

## Buffalo bekel?s žaidimas



Tarpvalstybinis žaidimas indėnų, kaubojų, laukinių vakarų ar panašia tema...

### Žaidimo duomenys

- **Amžius:** 6+
- **Skaičius:** 20+
- **Vietovė:** Teritorija: pieva, miškas
- **Lyderis:** 5+
- **Trukmė:** 1h+

### Medžiaga

- Aukso grynuoliai (pavyzdžiui, auksu dažyti akmenys)
- Mažos kortelės (arklys, ietis, mokasinai) - jų pakanka
- Bizonų galva (pavyzdžiui, taikinys)
- Lankas (arba strėlės ar pan.)
- Barjerinė juosta
- Bizonų taškai (pavyzdžiui, kortelės su bizoniuku)

### Paruošimas

- Teritorijoje aiškiai matomomis užtvartinėmis juostomis pažymėkite skirtingas vietas (grupų/genties vietas, sidabro ežerų, prekybos centrų/bastinų ir vietų, kuriose nušautas buivolai).
- Prie sidabrinio ežero padėkite aukso grynuolių.
- Prekybos centre atsakingam vadovui duokite mažas korteles (žirgas, ietis, mokasinai).
- Pritvirtinkite bizono galvą (pvz., taikinį) toje vietoje, kur jis bus nušautas, ir paruoškite lanką (strėlę ar pan.) bei bizono taškus (pvz., korteles su bizonu) / ?teikite juos ten esančiam atsakingam vadovui.
- Sudarykite / suskirstykite grupes. Pavyzdžiui, jei yra daugiau nei 20 vaikų, suformuokite tris ar keturias grupes / gentis. Kuo daugiau vaikų, tuo daugiau grupių galima sudaryti. Kiekviena grupė turi turėti atpažinimo ženklą (pavyzdžiui, visi grupės / genties vaikai turi tos pačios spalvos juosteles. Grupės / genties teritorija taip pat turėtų būti pažymėta šia spalva)

- Identifikuokite kojotus (lyderius) kaip tokius (pvz., su specialia juostele ar galvos apdangalu) ir paaiškinkite vaikams jų funkciją.
- Paaiškinkite žaidimo taisykles (jei žinoma, su žaidimo planu)

## Žaidimo eiga

- Vaikai savo grupelėmis / gentimis eina į savo grupių / genties teritorijas. Jei yra pakankamai vadovų, vienas vadovas iš kiekvienos grupės / genties gali būti atsakingas ir eiti į teritoriją kartu su vaikais. Jis ten pasilieka žaidimo metu. Kai tik visi vaikai ir vadovai pasiekia savo starto vietą, žaidimo vadovas (kuris žaidimo metu paprastai būna centre / prekybos vietoje) gali pradėti žaidimą sutartu ženklu / signalu.
- Vaikai ieško aukso grynuolių sidabro ežere ir atneša juos į savo grupės vietą.
- Už aukso grynuolius vaikai prekybos centre gali nusipirkti kortą (žirgo, lanko ir strėlių, mokasinių). Kainos skiriasi priklausomai nuo žaidimo eigos.
- Jei vaikai turi visas tris korteles, jie gali tris kartus šaudyti į bizono galvą (taikinį) lanku (strėle).
- Už kiekvieną pataikymą jie gauna vieną bizono tašką (= vienas sumedžiotas bizonas).
- Žaidimo metu yra 3 kojotai (gaudytojai). Jie gaudo vaikus tarp saugos zonų (vaikai saugomi grupės teritorijose / genties teritorijoje, prie sidabrinio ežero, prekybos centre / būstinėje ir šaudant į buivolus). Jei vaikai sugaunami, jie turi atiduoti viską (aukso grynuolius ir korteles: žirgus, lankus su strėlėmis, mokasinius). Jei vaikai turi visas tris skirtingas korteles, skirtas šaudyti į bizonus, kortelių atiduoti nereikia. Vaikams taip pat nereikia atiduoti bizono taškų. Jie juos tikrai turi.

## Žaidimo pabaiga

Praėjus nustatytam laikui (pvz., vienai valandai), žaidimo vadovas sutartu signalu užbaigia žaidimą. Visi vaikai grįžta į savo grupės / genties teritoriją. Suskaičiuojami visi grupės / genties surinkti bizono taškai. Grupė, surinkusi daugiausiai buivolų taškų, tampa žaidimo nugalėtoja. Jei pageidaujama, gali būti surengta apdovanojimų ceremonija.

## Žaidimo planas

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

## Nuotraukų kreditai

Viršelio nuotrauka: © Anja Fritz, Kidscamp Lietuva, 2011 m