

# 「令和元年度次世代の活動の担い手育成事業」企画運営業務 実施要領

## 1 業務名

「令和元年度次世代の活動の担い手育成事業」企画運営業務

## 2 目的

地域のまちづくり活動の担い手を発掘・育成するため、将来のまちづくりの主役である小・中学生、高校生及び大学生などの若者に対して、世代に応じた効果的な啓発・体験により、まちづくり活動への意識醸成を図り、将来の地域のまちづくり活動の担い手育成につなげることを目的とする。

## 3 履行期間

契約書に示す着手の日から令和2年3月31日（火）までとする。

## 4 費用の上限額（税込額）

3,773,000円（※税率の変更に対応するため、10%を見込む）

## 5 業務内容

本業務の企画内容は、以下(1)～(5)に掲げる項目を満たしたものとする。

詳細な事業内容は、企画提案の結果によって、札幌市と受託者で協議し、調整するものとする。また、受託者は決定した事業内容に基づく運営等の業務全般を行い、それに係る連絡調整及び一切の費用の支払いを行うこととする。

また、(1)～(5)に掲げる項目については、本業務目的を達成するために相互に連絡し、効果的に実施すること。

### (1) 小学生対象の取組

#### ア 目的

当課で製作した「MaG（まちづくりゲーム）」（別添参照）を、小学生を対象に、『ミニさっぽろ』や小学校などで活用し、楽しくまちづくり活動を学んでもらうことを目的とする。また、参加した小学生の保護者などにも、地域のまちづくり活動をより理解してもらおう。

#### イ 『ミニさっぽろ』について

##### (ア) 実施日時及び場所等

10月上旬頃に開催予定の『ミニさっぽろ2019』にブースを出展し、実施することを想定している。『ミニさっぽろ2019』の詳細は未定のため、実際には異

なる可能性があるがその場合でも対応すること。また、ミニさっぽろ実行委員会と調整し、ブースの設置場所を確保することは札幌市が行うが、ブースの確保が出来なかった場合には、受託業者が代替案を提案し、札幌市と協議を行うこととする。

日時 令和元年 10 月上旬の 2 日間（土～日）、9：00～17：00

開催場所 アクセスサッポロ（札幌市白石区流通センター4丁目3番55号）

参加対象者 札幌市内の小学校 3、4 年生

主催 ミニさっぽろ実行委員会

定員 4,000 人程度（1 日 2,000 人程度）

(イ) 実施内容（企画立案）

「MaG（まちづくりゲーム）」を活用し、『ミニさっぽろ 2019』に来場した小学生に、地域まちづくり活動の周知及び子どものまちづくり活動の参加促進を、楽しく学んでもらうことを目的とした「ミニさっぽろまちづくりセンター」ブースの設置と、企画運営を行うこと。

(ロ) 当日の運営（「ミニさっぽろまちづくりセンター」ブース）

以下のものを想定しているが、より理解を深めるため効果的な手法があれば提案を行うこと。

- ・ミニさっぽろ内に「ミニさっぽろまちづくりセンター」ブースを設置。
- ・1 回の受け入れ人数は 10 人程度（2 テーブル）とし、8 回/1 日として、160 人の参加者を想定しているが、可能な限り参加者を増やす工夫をすること。
- ・1 回の体験について 30～40 分程度とする。（他ブースと同程度）

(ハ) 備品等の準備及び調達

会場サイン、その他ブース運営に必要な備品等の一切について調達すること。

ウ 小学校での活用について

(ア) 実施日時及び場所について

9 月～12 月頃に札幌市内小学校にて、小学 3 年生（予定）を対象に授業の一環として 1 か所程度実施する。実施する小学校及び日程、詳細等については後日、札幌市及び小学校の担当者と受託者が協議し決定するので対応すること。

日時 令和元年 9 月～12 月頃

開催場所 札幌市内小学校

参加対象者 札幌市内小学 3 年生（予定）約 80 名

(イ) 実施内容（企画立案）

「MaG（まちづくりゲーム）」を活用し、札幌市内小学校 3 年生（予定）を対象に、地域活動の周知及び子どものまちづくり活動の参加促進を、楽しく学んでもらうことを目的とし、札幌市及び小学校の担当者と協議の上、会場の設営と企画運営を行うこと。

(ウ) 当日の運営

以下のものを想定しているが、より理解を深めるため効果的な手法があれば提案を行うこと。

- ・小学生2人一組で1つの駒を活用し、5～6の島を作って実施することになるため、進行役を5～6名派遣すること。
- ・体験について1～2時限程度とする。(1時限：45分)

(エ) 備品等の準備及び調達

運営に必要な備品等の一切について調達すること。

エ MaG (まちづくりゲーム) の作成とPRについて

「MaG (まちづくりゲーム)」について、幅広い層や町内会関係者などに体験してもらえる機会を作り、体験者から意見聴取するなど、今後の改良点などを報告すること。

「MaG (まちづくりゲーム)」については現在4セットあるが、改訂版を6セット以上追加製作すること。小学校での活用を想定しており、改定内容及び製作時期については札幌市と協議の上決定すること。主な内容は以下のとおり。

(ア) サイズ変更

ゲームマットサイズ：縮小し、使い勝手の良いサイズにする。

MaGカードサイズ：ゲームマットサイズに合わせて変更する。

(イ) MaGカードの内容の見直し・検討

(2) 中学生対象の取組

ア 目的

中学生を対象として、まちづくり活動の周知及び参加促進を行うことを目的とする。また、参加した中学生が、参加内容を自宅に持ち帰ることにより、その保護者などにも地域のまちづくり活動を理解してもらおう。

イ 業務内容

(ア) 企画立案

市内中学生(特定の地域のみでも可)を対象に、地域関係者やまちづくりに参加している大学生・若者、まちづくり活動実践家などとの意見交換など、まちづくり活動を考える機会を2回程度実施すること。また実施結果について、ニュースレターや掲示物等の成果物を作成し、市内各中学校への配布や後述の「まちフェス」「超まちフェス」などを活用し、参加していない学校や中学生に対しても、まちづくり活動への関心を高めるきっかけとなるよう工夫すること。

(イ) 実施場所

実施場所については、受託者が手配することとするが、より多くの参加者を募れるよう実施内容に応じて、委託者と十分協議すること。

(ウ) 実施日時

意見交換会は9月～12月の間を想定している。

(エ) 参加者の募集

受託者は必要な広報を行うこと。なお、参加者の申込受付は、原則、受託者が行うこととする。

(3) 高校生対象の取組

ア 目的

札幌市立高等学校特活部長連絡協議会と協力し、高校生の札幌市内における地域のボランティア活動への参加等を通じて、まちづくり活動への関心と積極性を育むことを目的とする。

イ 業務内容

(ア) 企画立案

複数の札幌市立高等学校から幅広く高校生の参加者を募集し、以下のような活動を主体とした活動内容の企画立案をすること。また、札幌市立高等学校の生徒達の、横の繋がりを広げるため、可能な限り、高校生参加者が団体で活動できる内容を企画すること。

なお、実施時期や場所、高校生の参加や周知等については、札幌市立高等学校と協力し、各生徒会、ボランティア部と連携する必要があることから、審査会での契約候補者選定後、受託者との契約前に調整を行う予定である。その結果次第で提案と異なる契約締結となる場合があることに留意して提案に参加すること。

A 大通公園ごみ拾いボランティア事業

広く高校生が活動に参加するきっかけを創出するため、大通公園で高校生を対象としたごみ拾いイベントを1回実施すること（例年80人程度の参加者であるが、これを超える場合でも対応すること。）。

B 既存イベントへのコーディネートなど「まちづくり」を考える機会の創出

各区で行われている地域行事など、既存行事に携わることで、地域の方との交流が生まれ、まちづくり活動への参加のきっかけとなるよう、主催者などと連携・調整し、高校生のボランティア参加のコーディネートを1回以上実施すること。

既存イベントへのコーディネートの際には、高校生の自主性をはぐくむこと及びボランティアなどのまちづくり活動について考えるきっかけとなるよう、札幌市立高等学校の各生徒会、ボランティア部の代表者を集めた実行委員会を3回程度開催し、イベント当日の内容を決定すること。

また、既存イベントへのコーディネートが困難な場合、それに替わるものとして、市立高等学校の生徒が一堂に会し、「まちづくり」を考える機会を設け、開催すること。開催にあたっては、委託者及び市立高等学校と十分に協

議し、学校及び生徒の負担が増えることのないよう留意すること。なお、参加者に交通費相当としてクオカード 500 円分等の支給を想定しており、本費用についても受託者が負担すること。(例年雪まつりボランティアを実施し、100 名以上が参加。)

(イ) 実施日時

大通公園ごみ拾いボランティア事業は、札幌市立高校総合文化体育大会後に実施することを高校と調整済みであるため、大会が実施される 8 月下旬を想定している。

既存イベントへのコーディネートなどの「まちづくり」を考える機会の創出については、札幌市立高校の各生徒会、ボランティア部と連携する必要があることから、各生徒会のメンバーが概ね決まる 10 月以降に実施すること。

(ロ) 参加者の募集

参加者募集に協力してもらうことを高校側と調整済みである。このため、それぞれのイベントへの参加者募集にあたっては、A4、2 枚程度のチラシデータを作成するものとする(印刷が必要であれば札幌市が行うこととする。)

(4) 大学生などの若者対象の取組

ア 目的

まちづくり活動を実施している学生団体等と連携し、活動を支援していくと共に、その活動の発表の場を創出することにより、普段まちづくり活動に興味が無い若者などへもまちづくりへの参加を促すことを目的とする。

イ 業務内容

(ア) 企画立案

A 学生団体等への支援

まちづくり活動を実施している又は今後実施を検討している学生団体等に対し、地域での活動の機会を創出する支援として、平成 30 年度に作成した「学生地域協力ガイド」(以下、ガイドという)の活用状況を検証するため、掲載団体の報告会等を実施し、必要に応じて掲載団体の変更や追加も含め見直しや改訂版の製作を行う。

(a) 報告会等の開催

令和元年 12 月から令和 2 年 1 月頃にガイドに掲載している学生団体集めた報告会等を実施し、効果等についての調査と次年度の運用に向けての報告を行うこと。

(b) 活用状況の確認及び改訂版の製作

ガイドの活用状況を確認し、改訂が必要な場合は、学生団体の意見も広く取り入れるため、参加団体を集めた製作会議等を開催し、内容等について協議すること。ガイド製作については、A4 両面カラーで 2 ページ程度 (3,000

部程度)を想定。

(c) ガイドの送付

ガイド等を製作した場合は、各町内会等に配送を行うこと。(配送方法については別途札幌市より指示する。)

B 「まちフェス」及び「超まちフェス」

(a) 組織

甲 実施主体

若者が所属する複数のまちづくり団体(3つ以上であることが望ましい。)で構成する若者実行委員会とする。なお、構成される若者団体は受託者が提案をし、札幌市と共に協議のうえ決定する。

乙 若者実行委員会設置目的及び主旨

若者が自ら企画運営を行うことで、より若者に身近なイベントとし、普段まちづくりに興味がない若者に対し、まちづくりへの参加を促すことを目的とする。

また、実行委員となる若者にとっても、まちづくりを考えるきっかけとなり、今後のまちづくりの担い手となることも期待している。

丙 事務局

受託者は事務局として若者実行委員会の活動を以下のように支援すること。

若者実行委員会が行う意見交換の場所の提供、意見交換の資料作成・司会・とりまとめ、イベントを企画立案する際の若者実行委員会への助言、若者実行委員会を構成する団体への連絡調整、意見交換やイベントを実施する際に必要な一切の経費の支払い、札幌市やその他団体等と若者実行委員会との連絡調整など若者実行委員会の運営が円滑になされるようコーディネートする。

(b) イベント

若者実行委員会は、前項の目的を達成するため以下の事業を行う。

甲 「まちフェス」(2回程度)

普段まちづくりに興味がない若者やその他多くの市民に対し、若者のまちづくり活動を広く周知・啓発する機会として、町内会のイベントでステージ発表を行うなどまちづくり活動に関わっている学生団体によるまちづくり活動の成果発表、ステージ発表、トークショー、パネル展示などを内容としたイベントを実施する。

開催場所は、地下歩行空間(北2条広場[西])等、多くの人が集まる場所、開催日時は10月~12月頃を想定している(地下歩行空間を提案する場合は、契約後、札幌市が会場の予約を行う。なお、地下歩行空間の

予約は6か月前の1日からであるため留意すること。)

## 乙 「超まちフェス」(1回)

令和元年度の本事業の集大成と位置付け、小・中学生、高校生、大学生などの若者対象の事業を全て関連させ実施を行うこと。

また、若者実行委員会を中心に、多くの若者団体が「超まちフェス」の運営に携わることを通して、若者のまちづくり活動への関心を高めること。また、来場者により身近にまちづくり活動を感じてもらうため、実際に活動を行っている人を招くなど工夫を施すこと。

上述の甲と比較し、より多くの学生団体による発表を行うことができるよう、開催時間を長く設定すること。また、より多くの方が参加できるよう、開催場所は、地下歩行空間(北3条交差点広場〔西〕)等広い場所を想定している(地下歩行空間を提案する場合は、契約後、札幌市が会場の予約を行う。なお、地下歩行空間の予約は6か月前の1日からであるため留意すること。)

### (c) 意見交換会

若者実行委員会は、(b)の企画運営及びその効果的な実施のため必要な回数、意見交換会を実施すること(10回程度を想定している。)

### (d) 広報

前述の「まちフェス」及び「超まちフェス」における実行委員の募集やイベントの周知など必要な広報を行うこと。

## 6 アンケート

上述の5で実施する業務については、それぞれアンケートを実施し分析を行うこと。

## 7 事業報告書の作成

本業務の実施結果について報告書にとりまとめ1部提出すること。作成した報告書及び当日の支援で作成した冊子等の原稿データは、Windows7及びWindows10に対応したWord文書で、事後にテキスト修正が可能な状態のデータをCD又はDVDに保存し併せて納品すること。

※ 原稿データに関してはイラストレーター等の作画ソフトでの納品も可能とするが、使用するバージョン等については協議して進めること。

## 8 企画提案のポイント及び評価基準

本業務を実施するに当たって、以下の点を考慮して企画提案を行うこと。

### (1) 業務全体

ア 企画全体として、事業の目的に沿った効果的かつ効率的な事業計画及び企画・

運営が提案されているか。

イ 事業全体の企画設計に当たっては、他都市で同様の事業を実施していないか、あるいは類似の取組で効果的な事例はないかを検討し、その内容を踏まえて、より効果的な企画が提案されているか。

(2) 小学生対象業務

ア ミニさっぽろへのブース出展や小学校での活用の内容は、楽しんでまちづくりを学んでもらうのに効果的か。

イ MaG(まちづくりゲーム)のPRについて、ミニさっぽろ以外の体験する機会が、多くの参加が期待される提案といっているか。

(3) 中学生対象業務

ア 中学生が、意見交換会を通じて、まちづくり活動への理解と参加促進に繋がるような内容となっているか。

イ 保護者や参加していない学校等にも併せて、効果的にまちづくりについてPRする提案となっているか。

(4) 高校生対象業務

ア 全体として、自主性をはぐくみ、ボランティアなどのまちづくり活動について自ら考えるきっかけとなっているか。

イ 「まちづくり」を考える機会の創出について、多くの高校生が参加可能であり、生徒自らが参加したいと思う内容になっているか。

ウ 多くの高校生の参加が想定されるが、ボランティアコーディネートの体制(スタッフの人数やこれまで同様のイベントを実施したことがあるかなど)は整っているか。

(5) 大学生などの若者対象の取組

ア 学生団体等への支援について、学生団体の意見を取り入れられる提案となっているか。

イ 「まちフェス」及び「超まちフェス」はまちづくり活動を広く市民に周知する場であると同時に、これまで活動してきた大学生などの若者による発表の場として効果的な内容となっているか。

ウ 若者実行委員会は実行委員となる若者にとっても、まちづくりを考えるきっかけとなり、今後のまちづくりの担い手となることが期待される内容となっているか。

(6) 見積価格・積算内容

提案内容に対する経費の積算は、適正であるか。

(7) その他

提案における先進性、独自性などについて特筆すべき点があるか。

## 9 応募方法

(1) 質問の受付

企画提案に関する質問は、要旨を簡潔にまとめ、別添様式によりファクス又はEメールで令和元年6月5日(水)17時00分までに後述の担当者あてに提出すること。

質問者には随時回答するとともに、企画提案をいただくうえで広く周知したほうが良いと判断されるものは、質問者の名を伏せてホームページで公表する。

(2) 参加意向申出書の提出

企画提案に参加する者は、郵送または持参により、以下の期限までに参加意向申出書（別添様式による。）を提出すること。

令和元年6月10日（月）16時00分必着

(3) 提案書類の提出

ア 提出書類

以下の書類を各10部作成し提出すること。

(ア) 企画提案書（前項5業務内容を網羅すること。）

(イ) 参考見積書

イ 提出について

(ア) 提出期限 令和元年6月14日（金）16時00分必着

(イ) 提出方法 郵送または持参

※ 持参する場合は月曜日から金曜日（祝日除く）の8時45分から17時15分までの時間に行くこと。

※ 郵送の場合は前日までに必着とすること。

(ウ) 提出先 札幌市役所13階 市民文化局市民自治推進室市民自治推進課  
〒060-8611 札幌市中央区北1条西2丁目

## 10 選定方法

企画提案審査会において、評価基準に基づき審査を行い、総合的に最も優れていると認められた者を契約候補者として選定する。

(1) 企画提案審査会

令和元年6月19日（水）午前、札幌市役所本庁舎（予定）

ヒアリングは、各社10分の説明と10分の質疑応答を予定している。時間等詳細については、別途通知する。

※ 提出された企画書等による事前審査を行う場合がある。

(2) 結果通知

審査の結果は、後日、参加者全員に対して文書により通知する。

(3) 契約の締結

原則として審査により選定された契約候補者との間で随意契約を行う。ただし、該当候補者の辞退等の理由により契約が締結できない場合は、企画競争実施委員会において次点であった者を契約候補者とする。

(4) その他

提案者が一者の場合でも、企画提案審査会を実施する。

企画競争実施委員会が定める最低基準点（委員の総合計点の60%）を超えない場合は契約候補者として認めない。また、合計得点が同点となった場合は、選考委員会の協議により決定することとする。

## 11 留意事項

(1) 著作権、肖像権等、他の人・団体等の権利を侵害しないよう十分留意すること。

(2) 受託業務の遂行にあたり知り得た一切の事項について、外部への漏洩がないように注意すること。また、委託者である札幌市が提供する資料等を第三者に提供した

- り、目的以外に使用したりしないこと。
- (3) 成果品及び資料等について、著作権等は札幌市に帰属するものとし、札幌市の許可なく他に使用あるいは公表してはならない。
  - (4) 冊子等の制作物がある場合については、著作権、肖像権等の権利関係を整理し、札幌市が同様の目的のためにそれらを使用することを妨げないようにすること。
  - (5) 本実施要領に定める事項のほか、札幌市契約規則及び関係法令を遵守すること。
  - (6) 企画提案にかかる費用は提案者の負担とする。
  - (7) 提出書類の取扱
    - ア 提出書類は返却しない。
    - イ 提出書類は、札幌市情報公開条例に基づき、公表する場合がある。
    - ウ 提出書類は、本件に必要な範囲で複製を作成することがある。
  - (8) 天災等の不測の事態により、文書等の到達が遅延する恐れがある場合は、事前に下記担当者まで連絡し、指示を受けること。
  - (9) 以下のいずれかに該当するときは、失格となることがある。
    - ア 提出書類に虚偽がある場合
    - イ 参加者及びその関係者が、選定結果に影響を及ぼすような不誠実な行為を行った場合
    - ウ その他、本市が不適切と判断した場合
  - (10) 企画提案の内容がそのまま契約となるものではない。具体的な契約内容等は、選定後に札幌市との交渉を通して決定するものとする。

## 12 その他

- (1) 業務の履行に当たっては、運営体制や担当者等の氏名など、事前に札幌市に報告すること（様式は問わない。）。
- (2) 委託業務の遂行にあたっては、委託者である札幌市と連携を密にして作業を進め、質疑が生じた場合は、委託者、受託者双方が協議をして、これを処理すること。

## 13 本件に係る問い合わせ先

札幌市役所 市民文化局 市民自治推進室

市民自治推進課 下田、高橋

〒060-8611 札幌市中央区北1条西2丁目

電話：011-211-2253 FAX：011-218-5156



## イントロダクション

君たちはまちづくりセンター、通称「まちセン」の所長です。まちづくりとは、みんなが快適に暮らせるようになるための活動の事です。町内会を中心に行われている地域の清掃や、みんなが参加できる楽しい行事など、地域に住む人たちが力を合わせて、暮らしやすいまちをつくる活動こそが「まちづくり」です。

まちセンは、そんな素敵なまちづくりをしっかりサポートする大切な役割です。このゲームはみんなの住む街に起こるいろいろな出来事について、考えたり、行動したり、時には協力し合ったりして、それぞれの活動に応じたポイントを獲得していきます。

ゲームの最後に最も得点が多かった人が、魅力的なまちづくりができたということになります。それでは、素敵なまちになることを目指すゲームを始めましょう!



ゲームマット



サイコロ



モニュメント



MaGボード



MaGカード (ノーマル・クイズ・イベント)

プレイヤーコマ



サポートカード



まちづくりカード



チャレンジマイク



ポイントカード  
(ピカピカ・ワクワク・ニコニコ)

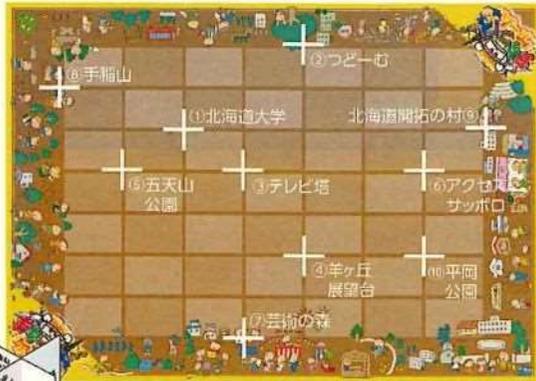
## 事前準備 〈参加者〉

- プレーヤー: 1~5人 (人数が多い時はペアにしても良いでしょう)
- 進行スタッフ: 1~2人
- ゲーム時間: 30~60分程度
- 対象年齢: 小学生以上

ゲーム開始前に、プレーヤー全員にゲームの目的と勝利条件(ゲームの終わり方)を伝えます。目的は左ページの「イントロダクション」を読み上げても良いでしょう。ゲームの終わり方は、9ページの「ゲームの終了」の内容が基本的なルールとなりますが、時間で区切ったり、何回順番が来たら終了などと決めても良いでしょう。

### ▶ 進行要領

MaGカードを裏にしてゲームマット上に配置します。(事前に配置を済ませると進行がスムーズです)「モニュメント(建物コマ)」を全て配置しておきます。(モニュメントの配置場所は次ページ参照)各1個(色)ずつプレーヤーに「プレイヤーコマ」を配布します。(じゃんけんで一番勝ったプレイヤーから時計回りで好きな色を選ぶ)「プレイヤーコマ」を配置します。(配置場所は次ページ参照)



モニュメントを所定の場所に設置する。

- |             |               |
|-------------|---------------|
| ①北 区…北海道大学  | ⑥白石区…アクセスサッポロ |
| ②東 区…つどーむ   | ⑦南 区…芸術の森     |
| ③中央区…テレビ塔   | ⑧手稲区…手稲山      |
| ④豊平区…羊ヶ丘展望台 | ⑨厚別区…北海道開拓の村  |
| ⑤西 区…五天山公園  | ⑩清田区…平岡公園     |



サポートカード



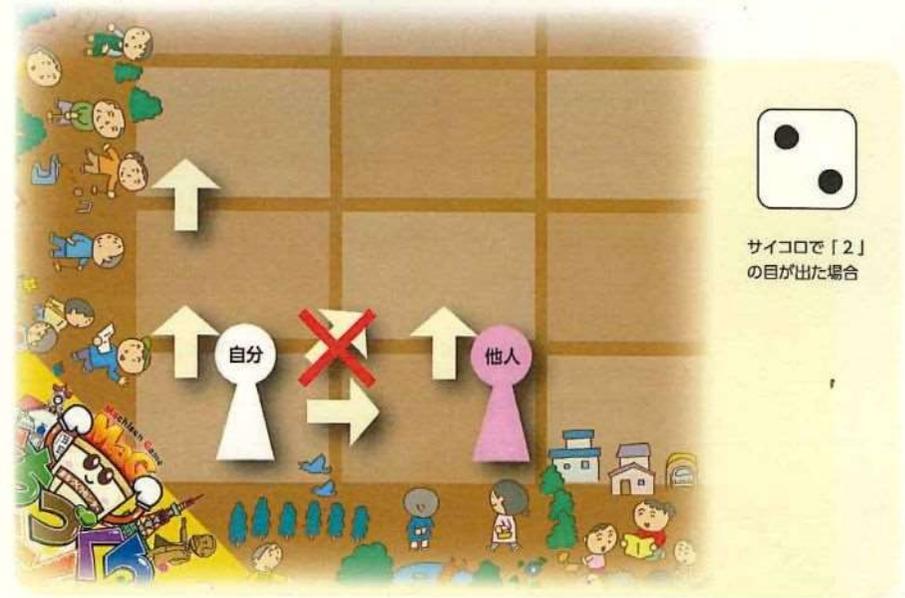
まちづくりカード

## 事前準備 〈手札〉

それぞれのプレイヤーが実際に住んでいる区の「モニュメント」に隣接する場所が最初のスタート地点となります。隣接したスペースのMaGカード上にプレイヤーコマを置きます。(あまりにも同一箇所に重なる場合は、最近行ったことがある場所、もしくは、知っている場所として、いずれかのモニュメントを選んでスタート地点としてもOKです) 各プレイヤーに「MaGボード」を渡し、それぞれの手前に置いてもらいます。

### ▶ 進行要領

手札カードとして、「まちづくりカード・サポートカード」を混ぜたものを3枚引いてもらいMaGボード上に配置します。余ったカードは、プレイヤーが使用した時に自分で補充するかスタッフが補充するので、スタッフの近くに山札として置いておきます。  
※プレイヤーは常に手札が3枚あるようにします。

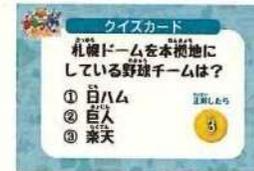


## 進行イメージ

最初のじゃんけんで決まった順番で、サイコロを振ってスタート!  
サイコロの目の数字分を縦か横方向へ移動できます。誰かのいる同じマスには止まれません。(ななめ移動は不可です。途中でバックしたり、他のプレイヤーを乗り越すのはOK)

### ▶ ゲーム進行の基本

サイコロの目に合わせプレイヤーが「コマ」を動かし、止まったところの「MaGカード」を進行スタッフが受け取り、カードをプレイヤー全員に見せながら読み上げます。止まった場所にカードがない場合は何も起こりません。



**ノーマルカード**

町内の一斉清掃のお手伝い

2

**クイズカード**

札幌ドームを本拠地している野球チームは？

① 日ハム  
② 巨人  
③ 楽天

3

季節ごとに、地域でやっている清掃に参加したことがありますか？  
きれいな街になるように、みんなも参加してください

チャレンジタイム時や解説をする際に参考にする。

チャレンジタイムをするかどうかプレイヤーが選ぶ。

該当するポイントを取得し、自分のMaGボード上に置く。  
(チャレンジタイムを使わなくても)

クイズの解答

クイズに正解したら該当するポイントを取得し、自分のMaGボード上に置く。

**イベントカード**

お祭りを手伝ってくれる人が足りないみたいだよ。

4 2 3

**ヘルプタイムのポイント**

ヘルプタイムで獲得したポイントをそれぞれが山分けする際に、割り切れない時は、**切り上げて**得点をそれぞれのプレイヤーに渡す。

イベントの解説

手札に該当するカードがあればそれを出して得点する。取ったポイントは、MaGボード上に置く。

**イベントカード**

お祭りを手伝ってくれる人が足りないみたいだよ。

4 2 3

2ポイントずつ  
1ポイントずつ  
2ポイントずつ

## ノーマルカードの場合

まちづくりの取り組みとして行われている催事等に参加したイメージを持ってもらう。  
カードの記載されている【ピカピカ】【ワクワク】【ニコニコ】のいずれかのポイントを得よう！

本人がチャレンジタイムを望んだ場合(進行役が都度確認してください)

**【チャレンジタイム】**に入ります。解説のカードを読み上げながら、プレイヤーに「あなたならまちセン所長としてどうしますか？(どんなことをしますか?)」と、まちづくりを深める意見を言うよう問いかけます。

カードには質問形式や、解説などが記載されていますので、状況によって進行役が聞き方を調整してください。

意見を述べるというチャレンジをしたプレイヤーにはもう一度サイコロを転がして、進めた先のカードをめくることができます。

(次に再度ノーマルカードを引いてもチャレンジタイムは最初の1回のみです)

チャレンジ!



## クイズカードの場合

まちづくりに関することや市内の情報等のクイズに回答してもらい正解した場合、カードに記載しているポイントを得よう！ 間違えた場合はポイントなし

クイズです!



## イベントカードの場合

まちづくりに関する行事に関連した内容に

プレイヤーの手札のカード(まちづくり・サポート)でどう対応するか決めます。

「MaGカード」に記載している手持ちのカードを1枚、場に出してポイントを得よう！  
出したカードは捨て札となり、山札から新たに1枚補充してください。

手持ちのカードが無かった場合、

**【ヘルプタイム】**となり、他のプレイヤーに該当するカードを

持っている人が見つかったら、

手助けをお願いすることができます。

ヘルプのお願いを受けたプレイヤーは、

カードを出してポイントを山分けすることができます。

相手に加点したくない場合はヘルプを使用しなくてもOKです。

※自分よりもポイントの少ないプレイヤーを選ぶとお互いメリットも多いでしょう。

HELP!



OK!



進行役は、時間や状況を見て、そのイベントカードの内容について

プレイヤーに質問をしたり、どう思うかなどの意見を出してもらっても良いでしょう。



### ▶ カードの扱いとFAQ

「MaGカード」の指示に従ったら、進行スタッフはその「MaGカード」を回収します。  
 ポイントをゲットした場合は【ニコニコ】【ピカピカ】【ワクワク】のいずれかの「ポイントカード」をプレイヤーに渡し、「MaGボード」上に配置します。  
 使った手札のカードを捨て札として回収し、手札は常に3枚になるように山札から補充します。

例) 進んだ「コマ」の場所に「MaGカード」が無い場合  
 → その回は何も起きず次のプレイヤーの順番へ

例) クイズカードで間違えた場合  
 → 正解を確認してカードを回収

例) イベントカードで対応する手持ちカードがなく、ヘルプタイムもない場合  
 → 「MaGカード」をもとに戻す



## 重要なポイント



- ゲーム中は、進行役が随時、質問をしたり、発言を促したり、補足をするなど、まちづくりとはどのようなことが必要なのかを、それぞれのプレイヤーが理解を深められるように進めましょう。
- 進行役の盛り上げ方で、ゲームの雰囲気は大きく変わります。ポイントを獲得したプレイヤーには、「ピカピカポイント 3ポイント獲得です」と伝える際に、「その活動で、キミの街がかなりキレイになりました。町内の皆さんも大喜びです。3ポイント獲得!」などとアナウンスすることでより臨場感のあるゲーム展開となるでしょう。
- 時間がある場合には、一つの事柄 (MaGカードの内容) をみんなで発言しあうようなディスカッションの場があってもいいでしょう。
- あまり無理に発言を促し過ぎないようにしましょう。



## ゲームの終了

MaGボード上のポイント合計が10ポイントとなったプレイヤーが出た時点で終了となります。(もしくは最初に決めた制限時間が来た場合や、何周分と決めた周回目が終わった時点でなど)  
**ゲームが終了した時点で、合計ポイントが一番多かったプレイヤーが勝利となります。**  
 (そのため、10ポイントを先にとったプレイヤーが必ずしも勝利となるとは限りません)

## ポイントの集計

進行スタッフは、プレイヤーのMaGボード上にあるポイントを見て、最終ポイントを合計し計算します。  
 合計ポイントが同じだった場合は、獲得したメダルの色(種類)が多い方が勝利者です。  
 それでも同じ場合は、お互いが勝利者となります。

## 終わりに

実際にまちセンの「まちづくり」の仕事に触れてみてどうでしたか?

建物や施設を作ることだけが、まちづくりではありません。

人と人との関わりによって、より良いまちが作られていくことでしょう。

まち全体がピカピカと輝きに満ち、みんながワクワクする出来事もあって

いつもニコニコできるようなまちになるととっても素敵ですね。

ゲームが終わったあとも、皆さんができる

本当のまちづくりが待っていますよ!

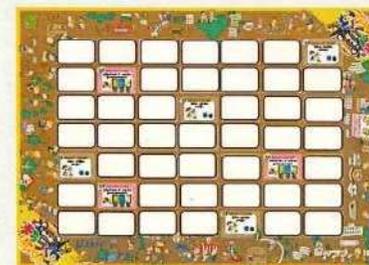
お近くのまちセンにもぜひ足を運んでみてください。



## オプションルール

●ゲーム時間があまり無い時は、MaGカードを並べる手間を省くため、全てのマスにカードを1枚ずつ置かず、適当な場所に5~6枚ずつ山にしておいてもいいでしょう。

●ゲームに慣れてきたら、スタート時に何枚かのMaGカードがあらかじめ見えている状態(表向き)でゲームを始めてもおもしろいでしょう。どこをねらうか戦略性が高まります。





制作 札幌市 市民自治推進



---

# プレイングマニュアル

---

Playing Manual

2017.09

**「令和元年度次世代の活動の担い手育成事業」  
企画運營業務 採点表**

企画提案者 \_\_\_\_\_

選考委員氏名 \_\_\_\_\_

	審査項目	配点	評点				
			特に優れている	優れている	普通	やや不十分	不十分
企画総合 (10)	企画全体として、事業の目的に沿った効果的かつ効率的な事業計画及び企画・運営が提案されているか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
	事業全体の企画設計に当たっては、他都市で同様の事業を実施していないか、あるいは類似の取組で効果的な事例はないかを検討し、その内容を踏まえて、より効果的な企画が提案されているか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
小学生 対象業務 (15)	ミニさっぽろへのブース出展や小学校での活用の内容は、楽しんでまちづくりを学んでもらうのに効果的か。	10	5 (10)	4 (8)	3 (6)	2 (4)	1 (2)
	MaG(まちづくりゲーム)のPRについて、ミニさっぽろ以外の体験する機会が、多くの参加が期待される提案となっているか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
中学生 対象業務 (15)	中学生が、意見交換会等を通じて、まちづくり活動への理解と参加促進に繋がるような内容となっているか。	10	5 (10)	4 (8)	3 (6)	2 (4)	1 (2)
	保護者や参加していない学校等にも併せて、効果的にまちづくりについてPRする提案となっているか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
高校生 対象業務 (20)	全体として、自主性をはぐくみ、ボランティアなどのまちづくり活動について自ら考えるきっかけとなっているか。	10	5 (10)	4 (8)	3 (6)	2 (4)	1 (2)
	「まちづくり」を考える機会の創出について、多くの高校生が参加可能であり、生徒自らが参加したいと思う内容になっているか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
	多くの高校生の参加が想定されるが、ボランティアコーディネートの体制(スタッフの人数やこれまで同様のイベントを実施したことがあるかなど)は整っているか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
大学生など の若者対象 の取組 (25)	学生団体等への支援について、学生団体の意見を取り入れられる提案となっているか。	10	5 (10)	4 (8)	3 (6)	2 (4)	1 (2)
	「まちフェス」及び「超まちフェス」はまちづくり活動を広く市民に周知する場であると同時に、これまで活動してきた大学生などの若者による発表の場として効果的な内容となっているか。	10	5 (10)	4 (8)	3 (6)	2 (4)	1 (2)
	若者実行委員会は実行委員となる若者にとっても、まちづくりを考えるきっかけとなり、今後のまちづくりの担い手となることが期待される内容となっているか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
見積価格・ 積算内容 (5)	提案内容に対する経費の積算は、適正であるか。	5	5 (5)	4 (4)	3 (3)	2 (2)	1 (1)
その他 (10)	提案における先進性、独自性などについて特筆すべき点があるか。	10	5 (10)	4 (8)	3 (6)	2 (4)	1 (2)

**評点 /100点**

(評価)