KASUMIZAKA MISSON ADVENTURE

花住坂

ミッション アドベンチャー

2026年度 体育部イベント実施報告書

開催日：2026年10月25日（日）

開催時間：10:30〜12:00

開催場所：花住坂自治会館

主催：花住坂自治会 体育部

対象：未就学児・小学生

天候：雨

CONTENTS｜目次

01｜開催概要

02｜ミッション実施内容

03｜景品・参加賞

04｜当日の運営状況

05｜イベントを通じて得られた成果

06｜今後のイベント運営に向けて

07｜総括・謝辞

01｜開催概要

イベントの目的

地域の子どもたちが楽しみながら体を動かし、
さまざまな課題に挑戦する体験型イベントとして「花住坂ミッションアドベンチャー」を開催しました。
5種類のミッションを通じて、運動能力や集中力、発想力を発揮しながら、
課題をクリアする達成感を味わってもらうことを目的としました。
また、保護者や地域の皆様との交流を深める機会となることも目指しました。

参加状況

募集定員：40名
事前申込：40名（定員到達）
当日欠席：8名
当日追加参加：5名
最終参加児童数：37名

事前募集では、子供会の皆様の多大なるご協力により、定員40名に達しました。
当日は8名の欠席がありましたが、空き枠を活用して5名の追加参加を受け付け、
最終的に37名のお子様にご参加いただきました。
雨天にもかかわらず、多くの保護者やご家族の皆様にもお越しいただき、会場はにぎやかな雰囲気となりました。

02 | ミッション実施内容

MISSION 01 | レーザーミッション

ブラックライトで照らされた蛍光テープを、触れないようにくぐり抜けるミッション。
暗い室内に浮かび上がるレーザーのような演出に加え、BGMを使用することで、
アトラクションらしい臨場感のある空間を演出しました。
非日常的な雰囲気が特に好評で、多くのお子様が順番を待ちながら挑戦する、人気の高いミッションとなりました。

MISSION 02 | バランスミッション

バランス感覚や集中力を試すミッション。
お子様たちの運動能力の高さが印象的で、多くの参加者がスムーズに課題をクリアしていました。

MISSION 03 | 30秒チャレンジ

制限時間30秒以内に課題のクリアを目指すミッション。
時間が迫るにつれて焦り、途中で積み上げたものを崩してしまう場面もありましたが、
最後まで集中して挑戦する姿が見られました。

MISSION 04 | シュートミッション

目標に向かってボールをシュートするミッション。
年齢や挑戦するお子様の様子に合わせて、シュート位置や距離を細かく調整しました。
難易度に変化をつけることで、より集中力が求められるミッションとなり、狙いを定めて真剣に挑戦する姿が印象的でした。

MISSION 05 | なぞときカードミッション

ほかのミッションとは別室で実施し、謎の内容が事前に分からないよう工夫しました。
未就学児向けには絵合わせパズル、小学生向けには謎解きミッションを用意しました。
未就学児のお子様は比較的スムーズにクリアしていましたが、
小学生向けの謎解きはやや難易度が高く、時間を要する場面もありました。
スタッフが少しずつヒントを出すことで、考える楽しさを感じながらクリアしていただくことができました。

03｜景品・参加賞

すべてのミッションを終えたお子様には、参加賞としてお菓子の詰め合わせをお渡ししました。
また、ミッションのクリア数に応じてガチャガチャに挑戦できる仕組みを設けました。
ミッションを3つクリアするとガチャコイン1枚、すべてクリアするとさらに1枚獲得できるルールとし、
最後まで挑戦する楽しみにつなげました。
ガチャガチャを回して景品を受け取る際には、うれしそうな様子が見られ、イベントの締めくくりとしても好評でした。

04｜当日の運営状況

運営体制

体育部：6名
その他協力スタッフ：5名
運営スタッフ合計：11名

当日は体育部6名を中心に、子供会の皆様をはじめとする協力スタッフ5名、計11名の体制で運営しました。
また、ミッションを終えた小学生や年長のお子様が、自発的に運営のお手伝いをしてくれる場面もありました。

事前準備・会場設営

イベント前日の夕方から約2時間をかけて、各ミッションの設営や会場準備を行いました。
事前に会場のレイアウトや必要な備品を整えておいたことで、
当日はスタッフが各自の役割に集中でき、円滑な運営につながりました。

会場演出

ミッションをより楽しんでいただけるよう、BGMを用意し、イベント全体の雰囲気づくりにも工夫を凝らしました。

当日の進行

保護者同伴で参加される未就学児のお子様も多く、会場内は終始活気のある雰囲気となりました。
一方で、人気のミッションには参加が集中し、時間帯によっては順番をお待ちいただく場面もありました。
事前準備とスタッフ間の連携により、大きな混乱なくイベントを終えることができました。

05｜イベントを通じて得られた成果

①多くの子どもたちの参加と関心
事前募集で定員40名に達し、雨天にもかかわらず37名のお子様にご参加いただきました。
地域の子どもたちやご家族に関心を持っていただけるイベントとなりました。

②挑戦する楽しさと達成感
運動・集中力・謎解きなど、異なる内容のミッションを用意したことで、
それぞれのお子様が得意なことを生かしながら挑戦できました。
難しい課題にも諦めずに取り組み、クリアした際のうれしそうな姿が印象的でした。

③子どもたちの自主性と交流
ミッションを終えたお子様が自発的に運営を手伝ってくれるなど、参加者自身がイベントを盛り上げる場面も見られました。
子どもたちの積極性や自主性を感じられる機会となりました。

④体験を盛り上げる空間づくり
BGMやブラックライトなどの演出により、普段の自治会館とは異なるアトラクションらしい空間をつくることができました。
ミッションそのものだけでなく、会場の雰囲気も楽しんでいただけたことが、今回の成果の一つだと感じています。

06｜今後のイベント運営に向けて

①世代を超えた交流の機会づくり
今回は子どもたちを対象としたイベントでしたが、今後はお子様からご年配の方まで、
幅広い世代が一緒に楽しめる企画もよいのではないかと感じました。
例えば、世代の異なる参加者が協力して課題に挑戦するなど、地域の皆様が自然に交流できる機会づくりも考えられます。

②地域団体との連携・協力体制
今回の規模のイベントを体育部だけで運営することは難しく、子供会をはじめとする地域の皆様のご協力が不可欠でした。
次年度以降も、企画の規模に応じて各団体や地域の皆様と連携し、事前に役割分担を整えておくことが重要だと考えます。

③参加人数に応じた企画・会場づくり
今回、一部のミッションでは参加が集中し、待ち時間が発生する場面もありました。
今後は各企画の所要時間や同時に参加できる人数を考慮し、保護者の同伴も想定した会場の広さや動線を検討することで、
より快適な運営につながると考えます。

④十分な準備時間と無理のない企画規模
今回、前日夕方から約2時間をかけて会場設営を行ったことが、当日の円滑な運営につながりました。
次年度以降も、スタッフの人数や準備期間、予算などを踏まえて企画規模を検討し、
可能な範囲で事前設営の時間を確保することが大切だと感じました。

07 | 総括・謝辞

今回の「花住坂ミッションアドベンチャー」は、

雨天にもかかわらず37名のお子様にご参加いただき、

盛況のうちに終了することができました。

各ミッションでは、真剣に課題に取り組む姿や、

クリアした際のうれしそうな表情が数多く見られました。

また、ミッションを終えたお子様が自発的に運営のお手伝いをしてくれるなど、

子どもたちの自主性や地域のつながりを感じられる場面もありました。

今回の開催にあたり、事前の参加募集から当日の運営まで、

多大なるご協力をいただいた子供会の皆様をはじめ、

運営に携わっていただいたすべての皆様に、心より感謝申し上げます。

体育部だけでは実現が難しかった企画も、

皆様のお力添えによって無事に開催することができました。

今回の経験が、今後の体育部活動や地域イベントを企画する際の参考となれば幸いです。

今後も、子どもからご年配の方まで、

幅広い世代の皆様が楽しみながら交流できる機会が生まれることを願っております。

2026年度 体育部