

(8) ハンターゲーム

1 活動の目的、効果

(1) 体験活動上の効果 123

◎課題克服達成感 仲間づくり協調性 ○阿蘇の自然に親しむ 集団行動規律

(2) ESDの課題解決に必要な7つの能力・態度

⑥つながりを尊重する態度 人、もの、こと、社会、自然などと自分と社会とのつながりかわりに関心を持ち、それらを尊重し大切にしようとする態度

2 活動の詳細

概要 (セールスポイント)	グループで協力して、コース内に設置してある動物(カード)を見つけます。 見つけた動物の点数とクイズの得点で競うゲームです。 雨天時は、館内(屋内)でも実施することができます。							
	実施形態	自主活動		提出書類	不要			
諸条件	必要経費	なし		所要時間	屋外コース：1~2時間 屋内コース：0.5~1時間			
	活動場所	館内、草原		対象・人数	学校、自然体験活動団体などの団体すべて100人程度			
	事前下見	推奨(屋外で実施する場合)	実施時期	通年	天候	天候に関わらず実施		
準備するもの	青少年交流の家で貸し出し可能な物			団体に準備する物				
	バインダー			筆記用具 水筒 帽子 ハンターゲーム用シート マップ				
役割分担	交流の家職員が行うこと			団体に引率者が行うこと				
	①物品の貸出、 ②団体引率者への説明(30分前までに) (活動の意義の確認、ルール、安全面) ⑧貸出物品の受けとり			①物品の受け取り ②事前説明を受ける(30分前までに) ③活動の意義、ルール、安全面の指導、帰着時間の設定 ④グループごとの出発 ⑤帰着グループ人員確認 ⑥得点の集計と採点 ⑦活動のまとめ ⑧借用物の返却				

3 活動のふりかえりのポイント

視点：「集団の一員として、仲間と協力することができたか」

発問例：「阿蘇の自然についてどんなところに魅力を感じましたか」「人を思った行動がとれたところはどこですか」

4 SDGsで目指す姿

		15.4 2030年までに持続可能な開発に不可欠な便益をもたらす山地生態系の能力を強化するため、生物多様性を含む山地生態系の保全を確実に行う。 ・豊かな自然環境について考えることで、それらを守り維持していこうとする態度を育てる姿。
--	---	--

5 その他(各団体の引率者の皆様へ)

- 館内で活動するときには、他の団体の迷惑にならないように静かに歩きます。
- 動範囲を子どもたちにしっかりと理解させます。単独で行動せず、必ずグループでそろって行動するよう指導します。

指導に当たって

《ルール》

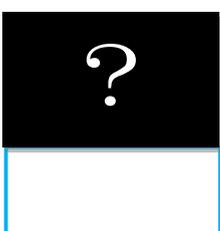
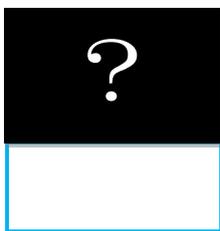
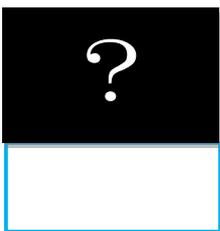
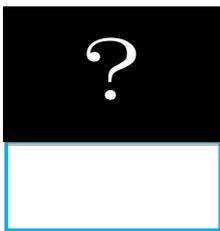
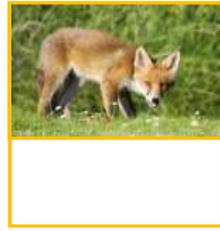
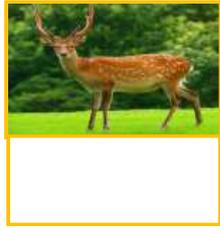
1. 地図を見ながら、動物カードを探すゲームです。
2. 地図の中の★や●のところに、動物カード（動物や草花の写真）が貼ってあります。
3. 黄色い枠の動物カードを見つけたら、○の中のひらがなを同じ写真の下に書きましょう。
青い枠の動物カードを見つけたら、その動物の名前を書きましょう。
4. クイズが書いてある動物カードを見つけたら、同じ番号のところに、答えを書きましょう。
5. 動物カードは1枚10点、クイズの点数は1問10点です。

注意事項

- 宿泊室や研修室、レストランなどの部屋の中には入らないようにしましょう。
- かならず、グループで行動しましょう。
- 走らないようにしましょう。
- 他のグループに答えやカードの場所を教えないようにしましょう。

ハンターゲーム 【 班】

① どうぶつカードのこたえ (カード1まい 10てん)



きいろ わく どうぶつ み なか
黄色い枠の動物カードを見つけたら、○の中
おな しゃしん した か
のひらがなを同じ写真の下に書きましょう。
あお わく どうぶつ み どうぶつ
青い枠の動物カードを見つけたら、その動物
なまえ か
の名前を書きましょう。

② クイズのこたえ (1もん 10てん)

クイズ1

クイズ2

クイズ3

クイズ4

クイズ5

クイズ6

クイズ7 : うえの、きいろいどうぶつ動物カードにかいてあるひらがなをじゅんばんにならべてみよう。

とくてん

カード

クイズ

ごうけい

てん +

てん =

てん

解答 ハンターゲーム

【

はん
班】



お



と



も



だ



ち



と



な



か



よ



く



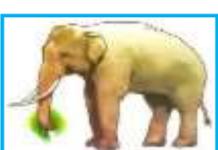
ね



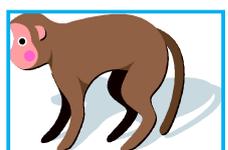
リス



コアラ



ぞう



さる



キリン



シマウマ



トラ

クイズ1

4つ

クイズ2

②イタチ

クイズ3

①もみじ

クイズ4

オス

クイズ5

×

クイズ6

12番目

クイズ7 : うえの、きいろい^{どうぶつ}動物カードにかいてあるひらがなをじゅんばんにならべてみよう。

おともだちとなかよくね

ハンターゲーム（室内用）【 班】

① どうぶつカードのこたえ（カード1まい 10てん）



② クイズのこたえ（1もん 10てん）

クイズ1

クイズ2

クイズ3

クイズ4

クイズ5

クイズ6

クイズ7 : うえの、きいろい動物カードにかいてあるひらがなをじゅんばんにならべてみよう。

とくてん

カード

クイズ

ごうけい

てん +

てん =

てん

ハンターゲーム 【室内用】 解答



お



と



も



だ



ち



と



な



か



よ



く



ね

ごうけい

110

点

クイズ1 **4つ**

クイズ2 **②イタチ**

クイズ3 **①もみじ**

クイズ4 **オス**

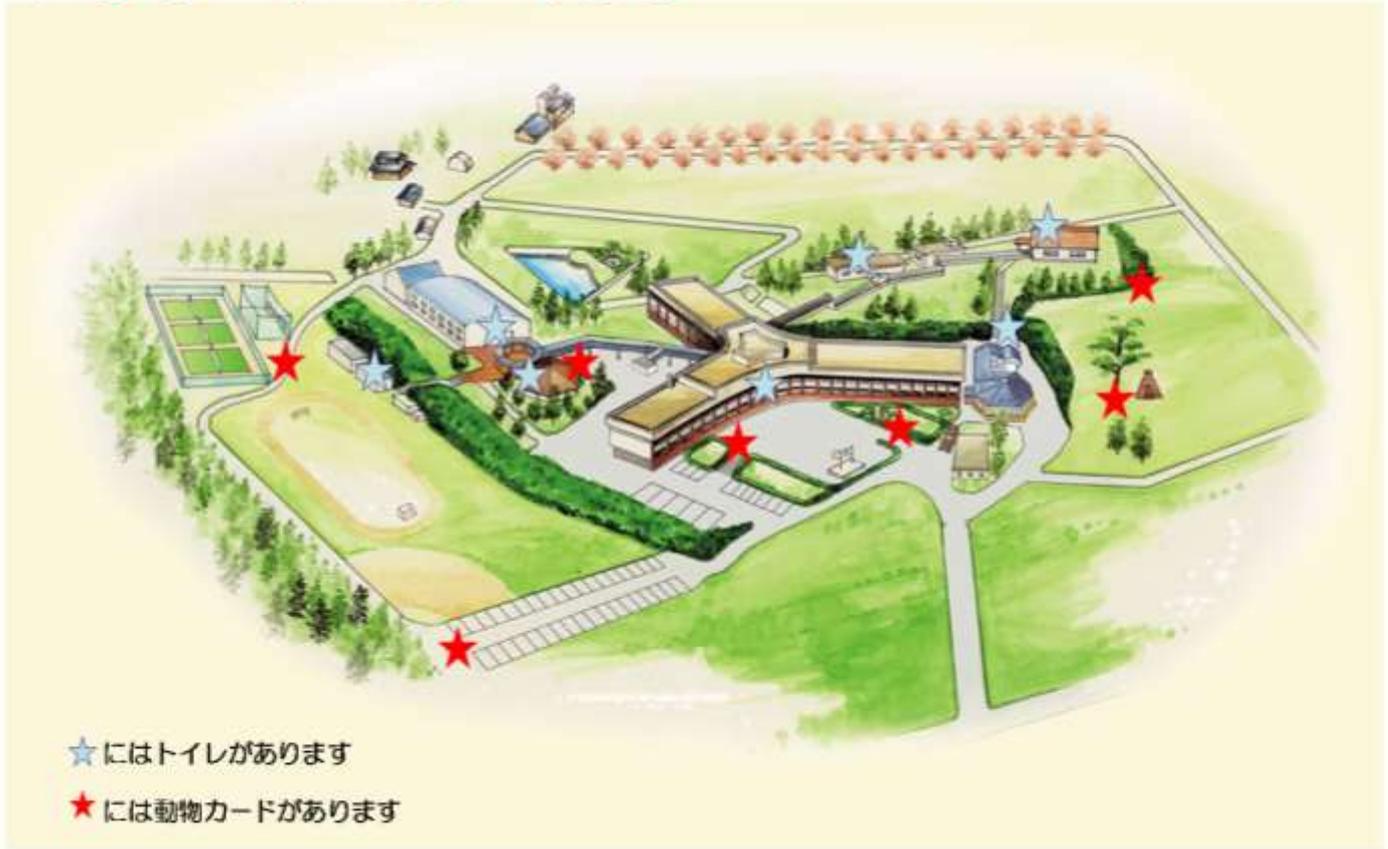
クイズ5 **×**

クイズ6 **12番目**

クイズ7 : うえの、きいろい^{どうぶつ}動物カードにかいてあるひらがなをじゅんばんにならべてみよう。

おともだちとなかよくね

ハンターゲーム マップ (屋外)



ハンターゲーム マップ (屋内)

1F

じむしつ 事務室

2F

けんしゅうしつ 研修室 (大)

けんしゅうしつ 研修室 (小)

せんたくしつ 洗濯室

しやくはくしつ 着脱室

ぜんたいす

グラウンド

けんしゅうしつ 研修室

せんたくしつ 洗濯室

こうどう 講堂

3F

けんしゅうしつ 研修室

しやくはくしつ 着脱室

このわくのなかには、はいらないでください。

ほかのひとがつかっていたら、はいらないでください。

● にどうぶつがいます。ポイントは11かしよです。

ハンターゲーム指導者用 マップ

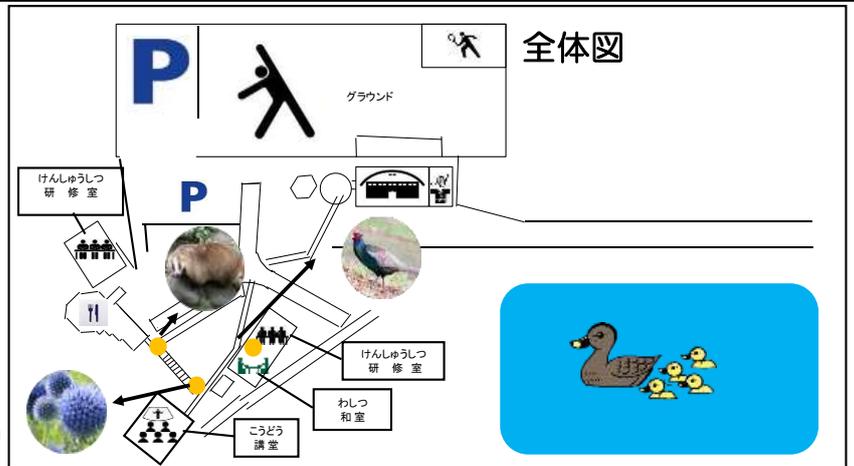
(屋外)



★にはトイレがあります

★には動物カードがあります

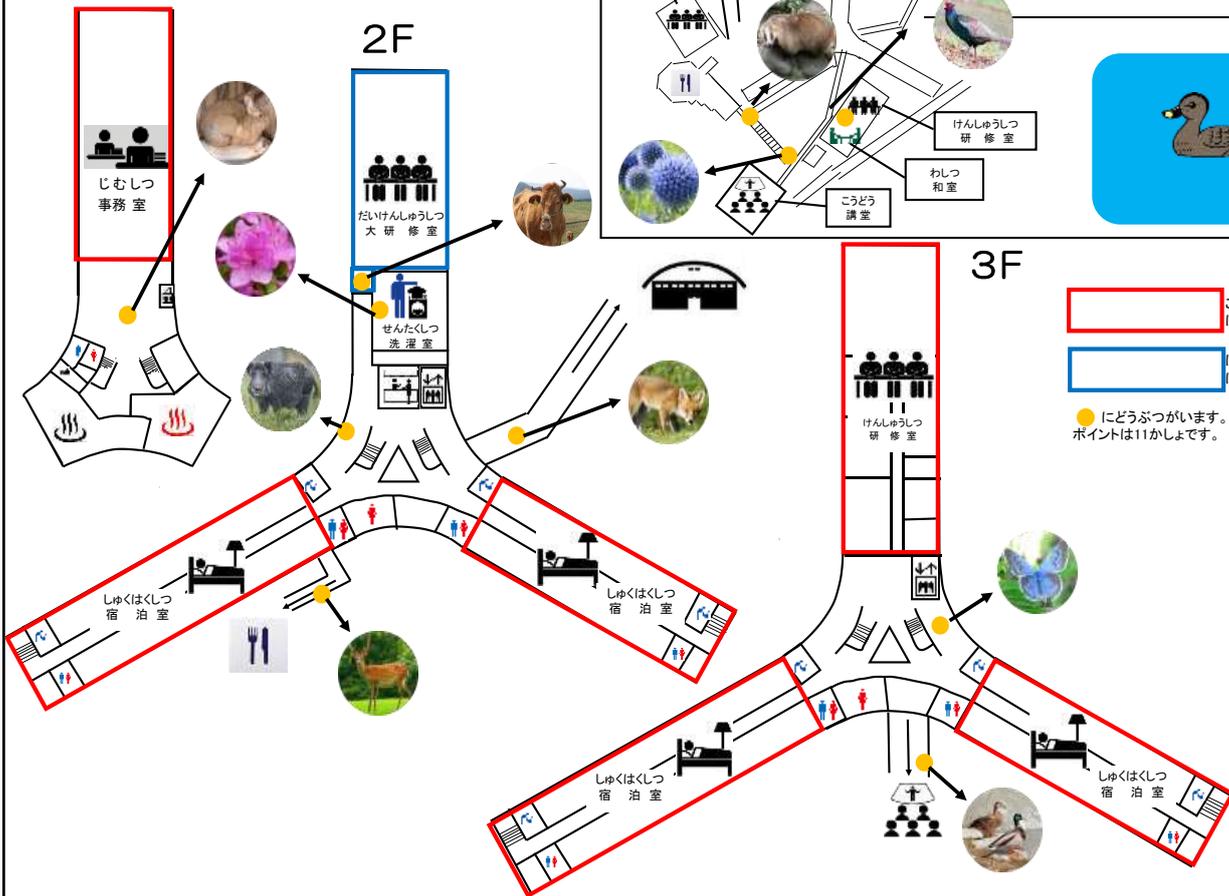
ハンターゲーム地図 指導者用 (屋内)



1F

2F

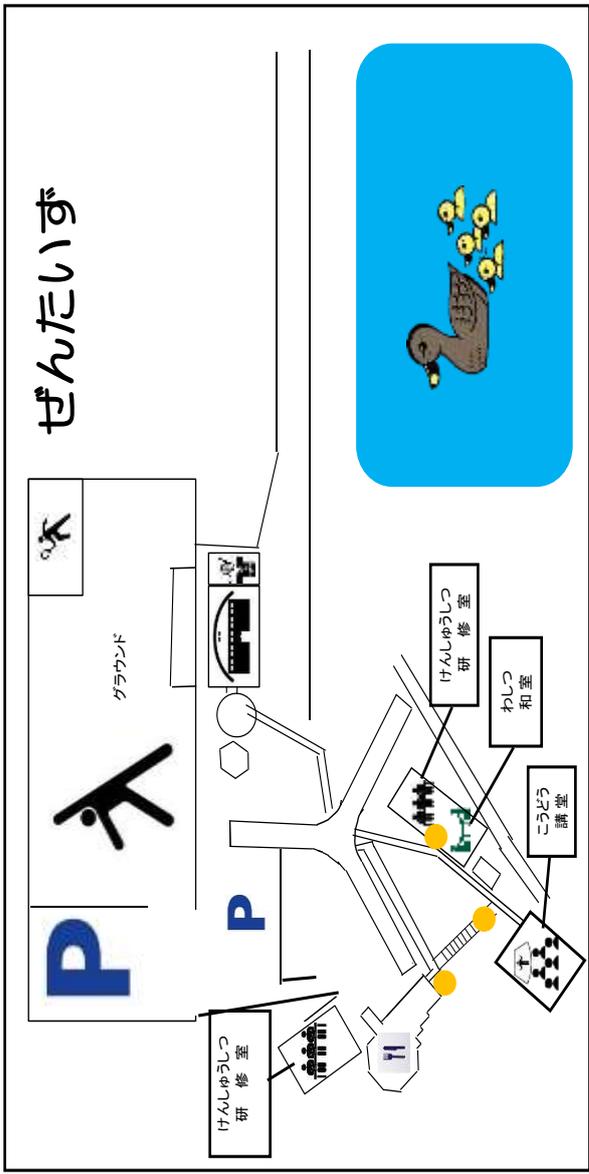
3F



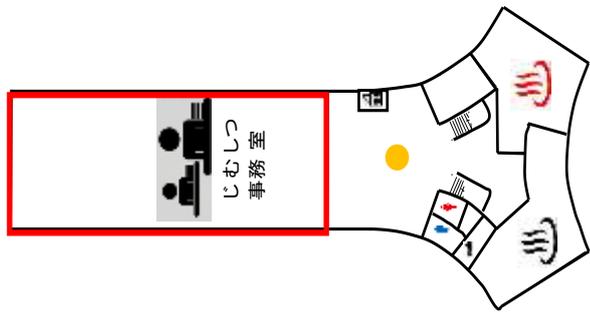
- このわくのなかには、はいらないでください。
- ほかのひとつがつかっていたら、はいらないでください。
- 動物ポイントがあります。ポイントは11か所です。

ハンターゲーム マップ 屋内用

ぜんたいず



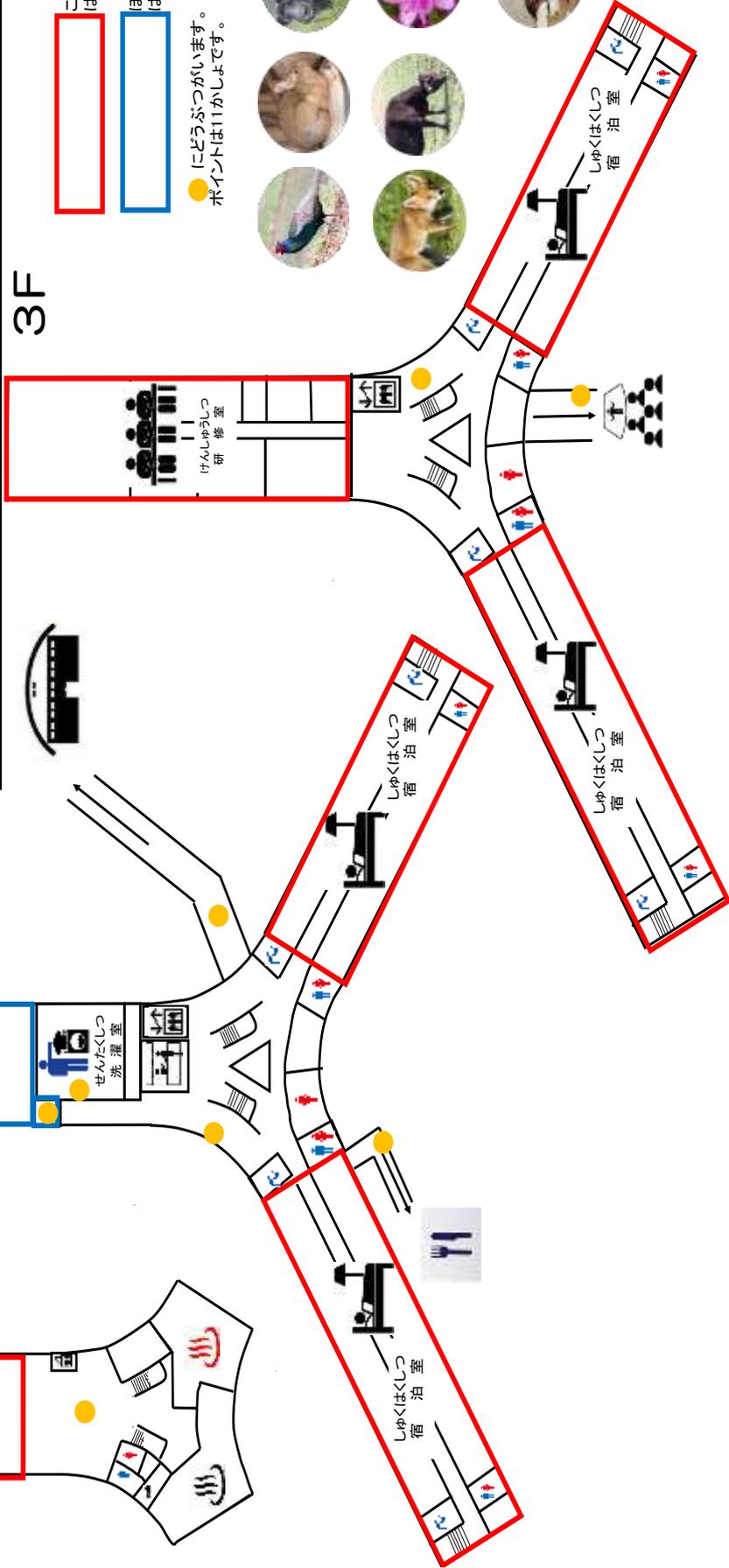
1F



2F



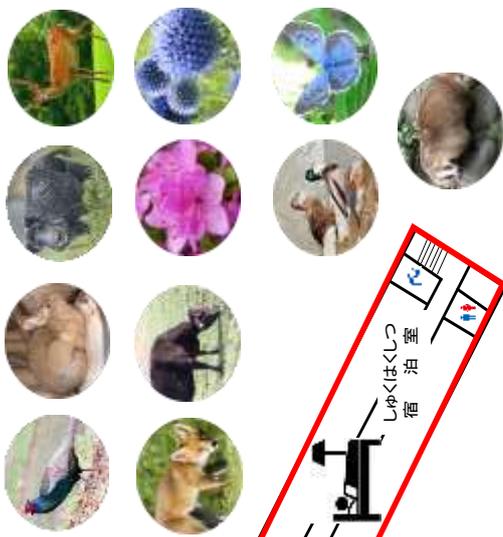
3F



このわくのなかには、
はいらないでください。

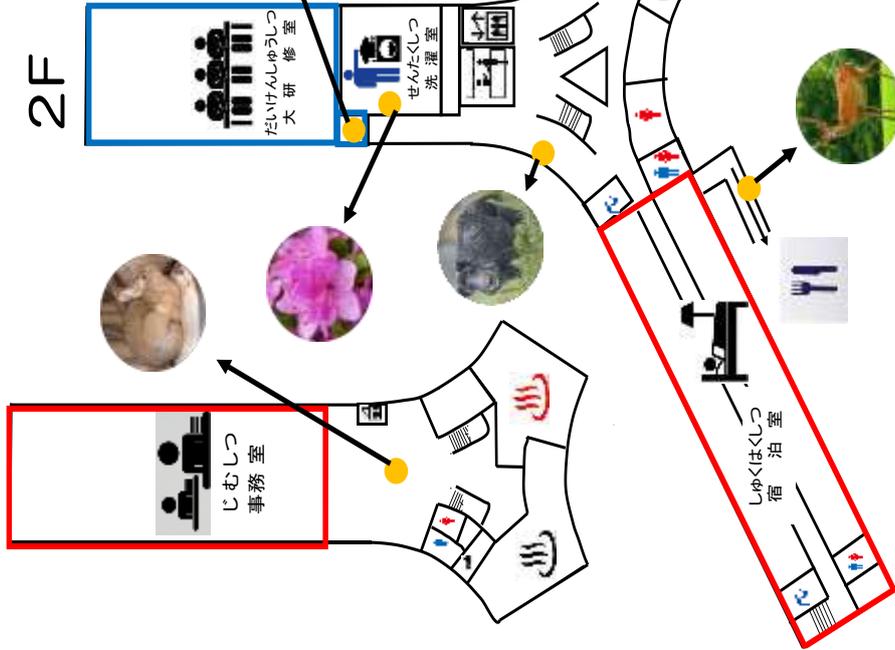
ほかのひとがつかっていたら、
はいらないでください。

● にとろぶがつがいます。
ポイントは11か所です。

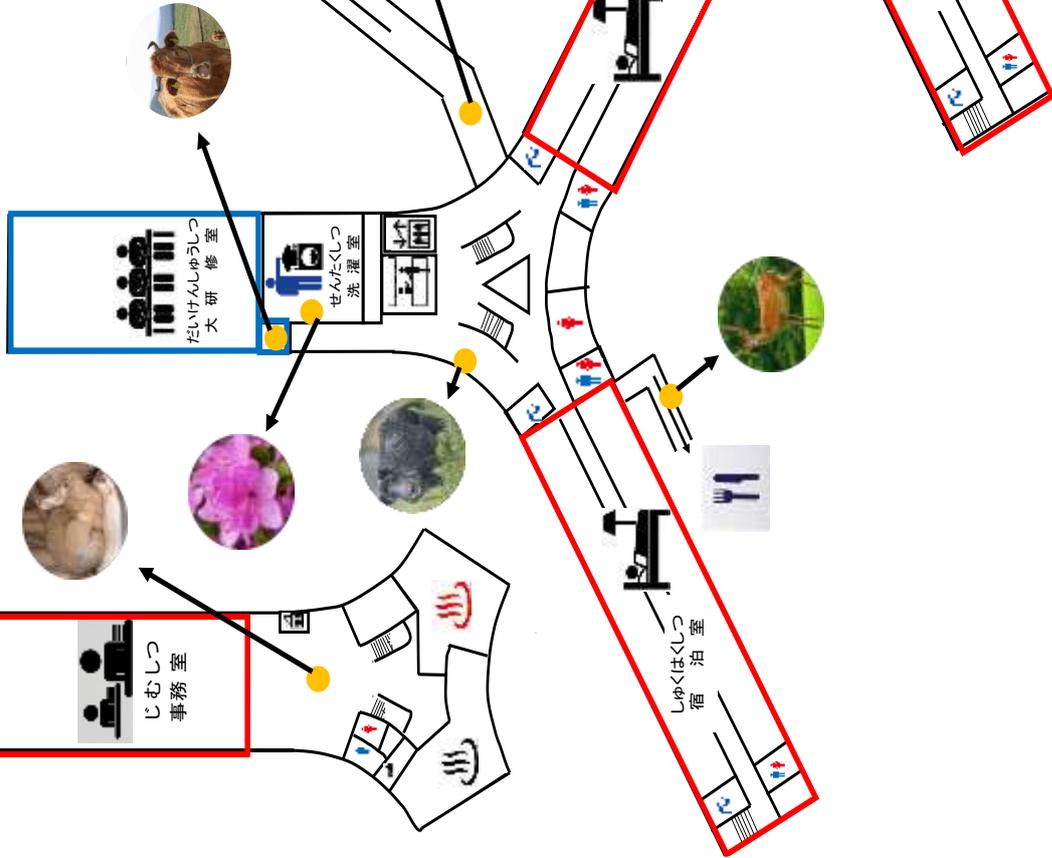


ハンターゲーム地図 指図書用 屋内用

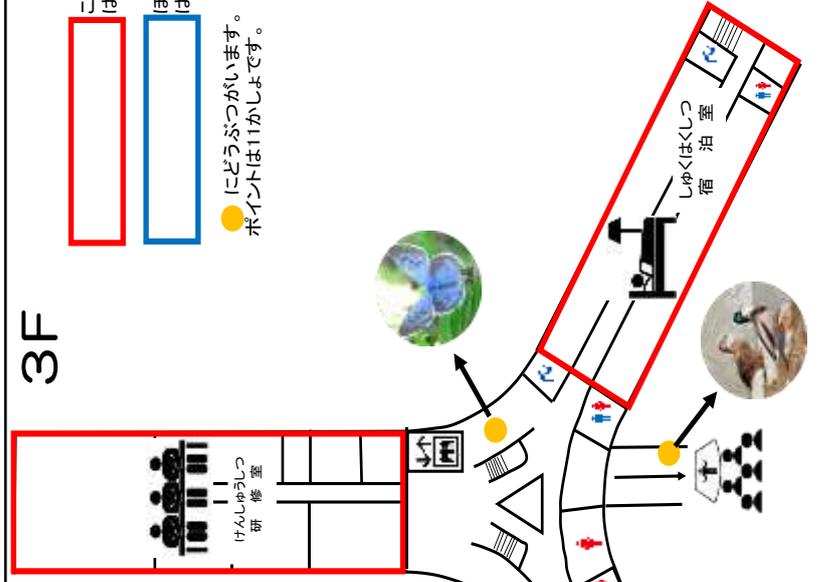
1F



2F



3F



このわくのなかには、
はいらないでください。

ほかのひとがつかっていたら、
はいらないでください。

● にどうぶつがいます。
ポイントは11かします。

全体図

