

忘年会企画2011 進捗報告資料

忘年会の目的

- ①仲間意識をつくる
- ②来年も頑張ろう
- ③知っている者同士も仲良く、知らない者同士も仲良く

忘年会にそれぞれが求めるもの

参加者の視点

- ・楽しさ
- ・1年の区切り
- ・新たな出会い

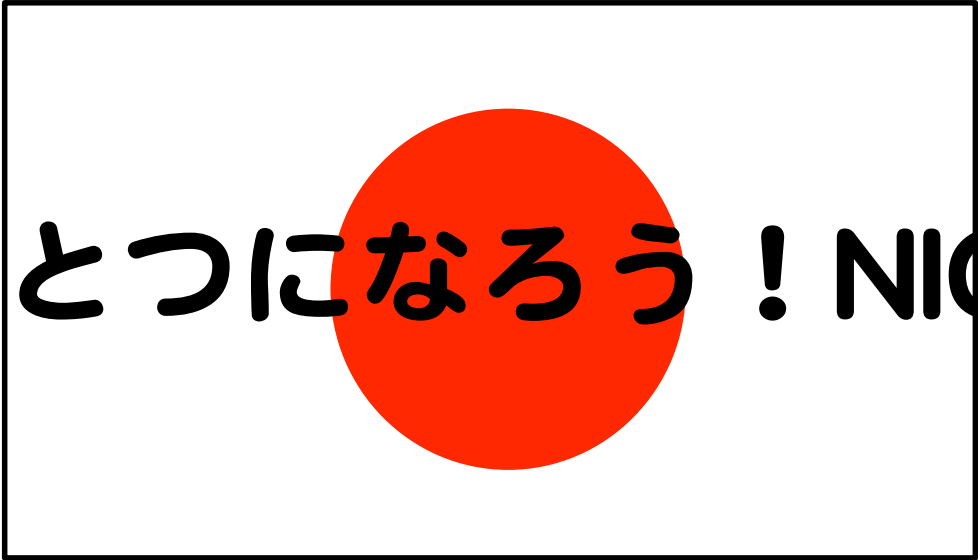
経営視点

- ・モチベーションの向上
- ・会社への愛着
- ・コミュニケーションの活発化

内定者視点

- ・認知
- ・個人の能力向上

忘年会のコンセプト(仮)



ひとつになろう！NIC！



全社猫化計画

11.11.8

2011忘年会企画

大槻

5

企画コンセプト

悪の組織(内定者)によって企てられた全社猫化計画によりNIC社員全員が呪いで猫化されてしまいます

猫化された社員はNICO(ニコ)と呼ばれ、猫耳が生える。

呪いを解くために社員たちは用意されたさまざまな試練(ゲーム)に挑む!



目的を達成するためのコンセプトづくり

なぜ猫化か

- ①仲間意識を作るために親近感、一体感が生みだしたい。
→参加者に猫耳(しっぽ等)を着けてもらい、似た格好をさせる。
- ②来年も忘年会を楽しみに、2012年も頑張ってもらいたいので、
面白い忘年会として参加者に思い出(面白い絵)を残したい。
→簡易的な変装をすることで良い絵が撮れる。
その状態でゲーム等をするとさらにいい絵が撮れる。
とにかく笑ってもらおう！
- ③知っている者同士も仲良く、知らない者同士も仲良くしてもらう
ために初対面でも話しかけるきっかけを企画者側がつくり、ま
た普段親しみにくい人も親しみ易くしたい。
→猫化することが非日常的な格好で「かわいいですね」など話の
最初の「きっかけ」ができる。コワモテの方も可愛くなる。

ゲーム

〈おさかな天国〉

● 魚へんの漢字いっぱい
よめるかな？

チーム制でチームのなかでわ
かった人が早押し(同時なら
じゃんけん)をしてよりいっば
い字が読めたら勝ち。チーム協
力対抗戦。

またどちらのチームにも読める
人が居ない場合、盛り下がるので
内定者(もしくは社員の誰か)が
答えの漢字の魚のモノマネをし
てヒントを出す。

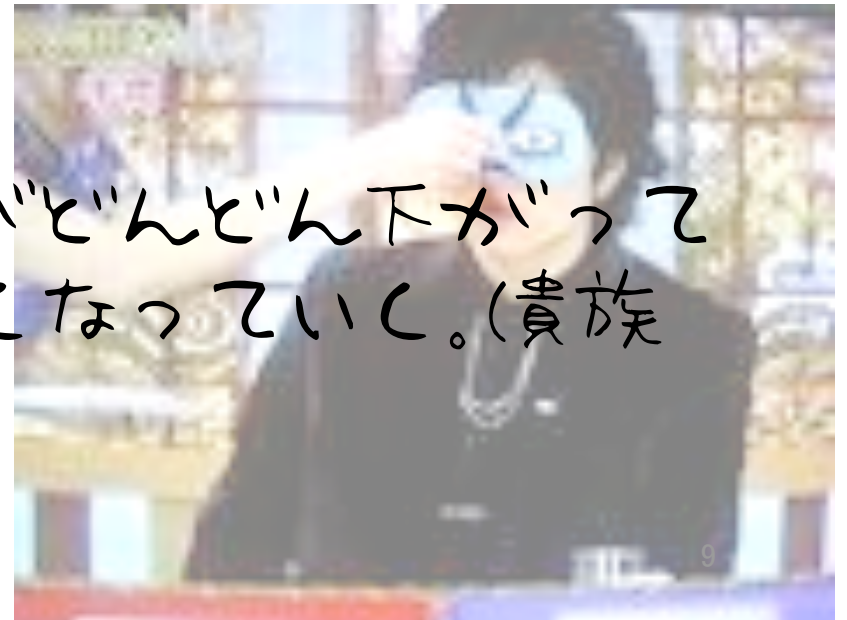
鯖とか鮎とか鰯とか鯖みたいな
かんじで難読なやつほど得点が高
かったりしてスケッチブック
とかに漢字をかけば簡単にでき
そうです。

(猫テーマだから魚っていうのも)

猫の品格

～貴方は一流NICOですか??それとも...～

- 参加者は最初貴族猫としてステージで目隠しをしたまま高級な寿司とそうでない寿司を食べさせられ、高いほうの寿司をAとBの二択で当てる。
- 本物とニセモノの二択
例:ウニとプリン+醤油
- 不正解ならば猫の階級がどんどん下がっていき、仮装がめずめらしくなっていく。(貴族→庶民→野良)



東京スカイキャッツ

ステップ1

- 名札でチーム指定
- 新聞紙配布(道具は手のみ)

ステップ2

- 新聞紙のみでできるだけ高いオブジェを制作
- 内定者が高さを計測。チーム対抗で高さを競う

ステップ3

- 優勝チームには豪華賞品
- 63.4cmに近いチームは罰ゲームが...



そして人間へ...

- 試練(ゲーム)を通してキズナが深まった猫たちは人間に戻ることにできました。
- めでたしめでたし

