

# 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る活動で、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異なる。
  - ② 狩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。