

○受け付けについて

- ・ガムテープの粘着力が弱かった→強めのものを使いましょう。
- ・ガムテープ係が多いのでは？→案内係にまわしましょう。
- ・着替え終わってからガムテープまでが長いのでは？→暇な人に呼びかけをさせましょう。
- ・巾着の数が丁度よかった→よかったです。
- ・カードの説明を忘れた。→一部司会がキチンと呼びかけます。
- ・遅刻者・お金の確認→受け付け係が役割分担をする。
- ・巾着の中身の確認→受け付け係の中から巾着係をつくる。
- ・あらかじめガムテープの呼びかけ→役割分担をさらに厳しく。
- ・遅刻者に厳しく→当然です。
- ・あいさつ係が良かった→ありがとうございます。
- ・携帯電話の電源→受け付け係の呼びかけ。
- ・参加表をもっと多く→コピーします。

○第一部について

- ・司会の打ち合わせ不足→時間をつくる。
- ・時間配分→チーフの打ち合わせを伝達。
- ・シンキングタイムが長かった→司会の方は時計を気にするようにしましょう。・遊びの時間が長く感じた→司会の方が調整して下さい。
- ・格差社会ゲームが良かった→良かったです。
- ・一体感があって良かった→良かったです。
- ・他校と絡めて良かった→良かったです。
- ・パワフルタミフルが良かった→良かったです。
- ・並んで座ってドンドンドンの質問内容→際どい質問の方が面白いのは確かなので、司会の方が上手にフォローを。
- ・時間が伸びた→常に時計を意識しましょう。
- ・知らない遊びがあって良かった→もっと取り入れていきましょう。
- ・実行委員が目立ちすぎ→一般参加者を目立たせるようにしましょう。
- ・チーム分けカードを誰が作るのかをはっきりさせよう→チーフがメールで確認。
- ・独断と偏見ポイントの見直し→接戦を演出しましょう。
- ・実行委員が固まっていた→もっとばらけるようにしましょう。
- ・Wゆーきありがとう→今までありがとう。

○第2部について

- ・ギャグチームでのネクタイの使用法→委員は参加者の安全を確保して下さい。・ジャンルと内容が食い違っていた→委員は責任を持ってチームの運営を。
- ・ジャンルが増えて良かった→良かったです。
- ・チームが良かった→良かったです。
- ・司会の前ふりが長い→準備が終わったら途中でも話を切る。
- ・ジャンルのマンネリ化→1~2チームは冒険してみましょう。
- ・司会の入れ替えが激しく、一人のときもあった→ローテーションを良く考えましょう。
- ・2部から3部への移動が駄目だった→先生との打ち合わせをしておきましょう。・一年生がステキだった→イイネ。
- ・チームの種類が多くて良かった→良かったです。
- ・馴れ合いになっていた→殺伐としているよりは良い。
- ・5分休憩をいれておこう→最初から組み込んでおきましょう。
- ・音響が大き過ぎ→主音響の調整。
- ・司会は一カ所に固まっておこう→司会の方は端の方に集まっておきましょう。

○全体について

- ・第3部が良かった→これからも続けていきましょう。
- ・自分で仕事を見つけてこれた→良かったです。
- ・二年生しっかり→すみません。
- ・貼り紙が目立つように→大きくします。
- ・会場に来るまでに迷子になった人がいた→駅前に委員を配置しておきましょう。
- ・参加者の発言→司会の方がフォローをいれる。
- ・他地区からの委員イイネ→ありがとうございました。