

2026 年春山ドラクロウズについて（実施計画）

2025 年活動体制を振り返って

○総活動回数：22 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：40 名（2024 年より減）

○平均参加人数：7.77 人（2024 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、YOU.FO（計 12 種類）

○総括：2024 年よりメンバーが減少し、参加平均も減って 8 名を下回ってしまっている。新規メンバーがわずかにしか増えず、これまで参加してくれていたメンバーがプライベートの多忙化で参加が減ってきていることがこの結果に表れている。シーズン戦企画などがレギュラーメンバーの参加が不安定になったことで実施が困難となった。

☆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。

・YOU.FO 等新スポーツを導入し、活動にさらに幅を持たすことができた。

2026 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、YOU.FO 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。

2026 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 25 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

2026年ドラ☆ポドF91（実施計画）

2025年活動体制を振り返って

○総活動回数：39回（前年より微増）

○活動内容：様々なボードゲームを行った。

○現メンバー数：29名（2024年より爆増）

○平均参加人数：6.48人（前年より微増）

○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。

・前年は引き続き、軽量級のゲームが中心の会になっていたが、本年から中量級・重量級の実施も増え、多様なポドゲが遊ばれるようになっている。

・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。

・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。

・人数が増えてきたことで、プレイマットや名札など、複数卓が快適にプレイできる環境を整える必要がある。

2026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5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。

2026年目標

① 平均参加メンバー8名

② 総メンバー40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』などの要望は変わらず多い。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5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 ・ボードゲ合宿 ・食事会 ・旅行 ・キャンプ ・釣り
 - ・スキー ・サバゲー などなど