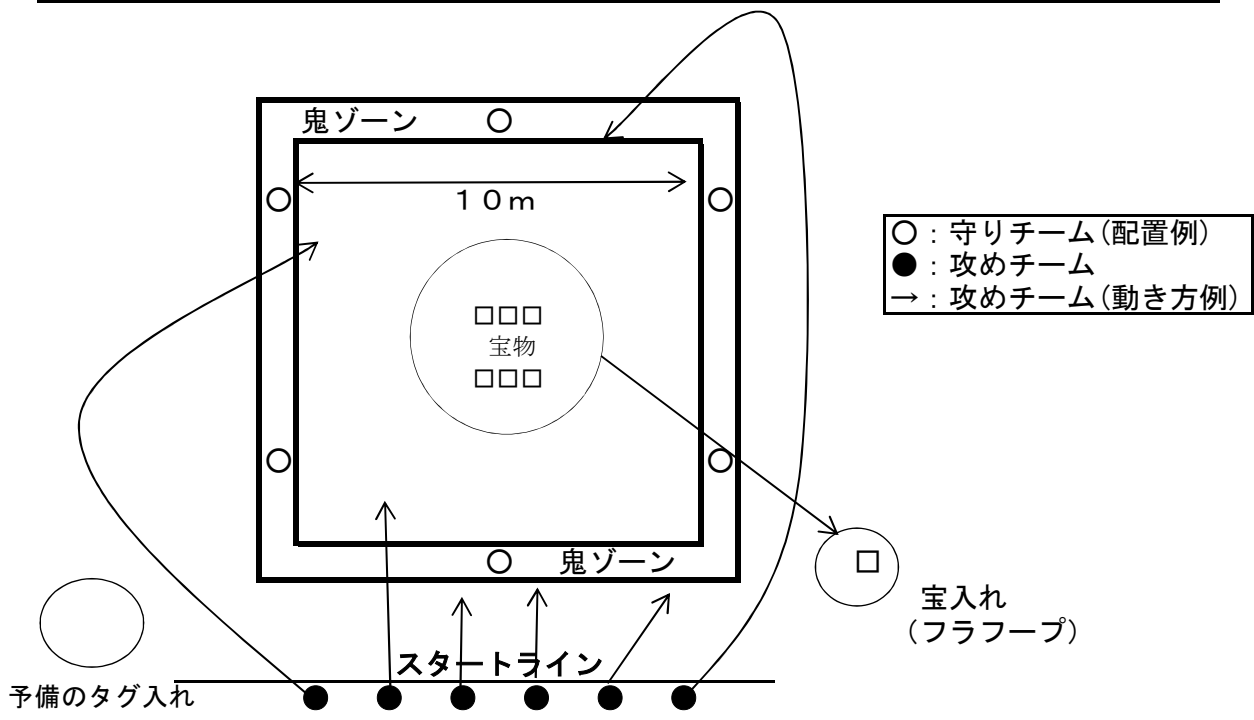


宝とり鬼

ねらい	仲間と協力して走るコースを相談したり、相手を惑わせる簡単な作戦を立てたりして、コートの中にある宝をとる。
時間	1分間×2（前後半戦）
準備	赤白帽子、宝（紅白玉、ペットボトル、段ボールなど） コート（縦・横10m程度）、タグ フラフープ（宝入れ・予備のタグ入れ）



やり方	<p>① 守りチームは、鬼ゾーンの中しか動けない。</p> <p>② 合図で、攻めチームがスタートラインからコートへ向かい、守りチームにタグを取られないように隙をついて、コートにある宝を取る。</p> <p>③ 鬼にタグを取られずに宝を取ることができた人は、コート外にある宝入れに宝を入れ、再びスタートラインから宝を取りに行く。</p> <p>④ 途中で鬼にタグを取られた人は、タグをつけ、再びスタートラインから宝を取りに行く。</p> <p>⑤ 宝の数が多きチームの勝ちとなる。</p> <p>※ 1チームは5～6人</p>
-----	---

「宝とり鬼」の説明

1. 準備

- 赤白帽子、宝（紅白玉、ペットボトル、段ボールなど）
- コート（縦・横10m程度。宝物の回りにも線を描く）
- フラフープ（宝入れ）
- タグ（はちまき）

2. 「宝とり鬼」の進め方

- ① 1チーム5～6人の班を作ります（なるべく男女混合がよい）。
- ② 腰にタグを1本つけた攻めチームは、スタートラインに並び、守りチームは、鬼ゾーンの中に入ります（鬼ゾーンから出られません）。
- ③ 合図で、攻めチームは、スタートラインからコートへ向かい、守りチームにタグを取られないように隙をついて、コート内にある宝を取ります。
- ④ 鬼にタグを取られずに宝を取ることができた人は、コート外にある宝入れに宝を入れ再びスタートラインから宝を取りに行きます。

・守りチームは、コートの中から外へ出てくるところをつかまえてはいけません。

- ⑤ 途中で、タグを取られた人は、スタートの位置に戻り、予備のタグをつけて宝を取りに行きます。
- ⑥ 宝物をたくさん取ったチームが勝ちです。

・相手がいるからこそゲームが成立することを理解させ、勝ったチームに拍手を送ったり、負けたことを友達のせいにとしたりしないなどの態度を育てましょう。



← 鬼から見えるような位置にタグをつけましょう。

（発展）

- ・鬼ゾーンをなくし、鬼は方形のコート内を自由に動けるようにする。
- ・宝の種類を増やし、得点に差をつける。