Jeu de terrain des buffles

Un jeu de terrain sur le thème des Indiens/des cow-boys/du Far West ou autre...

Données du jeu

- **Âge**: 6+
- **Nombre**: 20+
- **Terrain**: Prairie, forêt
- **Direction**: 5+
- **Durée**: 1h

Matériel

- Pépites d'or (par exemple des pierres peintes en or)
- Petites cartes (cheval, lance, mocassins) - en quantité suffisante
- Tête de bison (par exemple une cible)
- Arc à flèches (ou fléchettes, etc.)
- Ruban de signalisation
- Points de buffle (par exemple des cartes avec un buffle dessus)

Préparation

- Indiquer/marquer de manière bien visible sur le terrain différents territoires/zones (zones de groupe/tribales, lac d'argent, place de commerce/centrale et l'endroit où le buffle est abattu) avec du ruban de délimitation.
- Placer des pépites d'or près du lac d'argent.
- Remettre les cartes (cheval, lance, mocassins) au responsable du lieu de commerce/de la centrale.
- Bien fixer la tête de bison (par exemple une cible) à l'endroit où elle sera tirée et préparer/donner des arcs à flèches (fléchettes ou autres) et les points de bison (par exemple des cartes avec un bison dessus) à l'animateur responsable.
- Former/répartir les groupes. Par exemple, s'il y a plus de 20 enfants, former trois ou quatre groupes/tribus. Plus il y a d'enfants, plus il y a de groupes possibles. Chaque groupe a besoin

d'un signe distinctif (par exemple, tous les enfants d'un groupe/tribu ont un ruban de la même couleur). Le territoire du groupe/de la tribu devrait alors également être marqué de cette couleur)
- Identifier les coyotes (chefs) en tant que tels (par exemple avec un ruban séparé ou un couvre-chef) et expliquer leur fonction aux enfants.
- Expliquer les règles du jeu (si possible avec un plan de jeu)

Déroulement du jeu

- Les enfants se rendent dans leur groupe/tribu vers leur zone de groupe/tribu. S'il y a suffisamment de moniteurs, un moniteur peut être responsable de chaque groupe/tribu et se rendre avec les enfants sur le territoire. Il y reste pendant le jeu. Dès que tous les enfants et les moniteurs ont atteint leur lieu de départ, le meneur de jeu (qui se trouve généralement au centre/à la place du marché pendant le jeu) peut lancer le jeu en donnant le signal convenu.
- Les enfants cherchent des pépites d'or dans le lac d'argent et les ramènent dans leur zone de groupe.
- Avec les pépites d'or, les enfants peuvent acheter des cartes (cheval, arc à flèches, mocassins) à la place du marché (près de la centrale). Les prix varient en fonction du déroulement du jeu.
- Lorsque les enfants ont obtenu les trois cartes, ils peuvent tirer 3 fois sur la tête de bison (cible) avec l'arc à flèches (fléchettes).
- Ils reçoivent un point de bison par tir réussi (= un bison chassé).
- Pendant le jeu, il y a 3 coyotes (attrapeurs). Ils attrapent les enfants entre les zones de sécurité (dans les zones de groupe/tribales, au lac d'argent, à la place du commerce/centrale et lors du tir au bison, les enfants sont protégés). Si les enfants sont attrapés, ils doivent tout donner (pépites d'or et petites cartes : chevaux, arc à flèches, mocassins). Si les enfants portent sur eux les trois petites cartes différentes pour tirer sur le buffle, ils ne doivent pas donner les petites cartes. Les enfants n'ont pas non plus besoin de rendre les points de buffle. Ils les ont en sécurité.

Fin du jeu

Après le temps fixé (par exemple une heure), le meneur de jeu met fin au jeu en faisant le signe convenu. Tous les enfants retournent dans leur territoire de groupe/tribu. Tous les points de bison collectés par groupe/tribu sont comptabilisés. Le groupe qui a le plus de points de buffle est le vainqueur du jeu. Si vous le souhaitez, il peut y avoir une remise de prix.

Plan de jeu

Bueffel-Gelaendespiel-Plan.pdf

YoungstarsWiki.org

Crédit photo

Photo de couverture : © by Anja Fritz, Kidscamp Lituanie 2011