

Gra terenowa Buffalo



Gra terenowa o tematyce Indian/Kowbojów/Dziki Zachód lub podobnej...

Dane gry

- **Wiek:** 6+
- **Liczba:** 20+
- **Teren:** ??ka, las
- **Prowadzcy:** 5+
- **Czas trwania:** 1h+

Materia?

- Samorodki z?ota (na przyk?ad kamienie pomalowane na z?oto)
- Ma?e karty (ko?, w?ócznia, mokasyny) - wystarczaj?ca ich ilo??
- G?owa bizona (na przyk?ad cel)
- ?uk (lub rzutki lub podobne)
- Ta?ma barierowa
- Kropki bizona (na przyk?ad karty z wizerunkiem bizona)

Przygotowanie

- Oznacz ró?ne obszary (obszary grupowe/plemienne, srebrne jezioro, centrum handlowe/kwater ? g?ówn? i miejsce zastrzelenia bizona) wyra?nie widoczn? ta?m? barierow? w terenie.
- Umie?? bry?ki z?ota przy srebrnym jeziorze.
- Przekaj ma?e karty (ko?, w?ócznia, mokasyny) przywódcy w centrum handlowym.
- Zabezpiecz g?ow? bizona (np. tarcz?) w miejscu, w którym ma zosta? zastrzelona, i umie?? ?uk (strza?y z lotkami lub podobne) oraz punkty bizona (np. karty z bizonem) w gotowo?ci / przekaj je odpowiedzialnemu przywódcy.
- Utwórz/podziel grupy. Na przyk?ad, je?li jest wi?cej ni? 20 dzieci, utwórz trzy lub cztery grupy/plemienia. Im wi?cej dzieci, tym wi?cej grup mo?na utworzy?. Ka?da grupa potrzebuje znaku identyfikacyjnego (na przyk?ad wszystkie dzieci w grupie/plemieniu maj? wst??k? tego samego koloru). Obszar grupy/plemienia równie? powinien by? oznaczony tym kolorem)

- Zidentyfikuj kojoty (przywódców) jako takie (np. za pomocą specjalnej wstęgi lub nakrycia głowy) i wyjaśnij dzieciom ich funkcje.
- Wyjaśnij zasady gry (jeśli to możliwe, wraz z planem gry)

Przebieg gry

- Dzieci udają się w swoich grupach/plemionach do swoich obszarów. Jeśli jest wystarczająca liczba liderów, jeden lider na grupę/plemię może być odpowiedzialny i udać się do obszaru z dziećmi. Pozostaje tam podczas gry. Gdy tylko wszystkie dzieci i liderzy dotrą do swojej lokalizacji startowej, prowadzący grę (który zwykle znajduje się w centrum / w punkcie handlowym podczas gry) może rozpocząć grę za pomocą uzgodnionego znaku / sygnału.
- Dzieci szukają bryłek żółta w srebrnym jeziorze i przynoszą je do swojej grupy.
- Dzieci mogą wykorzystać bryłki żółta do zakupu kart (koń, żuk i strzały, mokasyny) w centrum handlowym. Ceny różnią się w zależności od przebiegu gry.
- Gdy dzieci zdobędą wszystkie trzy karty, mogą trzykrotnie strzelić z żuku (strzały) w głowę bizona (cel).
- Za każde trafienie otrzymują jeden punkt bawoła (= jeden upolowany bawół).
- W grze biorą udział 3 kojoty (zapacze). Są one dzieci miłądy strefami bezpieczeństwa (dzieci są chronione w obszarach grupowych / plemiennych, nad srebrnym jeziorem, w centrum handlowym / kwaterze głównej i podczas strzelania do bizona). Jeśli dzieci zostaną zapane, muszą oddać wszystko (bryłki żółta i karty: konie, żuki, mokasyny). Jeśli dzieci mają przy sobie wszystkie trzy różne karty do strzelania do bizona, nie muszą oddawać kart. Dzieci nie muszą też oddawać punktów bizonów. Mają je na pewno.

Koniec gry

Po upływie ustalonego czasu (np. jednej godziny) prowadzący grę kończy grę za pomocą uzgodnionego sygnału. Wszystkie dzieci wracają do swoich grup/plemion. Wszystkie punkty bawołów zebrane przez grupę/plemię są podliczane. Grupa z największą liczbą punktów bizonów zostaje zwycięzcą gry. W razie potrzeby może odbyć się ceremonia wręczenia nagród.

Plan gry

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

Napisy na zdjęciach

Zdjęcie na okładce: © by Anja Fritz, Kidscamp Lithuania 2011