

## 新歓活動チェックシート

### 第一項 新歓における組織や理念の概略

トップが決まっている。  
大まかな役割分担が決まっている。  
各役割の仕事を担当者が把握している。  
各役割の仕事をトップが把握している。  
勧誘におけるコンセプトが決まっている。  
全体の意思統一がある程度されている。

### 第二項 新歓の日程、人員配分、行動

新歓の日程や、その日の予定が決まっている(知っている)。  
予定のタイムスケジュールが決まっている(知っている)。  
予定の責任者が各日程ごとに決まっている(知っている)。

### 第三項 勧誘について

勧誘する場所を確保している。  
勧誘する日程を部員が把握している。  
勧誘する際に役割分担をある程度決めている。  
勧誘しやすくなるような工夫を行っている。  
ピラを見て新入生が欲する情報(どんなスポーツで、どんな部で、どんな活動をし、どんな予定で新歓を行っているか)がわかるようになっている。

### 第四項 新歓練習会

上級生が過剰に役割のない状態で余っていない、逆に不足しすぎていないか。  
誰が新入生につくか、など当日の人員の配分や各人の行動が決まっている。  
(自分の役割を把握している)  
緊急時の対策を立てている。  
新入生につく上級生がある程度基礎技術や競技の面白さについての会話ができる。

### 第五項 飲み会対策

アルハラ対策、緊急時の対策を立てている。  
新入生の帰宅がきちんとできるような対策を立てている。  
上級生とのアルハラについて意思疎通はしている。  
新入生が楽しんでもらえるような工夫を考えている。

## 前年度の工夫、対策

### 新歓のイベント

- ・ 交流イベントを行う。バーベキュー、ボーリング、花見、新歓コンパ、肝試し、花火大会、茶話会、ハイキング、サッカー、ハンバーガー99個など。
- ・ レクリエーション要素の高い企画Oを行う。カレーO、ビンゴO、混合リレー、ロゲインなど。
- ・ 新歓合宿を行う。場所によって新人用の部内杯を最終日にしているところもある。

### 新歓の工夫

- ・ 入部希望者の名簿のトップに女性の名前を書く。(電通)
- ・ 上級生が新二年生にコンパスの使い方を確認する。(実践)
- ・ なるべく新歓にたくさんの上級生が参加するようにする。(相模)
- ・ オリエンテーリングを知ってもらうためにたくさん配る。ピラには地図を印刷。(筑波)
- ・ 新入生がよく通るところにある掲示板にポスターを貼る。(山口)
- ・ 新入生に部の活動場所や日時、新歓行事について書いたポスターや看板をたくさん設置する。(多数)
- ・ 地図の入ったピラをたくさん配る(筑波)
- ・ ガイダンスや平日の練習に来た新入生に、説明だけでなく実際にオリエンを体験してもらう。(新潟)
- ・ ガイダンスの時に新入生が入りやすい雰囲気を作る。(新潟、東北、金沢)
- ・ オリエンテーリングという競技に興味を持ってもらえる説明を心がける。(金沢)
- ・ 練習会に加えて交流イベントを増やして、上級生と交流し、部の雰囲気を知ってもらうようにする。(東北)
- ・ 大学生活における生活、勉強、遊びなど、あらゆるサポートを心がける。その上でキャンパスライフを充実させるためにオリエンの面白さを伝える。(金沢)
- ・ 部の様子を知ってもらうために写真を使用する。(MG)
- ・ 説明や行事、感想を書いた冊子を作って説明会で配る。(新潟、東北、MG)
- ・ 新入生の意向を重視する。(千葉)
- ・ 新入生のメルアドを聞き、練習会の宣伝を行う。(東北、東大)
- ・ 部室に遊びに来てもらう。(東北、東大)
- ・ 企画O、イベントの開催(新潟、東北、早稲田、千葉など多数)
- ・ 提携してる大学と組んで勧誘を行う。(東北、東大)
- ・ 説明の仕方に気をつける(初めから山や森を走ることは言わない、興味を持たせるような話題を出すなど)。(東北)
- ・ 提携大学との連携を密にする。(MG)

## トラブル対処

### 雨天対策

- ・担当者が当日早朝に天気を見て、荒天時は掲示板に連絡、昼は中止でも夜の飲みは行う。
- ・中止にして他のイベントを行う。
- ・雨天で基本的に中止にする。室内イベントを行う。
- ・新入生それぞれを担当する新二年があり、練習会チーフから ML を見て新入生に連絡。
- ・市内観光などに切り替える。
- ・傘をさしながらオリエン。

### アルハラ対策

- ・そういう人を隔離して上級生で囲む。
- ・新入生に無理させない。
- ・新入生が飲みすぎたら上級生が介護に回ったり、ソフトドリンクを勧める。
- ・上級生は細かく注意する。一気をしない、させない。
- ・大学のアルハラ防止イベントに参加
- ・トラブルの時のために花見チーフは酒を飲まない。
- ・適度な量のお酒しか用意しない。
- ・飲み終わったら新入生を全員家まで送る。一人では帰らせない。
- ・# 1 で 119 を登録しておく。

### 未帰還、怪我人対策

- ・基本的に上級生と組ませる。
- ・みんなで搜索。
- ・怪我の程度を見て応急処置、ひどい時はその後に救急車を呼ぶ
- ・新入生の連絡先を控え、帰宅できたか確認する。
- ・怪我人に先輩(自分)の怪我の話をして気を紛らわせる。

## 企画 O ルール

### カレー O

部員を何チームかに分けて各チームに一枚、同じポスト位置を書いた地図を渡す。ポストのところには具材の書いたカードがあって、各チームの走者が一枚カードを取ったらスタートに戻って走者をチェンジして、以下それを繰り返す。ポストを回る順番はチームごとで自由。同じポストには似たような具のカードがあり(牛肉、豚肉...など)、まともな具の他に一種類くらい変な具を入れる。

### ビンゴ O

四×四マスの枠を作り、そこに 1~ 16までの数字を各自割り振らせる。地図は全ポストを示したものとする。そして、時間制限内にランダムに数字を割り振らせたポストを取っていき、3つビンゴを作って戻ってきたタイムを競う。上級生版もあり、上級生の場合は 1~ 25までの数字を割り振らせ、新入生用とは別の地図にダミーポスト(しかかかれてないか、番号が振られてない)を加えた 36のポストで三つのビンゴを作らせる。

### フォークリレー

四人編成として、一年二人、上級生二人とする。最初に四枚の地図を渡し、五分ほどの地図読み時間を与えて誰がどんなコースを走るかを決める。難易度は一年生程度にあわせる。その後、四人のうち二人がスタートする。組み合わせは自由であり、助言も OK。ただし、上級生はなるべく一年生に取らせなければいけない。そして、二人が戻ってきたら次の二人がスタートし、同様にして帰ってきたら運営者に地図を貰い、チーム全員がレースから戻ってきて終了となる。

### メイズ O(ゲレンメイズ)

参加者には全ポ図を渡し、好きなポストに行かせる。到着したポストには数字が三択ほどで割り振られており、指定番号のポストに行かなければいけない。ある特定のポストを通過していき、ゴールに到達するまでのタイムを競う。

### クイズ O

1、上級生と新入生が組となっていく。ロゲインのように地図は全ポ図を使用する。問題はオリエンや部に関する話題で、得点の高い問題ほどマニアックなものにする。正答したときに得点となり、得点を競う。技術的な難易度は極力下げる。

2、チームを組み、ポストごとに次のポストに関するクイズを設定していき、正答だと次のポストにいけることが出来る。全部のポストを回ったタイムを競う。