

# ハンター鬼ごっこプログラム



スミセイ  
アフタースクール  
プロジェクト  
Sumisei  
After-school  
Project

活動名「ハンター鬼ごっこプログラム」

時間：60分

場所：屋外

市民先生：スタッフ

**子どもたちに伝えたいメッセージ**

ハンターと逃走者になりきって、思いっきり体を動かそう！

## プログラム進行

- 1.複数人のハンターを決める 高学年にはハンデ、低学年にはアドバンテージなど子どもたちに話し合わせましょう。
- 2.お宝をかくし、逃走者は制限時間内にハンターにつかまらないように見つける  
お宝は事前に子どもたちで工作する方法もあります。お宝以外にもミッションを作ってもより盛り上がります。
- 3.捕まった逃走者は牢屋へ 味方がタッチするとまたフィールドに戻れます。
- 4.全員がハンターに捕まったり、お宝が見つからない時はハンターの勝ち
- 5.希望によりハンターを交代し、複数セット行う

## 留意点

制限時間は短めに設定し、きちんと守ってもらいましょう。時間が長くなるとトラブルが起きやすくなります。  
暑い日は水分補給をこまめに行うように促します。

## <会場>

- ・マーカー、コーン

→フィールドの範囲決め、入ってはいけないところの線引きに使用します

## <ハンター / 逃走者>

- ・ビブス

→おもちゃのサングラスがあると気分が盛り上がります

## <お宝>

- ・折り紙、ダンボール工作など