



SUBMITTED BY

AnjaFritz

ON

30.12.2012



Keine Stimmen

Bufalu spēle brīvā dabā



Spēle brīvā dabā par indiāņiem, kovbojiem, Mežonīgo Rietumu vai līdzīgu tēmu...

Spēles dati

- **Vecums:** 6+
- **Skaitis:** 20+
- **Teritorija:** pļava, mežs
- **Vadītājs:** 5+
- **Ilgums:** 1h+

Materiāls

- Zelta pērlītes (piemēram, akmentiņi, kas nokrāsoti zelta krāsā)
- Kartiņas (zirgs, šķēps, mokašini) – pietiekamā daudzumā
- Bifeļa galva (piemēram, mērķis)
- Loks (vai šautriņas u. tml.)
- Norobežojuma lenta
- Bifeļu punkti (piemēram, kartītes ar bifeļa attēlu)

Sagatavošanās

- Dažādas medību apgabali/teritorijas (grupu teritorijas/cilšu teritorijas, Silbersee, tirdzniecības vietu/centrālo punktu un vietu, kur tiks nomedīts bifeļš) labi redzami iezīmējiet/markējiet ar norobežojuma lenti.
- Zelta pērlītes novietot pie Silbersee.
- Kartiņas (zirgs, šķēps, mokašini) pie tirdzniecības vietas/centrālās bāzes nodot tur atbildīgajam vadītājam.
- Bufalo galvu (piemēram, mērķi) vietā, kur tas tiks nošauts, labi nostiprināt un sagatavot loku (daru bultas vai tamlīdzīgas) un bufalo punktus (piemēram, kartiņas ar bufalo attēlu) un nodot tos atbildīgajam vadītājam (nododiet).

- Veidojiet/sadaliet grupas. Piemēram, ja bērnu ir vairāk nekā 20, veidojiet trīs vai četras grupas/cilts. Jo vairāk bērnu, jo vairāk grupu var izveidot. Katrai grupai ir nepieciešama atpazīšanas zīme (piemēram, visiem vienas grupas/cilts bērniem ir vienas krāsas lente. Arī grupas/cilts teritorija tad būtu jāatzīmē ar šo krāsu).
- Kojotus (vadītājus) atzīmējiet kā tādus (piemēram, ar īpašu lenti vai galvassegu) un paskaidrojiet bērniem viņu funkcijas.
- Izskaidrojiet spēles noteikumus (ja iespējams, izmantojot spēles plānu).

Spēles gaita

- Bērni savās grupās/pulkos dodas uz savām grupu/pulku teritorijām. Ja ir pietiekami daudz vadītāju, katrai grupai/pulkam var tikt norīkots viens vadītājs, kurš kopā ar bērniem dodas uz teritoriju. Viņš paliek tur spēles laikā. Tiklīdz visi bērni un vadītāji ir sasnieguši savu sākuma vietu, spēles vadītājs (spēles laikā viņš parasti atrodas centrālajā punktā/pie tirdzniecības vietas) var sākt spēli ar iepriekš saskaņoto zīmi/signālu.
- Bērni meklē zelta pīšļus Sudraba ezerā un nogādā tos savā grupas teritorijā.
- Ar zelta gabaliņiem bērni tirdzniecības vietā (pie centrālās bāzes) var iegādāties kartītes (zirgs, loks, mokasīni). Cenas mainās atkarībā no spēles gaitu.
- Kad bērniem ir visas trīs kartītes, viņi drīkst 3 reizes ar loku (dartu bultiņām) šaut uz bifeļa galvu (mērķi).
- Par katru trāpījumu viņi saņem vienu bifeļa punktu (= viens nomedīts bifeļš).
- Spēles laikā ir 3 kojoti (ķērēji). Viņi ķer bērnus starp drošības zonām (grupu teritorijā/cilts teritorijā, pie Sudraba ezera, tirdzniecības vietā/galvenajā mītnē un pie bifeļa šaušanas vietas bērni ir aizsargāti). Ja bērnus noķer, viņiem jānodod viss (zelta pīrāgi un kartītes: zirgi, loki, mokasīni). Ja bērniem ir visas trīs dažādās kartītes, kas nepieciešamas, lai šautu uz bifeļu, viņiem kartītes nav jānodod. Bērniem nav jānodod arī bifeļu punkti. Tie viņiem ir drošībā.

Spēles beigas

Pēc noteiktā laika (piemēram, vienas stundas) spēles vadītājs ar iepriekš saskaņoto signālu pabeidz spēli. Visi bērni atgriežas savā grupas/cilts teritorijā. Katrai grupai/ciltij tiek saskaitīti visi savāktie bifeļu punkti. Grupa ar visvairāk bifeļu punktiem ir spēles uzvarētāja. Ja vēlas, var notikt apbalvošanas ceremonija.

Spēļu grafiks

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

Attēla avots

Titullapa attēls: © Anja Fritz, Kidscamp Lietuva 2011

Weitere Informationen

Kategorijas

Spēles un aktivitātes

Tags

Spēles svaigā gaisā

Dalībnieku skaits

Dati nav pieejami.

Bībele

Šī informācija nav norādīta.

Materiāls

Daudz darba

Failu lejupielāde

Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt

Saturs

Kategorijas

Tags

Dalībnieku skaits

Bībele

Materiāls