

## 第 69 回银杏祭 69代委員長総括

文責：谷口 昂毅

### <1.日程>

11月1日（木）～11月4日（日）までの4日間開催した。

### <2.テーマ>

「シンジダイ～0→1～」

今回のテーマには2つの意味を込めた。1つ目が平成から令和へと新しい時代の到来と、それに合わせて新しい市大を作りたいという意味を掛け合わせて、カタカナで“シンジダイ”と表した。2つ目が、新風を巻き起こして、よりよい银杏祭を想像していこうという意味を込めて、“0→1”と表した。この2つの意味を込めて来場していただいたすべての皆様に新鮮な银杏祭を体感していただけたらと思い、テーマに掲げた。

### <3.予算>

大阪市補助金が少し減少した。新入生協賛金も昨年に比べて少し減少し、企業協賛金と合わせて、全体としては前回より少し予算は減少したが、例年設けている8号館ステージの施工費用が浮いたため、別の方に用いた。また、予算会議を重ね、昨年よりも企画に多くの予算を使うことができた。しかし、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、银杏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>

今年はピロティの工事の関係で、例年より1つ少ない、3つのステージ(芝生ステージ、サブステージ、スマイルステージ)を設けた。芝生ステージでは、芸人や声優のゲスト企画、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、多くの学生による出演やステージへの参加もしてもらえた。その他、特別企画として银杏祭のメイン企画であるGINNAN ROCK FESTIVALを第一体育館にて入場料無料での開催、MONTOKA 企画や、子供を対象としたストリート企画を行うことで4日間を通して老若男女様々な方に楽しんでもらえるような企画設計をすることができた。

また、スタンプラリーを行うことや、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。

また、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。

#### <5.情報宣伝>

今年も例年通り、6月ごろから銀杏祭の告知を始め、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1万枚の規模のビラ配りを行うなど、より多くの手段で銀杏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た。デザイン会社のランドマークさんとの協力もあり、今回のテーマである『シンジダイ～0→1～』と統一感のあるページ構成やデザインのある仕上がりととなった。

ホームページに関しては、全体的なデザインをテーマコンセプトに沿ったものにし、ゲスト企画特設ページの作成や、リンク構造の改善により楽しく見やすいHPの作成をできた。例年よりも早いHP設立を心がけておりましたが情報の伝達が遅れてしまいました。誠に申し訳ありません。

#### <7.まとめ>

今年度の銀杏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、その他に事務、協賛、施工、HP、パンフレットの計5つ専門職を置き、運営させていただきました。今年の銀杏祭は例年通り前夜祭1日プラス4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った。

しかし、予算との兼ね合いも考慮しつつも今年は昨年よりも規模の大きな企画を多く行うことができた。さらに、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銀杏祭を楽しんでいただけたこと、講演会等の主要企画で昨年よりも多くの集客を行うことができたことは成功の1つであると考えている。

また今回は天候に恵まれ、4日間全ての企画を予定通りに実行することができた。来場者数も例年に比べて多く、その分模擬店等のゴミが非常に多くなった。

最後になりましたが、第69回銀杏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。

また来年度春のふたば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 69 回銀杏祭 情報宣伝局総括

第 69 代情報宣伝局局长

(文責)浅野隆也

### 1, 意義

第 69 回銀杏祭の開催及びその内容を、学内生及び学外の方に向けて広範に宣伝し、新入生を中心として様々な人々の参加を促す。また、開催期間中においては、会場内外を装飾することにより大学祭の雰囲気を作り上げ、来場者を視覚的にも楽しませる。さらに、これに会場内の誘導の役割を持たせることにより、大学祭をより楽しみやすくなる環境を提供する。

### 2, 活動

#### 《銀杏祭開催に関する告知・宣伝》

第 69 回銀杏祭についての総会の開催に関する看板を、6 月下旬に旧教養地区と本館地区の正門前の 2 カ所に設置した。

9 月上旬までに、第 69 回銀杏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本館地区学生サポートセンター前
- ⑤生活科学部棟門横
- ⑥JR 杉本駅前

①～⑥は夏休み中に設置し、長期間に渡って、より多くの人に宣伝出来るように努めた。

さらに、模擬店や教室企画についての受付期間等についての看板を、7 月中旬に北食堂前と南食堂前にそれぞれ設置した。

また、その後第 69 回銀杏祭までの日数をカウントダウンする看板を、10 月中旬に旧教養地区と本館地区の正門前の 2 カ所に設置した。

#### 《銀杏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学外企画紹介看板：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
- ④8 号館におけるイベントの紹介看板：フリーマーケット、体験会等についての紹介・告知
- ⑤アルコールの規制に関する看板：第 69 回銀杏祭におけるお酒の規約について
- ⑥アルバス宣伝看板：アルコールパスポートの装着を促す看板

## ⑦ゴミの分別案内看板：ゴミの分別のルールについて

### 《銀杏祭当日の設置物》

第 69 回銀杏祭期間中に、以下の製作物を設置した。

- ・旧教養地区正門アーチ製作物
- ・芝生ステージ装飾
- ・会場内マップ
- ・会場外誘導装飾
- ・会場内誘導装飾
- ・当日企画紹介看板
- ・8号館入り口装飾
- ・8号館階段装飾
- ・教室企画紹介看板
- ・サブステージ装飾
- ・Smile ステージ装飾
- ・GRF 装飾
- ・会場外模擬店、教室企画紹介装飾
- ・来場者参加型看板
- ・2号館入り口装飾
- ・インフォメーション案内看板
- ・自転車の進入に関する看板
- ・マスコットキャラクターの顔出し看板
- ・スタッフに関する看板
- ・ペットの同伴に関する看板
- ・トイレ誘導看
- ・喫煙所誘導看
- ・ゴミ場誘導看板
- ・雨天時ステージ移動看板 等

### 3、全体を通して

工事の関係で一部の看板においては変更等があった。具体的にはピロティが使えないことによるフリーマーケット、体験会の場所移動についてピロティ装飾ではなく8号館入り口付近に案内看板を設置した。8号館ステージが今年度は無かったので8号館装飾は行わなかった。ほかには、お酒の規約について学外の方にも分かるように正門付近にお酒に関する看板を設置した。ペットの同伴に関する看板についても第14回ふたば祭同様設置した。それ以外の看板においては、基本的に第68回銀杏祭とほぼ同じ看板、設置数、設置場所で、

昨年同様、学内生や学外の方に告知・宣伝、並びに大学祭当日の盛況につなげることが出来たと思う。

また、昨年の银杏祭においては台風の影響で多くの制作物が破損したため、今年度は台風などの制作物が破損する可能性があるときは早めに回収をしたりしたので破損がほとんど無かった。さらに、ほとんどの制作物をスケジュール通りに迅速に設置することができ、宣伝の役割は例年より長く果たせた。

しかし、今年度は設置してからの内容の間違いなどが多くあったので、次年度からは設置する前のチェックをより強化していく必要がある。

## 第 69 回銀杏祭 施工隊総括

作成：2019/11/25

担当：原直矢(文責) 浅野隆也 谷口昂毅 筒井有生  
堀裕介 左近充 島田慎之介 小澤正都

### 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

6月	活動開始
7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
8月	ステージレイアウト・設置方法の決定 電力確保の決定
9月	情宣物の制作方法の検討・製作
10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

今回の銀杏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。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。

しかしイントレの発注ミスのため期間中にイントレを崩して他の場所で用いるといったことをせざるを得なかったり、電源のミスにより照明が一部故障したりといったトラブルが起きた。その対処についてはうまくいったが今後そのようなミスが無いように注意して行うようにする。

## 第 69 回銀杏祭 協賛隊総括

文責:松本凌央

今回の協賛の仕事としては第 69 回銀杏祭のパンフレットに掲載する各企業からの広告協賛、企画出演者や来場者からの景品で使用するための物品協賛、当日のブース出展をする企業との連絡、総会や説明会での企業からのチラシ配布であった。まず、今年は協賛のメンバーが少なく広告協賛は例年より数はやや減少した。また、物品協賛でもほとんどの企業が受付を締め切っており協賛をしてくださる企業の数も減少した。一方で新たに協賛をしてくださった企業も増えた。ブース出展でも当日多くの来場者でにぎわいを見せていたので良かった。今回は一部銀杏祭の縮小があり、本来ブース出展できる場所で行えなかったのが残念だった。よって来年度は新たなスペースでさらに企業ブースを受け付けていきたいと思う。全体としてやはり協賛の数も減ってしまい非常に残念だった。来年はもっと早めの行動を心がけていきたい。

## 第 69 回銀杏祭 パンフレット隊総括

文責：吉岡 優花

### < 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、当日、来場者への情報宣伝の役割を果たす。

### < 2. 製作物 >

第 69 回銀杏祭ポスター . . . 50 枚

第 69 回銀杏祭パンフレット . . . 4500 部

### < 3. 製作の流れ >

7 月中旬 構想・ページ割作成

8 月中旬 銀杏祭ポスター・パンフレット打ち合わせ

8 月 データ作成

10 月頭 データ入稿

10 月 16 日～ 銀杏祭パンフレット・ポスター配布

### < 4. まとめ >

今回の銀杏祭パンフレット作成にあたって、経費などをふまえ、デザイン会社を例年より変更した。そのため、ほとんど一からのパンフレット作製となってしまう、他役職との連携がうまくいかず、結果的にパンフレットのデータ入稿が遅れてしまった。パンフレット配布時期については、出版社の方の迅速な対応のおかげで例年通り配ることができた。パンフレットの配布時期は、例年トラブルなどにより遅れることが多いため、データ入稿を早めるための努力は今後行っていきたい所存である。また印刷会社を変更したことで経費を半分程度減らすことができたことは大きな成功点であったと思う。

配布時期を早めた一方で、配布数に昨年度との差が見られず、パンフレットの配布場所・方法・宣伝には見直しの余地があると考えられた。結果的に、パンフレットが余ってしまったため、来年度から作成数を減らすことも視野に入れるべきだと思う。この点を反省として、来年度以降はパンフレットの配布に、より力を入れていきたい。最後に、第 69 回銀杏祭パンフレット作成に関わってくださったみなさま、また、第 69 回銀杏祭パンフレットを手にとってくくださったみなさんに深くお礼申しあげたい。



## 第 69 回銀杏祭 事務隊総括

担当：沖颯斗（文責）、中殿翔子、吉田直輝、  
岩本早由里、岸井敬宏、竹野友基、堀秀斗、増阪知宙

### <1.意義>

学内の環境を整え、秩序化することを通して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・フリーマーケットにおける装飾の推進

### <3.模擬店について>

今年度は7月末に出店受付を開始し、今回は95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度の模擬店説明会で強く注意したにも関わらず、一部の団体がアルコール度数7%以下というルールを破り、出店停止になった。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。

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>

今回は全学共通教育棟（前、自習室を除く）、卓球場、オアシスで実施した。7月末より参加受付を行い、今回は37団体に参加していただいた。昨年同様参加団体が多かったために1つの教室を2団体で使用していただくことが起こったが、ご理解ご協力をいただき円滑な教室企画の実施ができた。

また、第2回総会より配布を始めた教室企画や教室企画説明会で火器および酒類の持ち込み禁止について注意したためか教室への酒類の持ち込みが見られなかった。

当日は電源等のトラブルも起きず、無事に終わることが出来た。また装飾用に提供した

パカパ看も数多くの団体の方に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ければと思う。

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.フリーマーケットについて>

例年は全学共通教育棟ピロティにてフリーマーケットを行っていたが、今年度は工事の都合により8号館の廊下にて行った。9月下旬より参加受付を行い、4日間累計で22名の方に来店していただいた。また、土日祝日と比較すると平日の出店数が際立って少なかったことから、今後は出店数に偏りが出ないように対策を施していきたい。毎年学内のみならず学外の方にも来店していただいているので、今後も大学祭への参加手段として提供していきたい。

詳しいフリーマーケットの総括に関しては別ページの『フリーマーケット総括（案）』を参照のこと。

#### <6.物品・備品管理について>

前年に引き続き備品に無駄がないように管理体制を一層強化した。具体的には昨年の備品の消費量を参考にして、必要な分だけ購入するようにした。この体制は今後も是非続けていきたい。

#### <7.交通規制について>

銀杏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。

#### <8.まとめ>

今回の銀杏祭でも模擬店・教室企画・フリーマーケット出店をはじめ、開催期間中の交通規制などの面で学内生や教職員、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一層のご理解をいただくことで、参加者や来場者が大学祭に積極的に参加し、安全に楽しめる環境作りを行えるよう事務隊としても精進していきたい。

## 第 69 回銀杏祭 模擬店総括

担当：沖颯斗（文責）、中殿翔子、吉田直輝、  
岩本早由里、岸井敬宏、竹野友基、堀秀斗、増阪知宙

### <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。大学祭への参加の機会をとりわけ在学生へ広く与え、全学参加を保障する役割も持つ。

### <2.日時>

11月1日（金）	10：00 ～ 20：00
11月2日（土）	10：00 ～ 20：00
11月3日（日）	10：00 ～ 20：00
11月4日（月・祝）	10：00 ～ 15：00

### <3.当日までの日程>

7月23日～26日	模擬店出店受付
8月21日～23日	第1回模擬店説明会
10月9日	第2回模擬店説明会
10月29日・30日	模擬店屋台組み立て
10月31日	レンタル用品・模擬店用品配布
11月1日～4日	銀杏祭当日
11月4日	レンタル用品返却および模擬店屋台解体
11月12日～14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、屋台枠固定用ブロック、模擬店マニュアル、各種申込資料、説明会資料、のれん、ゴミ袋、調理用ビニール手袋、油の凝固剤、油はねガード、耐火性レンガ、雨天時用ブルーシート、夜間照明用電球および電源コード、カラーワイヤー

### <5.まとめ>

今回の出店団体は95団体と、昨年よりも多い出店数となった。

昨年よりも酒に関する規制を強めた。アルコール度数7%以下、缶のみ販売可能、瓶は持ち込み禁止、学外からの酒類の持ち込み禁止、アルコールパスポートの着用といった決まりを設けた。多くの団体がこの規制を守ってくれたおかげで今年も救急搬送なしで銀杏祭を

終えることができた。しかし、第2回総会より配布を始めた模擬店マニュアルや2度の模擬店説明会で強く注意したにも関わらず、一部の団体がアルコール度数7%以下というルールを破り、出店停止になった。今後このようなことが繰り返されないよう対策を考え、今後もお酒を提供しつつも、節度を守りながら银杏祭を運営していきたいと考えている。

レンタルの調理器具に関しては一部不具合があり、当日交換していただく運びとなった。その他にもいくつか調理器具に関する質問があったが、初日の朝にできなかったものについては速やかに適切に対応することができなかった。当日のトラブルにも迅速に対応できる体制を整えたい。

また、廃油の放置や、テンプルで油がうまく固まらないという事案が発生し、その後の処理に多大な労力がかかってしまったことが問題点として挙げられる。より良い油の処理方法を模索するなど、酒類を販売する団体と同様に、油を使用する団体に対しても、厳格な管理をしていきたいと思う。その他にも银杏祭中の綺麗な模擬店の撤収方法の周知など、改善点は多々あり、それらを踏まえてより良い大学祭運営のために精進していきたい。

## 第 69 回銀杏祭 教室企画総括

担当：沖颯斗（文責）、中殿翔子、吉田直輝、  
岩本早由里、岸井敬宏、竹野友基、堀秀斗、増阪知宙

### < 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 >

11月1日(金) 10:00~20:00  
11月2日(土) 10:00~20:00  
11月3日(日) 10:00~20:00  
11月4日(月・祝) 10:00~15:00

### < 3、当日までの流れ >

7月17日(水) 教室取り会議  
7月26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  
10月16日(水) 教室企画説明会  
10月25日(金) 教室企画紹介パネル提出締め切り  
10月31日(木) 学生支援課備品貸出  
11月1日(金)~11月4日(月) 第69回銀杏祭当日  
11月4日(月) 学生支援課備品返却  
11月12日(火)~11月14日(木) 保証金返却

### < 4、準備物 >

教室企画マニュアル、各種申込用紙、教室企画装飾用パカバ看、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 >

今年度も数多くの団体が出展し、たいへん賑わいのあるものとなった。その一方で団体数に対して部屋数が足りず、一つの教室を共有して使用していただくことが多かった。今後も出展団体が増えればこのようなことが増えていくため、教室数には限りがあることなどを事前に知らせるなどをし、多くの団体の方にご理解とご協力していただけるよう努めたい。

しかし、パンフレット記載原稿の提出や教室企画紹介パネルの提出の締め切りを守れていない団体がいくつかあったので、改善策を考えていきたい。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 69 回銀杏祭 フリーマーケット総括

担当：沖颯斗（文責）、中殿翔子、吉田直輝、  
岩本早由里、岸井敬宏、竹野友基、堀秀斗、増阪知宙

### <1,意義>

大学祭の雰囲気作りや盛り上げの一助とし、大学祭自体の集客力の増大を目的として開催した。また学内のみならず、学外から出店希望者を募ることによって、学内生のためだけの大学祭ではなく、外部とのつながりを持った大学祭にするということも目的としている。

### <2,日時>

11月1日（金）～ 11月4日（月・祝） 10：00～18：00

### <3,当日までの流れ>

7月下旬	フリーマーケット募集要項・出店規約の作成
9月	フリーマーケット会場での情報宣伝活動
9月24日～27日	フリーマーケット出店受付
10月上旬	フリーマーケット出店者要項・出店規約の作成・郵送
10月下旬	フリーマーケット出店ブースの確認、作成
11月1日～4日	銀杏祭当日

### <4,出店者数>

のべ出店者数 22名

### <5,まとめ>

今年度もいろんな方に出店していただくことができた。また、昨年同様に出店証を名札にしたことで出店者の判別ができるようになったと思う。

また、今回はピロティの工事の都合により、8号館の廊下にてフリーマーケットを行ったが、教室企画を見に来た来場者もフリーマーケットに興味を持ってもらえていたので、結果として良かったかもしれないと感じた。

一方で、電話受付の際の誤字などのミスもあり、反省点として挙げられる。情報宣伝活動においては、Twitterでの呼びかけを行ったが、出店者数は依然として少ないと思われる。今後はより多くの方に出店していただけるよう宣伝方法を見直していきたいと思う。これらの反省を踏まえてより良いものにしたいと思う。

最後に出店者を含め、フリーマーケットに来場して下さった皆様に心より感謝申し上げます。

## 第 69 回銀杏祭 企画局総括

文責: 中殿翔子

谷口昂毅 原直矢 松本凌央 岩本早百合 小澤正都

河南めぐみ 岸井敬宏 竹野友基 中西俊了

### <1、役割>

企画局とは、第 69 回銀杏祭（以下、銀杏祭）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来場・参加したいと思えるような銀杏祭にするための一端を担うこと、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、企画担当者の管理・補助、物品や備品の管理、企画ソフト面の構想・管理・運営、他局との連絡

企画局員(9) 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

6月	企画局理念の決定、企画ハード面構想、企画局スケジュール構想、企画ソフト担当者考案・決定
7月	企画ハード面決定、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、サークル参加者募集
8月	第2.3次企画書・備品リスト提出
9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、物品・備品確保、当日のシミュレーション、物品・備品確保、最終確認
10月	企画予算最終決定、参加者募集・打ち合わせ、当日のシミュレーション、銀杏祭当日の企画運営・管理



### <3、全体を通して>

企画局は、より多くの方が銀杏祭に来たいと思ってもらえるように、また来場・参加した全ての人が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。

今回の銀杏祭では、「シンジダイ 0→1」というテーマの下、様々な企画を考えてきた。今年も、多数応募のあったサークルステージ枠を芝生ステージやサブステージ、show 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い、さらに学外から著名人を招くことで、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行進する事ができた。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や企画書の提出遅れ、企画の詰めが甘かったことが今回の反省点である。また、サークル代表者との連絡で情報交換が不十分であったことも反省点である。これら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、無事に銀杏祭を終えることができたのは、我々大学祭実行委員会を支えてくださった多くの方々のおかげであり、心より感謝申し上げたい。

## 第69回银杏祭 個別企画書、丁稚・司会者マニュアル及び個別企画総括

### ○大西亜久里トークショー

日時：11月3日 13:30～14:30

#### 総括

一般の方がたくさん見に来られていたので大きな盛り上がりを見せた。特にサイン色紙が貰えるじゃんけん大会では多くの人が熱狂していた。

### ○第69回银杏祭 仮装企画 最終企画書

担当：岸井敬宏

#### 4. 企画名

ハロウィンパーティー in 市大

#### 2. 日時

令和元年11月1日（金）16:00～17:00

#### 5. 場所

芝生ステージおよび旧教養地区大学構内

#### 6. 意義

華やかな仮装によって银杏祭を盛り上げる。

#### 7. 企画内容

##### ① 晴れ・芝生ステージ

参加希望のあったサークル（先着30団体）から2人ずつ「市大ハロウィン」のテーマにあった仮装をしてもらい、芝生ステージ、円形広場の周りを歩いてもらう。その際に、各サークルで看板やパネルなどを用いた模擬店や教室企画の宣伝を行ってもらう。

その後、芝生ステージに戻って観客に向けてのお菓子のプレゼント企画をする。

サークル名の書かれた紙と何も描かれていない紙を中が見えないようにキャンデーのように包んだものを2つのサークルの人（計4人）にステージから投げてもらい、観客の人たちに拾ってもらう。紙はひとりいくつ拾っても良い。サークル名が書かれている紙を拾った人はそのサークルの人（仮装をした人）からおかしを受け取る。（サークルによってお菓子の内容を変える）

最後に司会者から挨拶をしてもらい、仮装をしている人たちにクラッカーを鳴らしてもらう。

## ② 雨・第一体育館

参加希望のあったサークルから 2 人ずつ「市大ハロウィン」のテーマにあった仮装をしてもらい、○×クイズとじゃんけん大会に参加してもらう。○×クイズでは残った 5 団体に景品を渡す。じゃんけん大会では最後まで残った 1 人（団体ではなく個人単位で）に景品を渡す。その後、各サークル 15 秒ほどで模擬店や教室企画の宣伝をしてもらう。

## 総括

お菓子を配る企画では小さい子をはじめ、学生や一般の方など様々な人に参加してもらえたので十分に银杏祭を盛り上げることができた。

## ○第 69 回 银杏祭 小ステージ 最終企画書 8 月 28 日

担当：岸井敬宏

1. 企画名 小ステージ
2. 日時 11 月 4 日(月)
3. 場所 小ステージ
4. 意義 银杏祭に訪れる様々な人たちに企画を楽しんでもらう。
5. タイムテーブル  
10:00～10:30 集まれ！アニメオタク！  
11:00～11:30 ガチトーク！あなたはどっち派？  
12:00～12:30 リアクション王決定戦  
13:00～13:30 大喜利グランプリ in 市大  
14:00～14:30 仲間外れを探せ！

### ① 「集まれ！アニメオタク！」 30 分 出演者 4 人 司会 2 人

出演者に自分の好きなアニメをプレゼンしてもらう。司会者が、好きなアニメ、好きなキャラクター(出演者に絵をかいてもらう)、あらすじ、好きになったきっかけ、好きなシーン、見どころなどを順番に出演者に訪ねていく。また、アニメに関するクイズに答えてもらい一番正解数が多い人が優勝。優勝の人には景品あり。

企画説明 1 分

自己紹介 1 分

アニメに対する愛を語る 3 分

アニメを好きになったきっかけ 3分  
自分の好きなアニメとあらすじの発表 3分  
そのアニメの中で好きなキャラクターの紹介 3分  
そのアニメの見どころ紹介 3分  
次クールの気になるアニメ紹介 3分  
布教したいアニメ紹介 3分  
クイズ 5分  
クイズ優勝者表彰 1分  
締め 1分

マイク、イス4つ、フリップ4つ、ペン4つ、机

クイズ

1. 映画「君の名は。」の東京に住む男の主人公の名前は？  
立花瀧(たちばなたき)、下の名前だけ、ひらがなでも ok
2. 「化物語」(ばけものがたり)の ED テーマは？  
君の知らない物語
3. 「時をかける少女」冒頭で、夢の中で主人公の頭に落ちてきた物とは？  
目覚まし時計
4. あの花でおなじみの「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」で、主人公たちが結成した組織の名前は？  
超平和バスターズ
5. 「魔法少女まどか☆マギカ」で最強の魔女といえば「何の夜」？  
ワルプルギスの夜
6. 「銀魂(ぎんたま)」で主人公の銀時が「ヅラ」と呼ぶと桂はいつも何と返答するか？  
ヅラじゃない桂だ
7. 「進撃の巨人」で巨人と闘う際に使用する、腰につけた道具は？  
立体機動装置
8. 「ジョジョの奇妙な冒険」第四部に出てくるスタンド、キラール・クイーンの中の爆弾の名前は？  
シアー・ハートアタック
9. 2013年にリリースされた、テレビアニメ「ラブライブ!」1期のオープニングテーマ曲といえば？  
僕らは今のなかで
10. 「千と千尋の神隠し」のハクの本名は？

ニギハヤミコハクヌシ

② 「ガチトーク！あなたはどっち派？」 30分 出演者4人 司会者2人

出演者に「きのこの山とたけのこの里」などのテーマからどっち派か二グループに分かれてもらい、それぞれの良さを議論してもらい、それぞれのテーマについてどっちの意見の方がよかったか、観客に決めてもらい、勝ったほうが1ポイント。観客がいなかったら司会者に決めてもらい、最終的にポイントが高い方のグループが優勝。優勝したグループには景品を渡す。

企画説明 2分

自己紹介 2分

討論 3分×8

締め 2分

マイク、イス4つ、机2つ

きのこの山とたけのこの里、唐揚げにレモンかけるか、ライブダムとジョイサウンド、ツイッターとインスタグラム、朝食はご飯とパンどっちがよいか、愛とお金どちらが大事か、恋人と親友が同時に溺れていたらどっちを助ける？、カレー味のう○ことう○こ味のカレー、死にそうになっているどちらを助けに行く？・家族・恋人、なんの取柄もないけどルックスは最高、才能に溢れているけど顔はブサイク、生まれ変わるならどっち？、一年中真夏、一年中真冬、どっちの世界がいい？、最も頭のいい人になる / 最もルックスのいい人になる

③ 「リアクション王決定戦」 30分 出演者4人 司会者2人

出演者に辛いものを食べてもらったり、ゲームに参加してもらって、最終的に一番リアクションが面白かった人を観客に決めてもらい、その人を優勝とする。優勝者には景品あり。

企画説明 2分

自己紹介 1分

黒ひげ危機一髪 4分

ジェンガ 4分

箱の中身 4分

ビリビリペン 4分

臭いもの（くさや） 4分

激辛ソース 4分

優勝者決め 2分

総括 1分

マイク、イス4つ、机、激辛ソース、黒ひげ危機一髪、ジェンガ、ビリビリペン、臭いもの（くさや）

④ 「大喜利グランプリ in 市大」 30分 出演者4人 司会者2人

お題に沿って回答してもらって、その回答の面白さを競う。お題ごとに1番面白かった人を観客に決めてもらい、その人に1ポイントが入る。最終的にポイントが一番多かった人が優勝。優勝者に景品。

企画説明 2分

自己紹介 2分

回答 3分×8

結果発表&罰ゲーム 2分

マイク、イス4つ、フリップ4つ、ペン4つ

「ちょっとだけ不安にさせてください」

「神のいたづらを教えてください」

「怒っていいのかわからないあだ名を教えてください」

「ネットが少～しだけ荒れることを言ってください」

「0円でできる超スーパー暇つぶしとは？」

「バスの降車ボタン、7回連打すると何が起きる？」

「夜空を眺めながら彼氏に語られたら嫌な話とは？」

「こんな避難訓練は嫌だ！」

「人気モデルが突然の引退。何が理由？」

「世界一絶叫するジェットコースター。その理由は？」

「バズーカーを持っているところを職務質問されました。言い逃れしてください」

「タイトルコールを聞いた瞬間 切りたくなるラジオ番組とは？」

「オネエタレントを四畳半に3日閉じ込めるとどうなる？」

「野球の審判が日常生活で思わず「ストライク！」と叫んだ。一体何があった？」

「そこそこのウソをついて下さい」

「フランス語っぽくいえば怒られない悪口を言ってください」

「もったいないオバケが怒り狂ったもったいない事とは？」

「叫ぶと必殺技っぽく聞こえる言葉を教えてください」

「魔法使いが覚えたけど、結局使わない魔法とは？」

「ゴジラが街を壊すときに心がけている事とは？」

⑤ 「仲間外れを探せ！」 30分 出演者4人 司会者2人

出演者にワードウルフに参加してもらう。最後に一人だけ違うお題を与えられた人を予想し一斉に指をさす。一番指をさされた数が多い人がワードウルフであったら、多数派の3人に1ポイント、違っていたり一番指をさされた人が決まらなかったら、ワードウルフに1ポイント入る。最終的に一番ポイントが高い人が優勝。

企画説明 2分

自己紹介 1分

ワードウルフ 25分

結果発表&総括 2分

マイク、イス4つ

①クレープと卵焼き

②ゾンビと幽霊

③野球とソフトボール

④リンゴとさくらんぼ

⑤ポケモンと妖怪ウォッチ

⑥テニスと卓球

⑦入学式と卒業式

⑧桃太郎と金太郎

⑨やぎとひつじ

⑩はさみとカッター

⑪トラとライオン

⑫バレーボールとビーチバレー

⑬ベッドと布団

総括

全ての企画で大きなトラブル無く終えることができた。特に「ガチトーク！あなたはどう派？」では思った以上の盛り上がりを見せ、一般の方にも楽しんでも

らえたと思う。

## ○第 69 回銀杏祭サブステージ企画

担当：中西俊了

日程 11月3日 場所 サブステージ

意義 メイン企画ではないがサブとして銀杏祭を盛り上げる。

タイムテーブル

- 10:00～10:25 これが腹立つ！
- 11:50～12:15 ingrish spikers
- 12:30～12:55 コマーシャルのお時間
- 14:20～14:40 ノーテマクイズ王決定戦
- 15:00～15:25 ワンピース談義
- 16:00～16:20 先輩に可愛がられぬ者たち
- 17:00～17:25 ターン制ゲームの真髄
- 18:00～18:25 市大ラジオ
- 19:00～19:45 スマブラ DX 最強王決定戦

○これが腹立つ！ 司会 2 人、出演者 4 人

腹の立つことを言う、そして、反論も聞き、いろんな人がいるから人生は面白いのだということをかみしめる企画（歪んだ偏見を持っている人間を呼ぶ）

タイムテーブル 10:00～10:25

- 10:00～10:02 自己紹介（最近むかついたこと）
- 10:02～10:07 テーマ 1（男は、女は、） ※反論込みの 6 分で 6 分以上かかると嬉しい
- 10:07～10:12 テーマ 2（社会の問題や政治に対して）
- 10:12～10:17 テーマ 3（目上の人間に思うこと）
- 10:17～10:22 テーマ 4（そう思う自分が悪いけどイラつくこと）嫉妬
- 10:22～10:25 総括

備品 机 2 椅子 4 マイク 4 フリップ 4 ペン 4 ホワイトボード 1 つ



○ingrlish spikers 11:50~12:10

市大一、英語力のない人間を決める企画

タイムテーブル

11:50~11:52 自己紹介（英語で名前と学部とサークルと学年を言ってもらおう）

11:52~11:57 英語力のなさを調べるためにそれぞれに物を紹介してもらいます。

11:57~12:04 絵の説明 二枚

11:04~11:08 洋楽聞き取り（2曲）

11:08~11:10 終わりの挨拶

・拡声器 ・サイコロ ・箸 ・枕→赤ジャン

絵を見てその絵の内容や状況をフリップで説明してもらい、適切かどうか

・千と千尋の神隠しのおにぎり食っているシーン

・高橋尚子が金メダル噛むやつ

英語の曲の一部を聴いてもらい、何と言っているか答えるクイズ

備品 机2 椅子4 フリップ4 ペン4 洋楽の音源 絵 マイク4本

○コマーシャルのお時間 12:30~12:55 司会2人、出演者4人

タイムテーブル

12:30~12:32 初めの挨拶

12:32~12:36 CM紹介 おすすめのCM、面白いCM

12:36~12:39 CMのイントロクイズ（音声のみ？）

12:39~12:42 Youtube 広告クイズ

12:42~12:45 何かしらの物をCMっぽい感じで宣伝してもらおう

12:45~12:48 没CMクイズ CMの放送が取りやめになった理由を当てさせる

12:48~12:55 終わりの挨拶

・CM紹介

このCMが面白いというものや印象に残っているCMを紹介してもらおう

・CMイントロ（YouTubeにあるCM集各種より抜粋）

タケモトピアノ、Fits（ガム）、BOOK・OFF、BOSS（コーヒー）

・YouTube 広告クイズ（難易度をだんだん下げている）

「荒野行動しようよ」でおなじみのあの男の名前は？（田中ユウト）

社会人1年目の KENTY の紹介している商品は何？（脱毛クリーム Zリムーバー）  
放置少女の CM では女の子が強くなると変身しますが、誰に変身しますか？（和田アキ子）

・没 CM クイズ

備品 机 2 椅子 4 フリップ 4 ペン 4 CM音源 マイク 4 本

○難問！ ノーテマクイズ王決定戦 14:20～14:40

タイムテーブル

14:20～14:22 自己紹介 企画説明  
14:22～14:26 シンプルクイズ (5 問)  
14:26～14:29 イントロクイズ (5 問)  
14:29～14:33 ジェスチャークイズ (ペアで計 2 回)  
14:33～14:38 漢字クイズ  
14:38～14:40 優勝者にはなんにでも使える景品 締め挨拶

・シンプルクイズ

ポケモンのコイキングが最初に覚えている技は？ 答 はねる

今の日本の首相の名前を漢字で答えよ

ナルトの自称ライバル、木の葉丸は何代目火影の孫？ 答 3 代目

アメフトのタッチダウンは何点入る？ 答 6 点

大阪市立大学の学長の名前は？ 荒川哲夫

・イントロクイズ

馬と鹿（米津玄師）、アンパンマンのマーチ（三木たかし）、愛は勝つ（KAN）、シグナル（ワニマ）、トリセツ（西野カナ）

・漢字クイズ 制限 30 秒 難しくして 5 問

合体熟語クイズ 「日 月 生 日」 答 明星

合体熟語クイズ 「里 周 王 言」 答 調理

「成 人 一 皿」 答 盛大

十字型漢字クイズ

音 下 口

先□取 沢□賊 強□子

痛 菜 和

備品 机2 椅子4 フリップ4 ペン4 お題箱1 お題紙 景品 マイク4 歌系の音源  
漢字クイズの紙

○ワンピース談義 15:00～15:25 司会2人、出演者4人

タイムテーブル

15:00～15:02 企画説明 自己紹介  
15:02～15:08 好きなシーン紹介  
15:08～15:13 伏線考察  
15:13～15:17 無能力者は誰が好き？  
15:17～15:22 オリジナル悪魔の実紹介  
15:22～15:25 締め

備品 机2 椅子4 フリップ4 ペン4 マイク4

○先輩に可愛がってもらえぬ者たち 16:00～16:20 司会2人、出演者4人

タイムテーブル

16:00～16:02 企画説明 自己紹介  
16:02～16:04 先輩に世話になったエピソード 良くしてもらっている二人  
16:04～16:07 先輩に愛されない心当たりのあるエピソード 駄目な二人  
16:07～16:11 愛されない人に質問タイム  
16:11～16:14 アドバイスタイム  
16:14～16:18 先輩（司会）と会話してみよう  
16:18～16:20 感想と締め

備品 机2 椅子4 フリップ4 ペン4 マイク4

○ターン性ゲームの真髓 17:00～17:20 司会2人、出演者3人

タイムテーブル

17:00～17:02 自己紹介 担当ゲーム紹介 企画説明  
17:02～17:06 各ゲームのルール説明と醍醐味の紹介

17:06～17:18 実際の場面で紹介

17:18～17:20 どのゲームが一番面白そうだったか決めて締める

備品 机2 椅子4 ホワイトボード プロジェクター マイク4

○市大ラジオ 18:00～18:25 出演者3人 司会2人

タイムテーブル

18:00～18:02 司会自己紹介 ゲスト一人目呼び込み

18:02～18:05 お話と質問

18:05～18:09 演奏

18:09～18:12 ゲスト二人目お話と質問

18:12～18:16 模擬店のCM

18:16～18:19 3,4人目ゲスト 質問

18:19～18:23 ※質問はお悩み相談など

備品 机2 椅子4 マイク4 ホワイトボード 質問の紙 養生テープ

○スマブラDX～市大王者決定戦 19:00～19:45 出演者3人 司会2人

タイムテーブル

19:00～19:02 企画紹介 出演者紹介

19:02～19:11 一対一総当たり

19:11～19:43 ゲリラ戦

19:43～19:45 締め

備品 机2 椅子3 GC GCコン テレビ マイク2

総括

全体的に出演者が意見を話すものは時間が足りず、クイズなどは時間が余ってしまう傾向が見られた。いっそのこと話すことの内容を一つにして、一つのことについて時間が来るまで話してもらうのも企画としては面白いかもしれない。機材のことについて言えば夜になるとプロジェクターを利用することができるのでできることが多くなるし、企画としてノミバエもかなり良くなるのではないかと思う。現状足りていないと感じるのはプロジェクターを写すスクリーンで、芝生ステージでもスクリーンを使えば確実に人が呼び込める企画もあるので大きなスクリーンが欲しいと感じた今回の银杏祭だった。

## ○抽選会丁稚マニュアル

中西俊了

企画名「0 から 1 へ、人類編」

### ・意義

ゲームを通して銀杏祭に来てくださったお客様と盛り上がり、思い出を作ってください

場所 芝生ステージ 雨天時 第一体育館

日時 11月1日 19:00～20:00

### タイムテーブル

19:00～19:03	企画説明 出演者紹介
19:03～19:08	ジェスチャーゲーム
19:08～19:10	転換ナレーション
19:10～19:15	風船割り
19:15～19:17	転換ナレーション
19:17～19:24	ツイート大喜利
19:24～19:26	ナレーション チームに景品

### 内容

出演者 2 組を A、B に分けて観客にはどちらが勝つか予想してもらおう。出演者にゲームを 3 つ行ってもらい、最終的な合計ポイントが多いチームを勝ちとする。

#### 【始祖】 「言葉のない時代」～ジェスチャーゲーム～

・言葉のない時代には何を求めているか、言葉を使わずに伝える必要がある。

1 チームずつ 1 分の制限時間で行い、より多く正解した方が勝ち。

パスを行ってもよいが問題の上限は 10 個まででパスした問題には戻れない。

もし同じ正解数の場合は、司会にジェスチャーをしてもらい、先に正解したチームの勝利とする。この時は四人で一斉に考える。時間はスマホで計ってください

「キリスト」「落とし穴」「氷河期」「恐竜」「部族」「火」「石器」「土器」「狼煙」「交易」「釣り」「太陽」「一気飲み」「メッカ」「夜」「奴隷」「狩り」「生贄」「壁画」「戦争」

#### 【進化】 「戦場」～チャンバラ～

・頭の上の紙風船をたたき割り、領土を広げよう

1対1を2回行った後2対2を1回行う

ルール

手押し相撲くらいの間合いで足は動かさない(1対1のときのみ)

円の中で戦わせる

どちらかの風船が割れたら終わり

武器は新聞を丸めたもの

ポイント制で2点先取

【現在】 「SNSの流行」～出演者に選手権ツイートをしてもらおう～

テーマ案「B型の勝手なイメージ選手権」「この世からなくなってほしい物選手権」「この世で一番めんどくさい物選手権」

出演者のスマホ画面をプロジェクターで投影し、観客にいいねをしてもらい、多数決をする。一つのお題につき1点 時間はスマホで計ってください

考える時間1分 ツイート内容紹介1分 集計30秒 一番いいねの多かった人のツイート紹介30秒 4つやって6分

### ビンゴゲーム

ビンゴマシーンで数字をひとつずつ出していく。

ビンゴになった人は壇上に上がってもらい数字を1つ指定する。

指定した数字がその人の景品になる。

途中でビンゴが大勢出た場合はその人達でじゃんけんをして勝った人から数字を指定する。

もしビンゴが複数出て景品が足りなくなってしまった場合は協賛品を渡す。

### 《景品》

洗剤詰め合わせ ①

タオル詰め合わせ ②

関空バンコク往復ペアチケット ③

ディズニーペアチケット ④

図書カード 5000円分 ⑤

全国百貨店商品券 10000円分 ⑥

お菓子詰め合わせ ⑦

USJ 1 dayパス ⑧

ワイヤレスイヤホン ⑨

協賛品 残念賞

### 《備品》

机4脚 椅子4つ 虎ロープ1本 角材1つ ブロック1つ ホワイトボード用マーカー1個 クリーナー1個 ホワイトボード2個 新聞紙の棒4本 ヘルメット4つ 紙風船8個 スケッチブック3個 プロジェクターセット 拡声器2つ 宣伝パネル 景品9種類 ①～⑨の書かれた箱 景品パネル ガラガラ ビンゴカードたくさん 観客配布用の協賛品 ビンゴが被ったとき用の協賛品

## 総括

今回に限らないが、抽選会企画というものの存在に疑問を感じずにはいられなかった。企画方針は過去の情報をもとに、また、先代の方々にも協力を得て企画は作られたが、ビンゴの前にある企画が何のためのモノなのかははっきりせず、抽選会をするのあら抽選会だけしてしまうか、サークルや部活と協力して、何円使えばくじを回せるというような形を用いてそちらに豪華な景品を入れた方が祭を見に来てくださったお客さんもいろいろなところが回れるというように感じる。今後、この企画については大きな変更をしたいというように思う。企画内容的には特にツイッターを用いた企画を行ったが、電子媒体はやはり観客からのレスポンスが非常に早くツイッターに限らず今後利用していければと思う。

## ○美女と美獣

担当：中西俊了

日時 11月3日 13:00～14:00 場所 芝生ステージ

## 意義

最も大きいステージである芝生ステージで銀杏祭を盛り上げる  
コンセプトは「強い男子、可憐な女子」

## タイムテーブル

13:00～13:30 男子部門

13:00～13:04	企画説明
13:04～13:09	内面調査 質問コーナー
13:09～13:16	噂のコーナー
13:16～13:21	お姫様抱っこ
13:21～13:26	特技披露
13:26～13:28	転換

13:30～14:00 女子部門

13:30～13:32 出演者登壇  
13:32～13:35 モデルウォーク  
13:35～13:40 箱の中身はなんだろな  
13:45～13:50 告白シミュレーション  
13:55～13:55 特技披露  
13:55～14:00 ミス&ミスター市大決定

#### 内容説明

13:00～13:30 男子部門

13:00～13:04 企画説明

企画の説明をしてもらいます。

・各項目で観客に点数を10点満点でつけてもらいます

13:04～13:09 質問コーナー

性格の格好良さを調べる質問をする。

13:12～13:17 噂のコーナー

あらかじめその人のカッコよかった話を集めておき、紹介してもらう。(その時どういう気持ちだったかなども聞く)

13:17～13:21 お姫様抱っこ

ウィッグで女装してもらった司会者の男の方をお姫様抱っこして一言。

男性の体重でどれだけスムーズに抱っこできるかもポイント。

13:21～13:26 特技披露

それぞれに特技を披露してもらうだけです

13:26～13:30 ミスター市大決定

感想などを聞きつつ集計が終わり次第優勝を発表してもらいます。

13:30～14:00 女子部門

13:30～13:32 出演者登壇

上がってもらいます

13:32～13:35 モデルウォーク

真ん中の机をよけて後ろから前へモデルウォークをしてもらいます。

13:40～13:45 箱の中身はなんだろな

こんにゃく 豆腐 鳴きチキン



13:45～13:50 告白シミュレーション

13:55～13:55 特技披露

特技披露をしてもらいます

13:55～14:00 ミス&ミスター市大決定

集計をしつつ感想などを聞いてもらい、発表してインタビューして締めます

総括

企画内容は一般的なものが多く特にいうことはない。集計方法については情報宣伝局員の協力のもとに QR コードを用いた集計を行うことができ、大変スムーズな集計をおこなえた。これは非常に大きなことだと個人的に思う。今後もノウハウを共有していきたいと思う

## ○第69回银杏祭1日目小ステージ企画 最終企画書

担当：岩本 早由里

<日時> 11月1日(金)

<場所> 小ステージ

<意義> 银杏祭をいろいろな場所で楽しめるようにする

<タイムテーブル>

11:00～11:25 料理自慢決定戦

11:50～12:10 カップルコンテスト

12:40～13:05 真のイケメン選手権

13:30～13:50 懺悔の館

14:20～14:45 THE! マッチング

15:10～15:35 徹底解明! 異性のホンネ!

16:00～16:30 スマブラ SP 王者決定戦

17:00～17:25 女人禁制! 男子会議

19:00～19:25 TALK! TALK! TALK!

<企画名> 料理自慢決定戦

<日時> 11月1日(金) 11:00～11:25

<人数> 司会者2人 出演者4人

<タイムテーブル>

11:00～11:02 自己紹介&企画紹介  
11:02～11:03 ゲーム1説明  
11:03～11:08 ゲーム1「カタカナ料理クイズ」  
11:08～11:09 ポイント発表&感想  
11:09～11:10 ゲーム2説明  
11:10～11:15 ゲーム2「レシピクイズ」  
11:15～11:16 ポイント発表&感想  
11:16～11:17 ゲーム3説明  
11:17～11:22 ゲーム3「調味料当てクイズ」  
11:22～11:23 結果発表  
11:23～11:25 締めくくり

<企画内容>

3つのゲームを行い出演者の中で1番の料理自慢は誰かを決定する。

最終的に1番ポイント数が高かった人が優勝となり優勝者には景品が与えられる。

・「カタカナ料理クイズ」

カタカナ料理の写真を提示するので出演者は料理名を解答する。出演者は挙手して解答する。間違えたら1回お手つきとなる。正解すれば1ポイントが入る。

(問題)

- ① キッシュ
- ② カプレーゼ
- ③ アヒージョ
- ④ バーニャカウダ
- ⑤ ビーフストロガノフ
- ⑥ ペンネ (アラビアータ)
- ⑦ ジェノベーゼ
- ⑧ ラタトゥイユ

・「レシピクイズ」

料理の手順を少しずつ開示していくので出演者はそこから料理名を予想していく。出演者は挙手して解答する。間違えたら1回お手つきとなる。正解すれば1ポイントが入る。

(問題)

(1)答え：肉じゃが

作り方：①じゃがいもを一口大に切り、にんじんは乱切り、玉ねぎはくし切りにする。

②フライパンに①を入れて炒め、油がなじんだら水を加えて加熱し、沸騰したら牛肉を入れる。

③アクをとりながら加熱し、みりん・酒・砂糖を入れて煮る。

④じゃがいもが柔らかくなったら、しょうゆを入れてふたをする。

⑤味が全体になじんだらお皿に盛りつけて完成。

(2)答え：回鍋肉

作り方：①キャベツはざく切り、ピーマンは乱切り、長ネギはみじん切りにし、  
豚バラ肉は5cm幅に切る。

②フライパンに①の長ネギ、すりおろし生姜、豆板醤を入れて炒める。

③香りがたったら①の豚バラ肉を入れて、キャベツとピーマンも加えて炒める。

④キャベツとピーマンがしんなりしたらしょうゆ・酒の材料を加え強火で炒める。  
味が全体に絡んだら皿に盛りつけて完成。

(3)答え：クッキー

作り方：①ボウルにバターを入れてほぐし、粉糖・塩を加え、泡だて器で白っぽくなるまで混ぜる。

②卵黄・バニラエッセンスを加えさらに混ぜる。

③薄力粉を加え、ゴムベラで切り混ぜる。

④ラップに包み、厚さ4～5mmに綿棒で伸ばし、冷蔵庫で休ませる。

⑤ラップを外し、型抜きをし、クッキングシートを敷いた天板に並べオーブンで焼く。

(4)答え：お好み焼き

作り方：①豚肉は2～3等分に切り、塩・こしょうをする。キャベツは粗く刻み、青ネギは小口切りにする。

②ボウルに水とタネを入れてよく混ぜ、小麦粉を加えて泡だて器でなめらかになるまで混ぜ合わせる。

③②に①のキャベツ・青ネギを加えて混ぜ合わせる。

④フライパンにサラダ油を入れて熱し、③を15cm大に丸く広げ紅ショウガ・揚げ玉を振りかける。

⑤④の上に①の豚肉をのせ、③を少量のせて中火で焼く。

⑥焼き目がついたら裏返してフタをして火が通るまで焼く。

⑦皿に盛り、お好み焼きソースを塗り削り節と青のりを散らして完成。

(5)答え：きりたんぼ

作り方：①炊き立てのご飯に片栗粉を加えすりつぶす。

②ひとまとまりになってきたら手に塩水をつけて成型する。

③割りばしに棒状に握り伸ばす。

④グリルにのせてこんがり焼く。

⑤鍋に入れて完成。

・「調味料当てクイズ」

目隠しした状態で調味料を口にしてもらい調味料名を予想してもらう。出演者はフリップに解答をかき一斉に発表する。調味料は下からランダムに選ぶ。正解すれば1ポイントが入る。

(問題)

マヨネーズ・青じそドレッシング・とんかつソース・豆板醤・焼き肉のたれ  
ごま油・みりん・しょうゆ

<備品>

机2つ、椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、フリップ4セット、問題用紙、調味料、スプーン、アイマスク4つ、景品

<企画名> カップルコンテスト

<日時> 11月1日(金) 11:50~12:10

<人数> 司会者2人 出演者6人

<タイムテーブル>

11:50~11:52 自己紹介&企画説明

11:52~11:56 「カップルクイズ」

11:56~12:03 「愛の人生ゲーム」

12:03~12:07 「CM選手権」

12:07~12:08 結果発表

12:08~12:10 締めくくり

## <企画内容>

男女のカップル3組に出演してもらい相性度合いを競ってもらおう。

ポイントは各ゲームのルールに応じてはいる。優勝したカップルには景品が与えられる。

### ・「カップルクイズ」

出演者にお互いに関するクイズに答えてもらい正解数を競う。全員がホワイトボードに回答を書いて提示しペアの相手と回答が同じであればポイントが入る。

(問題)

- ①初めて手をつないだのはいつ？
- ②思い出に残っているデートの場所は？
- ③彼の好きな料理は？
- ④彼は彼女のどんなところが好き？
- ⑤旅行で行きたい場所は？

### ・「愛の人生ゲーム」

出演者カップルが2人1組で人生ゲーム風のゲームをしてもらう。盤面のマスに書いてある指示を2人でこなしてもらいながらゲームを進めてもらう。ゴールに早くたどり着いた順にポイントが入る。(1位は5ポイント、2位は3ポイント、3位は1ポイント)

### ・「CM選手権」

出演者カップルに順番にCMを演じてもらう。司会者が胸キュン度の順位を決定する。選ばれたペアに5ポイントが入る。CMのお題は指定されたものを行ってもらう。

(お題) 1組目 「Galaxy」のCM

2組目 「シーブリーズ」のCM

3組目 「JR SKISKI」のCM

## <備品>

椅子6脚、マイク4本、マイクスタンド2本、フリップ6セット、すごろくの盤面、ホワイトボード、音源、景品

<企画名> 真のイケメン選手権

<日時> 11月1日(金) 12:40~13:05

<人数> 司会者2人 出演者4人

### <タイムテーブル>

- 12:40～12:42 自己紹介&企画説明
- 12:42～12:45 ゲーム1「ガムテープ de 脱毛」
- 12:45～12:46 ポイント発表&感想
- 12:46～12:51 ゲーム2「パンスト相撲」
- 12:51～12:52 ポイント発表&感想
- 12:52～12:55 ゲーム3「激辛ドリンク」
- 12:55～12:56 ポイント発表&感想
- 12:56～13:01 ゲーム4「告白をキメろ！」
- 13:01～13:02 結果発表
- 13:02～13:05 締めくくり

### <企画内容>

出演者4人に4つのゲームをしてもらいどんな時でもかっこをつけてもらう。

最終的に1番ポイント数が高かった人が優勝となり優勝者には景品が与えられる。

出演者は全員体操服で登場してもらう。

#### ・「ガムテープ de 脱毛」

足にガムテープを張りそれを一気にはがす。出演者は痛くても決め顔をする。

司会者は決め顔に応じて順位を決定し、それにに応じてポイントが入る（1位は7ポイント、2位は5ポイント、3位は3ポイント、4位は1ポイント）

#### ・「パンスト相撲」

1vs1でパンスト相撲を行ってもらう。出演者はパンストで顔が引きつっていても決め顔をする。司会者は決め顔に応じて順位を決定し、それにに応じてポイントが入る（1位は7ポイント、2位は5ポイント、3位は3ポイント、4位は1ポイント）

#### ・「激辛ドリンク」

一斉に激辛ドリンクを飲んでもらう。出演者は辛くても決め顔をする。司会者は決め顔に応じて順位を決定し、それにに応じてポイントが入る（1位は7ポイント、2位は5ポイント、3位は3ポイント、4位は1ポイント）

#### ・「告白をキメろ！」

出演者に順番にクサイセリフで告白をしてもらう。司会者は告白のかっこよさにに応じて順位を決定し、それにに応じてポイントが入る（1位は7ポイント、2位は5ポイント、3位は3ポイント、4位は1ポイント）

### <備品>

机2つ、椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、ガムテープ、パンスト2つ、紙コップ4つ、激辛ドリンク、水、景品

<企画名> 懺悔の館

<日時> 11月1日(金) 13:30~13:50

<人数> 司会者2人 出演者4人

<タイムテーブル>

13:30~13:32 自己紹介&企画説明

13:32~13:42 「懺悔の館」

13:42~13:47 「罰ゲーム」

13:47~13:50 締めくくり

<企画内容>

出演者が過去にあった反省を暴露・懺悔する企画。

・「懺悔の館」

出演者が過去にあった懺悔したいことを発表する。暴露した後そのことに関する司会者や観客からの質問に1~3個ほど答えてもらい質問が終了したら大きな声で謝罪をしてもらう。これを出演者4人に順番に行ってもらう。

「罰ゲーム」

出演者4人はそれぞれ順番に個々にあった罰ゲームを行ってもらい懺悔を終了する。

<備品>

机2つ、椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、罰ゲーム用品

<企画名> THE! マッチング

<日時> 11月1日(金) 14:20~14:45

<人数> 司会者2人 出演者6人

<タイムテーブル>

14:20~14:21 企画説明

14:21~14:26 自己紹介

14:26～14:28 第1回投票&発表  
14:28～14:32 「あなたのタイプは何ですか？」  
14:32～14:38 「自己PR」  
14:38～14:39 最終投票  
14:39～14:42 結果発表&投票の理由  
14:42～14:45 締めくくり

### <企画内容>

男3人と女3人で合コン形式の企画を行ってもらう。

・自己紹介

名前(あだ名)・学部・回生・所属サークル・趣味などの自己紹介を行ってもらい第1回投票に移る。第1回投票結果は観客だけに教える。

・「あなたのタイプは何ですか？」

出演者が順番に理想の恋人像・理想のデートプランなどを話していく。

・「自己PR」

出演者が順番に自己PRをしていく。得意なことや自分のいいところなどを話してもらう。

最終投票が終わったら結果を発表しカップルが成立したかどうかを確認する。

カップルが成立していれば2人には手をつないでステージを降りてもらう。

### <備品>

机2つ、椅子6脚、マイク4本、マイクスタンド2本、投票用紙、ペン、スケッチブック

<企画名> 徹底解明！異性のホンネ！

<日時> 11月1日(金) 15:10～15:35

<人数> 司会者2人 出演者4人

### <タイムテーブル>

15:10～15:12 自己紹介&企画説明  
15:12～15:19 テーマ1 「こんな男・こんな女は嫌だ！」  
15:19～15:26 テーマ2 「異性にしてほしい○○」  
15:26～15:33 テーマ3 「男女の恋愛観」  
15:33～15:35 締めくくり



### <企画内容>

男2人と女2人の出演者に異性に関する話題について討論してもらう。

・テーマ1 「こんな男・こんな女は嫌だ！」

男が思う苦手な女の特徴、女が思う苦手な男の特徴や実際にあった不快に思ったエピソードなどについて話してもらう。

・テーマ2 「異性にしてほしい〇〇」

異性にしてほしい髪形・服装・化粧・仕草・言葉などや実際にされてうれしかったことについて話してもらう。

・テーマ3 「男女の恋愛観」

男目線・女目線での恋愛観について話してもらう。

(お題例) 男女の友情は成立する? 浮気ってどこから? 正直ワンナイトはあり? 連絡は毎日しないとダメ? 一目惚れはしたことがある? 妥協で付き合える? 付き合うかどうかは顔? 性格? など

### <備品>

机2つ、椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本

<企画名> スマブラSP王者決定戦

<日時> 11月1日(金) 16:00~16:30

<人数> 司会者2人 出演者4人

### <タイムテーブル>

16:00~16:02 自己紹介&企画説明

16:02~16:03 トーナメント発表

16:03~16:08 1回戦第1試合

16:08~16:13 1回戦第2試合

16:13~16:14 決勝戦への意気込み

16:14~16:19 決勝戦

16:19~16:20 結果発表

16:20~16:27 優勝者への挑戦

16:27~16:30 締めくくり

### <企画内容>

スマブラSPをトーナメント形式で行い優勝者を決定する。

トーナメントを発表し1回戦2試合と決勝戦を行う。

優勝者が決定すれば観客の1人に優勝者への挑戦権を与える。

優勝者には景品が与えられる。

#### <備品>

椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、対戦表、テレビ1台、スマブラSPセット、景品

<企画名> 女人禁制！男子会議

<日時> 11月1日（金） 17：00～17：25

<人数> 司会者2人 出演者4人

#### <タイムテーブル>

17：00～17：02 自己紹介&企画説明  
17：02～17：08 「ギリギリライン」  
17：08～17：14 「恋愛トーク？」  
17：14～17：23 「王様ゲーム」  
17：23～17：25 締めくくり

#### <企画内容>

男子だけだからこそこできるあれこれを楽しんでもらう企画です。

・「ギリギリライン」

女の子の前で話せる下ネタとそうでない下ネタのギリギリラインを出演者の皆さんで考えていってもらおう。

・「恋愛トーク？」

男だけの女の子に関するトークをしてもらう。恋愛に限らず推しのアイドルやYoutuberなどについても語ってもらう。

・「王様ゲーム」

男だけの王様ゲームをしてもらう。出演者に番号をひいてもらい王様となった人がお題に挑戦する人の番号を指名する。お題の内容はあらかじめ用意してある番号の降られたお題内容から王様に指定された番号のものに挑戦してもらう。

（お題内容）

- ・耳に息を吹きかける
- ・ポッキーゲーム
- ・鼻と鼻をつけて10秒真顔
- ・10秒間膝の上に座る
- ・10秒間ハグをする
- ・デコピンをする
- ・5秒間ほっぺをぶにぶにする
- ・床ドンをする
- ・次まで恋人つなぎをする
- ・好きなところ（具体的に）を3つ言う

#### <備品>

机2つ、椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、くじ、お題の紙

#### <企画名> TALK! TALK! TALK!

<日時> 11月1日(金) 19:00~19:25

<人数> 司会者2人 出演者4人

#### <タイムテーブル>

19:00~19:02 自己紹介&企画説明  
19:02~19:08 「青春時代」  
19:08~19:14 「僕の1日」  
19:14~19:22 「おススメの一作」  
19:22~19:23 結果発表  
19:23~19:25 締めくくり

#### <企画内容>

出演者4人がそれぞれ好きなAVについてプレゼンをしてその中から司会者に1番見たいと思ったものを選んでもらう。司会者に選ばれた人には景品が与えられる。

・「青春時代」

出演者に思春期の思い出（性的なことを知ったのはいつか？カラダとココロの変化を感じたのはいつか？学校で困った話など）について話してもらう。

・「僕の1日」

出演者に自慰行為について（場所、頻度、方法など）について話してもらおう。

・「おススメの一作」

出演者にそれぞれ好きな AV をプレゼンしてもらおう。実演もしてもらってよい。司会者が 1 番良かった・見たいと思った出演者を選ぶ。1 人の持ち時間は 1 分半とする。

#### <備品>

机 2 つ、椅子 4 脚、マイク 4 本、マイクスタンド 2 本、クマの人形、景品

#### [総括]

事前に確認ができていず準備に時間がかかってしまい大幅に遅れてしまった企画があったりと事前準備が足りなかったと感じました。プレをもっと行い企画の詳細を細かく確認するべきだと下の子たちに伝えていきたいです。

#### ○第 6 9 回银杏祭 4 日目サブステージ企画 最終企画書

担当：岩本 早由里

<日時> 11月4日(月)

<場所> サブステージ

<意義> 银杏祭をいろいろな場所で楽しめるようにする

#### <タイムテーブル>

10:30~10:55 流行の最先端へ

11:30~11:55 友情を試そう!

12:30~12:50 スポーツ王決定戦

13:30~13:50 #おしゃれさんと繋がりたい

<企画名> 流行の最先端へ

<日時> 11月4日(月) 10:30~10:55

<人数> 司会者2人 出演者4人

<タイムテーブル>

10:30～10:32 自己紹介&企画説明  
10:32～10:33 ゲーム1説明  
10:33～10:38 ゲーム1「JK言葉クイズ」  
10:38～10:39 ポイント発表&感想  
10:39～10:40 ゲーム2説明  
10:40～10:46 ゲーム2「NGワードゲーム」  
10:46～10:47 ポイント発表&感想  
10:47～10:48 ゲーム3説明  
10:48～10:52 「流行曲イントロクイズ」  
10:52～10:53 結果発表  
10:53～10:55 締めくくり

<企画内容>

出演者に3つのゲームを行ってもらい誰が1番流行りについていけているかを決定する。最終的に1番ポイント数が高かった人が優勝となり優勝者には景品が与えられる。

・「JK言葉クイズ」

最近の女子高生の間で流行っているJK語に関するクイズに答えてもらう。出演者は挙手して解答をする。間違えると1回お手つきとなる。1問正解するごとにポイントが入る。

- (問題) ①フツ軽 「フットワークが軽い」  
②エゴサ 「エゴサーチ(自分のことを検索すること)」  
③3150 「最高」  
④フロリダ 「風呂に入るから離脱する」  
⑤希ガス 「〇〇な気がする」  
⑥エンカ 「遭遇する・会う」  
⑦バブみ 「母性」  
⑧微レ存 「〇〇である可能性が微粒子レベルで存在する」

・「NGワードゲーム」

出演者にNGワードゲームを行ってもらう。ルールは1人ずつにNGワードを与え出演者同士でそれを引き出すようにして会話をしてもらう。NGワードを言ってしまった人は脱落となる。出演者は隣の人をNGワードを決めて紙に書く。NGワードは固有名詞とする。それを自分には見えないように頭に掲げてゲームを始める。ゲームの勝者には2ポイントが入る。

(お題例) 「スマホ」「雨」など

・「流行曲イントロクイズ」

最近の流行曲のイントロクイズに答えてもらう。出演者は挙手して解答をする。間違えると1回お手つきとなる。1問正解するごとにポイントがはいる。

- (問題) ①「マリーゴールド」 あいみょん  
②「ワタリドリ」 [ALEXANDROS]  
③「Pretender」 Official 髭男dism  
④「HAPPY BIRTHDAY」 back number  
⑤「Remember me」 MAN WITH A MISSION  
⑥「Aurora」 BUMP OF CHICKEN  
⑦「さよならエレジー」 菅田将暉  
⑧「バットパラドックス」 BLUE ENCOUNT

<備品>

机2つ、椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、問題用紙、NGワードゲーム用の紙、ペン、音源、景品

<企画名> 友情を試そう！

<日時> 11月4日(月) 11:30~11:55

<人数> 司会者2人 出演者6人

<タイムテーブル>

- 11:30~11:32 自己紹介&企画説明  
11:32~11:33 ゲーム1説明  
11:33~11:38 ゲーム1「意思疎通ゲーム」  
11:38~11:39 ポイント発表&感想  
11:39~11:40 ゲーム2説明  
11:40~11:45 ゲーム2「ジェスチャーゲーム」  
11:45~11:46 ポイント発表&感想  
11:46~11:47 ゲーム3説明  
11:47~11:52 ゲーム3「2人羽織ゲーム」  
11:52~11:53 結果発表

11:53～11:55 締めくくり

### <企画内容>

2人1組のチーム戦で仲良し度を試すゲームを行ってもらおう。

優勝したペアには景品が与えられる。

#### ・「意思疎通ゲーム」

お題に対してフリップに書いて斉に回答してもらおう。ペアとの回答が一致すればそのペアには1ポイントが入る。

(お題) ①おにぎりの具と言えば？

②「は」から始まる3文字の言葉と言えば？

③和菓子と言えば？

④ドラえもんの道具と言えば？

⑤コンビ芸人と言えば？

⑥スポーツと言えば？

⑦緑の野菜と言えば？

#### ・「ジェスチャーゲーム」

1人が回答する人、1人がジェスチャーをする人となりお題をペアの相手に伝える。役割は1問ごとに交代する。パスは1組3回までとする。30秒内正解数を出した分だけペアにポイントが入る。

(お題例)「ペンギン」「フェンシング」「納豆」「ドラえもん」「アントニオ猪木」など

#### ・「2人羽織ゲーム」

ペアで2人羽織をしてもらいお題に挑戦してもらおう。1つ目のお題「麺を食べる」は麺を食べる時間を競う。2つ目のお題「口紅を塗る」は10秒以内にどれだけ綺麗に塗ることができるかを競う。勝ったペアに5ポイントが入る。

(お題)「麺を食べる」「口紅を塗る」

### <備品>

机2つ、椅子6脚、マイク4本、マイクスタンド2本、フリップ6セット、ジェスチャーゲームお題、2人羽織の衣装3つ、カップ麺3つ、箸3膳、口紅3つ、メイク落とし、景品

<企画名> スポーツ王決定戦

<日時> 11月4日(月) 12:30～12:50

<人数> 司会者2人 出演者4人

<タイムテーブル>

12:30～12:32 自己紹介&企画説明  
12:32～12:35 「腕立て伏せ」  
12:35～12:38 「上体起こし」  
12:38～12:39 中間発表  
12:39～12:42 「ブリッジ測定」  
12:42～12:46 「反復横飛び」  
12:46～12:47 結果発表  
12:47～12:50 締めくくり

<企画内容>

様々なスポーツテストを行い出演者の運動能力を競う。最終的なポイント数が高かった人が優勝となり優勝者には景品が与えられる。

・「腕立て伏せ」

出演者に順番に20秒で何回腕立て伏せ出来るかを競ってもらう。回数がそのままポイントとなる。

・「上体起こし」

出演者に順番に20秒で何回腹筋できるかを競ってもらう。回数がそのままポイントとなる。

・「ブリッジ測定」

出演者に順番でブリッジをしてもらいどれだけ手と足を近づけられるかを競ってもらう。距離が短かった順に4ポイント、3ポイント、2ポイント、1ポイントが加算される。

・「反復横飛び」

出演者に順番に20秒で何回反復横飛びできるかを競ってもらう。ステージ下にカラーテープを張って行う。回数がそのままポイントとなる。

<備品>

椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、メジャー、カラーテープ、景品

<企画名> #おしゃれさんと繋がりたい

<日時> 11月4日(月) 13:30～13:50



<人数> 司会者2人 出演者4人

<タイムテーブル>

- 13:30～13:32 自己紹介&企画説明
- 13:32～13:34 今日のおしゃれポイント
- 13:34～13:36 僕の自慢の持ち物
- 13:36～13:37 中間発表
- 13:37～13:42 ブランド名クイズ
- 13:42～13:45 自撮り選手権
- 13:45～13:46 結果発表
- 13:46～13:48 罰ゲーム
- 13:48～13:50 締めくくり

<企画内容>

出演者の中で1番ダサイ人を決定する。ポイントは各ゲームに応じてはいる。最終的に1番ポイントの高かった人が似非お洒落さんとなる。ダサイ人認定をされた人には罰ゲームがある。

・「今日のおしゃれポイント」

その日の服装を披露しこだわりのポイントを1人ずつ説明して貰う。

司会者の判断で順位を決定してもらいそれに応じてポイントが入る。(1位は7ポイント、2位は5ポイント、3位は3ポイント、4位は1ポイント)

・「僕の持ち物」

出演者が今まで買った中で1番高価なファッションアイテムを(できれば)披露する。

普段どんなお店で買い物をしているか、流行はどうやって確認しているかなども話してもらう。司会者の判断で美意識が高い人を順位付けしてもらいそれに応じてポイントが入る。

(1位は7ポイント、2位は5ポイント、3位は3ポイント、4位は1ポイント)

・「ブランド名クイズ」

ファッションブランドの名前で詳しくないと読めないようなブランド名を出題する。出演者がどれくらい読めるかを試す。早押し形式で行い1問正解するごとに1ポイントが入る。間違えると1回お手つきとなる。

(問題) ① agnes b. 「アニエスベー」

② UGG 「アグ」

③ moussy 「マウジー」

④ BVLGARI 「ブルガリ」

⑤ HERMES 「エルメス」

⑥ GIVENCHY 「ジバンシィ」

- ⑦ PUNYUS 「プニユズ」
- ⑧ archives 「アルシーヴ」
- ⑨ A.P.C. 「アーペーセー」
- ⑩ SM2 「サマンサ モスモス」

・「自撮り選手権」

出演者に1人ずつあらかじめ自撮りをしてもらいそれをステージ上で全体に見せる。誰が1番自撮りがうまいかを司会者に判断してもらいそれに応じてポイントが入る。(1位は7ポイント、2位は5ポイント、3位は3ポイント、4位は1ポイント)

・「罰ゲーム」

ダサイ格好をして決めポーズをしてもらい写真をとる。(できれば) SNS に投稿する。

<備品>

机2つ、椅子4脚、マイク4本、マイクスタンド2本、問題用紙、黒い袋、自撮りの写真(拡大)、ダサイ衣装

[総括]

特に大きな反省点はありませんが少し盛り上がりの足りない企画もあったので出演者はよく考えるべきだと思いました。

○第69回银杏祭2日目ストリート企画 最終企画書

担当：岩本 早由里

<日時> 11月2日(土)

<場所> ストリート

<意義> 银杏祭をいろいろな場所で楽しめるようにする

<タイムテーブル>

12:00~12:30 ランプの魔人

16:00~16:30 探して!撮って!

<企画名> ランプの魔人

<日時> 11月2日(土) 12:00~12:30

<人数> 出演者2人

<企画内容>

アラジンとジーニーに扮した出演者が参加者の願いやお悩みを聞いてあげる。アラジン役が参加者にインタビュー形式で願いを聞きジーニー役がそれについての解決案を提示する。最後に参加者との写真を撮る。

<備品>

アラジンとジーニーの衣装、景品

<企画名> 探して!撮って!

<日時> 11月2日(土) 16:00~16:30

<人数> 出演者3人

<企画内容>

参加者に構内にいる指定の出演者(赤い帽子をかぶった人、黒いマスクをした人、バットを持って歩いている人)の写真を見せて探してきてもらいツーショット写真を撮りもどってくる。正しく写真を撮って来れた人には景品がある。

<備品>

赤い帽子、黒いマスク、バットのおもちゃ、景品

[総括]

ランプの魔人は企画の細かいことが出演者に伝えられず最初の方は少しグダグダしてしまったので打ち合わせをしっかりとやるべきでした。探して!撮って!は時間帯が遅かったので子どもの参加者があまりいなかったのもその辺もしっかり考えるべきでした。

○第69回银杏祭サブステージ企画 最終企画書

担当：河南めぐみ

1. 日時

11月2日

11:00～20:00

2. 場所

サブステージ

3. 意義

メイン企画ではないが、サブとして銀杏祭を盛り上げる

4. タイムテーブル

11:00～11:25 見せつけろ！カップル選手権

12:20～12:40 プレッシャー耐久ゲーム

13:20～13:45 NO MUSIC,NO LIFE！

14:20～14:45 クイズ！力を合わせろ

15:20～15:45 来たれ！恋人がいそうなクリスマス選手権

16:20～16:50 大変身！カワイイ王座決定戦

17:20～17:40 伊達男を探せ！

18:20～18:40 レッツ！花嫁修業

19:20～19:45 夜の相談室

5. 企画内容

① 見せつけろ！カップル選手権

司会者2人、出演者2人×3組、25分

〈企画内容〉

企画を設け、カップルの絆の強さを試す。最も得点の高かった2人には愛が盛り上がりそうな景品を渡す。

1. カップルクイズ

カップルなら分かって当然の問題にそれぞれ答えてもらう。記念日など二人の付き合いに関する問題は同時に回答し、相手のプロフィールに関する問題は、基本的に彼氏が彼女の

プロフィールを当て、彼女は正解を自ら書く形で解答してもらおう。間違えたら彼女が彼氏にビンタ。答えが一致すればポイント獲得（一問につき1点）

## 2. あなたの全身愛してる！

三人の彼氏の身体の一部の写真と、同じような体型の人の同じ部位の写真数枚ずつをばらばらに並べ、自分の彼氏の体のパーツを探し当ててもらおう。（一問につき2点）彼氏には野次馬をしながら見守ってもらおう。最終問題では、実際の彼氏を使い問題に答えてもらおう。（一問につき3点）

## 3. これからもよろしくね

これまでのクイズで二人の関係にヒビが入ってしまうと困るので、最後にお互いの好きなところを3つずつ伝えあってもらおう。告白や、これからもお願いしますなどの挨拶は当人にお任せして惚気てもらおう。

### （問題）

- ① お互いの本名を漢字フルネームで書ける？
- ② 家族構成は？
- ③ 親しくなったきっかけは？
- ④ 彼女の好きな食べ物は？
- ⑤ 初デートの場所は？
- ⑥ 初めてキスをしたのはいつ、どこで？
- ⑦ 彼女が今食べたいものは？
- ⑧ 彼女の今日の朝ご飯は？
- ⑨ 彼女の初恋の人の名前は？
- ⑩ （彼氏の）今日の下着の色は？

### （写真クイズ）

- ① 足
- ② 耳
- ③ おへそ

### （実物クイズ）

- ① 話し方
- ② 手

### 〈タイムテーブル〉

- 11:00～11:01 司会者挨拶、企画説明  
11:01～11:03 出演者自己紹介  
11:03～11:10 カップルクイズ

11:10～11:15 あなたの全身愛してる！写真クイズ  
11:15～11:20 あなたの全身愛してる！実物クイズ  
11:20～11:22 集計、結果発表、表彰、優勝カップルコメント  
11:22～11:23 これからもよろしくね 1組  
11:23～11:24 2組目  
11:24～11:25 3組目

〈備品〉

マイク4本、机3つ、椅子6つ、フリップ6枚、身体の写真（事前に入手）、マジック6本、クリーナー6個、ホワイトボード、景品、アイマスク3つ、ヘリウムガス1本、スケッチブック

②プレッシャー耐久ゲーム

司会者2人、出演者4人、20分

〈企画内容〉

誰でも簡単にできることを、誰か1人が失敗するまで順番にやり続ける。ミスがあまりに早かった場合はタイムテーブルに沿うよう何周か繰り返す。4個目の缶積みのみ同時に行う。ゲームの最初には司会者が実践付きでやり方を説明する。ミスした人は、ゲームごとに罰ゲームを受けてもらう。

ミスが最も多かった人には、最後に大罰ゲームとしてその場で好きな人に告白してもらう。

・早口言葉

早口言葉を3回ずつ読んでもらう、

（お題）

東京特許許可局局長、生暖かい肩叩き器、フルーツジュース抽出中、赤かまぼこ黄かまぼこ茶かまぼこ、生麦生米生卵・生玉ねぎ生長ネギ

○罰ゲーム：司会者によるデコピン

・紙くずシュート

目の前のゴミ箱に紙くずをシュートする

○罰ゲーム：司会者によるハリセン

・缶積み

10個の缶を、最も早く積み上げられた人の勝ち。崩すとミスになる。

○罰ゲーム：一発ギャグ

・ジェンガ

四人でジェンガをしてもらう。

○罰ゲーム：本気のキス顔

〈タイムテーブル〉

12:20～12:21 司会者挨拶、企画説明

12:21～12:25 紙くずシュート

12:25～12:29 早口言葉

12:29～12:34 ジェンガ

12:34～12:37 缶積み

12:37～12:40 罰ゲーム

〈備品〉

マイク 2 本、机 1 つ、ゴミ箱 1 つ、紙クズ 12 個、早口言葉用スケッチブック、ジェンガ、空き缶 50 個、ハリセン 1 つ

### ③ NO MUSIC, NO LIFE!

司会者 2 人、出演者 5 人、25 分

〈企画内容〉

出演者をソムリエ 3 人と相談者 2 人に分け、ソムリエが相談者の好きそうな音楽を紹介する企画。相談者が「新しい音楽を開拓したい」と相談しにきたという設定。相談者の好きな音楽 3 曲を事前に聞いておき、それを参考に 3 人の音楽ソムリエにそれぞれ「相談者の好きそう、かつ知らなそうな音楽」を 3 曲ずつ選んで来てもらい、プレゼンしてもらう。プレゼンする音楽の最も聴かせたい部分 20～30 秒を事前に聞いておき、流せるように用意しておく。音楽系サークルの中でも、特に音楽が好き！という人にソムリエをやってもらう、かつ三人の好みのジャンルを分けて提案する。

3 人が曲をプレゼンし、選んだ曲が相談者に最もハマった人には音楽ソムリエの資格を授与する。最も良かったソムリエを相談者それぞれが選んで司会者に耳打ちし、結果発表、表彰を行う。

#### 1. マイベスト 3 曲

相談者に最も好きな音楽を 3 曲ずつ紹介してもらう。その場で流せるよう事前に曲を聞き、用意しておく。

#### 2. 音楽ソムリエ

相談者のマイベスト 3 曲を参考に、ソムリエ 3 人がそれぞれ選んできた曲を 3 曲ずつプレゼンしてもらう。一曲 30 秒ずつ程度流れるよう用意しておく。

〈タイムテーブル〉

13:20～13:22 企画説明

13:22～13:24 出演者自己紹介

13:24～13:27 相談者 1 人目 マイベスト 3 曲

13:27～13:29 音楽ソムリエ 1 人目

13:29～13:31 2 人目

13:31～13:33 3 人目

13:33～13:36 相談者 2 人目 マイベスト 3 曲

13:36～13:38 音楽ソムリエ 1 人目

13:38～13:40 2 人目

13:40～13:42 3 人目

13:42～13:44 相談者感想

13:44～13:45 結果発表、表彰

〈備品〉

マイク 4 本、いす 2 脚、長机 1 つ、フリップ 6 枚、ペン 3 本、賞状 2 枚

#### ④ クイズ！力を合わせろ

司会者 2 人、出演者 6 人、25 分

〈企画内容〉

問題を出し、条件に沿って解答してもらう。出演者 6 人を 2 チームに分けた対戦形式。チーム名は各自で決めてもらう。合計得点の高かったチームには少し豪華な協賛品を渡す。

##### 1. 共感力を競う

前半は上手く 3 人の回答が揃うよう、後半は全員バラバラになるように（誰も被らないように）答えてもらう。達成できた場合、一問につき 2 点。

（前半）

- ① 大阪の食べ物といえば？
- ② 夏の風物詩といえば？
- ③ 好きなジブリ映画は？
- ④ ラブソングといえば？
- ⑤ 国民的アイドルといえば？
- ⑥ 観光地といえば？
- ⑦ 今年流行った曲といえば？



⑧ 携帯電話キャリアといえば？

(後半)

- ① プロ野球チームといえば？
- ② 干支の動物といえば？
- ③ 海外旅行で行きたい場所は？
- ④ ドラえもんの道具で欲しいものは？
- ⑤ 日本の偉人といえば？
- ⑥ 硬貨といえば？
- ⑦ 将棋の駒といえば？
- ⑧ 小学校の頃の得意科目は？

## 2. 団結力を競う

人気チェーン店（ミスタードーナツ、サーティワンアイスクリーム）の売り上げトップ 10 を当ててもらおう。選択肢としてホワイトボードに貼ったものを並べ替えて回答してもらおう。予想順位を並べてもらい、両チーム 3 回まで答え合わせができる。

答え合わせの際、正解している部分だけを教え、また考え直してもらおう。1 回目で全問正解した場合は 50 点、2 回目は 30 点、3 回目だと 10 点の得点が入る。どちらのチームも正解に辿りつかなかった場合は正解数が多い方のチームに 30 点が入る。

(正解)

○サーティワン

- 1 ポッピングシャワー
- 2 ストロベリーチーズケーキ
- 3 キャラメルリボン
- 4 ベリーベリーストロベリー
- 5 チョコレートミント
- 6 ラブポジションサーティワン
- 7 チョコレートチップ（現在は定番フレーバーとして取り扱っていない）
- 8 ラムレーズン
- 9 クッキーアンドクリーム
- 10 ナッツトゥユー

○ミスタードーナツ

- 1 ポンデリング
- 2 オールドファッション
- 3 フレンチクルーラー

- 4 チョコレート
- 5 オールドファッションハニー
- 6 エンゼルクリーム
- 7 チョコファッション
- 8 ゴールデンチョコレート
- 9 エンゼルフレンチ
- 10 ポンデ黒糖

〈タイムテーブル〉

- 14:20～14:21 司会者、出演者紹介、組分け
- 14:21～14:26 揃えるクイズ
- 14:26～14:31 揃えないクイズ
- 14:31～14:33 集計、前半結果発表
- 14:33～14:38 帰れま 10 前半チーム
- 14:38～14:43 後半チーム
- 14:43～14:45 結果発表

〈備品〉

マイク 3 本、机 2 つ、フリップ 6 枚、マジック 8 本、クリーナー 8 個、ホワイトボード、並べ替えるパネル 30 枚、お題用スケッチブック

⑤ 来たれ！恋人がいそうなクリスマス選手権

司会者 2 人（女性）、出演者 3 人（男性）、25 分

〈企画内容〉

現在恋人のいない男女を募り、事前に考えてきてもらった「架空の恋人と過ごしたクリスマス」を自慢してもらう企画。彼女のプロフィールから当日のスケジュール、彼女へのクリスマスプレゼントまで全て妄想してもらう。最もリアルで、かつ素敵なクリスマスを過ごした人が優勝。審査は女性司会者と観客に行ってもらう。優勝者には景品を用意する。

1. 自己（+彼女の）紹介

恋人のプロフィールから、2 人の馴れ初め、これまでに過ごしたイベントの様子などを詳細に語ってもらう。事前に関し描いてきてもらった彼女の似顔絵を見せながら話してもら

う。

## 2. クリスマス当日のスケジュール

感想を交えつつ、当日のデートの様子を語ってもらう。ルールとして、その日のうちに必ずプレゼントを渡してもらうことにする。恋人にあげたプレゼントは写真付きで紹介してもらう。

## 3. キスシーン実演

くまちゃん相手にキスシーンを実演してもらう。おうちでも、別れ際の駅前でも、イルミネーションの人混みに紛れてでも。シチュエーションはお任せし、その日一番の素敵なキスを見せてもらう。

〈タイムテーブル〉

15:20～15:23 司会者挨拶、企画説明、出演者自己紹介

15:23～15:25 自己紹介一人目

15:25～15:27 二人目

15:27～15:29 三人目

15:29～15:31 スケジュール紹介一人目

15:31～15:33 二人目

15:33～15:35 三人目

15:35～15:37 キスシーン実演一人目

15:37～15:39 二人目

15:39～15:41 三人目

15:41～15:43 出演者コメント、審査

15:43～15:45 結果発表、総評、表彰

〈備品〉

マイク4本、机1つ、椅子3脚、写真3枚、くまちゃん、似顔絵3人分

## ⑥ 大変身！カワイイ王座決定戦

司会者2人（男女）、出演者2人×3組、30分

ペアを事前に決定し、女の子が男の子を女装させて完成度を競う。ウィッグと衣装は事前に用意。女装して出演する男性3人と、仕掛け人としてメイクを施す女の子3人に出演してもらう。仕掛け人の女の子には最後にステージ上に上がって挨拶をしてもらう。外見、内面ともに最も可愛い女の子を作り上げたペアが優勝。優勝ペアは少し豪華な協賛品が貰える。

### 1. お披露目、自己紹介

ペアで打ち合わせて作ってきたキャラで自己紹介をしてもらおう。最初に素顔の写真も見せる。

## 2. 女子トーク

女装男子3人で、テーマに沿ってガールズトークをしてもらおう。ボロが出ないか、キャラクターの完成度を競う。

(テーマ)

好みの男の子のタイプ / 告白してほしいシチュエーション / 言われたらキュンとする台詞 / 元彼の嫌だったところ

## 3. 一番良い女は誰？

実演を含む大喜利で、良い女度を競う。必要に応じて司会者に手伝ってもらおう。

(お題)

付き合ってから何回目のデートで家に行く？理由とともに / ケンカをしたときの、許してもらえる謝り方 / 可愛いヤキモチの焼き方 / 休日の過ごし方 / 彼氏からの愛情を確認したいとき、どうする？ / 彼氏の鼻毛が出ていたらどうする？

(実演) 落とした物を拾う / プレゼントを貰った時の喜び方 / 品性を保ってベッドに誘う / デートの待ち合わせ / デート中、手を繋ぎたいとき、どうする？

〈タイムテーブル〉

16:20～16:22 企画説明、司会者自己紹介

16:22～16:24 出演者お披露目、自己紹介

16:24～16:30 女子トーク

16:30～16:38 大喜利

16:38～16:46 実演大喜利

16:46～16:48 女装者コメント、仕掛け人挨拶

16:48～16:50 結果発表、表彰

〈備品〉

マイク4本、長机1つ、椅子3脚、化粧品(スポンジ・ブラシ多めに)、お題用スケッチブック、フリップ3セット

## ⑦ 伊達男を探せ！

司会者2人、出演者3人、20分

〈企画内容〉

モテそうな男性に出演してもらい、身も心も最もかっこいい人が誰かを決める。審査は司会者に行ってもらおう。選ばれた最高の伊達男には、景品として伊達眼鏡をプレゼントする。

### 1. あなたにとって恋愛とは？

自己紹介を兼ねて、インタビュー形式で人生における恋愛の意義と、これまでの「俺ってモテるな・・・」と感じた武勇伝を語ってもらう。

### 2. モテる男はなんかエロい

モテる男は、言葉や行動の余白の使い方が上手い。

そのように真の色気とは、あからさまではなく、あくまでもさりげなく存在するものだ。異性のエロい仕草、なんかエロい擬音など、日常生活にさりげなく潜むエロを大切に、実演を含む大喜利をしてもらう。実演で相手が必要な場合は、くじで決まった司会者を相手に行ってもらう。

(お題)

あなたに気がありそうな後輩からの、「昨日は酔っぱらって迷惑かけてしまってすみませんでした・・・」という LINE への返信 / お会計の際、女の子が自分で払うと食い下がってきたとき、どうする？ / 「私と部活（サークル）どっちが大事なの？」と聞かれた時の返事 / 失恋して落ち込んでいる女の子に、なんて声をかける？

(実演)

街中で、彼女に「キスして！」とせがまれたときの対応 / 女の子の代わりに車道側を歩くときの、代わり方 / かっこよく髪をかきあげてください / かっこよくジャケットを着てください

### 3. スマートな口説き文句選手権

2人で飲む時間が終わりに近づき、さあこの後どうする？というシチュエーション。最もスマートな口説き文句で女性と夜を共に過ごせる人を選ぶ。司会者を相手に口説きたい女性と2人で飲んでいる設定で話してもらう。相手が司会者のどちらになるかは、同じくくじで決める。

〈タイムテーブル〉

17:20～17:21 司会者挨拶、企画説明

17:21～17:22 一人目自己紹介

17:22～17:23 二人目自己紹介

17:23～17:24 三人目自己紹介

17:24～17:32 大喜利

17:32～17:34 口説き文句一人目

17:34～17:36 二人目

17:36～17:38 三人目

17:38～17:40 結果発表、優勝者コメント、景品贈呈

〈備品〉

マイク4本、机1つ、椅子5つ、伊達眼鏡、フリップ3つ、クリーナー3つ、マジック3つ、箱、くじ、出題用スケッチブック、ジャケット

### ⑧ レッツ！花嫁修行

司会者2人、出演者4人（男女二人ずつ）、20分

〈企画内容〉

いい嫁に必要な能力を、洗濯、料理、旦那の癒し方の三分野に分けて競う。出演者の性別は問わない。優勝者には景品としてベールを贈呈する。

#### 1. 洗濯

Tシャツを早く美しく畳めた人がポイント獲得。タイムと美しさで司会者が審査を行う。

#### 2. 料理クイズ

料理の常識についてのクイズをする。

（問題）

- ① 料理の「さしすせそ」とは？
- ② 大きじ一杯は、小さじで量ると何杯？
- ③ 「照り焼き」に必要な調味料は？
- ④ 小口切りといちょう切りを、それぞれ図示してください。
- ⑤ 「おにぎり」と「おむすび」の違いは？

（解答）

- ① 砂糖、塩、酢、醤油、味噌
- ② 3杯
- ③ 醤油、みりん、酒、砂糖
- ④ スケッチブックにイラストを用意します。
- ⑤ 形の違い（おむすびは三角形、おにぎりはどんな形でも良い）

#### 3. 旦那の癒し方

シチュエーション別に、疲れた旦那の心を誰が最も癒せるか競う大喜利。相手が必要なものは、司会者に旦那や友人役をしてもらう。

（お題）

玄関での出迎え方 / 仕事でミスをし、落ち込む旦那の励まし方 / 休日の朝の「おはよ

う」 / 出張中の旦那への電話 / 旦那の友人に「こいつと結婚して後悔してない？」と冗談で言われたときの対応 / 最高の「いってらっしゃい」をお願いします

〈タイムテーブル〉

18:20～18:22 出演者紹介、企画説明

18:22～18:27 洗濯

18:27～18:32 料理クイズ

18:32～18:38 旦那の癒し方

18:38～18:40 結果発表、表彰（結婚式風）

〈備品〉

マイク 4 本、机 1 つ、椅子 3 つ、T シャツ 3 枚、フリップ 4 枚、マジック 4 本、クリーナー 4 つ、ジャケット、ビジネスバッグ、ストップウォッチ

## ⑨ 夜の相談室

司会者 2 人、出演者 4 人（男）、25 分

〈企画内容〉

お題を出し、経験談や好みを語り合ってもらおう。

・普通ってなんなの？

手順、時間配分、雰囲気づくりなど、自分の思うスタンダードについて、一人ずつ話してもらおう。

・気になるアブノーマル

興味のあるプレイについて話してもらおう。経験談でもあり。

・やっぱり理想は？

燃えるシチュエーション、事後はこうしてほしい、始めるときの台詞など、具体的などんなことでもいいので経験したい、または今までの良かった経験について熱く語り合ってもらおう。

・夜だけじゃないよね。

日常生活の中でムラッと来る、スイッチが入る瞬間を教えてください。

・恋愛と性欲

やっぱり相性って大事？セフレって実際どう思う？気持ちがなくともセックスできる？など、恋愛と性の繋がりについて語り合ってもらおう。

・夜の相談室

こういう子多くない？こういうこと言う子いるけど、正直困る、など、どんなことでもいいので、密かな悩みや以前から気になっていることをこの機会に相談してもらおう。

・先輩に任せとけ！

相手をその気にさせるテクニックや自然な導入のコツなど、後輩のこれからのために先輩のとおきをおきを伝授してもらおう。

〈タイムテーブル〉

19:20～19:22 司会者挨拶、出演者自己紹介

19:22～19:29 テーマ 1

19:29～19:36 テーマ 2

19:36～19:43 テーマ 3

19:43～19:45 司会者総評

〈備品〉

マイク 6 本、椅子 4 脚

## 6. 総括

ゲームの試行や備品の確認を事前に行っていたため、大きなトラブルは無く、楽しく企画を行うことができました。ただ、出演者との行き違いにより音源の順番が前後しており、少し手間取った箇所がありました。また、司会者が事前に渡していたマニュアルにしっかり目を通しておらず、手元のマニュアルに書いてある内容を本番中にこちらに確認を求められたこともあったので、出演者の方々との打ち合わせは入念に行っておくべきだったと感じました。

○第 69 回银杏祭ストリート企画 最終企画書 9 月 9 日

担当：河南めぐみ

### 1. 日時

11 月 3 日 13:30~14:00

11 月 4 日 12:00~13:30

### 2. 場所

8 号館地区内

### 3. 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、銀杏祭を盛り上げ、活気のあるものとする。

#### 4. タイムテーブル

11月3日

13:30～14:00 わくわくわなげ

11月4日

12:00～12:30 いきなりボウリング

13:00～13:30 借り物（人）競走

#### 5. 企画内容

##### ① わくわくわなげ

〈場所〉

聖域

〈企画内容〉

聖域を通る人に輪投げをしてもらう。小学生以下と中学生以上で投げるラインを分ける。

1人三回投げてもらい、一回でも入ったら景品を渡す。

〈備品〉

的、輪っか12個、景品×20

##### ② いきなりボウリング

〈場所〉

聖域

〈企画内容〉

地面にピンを並べ、ボウリングをしてもらう。一人二回まで挑戦できる。6本以上倒した人とスピア、ストライクの人で別の景品を渡す。

〈備品〉

ピン12本（予備3本）、玉3つ、景品20個

##### ③ 借り物（人）競争

〈場所〉

8号館地区内

〈企画内容〉

聖域に本部を構え、道行く人に参加してもらって借り物競走をってもらう。成功したら景

品、できなければ参加賞を渡す。企画終了時間までには帰って来てもらうようにする。

〈お題〉

(人) パーマの人、派手な髪色の人、焼きそばを食べている人、恋人と2年以上続いている人、左利きの人、色黒の人、色白の人、広島出身の人、裸眼の人、全身脱毛が完了している人

(物) 眼鏡、犬、赤いカバン、ニューバランスのスニーカー、ギター、2リットルの水、漢字Tシャツ、変な帽子、白い靴下、毛抜き

〈備品〉

お題 (20枚)、お題を入れる箱、景品 30個、長机1つ、看板

<総括>

2日とも問題なく終わりました。休日だったので子どもが多く、列ができるほどでした。多くの方に楽しんでいただけてよかったです。

○銀杏祭 最終企画書 ストリート 担当 小澤 正都

企画意義

学生だけでなく来場者全員に楽しんでもらえるような企画を作り、銀杏祭を盛り上げる。

- 11/1 13:30~14:00

人間 WANAGE

場所 聖域

内容 輪投げをしてもらい、得点に応じて景品

3回投げってもらう

出演者は座らせる

両手で投げってもらう

出演者 4人

備品 フラフープ 3つ 協賛品

- 11/1 16:00~16:30 箱の中身あててみ?

場所 聖域

箱の中身をあててもらい、そのレベルに応じて景品をあげる

レベルは3つ用意する

備品 箱の中身 (たわし むいぐるみ 濡らした雑巾 ウイッグ ハンドスピナー  
スマートフォン 保冷剤 ローション 硬貨 ピコピコハンマー 卓球のラケット  
発泡スチロール 眼鏡 歯ブラシ 割りばし テニスボール 腕時計 ロープ ス

ポンジ 筆) ウエットティッシュ 箱 机2

出演者二人

総括 ストリートは比較的時間をかけなくていいと思い、本番直前まで詰めずにいたら本番バタバタした。しかし、本番は小学校低学年の女の子 2 人にじゃあ次そっちが答えてと言われ、僕らがなぜか企画に参加する側になっていた。これはこれで企画としての正解ではないかと思いました。後輩にはしっかり企画を詰めるよう言います。

## ○銀杏祭 小ステージ二日目 最終企画書

担当 小澤 正都

タイムテーブル

11:45~12:10 ボケてください

12:45~13:10 ワンオク好き集まれ!

14:10~14:40 頭柔らかか選手権

15:15~15:35 どっち難題

16:10~16:35 大相撲選手権

17:05~17:30 あれから約 20 年

### 1. 日時

11月2日

11:45~20:00

11/2 11:45~12:10 ボケてください

出演者 4 人 司会者 2 人

事前にお題を渡し考えてきてもらう

一問につき二分 制限時間内なら何度もこたえられる

司会者の裁量で 0~3 点をつける

11:45~11:47 自己紹介、企画説明

11:47~12:08 大喜利

12:08~12:10 結果発表

お題 1 「お父さんの洗濯物とは別にして」の十倍傷つく娘の一言は?

2 ドラゴンボールを 7 個集めるとシェンロンが出てきて一つだけ願いをかなえてくれますが、では○玉を 7 個集めるとどうなる?

3 世界一絶叫するジェットコースター。その理由は?

4 回転寿司で通を気取る方法は?

- 5 結婚の決め手は〇〇の一致 98 位に選ばれたのは？
- 6 お正月って何する日？
- 7 100 歳のストリートパフォーマーおばあちゃんその演目は？
- 8 ルパンが次に盗みそうな宝石の名は？
- 9 名探偵コナンの弱点を教えてください
- 10 思わずやりたいと思ってしまう講座のキャッチフレーズは？
- 11 今、ひそかに人気があると言われているダイエットとは？
- 12 DVD って何の略？
- 13 大人の階段のぼる さて 5 段目はどんな出来事？
- 14 なんでも踏みつぶせるゴジラが唯一踏めなかったものとは？
- 15 長渕剛の曲にありそうな曲名は？
- 16 甲子園で優勝した高校のインタビュー。衝撃的だったその発言とは？
- 17 こんなデスノートは嫌だ
- 18 来年の流行語大賞は？
- 19 このラーメン屋には二度と行きたくない！その理由とは？
- 20 絶対 EXILE が言わなさそうなセリフは？
- 21 この写真でボケてください
- 22 この写真でボケてください
- 23 かるたを作ってください

備品マイク 4 本 ペン フリップ各 4 ホワイトボード 椅子 4 机 2

● 11/2 12:45~13:10

ワンオク好き集まれ！！

12:45~12:52 自己紹介（ワンオクを自分がどれだけ好きか

12:52~12:53 企画説明

12:53~12:55 イン트로 5 問

12:55~13:02 クイズ

13:02~13:06 歌詞で曲名あて

13:06~13:10 結果発表、感想

ワンオク好きの人

出演者 4 人 司会者 2 人

イントロ 5 問

- 1 The Beginning
- 2 存在証明
- 3 Melody Line の死亡率
- 4 Never Let This Go

5 Stand Out Fit In

クイズ フリップ 10問 7分

1 メジャーデビュー曲は？

内秘心書

2 所属事務所は？

アミューズ

3 現メンバー全員の名前

Taka Toru Ryota Tomoya

4 Ryota が首元に入れている星のタトゥーは何個？

7個

5 ライブで一番演奏している曲は？

完全感覚 Dreamer

歌詞で曲名あてクイズ 4分

1 間違ってたっていいじゃん！！一回しかないじゃんおのれの人生だ！！

未完成交響曲

2 もう制御不能・非常事態 まるで心あらずみたい 気持はどっか遠くの方へ

Mr.現代 Speaker

3 いつだってそうなんの前触れもなく 不意に僕らからすべて奪い去った後 悲しみ

で涙があふれる

Smiling down

結果発表 2分

景品 ワンオクに関する何か

備品 マイク 2本 フリップ 4枚 ペン 2枚 景品 協賛品

● 頭柔らか選手権 14:10~14:40

出演者 4人 (頭固い人 2人 やわらかい人 2人) 司会者 2人

14:10~14:12 自己紹介、企画紹介

14:12~14:16 なぞなぞ

14:16~14:38

14:38~14:40

早押し形式

誰も答えを出せなかったらヒントをあげる

などなど

- ここに一分たつと 2 個に増える細胞がある 今この細胞を容器に入れて繁殖させたとき、容器が細胞でいっぱいになるまでか 1 時間かった。では同じ容器に細胞を 2 個入れて増殖させたとき容器がいっぱいになるまでにかかる時間はいくらか 59 分
- 私は生まれてこのかたタクシーに乗ったときにお金を払ったことはありません。なぜでしょう  
降りたときにはらうから
- とある国の王様がある若者 2 人に「二人で競争しなさい。勝った馬の主の方に褒美を取らせよう。ただし、後でゴールした方を勝ちとする」と言いました。どうやって競争すればうまくできる？  
馬を交換する

ウミガメのスープ

シチュエーションパズル、水平思考パズルと呼ばれている思考パズルの一つ

出題者の出したなぞに対して参加者ははい、いいえでこたえられる

- 暗くなってきたのでカメオに電気を消してもらった なんて？
- DNA 鑑定の結果、海雄と亀雄の間に親子の関係は認められなかった。それでも亀雄は海雄が実の父であると確信していたという。いったいなぜ？  
亀雄が自分の髪が薄いのに父はふさふさなため親子関係を疑い、父親の髪を持っていき鑑定してもらったが、正しい結果がでず、カツラの髪であるとわかったから

備品 マイク 3 本 机 2 いす 4

● どっち難題 15:15~15:35

15:15~15:17 自己紹介、企画説明

15:17~15:33 問題

15:33~15:35 結果発表

いくつかの質問をし、他の人とできるだけ同じ回答あるいはできるだけ違う回答をした人に得点を与える。

多数派回答 最も回答が被った人全員に 1 ポイント 全員かぶれば全員 1 ポイント

干支といえば？

御堂筋線の駅といえば？

日本のお土産といえば？

オリンピックメダリストといえば？

有名なゲームのソフトといえば？

ヨーロッパの国といえば？

誰もが知っている女優といえば？

テレビ番組といえば？

少数派回答 最も回答がかぶらなかつた人全員に1ポイント

野球のポジションといえば？

プロ野球の球団といえば？

信号の色といえば？

血液型といえば？

有名な温泉地といえば？

コーラといえば？

嵐のメンバーといえば？

備品 マイク4本 机2つ 椅子4つ フリップとペン4つ

● 大相撲選手権 16:10~16:35

出演者4人 司会者2人

いろいろな相撲にトライしてもらい、ポイント高い人が優勝

16:10~16:12 自己紹介、企画説明

16:12~16:15 腕相撲

16:15~16:19 押し相撲

16:19~16:23 尻相撲

16:23~16:28 パンスト相撲

16:28~16:33 チューブ相撲

16:33~16:35 結果発表

備品 チューブ デスソース 土俵 マイク2 パンスト

● あれから約20年… 17:05~17:30

自分が生きてきた中でどのような過程を経てきたのか確認する

出演者6人 司会者2人

17:05 自己紹介赤ちゃん語で、企画説明

17:07 ミルク早飲み

17:12 だだをこねる だだをこねて一番母親役を困らせた出演者により多く協賛品をプレゼント

17:17 三輪車早漕ぎ

17:22 思春期あるある大喜利

17:28 罰ゲーム

備品 紙おむつ3 ミルクを入れた哺乳瓶3 ストップウォッチ 三輪車

・ What's your favorite night? 19:00~19:30

出演者4人 司会者2人

19:00~19:02 自己紹介、企画紹介

19:02~19:08 現状の自分の夜を話してもらう

19:08~19:15 司会者による講義、実際にやらせながら

19:15~19:30 講義の内容をどれだけ理解しているか自分の理想の夜を最初からやってもらう

実際に人形、マネキンを使いやってもらう

備品 マイク2 人形 ホワイトボード ペン

総括

まず数が多くてとても大変だった。もっと早くから詰めていかないと厳しいと感じた。

アイデアが全く出ず、先輩らに頂いたりもした。本当に感謝している

後輩たちには早くやるよう急かしたい

○第69回银杏祭 カラオケ企画 最終企画書

担当:小澤 正都

1. 企画名

市大歌がうまい王座決定戦

2. 日時

11月3日12:00~12:40

3. 場所

芝生ステージ

4. 意義



芝生ステージでのメイン企画にし、銀杏祭を盛り上げる

#### 5. タイムテーブル

- 12：00～ 審査員紹介
- 12：02～ 出演者自己紹介
- 12：04～ 転換
- 11：05～ 1人目
- 11：07～ 転換
- 11：08～ 2人目
- 11：11～ 転換
- 11：12～ 3人目
- 11：14～ 転換
- 11：16～ 4人目
- 11：18～ 転換
- 11：19～ 5人目
- 11：21～ ここまでで誰が一番だと思うかお客さんに拍手してもらう
- 11：23～ 6人目
- 11：25～ 転換
- 11：26～ 7人目
- 11：28～ 転換
- 12：29～ 8人目
- 12：31～ 転換
- 12：32～ 9人目
- 12：34～ 転換
- 12：35～ 10人目
- 12：37～ 結果発表、エンディング

#### 6. 企画内容

- ・司会 2人
- ・看板などであらかじめ宣伝しておき、希望者には前もって集まってもらい、歌う曲などの確認、打ち合わせをしておく。
- ・当日募集はなしで、10人くらいの参加者を集める
- ・審査員は5人で、先に集めておく
- ・審査員一人につき20点満点の、計100点満点で点数を出し、一人歌い終わるごとに採点する
- ・結果発表は最後

- ・1位以外と審査員には協賛品
- ・5人目が終わった時点で、誰が一番だと思うか観客に拍手で投票してもらう
- ・ワンコーラス歌ってもらう

#### 7. 備品

マイク3本、椅子15個、カラオケ機材一式、景品、紙、ペン、名札15個、1位以外と審査員への協賛品、机2個

#### 総括

この企画における仕事は機材の予約と出演者の確保・連絡でした。

打ち合わせの際一部の出演者とラインを交換しそびれ、連絡に手間取ったこと。企画の時間が短くなった影響で、押してしまったこと。備品の確認を早めにやらなかったために前日にOBさんに備品を作らせてしまったことを申し訳なく思うとともに、次につなげていきたいと思えます。

### ○第69回银杏祭 セクシー企画 最終企画書

担当 竹野友基

#### <企画名>

男の求める光

#### <日時>

11月2日(土) 19:00~20:00

#### <場所>

第1体育館

#### <意義>

大阪市立大学の男子学生が一度は夢見たであろうあのゲストとの交流を実現させ、盛り上げる。

#### <タイムテーブル>

- 19:00~19:03 出演者の自己紹介
- 19:03~19:05 ゲストの登場
- 19:05~19:07 説明

19:07～19:20 イベント 1 個目  
19:20～19:23 転換、説明  
19:23～19:30 イベント 2 個目  
19:30～19:32 転換、説明  
19:32～19:50 イベント 3 個目  
19:50～19:55 締め、退場

司会者二人、出演者三人、女優さん

<企画内容>

① 惑わされるぜ！ちょっとエッチななぞなぞクイズ

一見下ネタに思えるが本当は違う答えのなぞなぞを司会者が出し、出演者および女優さんは回答をフリップに書く。

回答の時間は一問につき 20 秒。最も多くお題を正解した出演者にはご褒美。女優さんにはある程度ストレートに答えを言ってもらうようにする。ただし、女優さんが最も正解数が多かった場合は出演者 3 人ともに罰ゲーム。

お題は 3 問。

お題 1 「ちいさいときには皮をかぶっていてやわらかいけど、おっきくなると皮がむけて長くてかたくなるものはなーんだ？」

答 たけのこ

お題 2 「大人 2 人が裸で密着する行為で、出たら終わりなものってなーんだ？」

答 相撲

お題 3 「1 人でするものだけど、手伝ってもらうこともある、気持ちいいことってなーんだ？」

答 ストレッチ

〔備品〕 マイク 3 本、フリップ 4 枚、ペン 4 本、ストップウォッチ 1 個、ご褒美のくじ

② 教えて！七海先生！！

みんなの先輩である女優さんに、様々な物事の手順を女優さんなりの説明でもらい、出演者が何のことを説明していたかを考えフリップに書き答える。一問読み上げ一分、出演者回答 30 秒 3 問

問題 1 「あれえ？あんだけ時間たったのに全然建ってへんやんか！

今まで何してたん？

せめて半分くらいは建ってるかなあと思ってたんやけど、それもあかんかったん？

もうアンタの建ち待ちするのだからほかの人探すわ～」

答 建設の手順

問題2「あなたの持ってるのおいしそうね。

皮を剥いて私の口の中に入れて。

ん～おいしい、あなたも私の栗食べたい？

だあめ、あーげない。」

答 栗を食べるときの手順

問題3「最初に手でしっかり濡らしてね。

それから太いので体重をかけながらしっかりなじませてね。

ほら！白いのがくぼみ全体に広がってきたでしょ。

本番はここからよ、太いのでしっかりついて。

力任せにしちゃだめ！

声に合わせてリズムよくちゃんと濡らしながら何度もついて。

そうそうその調子！

ちゃんとつけたから白いのいっぱいできたね」

答 餅つきの手順

問題4「まず人差し指を一本立ててスーっと指をすべらせて。

そして大事なところが来たら指先でポンと叩いてあげてください。

反応がないからといって強くこすったりしたらダメよ。

優しくしてあげた方が逆に感度がいいの。

じゃあさっそくやってみて。」

答 スマホを使うときの手順

〔備品〕マイク3本、フリップ4枚、ペン4本、ストップウォッチ1個

③ 心も体もつながってる？以心伝心クイズ

女優さんに関するクイズを共演者が予想して考えてフリップに書いて答える。最も正解の多い人にご褒美、最も外れの多い人は罰ゲーム。質問はホワイトボードに書く。箱の中にあるお題の紙を選ぶ形式。考える時間は20秒。6問

(お題)

- 好きな体位は？
- 初体験は？
- スリーサイズは？
- 1番感じる場所は？
- 男の人の体で一番好きな部位は？
- 今日の下着の色は？
- 太さか長さか固さか

〔備品〕マイク3本、フリップ4枚、ペン4本、ホワイトボード1枚、ストップウォッチ1個、お題のくじ

(ご褒美候補)

- シャツを脱がせてもらう
- 耳にフーッと息を吹きかけてもらう
- ○○君好き！と言ってもらえる
- あーんしあう
- 背中に指文字で大好きと描いてもらう
- 体温計で熱を測ってもらう

※罰ゲームはこれを司会者の1人とやってもらう。

備品…体温計、マシュマロ

(総括)

AV女優さんがいい人だった。前日ダウンして上回、OGに最終確認等を任せてしまったのは誠に申し訳ない。舞台上で女優さんにマニュアルを持つよう指示していなかった。司会者の喋るところの振り分けをしておらず、司会者に負担をかけてしまった。

## ○第69回银杏祭 サブステージ司会者マニュアル

担当：竹野友基  
連絡先 080-6179-9553

企画名：サブステージ

日時：11/1

意義：令和最初の银杏祭も楽しくなるように盛り上げる

タイムテーブル

- ① 10:00~10:30 これだから男、女ってやつは…
  - ② 11:05~11:30 市大生の禊
  - ③ 12:10~12:40 银杏中はそれ正解
  - ④ 14:10~14:40 生き物博士
  - ⑤ 15:10~15:40 天涯テレビくん
  - ⑥ 16:10~16:40 仰天チェンジ
  - ⑦ 17:10~17:40 何切る一択
  - ⑧ 18:10~18:40 ポンプリス
- 
- ① これだから男、女ってやつは…

企画内容…男女別のお悩み相談でそれぞれの意見をぶつけ合う。

どの意見の方に一番賛同できたかを司会者が決める。

出演者…男2人、女2人

司会者…2人

30分

タイムテーブル

10:00~10:02 自己紹介

10:02~10:08 1問目

10:08~10:14 2問目

10:14~10:20 3問目

10:20~10:26 4問目

10:26~10:30 だれが一番共感できたか司会者二人で選ぶ

流れ

まず、壇上で企画の説明を大まかにする。次に出演者に自己紹介をするよう言う。

司会は読み上げた後、出演者に自分の「ありのままの」意見をフリップに書いてもらうように言う。司会者は出演者がフリップに以下のことを書き、そのあと話すように促す。

お題1：女性陣には言うべきかどうか、男性陣には自分がその立場なら彼女に言うのか言わないのかを答えてもらうようにする。

お題2：男性陣には言ってくれたほうがいいのかどうか（フリップ回答後はなぜそう答えたかと言ってもらうならどんな風に言ってほしいのかを出演者に言わせる）、女性陣には自分ならどうするかを答えてもらう。

お題3：女性陣にはおごるべきだったかどうか（フリップ回答後は自分がその立場だったらおごってほしかったかどうかを話してもらう）、男性陣には自分だったらおごっているかどうかを答えてもらう。

お題4：男性陣には見るべきかどうか（フリップ回答後は見られたらどう思うかを答える）、女性陣には自分だったらどうするかを答えてもらう。

全員が書き終えたのを確認した後、1、3のお題は女性チームから2、4のお題は男性チームから答えてもらう。全員が意見を発表した後、男女交互に反論してもらう。だいたい時間になったら（こちらからカンペで指示する予定）誰の意見が良かったかを司会者二人で話し合って決める。そのあと次のお題に移る。

お題

1 彼女と買い物に行きました。が、彼女があまりにも服選びに時間をかけます。うんざりです。彼女に言ったほうがいいでしょうか？それとも黙って付き合った方がいいのでしょうか？

2 彼のファッションセンスが壊滅的です。本人はおそらくそのことに気づいていません。ストレートに言ってあげた方がいいでしょうか？男子はどう言ってもらえると傷つかずに

済みますか？

3 気になる女の子がいて先日食事に誘いました。お会計のとき彼女に割り勘でいいからと言われ割り勘にしました。その後、彼女との進展はありませんでした。お会計は全額自分が支払った方が良かったのでしょうか？また女性との食事で割り勘だと思われるか？

4 彼が浮気しているか心配で彼のスマホをばれないように勝手に見てしまいます。やめた方がいいのでしょうか？男子は見られていたらどう思いますか？ちなみに私はその彼に一度だけ浮気をされました。

備品…机 2、椅子 4、マイク 4 本、フリップ 4、ホワイトボード

## ②市大生の禊

企画内容…市大に入ってからなにかをやらかしてしまった人たちが何をやらかしたかを告白し、一番やらかしてしまっている人を決め、禊（罰）を与える。

出演者… 4 人

司会者… 2 人

25 分

タイムテーブル 一人ずつやる

11:05~11:07 自己紹介

11:07~11:09 やってしまったエピソードを紙に書いて裏向きにして首から下げてもらう。

11:09~11:13 一人目（つぼさん）詳しく話す、今後どう気を付けるかを言った後禊（ブラ付ける）

内容…合宿で後輩の女の子と…

目的…女子の気持ちになって反省させる。

11:13~11:18 二人目（メリーさん）詳しく話す、今後どう気を付けるかを言った後禊（さるぐつわを啜えてもらう）パチンコの玉に見たている

内容…ギャンブルとかで借金

目的…球を嫌いになってもらう

11:18~11:23 三人目（土井さん）詳しく話す、今後どう気を付けるかを言った後禊（ケツバット）

内容…女性関係のやらかし

目的…けつの穴を引き締めてもらう

11:23~11:28 四人目（山根さん）詳しく話す、今後どう気を付けるかを言った後禊（頬のところに目を書く）

内容…睡眠薬で二日間寝ていた。

目的…人前でもう寝ている姿を見せない

11:28~11:30 退場

流れ

まず企画の説明をした後、出演者に机に置いた紙に自分のやらかしたことを書いてもらう。  
次に上の順番でやらかしたことを一人ずつ発表してもらう。

出演者に書いたことについて詳しく説明してもらう→今後どうするか言ってもらう→禊の  
順番

全員の禊が終わったら出演者一人ずつに感想を聞く。その後、退場。

禊一覧 激辛、激苦ドリンク、バット、顔に落書き、さるぐつわ、ブラ、穴あき紙、ポンテ  
備品…机 2、椅子 4、マイク 4 本、フリップ 4、ホワイトボード、禊グッズ

### ③ 銀杏中はそれ正解！

企画内容…お題と 50 音の一つを選び、出す。そのお題に合った内容で選んだ 50 音から始  
まるものをそれぞれ出演者が発表し、どれが一番それっぽいかを話して決める。  
考える時間は一題一分くらいにする。

出演者… 4 人

司会者… 2 人

30 分

タイムテーブル

12:10~13:13 自己紹介

12:13~12:19 一問目

12:19~12:25 二問目

12:25~12:31 三問目

12:31~12:37 四問目

12:37~12:40 ベストオブ正解人を決める、退場

流れ

司会者はまず壇上で企画の説明をした後、出演者に自己紹介をさせる。だいたいお題一つに  
つき 5 分の時間配分で進めてもらう。お題を発表する、もう一人の人はホワイトボードに  
お題を書く。出演者にフリップを使って書いてもらう。全員が書けたら一人ずつフリップを  
見せてもらう（まったく同じ答えの人がいたらその人も見せる）。全員が見せた後、どれが  
正解かを話し合ってもらう。だいたい五分経ったら次のお題という感じ。最後に 1~4 のお  
題で誰が一番正解を多く出していたかを発表する。（主観で OK）

お題

おで始まる人にされた嫌なこと、もの

はで持つておくと便利なものと言えば

ほで始まる人としてやってはいけないこと、もの

くで始まる道を歩いていたら見つけそうなもの

よで始まる一限来なかったやつが言いそうなこと



きで始まる甘いお菓子の代表と言えば

かでお金では買えないもの

備品…机2、椅子4、マイク4本、フリップ4、ホワイトボード1、

#### ④生き物博士

企画内容…クイズで一番生き物に詳しい人を決める、勝った人には生き物のぬいぐるみをプレゼントする。

出演者…4人

司会者…2人

30分

タイムテーブル

14:10~14:11 自己紹介

14:11~14:17 自分の好きな生き物プレゼン

14:17~14:23 類縛りでできるだけ多く書く 制限時間一問 30秒

14:23~14:29 鳴き声クイズ

14:29~14:37 生き物なりきりクイズ(司会者がその生き物になりきって出演者の質問(なるべくはい、いいえで答えられるもの)に答える。出演者「あなたは飛べますか?」司会者「はい」... 一人二回まで質問

14:37~14:30 結果発表

流れ

生き物なりきりクイズでは司会者一人が生き物になりきりもう一人は出演者に順番に質問するよう指示する。質問は一人二回(二周)、自分の質問の番のときは優先して答えられる、そのあと他の三人に一回の回答権(複数人いるときはじゃんけんで決める)。すべての質問が終わっても答えが出ていなければ質問(2、3回くらい)を挙手制にする(時間がなければ答えを発表して次のお題へ)。また、出演者の質問がはい、いいえで答えられるかどうか確認する(どちらかというところか このくらい大きい小さいとかは OK)。答えられない質問を出演者がしたら、もう一回別の質問をするように言う。

1人目の人が質問→なりきっている司会者が答える→1人目の人が答える or パス→ほかの3人のうち答えが分かったと思えば手を挙げ複数人いたらじゃんけんで勝った人が答える→二人目の人が質問…

お題 魚類、鳥類。ひぐらし、鳩、カエル。ゴキブリ、人、カメレオン

備品…机2、椅子4、マイク4本、フリップ4、ホワイトボード1、ストップウォッチ

#### ⑤ 天涯テレビくん

企画内容…家で一人テレビばかり見ている人を集めて番組ジャンル別にクイズ、一番正解した人にはプレゼント

出演者…4人

司会者…2人

30分

タイムテーブル

18:10~18:13 自己紹介

18:13~18:19 好きなテレビ番組のプレゼン

15:19~15:29 ジャンルドラマ、バラエティー 一問30秒

15:29~15:34 ジャンルアニメ 一問一分

15:34~15:39 ジャンル映画 一問一分

15:39~15:40 表彰、退場

司会者にはお題を読み上げてもらう（下を書いてあること以外にも自分が知ってる見てたとかがあったら出演者がフリップに書いている間でもいいのでに言ってあげる）。

歯抜け問題（○○とか）は漢字カタカナ英字のどれかと文字数を言ってあげる。

音楽とかを使う問題は3回くらいまで流してあげてもいい。（出演者が書けてなさそうだったら3以上でもOK）

出演者の正解数はホワイトボードに随時記入する。最後に一番正解数の多い人を表彰する。

お題

ドラマ

- 1 2005年に放送され、韓国でも韓国版のドラマも作られるほど人気になったF4と呼ばれる男子四人グループが出る学園ものドラマと言えば… 答え…花より団子
- 2 2013年に放送され、その年の流行語大賞にも選ばれた「倍返し」で有名なドラマと言えば… 答…半沢直樹
- 3 2003年に放送 1000回を迎えた、三人組が旅をする時代劇ドラマと言えば… 答…水戸黄門

バラエティー

- 1 ダウンタウンの浜田雅功とゲストの二人が関西の街を練り歩くロケ番組と言えば？  
答え…ごぶごぶ
- 2 NHKで放送していた山口達也氏の不祥事によって打ち切りになってしまった番組と言えば○の法則  
答え…R
- 3 様々な物件を匠たちがリフォームする番組と言えば ○○○!!劇的ビフォーアフター  
答え…大改造
- 4 音楽バラエティ番組「新堂本兄弟」の後番組として日曜23時に放送されていたタモリが司会を務めた番組と言えば？○○タモリ  
答え…ヨル

アニメ

主題歌とかの音声

シティーハンター

るろうに剣心

涼宮ハルヒの憂鬱

ジョジョ一部、ナルト

映画

劇中 BGM

エヴァンゲリオン

君の名は

サマーウォーズ

20 世紀少年、ロッキー

備品…机 2、椅子 4、マイク 3 本、フリップ 4、音源、ホワイトボード、ストップウォッチ

#### ⑥ 仰天チェンジ

企画内容…昔と比べて大きく変わった人に来てもらい、エピソードを語ってもらう

出演者… 4 人

司会者… 2 人

25 分

タイムテーブル

16:15~16:17 自己紹介

16:17~16:22 一人目

16:22~16:27 二人目

16:27~16:32 三人目

16:32~16:38 四人目

16:38~16:40 誰が一番変わったか、退場

変わる前→変わった後の写真とかを見せる

変わる前と変わった後の両方を知っている知人からのコメント（コメントは司会者が読み上げる）

なぜ変わったか or 変わろうと思ったか

変わって良かったか、

備品…机 2、椅子 4、マイク 3 本、フリップ 3

#### ⑦ 何切る一択

企画内容…麻雀に自信のある人を集めてその知識を確かめ、最後に対戦してもらう

出演者… 4 人

司会者… 2 人

17:10~17:13 自己紹介,好きな役も

17:13~17:18 何切る問題

17:18~17:40 東一局、退場

お題

何切る問題に答えてもらう

東一局やってもらう (ステージ) わけて見えないように

アプリになるかも

司会者には主に東一局の解説をしてもらう。何切る問題の問題、答えは別途参照。

備品…机 2、椅子 4、マイク 3 本、フリップ 4、麻雀セット

### ⑧ ポンブリス

企画内容…スーパーファミコンのポンブリスで対戦する、トーナメント戦

30 分

タイムテーブル

18:10~18:12 自己紹介

18:12~18:40 試合、表彰 (後で協賛品)、退場

出演者… 6 人

司会者… 2 人

備品…机 2、椅子 6、マイク 2 本、ホワイトボード 1、テレビ、スーパーファミ

### (総括)

一日目ということもあって不安だったが、何とかあった。

#### 悪い点

・代役がなかなかいない、探せない企画 (6) はあらかじめ一人減っても進行できるように作っておく、今回、一人が前日に体調不良の連絡があり、当日の企画進行が困難になってしまった。

・司会者選び、麻雀企画 (7) で司会者を単に麻雀を知っている人で集めたが、東一局をやってもらっている最中、無言の時間が続いてしまった。ゲーム系の企画では、単にルールを知っている人、できる人ではなく、詳しくて解説が咄嗟にできる人を選ぶべきだった。

・意図が分かりにくい企画 (3)、元ネタのとおりに行おうとし過ぎた。出演者目線でやりやすい企画にすべきだった。

#### 良い点

・観客目線での企画 (8) 作り、当初の予定では、司会をゲームのルールをわかっている人にもみ絞っていたが、そもそも知名度が低いゲームだったのであまりルールを知らない司会を 2 人 (観客目線) 加え、その人たちに説明するというコンセプトに変えた。結果、観客

にも分かりやすい企画となり、盛り上がった。

・出演者が答えやすいお題作り（１）、初期案では、ただお題に男女ともに同じ条件で答えてもらうという形だったが、全員同意見になる可能性があったので、お題自体に男性側、女性側の区別をつけて意見が割れやすくした。

・出演者のエピソードを話す順番をあらかじめ決める（２）、司会者も進行しやすいし、出演者も準備がしやすくなった。

## ○第 69 回銀杏祭小ステージ司会者マニュアル

担当 竹野友基

担当者連絡先 080-6179-9553

時間 11/3

場所 小ステージ

意義 令和初めての銀杏祭もみんなが見て楽しく、参加して楽しくなるようにし、銀杏祭を盛り上げていく。

タイムテーブル

- ① 11:20~11:45 だが俺はレアだぜ
- ② 12:15~12:45 都道府県王
- ③ 14:15~14:40 貧富の差
- ④ 15:10~15:40 はい論破
- ⑤ 16:10~16:35 あの頃は…
- ⑥ 17:05~17:35 攻防戦
- ⑦ 18:05~18:30 最強の体
- ⑧ 18:55~19:15 萌え萌えキュンキュン

1 だがオレはレアだぜ

企画内容…珍しい名前、物、バイト、特技などを持っている人たちを集め、エピソードを紹介してもらう。

出演者… 4 人

司会者… 2 人

時間 30 分

<タイムテーブル>

11:20~11:22 自己紹介

11:22~11:27 一人目のプレゼン

11:27~11:32 二人目のプレゼン

11:32~11:37 三人目のプレゼン

11:37~11:42 四人目のプレゼン

11:42~11:45 司会者が一番変わっていた人を選ぶ。退場（選ばれた人にはちょっと豪華な協賛品）

備品…マイク4本、フリップ4枚、長机2、椅子4

司会はまず企画の内容を説明し、次に出演者に順に自己紹介をするよう指示する。

司会者が最後に二人で話し合って一番変わった人を選ぶ。

### 3 都道府県王

企画内容…都道府県別の名所、名産物に詳しい人たちを集め、それにちなんだクイズを出題  
優勝者には豪華な協賛品をプレゼント

出演者…4人

司会者…2人

時間 30分

12:15~12:17 自己紹介

12:17~12:22 おすすめの県プレゼン

12:22~12:27 世界遺産 3問

12:27~12:32 この名産品は？ 4問

12:32~12:37 偉人、有名人はどこ出身？ 4問

12:37~12:43 これはどことどこの県？

12:43~12:45 結果発表、景品の贈呈、退出

お題

- 1 ある世界遺産の写真を見せてそれがどの都道府県にあるのかをフリップに書いて答えてもらう。1 百舌鳥古墳群（大阪）、2 白川郷（岐阜県 富山県でもいい）、3 富岡製糸場（群馬県）
- 2 ご当地の食べ物、名産品を写真で見せてどこの都道府県か答えてもらう。出演者は早押しで答える。1 あんかけ焼きそば、まめなマカロン、イクラ丼、ジンギスカン鍋（北海道） 2 妖怪コロッケ、青汁ラーメン、雀の丸焼き、八つ橋、（京都） 3 ペラ焼き、かんざし、ごっくん馬路村、カツオのたたき（高知県） 4 花巻バーガー、北上コロッケ、わんこそば、冷麺（岩手） （マイナー→ポピュラーの順）
- 3 偉人、有名人の出身地を答えてもらう。1 ガレッジセール、小島よしお、具志堅用高（沖縄） 2 奥田民生、ポルノグラフィティ、新井貴浩（広島） 3 本田翼、きゃりーぱみゅぱみゅ、安倍晋三（東京） 4、有村架純、村上春樹、手塚治虫（兵庫）
- 4 隣同士の二県が合わさってできた形を出演者に見せ、どことどこかをフリップで答えてもらう。佐賀と福岡、群馬と埼玉、鳥取と岡山、富山と岐阜

流れ

司会者はまず壇上に上がり、大まかな企画の説明をする。そのあと、出演者を壇上にあげ、自己紹介（所属サークル、回生、名前）をさせる（司会者の自己紹介もそのあとにやる）。

1 写真の世界遺産を見てどこの県にあるか答えさせる。

お題を言い（最初は世界遺産の名前は言わず写真だけ見せる。みんなの手が止まっていれば、世界遺産の名前とかのヒントを出す）、出演者全員がフリップに回答を書き終たら、一斉にフリップをあげさせる。

そのあと、正解発表をする。（正解数はこちら側で集計します。）

2 この企画ではある都道府県の名産品の写真計4枚を知名度の低い順で見せ、わかった時点で挙手して答えてもらう（早押し？）。

1 2

3 4

の順でお題は貼ってあるのでその順番で隠している紙をはがしていく。その時、その名産品の名前も言う。（1枚目で答えたら4点、二枚目で3点、三枚目で2点、四枚目で1点）

3 この企画ではその都道府県出身の有名人、偉人を言い、いったいどこの県なのかを当ててもらう。お題にある3人の名前を言ってから、出演者にフリップに回答を書かせ、一斉にオープンさせる。

4 この企画は2県をつなげた写真を見せて答えさせる企画です。まずお題を見せた後、どことどこの県なのかを挙手で答えてもらう。ヒントとしては県境を書いてあげたりする。

最後にこちらで集計した順位を発表してプレゼントのゆかり（おやつ）を渡す。（その都道府「ゆかり」のクイズだったから）その後、退場。

備品…マイク4本、フリップ4枚、長机2、椅子4、拡大した写真、ホワイトボード

#### ○4 貧富の差

企画内容…金持ちの人と貧乏な人を集めて両者のずれを認識してもらう。最後に金持ちの人が貧乏な人に家に余っているものをあげちゃう。

出演者…4人

司会者…2人

時間 25分

タイムテーブル

14:15~14:18 自己紹介

14:18~14:25 貧乏人チーム、金持ちチーム 一人ずつエピソード

14:25~14:34 金銭感覚チェック 6問、一番金額が近かった人から順位決める 1位3点、2位2点、3位1点、4位0点。金銭感覚の良かった方の金持ちと金銭感覚の悪かった方の金持ちの人が後に交換。一問30秒

14:34~14:36 アドバイス 金持ち→貧乏、貧乏→金持ち

14:36~14:40 プレゼント交換、退場

#### お題

自分がどれだけ金持ち or 貧乏かアピール

金銭感覚チェック（もの見せて値段を当てる）

両者アドバイスした後 なんかあげる

黒板（14万）、メトロノーム（4500）、人体模型（122万）、二宮金次郎像（252万）、マンホールの蓋（5,6万）、駅の自動改札機（650~700万）

司会者は金銭感覚チェックの点数をホワイトボードに書いていく。ただし順位は一番金額に近い人からつけていく。すべての問題が終わったら交換するペアを隣合わせにして座らせる。ペアは金持ち一位と貧乏二位、金持ち二位と貧乏一位。

プレゼント交換は見えやすいよう長机より前に来るようペアに指示する。

#### 4 はい論破

企画内容…お題ごとに二チームに分かれて(〇〇派か〇〇派みたいな)討論しあう。そのあと、司会者がどちらの方がより説得力があったかを決める。

出演者…4人

司会者…2人

30分

タイムテーブル

15:10~15:13 自己紹介

15:13~15:18 1 問目

15:18~15:23 2 問目

15:23~15:28 3 問目

15:28~15:33 4 問目

15:33~15:38 5 問目

15:38~15:40 どちらのチームが勝ちか、表彰

#### お題

うんこ味のカレーかカレー味のうんこ、自分の能力を振り分けるなら運動神経全振り頭脳全振り、金持ちのブスか貧乏な美男美女、生まれ変わるならゴキブリかなめくじ、一ヶ月間外でむちゃくちゃ暑いところか寒いところどちらかに住まなければいけないなら？

司会者はチームが交互に言いあうようにする。また、お題ごとにどちらのチームの方が説得力があったかを二人で決め、発表する。

備品…マイク 3 本、フリップ 2 枚、長机 2、椅子 4、ホワイトボード 1

#### 5 あの頃は…

企画内容…高校のころもしくは今自分の思い描いていた、いる大学生活を自分で作り上げ、エア大学生活を謳歌する。ちょっと前にはやったこと、もの



出演者… 4人

司会者… 2人

25分

タイムテーブル

16:10~16:12 自己紹介

16:12~16:30 大学で付き合った人数、部活では、バイトは何

16:30~16:35 アドバイスの後、退場

備品…マイク4本、フリップ3枚、長机2、椅子3、ホワイトボード、ハンドスピナー

### ○6 攻防戦

企画内容…自分が責められるほうが好きか責めるのが好きかを暴露し、理解を広める。

最後にSのひとからMの人にありがたいお仕置き

出演者…4人

司会者…2人

30分

タイムテーブル

17:05~17:08 自己紹介(SorMも)

17:08~17:15 自分がS、Mになったまたはそう思ったエピソード

17:15~17:23 じぶんがされたい、したい理想のシチュエーション

17:23~17:28 勝っても負けても嬉しいゲーム

17:28~17:35 Sの人がMの人にやる

お題

A SかMか

B自分がそう思っている、そう思ったエピソード

C SがMのひとを罵る 理想のしばき

D ゲーム Sチーム Mチームで分かれる

1 トイレットペーパーを相方に巻いていき、先に巻き切った方の勝ち

2 一人がペアの人にこよりでくしゃみを出させる。より我慢できたほうのチームが勝ち

1,2で引き分けになったら、全員にご褒美

E ゲームで勝った方のチームが理想のシチュエーションを負けた方の人を使って実践

備品…ハリセン、マイク4本、フリップ4枚、長机2、椅子4、ホワイトボード

### ○7 最強の体

企画内容…各部位のフェチたちを集めて理想の体を持った女性を作り上げる。

出演者…4人

司会者…2人

25分

タイムテーブル

18:05~18:08 自己紹介

18:08~18:18 どの部位のフェチか、どういうときグッとくるか

18:18~18:23 粘土で理想の部位を作成する時間

18:24~18:30 作った粘土の説明。4人の意見が合わさった体を作り拍手。退場

司会者はまず企画のおおまかな説明をする。そのあと出演者に自己紹介をするように言う。どの部位のフェチかをフリップに書いてもらい、みんなが書き終わったら一人ずつ発表させる。次に部位の作成を出演者にしてもらうので司会者は紙粘土を配る。作成時間中静かになってしまうのでその間しゃべってもらう、自分のフェチとか、作ってる人のやつを見ていじったりとか。出演者全員が作り終わったら、出演者一人ひとりに粘土の説明をしてもらう。出演者全員の説明終了後、合体させ、拍手。最後に一番変わってるなど司会者が思った人に合体させたものを渡し、企画の終了を言った後、退場。

備品…マイク4本、フリップ4枚、長机2、椅子4、ホワイトボード1、骨組み

8 萌え萌えキュンキュン

企画内容…アニメや現実で萌えたり、尊いと感じた瞬間を発表し、共感しあう。

出演者…4人

司会者…2人

20分

タイムテーブル

18:55~18:56 自己紹介

18:56~19:06 各々プレゼンテーション,そのあとその人の意見について各々感想を一ことく  
らい言う。この時は叫びなしで。

19:06~19:12 実際に司会者が再現する。そのあと共感できたら大声で「萌え～」または「尊  
い～」と叫ぶ。あんまり共感できなかつたら小さい声で(マイクを使って大声  
を出すと五月蠅すぎるかもしれないのでマイクなしで)

19:12~19:15 一番共感できるプレゼンをした人を司会者が選び、景品を渡す。退場

お題

A アニメとかの萌えたシーンの紹介。アニメなら概要も

B 司会者(女子)にやってもらう。共感できたら大声で「萌え～」

C best of 萌え を決めて、萌えグッズをプレゼント。渡すときはその人が萌えるやりかたで

備品…マイク4本、フリップ3枚、長机2、椅子3

(総括)

初めての小ステージ企画で最後の企画が終わるまでずっと不安だった。

#### 悪い点

- ・1人のお題ひとつにつき喋れる時間の設定ミス、長くても3分くらいで設定すべきだった。
- ・備品管理ミス、備品確認は前日に完璧にしておくべきだと感じた。用意してあったはずで置いておくと当日、ステージから動けないので、もしなかったとき探せない。
- ・討論企画の打ち合わせ不足、意見を交互に言うという流れの説明があいまいで、司会者の方に進行を任せてしまっていた。

#### 良い点

- ・カンペを使って話題振りをしてみた、ある程度こちら側が出演者に関する情報を聞いて、さらに調べることも必要だと感じた。
- ・企画の再編成、初期案では主に出演者のエピソードを中心にした企画であったが、クイズ形式にした。長時間出演者に喋らせることを避けれたのは良かった。
- ・企画の柔軟性、7コめの企画は一人が途中参加するというイレギュラーな形をとったが、功を奏した。ただし、打ち合わせが必須。