

企画書

id: 800 企画名: 東大生とガチンコ! 腕相撲対決

1. 企画の概要 (要事前記入)

企画の概要 (3行以内)

参加者は東大生と腕相撲をとり、勝ったら景品がもらえる。対戦者(東大生)はあらかじめ
(ほか、腕力をもとにレベル付けされており、参加者は好きなレベルを選ぶことができる。

企画のターゲット層 (客層)

小学生からお年寄りまで

企画の魅力 (ターゲットに合わせた魅力)

- レベル分けすることによって、どの年齢層にも楽しんでもらえる
- 老若男女に喜んでもらえるような豪華な景品

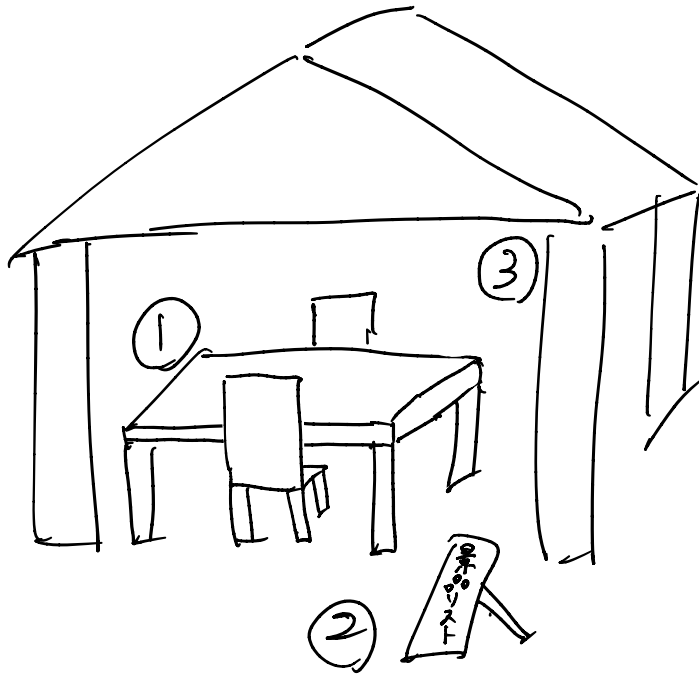
2. レイアウト・コンテンツ

①企画場所のレイアウト

- ・企画場所の教室 / テント内のどこで何をするか

(※必要に応じて番号をふり、②でその番号の場所でやる企画内容の詳細を記載してください)

- ・来場者 / 企画構成員はどのような動きをするのか



- ・屋外のテントを使用
- ・テントに収まるサイズの長机
- ・対面で2つのパイプ椅子を置く

人の動き

参加者

- ・順番がきたら、対戦者を選び、テント内の手前の椅子(道側)に座る

企画構成員

- ・選ばれた対戦者はテントの奥の椅子に座る。
- ・その他の構成員はテントの外から応援する。
- ・審判役(1人)は常に机の横に待機する。

その他観戦者(通りすがり、順番待ち、同伴者)

- ・テントの外から観戦する。



②各場所で行われるコンテンツの具体的な内容

(ゲームの場合、詳しい内容、ルール、使うもの、必要な企画構成員の数など)

① 参加者と選ばれた対戦者は対面が椅子に座り、腕相撲をとる。

※ 腕相撲のルール

- ・ 審判が両者バ組んで手を持っているところから、「ジョー・ロ・ドン」の合図とともにスタート
- ・ 一方の手の甲が少しでも机に触れたら試合終了
- ・ 使っていないもう片方の腕(手)は膝の上。机や椅子などを握ってはいけません。

② 余った企画構成員とその他観戦客はテントの外で(道にながらないように)応援する。

③ テントの奥に景品をしまっておく。勝った参加者には景品リストをみて、レベルに対応する景品を選んでもらう。

使うもの

- ・ 長机
- ・ 121°椅子2つ
- ・ 景品

企画構成員の数

- ・ 1人1人まで1人ずつ+審判役
→ 6~8人/1セット

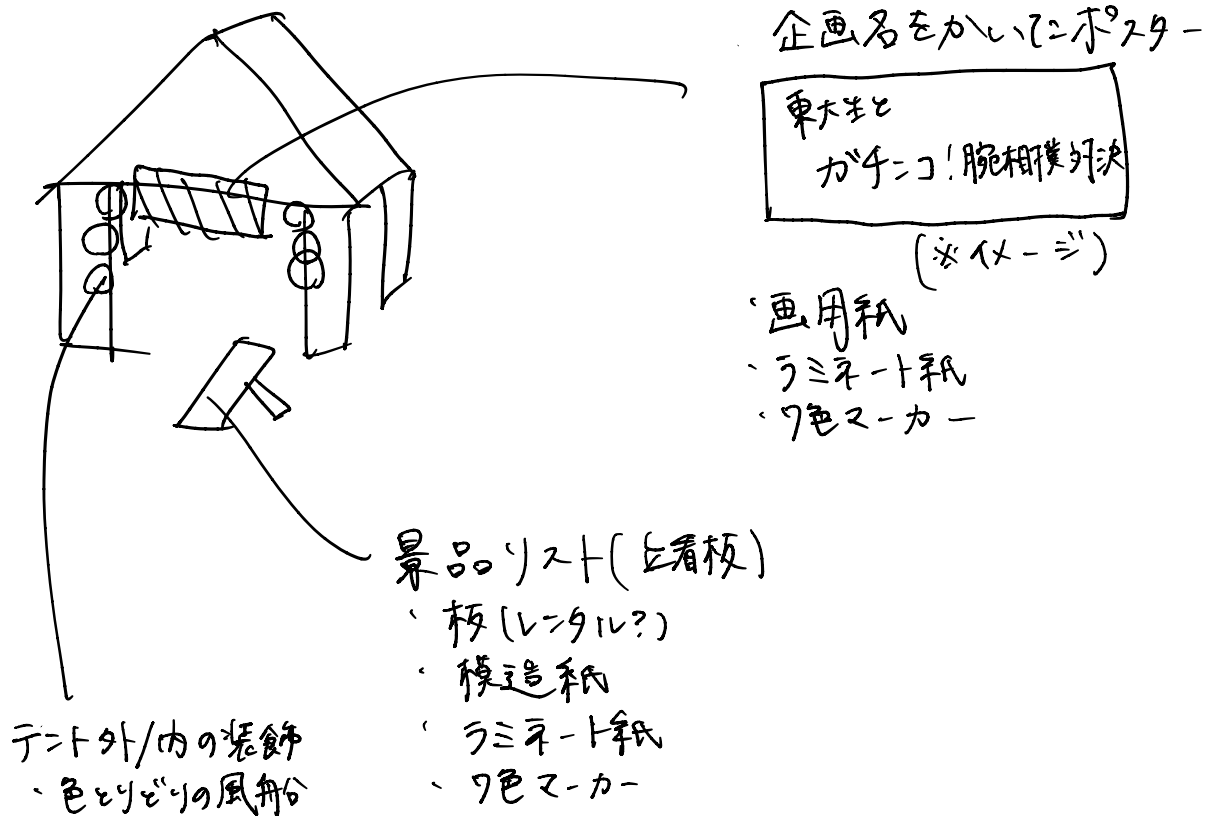
参加費

17°レイ 300円

3. 制作物・広報手段

教室内の装飾物とその材料、準備にかかる予算

(必要に応じて図で示してください)



予算(大抵)

- ・ 装飾品
 - ・ 風船 2000円
 - ・ マーカー・板 レンタル 0円
 - ・ ラミネート紙・模造紙 3000円
 - ・ 景品 20000円
- 計 25000円

来場者への配布物

景品

- Lv1 オリジナルステッカー(手作り)
- Lv2 包装されたお菓子(スナック菓子やチョコレートも想定)
- Lv3 東大生直筆サイン入り色紙\チェキ
- Lv4 500円分QUOカード
- Lv5 1000円分スタバカード

事前の広報手段 (SNS、リーフレットなど)

- ・Instagram、Twitter アカウントの開設
- ・YouTubeに宣伝用の動画を公開

当日の広報手段 (練り歩き、教室外の装飾、立看板など)

- ・テント周辺に人呼び
- ・立看板の設置

4. 準備スケジュール

8月上旬

中旬 企画書面談

下旬 クラスに参加してくれる人を呼びかける
その中で腕相撲対決をし、レベルがわかる

9月上旬 第2回企画代表者会議
各種登録・申請・申込開始
制作物の詳細を決め、制作スケジュール
や役割分担を考える。

中旬 制作を進める
広報用アカウントを開設、運営をはじめる

各種登録・申請・申込 締切

9月下旬 引き続き制作を進め、仕上げにかかる
広報用動画を作成し、公開する

10月上旬

中旬 当日の人割を組み、グループ分けする

下旬 景品の買い出しに行く
準備物の最終確認

11月上旬 グループに振り分けられ当日を決定して
リハーサルを行う

11月17日 駒場祭準備日

11月18日

11月19日 第73回駒場祭

11月20日