

第12回ふたば祭 総括（案）

『春、イチバン！』

1. 全体総括.....	1	13. 新歓祭企画総括	18
2. 決算報告書.....	3	14. 抽選会企画総括	22
3. 企画局総括.....	4	15. よさこい企画総括	25
4. 情報宣伝局総括	6	16. 芸人企画総括.....	26
5. 事務隊総括.....	8	17. サブステージ企画①総括.....	30
6. 模擬店総括.....	10	18. サブステージ企画②総括.....	36
7. 教室企画総括	11	19. サークルステージ総括.....	41
8. パンフレット隊総括.....	12	20. ストリート企画①総括.....	44
9. 施工隊総括.....	13	21. ストリート企画②総括.....	46
10. 協賛隊総括	14	22. スタンプラリー企画総括.....	49
11. ホームページ隊総括.....	15	23. 体験会企画総括	51
12. 芝生ステージ総括.....	16		

平成29年7月5日 大学祭実行委員会

第12回ふたば祭総括（案）

文責：田中 敦

<1.日程>

4月20日（木）～4月22日（土）の3日間開催した。

<2.テーマ>

「春、イチバン！」

新入生が新しく始まる大学生活のいいスタートを切ることができるような祭にしたいという意味をこめたものである。

<3.予算>

新入生協賛金、企業協賛金、大阪市の補助金、それぞれ予算としては減少した。限りある予算のなかで、出来る限り低コストを心がけ、積極的に再利用を行うようにした。また、現金予算に関しては、ふたば祭当日の緊急事態が起こったときに対応できるように、余分に残しておくようにした。

<4.企画>

今年は3つのステージ（芝生ステージ、サブステージ、かざぐるまステージ）を設けた。芝生ステージでは吉本の芸人による企画や、サークルの発表などを中心により多くの来場者の方々に楽しんでもらえるようなステージ作りを目指し、また、その他の2つのステージではそれぞれのステージテーマを掲げ、様々なジャンルに対応できるようなステージ作りを心がけた。

また、スタンプラリーを行うことや、ストリートでの企画、さらに外部団体の協力を得て、日ごろ体験できないことを体験してもらおうという体験スペースを設けたり、例年同様学内のサークルや部の活動を知ってもらうために、教室企画という場も設けたりした。しかし、企画準備などに不手際があり、出演者の方や諸団体に迷惑をかけたことは今後の課題として残されたことであると思う。

<5.情報宣伝>

今年も例年通り、冬休みごろからふたば祭の告知を始め、学内に告知用の看板を誰の眼にもつくような場所に設置した。また、大学近隣においてビラ配りを行った。さらに大学内でも、前期授業が始まる4月の始めから毎朝ビラを配るなど、より多くの手段でふたば祭の情報が得られるようにした。学内数カ所にパンフレットを設置しておき、多くの方々にパンフレットを手にとってもらえるようにもした。

<6.外務>

パンフレットに関しては例年に見えないような斬新なデザインとなり、内容については見やすくなるように心がけました。

ホームページに関しては、企画内容などをアップすることや、スタッフ写真をアップすることなどが遅れてしまい、情報の伝達が大幅に遅れてしまいました。誠に申し訳ありませんでした。银杏祭ではこの反省を活かしたいと思います。

<7.まとめ>

今年度のふたば祭の運営に関しては、執行部を中心に企画、情報宣伝の 2 つの局を作り、その他に協賛などの専門職を置き、運営させていただきました。今年度のふたば祭は例年通り 3 日間開催ということで、今までの企画をどう新しいものにするか、規模をどう拡大するかが一番の課題でありました。その点に関して全体のタイムスケジュールがきつめになったり、ご迷惑をおかけした団体もあつたりと、至らぬ点が出てしまったと思います。しかし、これまでになかった斬新な企画や、学内生を引き込む企画、また来場していた方々にすぐに参加できるような企画やブースを盛り込むことによって、時間や場所に関わらずふたば祭を楽しんでいただけたことは、成功の 1 つであると考えています。

また今回は基本的には天候に恵まれました。会場に足を運んでくださる方々の人数は予想よりも多く、それほど多くのトラブルも起こらずに運営できたと思います。3 日目の芸人企画にはとても多くの方々に来場していただくことが出来ました。

最後になりましたが、第 12 回ふたば祭を開催するにあたって協力して下さったすべての方々にこの場をお借りしてお礼申し上げます。また、至らぬ点が多く、様々なご迷惑をおかけしてしまったことに対してもこの場を借りてではございますが深くお詫び申し上げます。

また秋の银杏祭でもよりよいものにしようと精進しますので、どうか暖かい支援とご協力のほど、よろしく願いいたします。

第12回ふたば祭 決算報告書

【収入】				(単位：円)
第66回银杏祭繰越金			1,284,281
新入生協賛金			4,700,000
大阪市立大学補助金（行事援助金）			336,529
模擬店等協賛金			361,400
企業協賛金・地域協賛金			290,000
利息			25
				計 6,972,235

【支出】				(単位：円)
企画費			243,627
新歓祭企画	9,824	スタンプラリー企画	4,695	
抽選会企画	36,560	ストリート企画	2,160	
芸人企画	180,000	ケータリング	4,253	
サブステージ企画	6,135			
情報宣伝費			159,643
事務費			442,149
模擬店・教室企画準備費	174,751	保険費	46,964	
運送費	74,211	事務諸経費	146,223	
施工費			313,290
設営費	172,413	燃油費	12,463	
照明費	45,360	施工諸経費	3,998	
発電費	79,056			
パンフレット印刷費			83,280
ホームページ諸経費			32,794
協賛諸経費			6,526
				支出小計 1,281,309

第67回银杏祭への繰越金 5,690,926

以上の通り、相違ありません。

2017.7.4

委員長 田中 敦
 会計担当 大橋 智

第12回ふたば祭 企画局総括

担当：麓千秋（文責）、打越もも、大橋智、城戸大生、菅道哉、田中敦
石田真子、釜元清海、小西楽平、小松加奈、鈴木雄大
武田紋佳、立花梨乃、平野芽衣、福頼舞子、山田真嘉

<1、役割>

企画局とは、第12回ふたば祭（以下、ふたば祭）にて行われる企画（ステージ企画、クラブ・サークルによるステージ発表、キャンパス内の空きスペースを使った企画、その他全ての企画）を企画・管理・運営するための局である。本学の学生を始め、幅広い客層のニーズに応え、より多くのより様々な人にふたば祭に来場・参加したいと思えるようなふたば祭にするための一端を担うこと、ふたば祭に来場・参加した全ての人々に満足してもらうことを目的としている。

<2、運営>

・企画局の構成

企画局は以下の構成で運営された。（ ）内の数字は人数を示す。

企画局長(1) 全体統括、局員管理(スケジュール・進行状況・企画書・当日の動き)、企画ハード面の構想・決定、イベント会社や外部団体との連絡、学内団体との連絡、企画予算の決定、他局との連絡

企画局管理(5) 企画担当者の管理・補助、物品や備品の管理、企画ハード面の構想・決定、外部団体や協賛企業等との連絡、企画予算の決定、企画ソフト面の構想・管理・運営、他局との連絡

企画担当者(10) 各企画ソフト面の構想・管理・運営(詳細は、各企画の総括を参照して下さい)

・スケジュール

昨年 12月	新3回生局員決定、企画局理念の構想
1月	企画局理念の決定、企画ハード面構想、新2回生局員決定、企画局スケジュール構想
2月	企画ハード面決定、企画ソフト担当者考案・決定、企画ソフト面内容構想、企画局スケジュール決定、各企画予算概案決定、企画ハード面準備、全体タイムテーブル構想、企画ソフト面準備、第1次企画書・備品リスト提出
3月	企画内容決定、最終企画書提出、全体タイムテーブル決定、参加者募集、打ち合わせ、物品・備品確保、参加者募集・打ち合わせ、当日のシミュレーション、物品・備品確保、最終確認
4月	企画予算最終決定、ふたば祭当日の企画運営・管理

< 3、全体を通して >

企画局は、より多くの方がふたば祭に来たいと思ってもらえるように、また来場・参加した全ての人に満足してもらえるように、多くの企画の準備を進めた。また、学内生はもちろん、様々な世代の来場者のニーズに応えられるように活動してきた。

今回のふたば祭では、「春、イチバン！」というテーマの下、様々な企画を考えてきた。今年、多数応募のあったサークルステージ枠をストリートや芝生ステージに拡大し、多くの集客に恵まれたことが収穫である。また、学内の各所にステージを設けたり、ストリート企画を行ったりすることで、メインステージだけでなく学内中を盛り上げ、雰囲気を作ることに努めた。今回は全日程天候に恵まれ、当日はタイムテーブルをほとんど変更せずに進行する事ができた。しかし、企画担当者との連携不十分がいくつかあったことが今回の反省点である。今回の反省を無駄にしないよう次回以降の大学祭の運営に活かしていきたい。

最後に、無事にふたば祭を終えることが出来たのは、我々大学祭実行委員会を支えてくれた様々な人々のおかげであり、深くお礼を申し上げたい。

第 12 回ふたば祭 情報宣伝局総括

担当：藤本 祐也（文責）、荒谷優喜、大林咲季
梶谷菜月、藤田千紘、宮本祐太朗、森翔一
植村直樹、梅尾尚吾、大島宗悟、小田靖之、霜辻大地
内藤雄大、藤岡亮太、前田優香、松田元太、向井千春

I 意義

第 12 回ふたば祭の開催及びその内容を、学内生に重点を置きつつ広範に宣伝し、新入生を中心とした様々な人の参加を促す。また、開催期間中、会場内外を装飾することで大学祭の雰囲気を作り上げ、来場者を視覚的に楽しませる。これに誘導の要素も加味することで、より過ごしやすい環境を提供する。

II 活動

《ふたば祭開催に関する告知・宣伝》

3 月中旬までに、第 12 回ふたば祭開催を告知する看板を下記の場所に設置した。

- ①旧教養地区正門前
- ②田中記念館前フェンス
- ③生活科学部棟側南部ストリート門横
- ④本館地区正門前
- ⑤8 号館ピロティ前
- ⑥理学部棟前

①～⑥は春休み中に設置し、より長く、より多くの人に宣伝できるよう努めた。また、その後第 12 回ふたば祭までの日数をカウントダウンする看板を、旧教養地区と本館地区の正門前の 2 か所に設置した。

《ふたば祭の内容に関する情報宣伝》

情報宣伝のために制作した宣伝物は以下の通りである。

- ①企画紹介看板...ステージ等における企画の紹介・告知
- ②旧教養地区フェンス横断幕...ステージ等における目玉企画の紹介・告知
- ③北食堂上装飾...同上

《ふたば祭当日の設置物》

第 12 回ふたば祭期間中に、以下の制作物を設置した。

- ・正門アーチ制作物
- ・芝生ステージ装飾
- ・会場内 MAP

- ・会場外誘導装飾
 - ・会場内誘導装飾
 - ・当日企画紹介看板
 - ・8号館入口装飾
 - ・8号館階段装飾
 - ・ピロティ装飾
 - ・2号館入口装飾
 - ・来場者参加型看板
 - ・顔出し看板
 - ・有名人宣伝看板
 - ・プレスステージ期間中駐輪禁止案内看板
 - ・サブステージ、かざぐるまステージ、各ブース、企画装飾
- その他、施設等の誘導として、
- ・トイレ誘導看板
 - ・喫煙場所誘導看板
 - ・雨天時ステージ移動看板
 - ・ゴミ場誘導看板 など

Ⅲ 全体を通して

第11回ふたば祭に比べ、看板・設置数を増やし、昨年に引き続き、学内の主に学生たちに告知・宣伝、並びに大学祭当日の盛況につなげることができたと思う。

また、今回のふたば祭は、風が強い日が多くあり、設置した看板が倒れて破損することが多々あった。次回の银杏祭では看板が倒れないよう工夫を凝らしていきたい。

第 12 回ふたば祭 事務隊総括（案）

担当：大橋智（文責）、荒谷優喜、梶谷菜月、城戸大生、菅道哉、藤田千紘
石田真子、植村直樹、梅尾尚吾、釜元清海、向井千春

<1.意義>

学内の環境を整え、また秩序化することで、より過ごしやすい大学祭を創る。さらに学内外を問わず、多くの人に大学祭への参加手段を提供することにより一緒に大学祭を盛り上げる。

<2.方針>

以上の意義を踏まえ、以下の方針をとった。

- ① 委員会内連携の強化
- ② 予算・備品の厳格な管理
- ③ 事務手続きの円滑化
- ④ 模擬店・教室企画における装飾の推進

<3.模擬店について>

昨年同様 3 月中旬に出店受付を行い、今回は 21 店舗の参加をいただいた。第 2 回総会より配布を始めた模擬店マニュアルや 2 度にわたる模擬店説明会で強く注意したにも関わらず、屋台内へのゴミの放置、廃油の未処理などの問題があった。このような問題に関しては今後更なる対策を施していきたい。

また以前からの取り組みとして、保健所からの指導を受けて出店品目の規制を続けた。これは、食中毒対策として効果があるため今後も実施していきたいと思う。

詳しい模擬店の総括に関しては別ページの『模擬店総括（案）』を参照のこと。

<4.教室企画について>

例年通り全学共通教育棟(以下 8 号館)での実施となった。3 月より参加受付を行い、今回は 18 団体に参加していただいた。例年より参加団体が少なかったため、静かな印象を受けた。

当日は電源等のトラブルも起きず、無事に終わることができた。また装飾用のパカパ看も数多くの団体の方に貸し出し、利用していただくことができた。これからも積極的に 8 号館の装飾に取り組んでいきたいと思う。

詳しい教室企画の総括に関しては別ページの『教室企画総括（案）』を参照のこと。

<5.物品・備品管理について>

例年よりも無駄がないように管理体制を強化した。具体的には各局、隊との連携を強化

し、備品の過剰な購入や使用を抑制することで、費用を最小限に抑えた。この体制は今後もぜひ続けていきたい。

また、準備や当日中に何度か備品を紛失してしまったり、備品の準備不足が見られたりした。今度はこのようなことがないように管理を徹底したい。

<6.交通規制について>

ふたば祭開催期間中の旧教養地区内への車輛の入構規制をはじめ、資材や発電機の搬入・搬出時、ステージ設営時、模擬店屋台組立時、昼休み食堂前イベント開催時など一部時間帯において駐輪規制・駐車禁止措置を交通規制の一環としてとらせていただいた。これらは来場者及び学内生の安全を確保するためのものであるが、ご協力いただいたことに感謝を申し上げたい。

<7.まとめ>

今回のふたば祭でも模擬店・教室企画をはじめ、開催期間中の交通規制などの面でも学内生や教職員、近隣住民の方々の協力の下、大学祭を運営することができた。この場を借りて厚く御礼申し上げたい。今後も交通規制などについてはご理解いただき、参加者や来場者が積極的にに関わり、楽しめるような環境作りを行えるよう精進していくとともに、皆さまには一層のご協力をお願い申し上げます。

第 12 回ふたば祭 模擬店総括（案）

担当：大橋智（文責）、菅道哉
石田真子、植村直樹、向井千春

<1.意義>

模擬店は大学祭の雰囲気作りに大きな効果を持ち、会場内を大いに活気づけるものである。在学生へ広く、大学祭への参加の機会を与え、全学参加の意義を伝える。

<2.日時>

4月20日（木） 16:30～20:00 4月22日（土） 10:00～15:00
4月21日（金） 13:00～20:00

<3.当日までの日程>

3月21日～23日 模擬店出店受付
3月28日 第1回模擬店説明会
4月10日 第2回模擬店説明会
4月19日 模擬店屋台組み立て・レンタル用品配布
4月20日～22日 ふたば祭当日
4月23日 レンタル用品返却・模擬店屋台解体
5月8日～10日 保証金返却

<4.準備物>

模擬店用屋台枠、屋台枠固定用ネジ、屋台枠用ブロック、ゴミ袋、模擬店マニュアル、各種申込用紙、装飾用のれん布、油の凝固剤、油はねガード、調理用ビニール手袋、雨天時用ブルーシート、夜間照明器具および固定用ワイヤー、レンガ

<5.まとめ>

今回の出店団体は21団体と、例年よりも少ない出店数となった。近年のふたば祭に参加しない傾向がここにも表れているように感じる。参加団体増加のために、より参加のしやすい環境づくりを心掛けたいと思う。

また、地面の油污れに関する注意喚起を説明会等にて行ったが、今回も数団体の屋台で汚れの後が付着していた。今後、より一層の出店団体への注意喚起と、程度によっては保証金減額の適用も考えていきたい。

その他に、机の焦げを防ぐためのレンガの配布の徹底や提供禁止品目を明確にするなど、改善点は多々あるが、それらを踏まえてより良い大学祭運営のために今後も精進していきたい。

第12回ふたば祭 教室企画総括（案）

担当：梶谷菜月（文責）、荒谷優喜、城戸大生
金元清海、梅尾尚吾

< 1、意義 >

学内生のみならず、学外からも来場者が多数訪れる大学祭は、各クラブ・サークル等の団体が日々の活動やその成果を発表する場として、非常に良い機会である。その発表の場の一つとして、教室企画を行う。

< 2、日時 >

平成29年4月21日(金) 13:00～20:00

平成29年4月22日(土) 10:00～15:00

< 3、当日までの流れ >

平成29年3月9日(木) 教室取り会議

平成29年3月17日(金) 鍵の貸し出し申請、教室企画・教室模擬店申込、パンフレット記載原稿締め切り

平成29年4月17日(月) 教室企画説明会、パカパ看配布

平成29年4月19日(水) 教室企画紹介パネル提出締め切り

平成29年4月21日(金)～4月22日(土) 第12回ふたば祭当日

平成29年4月21日(金) 学生支援課備品貸出

平成29年4月22日(土) 学生支援課備品返却、パカパ看返却

平成29年5月8日(月)～5月10日(水) 保証金返却

< 4、準備物 >

教室企画マニュアル、教室企画装飾用パカパ看、各種申込用紙、教室企画紹介装飾用養生パネル、学生支援課備品(パイプ椅子、長机、暗幕、プロジェクター)

< 5、まとめ >

教室企画マニュアルに記載されている締め切り日がページにより異なっていたために多くの団体に迷惑をかけてしまった。日程は事前に細かく確認するように努めたい。今回初めてふたば祭当日前に教室企画説明会を設け、多くの団体が今後の日程と注意事項を確認できたように思う。欠席や返却遅れ、撤収不備などが少なかった。反省点もあったが各団体とも有意義な発表の場となったと思う。今後も各クラブ・サークル等の団体が日々の活動やその成果を発表する場としてより一層活気が出るように努めようと思う。

第12回ふたば祭 パンフレット隊総括

担当：大林咲季（文責）、麓千秋
小松加奈、前田優香

1. 意義

学内・学外を問わず広く大学祭を宣伝し、当日の大学祭への参加を促す。また、来場者への当日の情報宣伝の役割を果たす。

2. 製作物

第12回ふたば祭パンフレット・・・2000部

3. まとめ

第12回ふたば祭パンフレットにおいては、例年掲載のなかった模擬店の一覧ページを新しく取り入れた。しかし、それに伴い、パンフレットの製作が例年より遅れたことや、パンフレット配布台のレイアウトに十分な工夫が行えず、配布部数が昨年度より減少してしまったことなどの反省点がみられた。模擬店に関しては、例年、来場者からの質問も多く、今後もパンフレットに情報を掲載することが望ましく考えられるが、その場合、模擬店担当者との早い段階からの打ち合わせ等が必要だったと思う。これらの反省点を活かし、次回銀杏祭からもより良いパンフレット作りを目指し、パンフレット班一丸となって取り組んでいきたい。

第12回ふたば祭 施工隊総括

担当：宮本祐太郎(文責) 藤本祐也 森翔一 大島宗悟
内藤雄大 霜辻大地 藤岡亮太 鈴木雄大

1. 施工隊位置づけ

様々な情報宣伝物、企画備品の安全性を確保し、ふたば祭期間中に扱う莫大な電力を確保・供給し、キャンパス内のステージを設営するとともに照明による舞台演出を行う。

2. 活動内容とその時期

12月	新施工隊結成・活動開始
1月	ステージレイアウト・設置方法の検討 電力確保の検討 舞台照明配置の検討
2月	ステージレイアウト・設置方法の決定 電力確保の決定 舞台照明配置の決定
3月	情宣物の制作方法の検討・製作
4月～当日	ステージ・情宣物・照明機器・企画備品などの設置・運営 模擬店・各ステージの安全確保のための見回り

3. 総括・反省及び展望

今回のふたば祭期間中では概ね安全の確保を達成することができた。また大きいステージや情宣物の製作時には、その手順を逐一確認することで、作業を円滑に進めることができた。2日目と3日目ではその反省を活かし、迅速かつ正確な作業ができた。

当日については、今回は天候に恵まれたこともあり、大きな問題もなく企画を開催することができ、その後の撤収も速やかに行うことができた。

全体として共通の反省点は、ステージ設営の際の細かな安全への意識が欠如していたことがあげられる。例えば、イントレの上にあがる際は短期間であろうと安全带やヘルメットを着用することである。次の银杏祭では、施工隊全体で安全への意識を浸透させる事を心がけたい。

第12回ふたば祭協賛隊総括（案）

担当：打越もも（文責）、平野芽衣、福頼舞子、吉田ひとみ

〔目的〕

よりよい大学祭を作るため、様々な形で企業やお店からご協力を頂く。
具体的には、パンフレットへの広告掲載、総会でのチラシ配布、チラシの挟み込み、賞品としての物品の提供、当日のキャンパス内へのブース設置、フラッグの設置

〔結果〕

ご協力頂いた企業・お店の数は前年よりやや多いという結果になりました。
例年通りの形での協賛に加え、チラシの挟み込み、受付でのチラシ配布、四者協との連携による企業の宣伝を新しく行いました。
協賛をお願いすることは、どちらの立場にとってもイベントやその企業・お店についての広報につながるので、これからも新たな形を模索し大学祭をより盛り上げていきたいと考えています。

ホームページ隊総括

担当 田中敦 立花梨乃

文責 田中敦

1.意義

多くの人に学園祭の存在をアピールし、またそれを効率的、広範囲に伝聞する。

2.業務内容

・HP制作

ふたば祭では、2種類のHPを製作した。

1つ目は、2月～4月初めまで掲載した、ふたば祭開催のお知らせである。一ページで全ての情報が伝わるように、コンパクトにまとめられた点が良かったと感じた。

2つ目は、4月初めから当日まで掲載した、ふたば祭公式サイトである。新しく導入したHP制作ソフトの不備のため、公開が遅くなってしまったこと、また結果としてそのソフトを用いたよりよいサイトが作れなかったことは银杏祭の際改善しようと思う。

・メールアドレスの管理

定期的にメールボックスをチェックし、各専門職に情報を伝えることを仕事とした。

・公式Twitterの管理

DMでの質問対応の引き継ぎや企画内容の宣伝、総会の案内等を行った。

対応が遅れてしまうこともあったため、もう少しこまめに見て早めの対応をしたい。

3.まとめ

初めてのふたば祭で、出来たこともあるが思うように出来なかったことも多々あった。

银杏はよりよい広報活動をすると同時に、後輩への引き継ぎもしっかりしていきたい。

第12回ふたば祭 芝生ステージ総括

文責：麓 千秋

< 1、意義 >

ふたば祭におけるメインステージとして、多くの集客を見込んだ目玉企画をおこなう。また、新歓祭というコンセプトの強化として、サークルステージの発表の場として提供するとともに、多くのお客さんに楽しんでもらい、会場全体を盛り上げるステージとする。

< 2、日時 >

4月20日（木）

16：30～17：30 主役はキミだ！ 新入生実力 CHECK！！

19：00～20：00 ぼくらの青春がイチバンだ！！

4月21日（金）

12：20～14：20 昼の軽音系コンサート

15：30～17：00 応援団演舞演奏発表会

17：30～18：00 JAZZ 研究会

19：00～20：00 この朱蘭の片翼に

4月22日（土）

10：00～10：40 バトンキッズ

11：15～11：45 市大アイドル にゃんちゅう

13：30～14：30 スベるは恥だが役に立つ ～コンビを超えてゆけ編～

16：30～18：00 ファイアーフェスティバル

< 3、場所 >

旧教養キャンパス 芝生ステージ

雨天時：第一体育館

< 4、内容 >

企画：各総括参照

発表：各クラブ・サークルの活動発表、お笑い芸人によるトーク

< 5、情報宣伝方法 >

ホームページ、パンフレット、看板、ビラ、各団体への要請

< 7、備品 >

CDMD デッキ、マイク、マイクスタンド、音響機材、長机、パイプ椅子、照明、タイムテーブル看板、その他各企画備品

< 8、出演者 >

軽音楽部、FOLK SONG CLUB、Music Research Club、POP CHAPS、大阪市立大学応援団、JAZZ 研究会、よさこいサークル朱蘭、市大アイドルにゃんちゅう、その他企画出演者

< 9、まとめ >

今回のふたば祭では、概ね好天に恵まれ、大きな問題なく企画を進めることができた。一方、時間をオーバーしたり、スタッフの配置に苦労したりする企画もあったので、今後はタイムテーブルの組み方を見直すとともに各団体やステージマネージャー部との連携を強化し、このようなことがないように努めたい。

第 12 回ふたば祭新歓祭企画 総括

文責：平野芽衣

1. 企画名

『主役はキミだ！新入生実力 CHECK！！』

2. 日時

4月20日（木） 16:30~17:30（雨天時：17:00~18:00）

3. 場所

芝ステージ（雨天時：第一体育館）

4. 意義

まだ大学生活にあまり慣れていない新入生を楽しませる。

5. タイムテーブル

16:30 出演者登場、司会者・出演者自己紹介

16:33 新入生をステージに上げ、自己紹介（名前だけ）

16:34 企画①スタート

16:45 企画②スタート

16:56 企画③説明

16:57 ジェスチャーゲーム

17:02 クイズ

17:11 運動会

17:20 ロシアン回転寿司

17:25 結果発表、エンディング

6. 企画内容

三つの企画を通して集まった新入生みんなを楽しませる。

① 新入生アンケート

- ・5問

- ・新入生を10人ステージにあげる

- ・あるお題に対して新入生10人のうち何人が該当するかを出演者（4人）がフリックで予想

- ・最後、協力してくれた新入生10人にお菓子を配る

- 〈新入生の選び方〉

開始 10 分前 (16:20) からステージ付近に集まった新入生にカードをくばる
新入生じゃない人には配らない

10 個当たりがあるので、当たった人がステージへ

〈お題〉

- ・経済学部の人
- ・下宿の人
- ・バイトをしている人
- ・5 秒で食パンを食べきれぬ人 (食べさせる)
- ・実は市大が第一志望ではなかった人

② 新入生と相性チェック

・5 問

・選ばれた新入生 4 人 (①とは別の人) と出演者がペアになり、お題に対して同じ答えを出したペアの勝ち

・参加したい新入生には手を挙げてもらい、出演者がその中からペアになりたい人を選ぶ

・手を挙げた新入生が 4 人に満たない場合は出演者がステージから降りてペアになりたい人を自由を選ぶ

〈お題〉

- ・新入生の高校のときの部活を上回生が予想
- ・忍者っぽいポーズ
- ・春の味覚と言えば
- ・遊園地の乗り物と言えば
- ・好きな食べ物

③ 新入生 vs 上回生

・4 つのゲームで対決

・新入生は②と一緒に

・新入生チームと上回生チームでゲーム対決

・観客もどちらのチームが勝つか予想して、当たったらおかしがもらえる

・勝ったチームの人はくじを引いて書かれている番号の景品がもらえる

・結果発表の際、上回生チームに景品が当たった場合、上回生は新入生に景品をプレゼントする

【ゲーム内容】

《ジェスチャーゲーム》

- ・チーム 4 人のうち 1 人が回答者になる
- ・回答者には見えないようにお題を出す
- ・回答者以外のチームの人が与えられたお題をジェスチャーのみで表現
- ・正解できそうにないときは回答者がパスできる
- ・制限時間内に回答できたお題の数×10 ポイントがそのチームに入る
- ・制限時間は各チーム 90 秒
- ・すべてのお題を 3 人で協力してジェスチャーする

〈お題〉

スカイツリー・マリオ・シェフ・バンド・ペンギン・ジェットコースター・電車・飛行機・バレンタイン・宇宙人・チアダンス・ラグビー・三代目 JSB・バスケットメン・ゴリラ・おっとせい・マイケルジャクソン・江頭 2:50・バドミントン・おぼけ・ボーリング・おじいちゃん・ウルトラマン・スタンディングオベーション・誕生日会・フィギュアスケート

《クイズ》

- ・各チーム一人ずつ順番にクイズに答える
- ・縄跳びで片足跳び 10 回したらステージ前方中央のマイクで回答できる
- ・一問ごとに回答者は交代
- ・一問 10 点

〈クイズ内容〉

市大で一番所属人数の多い学部は？/工学部
小学生女子のなりたい職業 1 位は？/保育士
世界一面積が小さい国は？/バチカン市国
現在の安倍政権の 1 個前の総理大臣は？/野田佳彦
日本で一番人口が少ない都道府県は？/鳥取
面積が広いのは？A ディズニーシー B ユニバ/A ディズニーシー
日本人の嫌いな食べ物ランキング 1 位は？/ゴーヤ
今年のふたば祭では模擬店がいくつ出店されている？/21 団体
4 月 1 日に発売されたスターバックスのプリンは何味？/抹茶
去年の 4 月から 9 月まで NHK で放送していた朝ドラのタイトルは？/とと姉ちゃん

《運動会》

- ・玉入れ (各チーム 30 秒)・・・入った玉の数×10 ポイント
玉入れのかごをもつのは敵チームの人で、かごを胸の高さで持ち、その場で回転

する。上回生チームへのハンデとしてかごの口が狭くなるようなふたをかごに取り付ける。

- ・綱引き (30 秒)・・・50 ポイント

《ロシアン回転寿司》(3分)

- ・お寿司 8 個のうちひとつがわさび大量の当たりのお寿司
- ・音楽が鳴っている間、出演者がお寿司の周りを回転
- ・音楽がやんだら回転を止める
- ・お寿司は長机 2 個に並べる
- ・出演者は目の前にあるお寿司を食べる
- ・当たりのお寿司が当たった人がいるチームに 70 ポイントが入る
- ・曲・・・スシ食いねェ (シブがき隊)

7. 備品

フリップ×4、イレーサー×4、マジック×4、ジェスチャーゲームのお題が書いてあるスケッチブック×2、縄跳び×2、玉入れの球とかご×1 セット、上回生用のかご×1、綱引きの綱(赤いひも)×1、お寿司×8、わさび、ストップウォッチ×1、紙皿×8、食パン×10、トラロープ×1、結束、企画①のおかし×10、企画③の景品×4、企画③の観客に配るお菓子×50、協賛品×10、名札×8、企画①で使うカード×50、景品用パネル×4、指示出し用のスケッチブックとマジックペン、紙皿×8、採点用紙、長机×2、椅子×4、マイク×4、マイクスタンド、のみもの、テープ

8. 総括

準備段階では企画内容が直前まで確定せず、出演者の方には当日変更点を説明するという形になってしまったので、もっと早くに企画内容を固められたら良かった。

当日は、観客を集めるのが難しかった。そのため、企画開始時間が遅れてしまったのが反省点だった。しかし、企画に出演してくれる新入生は予定していた人数を集めることができた。用意していた景品も新入生に渡すことができた。備品に関しても不備なく順調に進められた。時間を見てクイズの問題数や相性チェックの問題数を減らすなどしなければいけなかった。事前にプレを重ねて適切な時間配分でタイムテーブルを書けたら良かった。また、ジェスチャーゲームのお題数がかなり危うかった。もっと余裕を持たせた問題数にしておけば良かった。

第12回ふたば祭 抽選会企画 総括

文責：石田真子

1、企画名

「ぼくらの青春がイチバンだ！！」

2、日時

4月20日(木) 19:00～20:00

3、場所

芝生ステージ(雨天時：第一体育館)

4、企画意義

今回のふたば祭のテーマ「春イチバン」にちなんで、
新入生を中心に企画を見に来てくださったすべての人を
全力で楽しませて、ふたば祭を盛り上げる。
また、部活・サークルなどの団体のよさをアピールできる企画にする。

5、タイムテーブル

【タイムテーブル】

18:00 集合→備品・景品運び・ブース、ビンゴカード配布所設置

18:15 舞台上準備開始

18:25～18:54 ビンゴカード配布

18:50 司会者は壇上で情報宣伝開始

19:00 抽選会開始

19:00～19:03 企画のオープニング・司会者紹介

19:03～19:10 転換(運動会チーム分け、会場の人たちの移動含める)

19:10～19:17 運動会①

19:17～19:18 転換

19:18～19:26 運動会②

19:26～19:27 転換

19:27～19:32 運動会③

19:32～19:35 集計・景品贈呈

19:35～19:38 転換

19:38～19:58 ビンゴゲーム

19:58～19:59 エンディング

20:00～ 撤収

6、企画内容

主に2つのゲームをやってもらい、そのゲームごとに景品を渡す。ビンゴゲームは

豪華な景品を少数に、あとのゲームは少し小さい景品を大勢に渡す。

○の詳細説明

1、団結力を競え！春の運動会

事前に頼んでおいた出演者（代表×1、応援者×2）にでてきてもらう。でてきてもらった人に、はちまきをつけてもらう。

3つのチームにミニゲームをしてもらう。

最初に、各団体に紹介とアピールをしてもらう。そのあとに会場のお客さんには、どのチームが勝つかを予想してもらい、わかれてもらう。

玉入れ、大縄飛び、早押しクイズを行う。勝ったチームの人たちに景品を渡す。

*玉入れ・・・各チーム1人がかごをもって、他の人が玉をいれる。

多く入れたチームの勝ち。

用意したボールを、30秒で何個入れられるかを競ってもらう。

1位・・・30p、2位・・・20p、3位・・・10p

*大縄跳び・・・跳んだ回数×5p入る。MAXは20回の100p

チャンスは3回

*早押し大学クイズ・・・大学に関するクイズに答えてもらう。5問だす。

正解数×10ptはいる

ビーチフラッグのような感じ

3チームとも不正解の場合、次にうつる。

2、ビンゴゲーム

一般的なビンゴゲーム。カードは宣伝を兼ねて、企画が始まる前に配る。ビンゴが終わるまでは、見に来てくれた人に配る。リーチになった人は、前のあいているスペースにでてきてもらい、ビンゴになったのが早い人からステージ上にでてきてもらう。景品は10人に渡す。最後の1つが数人になった場合、じゃんけんをしてもらい、負けてしまった人にもちょっとした景品を渡す。同時にでてきてしまった場合も、その場でじゃんけんしてもらい、負けてしまった人は次の回にくじをひいてもらう。

ビンゴになってステージにでてきてもらった人にルーレットをしてもらい、その番号の景品を渡す。

7、備品

- ・ビンゴマシーン
- ・ビンゴカード

- ・景品
- 運動会の景品

協賛品×11

小さめのおかし×大量

ビンゴ用の景品

DS

Amazon カード

おかしのおつまみ

うまい棒

ワイアレススピーカー

プラネタリウム

USB

ぬいぐるみ

ラーメン

ゲーム

・ホワイトボード×2

・机×3

・ルーレット

・マイク×2

・ボール(玉入れ)

・かご(玉入れ)

・養生テープ

・ストップウォッチ

・大縄

・早押しクイズの解答権を得るふだ

・なんてよむでしょう問題のカード

・青春のクイズの説明パネル

・景品をいれる箱×10

・はちまき×9

・情報宣伝プラカード×1

・拡声器

・ビンゴカード配布中プラカード

・スケッチブック

8、 総括

当日は、20時までには終わらないといけないということもあり、少し巻きめで進行した。その結果、すべての企画をほぼ予定通りの時間で進行することができた。前半の運動会は、出演者や司会者の方のおかげもあり、自分が予想していた以上に盛り上がり、よかった。

反省点は、企画の詰めが少しあまかったことである。初めての企画で、自分でも詰めたつもりではあったが、詰め切れていなかったんだなど、実際に企画を行うことで実感した。

具体的な点をあげると、玉入れの数え方である。数える時間がけっこうかかってしまい、玉を拾う時間もかかり、少しだれてしまったのではないかと思った。

予想以上に玉が入ったことも理由の1つである。これらをふまえ、改善点としては、起こりうるいろいろな状況をもっと考えて、その対処の仕方を考えることである。後半のビンゴ大会では、司会者の方のおかげでスムーズに進行することができた。新入生にいい景品がいくよう、進行してくださったのもよかった点の1つである。反省点はルーレットの使い方である。すでに出てしまった番号をもっとスムーズに交換することができたらよかった。

全体を通して、司会者や出演者のおかげで、無事企画をおえることができたと思う。今回の反省点や改善点を次にいかしたい。

第12回ふたば祭 よさこい企画 総括

担当：麓 千秋（文責）、武田 紋佳

1、企画名

この朱蘭の片翼に

2、意義

平日のふたば祭の締めくくりとして華やかな演舞をおこない、新入生に楽しんでもらうとともに、親睦を深めてもらう。

3、日時

4月21日(金) 19:00～20:00

4、場所

杉本キャンパス旧教養地区芝生ステージ（雨天時：第一体育館）

なお、控え室として810、811を使用

5、タイムテーブル

よさこいサークルの演舞（1曲、5分） }
新入生参加型の総踊り（2曲、6,7分） } 1クール

上記1クールを、トークを挟みつつ3回行う。また、最後には新入生に向けてのコメントをしていただいて終了。

6、内容

よさこいサークルの演舞

7、備品

マイク×2、マイクスタンド×2、CDプレーヤー×1、音源（持参してもらう）

8、総括

当日はすっきりと晴れ、多くの観客に恵まれました。特に総踊りは好評でした。

反省点としては、例年より事前連絡が遅れてしまったこと、音源がデータではなかったためセッティングに少し手間取ったことです。今後は早めの連絡を心がけるとともに、音源の提出方法を変えていただくようお願いする必要があると思いました。

末尾ながら、チーム朱蘭、ステージマネージャー部にお礼申し上げます。

第12回ふたば祭 芸人企画 総括

文責：鈴木雄大

1 タイトル スベるは恥だが役に立つ～コンビを超えてゆけ編～

2 意義 芸能人に出演して頂く事で、集客を促すことが出来る

3 場所 芝ステージ(雨天時は第一体育館)

4 日時 4月22日(土) 13:30～14:30

5 タイムテーブル

13:20～13:30 芸人紹介

13:30～13:45 オープニングトーク+企画紹介(プリマ旦那)

13:45～13:48 出演者紹介

13:48～13:58 ゲーム①(契約コンビの突然の大喜利対決)

13:58～14:01 転換

14:01～14:13 ゲーム②(クイズとモノマネと運命の相方)

14:13～14:16 転換

14:16～14:26 ゲーム③(コンビを超えてゆけ!最後の笑戦)

14:26～14:30 結果発表

6 概要

ゲーム案

- ・全体

出演者 6人(2人グループ×3、性別問わない)

司会者 2人

自称コンビ 3チームで3つのゲームをし、得点を競い合う

勝てば賞品あり

- ・内容

芸人紹介

芸人紹介担当者に芸人の紹介と芸人が来るまでの司会を任せる

オープニングトーク+企画紹介

芸人にオープニングトークをしてもらい、場を盛り上げ、観客の注目を誘う、そして、その後企画の紹介を行ってもらい、観客をスムーズに企画に持ち込む

出演者紹介

司会(芸人)が出演者を楽しく紹介(コンビ名、名前、各自一言)する

ゲーム①

まず、司会者(以後、芸人と同意)にお題を言ってもらい、お題毎に、約2分間で、自由に、何度でも発表し、司会者が面白いと認めれば、10ポイント獲得できる、別のお題で時間の限り繰り返す。

意義

お手軽であり、入りやすい大喜利で、客の注目を集め、心をつかみ、次以降のゲームでの盛り上がりを促す

お題

- ・ ミッキーに怒らせた、なぜ？
 - ・ 子供に「どうして空は青いの？」と聞かれた、どう答える？
 - ・ 履歴書に絶対に書けない趣味とは？
 - ・ 「お父さんのパンツと一緒に洗濯しないで」より10倍傷つく娘の言葉は？
 - ・ 2120年にオリンピックで新しく追加された競技は何？
 - ・ トラUMP大統領がモテない男子に施した政策は何？
- (・一瞬で禿げた、どうして？)



ゲーム②

超難しい問題を出し、コンビの片方が答えを見る、その答えの人物(か物)の物まね(サイレント)をして、相方が当てることが出来れば10ポイント獲得できる、なお、問題の答えがわかれば、普通に答えてもよい、制限時間は30秒、ひとコンビ5問する。

クイズ候補

A

- ・昭和 22 年に東京で生まれ、兼子二郎とコンビを組んでいた人は誰→北野武
- ・南アフリカ大統領のネルソン・マンデラと親交があり、中学時代にダイアナ・ロスに振られたダンサーは誰→マイケル・ジャクソン
- ・東京大学法学部卒の警部で、サスペンダーを愛しているのは誰→杉下右京
- ・方言は関西弁で、師匠に 2 代目笑福亭松之助を持ち、張り芸が得意なのは誰→さんま
- ・所属事務所はナチュラルエイトで、2015 年に TSUKEMA クイーンを受賞したのは誰→マツコデラックス

B

- ・長年愛用してる香水はドルチェ&ガッバーナの「ライトブルー」である人物は誰

→DAIGO

- ・尊敬する前田智徳に否定的な見解をもたれてしまった人物は誰→イチロー
- ・やなせたかしが太陽のような存在として崇める人物は誰→アンパンマン
- ・胸囲 120 センチ、親指と人差し指でクルミを割れる、73 歳、東大出身の人物→草野仁
- ・妻は 2 歳年上の一般人で、女優の伊佐山ひろ子とは遠戚なのは誰→森田一義

C

- ・英語声優としてチャールズ・マーティナーがいて、悪役もこなした事があるのは誰→マリオ
- ・新婚で 78 歳の妻がいるとされ、スティービー・ワンダーを尊敬するのは誰→ピコ太郎
- ・映画『ほんの 5 グラム』にて、19 歳でデビューした人物は誰→福山雅治
- ・月 9 という言葉を生んだドラマに主演した、身長 177 センチの人物→織田裕二
- ・東洋音楽学校でしゃべりすぎて、チャックというあだ名をつけられた人物→黒柳徹子

ゲーム③

各コンビには、1 分間でお題が与えられ、その中で笑いを取りに行き、司会者に一番面白いとされたコンビが 120 ポイント(1 位)、60 ポイント(2 位)、30 ポイント(3 位)という順でポイントが振られる、判断は観客の拍手によって司会者が順位を決める

お題 職業

7 備品

椅子 6 つ 机 3 つ マイク 3 つ ペン 3 つ ホワイトボード 1 つ フリップボード 6 つ
大喜利パネル 2 枚 大喜利お題 6 枚 賞品パネル 1 枚 スケッチブック(お題用)2 つ
スケッチブック(タイムキーパー用)1 つ 協賛品 6 つ 名札 6 つ CD プレイヤー 1 つ

☆出演者マニュアル

- 13:20～13:30 出演者集合
- 13:30～13:45 出演者ステージ下待機
- 13:45 司会者合図の下、誘導者に従ってステージ上に上がり、指定の位置で立つ
- 13:45～13:48 司会者の質問に答え、終わり次第椅子に座る
- 13:48～13:58 ゲーム①をする、基本的に所定の時間内で、思いつき次第フリップに自由にかき、司会者に当ててもらい発表、得点判断の流れ、それを繰り返す、おおざっぱに言えば大喜利
- 13:58～14:01 備品運搬係が机、フリップ等をステージ外に運び出すので、椅子に座って待機
- 14:01～14:13 ゲーム②をする、まずコンビ組が司会者に呼ばれる、呼ばれたコンビは椅子を立ち前に向かい合い立つ、仮にコンビを A、B とすると、クイズを出されると片方 A は答えを見ることが出来る、そしてモノマネをして B に答えを伝える努力をし、B はクイズ、モノマネを総合して答えを導き、発表する、正誤判定の後、次のクイズに移る、数問繰り返すと、司会者の指示の下椅子に戻り、次のコンビが行うので、待機する
- 14:13～14:16 椅子に座って待機
- 14:16～14:26 ゲーム③をする、まずコンビ組が司会者に呼ばれる、呼ばれたコンビは椅子を立ち、前が出る、司会者がお題を発表するので、そのお題に沿って 2 分間の間に笑いを取る努力をし、時間が経ち次第司会者の指示の下椅子に戻り、次のコンビが行うので、待機する、前コンビが終わり次第、得点発表
- 14:26～14:30 司会者が優勝者発表、優勝したら前に出て喜んで、景品を受け取る
- 14:30 誘導に従い、ステージ下に降り、協賛品を受け取る、解散

8 総括

今回企画を考えるにあたって、様々な期限を正確に把握しきれず、たびたび超過してしまいました。今後は、しっかりと期限を把握することによって改善したいです。また、企画内容の把握もしっかりできておらず、当日に向けての準備が慌ただしくなり、多くの方に手伝ってもらうことになりました。企画を考える中で、実際できるかどうか考えたり、試しにやってみたりすることで改善されると思います。

当日はおおむね問題なく企画が進行できた。一部打ち合わせが不十分であったために当日急遽準備する備品があったが、うまく対処できた。今後もあらゆる事態を事前に想定して行動できれば、より良い当日が迎えられと思う。

第12回ふたば祭 サブステージ企画 総括

文責 釜元 清海

・企画名

サブステージ企画

・企画意義

学生だけではなく学祭を見に来てくださる一般の方々にも楽しんでもらえるような企画を提供する。

・場所

サブステージ

・日時

4/20(木)16:30~20:00

4/21(金)14:25~17:15

・タイムテーブル

4/20

1. 16:30~17:00 へい！格付けドン、お待ち！
2. 17:30~18:00 大乱闘、俺イチバン！
3. 18:30~19:00 そんな笑いで大丈夫か？
4. 19:20~20:00 pink lady

4/21

5. 14:25~14:55 やっぱこれたね、限界 Toppa
6. 15:25~16:05 グッバイ、アリバイ
7. 16:35~17:15 どーする、さー来る？

・企画内容

1. へい！格付けドン、お待ち！（16:30~17:00）

（人数）司会者：2人 出演者：4人 演奏者：1人

（内訳）

司会者によるルール説明：16:30~16:32

出演者の自己紹介（名前、学部、所属サークル名など）、移動：16:32~16:35

味覚編（コンビニスイーツの食べ比べ）：16:35~16:41

移動（味覚で使ったものを撤収）、転換（ソファなどの配置換え）：16:41~16:43

聴覚篇（楽器の音比べ）：16:43~16:48

移動（聴覚で使ったものを撤収）、転換（ソファなどの配置換え）：16:48~16:51

視覚編（写真比べ）：16:51~16:56

総合順位発表：16:56~16:58

締め：16:58~17:00

（概要）

格付け企画。

まず司会者から視覚（写真比べ）・聴覚（楽器の音比べ）・味覚（コンビニスイーツの食べ比べ）それぞれの感覚を使い、高価な方を選んでもらい、最終的に一番感覚が優れているチームが優勝と企画説明を行う。その後、出演者をチームごとに紹介していき、味覚→聴覚→視覚という順で進めていく。最初は全員ソファに座った状態から始め、間違えていくたびにランクを下げていく。

（備品）

マイク2つ、ホワイトボード1つ、楽器2つ、食べ比べ商品4×2（種類）個、アンプ1つ
写真5×2枚、高級そうなソファ1つ、椅子4つ、段ボール4つ、紙皿4つ

2. 大乱闘、俺イチバン！（17:30~18:00）

（人数）司会者：2人 出演者：32人

（内訳）

司会者によるルール説明：17:30~17:33

トーナメント：17:33~17:57

1位のインタビュー、締め：17:57~18:00

（概要）

総勢32人によって行われる大乱闘スマッシュブラザーズのトーナメント大会。

試合は4人のデスマッチ戦（基数は2とする）で行い、負けた人はそのままの観客になる。

最後に2人のデスマッチ戦（基数は2とする）で勝った人が優勝。

募集は当日にツイッターなどで呼びかける。

（備品）

マイク2本、机2つ、大乱闘スマッシュブラザーズのソフト1つ、コントローラー複数個

3. そんな笑いで大丈夫か？（18:30~19:00）

（人数）司会者：2人 出演者：4人

（内訳）

司会者の説明：18:30~18:32

自己紹介：18:32~18:34

大喜利：18:34~18:58

締め：18:58~19:00

(概要)

お題に出演者が答える大喜利企画。

司会者が企画の説明。その次に出演者の自己紹介がある。

お題では司会者が面白いと判断すれば、小花びらが1つもらえる(小花びらが5枚で大花びら1つ)。最後に総花びらが高い人には何かを贈呈。

(お題)

- ①社会の窓が開いている教授がいます。どう気づかせる？
- ②やる気の出る三段活用語は？
- ③子どもには見せられない深夜アニメのタイトルは？
- ④新人女優の出演作が話題です！どんな内容だった？
- ⑤こんなボランティア活動はやばい
- ⑥一人暮らしの大学生が出来そうでできないことって？
- ⑦男が好みそうなカクテルの名前は？
- ⑧続きが気になる迷惑メールは？
- ⑨男女4人バンドが解散の危機、どうして？
- ⑩次に anan で特集されそうなタイトルは？
- ⑪入院生活の手引きで書かれてそうな注意事項
- ⑫ドラえもんに出してほしい秘密道具
- ⑬世間体の悪い川柳とは
- ⑭カップルが避ける旅先のホテルの名前

(備品)

マイク4本、机2つ、椅子4つ、フリップ4つ、ペン4つ、小花びら20個、大花びら10個、ホワイトボード1つ、切るタイプの磁石複数個

4. pink lady (19:20~20:00)

(人数) 司会者：2人 出演者：4人

(内訳)

司会者からの概要説明：19:20~19:22

1人目のプレゼンと質問：19:22~19:29

2人目のプレゼンと質問：19:29~19:36

3人目のプレゼンと質問：19:36~19:43

4人目のプレゼンと質問：19:43~19:50

最終審議、1位発表と罰ゲーム：19:50~20:00

(概要)

出演者1人1人が大好きな女優で、自分ならこんな風な作品を作りたいという思う内容を

発表、それを点数化し、一番未来性のある監督を決める。

まず司会者から出演者の紹介を行い、それぞれ事前に決めてきた女優のプレゼン（プレゼンには女優の顔写真を貼ったくまさん人形を使った実演あり）を行う。1人目が発表した後、そのほかの人たちからの質問など議論を行う。それを4人目まで繰り返し、よりよいプレゼンをした人が罰ゲーム受ける。

（備品）

マイク3本、机2つ、椅子4つ、フリップ4つ、ペン4本、尻叩き棒1つ、くまさん人形1つ、女優の写真4枚

5. やっぱこれたね、限界 Toppa (14:25~14:55)

（人数）司会者：2人 出演者：4人

（内訳）

司会者による説明、出演者の自己紹介（名前、所属サークルなど）：14:25~14:28

実験その1：14:28~14:34

実験その2：14:34~13:41

実験その3：13:41~13:48

わくわく Time♪：14:48~14:53

締め：14:53~14:55

（概要）

どれだけ人間は限界を超えることができるのかを図る企画。

司会者からの説明ののち、自己紹介。その後、実験を始める。実験成功かどうかは司会者あたりを引いた人物を当てられるかで決まり、成功は当てることが出来ない、失敗は当てられてしまったとする。

そして最後にはすべて実験成功の場合は出演者から司会者への仕返しがあり、実験失敗のときは出演者全員（実験の時に飲んだ人以外）が辛いものいりトマトジュースを飲みます。そして締める。

（実験内容）

その1...辛いものの限界を図る。出演者4人にはからし入りシュークリームを食べてもらい、司会者にはだれがアタリを食べているのかを当ててもらおう。

その2...苦いものの限界を図る。出演者4人には一人ずつ、センブリ入りお茶を飲んでもらう。全員が飲み終わった後、司会者にアタリが誰か当ててもらおう。

その3...辛いものの限界を図る。出演者4人には一人ずつ、トマトジュースを飲んでもらう。全員が飲み終わった後、司会者にアタリが誰か当ててもらおう。

（備品）

マイク4本、机1つ、椅子4つ、デス・ソース1つ、センブリ茶4パック、紙コップ15個からし1個、シュークリーム4つ(?)、トマトジュース3本、牛乳1つ

6. グッバイ、アリバイ (15:25~16:05)

(人数) 司会者：2人 出演者：3人

(内訳)

司会者からの説明：15:25~15:28

出演者への質問：15:30~15:50

転換：15:50~15:53

出演者からの懺悔(謝罪)：15:53~16:03

司会者による締め：16:03~16:05

(概要)

懺悔企画(記者会見風)。

まず司会者からの説明があり、その後に司会者は記者として出演者へ事前に知っているタレコミについて質問を行う

質問がすべて済んだら、出演者からの懺悔(謝罪)を行う。

懺悔する対象はその相手や未来の自分など、誰に行ってもよい。

(備品)

マイク4本、椅子3つ、タレコミ5~10個

7. どーする、さー来る? (16:35~17:15)

(人数) 司会者：2人 出演者：4人

(内訳)

企画説明：16:35~16:38

自己紹介：16:38~16:43

聞き耳診断~部長の耳はいい耳かい?~：16:43~16:53

新歓抜き抜き選手権：16:53~17:03

早食いなんてできるもん：17:03~17:13

サークル紹介、締め：17:13~17:15

(概要)

サークル紹介企画。サークルの部長たちに出てもらい、自分のサークルを広く知ってもらうために様々な勝負を行ってもらおう。

まずは司会者が企画説明を行う。その次に出演者に出てもらい、自己紹介(学部・名前・所属サークル・自分のバンドでの担当)をしてもらう。

またその次に勝負をやっていき、最後に3勝負した上での順位1位と2位の人にのみサークルの紹介をおこなってもらう。

紹介時間は、1位が1分で2位が30秒とする。

(勝負内容)

①聞き耳診断～部長の耳はいい耳かい？～

音楽を10曲順番に流していき、1問正解につき1点とする。

10曲すべて流し終わったときに点数の高い順この勝負の1位と2位を決める。

(イントロ使用曲)

1. Don't stop me now (QUEEN)
2. Lucy in the Sky with Diamond (Beatles)
3. Psychosocial (Slipknot)
4. シュガーソングとビターステップ (UNISON SQUARE GARDEN)
5. ソラニン (ASIAN KUNG-FU GENERATION)
6. All I Want (The Offspring)
7. Juicebox (The Strokes)
8. 完全感覚 Dreamer (ONE OK ROCK)
9. Diver (NICO Touches the Walls)
10. 行くぜ! 怪盗少女 (ももいろクローバーZ)

②新歓抜き抜き選手権

1対1で頭にストッキングを履いて引き合いをしてもらいどちらが先に脱げてしまうのかを競う。

それを3回行い、総合1位、2位を決める。

③早食いなんてできるもん

熱々おでんの早食い勝負を行う。

おでんにはからしが塗られていて、先に早食いできた人から1位、2位とする。

(備品)

椅子4つ、机2つ、からしチューブ1本、おでん、ストッキング3つ

・総括

今回のサブステージ企画では、サークル紹介企画などふたば祭ならではの企画を行うことが出来、新入生にとっても楽しめる内容を行えたのではないかと思います。

反省すべき点としては、やはり準備不足が挙げられる。特に2日目の企画に関しては出演していただく方への事前説明とは変更点が多々あったにもかかわらず、連絡がぎりぎりになってしまったことに関しては、大きく反省すべき点であると感じている。その他にも備品調達が想定した数よりもかかるということが何度かあったので、個数把握に関してはより一層念入りに確認すべきであると思った。

第12回ふたば祭サブステージ企画 総括

文責：小松加奈

1. 企画名

サブステージ

2. 日時

4/21(金) 18:00~ 20:00, 4/22(金) 11:00~14:40

3. 場所

サブステージ

4. 意義

学生だけではなく学祭を見に来てくださる一般の方々にも楽しんでもらえるような企画を提供する。

5. タイムテーブル

4/21	17:45~18:10	「悩める天使たち」
	18:35~19:05	「十人十色～好みは人それぞれ～」
	19:30~20:00	「青年よ、大志を抱け」
4/22	11:00~11:25	「アネトーク！」
	12:00~12:30	「恋愛テク、ゲットだぜ！」
	13:00~13:30	「愛しのアモーレ」
	14:00~14:30	「あなたの画力神ってる!？」

6. 企画内容

○「悩める天使たち」25分 出演者3人、司会者2人

背が小さいことをコンプレックスだと思っている人たちに、コンプレックス解消のために今までにしたことのある努力、その努力の結果を話してもらおう。また、小さくて困ったこと・得たことを話してもらい、背を高くするため（または高く見せるため）のこんなグッズが欲しい！という理想のグッズを絵に描いてもらおう。最後に背を高くする効果があるといわれている牛乳ときなこを混ぜたものを出演者全員に飲んでもらう。

*備品

マイク3本、長机1つ、イス3つ、スケッチブック3つ、ペン3本

*時間配分

17:45~17:48 自己紹介

- 17:48～17:57 努力・結果 (3分×3人程度)
- 17:57～18:03 困った or 得したこと (2分×3人程度)
- 18:03～18:08 理想のグッズ (30秒で描く、1分×3人程度)
- 18:08～18:10 牛乳 with きなこ

○「十人十色～好みは人それぞれ～」30分 出演者4人(大人の女性が好きな人・若い女の子が好きな人それぞれ2人ずつ)、司会者2人

大人の女性が好きな人たちと若い女の子が好きな人たちにそれぞれの魅力、好みのタイプ、恋愛対象になり得る年齢を話してもらおう。その後、自分で雑誌を作ることを想定したシミュレーション、胸キュンワードを発表してもらおう。

*備品

マイク3本、長机2つ、イス6つ、フリップ4つ、ペン4つ、クマのぬいぐるみ

*時間配分

- 18:35～18:38 自己紹介
- 18:38～18:43 それぞれの魅力(1分×4人程度)
- 18:43～18:48 好みのタイプ (1分×4人程度)
- 18:48～18:52 雑誌プロデュース (1分+1分×4人程度)
- 18:51～19:05 胸キュンワード (1分×4人程度)

○「青年よ、大志を抱け」30分 出演者4人、司会者2人

純粹無垢な男性たちに、これまでの女性関係や現状に至った経緯、理想の相手について話してもらい、自分で考えた恋愛テクニックを実演してもらおう。最後に抱負を宣言してもらおう。

*備品

マイク3本、イス4つ、クマのぬいぐるみ

*時間配分

- 19:30～19:32 自己紹介
- 19:32～19:44 女性関係&経緯 (3分×4人程度)
- 19:44～19:48 理想の相手 (1分×4人程度)
- 19:48～19:56 実演 (2分×4人程度)
- 19:56～20:00 抱負(1分×4人程度)

○「アネトーク！」30分 出演者4人、ゲスト1人(姉がいない人)、司会者2人

個性的な姉がいる人たちに兄弟構成をフリップにかいてもらい、姉の個性的なところ、姉についての驚愕・おもしろエピソード、姉弟・姉妹あるあるを語ってもらおう。エピソードに入る前に簡単に姉の似顔絵をスケッチブックに描いてもらおう。

*備品

マイク 4 本、イス 7 つ、フリップ 4 つ、スケッチブック 4 つ、ペン 4 つ

*時間配分

11:00~11:02	自己紹介
11:02~11:04	兄弟構成 (30 秒×4 人程度)
11:04~11:20	姉の個性的な部分・エピソード (3.5 分×4 人程度)
11:20~11:25	姉あるある

○「恋愛テク、ゲットだぜ！」30分 出演者 6 人[恋愛音痴な人 3 人、恋愛知識豊富な人 3 人 (相手役の女性 1 人含む)]、司会者 2 人

最初に恋愛音痴な男性 3 人が知識豊富な人たちから恋愛におけるテクニック (アプローチの仕方、告白の仕方) のレクチャーを受けた後、3 つの箱から、いつ (バレンタイン、クリスマス、放課後など) ・どこで (教室、体育館裏、公園、部室など) ・だれと (先輩、後輩、幼なじみなど) について書かれた紙を一枚ずつ引き、書かれていたシチュエーションに沿って女性をキュンとさせる演技をしてもらう (告白の演技でもそれ以外でも ok)。相手役の女性に優勝者を決めてもらい、優勝者には景品を、それ以外の 2 人には即興で恋ダンスをしてもらう。

*備品

マイク 4 本、長机 1 つ、イス 6 つ、景品 1 つ

*時間配分

12:00~12:02	自己紹介
12:02~12:12	恋愛相談 (3 分×3 人程度)
12:12~12:27	箱から紙をひいて演技・優勝者発表 (4 分×3 人程度+1 分)
12:27~12:30	恋ダンス

○「愛しのアモーレ」30分 出演者 4 人 (年上・年下の恋人がいる人それぞれ 2 人ずつ)、司会者 2 人

年上・年下の恋人がいる人たちに恋人が年上 (年下) であるメリット、デメリットを話してもらう。また、出会ってから付き合うまでのエピソード、恋人の好きなところ、ラブラブエピソードを語ってもらう。

*備品

マイク 4 本、長机 2 つ、イス 6 つ

*時間配分

13:00~13:02	自己紹介
13:02~13:07	メリット (1 分×4 人程度)
13:07~12:12	デメリット (1 分×4 人程度)

- 12:12～12:18 付き合うまでのエピソード (1分×4人程度)
- 12:18～12:24 好きなところ (1分×4人程度)
- 12:24～12:30 ラブラブエピソード (1分×4分程度)

○「あなたの画力神ってる!？」30分 出演者4人(絵心のない人3人、ある人1人)、司会者2人

絵心のない人たちとある人に同じお題(アルパカ、アコーディオンを弾いている人)についてスケッチブックに絵を描いてもらう。その後、描いた絵について本人に説明してもらい、絵心のない人とある人の絵を比較する。次に1人1場面ずつ順番に絵を描いてもらい全員で1つのストーリーを作ってもらう。絵を描き終わったらどんな場面を描いたのか自分で説明してもらう。最後に絵心のある人にその日のMVPを選んでもらい、選ばれた人に景品をわたす。

***備品**

マイク3本、長机2つ、イス4つ、スケッチブック4つ、ペン4本、景品1つ

***時間配分**

- 14:00～14:02 自己紹介
- 14:02～12:08 テーマ①
- 12:08～12:14 テーマ②
- 12:14～12:26 ストーリー (3分×4人程度)
- 12:26～12:30 優勝者発表,景品

7、総括

担当した2日目と3日目のサブステージの反省点と次回のふたば祭や银杏祭で反省点を活かし、より良い企画にするための改善案について述べたいと思います。

最初に2日目当日の反省・改善点から述べたいと思います。まず1つ目の反省点として企画で使う備品の購入を忘れており、当日買ってきていただくことになってしまいました。購入していないことに前日に気がついたので当日に間に合いましたが、企画内容を2日前ぐらいから見返して不備がないかしっかりと確認しておくべきだったと思います。2つ目の反省点としては、企画を担当したのが今回初めてだったこともあり企画と企画の間のステージ上の備品の配置換えや出演者への最終説明がすこしばたばたしてしまいました。これについては次回からは慣れてきて改善できると思います。

次に3日目当日の反省・改善点を述べたいと思います。3日目は全体的に2日目より余裕を持ってスムーズに企画を進められたと思います。1つ反省点を述べるとすれば、企画で用いた箱の修繕の仕方が甘く、途中企画が止まりそうになるということがありました。当日に起きることが想定されるあらゆる事態に対応できるように一度自分でプレをするなど、もう少し当日にむけての準備をしっかりとっておけば良かったと思います。

次に、担当した企画全体を通しての反省・改善点を述べたいと思います。まず、備品を備品庫から出すのが遅かったために、足りない備品を買いに行くのが遅くなってしまいました。備品の確保は早めにしておくべきだったと思います。しかし2日目、3日目を通して大幅な時間の遅れなどもなかった点については良かったと思います。

2日目も3日目もたくさんの方が見に来てくださり、楽しかったと言ってくくださったのでよかったです。

最後に当日マイクなどの調整をしてくださったステマネのみなさんありがとうございました。

以上で第12回ふたば祭サブステージ総括とさせていただきます。

サークルステージ 総括

文責：吉田ひとみ

〈意義〉

新入学生のサークル選びと、各サークルの新入部員集めの宣伝の手段としての意義を持つ。

〈日時・タイムテーブル〉

4月20日	17時20分～17時50分	テクノ部
	18時15分～18時45分	混声合唱団
	19時20分～19時50分	ボカロ部
4月21日	12時30分～13時	テコンドー部
	14時40分～15時10分	能楽研究会
	15時45分～16時15分	邦楽くらぶ
	16時45分～17時15分	アコースティックギター部
	18時15分～18時45分	アコード
4月22日	10時30分～11時	合唱団フリーデ
	12時30分～13時	民族舞踊部
	14時15分～14時45分	ギターマンドリンクラブ

※芝生ステージ

4月21日	17時30分～18時	JAZZ研究会
-------	------------	---------

〈場所〉

旧体育館前

〈ステージ名〉

「かざぐるまステージ」

ふたば祭全体のテーマである「春一番」から風を想起し、かざぐるまにつなげた。

〈各団体備考〉

- ① 使用機材
- ② 実行委員に用意してほしい機材
- ③ 準備撤収の転換時間

- ・テクノ部
 - ① プロジェクター290W、グライコ 22W、D J卓 40W、アンプ 1500W、ミキサー40W、パワード 300W×2、msp5 60W×2、照明×2 1330W
 - ② なし
 - ③ 各20～30分
- ・混声合唱団
 - ① なし
 - ② マイク4本
 - ③ 確認中
- ・ボカロ部
 - ① パソコン90W、プロジェクター(学生支援課のもの)
 - ② なし
 - ③ 各15分
- ・テコンド一部
 - ① なし
 - ② マイク、スマホを接続できる音楽プレーヤー
 - ③ 各5分
- ・能楽研究会
 - ①なし
 - ②マイク2本
 - ③各10分
- ・邦楽くらぶ
 - ① 和楽器
 - ② マイク4、5本、パイプいす3脚
 - ③ 各10～15分
(雨天時は室内希望)
- ・アコースティックギター部
 - ① ミキサー550W、パワーアンプ350W、アンプ50W×2、キーボード50W
 - ② 延長コード、タコ足電源
 - ③ 各30分
- ・アコード
 - ① メインスピーカー×2、返しスピーカー×2、アンプ×2、イコライザー×2、ミキサー×1、エフェクター×1、マイクスタンド 805W

- ② 長机、マイクスタンド×6
- ③ 準備60分、撤収15分
- ・フリーデ
 - ① なし
 - ② マイク、スタンド 各×6
 - ③ 準備20分、撤収5分
- ・民族舞踊部
 - ① パソコン
 - ② パソコン用の電源、スピーカー、マイク1本
 - ③ ほとんどかからない
- ・ギターマンドリンクラブ
 - ① なし
 - ② マイク1本
 - ③ 各15分
- ・JAZZ研究会
 - ① ミキサー、パワーアンプ×2、ハウススピーカー×2、モニタースピーカー×3、ベースアンプ
 - ② なし
 - ③ 準備25分、撤収20分

〈総括〉

当日は出演して下さった団体さんの皆さんが時間通りに来てくださり、迅速に準備撤収を行ってくれたためスムーズに進められた。また、ステージマネージャー部さんのおかげで音響も問題がなかった。ただ、2日目だけ、昼の軽音系コンサートの遅れによりかざぐるまステージにも影響があり、タイムテーブルに遅れが生じたが、その直後の出演団体さんの出演時間が短かったため、遅れが生じたのは1団体のみになった。また、芝生ステージの応援団と、かざぐるまステージでの演奏時間がかぶってしまったときに、かざぐるまステージの音が聞こえにくかったので、裏で応援団が演奏しているときのタイムテーブルは空けておいた方がいいのではないか、と感じた。出演団体さんで控室を使っていた方がいなかったため、控室のテントはなくてもいいと思った(皆さんはステージ裏の旧体育館との間で待機されていた)。出演時間がもう少し長い方がいいとおっしゃっていた団体さんがいたので、すべての枠を30分にするのではなく、60分の枠を2、3個つくと、もっといい演技演奏をしてもらえて、もっといいふたば祭にできそうだと感じた。

第12回ふたば祭ストリート企画 総括

文責 福頼舞子

1. 企画名 ストリート
2. 日時 4月20日(木)～4月22日(土) ※詳細は追って
3. 場所 8号館地区内
4. 意義 不特定突発的で誰でも参加することのできる企画を行うことで、ふたば祭全体を盛り上げ、活気のあるものにする。
5. 企画内容
 - ① 「題名のある音楽会～市大コンサートバンドによるマーチング」担当：福頼舞子
タイムテーブル：4月20日(木)
準備 17:20～17:40
企画 17:40～18:10
撤収 18:10～18:20
 - ② 「懐かしおもちゃ博物館」担当：福頼舞子
場所：聖域(雨天時実施)
タイムテーブル：4月22日(土)
準備 11:45～12:00
企画 12:00～12:30
撤収 12:30～12:40
内容：昔ながらの遊びであるけん玉、輪投げ、福笑い、お手玉、シャボン玉を自由に体験してもらおう。また、けん玉では乗る場所別に、輪投げは入った場所別に景品を用意する。実施時間は30分程度。
備品：けん玉2つ、輪投げ1セット、福笑い1セット、お手玉6つ、シャボン玉10セット、テーブル2脚、景品30個
 - ③ 「今日、君は世界一になる。」担当者：福頼舞子
場所：聖域(雨天時実施)
タイムテーブル：4月22日(土)
準備 12:45～13:00
企画 13:00～13:30

撤収 13:30~13:40

内容：手軽に実施することのできるギネス記録に、参加者を募って挑戦してもらう。挑戦してもらうギネス記録は「1分間に何回ポストイットを顔に貼ることが出来るか」「1分間に何回指を鳴らすことが出来るか」「1分間に何個鼻で風船を膨らますことが出来るか」の3つである。自分が一番達成できそうなギネスに挑戦してもらう。公式のギネス記録通りに判定を行い、ギネスを達成した人には景品、達成できなかった人には参加賞を渡す。実施時間は30分程度。司会者・測定者に6名必要。

備品：テーブル4脚、ストップウォッチ3個、カウンター3個、ポストイット、風船50個、景品30個

6. 総括

- ・1日目の「題名のある音楽会～市大コンサートバンドによるマーチング」で、コンサートバンドさんとの企画についての連絡をとるときに、情報の行き違いがあったので、連絡を取る際は誰が連絡をとりあうか明確に決めておいた方が良かった。

- ・最終日の企画の転換時間が30分と短かったが、転換方法を深く練れていなくて少し戸惑ってしまった。

- ・当日の情宣を、企画開始直前から始めるのではなく、1時間前ぐらいにも何回かしておいた方がより企画参加者が増えるのではないかと思った。

第12回ふたば祭ストリート企画 総括

文責 立花梨乃

<日時>

平成29年4月20日、21日、22日

<場所>

杉本キャンパス旧教養地区各所

<意義>

不特定突発的に行われる企画でふたば祭を盛り上げ、よりよいものとする。

<タイムテーブル>

- 20日(木) 16:20~17:00 二週間フレンズ
17:40~18:10 題名のある音楽会~市大コンサートバンドによるマーチング~
- 21日(金) 15:50~16:20 TEPPEN~市大スポーツ王決定戦~
17:00~17:30 四月は君の...
- 22日(土) 12:00~12:30 懐かしおもちゃ博物館
13:00~13:30 今日、君は世界一になる。

<企画内容>

① 企画名：二週間フレンズ

担当者：立花梨乃

お題で指定された人を探して聖域までつれてきてもらい、おしゃべりしてお互いに仲良くなってもらおう企画。

話題をいくらか用意し、一人一枚引いてもらって、それについて話してもらう。

参加者に協賛品を渡す。雨天決行。

あらかじめ用意した出演者2人組×2(上回生)に新入生を探してきてもらう。

トークの司会進行は出演者に任せる。

お題は「趣味の合う新入生グループを見つけてきてください」「同じ学部の新入生二人組を見つけてください」など。

話題は「地元でおすすめのスポットは?」「入ろうと思っているサークルは?」「この人自分のこと好きなんじゃない?と思う瞬間は?」「今年の目標は?」「この中で恋人にするなら誰?」「何のバイトしてる/するつもり?」「自分、〇〇依存症です!」「恋人に浮気されたらどうする?」「好きな方言は?」「右隣の人の第一印象は?」「高校の時の写真

を見せてください」など。

出演者：4人

備品：協賛品×20、話題とお題を書いたもの、手持ち看板

タイムテーブル：16:10～16:20 準備

16:20～17:00 本番

17:00～17:10 撤収

② 企画名：TEPPEN—市大スポーツ王決定戦—

担当者：立花梨乃

・スピード王編

運動に自身のある人ない人問わず集め、競技を行ってもらい、タイムを計る。

競技内容は「ぐるぐるぱっと×10」→「フラフープ×10」→「非常に短い縄跳び(紐)で10回飛ぶ」→「紙風船で10回リフティング」。

こちらで決めたタイムより早ければ景品を渡す。

ある程度こちらで決めたタイムより早い人が出てきた場合、その時点で一番早かった人のタイムよりも早かった人に景品を渡す。

場所は聖域。雨天中止。

・筋肉王編

2リットルペットボトルに水を入れたものをくっつけ、何回片手で上げ下げできるか試してもらおう。男女で個数を変える。回数別に景品を渡す。

備品：バット、フラフープ、紐、紙風船、予備のボール、ストップウォッチ、2Lペットボトル×20、協賛品×30、立て看板

タイムテーブル：15:40～15:50 準備

15:50～16:20 本番

16:20～16:30 撤収

③ 企画名：四月は君の...

担当者：立花梨乃

4月に誕生日を迎える新入生をお祝いする。

出演者にパーティーグッズを身に付けてもらい、誕生日の人を探す。

見つけたら歌とクラッカーでお祝いし、パーティーグッズを身に付けて、最後に記念撮影する。あらかじめサクラをお願いする。雨天決行。

お祝いした人にも時間が許せばついてきてもらい、次の人を一緒に祝ってもらう。

出演者：5人

備品：クラッカー×50、帽子・メガネ・タスキなどのパーティーグッズ(出演者の仮装用+誕生日の人に身に付けてもらう用)、協賛品×5人分(出演者分)、協賛品×10

タイムテーブル：準備 16:50～17:00

本番 17:00～17:40

撤収 17:40～17:50

<総括>

まず、企画①は、最終的に7人の出演者に協力してもらい、3つのグループに分かれて行動してもらった。出演者の方々も新入生も、お互いに初対面ながらも和気藹々と会話していて、とても新歓祭らしい企画にできたと思う。反省点・改善点として、各グループのお題の難易度に差があったこと、順位の決め方が適切ではなかったことが挙げられる。

次に、企画②に関しては、完全に事前準備不足であったといえる。内容が詰め足りず、広報の仕方やでっちの使い方も考えられていなかった。ステマネとの連絡ミスなどの反省点も挙げられる。これらの原因としては、事前にプレができていなかったことが大きいと思う。改善点として、何をどのように点数化してどのようなしくみで景品をわたすのか、どのようにして宣伝してもらうのかをもっと具体的に考えること、結果を書くホワイトボードの使い方を練ること、それらをでっちの人と共有して何をしてもらうかはっきりさせることが挙げられる。また、応援団の演武裏では、円形広場から演武を診ている人も多く、やりにくさを感じたので、芝ステで何もしていないときにする方が良い企画であると思った。

最後に、企画③は、7人の出演者に協力してもらい盛況に終わった。改善点として、パーティーグッズの数を多くする、クラッカーの数を増やす・配分をあらかじめ考えておくという点が挙げられる。反省点として、サブ・サーステの邪魔をしてしまう場面が数回あった。企画を実行する時間帯や場所にも配慮が必要であった。また、多くなっていく人数をどう統制していくのかも課題点の一つである。

以上を第12回ふたば祭ストリート企画の総括とする。

第12回ふたば祭 スタンプラリー企画 総括

文責 小西 楽平

意義

新入生に市大の周辺を知ってもらうとともに、市大のことも少し知ってもらう。

スタンプ設置場所

8号館ピロティ（体験会前）

8号館4階階段前

芝ステージ横

サブステージ横

旧体育館前（サークルステージ横）

内容

パンフにスタンプを押したスタンプの数だけ、くじ引きができる。
くじ引きで「あたり」が出れば3回ガラポンを回すチャンスがもらえる。
3回の内一番レア度の高い玉を景品とする。

例 白白金 → 金賞を貰える

「あたり」が出ない人は景品なし。

タイトル 「五代さんとおさんぽ」

コンセプト

大阪市大の前身である大阪商業講習所の設立者、五代友厚がタイムスリップし、2017年の大阪市立大学へやって来た。大きく変化した学校に驚き、とりあえず通りかかった学生を捕まえて案内してもらおうとした。しかし、その学生は新入生だった。丁度互いにまだ学校に詳しくないので、意気投合し学内を散策し始めた。

スタンプデザイン

五代友厚の似顔絵（44才に講習所を設立）

堅苦しいイメージを与えない

アニメキャラのような若者受けのデザイン

表情は自由

スタンプサイズ

3×3 cm² ×5 つ

1. 必要備品

机 5つ

スタンプ 5つ

朱肉 5つ

看板 5つ

ガラポン

玉 4色

総括

当日の様子

スタンプラリーの設置は二人でした。

2号館で当直をしていた時、15分に1人ぐらいサブステージにスタンプを押しに来る人が見えた。中年以上の人が多かった。

反省点

基本外注は予算オーバーするため、手作りにした。ただ、手芸の経験がないため、制作にかなり時間がかかった。初心者には顔など、複雑なデザインはおすすめしない。

今回は基本1人で完成したが、時間が切迫していて、かなり負担をかんじた。

ふたば祭まで余裕を持てるよう、計画的にペアと協力しながら、デザインの構成、スタンプの制作に取り組むべきであった。

第 12 回ふたば祭 体験会企画 総括

文責 城戸大生

企画名：市大！春の体験会

日時：4月21日(金) 12:30~15:00

4月22日(土) 10:00~15:00

場所：8号館ピロティ

意義：普段なかなか出来ない体験をできる場を設けることで、新入生に楽しんでもらい、様々なことへの興味をもってもらおう。また、協力してもらおう近隣団体との交流を深める。

内容：無料体験コーナーの実施

出店一覧

1 手相占い（東明学院）

備品：手相...長机×2、パイプ椅子×9、ワンタッチテント×1

総括

毎年体験会企画では複数の出店をしていたが、今回の体験会企画では手相占いの東明学院ひとつに絞って企画を行った。ひとつに絞ったことで、手相占いに多くの客が集まったのでよかった。しかし、ピロティの柱に設置されている体験会の看板が810側にあたり(体験会は811側)、ブースの前に宣伝用の看板を予め用意できていなかったり(当日急遽簡易の看板を製作し設置)したのが反省点である。また、両日とも15:00までで14:30に受付終了を予定していたが、そのことをどこにも明記できていなかったため、出来たら次からはパンフレットに明記するようにしたい。