ERSTELLT VON
AnjaFritz

ON
30.12.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Büffel-Geländespiel



Ein Geländespiel zum Thema Indianer/Cowboys/Wilden Westen oder ähnliches...

Spieldaten

- **Alter**: 6+
- **Anzahl**: 20+
- **Gelände**: Wiese, Wald
- **Leitung**: 5+
- **Dauer**: 1h+

Material

- Gold-Nuggets (zum Beispiel Steine, welche gold bemalt sind)
- Kärtchen (Pferd, Speer, Mokassins) - davon genügend
- Büffelkopf (zum Beispiel eine Zielscheibe)
- Pfeilbogen (oder Dartpfeile o.ä.)
- Absperrband
- Büffelpunkte (zum Beispiel Kärtchen mit einem Büffel darauf)

Vorbereitung

- Verschiedene Reviere/Gebiete (Gruppengebiete/Stammesgebiete, Silbersee, Handelsplatz/Zentrale und den Ort, wo der Büffel gschossen wird) gut sichtbar mit Absperrband im Gelände kennzeichnen/markieren.
- Gold-Nuggets beim Silbersee hinlegen.
- Kärtchen (Pferd, Speer, Mokassins) beim Handelsplatz/der Zentrale dem dort zuständigen Leiter (mit)geben.
- Büffelkopf (zum Beispiel eine Zielscheibe) beim Ort, wo dieser geschossen wird, gut befestigen und Pfeilbogen (Dartpfeile o.ä.) und die Büffelpunkte (zum Beispiel Kärtchen mit einem Büffel darauf) bereit legen/dem zuständigen Leiter dort (mit)geben.

- Gruppen bilden/einteilen. Zum Beispiel bei mehr als 20 Kinder, drei oder vier Gruppen/Stämme bilden. Je mehr Kinder, desto mehr Gruppen sind möglich. Jede Gruppe braucht ein Erkennungszeichen (zum Beispiel haben alle Kinder einer/s Gruppe/Stammes ein gleichfarbiges Band. Auch das Gruppengebiet/Stammesgebiet sollte dann mit dieser Farbe gekennzeichnet sein.)
- Kojoten (Leiter) als solche kennzeichnen (zum Beispiel mit sepziellem Band oder Kopfbekleidung) und den Kindern deren Funktion erklären.
- Spielregeln erklären (wenn möglich mit einem Spielplan)

Spielverlauf

- Die Kinder begeben sich in ihren Gruppen/Stämme zu ihren Gruppengebiete/Stammesgebiete. Falls genügend Leiter vorhanden sind, kann ein Leiter pro Gruppe/Stamm zuständig sein und mit den Kinder zum Gebiet gehen. Er bleibt während dem Spiel dort. So bald alle Kinder und Leiter den ihrigen Startort erreicht haben, kann der Spielleiter (er befindet sich während dem Spiel meistens in der Zentrale/beim Handelsplatz) das Spiel starten mit dem abgemachten Zeichen/Signal.
- Kinder suchen Gold-Nuggets im Silbersee und bringen sie in ihr Gruppengebiet.
- Mit den Gold-Nuggets können die Kinder am Handelsplatz (bei der Zentrale) Kärtchen (Pferd, Pfeilbogen, Mokassins) kaufen. Die Preise variieren je nach Spielverlauf.
- Wenn die Kinder alle drei Kärtchen haben dürfen sie 3x mit dem Pfeilbogen (Dartpfeilen) auf den Büffelkopf (Zielscheibe) schiessen.
- Pro Treffer erhalten sie ein Büffelpunkt (= ein Büffel gejagt).
- Während dem Spiel gibt es 3 Kojoten (Fänger). Sie fangen die Kinder zwischen den Sicherheitszonen (in den Gruppengebiete/Stammesgebiet, beim Silbersee, Handelsplatz/der Zentrale und beim Büffel schiessen, sind die Kinder geschützt). Werden die Kinder gefangen müssen sie alles abgeben (Goldnuggets und Kärtchen: Pferde, Pfeilbogen, Mokassins) Wenn die Kinder alle drei verschiedenen Kärtchen auf sich tragen, um den Büffel zu schiessen, müssen sie die Kärtchen nicht abgeben. Die Büffelpunkte müssen die Kinder auch nicht abgeben. Diese haben sie auf sicher.

Spielschluss

Nach der festgesetzten Zeit (zum Beispiel eine Stunde) beendet der Spielleiter mit dem abgemachten Zeichen das Spiel. Alle Kinder kehren in ihr Gruppengebiet/Stammesgebiet zurück. Es werden pro Gruppe/Stamm alle gesammelten Büffelpunkte gezählt. Die Gruppe mit den meisten Büffelpunkte, ist der Sieger des Spieles. Falls gewünscht, kann es dann eine Preisverleihung geben.

Spielplan

Bueffel-Gelaendespiel-Plan.pdf

Bildnachweis

Titelbild: © by Anja Fritz, Kidscamp Litauen 2011

Weitere Informationen

Categories
Spiele und Aktivitäten

Tags
Spiel im Freien

Anzahl Teilnehmer
Keine Daten verfügbar.

Bibel
Diese Information fehlt.

Material
Eine Menge Arbeit

Dateidownload
Dateidownload vorhanden

KI Generierter Inhalt
Contents
Categories
Tags
Anzahl Teilnehmer
Bibel
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/de/wiki/art/bueffel-gelaendespiel