夏休みの謎解きイベント
実施報告会





三馬小学校 SMAP倶楽部

報告内容

1. イベント概要 & 演出コンセプト
2. 4月〜8月の準備スケジュール
3. 当日のタイムスケジュール & 運営
4. 参加者・保護者アンケート結果
5. 気づいた点・反省点・今後の改善策
6. 総括と今後の父親会活動に向けて

イベント概要＆演出コンセプト

企画コンセプト・対象

【対象】 小学校4年生以上を主体（※兄弟・親子の参加も歓迎）

【目的】 長い夏休みに友達や親子で学校に集まり、協力して1つのゴールを目指す体験機会の提供。

【想定時間】 謎解き本編は30分を想定。低学年が混ざるチームも父親会のフォローで無事全員クリア！

体験価値を高める物語演出

【映像×リアルの融合】 オープニング・正解・エンディング動画を自作して上映。

【魔法の杖】 謎を解き明かした子から順に、手作りの「魔法の杖」を自分で選択。

【最後の魔法陣】 全員で答えの魔法陣を描き、扉が開くインタラクティブなラストを演出。

雰囲気を高めた会場装飾と演出アイテム

- **手作りの装飾アイテム**
  会場全体を「謎解き・魔法の世界」に仕立て上げ、子供たちの没入感を高めました。
- **オリジナル「魔法の杖」のプレゼント**
  謎解きクリアの証として手作りの杖をプレゼント。
  達成感と笑顔に繋がりました。
- **映像と連動したエンディング演出**
  謎の解明に合わせて動画と会場演出がリアルタイムに変化する体験を構築しました。







準備の全体スケジュール（4月〜8月）

4月：企画検討

イベント開催の検討を開始。
コンセプトや対象学年を設定。

4月〜7月：創作

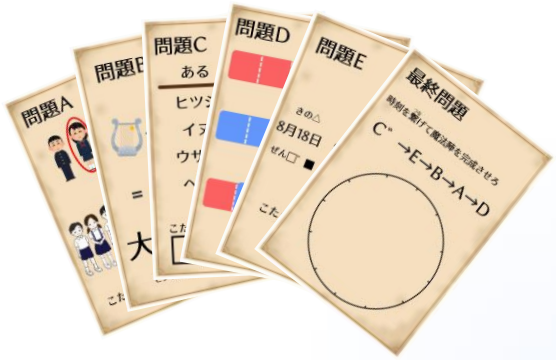
ストーリー構築、謎解き問題の作成・検証、難易度の調整作業。

8月上旬：制作

魔法の杖や会場アイテムのDIY制作、各種動画（OP/正解/ED）の編集。

8月中旬：仕上げ

当日の司会・案内トーク作成、機材再生リハーサル、役割分担の確定。



当日のタイムスケジュールと運営

9:00〜 会場準備

・最終機材＆動画再生チェック
・机・飾り付けの配置
・スタッフ内イベント説明
・学校側への挨拶＆備品（筆記用具）借用

9:45〜10:10 受付

・受付け開始
・無断欠席者対応のため開始を10分繰り下げ（10:10開始）
・臨機応変なチーム配置調整

10:10〜11:15 本番

・謎解きスタート（想定通り約30分で全員クリア）
・順次「魔法の杖」を選択
・正解動画＆魔法陣起動エンディング
・11:15 無事終了

参加者・保護者からのリアルな声

- **「楽しかった！行って良かった！」**（帰り道の子供の言葉が親としても嬉しかったです。夜もパパに得意気に問題を出していました。）
- **夏休みの思い出づくりに感謝**（夏休みの平日に友達と学校で遊べる機会がありがたい。長い休みの良い思い出になりました。）
- **演出が大好評**（最後に魔法の杖をもらえたこと、魔法陣の種明かし＆動画演出に子供たちが大興奮でした！）
- **程よい難易度と達成感**（問題が絶妙で解けた時の喜びが大きかった。友達チームで協力して解けて楽しそうでした。）

反省点・気づいた点と今後の改善策

⚠ 当日判明した課題・気づき

・**解く力の個人差：**経験差が大きく、ヒントの出し方（答えを言わずに気づかせる表現力）が難しかった。

・**受付・チーム編成の混雑：**事前チーム申請があったが「親子のみ希望」等があり当日バタバタした。

・**対象年齢の幅：**4年生以上対象としたが兄弟等で約25%が3年生以下。フォロー体制が必須だった。

次回に向けた具体的な改善策

・**【ヒント帳の事前作成】**スタッフ全員が共通で使える「気づかせ誘導マニュアル」を準備する。

・**【受付・編成の柔軟化】**参加申請時に「友達チーム/親子のみ」の希望選択を明確化しておく。

・**【フォロー体制の標準化】**低学年参加を想定し、1チームにつき1名サポートを配置する仕組みをつくる。