

ハンターゲーム

あらかじめ隠しておいた動物カードを探します。カードの裏には動物に関することが書かれています。



ねらいとして考えられるもの

- ・ 集団活動における協力・役割分担の大切さを知る。
- ・ 野外を走り回る楽しさと競い合う楽しさを味わう。

可能な活動場所

所内

所員の指導	対象	月	人数	所要時間	費用
指導なし	小学生以上	通年	5~100人*1	1時間半	無料

団体が準備するもの

時計、水筒、帽子

げんきプラザが準備するもの

トランシーバー、動物カード

実施要領

導入

- ① 動機づけ（下記「指導のポイント・展開のアイデア」参照）
- ② 安全上の注意（下記「留意点」参照）

準備（1グループ 5~8人程度）

- ① 5~10種類の動物のカードを班の数に応じて準備する。（得点の高いものは少なく低いものは多く）
- ② 隠す範囲を決める。（班の数や年齢を考慮し、活動時に班が固まらず、十分な運動量も確保できるような範囲を決定する。）
- ③ 草むらや落ち葉の下、木の根もとなど、活動範囲の中でカードを隠す。（危険箇所確認しておく）

実施

- ① ルール説明

<ルール>

- ・ 猟犬役がカードを探し、ハンターに知らせる。
- ・ 猟犬は、カードを取れない。
- ・ ハンター：1名 猟犬：残りのメンバー
- ・ 時間を区切ってハンター役を交代させてもよい。その場合は順番をきめる。

- ② 班ごとに話し合いをする。

- ・ 役割を決める。
- ・ カードを発見した時他の班に取られないように秘密の合図をきめる。

<注意事項>

- ・ 下記「留意点」参照

スタート

- ・ スタートの合図でゲームを開始する。
- ・ 前半・後半で区切り、前半の時点で順位を出し、後半への意識付けを行うと良い。
- ・ 制限時間になったら集合し、得点を集計する。

まとめ

- ・順位発表
- ・ふりかえり
- ・下記「指導のポイント・展開のアイデア」参照

片付け

- ・動物カードを回収する。

留意点

- ① マムシ・ヤマカガシ・ウルシに注意。
- ② 範囲の外へは行かない。

指導のポイント・展開のアイデア

- ・班で協力してできたかどうか
- ・班の中での自分の行動はどうだったか、他の人の行動はどうだったかふりかえる。
- ・森で暮らす動物の話などをしてまとめる。
- ・カードを工夫することにより、動物や昆虫の名前や特徴を学習できる。
- ・図鑑を用意できれば、カードを集めた後に自分たちで名前や特徴を調べられる。
- ・調べた得点をカードの得点に加え順位を出すとさらに意欲が高まる。

*1 60人を超える場合は、2班に分けて実施したり、交代で実施していただく場合もあります。

カード例

