



まちづくり検討会議

ニュースレター vol.3

令和8年
9月

～アイデアの詳細を考えよう！～

9月9日（水）の第2回全体会議では、テーマごとにグループに分かれて、SL まつりで実施する「**ブース内容の詳細を考える**」ことを第一目標とし、グループワークを実施しました。

まずは、前回の第1回企画会議内容を振り返り、絞り込んだアイデアを共有しました。

その後、アイデアを4つのグループに分け、チームごとに①**決定したアイデアの詳細を考え**、②**グループごとにスケジュールを考える**グループワークを実施しました。

◆第2回企画会議概要

日時 2026.9.9（水）19:00～21:00

会場 玉櫛コミュニティセンター

参加者数 学生 9名

地域の方 6名

プログラム

- 1 活動内容の振り返り
- 2 チーム分け
- 3 グループワーク①②
- 4 各チームの発表
- 5 今後の調整

グループワーク① 決定したアイデアの詳細を考えよう！

【謎解きタイムスリップチーム】

「会場全体をタイムスリップ＋SLクイズ」＋「和室＋昔遊び」＋「すごろく（桃鉄風クイズ）」
＋タイムスリップ（周辺の学校とのつながり）」

■タイムスリップの雰囲気づくり

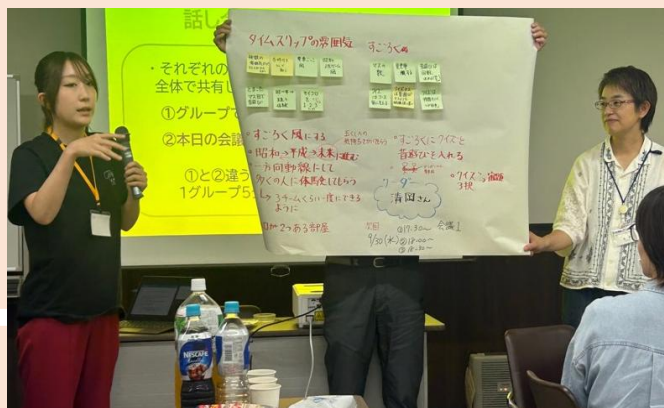
- ・桃鉄の雰囲気を出す。SLとかマス目
- ・電車ごっこ風に移動
- ・各時代をSLで動く
- ・昭和人生ゲーム風
- ・昭和⇄平成⇄未来 と体験できる

■すごろく案

- ・止まったマス目で**昔遊び**（ストップマスをつかって昔遊び）を必ず体験してもらう
- ・さいころの目を1、2、3だけにする
- ・**一方導線**にして多くの人に体験してもらう
→3チームくらい一度にできるように
- ・クイズは、**コースごとに変える**
→いくつか種類を用意しておく
- ・クイズは**3択**にしてはどうか
- ・クイズマスは昔遊びマスよりも間隔を狭くする

■その他

- ・出入口が2つある部屋を希望



【ものづくりチーム】

「ヘッドマーク作成」 + 「顔はめパネル」

■顔はめパネル

<デザイン>

- ・玉櫛姫 ・鬼滅の刃 ・SLの乗客、車掌（親子で顔はめできるような感じ）

<材料>

- ・玉櫛姫やSLのような玉櫛地区関連のデザインは、**ベニヤ板**で作り、**来年度以降も使えるようにしたい**
- ・それ以外のキャラクターのデザインは、**段ボール**や**プラスチック板**（引越しの時に使うようなもの）で作成

<その他>

- ・カラープリントでデザインを印刷して、段ボールに貼り付けし、顔の部分をくり抜くだけにすると複数個作ることも可能になる



■ヘッドマーク

<デザイン>

- ・茨木市の市章 ・玉櫛姫 ・複数個デザインする

<何するか>

- ・自分自身でヘッドマークをデザインしてSLと記念写真を撮る
→デザインが苦手な人は、あらかじめデザインしているものに色塗りしてもらう

■その他

- ・ヘッドマークのデザインをキーホルダーや缶バッジにも使う

【玉櫛記念チーム】

「体験ブース」 + 「キーホルダー×ガチャガチャ」

①体験ブース

<缶バッジ>

- ・デザインが決まっているものと自分でデザインしてもらうものの2種類
→ものづくりチームがデザインしたヘッドマークを使う

<わたがし>

- ・わたがしは実施決定

<その他>

- ・お祭りのようなブース
→ヨーヨー釣り、茨木童子のバルーン
- ・当日撮った写真でキーホルダーを作る



②キーホルダー×ガチャガチャ

<カプセルの中身>

- ・キーホルダーと数字を書いた紙を入れる
→1～10の数字を書いた紙を入れて、それぞれ別のお菓子をを用意する
- ・玉櫛姫のステッカーに数字を入れる

<キーホルダー>

- ・デザインはSL、玉櫛姫、ヘッドマーク
- ・地域の皆さんがキーホルダー作りに協力してくださる



ものづくりチームと玉櫛記念チームは合同で実施

【SL 体験チーム】 「運転席体験」 + 「踏切の渡り方講座」 + 「ミニ SL 試乗会」

①運転席体験

- ・ 操縦するところに、**何のパーツかを名前を書いて**、テープで貼って示す（ハンドル、ブレーキなど）
 - ・ **SL の音**を、CD などです（操作音は操作と連動させ、走行音は常時鳴らしておく）
 - ・ 運転席で写真を撮り、カラーではなく、あえて**モノクロで印刷**してレトロ感をだす（印刷には 30 分～1 時間ほどかかる）
 - ・ より多くの人が体験できるよう制限時間を設けている
- 制限時間を、車内アナウンス風で案内する
- ・ 運転士さんや車掌さんの、**制服や帽子を着用**する（制服に作成した缶バッジ“名札”をつける）

②踏切の渡り方講座

- ・ 踏切が閉まっている時に入ったらどうなるのか、**シミュレーション動画**や**紙芝居**をつくる（動画の場合は、QR コードをスマホで読み込んで見られるようにする）
- ・ **踏切の渡り方講座**と○×**クイズ**を掛け合わせ、実際の踏切を使いつつ体を動かしながら体験できる**ゲーム風**にする（SL に関することなど）
- ・ 講座を受講したら**スペシャルな特典**（「快速券」など）を、さらに講座後にアンケートに答えたら「特急券」をもらうことができる
- ・ 講座開始アナウンスを、**車内アナウンス風**にお知らせする（大学生がアナウンスに挑戦）

③ミニ SL 試乗会

- ・ テントを 2 つほど並べて、トンネルを作り、トンネル内にライトを設置して**イルミネーションを実施**する
- ・ 乗車時に切符を渡し、降車時に切符に**穴をあける**
- ・ 乗車および降車する場所を**駅のホーム風**にする（駅名を書いた看板を設置したり、模造紙やホワイトボードを使って時刻表風なものを作ったりする）
- ・ 感想などを書くことができる**伝言板（ノートなど）**を降車する場所に置く
- ・ 出発などのアナウンスを**実際の駅のアナウンス風**で、大学生が挑戦する（公民館にある首から掛けて持ち運び可能なマイクを使う）



グループワーク② 各グループで本番に向けてスケジュールを考えよう

【謎解きタイムスリップチーム】

日時：令和 8 年 9 月 30 日（水）18 時～ 場所：玉櫛コミュニティセンター

【SL 体験チーム】

日時：令和 8 年 10 月 1 日（木）19 時～ 場所：玉櫛コミュニティセンター

【ものづくりチーム、玉櫛記念チーム】

- ・ オープンチャットでやり取りする
- ・ ヘッドマークのデザインを考えてもらう

今後に向けて

今回の会議で、チームごとに分かれて実施内容を考えることができました！次回 10 月 7 日の全体会議までにチームごとに実施内容について詰めていきましょう！

参加者の声



立命館大学 松田さん

今回のまちづくり検討会議では、各班 4 チームに分かれてそれぞれで企画を進めました。私の班では、謎解きゲームについて会議を行いました。他の学生さんたちからも多種多様なアイデアが出たので纏めるのが凄く大変でしたが、大まかには方向性が決まってきたので、すごく安心しました。次回には詳細まで詰めることができそうなので、全員のワクワクするアイデアを全て詰め込んだ謎解きゲームにすることが出来たらいいなぁと考えています！

今回の会議では、事前に各チームで出た意見を元に、より興味のある内容を地域の方々と協力しながら深掘りでき、とても充実した時間を過ごせました。今後もより良い企画を考え、工夫して積極的に活動していきたいです！



追手門学院大学 伊波さん



玉櫛小学校区地域協議会 保坂さん

2 回目の企画会議ということで、緊張感もほぐれて楽しく意見交流ができました。具体的な実施内容が見えてきたかと思いますので、出てきたアイデアは出来るだけ詰め込んで、まつりを盛り上げていきましょう。