SUBMITTED BY
AnjaFritz

ON
30.12.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Игра с биволски автомобили извън пътя



Игра за цялата страна на тема индианци/каубои/див запад или нещо подобно...

Данни за играта

- **Възраст**: 6+
- **Брой**: 20+
- **Терен**: Поляна, гора
- **Водач**: 5+
- **Продължителност**: 1h+

Материал

- Самородно злато (например камъни, които са боядисани в златисто)
- Малки карти (кон, копие, мокасини) - достатъчно количество от тях
- Биволска глава (например мишена)
- Лък (или стрелички или подобни)
- Бариерна лента
- Бизонски точки (например карти с изобразен бизон)

Подготовка

- Маркирайте различни райони (групови/племенни райони, сребърно езеро, търговски център/щаб и мястото, където е застрелян биволът), ясно видими с бариерна лента на терена.
- Поставете златни самородни късове до сребърното езеро.
- Дайте малки карти (кон, копие, мокасини) на отговорния лидер в търговския център.
- Обезопасете главата на бизона (напр. мишена) на мястото, където ще бъде застрелян, и поставете лъка (стрели стрели или подобни) и точките за бизона (напр. карти с бизон върху тях) готови/дайте ги на отговорния водач там.

- Сформирайте/разделете групите. Например, ако има повече от 20 деца, сформирайте три или четири групи/племена. Колкото повече са децата, толкова повече групи са възможни. Всяка група се нуждае от опознавателен знак (например всички деца в групата/племето имат лентичка в един и същи цвят. След това районът на групата/племето също трябва да бъде обозначен с този цвят)
- Идентифицирайте койотите (лидерите) като такива (например със специална лента или шапка за глава) и обяснете на децата тяхната функция.
- Обяснете правилата на играта (по възможност с план за игра)

Ход на играта

- Децата отиват в своите групи/племена в районите на своите групи/племена. Ако има достатъчно ръководители, един ръководител на група/племе може да бъде отговорен и да отиде в зоната заедно с децата. Той остава там по време на играта. Веднага след като всички деца и ръководители са достигнали началното си място, ръководителят на играта (който обикновено е в центъра/в търговския пункт по време на играта) може да започне играта с уговорения знак/сигнал.
- Децата търсят самородни златни кюлчета в сребърното езеро и ги носят в зоната на своята група.
- Децата могат да използват златните кюлчета, за да си купят карти (кон, лък и стрела, мокасини) в търговския център. Цените варират в зависимост от хода на играта.
- Когато децата имат и трите карти, те могат да стрелят три пъти с лъка (стрелата) по главата на бизона (мишена).
- За всяко попадение те получават по една бизонова точка (= един отстрелян бизон).
- По време на играта има 3 койоти (ловци). Те ловят децата между зоните за безопасност (децата са защитени в зоните на групата/племето, при сребърното езеро, търговския център/централата и при стрелба по бизона). Ако децата бъдат хванати, те трябва да предадат всичко (самородното злато и картите: коне, лъкове със стрели, мокасини). Ако децата имат и трите различни карти на себе си за стрелба по бизони, не е необходимо да предават картите. Децата не трябва да предават и точките за бизони. Те ги имат със сигурност.

Край на играта

След изтичане на определеното време (напр. един час) ръководителят на играта прекратява играта с уговорения сигнал. Всички деца се връщат в зоната на своята група/племе. Преброяват се всички биволски точки, събрани от всяка група/племе. Групата с най-много биволски точки е победител в играта. Ако желаете, може да се проведе церемония по награждаване.

План за игра

Bueffel-Gelaendespiel-Plan.pdf

Кредити за снимки

Снимка на корицата: © by Anja Fritz, Kidscamp Lithuania 2011

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Игра на открито

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Материал
Много работа

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Брой участници
Библията
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/igra-s-bivolski-avtomobili-izvn-ptya