

## Buffalo terepjáró játék



Indiánok/Cowboyok/Vadnyugat vagy hasonló témájú terepjáték...

### Játékadatok

- **Kor:** 6+
- **Szám:** 20+
- **Terep:** Terület: rét, erdő
- **Vezet?:** 5+
- **Időtartam:** 1 óra+

### Anyag

- Aranyrögök (például arany színre festett kövek)
- Kis kártyák (ló, lándzsa, mokaszin) - elég belőlük
- Bölényfej (például céltábla)
- Íj (vagy darts vagy hasonló)
- Akadályszalag
- Bölénypöttyök (például bölényt ábrázoló kártyák)

### Előkészítés

- Jelölje meg a terepen jól láthatóan a különböző területeket (csoportterület/törzsi terület, ezüst tó, kereskedelmi központ/központ és a bölénylövés helye) kordonszalaggal.
- Helyezzétek el az aranyrögöket az ezüst tónál.
- Adjatok kis kártyákat (ló, lándzsa, mokaszin) a kereskedelmi központban a felelős vezetőknek.
- Biztosítsátok a bölényfejet (pl. céltáblát) a lövés helyén, és helyezzétek készenlétbe/adjátok oda a felelős vezetőknek az íjat (dart nyilakat vagy hasonlót) és a bölénypontokat (pl. kártyákat, amelyeken bölény van).
- Alakítsatok/összátok szét a csoportokat. Ha például több mint 20 gyerek van, alakítsatok ki három vagy négy csoportot/törzset. Minél több gyerek, annál több csoport lehetséges. Minden csoportnak szüksége van egy azonosító jelre (például egy csoport/törzs minden gyermekének azonos színű szalagja van. A csoport/törzs területét is ezzel a színnel kell megjelölni)

- A prérifarkasokat (vezet?ket) azonosítani kell (pl. egy speciális szalaggal vagy fejfed?vel), és a gyerekeknek el kell magyarázni a funkciójukat.
- Magyarázza el a játékszabályokat (lehet?leg játéktervvel)

## A játék menete

- A gyerekek csoportonként/törzsönként a saját csoportjuk/törzsük területére mennek. Ha van elég vezet?, csoportonként/törzsönként egy vezet? lehet felel?s, aki a gyerekekkel együtt megy a területre. ? ott marad a játék ideje alatt. Amint minden gyermek és vezet? elérte a kiindulási helyet, a játékvezet? (aki a játék során általában a központban/keresked?helyen tartózkodik) a megbeszél jellel/jelzéssel elindíthatja a játékot.
- A gyerekek aranyrögöket keresnek az ezüst tóban, és elhosszák azokat a csoportterületükre.
- A gyerekek az aranyrögökkel kártyákat (ló, íj és nyíl, mokaszin) vásárolhatnak a kereskedelmi központban. Az árak a játék menetét?l függ?en változnak.
- Amikor a gyerekek mindhárom kártyát megszerezték, háromszor l?hetnek a bölényfejre (céltáblára) az íjjal (nyílvessz?vel).
- Minden találatért egy bölénypontot kapnak (= egy le vadászott bölény).
- A játék során 3 prérifarkas (fogó) van. ?k fogják el a gyerekeket a biztonsági zónák között (a gyerekek védve vannak a csoportterületen/törzsi területen, az ezüst tónál, a kereskedelmi központban/központban és a bölénylövéskor). Ha a gyerekeket elkapják, mindent le kell adniuk (aranyrögök és kártyák: lovak, nyílhegyek, mokaszinok). Ha a gyerekek mindhárom különböz? kártyát maguknál tartják a bölénylövéshez, nem kell leadniuk a kártyákat. A gyerekeknek a bölénypontokat sem kell leadniuk. Biztosan náluk vannak.

## A játék vége

A meghatározott id? (pl. egy óra) után a játékvezet? a megbeszél jelre befejezi a játékot. Minden gyermek visszatér a saját csoportjába/törzshelyére. A csoportonként/törzsenként összegy?jtött bölénypontokat összeszámoljuk. A legtöbb bölénypontot szerzett csoport a játék gy?ztese. Kívánság szerint ezután kerülhet sor a díjkiosztásra.

## Játékterv

[Bueffel-Gelaendespiel-Plan.pdf](#)

## Kép kreditpontok

**Borítókép:** © Anja Fritz, Kidscamp Litvánia 2011