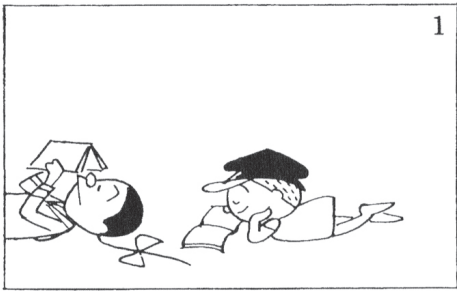
- ・お話がつながるようにセリフに注目しよう。
- ・登場人物や風景からも読み取ってみよう。

「4コマ漫画を完成させよう」～4コマパズル～

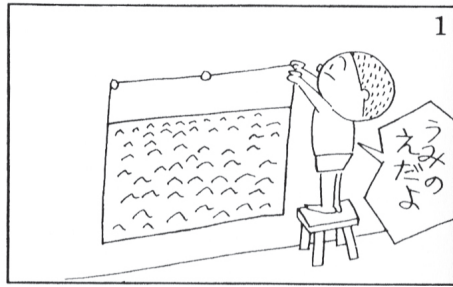
年 組 番 氏名

■ 4コマ漫画を1コマずつハサミで切り、おはなしが完成するようにつなごう。

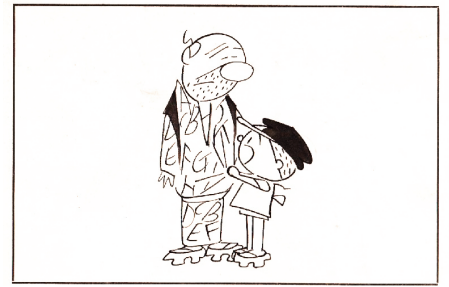
①



②

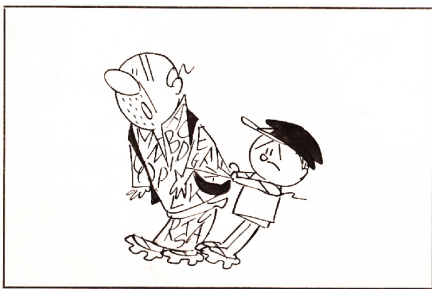


③



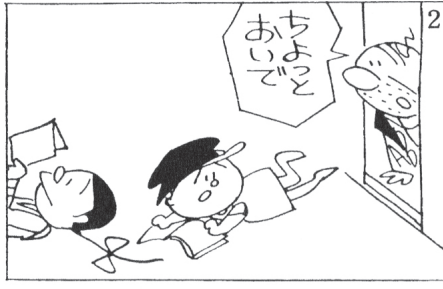
2コマ目

④



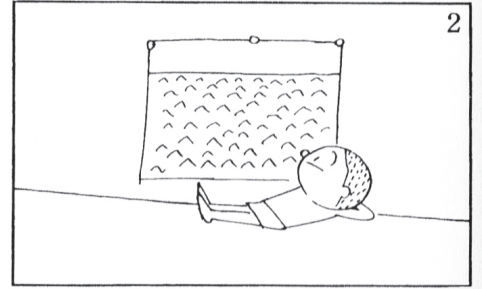
2コマ目

⑤



2コマ目

⑥



3コマ目

⑦



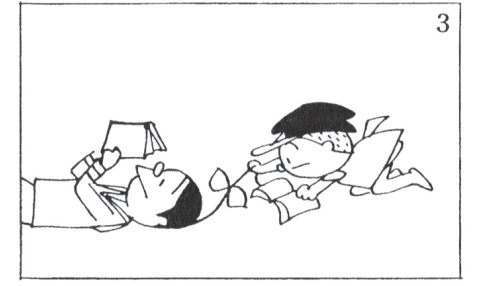
3コマ目

⑧



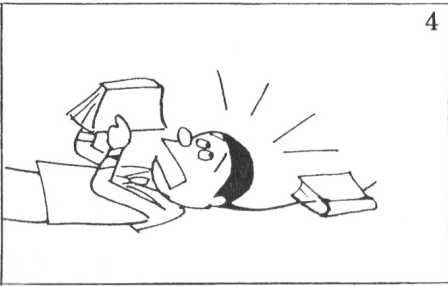
3コマ目

⑨



4コマ目

⑩



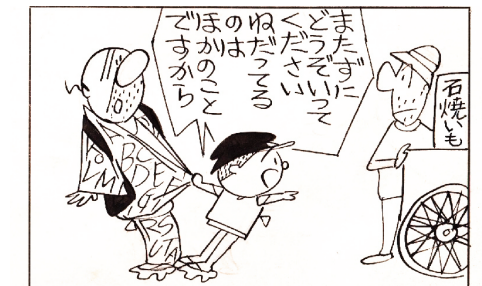
4コマ目

⑪



4コマ目

⑫



■ ヒント

- ・ お話がつながるようにセリフに注目しよう。
- ・ 登場人物や風景からも読み取ってみよう。



「4コマ漫画を完成させよう」～4コマパズル～

年 組 番 氏名

■ 4コマ漫画を1コマずつハサミで切り、おはなしが完成するようにつなごう。

1コマ目	1コマ目	1コマ目
2コマ目	2コマ目	2コマ目
3コマ目	3コマ目	3コマ目
4コマ目	4コマ目	4コマ目

■ ヒント

- お話がつながるようにセリフに注目しよう。
- 登場人物や風景からも読み取ってみよう。

「4コマ漫画に挑戦!!」～1～3コマから連想させて4コマ目を描こう～

年 組 番 氏名

4コマまんがの描き方

基本編

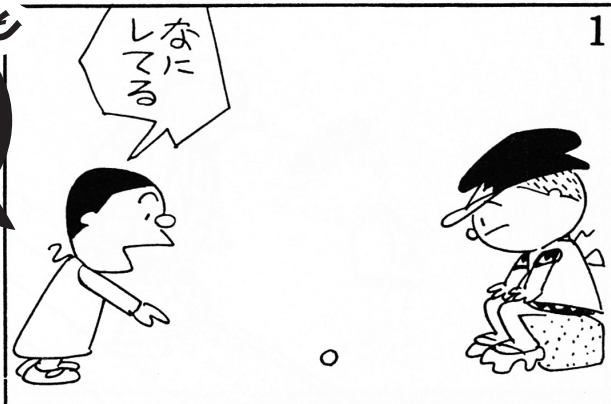
4コマまんがの基本「起・承・転・結」のリズムを使って、テンポのいい4コマまんがを描いてみよう!

あえて基本を崩して描いても、楽しい作品が生まれるよ。自分のスタイルを探してみてね。

「フクちゃん」横山隆一

事件のはじまり

起



おや?

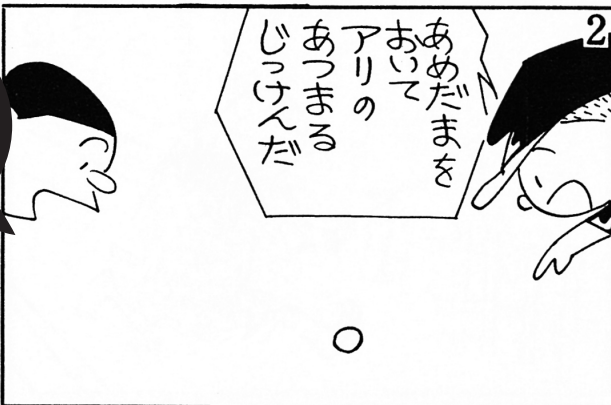
なに
何がおこるの
かな?

【ポイント】

■最初に興味をひく

話が展開

承



なんだろう?

【ポイント】

■セリフはなるべく少なく
できるだけ絵で表す

意外なできごと

転



どうなるんだろう?

【ポイント】

■話をおもしろい方向に
ひっぱり

■オチを読まれないよう注意!

まとめ・オチ

結



なるほど!

アッ!

あははは

【ポイント】

■タネあかし

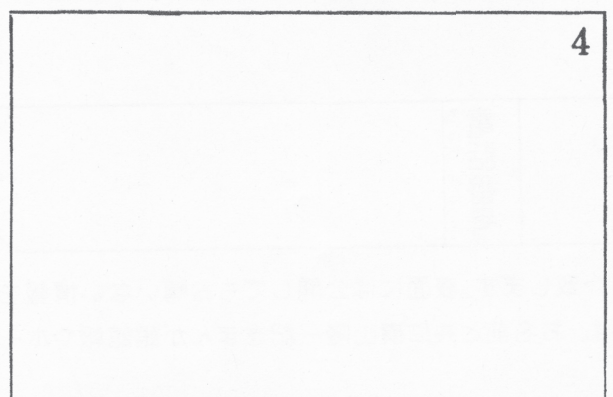
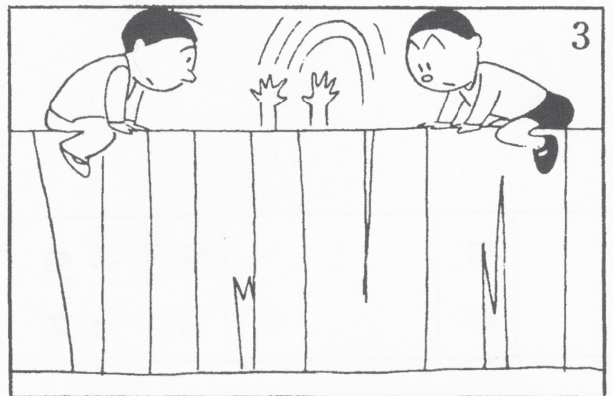
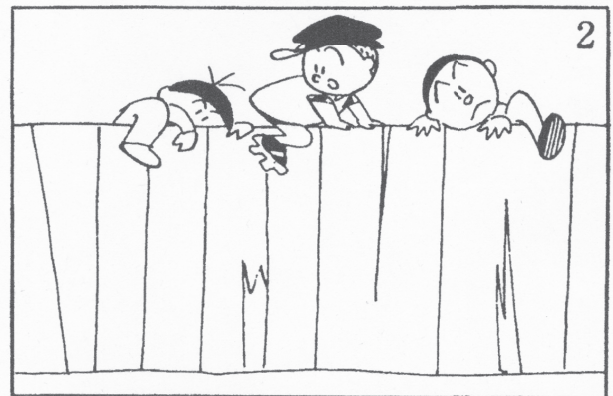
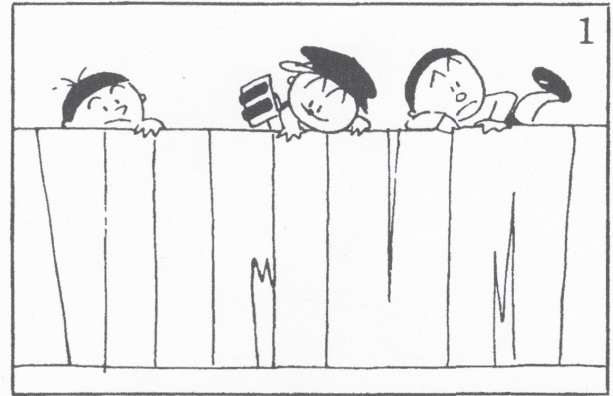
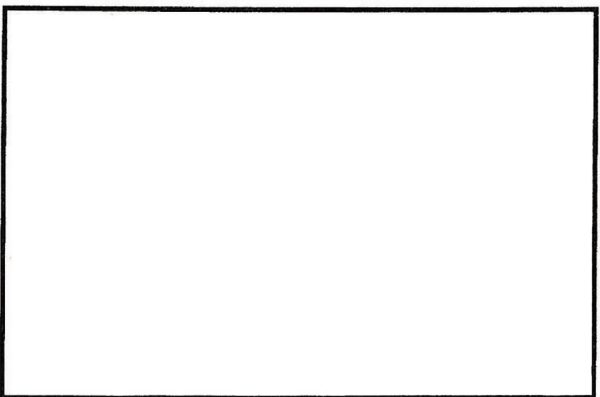
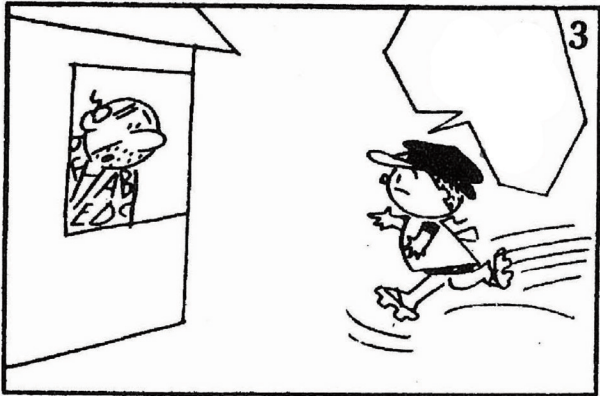
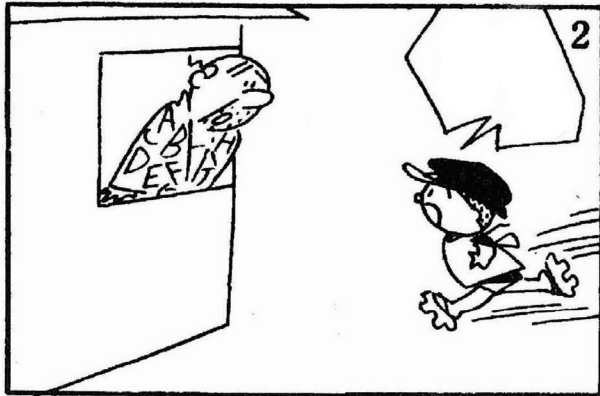
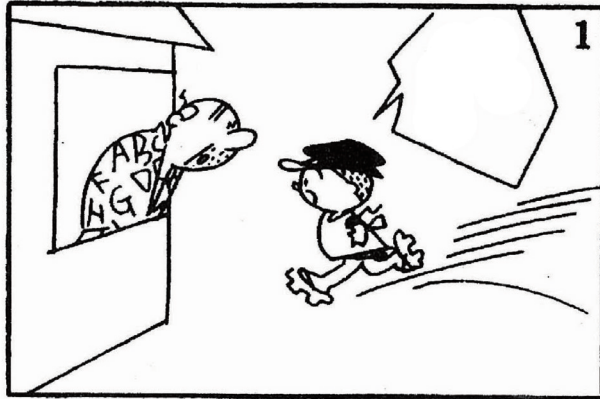
[参考文献]
 冒険王編集部編『マンガのかきかた』(1962年・秋田書店)
 やなせたかし『まんが学校』(1966年・三一書房)
 飯塚よし照『まんがかき方名コーチ』(1977年・学習研究社)
 森田拳次『マンガの描き方』(1979年・日本文芸社)

「4コマ漫画に挑戦!!」～1～3コマから連想させて4コマ目を描こう～

年 組 番 氏名

■ 1、2、3コマを踏まえて、4コマ目を描こう。

「フクちゃん」横山隆一

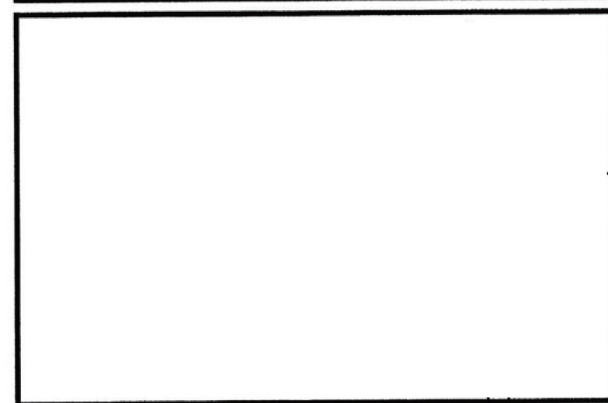
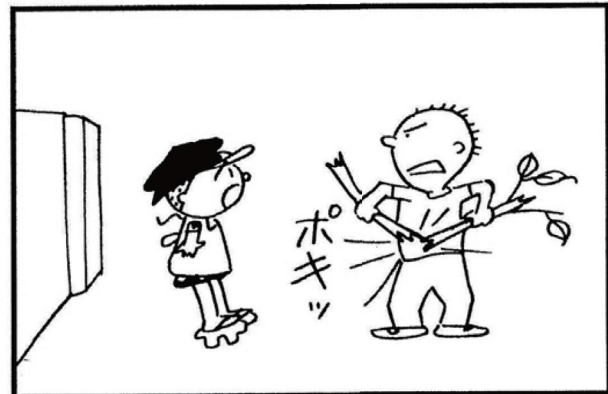
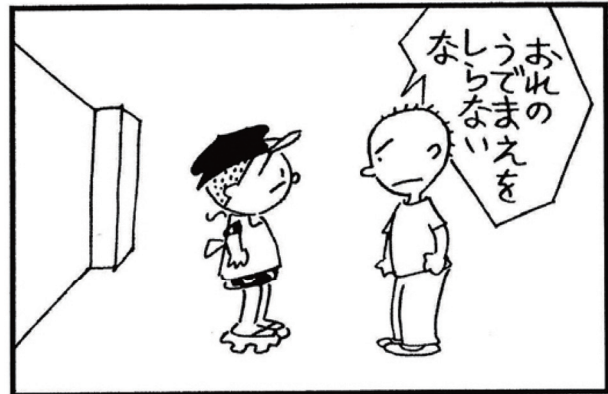
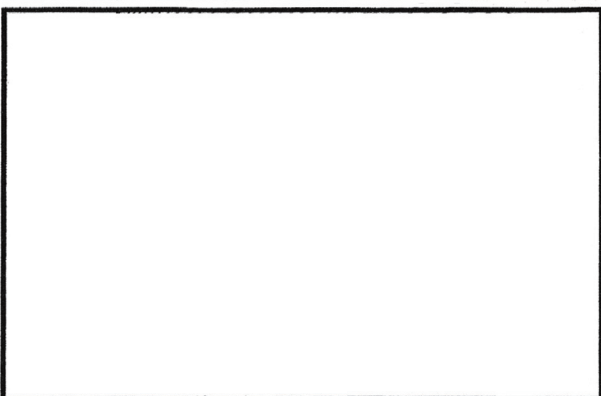
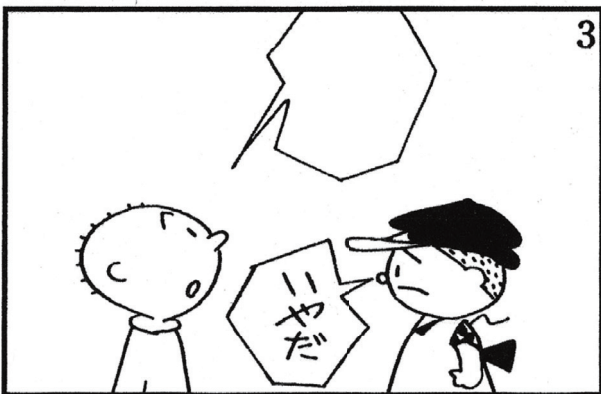
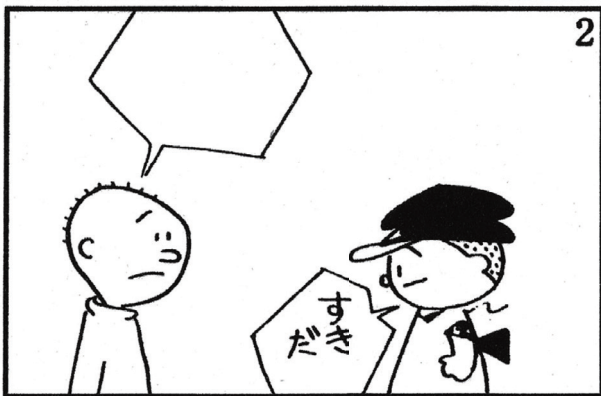


「4コマ漫画に挑戦!!」～1～3コマから連想させて4コマ目を描こう～

年 組 番 氏名

■ 1、2、3コマを踏まえて、4コマ目を描こう。

「フクちゃん」 横山隆一

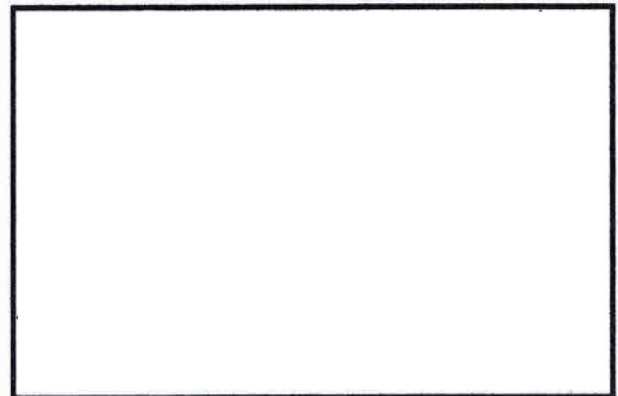
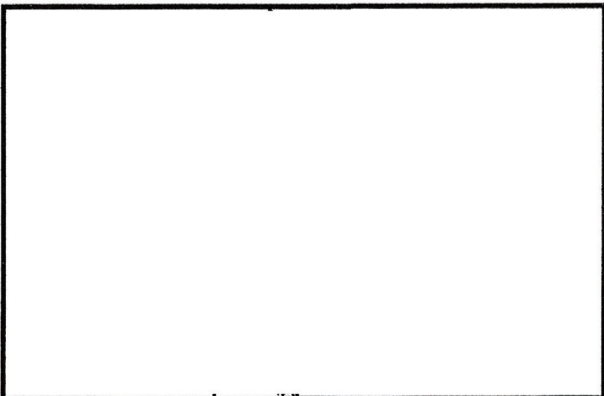
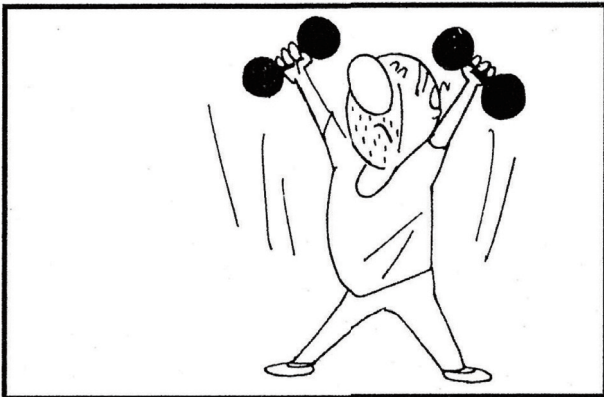
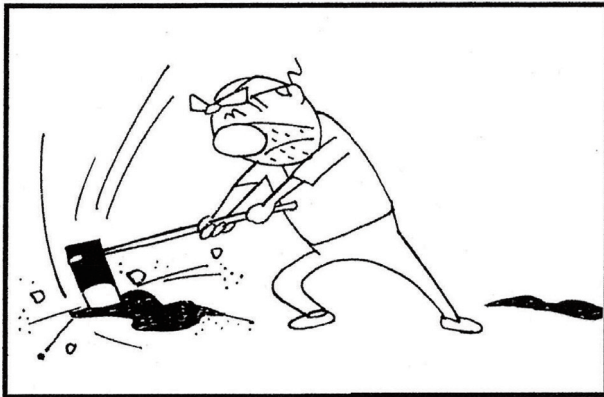


「4コマ漫画に挑戦!!」～1～3コマから連想させて4コマ目を描こう～

年 組 番 氏名

■ 1、2、3コマを踏まえて、4コマ目を描こう。

「フクちゃん」 横山隆一

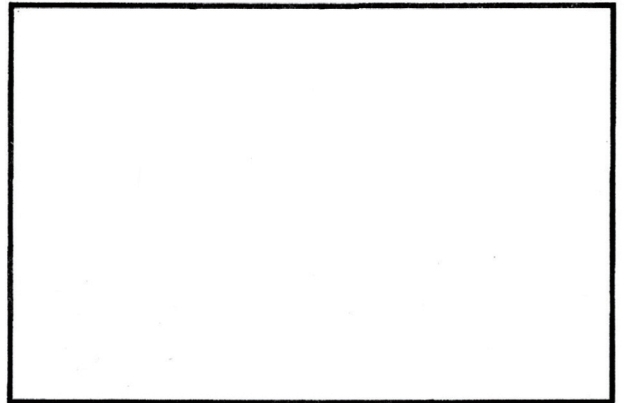
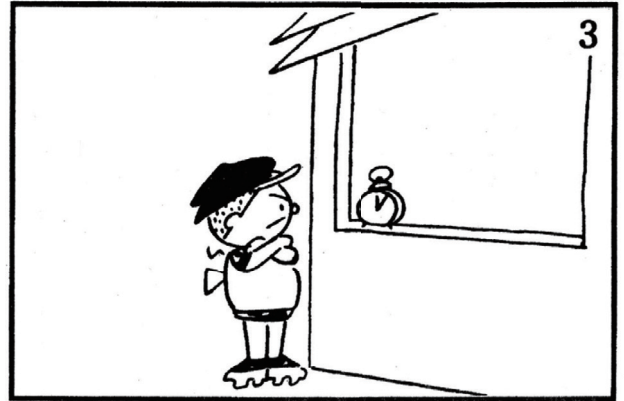
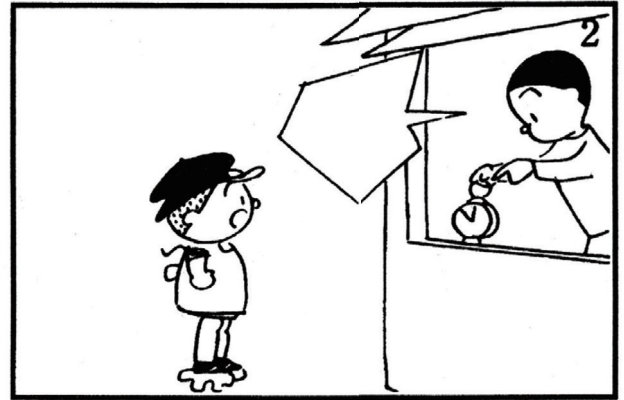
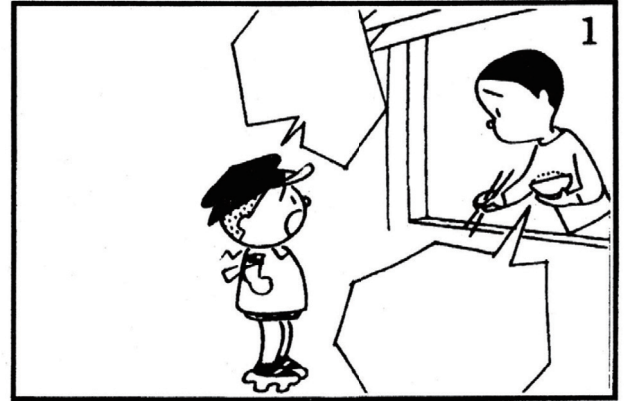
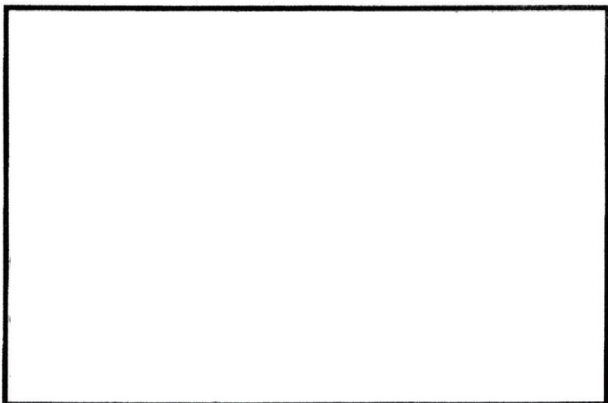
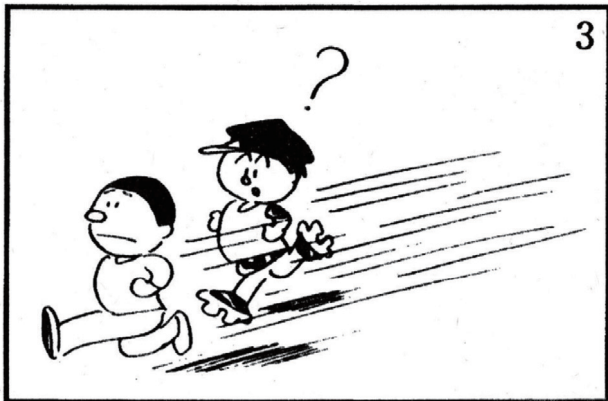
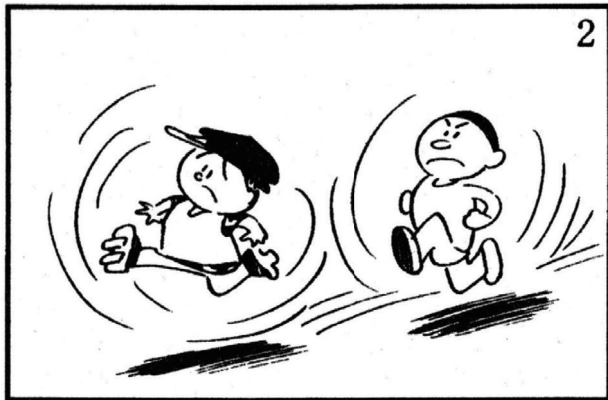
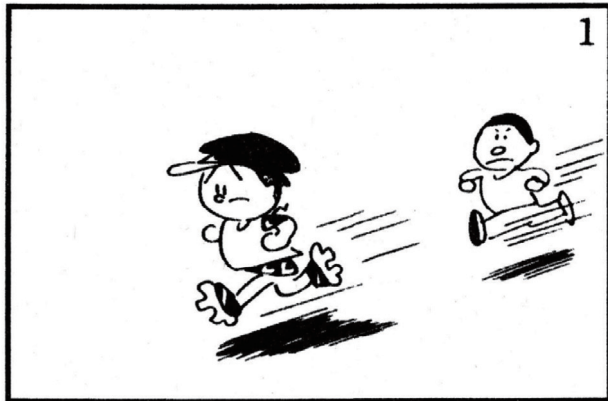


「4コマ漫画に挑戦!!」～1～3コマから連想させて4コマ目を描こう～

年 組 番 氏名

■ 1、2、3コマを踏まえて、4コマ目を描こう。

「フクちゃん」横山隆一





「4コマ漫画を描こう」

年 組 番 氏名

■ 4コマ漫画を描こう。

タイトル

タイトル

■ ヒント

- ・起から考える。結から考える。などアイデアの出し方は自由。
- ・横山隆一さん、村岡マサヒロさんの作品を参考に、身近な体験からアイデアを出してみよう。
- ・なかなかアイデアが出ない人は横山さん、村岡さんの作品の中から1コマ選び、その続きを考えてみよう。

「4コマ漫画を描こう」

年 組 番 氏名

4コマまんがの描き方

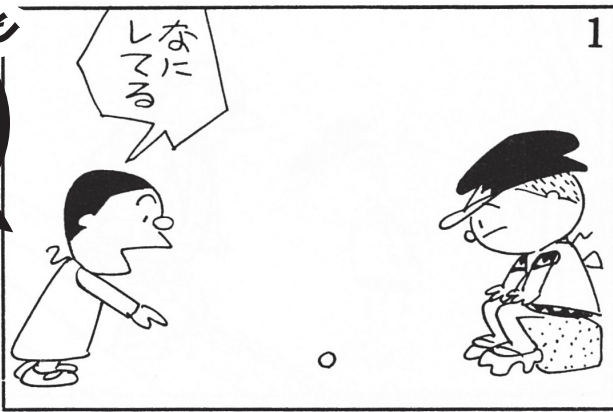
基本編

4コマまんがの基本「起・承・転・結」のリズムを使って、テンポのいい4コマまんがを描いてみよう！
あえて基本を崩して描いても、楽しい作品が生まれるよ。自分のスタイルを探してみてね。

「フクちゃん」横山隆一

事件のはじまり

起



おや？

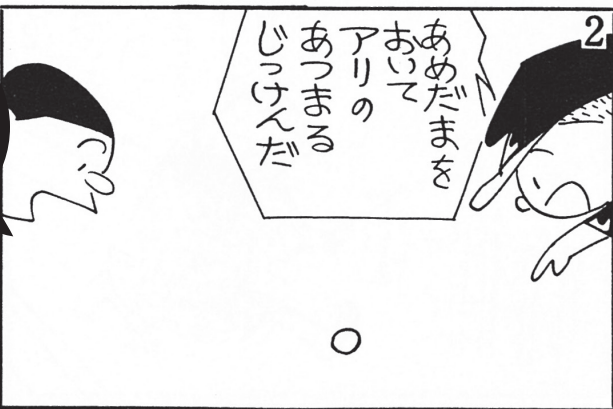
なに
何かおこるの
かな？

【ポイント】

■最初に興味をひく

話が進展

承



なんだろう？

【ポイント】

■セリフはなるべく少なく
できるだけ絵で表す

意外なできごと

転



どうなるんだろう？

【ポイント】

■話をおもしろい方向に
ひっぱる
■オチを読まれないよう注意！

まとめ・オチ

結



なるほど！

アッ！

あははは

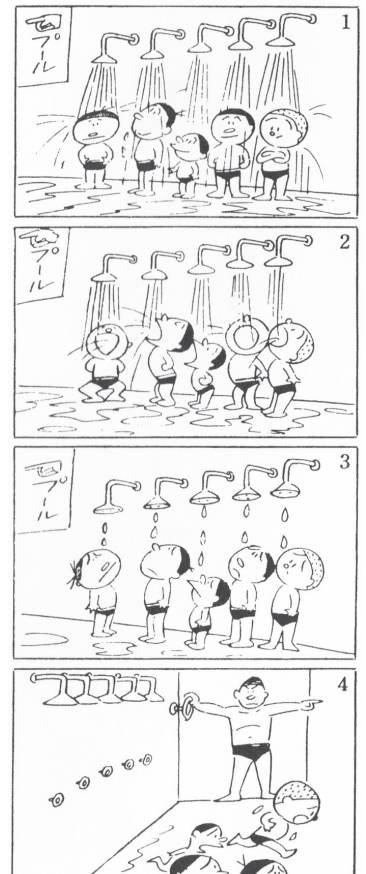
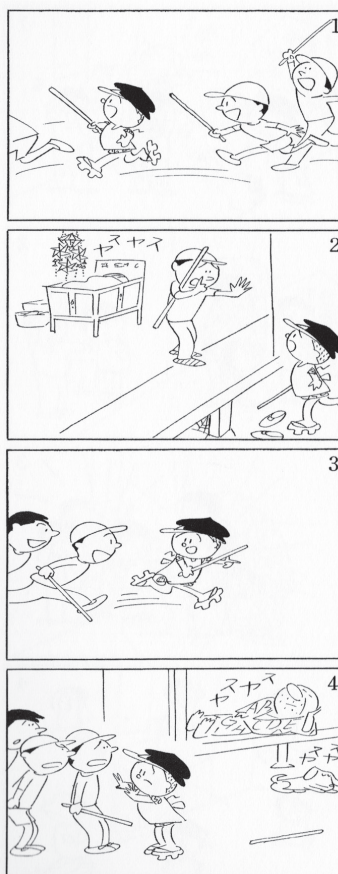
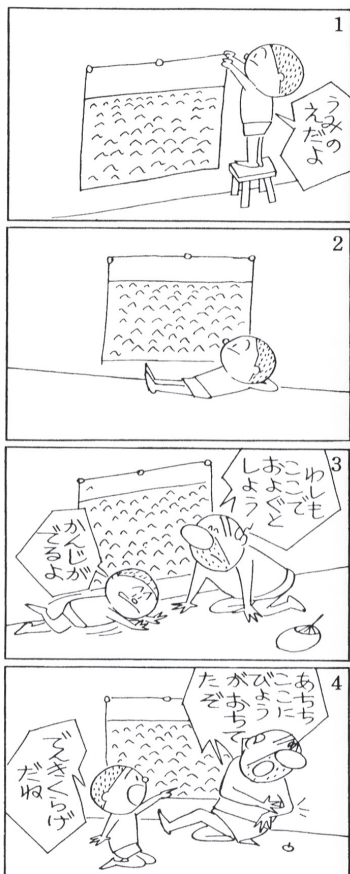
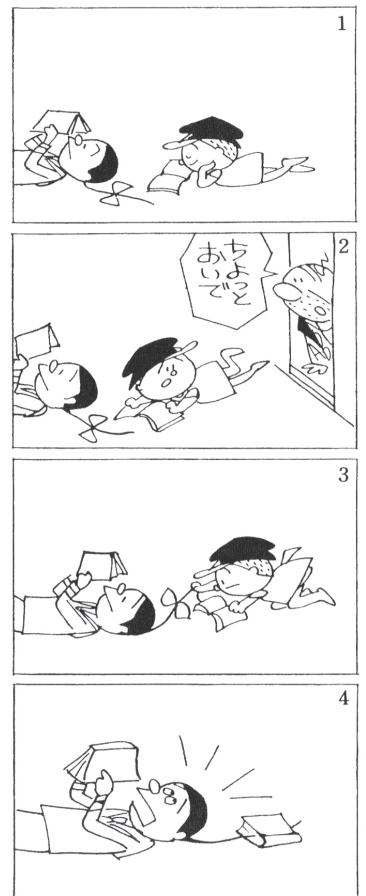
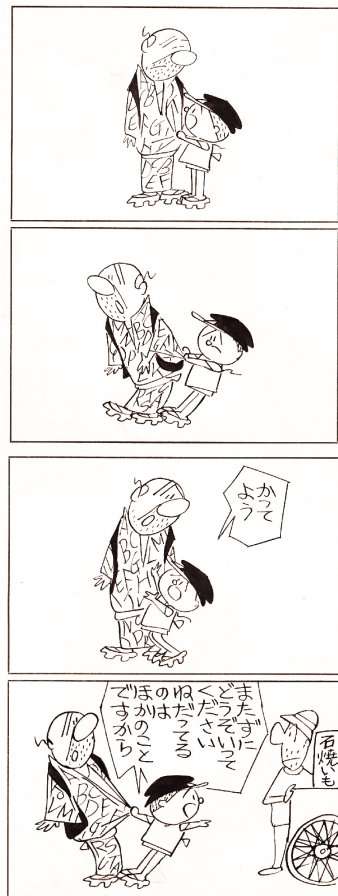
【ポイント】

■タネあかし

【参考文献】
 冒険王編集部編『マンガのかきかた』（1962年・秋田書店）
 やなせたかし『まんが学校』（1966年・三一書房）
 飯塚よし照『まんがかき方名コーチ』（1977年・学習研究社）
 森田拳次『マンガの描き方』（1979年・日本文芸社）

■◎4コマ漫画 資料02 「フクちゃん」横山隆一さんの参考作品

4コマ漫画に必要な起承転結やキャラクターの表情、漫画的記号の使い方など参考に。





「4コマ漫画を描こう」

年 組 番 氏名

■ 4コマ漫画を描こう。

タイトル

タイトル

■ ヒント

- ・ 起から考える。結から考える。などアイデアの出し方は自由。
- ・ 横山隆一さん、村岡マサヒロさんの作品を参考に、身近な体験からアイデアを出してみよう。
- ・ なかなかアイデアが出ない人は横山さん、村岡さんの作品の中から1コマ選び、その続きを考えてみよう。



「4コマ漫画を描こう」

年 組 番 氏名 _____

■ 1コマ目の絵と内容から想像を膨らませて、4コマ漫画を描こう。

