

ハンターゲーム

ハンター役と猟犬役が作戦を立て、協力して動物カードを集めの活動で、チームプレーが要求されます。

荒天時のプログラムとして、館内に動物カードを隠して実施することもできます。



活動のねらい

- (1) 仲間と楽しみながら、課題解決を通して親睦を図る。
- (2) グループのあり方やグループに対する個人の関わり方を考える。
- (3) リーダーシップ、コミュニケーション能力、協調性を培う。

| | | | |
|--------|-------|-------------------------------|------|
| 活動可能人数 | 制限無 | 活動・季節条件 | 通年 |
| 所要時間 | 1～2時間 | 主な対象 | — |
| 実施場所 | 館内・野外 | グループの人数 | 5人程度 |
| 導入指導 | 間接 | 自然の家職員が各団体代表者に説明後、代表者から利用者に説明 | |

指導上の留意点

- (1) 動物カードを隠す際、風で飛ばされないようにしてください。
- (2) 始めと終わりに動物カードの数を確認してください。（取り残しがないように）
- (3) 館内で活動するときは、他団体の迷惑にならないように指導してください。
- (4) 引率者はスタート・ゴール地点に1人、他の引率者は活動エリア内に適当に配置し、ペナルティーが無いかどうかを確認してください。

準備物

自然の家が貸し出しできるもの

動物カード 集計表 紙挟み 無線機 ビブス ストップウォッチ

利用者または団体で準備するもの

筆記用具

売店で購入するもの・できるもの

なし

活動内容

- (1) 決められた場所に集合する。
- (2) ルールを説明し、課題を提示する。
 - ① 一定エリアにカードを隠す。カードには得点があり、カードに描かれている動物によって得点が異なる。
 - ② 猟猟犬は動物カードを探し、ハンターに伝えることができるが、カードを取ることはできない。カードを取ることができるのはハンターだけ。
※ ハンター役には、目印となるもの（帽子やビブス等）を付けさせる。
 - ③ グループ内で作戦を立てさせる。
 - ④ 開始の合図でエリアに一斉にカードを探しに行き、カードに隠された点数の合計で順位を競う。年の干支などをボーナスポイントにするなど得点を工夫するとさらに盛り上がる。
- (3) 活動を開始する。一定時間が経ったところで終了の合図を出し、採点する。
- (4) ねらいに応じた活動ができたか、参加者に感想を発表させる。