WYSŁANE PRZEZ
AnjaFritz

ON
30.12.2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gra terenowa Buffalo



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

Dane gry

- **Wiek**: 6+
- **Liczba**: 20+
- **Teren**: Łąka, las
- **Prowadzący**: 5+
- **Czas trwania**: 1h+

Materiał

- Samorodki złota (na przykład kamienie pomalowane na złoto)
- Małe karty (koń, włócznia, mokasyny) - wystarczająca ich ilość
- Głowa bizona (na przykład cel)
- Łuk (lub rzutki lub podobne)
- Taśma barierowa
- Kropki bizona (na przykład karty z wizerunkiem bizona)

Przygotowanie

- Oznacz różne obszary (obszary grupowe/plemienne, srebrne jezioro, centrum handlowe/kwaterę główną i miejsce zastrzelenia bizona) wyraźnie widoczną taśmą barierową w terenie.
- Umieść bryłki złota przy srebrnym jeziorze.
- Przekaż małe karty (koń, włócznia, mokasyny) przywódcy w centrum handlowym.
- Zabezpiecz głowę bizona (np. tarczę) w miejscu, w którym ma zostać zastrzelona, i umieść łuk (strzały z lotkami lub podobne) oraz punkty bizona (np. karty z bizonem) w gotowości / przekaż je odpowiedzialnemu przywódcy.
- Utwórz/podziel grupy. Na przykład, jeśli jest więcej niż 20 dzieci, utwórz trzy lub cztery grupy/plemienia. Im więcej dzieci, tym więcej grup można utworzyć. Każda grupa potrzebuje znaku

identyfikacyjnego (na przykład wszystkie dzieci w grupie/plemieniu mają wstążkę tego samego koloru). Obszar grupy/plemienia również powinien być oznaczony tym kolorem)
- Zidentyfikuj kojoty (przywódców) jako takie (np. za pomocą specjalnej wstążki lub nakrycia głowy) i wyjaśnij dzieciom ich funkcję.
- 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 złota w srebrnym jeziorze i przynoszą je do swojej grupy.
- Dzieci mogą wykorzystać bryłki złota do zakupu kart (koń, łuk i strzały, mokasyny) w centrum handlowym. Ceny różnią się w zależności od przebiegu gry.
- Gdy dzieci zdobędą wszystkie trzy karty, mogą trzykrotnie strzelić z łuku (strzałki) w głowę bizona (cel).
- Za każde trafienie otrzymują jeden punkt bawoła (= jeden upolowany bawół).
- W grze biorą udział 3 kojoty (łapacze). Łapią one dzieci między 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 złapane, muszą oddać wszystko (bryłki złota i karty: konie, łuki, 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

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Liczba uczestników
Biblia
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/gra-terenowa-buffalo