Jogo off-road Buffalo

Um jogo de cross-country com o tema Índios/Cowboys/Wild West ou similar...

Dados do jogo

- **Idade**: 6+
- **Número**: 20+
- **Terreno**: Prado, floresta
- **Líder**: 5+
- **Duração**: 1h+

Material

- Pepitas de ouro (por exemplo, pedras que são pintadas de ouro)
- Cartões pequenos (cavalo, lança, mocassins) - um número suficiente deles
- Cabeça de búfalo (por exemplo, um alvo)
- Arco (ou dardos ou similar)
- Fita de barreira
- Pontos de búfalo (por exemplo, cartões com um búfalo)

Preparação

- Marque áreas diferentes (áreas de grupo/áreas tribais, lago prateado, centro comercial/sede e o local onde o búfalo é abatido) claramente visíveis com fita de barreira no terreno.
- Coloque pepitas de ouro perto do lago prateado.
- Dê pequenas cartas (cavalo, lança, mocassins) ao líder responsável no centro de comércio.
- Prenda a cabeça do búfalo (por exemplo, um alvo) no local onde ele será alvejado e coloque o arco (flechas de dardo ou similares) e as pontas de búfalo (por exemplo, cartões com um búfalo) prontas/entregue-as ao líder responsável no local.
- Forme/divida os grupos. Por exemplo, se houver mais de 20 crianças, forme três ou quatro grupos/tribos. Quanto mais crianças, mais grupos serão possíveis. Cada grupo precisa de um sinal de identificação (por exemplo, todas as crianças em um grupo/tribo têm uma fita da mesma cor). A área do grupo/tribo também deve ser marcada com essa cor)

- Identifique os coiotes (líderes) como tais (por exemplo, com uma fita especial ou um capacete) e explique sua função às crianças.
- Explique as regras do jogo (se possível, com um plano de jogo)

Curso do jogo

- As crianças vão em seus grupos/tribos para as áreas de seus grupos/tribos. Se houver líderes suficientes, um líder por grupo/tribo pode ser responsável e ir para a área com as crianças. Ele fica lá durante o jogo. Assim que todas as crianças e líderes chegarem ao local de partida, o líder do jogo (que geralmente está no centro/no posto de troca durante o jogo) poderá iniciar o jogo com o sinal/sinal combinado.
- As crianças procuram pepitas de ouro no lago prateado e as levam para a área do grupo.
- As crianças podem usar as pepitas de ouro para comprar cartas (cavalo, arco e flecha, mocassins) no centro de comércio. Os preços variam de acordo com o curso do jogo.
- Se as crianças tiverem todas as três cartas, elas poderão atirar na cabeça do búfalo (alvo) três vezes com o arco (dardo).
- Elas recebem um ponto de búfalo por acerto (= um búfalo caçado).
- Durante o jogo, há 3 coiotes (apanhadores). Eles pegam as crianças entre as zonas de segurança (as crianças são protegidas nas áreas de grupo/área de tribo, no lago prateado, no centro de comércio/sede e ao atirar no búfalo). Se as crianças forem pegas, deverão entregar tudo (pepitas de ouro e cartões: cavalos, arcos com flechas, mocassins). Se as crianças tiverem todos os três cartões diferentes para atirar no búfalo, não precisarão entregar os cartões. As crianças também não precisam entregar os pontos de búfalo. Elas as têm com certeza.

Fim do jogo

Após o tempo definido (por exemplo, uma hora), o líder do jogo encerra o jogo com o sinal combinado. Todas as crianças retornam à área de seu grupo/tribo. Todos os pontos de búfalo coletados por grupo/tribo são contados. O grupo com o maior número de pontos de búfalo é o vencedor do jogo. Se desejar, pode haver uma cerimônia de entrega de prêmios.

Plano de jogo

Bueffel-Gelaendespiel-Plan.pdf

Créditos das fotos

Foto da capa: © por Anja Fritz, Kidscamp Lituânia 2011