



令和2年度「春のピザ祭り ～家族で協力!オリジナルピザ作り～」 実施報告書

I 事業の概要

1 期日

令和3年3月14日(日)

2 日程

9:00	受付、粉分け
9:30	出合いのつどい、スタートゲーム
9:50	食材ゲット館内オリエンテーリング
10:50	集合、ピザ作り説明
11:10	ピザ作り開始
14:30頃	感想記入 ※記入いただいた家庭から流れ解散



3 趣旨

- ・家族で協力して館内レクリエーションやピザ作りをすることで家族の交流を図り、つながりを深める。
- ・家族でトッピングを工夫してオリジナルピザ作りを楽しむ。

4 対象 小中学生とその保護者 12組程度(50名程度)

5 応募者数 9家族27名 (当日参加者 8家族24名)

6 参加費 1組 2,400円+保険料(1人150円)

II 実施状況 <3月14日 晴れ>

9時から受付を行い、その後家族ごとに食堂で粉分けを行った。粉分けの場所を2か所設定し、密を避けつつスムーズに粉分けをしていただくことができた。

粉分けの後は、レクリエーションホールで出合いのつどいを行った。家族でのピザ作りを楽しみにしておられる様子が伝わってきた。

出合いのつどいの後、食材ゲット館内オリエンテーリングを行った。今回の館内オリエンテーリングでは、6つのゲームをクリアすることですべてのトッピングが手に入る。スタートゲームとして行ったヒューストンでは、初回の密を避けるため、早くクリアした家族からくじを引いていただき、該当する館内のゲームポイントへ出発していただいた。

今回は祭りを意識し、職員は祭り用のはっぴを着用し、雰囲気盛り上げた。オリエンテーリングのゲームには、輪投げや射的、魚釣りなど、屋台を思わせる活動を用意し、ピザ作りだけではなくその過程も楽しんでい



ただいた。親子でゲームに挑戦される姿は大変微笑ましかったです。どの家族も時間内にすべてのポイントをクリアされ、見事トッピングをゲットすることができた。

レクリエーションホールで、ピザ作りの安全面について注意点をお伝えした後、食堂に移動しピザ作りを行った。出会いのつどいの前に粉分け作業をしていたので、予備発酵、生地作りをスムーズに行うことができた。生地をこねたり伸ばしたりする場面では、子どもたちがいきいきと活躍している姿が見られた。

生地作りの後は、好きな具材を使ってのトッピングである。今回は具材を豊富に準備し、参加者の具材の持ち込みも可能にした。また、職員が事前に数種類のピザの試作をしておき、作成例として参加者にレシピを示すことができたため、家族ごとの工夫の余地はありつつもオリジナルのピザを作る楽しみを感じていただくことができた。食べながら「おいしい」という声をたくさん聞くことができ、家族で力を合わせて作った焼きたてのピザは、きっと格別だっただろうと感じた。

ピザ作りを終えられた家族から、感想を紙に記入、またはQRコードを読み取ってWEB上で入力していただき、密を避けるため感想を書かれた家族から流れ解散とした。多くの参加者から「楽しかった」、「また来たいです」など多くの声をいただき、笑顔で参加者をお見送りして全日程を終了した。



III 総括

1 参加者の感想(抜粋)

- ・今日は4つのピザを作り食べてみました。みんなおいしくてトッピングの可能性が無限です。トッピングが豊富で、かまで焼いたピザがおいしかったです。オリエンテーリングもお祭りのようで楽しかったです。(子ども)
- ・とてもピザがおいしくてよかったです!特にめんたい粉やマヨの味が良かったです。ゲームもいろいろな工夫がなされていて、親子そろって楽しめました(大人)
- ・昨年も参加させてもらいましたが、ピザの種類が多くて新鮮でした。飽きない工夫に感謝です。娘がめんたいこ好きなのでとても喜んでいました。手作りの楽しみが子どもにも伝わってとても満足です。また参加したいです。(大人)
- ・みんなで楽しみながら作ったピザを、おなか一杯食べられて、とても良かったです。また、来ようと思います。(QRコードから記入)

2 成果

- ・多くの種類の食材をトッピングとして準備したり、事前に試作して作成可能なピザのレシピを提示したりすることで、家族ごとにアイデアいっぱいのオリジナルピザ作りを楽しんでいただくことができた。
- ・食材をゲットするという目的をもってオリエンテーリングを行うことで、親子で楽しみながら協力してゲームをクリアするという意欲的な活動につながった。また、輪投げや射的など、お祭りにちなんだゲ

ームを準備することで、ピザ作りだけでなくその過程も楽しんでいただくことができた。

- ・家族間で食材を使いまわしたり、回し食べしたりすることがないよう安全面での配慮を徹底し、コロナ対策を意識した活動を行うことができた。

3 課題

- ・スマホからQRコードを読み取ることで感想記入ができるように試みを行っているが、子どもの素直な感想が反映されにくい、回収率が100%に届きにくいといった課題がある。