

「資料1-2」

健やか生活習慣フェスタ

いいこと聞いて楽しく運動!おいしく食べてみんなで参加!

実施計画書

平成20年2月14日

株式会社 電通
(主催:厚生労働省)

1. 実施概要



名 称	健やか生活習慣フェスタ
主 催	厚生労働省(文化会館4階)、財団法人 健康・体力づくり事業財団(文化会館3階)
後 援	内閣府、文部科学省、農林水産省、経済産業省、東京都、豊島区(予定)
出展団体	(社)栄養改善普及会、(NPO)禁煙ネット、(財)結核予防会、健康の駅推進機構、(財)社会保険健康事業財団、青果物健康推進委員会、(社福)全国社会福祉協議会 全国保育協議会、(社)全国私立保育園連盟、(社)全国調理師養成施設協会、(社)日本ウォーキング協会、(社)日本栄養士会、(NPO)日本健康運動指導士会、(社)日本健康倶楽部、(社)日本歯科医師会、(財)日本食生活協会、(社)日本フィットネス協会、(社)日本酪農乳業協会、有限責任中間法人 ファイブ・ア・デイ協会、(五十音順)
実施日	平成20年3月15日(土)・16日(日) 午前10:00～午後5:00
実施場所と内容	場所: サンシャインシティ4階 内容: ●エントランスゾーン 会場全体のインフォメーション、パンフレットの配布 ●体験ゾーン 運動体験コーナー、食生活体験コーナー、参加型プログラムによるミニステージ ●中央ゾーン 団体によるブース出展 ●メイン会場ゾーン オープニング式典、実践事例発表、基調講演、パネルディスカッション、講演、映画上映

2. 全体構成



4F

厚生労働省主催

エントランスゾーン	中央ゾーン
<ul style="list-style-type: none"> ●受付 ●インフォメーション <p>パンフレット、スタンプラリー抽選カードの配布 来場者の会場案内、その他来場者対応</p>	<ul style="list-style-type: none"> ●団体によるブース出展
体験ゾーン	メイン会場ゾーン
<ul style="list-style-type: none"> ●運動体験コーナー 楽しく参加できる運動体験プログラムで自分の状態を把握していただく、また、体力測定を実施してエクササイズガイドを解説するコーナー。 ●健康と食育体験コーナー 日頃の食生活と「食事バランスガイド」に沿った食生活との比較で、自分の食生活の現状を把握していただくコーナー。 ●ミニステージ 来場者に参加していただく、楽しく体験できるステージを実施。 	<ul style="list-style-type: none"> ●メインステージにて健康をテーマに講演等を実施。 <ul style="list-style-type: none"> ・オープニング式典 実践事例発表 ・基調講演「三浦雄一郎氏・三浦豪太氏」 ・パネルディスカッション「春日雅人氏・中川徹氏・本多京子氏・増田明美氏・中尾和子氏」 ・講演「服部幸應氏・野村将希氏・RIKACO氏・土井善晴氏・中田久美氏」 ・トークショー「加藤剛氏・古賀伸雄氏」 ・映画上映「伊能忠敬 ～子午線の夢～」



※スタンプラリー(修了証、賞品プレゼント)による誘導

3F

健康・体力づくり事業財団主催

<ul style="list-style-type: none"> ●セミナーゾーン 「運動、食生活、禁煙」をメインテーマに、健やか生活習慣の必要性や実践のための内容を学んでいただくゾーン。 ●企業展示ゾーン 健やか生活習慣国民運動を応援する民間企業の出展ゾーン。 産業界の立場から、生活習慣病/メタボリックシンドロームの予防・改善を促すプログラムを各種用意。 ●健康チェックコーナー 血管年齢測定、血圧測定、血糖値測定などを実施

3. プレイベントの考え方



『健やか生活習慣フェスタ』

～いいこと聞いて楽しく運動！おいしく食べてみんなで参加！～

運動

食生活

禁煙

単発イベントとして完結させず、ムーブメント(国民運動)の戦略的出発点として、H20年度以降への橋渡しとなるイベントとします。

興味・気づき

理解・実感

体験・実践

(参加者が持ち帰って)

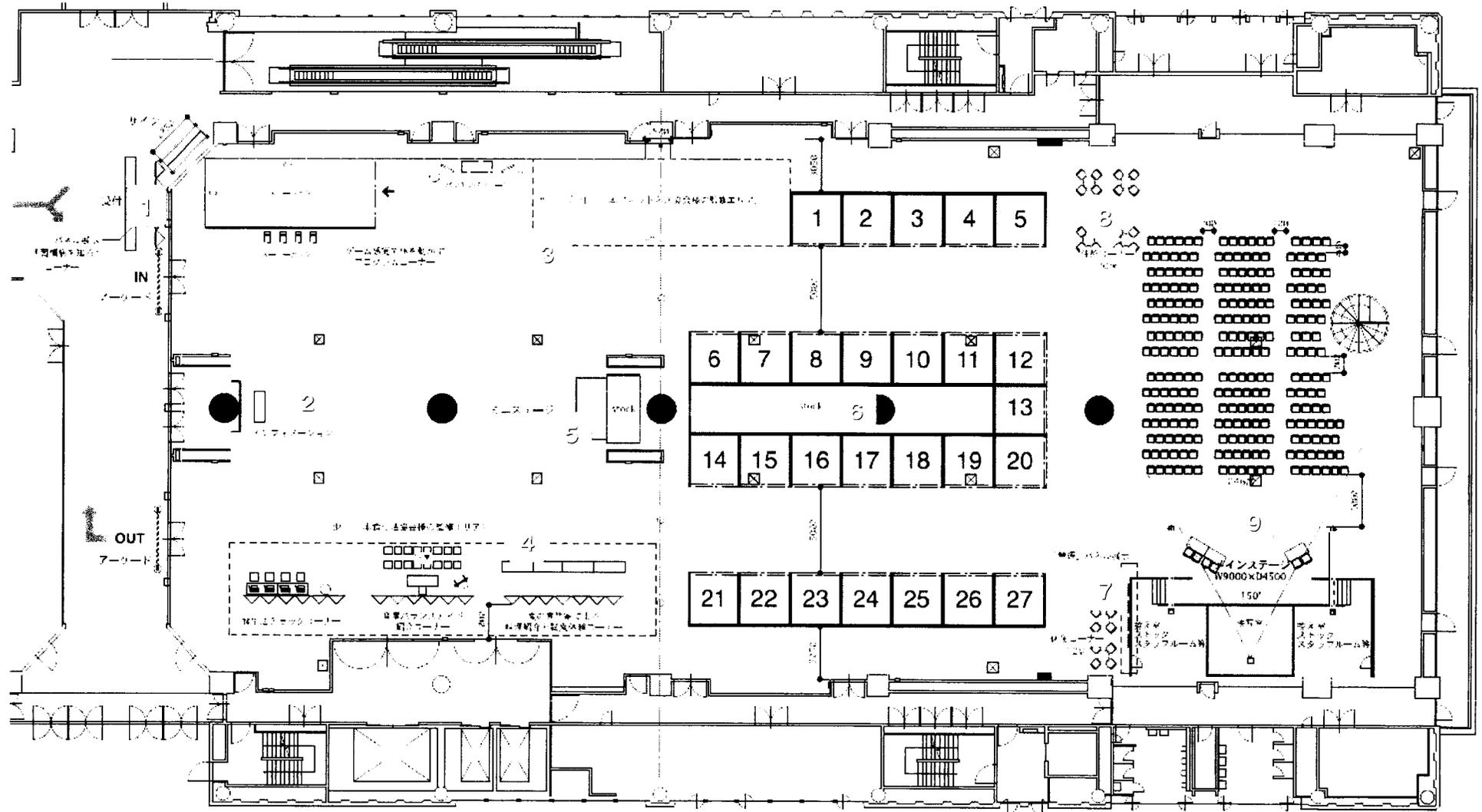
行動

プレイベントの役割

イベント参加者が行動のヒントを持ち帰り、
伝道士としてそれぞれの立場で「話題」・「呼びかけ」・「行動」を興してもらい、
「健やか生活習慣国民運動」スタートへの期待感・機運醸成を図ります。

政府・関係団体、メディア等、各界の協力をあおぎ、全国にPRする役割を担ったプレイベントとすることを目標とする。

4. 会場ゾーニング



5. 会場ゾーニング(概要)



エリアNo.	エリア名称	概要	想定スタッフ配置数					備考
			※D	※AD	スタッフ (男)	スタッフ (女)	※CO	
1	受付	来場者の誘引、パンフレット等の当日資料の配布、入場者数のカウントなどを行う	1名		3名			受付とインフォメーションのD、COは共通。 COの割り振りは、受付3P/インフォメーション1名
2	インフォメーション	来場者からの各種お問い合わせや会場内のご案内		1名				
3	運動体験	①ゲーム感覚で体を動かすコーナー／②日本フィットネス協会様監修のコーナーの2つのコーナーによる展開	1名	1名	7名			②フィットネス協会監修エリアのスタッフ数は含まれておりません。
4	健康と食育体験	日本食生活協会様監修のエリア。エリア内に3つのコーナーを展開する予定		1名				③日本食生活協会様で御用頂くスタッフは含まれません
5	ミニステージ	運動、食事の話題をメインとした、ミニステージを展開	1名	1名	5名			D、ADは進行、演出担当 スタッフは、ミニステージ付近にて誘引等の運営業務
6	団体展示	ご協力団体様の出展エリア。基本的にブース運営は出展団体様にお任せ		1名				出展団体様独自でご用意して頂く、スタッフは含まれておりません
7	禁煙コーナー	日本結核予防会様監修エリア。禁煙の重要性や喫煙が原因になることが多い病気のご紹介	1名	1名				
8	休憩コーナー	ガーデンテーブル、イスを準備し、自由に休憩頂く						
9	メインステージ	著名人をお呼びし、体験談などをお話頂く。	1名	2名	5名			D、ADは進行、演出担当 スタッフは、ミニステージ付近にて誘引等の運営業務

※D=運営ディレクター
 ※AD=運営アシスタントディレクター
 ※CO=コンパニオン

6. スタンプラリー抽選会について



目的

スタンプラリーを行うことで、会場を万遍なく、回遊いただく。

概要

- ・3F, 4F共同運営とし、スタンプラリー用紙のデザインに関しては、コスモブラン様とご相談後に決定。
- ・3F, 4Fともにスタンプの場所を4~5か所、計10か所程度にする。
- ・4Fのスタンプポイントに関しては、運動体験エリア、健康と食育体験エリア、禁煙コーナー、ミニステージ、メインステージの計5か所で検討

抽選場所

3F会場の入口横に設置

賞品について

3F出展企業より、ご提供いただいたノベルティーの使用を予定

配布場所

3F, 4Fの受付にて配布

その他

- ・健康チェックシート(運動体験の結果、食事バランスの結果、出展団体独自の検査結果など)を付加させることも検討
- ・3F,4Fの出展団体、企業の展示などに起因するクイズ欄の作成を検討

「すこやか生活習慣フェスタ」 ～健康チェックシート～

1「運動」について

..... YES/NO
 YES/NO

2「食生活」について

..... YES/NO
 YES/NO

3「禁煙」について

たばこは吸いますか？ YES/NO

判定結果

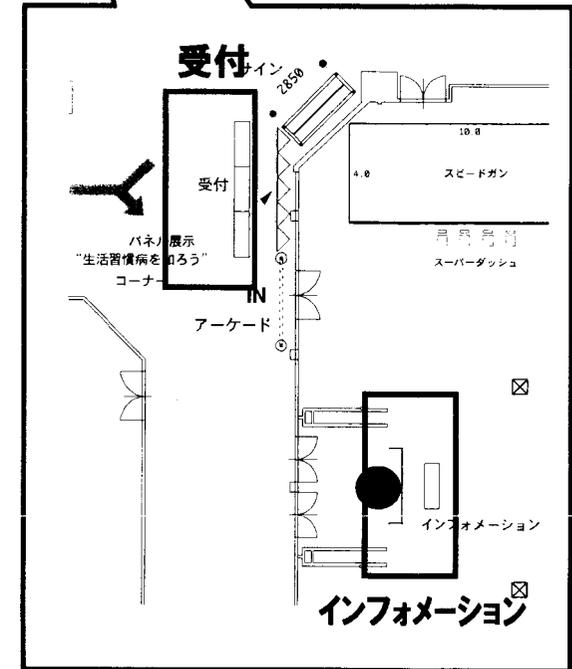
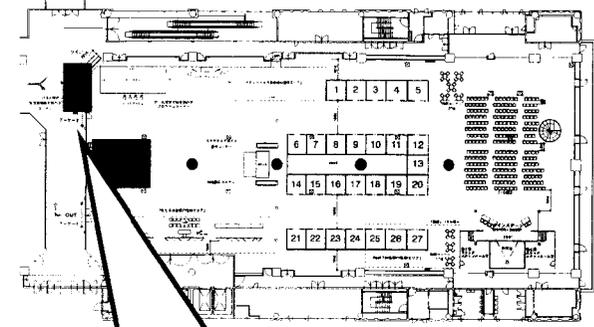
YESが0!	YESが1~3	YESが3~6	YESが7!!!
PERFECT ○○ お進み ください	健康です ○○ お進み ください	黄色信号 ○○ お進み ください	危険です ○○ お進み ください

※健康チェックシートイメージ

7. 受付・インフォメーションについて

受付

- 概要**
 - 来場者に対し、
 - ・パンフレットの配布
 - ・スタンプラリー抽選カードの配布
 - ・入場者数のカウント
 等を行う
- 場所**
 - ・会場入口外
- スタッフ配置**
 - ・ディレクター 1名（インフォメーションD兼務） : 受付運営管理
 - ・スタッフ 3名（男性） : 入場者数カウント・配布物補充など
 - ・コンパニオン 3P（インフォメーション兼務） : 配布物をお客様にお渡しする。
- その他**
 - 受付の後方に「生活習慣病を知ろう」パネル展示コーナーを設置



インフォメーション

- 概要**
 - 来場者への会場内(3Fも含む)のご案内
- 場所**
 - ・会場入口内
- スタッフ配置**
 - ・アシスタントディレクター 1名 : インフォメーションの管理
 - ・コンパニオン 1名 : お客様への案内業務

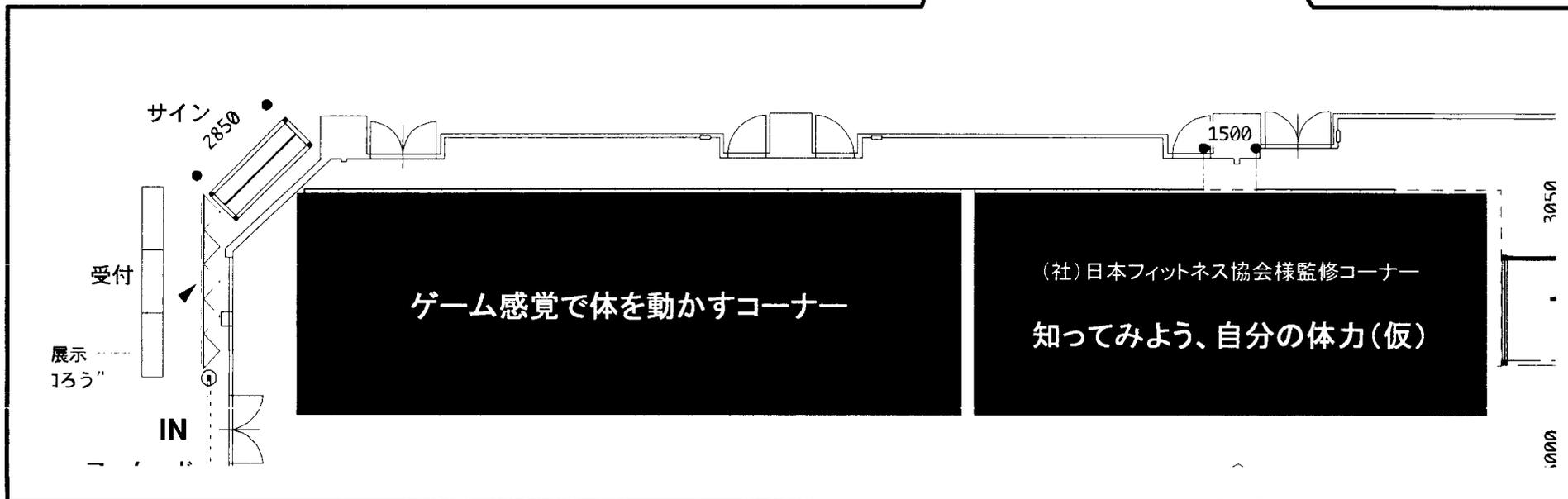
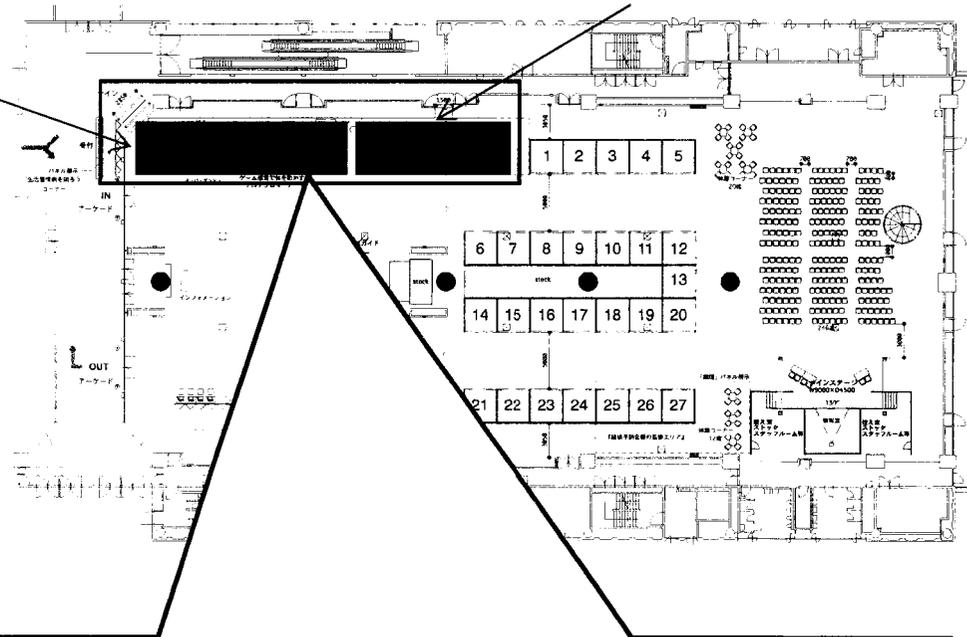
運動体験コーナー

8. 運動体験(ゾーニング)



ゲーム感覚で体を動かすコーナー

知ってみよう、自分の体力(仮)



8. 運動体験(ゲーム感覚で動かすコーナー)



概要

ミニゲーム器具などを使用し、遊び感覚で体を動かします。
スタンプラリー-抽選カードにゲーム結果を記入できるスペースを設け、お客様にゲーム結果をご記入いただく。

ゲーム概要

1

ゲーム名称

「スピードガン」(仮)



ルール

スピードガンを使用。投球のスピードを計測
1人3球投げただき、計測し、一番良い記録を
成績を健康チェックシートに記入

所要時間(一人)

一人あたり 約2分程度を想定

参加可能人数

1日約210人 2日間合計420人

ゲーム名称

「パンチングマシン」(仮)



ルール

パンチングマシンを使用。
30秒間でどれだけパンチを打ち込めるかを測定

所要時間(一人)

一人あたり 約1分程度を想定

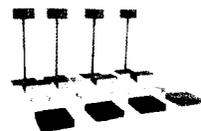
参加可能人数

1日約420
2日間合計840人

3

ゲーム名称

「スーパーダッシュ」(仮)



ルール

ステップ数カウントマシンを使用。
30秒間のステップ数を計測。4人同時・対抗も可能

所要時間(一人)

一人あたり 約2分程度を想定

参加可能人数

1日約630人(1台あたり210人 × 4台設置)
2日間合計1260人

※ゲーム器具は予定です。今後、変更の可能性があります。
※一人あたりの所要時間および参加可能人数は、
お客様のゲーム進行状況により変動する可能性があります。

スタッフ配置

・ディレクター 1名
・AD 1名
・スタッフ 7名

:運動体験エリアの運営管理
:ゲーム感覚で体を動かすコーナーの管理、運営
:ゲーム感覚で体を動かすコーナーの運営(1プログラム2名で運営、1名常時休憩)

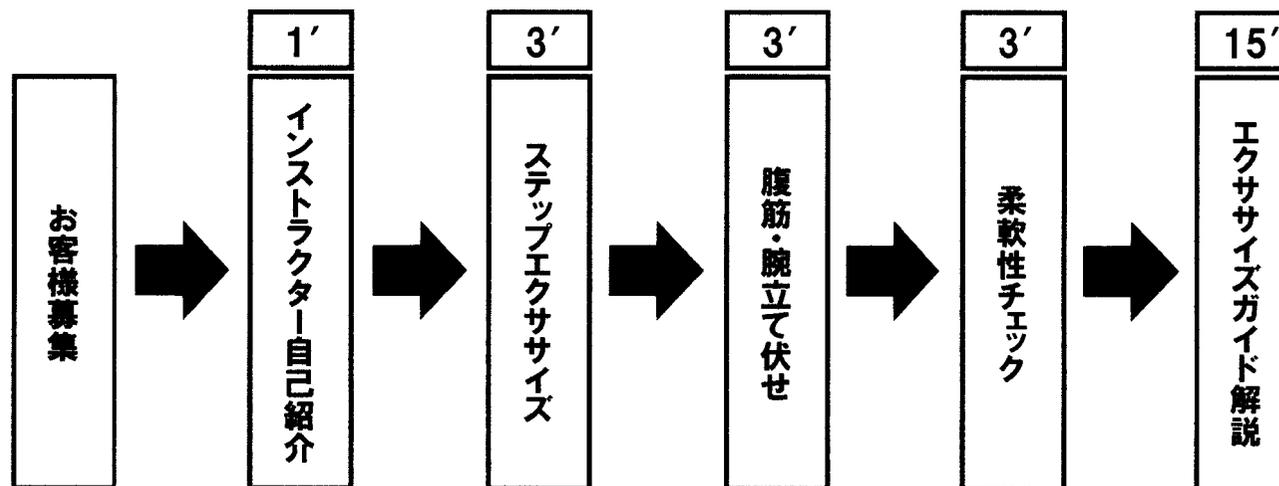
8. 運動体験(知ってみよう自分の体力)

概要

(社)日本フィットネス協会様の監修のもと、プログラム展開。エクササイズガイド2006を元にした、体力測定を実施。このコーナーの中には、持久力測定、筋力測定、柔軟性測定、エクササイズガイド解説の4つのプログラムに分かれ、一連の流れとして、全て体験頂き、最終的にエクササイズガイド2006の理解を深めて頂く。(予定。今後の打ち合わせを経て、プログラムを決定)

プログラム構成

1クルー、30分以内で想定



1グループの定員は10~20名を想定し、そのグループに対しインストラクター2名配置。インストラクターは10名~20名のお客様を引率しプログラムを体験させていき、最後に、エクササイズガイドの解説を行う。空いているインストラクターは、次の回のお客様を集客しプログラムの流れなどを説明し、スタートに備える。

参加可能人数

約780人/日(20名の場合)

人員構成

(社)日本フィットネス協会ご推薦のインストラクター4名

プログラム監修

(社)日本フィットネス協会

その他

スタンプラリー抽選のスタンプを配置予定

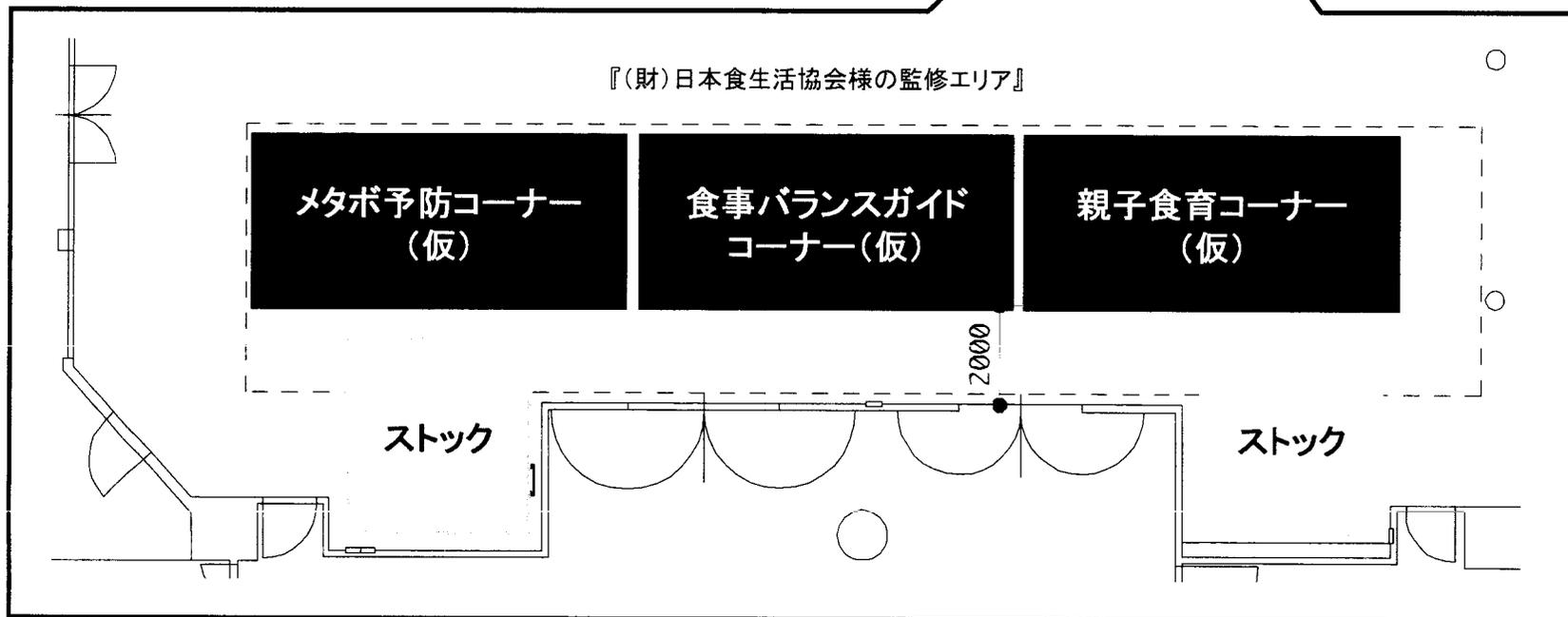
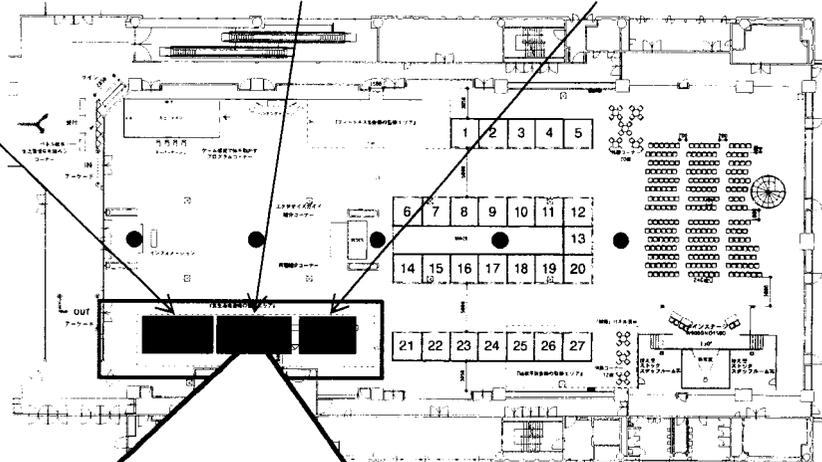
※所要時間および参加可能人数は、お客様の進行状況により変動する可能性があります。

健康と食育体験コーナー

9. 健康と食育体験(ゾーニング)



メタボ予防コーナー(仮) 食事バランスガイドコーナー(仮) 親子食育コーナー(仮)



9. 健康と食育体験(冬コーナー概要)



メタボ予防コーナー

概要 (財)日本食生活協会様と調整中。

スタッフ配置 (財)日本食生活協会様にて手配、人数、役割分担などは、調整中

その他 今後、(財)日本食生活協会様との打ち合わせを重ね、詳細を決定していく

食卓バランスガイドコーナー

概要 (財)日本食生活協会様と調整中。

スタッフ配置 (財)日本食生活協会様にて手配、人数、役割分担などは、調整中

その他 今後、(財)日本食生活協会様との打ち合わせを重ね、詳細を決定していく

おやこ食育コーナー

概要 (財)日本食生活協会様と調整中。

スタッフ配置 (財)日本食生活協会様にて手配、人数、役割分担などは、調整中

その他 今後、(財)日本食生活協会様との打ち合わせを重ね、詳細を決定していく
試食の提供がある為、水周り設備など必要