

2025 年春山ドラクロウズについて（実施計画）

2024 年活動体制を振り返って

○総活動回数：24 回（月 2 回土曜日 18：30～21：00）

○活動内容：参加メンバーの顔触れを見て、多様なスポーツを介した交流を行った。

○現メンバー数：42 名（2023 年より減）

○平均参加人数：7.88 人（2023 より減…）

○実施スポーツ：フットサル、ウィッフルボール、ニチレクボール、ピックルボール、ユニホッケー、インディアカ、バスケ、モルック、コーフボール、バドミントン、ソフトラクロス（計 11 種類）

○総括：2023 年よりメンバーが増えたが、参加平均が減り 8 名を下回ってしまった。新規メンバーが増えてきているが、たまに来てくれるようなメンバーが大きく減ったことが懸念される（メンバーの固定化）。シーズン戦企画もウィッフルボール、フットサル、バスケットボールで実施できたが、メンバーの参加が不安定のためなかなか実施できない日も目立った。

☆反省☆

・毎回来てくれるレギュラーメンバーを増やしつつ、たまに来てくれるようなメンバーを増やしていく必要がある。

・フットサルやバスケなど人気の高いスポーツを多く実施できたが、スポーツが偏ってしまいキンボールなど実施できなかったスポーツもあった。

・ドラクロウズホームページ、Twitter、Instagram、サークルブック、ジモティーなど SNS 等を使ったメンバー募集も続けているが、メンバーは口コミでわずかに増えただけで、メンバー層も 20 代男性に偏ってしまっている。まだ理想とする形には程遠い結果になっている。

・300 円に参加費を設定したことで春山内であれば、運営費を参加費でほとんど賄うことができた。

・HP やインスタ、X を十分に活用できていない。

2025 年実施計画（案）

○活動日時：毎月 2 回土曜日 18：30～21：00

○活動内容：スポーツ交流会（フットサル、ウィッフルボール、コーフボール、キンボール、タグラグビー、ユニホッケー、ソフトラクロス、ピックルボール、ニチレクボール、ドッチビー、ディスコン、バルバレー、トリコロキューブ、インディアカ、バドミントン、バレーボールなど）

シーズン戦（フットサル、ウィッフルボール、バスケットボール）

対外試合（フットサルなど）

○参加費：300 円

☆基本方針☆

①月 2 回の活動の内、1 回をシーズン戦企画、1 回をスポーツ交流会企画（対外試合など）とする。⇒より誰もが楽しめるようにするため。会長の負担軽減のため。たまに、月 3 回の実施を視野に入れる。

②シーズン戦企画が実施困難な場合は単発の大会企画を実施する。

③スポーツ交流会の日は、最低 3 種目は実施し、実施する種目のうち 1 種目は各種目をローテーション（例：キンボール→インディアカ→タグラグビー→……→キンボール）して決定するものとする。

④毎回 SNS を更新する。

2025 年目標

① 平均参加メンバー 10 名 ② 総メンバー 50 名（アクティブメンバー 20 名）

② メンバー（30 代～）の微増 ④ 女性メンバーの微増

⑤ 活動回数の微増（年 30 回以上） ⑥ シーズン戦 & 大会企画の定期実施

⑦ 各スポーツ 2 回以上実施

以上 7 項目

2025 年ドラ☆ポド F91 (実施計画)

2024 年活動体制を振り返って

○総活動回数：32 回（前年より爆増）

○活動内容：ボードゲームを介した交流会を行った。

○現メンバー数：21 名（2023 年より増）

○平均参加人数：6.06 人（前年より爆増）

○総括：次第に参加人数が多くなって盛り上がりを見せてきた印象。その影響もあり、活動回数が増え、この会のニーズの上昇を嬉しく感じる

☆反省☆

・平均 6 人では、2 つの卓に分けることが難しい人数であるため、なかなか複数の卓をたてることができなかった。

・前年に引き続き、軽量級のゲームが中心の会になっている。中量級のゲームの実施も増えてきているが、重量級ゲームの実施は少ない。

・日曜午前の開催を増やした点や時間があるときは活動時間を増やすなど臨機応変に企画できたことで、参加メンバーのニーズに応えることができよかった。

・参加人数が大きく増えたことで、赤字がほぼなく活動できている。

・HP や インスタ、X を十分に活用できていない。

・ボードゲーム一覧など作成できたことでメンバーが実施の要望を出しやすい環境を整えつつあるのはよかった。

2024 年実施計画 (案)

○活動日時：毎月 3 回以上（土曜日 13:00~18:00 又は日曜日 9:00~13:00）

○活動内容：ボードゲーム交流会

○参加費：500 円

☆基本方針☆

①活動を月 3 回以上行うようにする。曜日や時間帯もより多様にする。

⇒より多様なゲームを実施可能にするため。活動実績を増やしメンバーを増やしていくため。

③ 基本的に活動時間は半日で設定する。

⇒会場費節約のため。メンバーが増え、参加人数が安定してくれば活動時間を延ばす可能性有。

④ 1 日回の企画を年に 2 回は作る。

⇒重量級ゲームを実施しやすくするため、より多様なメンバーとボードゲームを楽しむため。

⑤ 毎回 SNS を更新する。

2025 年目標

① 平均参加メンバー 8 名

② 総メンバー 30 名

② メンバー (30 代~) の微増

④ 女性メンバーの微増

⑥ メンバーの要望をより聞きやすい形を作る

⑥ インストできるメンバー微増

⑦ 多様なボードゲームの実施

以上 7 項目

新規事業拡大について

前年まで実施していたスタンダード部門がほぼ廃止状態。参加の見込みもほぼなく、このままの形での継続は実施不可能。

しかし、メンバーからの『デジタルゲーム会』『マードーミステリー会』などの要望も強く、なんらかの形でこれらの要望を増やしていく必要がある。

スタンダード部門は廃止とし、コミュニティ部門にイベント部（名称未定）を組み込み、企画を行う予定。

- ① 年 10 回程度の実施を目指す。
- ② 新規の参加を目的とせず、会長や主要メンバーの声掛けによりメンバーを募集する。
- ③ 活動の規模に応じて参加費は活動ごとに調整する。
- ④ 多様な活動を企画する。
 - ・ 格付けチェック ・ ボウリング大会 ・ デジタルゲーム大会 ・ TCG大会
 - ・ マードーミステリー会 ・ ボドゲ合宿 ・ 食事会 ・ 旅行 ・ キャンプ ・ 釣り
 - ・ スキー ・ サバゲー などなど