

## Gioco fuoristrada Buffalo



Un gioco di campagna sul tema Indiani/Cowboy/Wild West o simili...

### Dati del gioco

- **Età:** 6+
- **Numero:** 20+
- **Terreno:** Prato, foresta
- **Leader:** 5+
- **Durata:** 1h+

### Materiale

- Pepite d'oro (ad esempio, pietre dipinte d'oro)
- Piccole carte (cavallo, lancia, mocassini) - un numero sufficiente di esse
- Testa di bufalo (ad esempio un bersaglio)
- Arco (o frecce o simili)
- Nastro barriera
- Puntini di bufalo (ad esempio, carte con un bufalo)

### Preparazione

- Segnare sul terreno diverse aree (aree del gruppo/area tribale, lago d'argento, centro commerciale/quartier generale e luogo in cui viene abbattuto il bufalo) ben visibili con del nastro adesivo.
- Posizionare le pepite d'oro vicino al lago d'argento.
- Dare piccole carte (cavallo, lancia, mocassini) al capo responsabile del centro commerciale.
- Fissare la testa di bufalo (ad esempio un bersaglio) nel luogo in cui si deve sparare e posizionare l'arco (frecce a dardo o simili) e le punte di bufalo (ad esempio carte con un bufalo) pronte/consegnate al responsabile in loco.
- Formare/dividere i gruppi. Ad esempio, se ci sono più di 20 bambini, formate tre o quattro gruppi/tribù. Più bambini ci sono, più gruppi sono possibili. Ogni gruppo deve avere un segno di riconoscimento (ad esempio, tutti i bambini di un gruppo/tribù hanno un nastro dello stesso

- colore). Anche l'area del gruppo/tribù deve essere contrassegnata con questo colore)
- Identificare i coyote (leader) come tali (ad esempio con un nastro o un copricapo speciale) e spiegare ai bambini la loro funzione.
  - Spiegare le regole del gioco (se possibile con un piano di gioco)

## Svolgimento del gioco

- I bambini si recano nei loro gruppi/tribù nelle rispettive aree. Se ci sono abbastanza leader, un leader per gruppo/tribù può essere responsabile e andare nell'area con i bambini. Rimane lì durante il gioco. Non appena tutti i bambini e gli animatori hanno raggiunto la loro posizione di partenza, il capogioco (che di solito si trova al centro/alla postazione commerciale durante il gioco) può iniziare il gioco con il segno/segnale concordato.
- I bambini cercano le pepite d'oro nel lago d'argento e le portano nella loro area di gruppo.
- I bambini possono usare le pepite d'oro per comprare carte (cavallo, arco e freccia, mocassini) al centro commerciale. I prezzi variano a seconda dello svolgimento del gioco.
- Quando i bambini hanno tutte e tre le carte, possono tirare tre volte alla testa del bufalo (bersaglio) con l'arco (dardo).
- Per ogni colpo ricevuto ricevono un punto bufalo (= un bufalo cacciato).
- Durante il gioco ci sono 3 coyote (acchiappatori). Essi catturano i bambini tra le zone di sicurezza (i bambini sono protetti nelle aree del gruppo/tribù, al lago d'argento, al centro commerciale/quartier generale e quando si spara al bufalo). Se i bambini vengono catturati, devono consegnare tutto (pepite d'oro e carte: cavalli, archi da freccia, mocassini). Se i bambini hanno tutte e tre le carte diverse per sparare al bufalo, non devono consegnarle. I bambini non devono consegnare nemmeno i punti bufalo. Li hanno di sicuro.

## Fine del gioco

Dopo il tempo stabilito (ad esempio un'ora), l'animatore termina il gioco con il segnale concordato. Tutti i bambini tornano al proprio gruppo/tribù. Vengono contati tutti i punti bufalo raccolti per gruppo/tribù. Il gruppo con il maggior numero di punti bufalo è il vincitore del gioco. Se lo si desidera, si può procedere a una cerimonia di premiazione.

## Piano di gioco

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

## Crediti delle immagini

Immagine di copertina: © di Anja Fritz, Kidscamp Lituania 2011