Buffalo off-road joc

Un joc cross-country pe tema indienilor/Cowboys/Wild West sau similar...

Date de joc

- **Vârsta**: 6+
- **Num?r**: 20+
- **Teren**: Paji?te, p?dure
- **Lider**: 5+
- **Durata**: 1h+

Materiale

- Pepite de aur (de exemplu, pietre care sunt vopsite în aur)
- C?r?i mici (cal, suli??, mocasini) - suficiente
- Cap de bizon (de exemplu o ?int?)
- Arc (sau s?ge?i sau similar)
- Band? de barier?
- Puncte de bivol (de exemplu, c?r?i cu un bivol pe ele)

Preg?tire

- Marca?i diferite zone (zone de grup/zone tribale, lacul de argint, centrul de comer?/sediul central ?i locul unde este împu?cat bivolul) clar vizibile cu band? de barier? în teren.
- A?eza?i pepite de aur lâng? lacul de argint.
- Da?i c?r?i mici (cal, suli??, mocasini) ?efului responsabil de la centrul comercial.
- Asigura?i capul de bivol (de exemplu, o ?int?) în locul în care urmeaz? s? fie împu?cat ?i pune?i arcul (s?ge?i cu s?ge?i sau similare) ?i vârfurile de bivol (de exemplu, cartona?e cu un bivol pe ele) preg?tite/da?i-le liderului responsabil de acolo.
- Forma?i/împ?r?i?i grupurile. De exemplu, dac? sunt mai mult de 20 de copii, forma?i trei sau patru grupuri/triburi. Cu cât sunt mai mul?i copii, cu atât sunt posibile mai multe grupuri. Fiecare grup are nevoie de un semn de identificare (de exemplu, to?i copiii dintr-un grup/trib au o panglic? de aceea?i culoare. Zona grupului/tribului trebuie, de asemenea, marcat? cu aceast?

culoare)
- Identifica?i coio?ii (conduc?torii) ca atare (de exemplu, cu o panglic? special? sau cu o caschet?) ?i explica?i copiilor func?ia lor.
- Explica?i regulile jocului (dac? este posibil, cu un plan de joc)

Desf??urarea jocului

- Copiii merg în grupurile/triburile lor c?tre zonele lor de grup/trib. Dac? exist? destui conduc?tori, un conduc?tor per grup/trib poate fi responsabil ?i merge în zon? cu copiii. Acesta r?mâne acolo în timpul jocului. De îndat? ce to?i copiii ?i liderii au ajuns la locul de plecare, liderul jocului (care se afl? de obicei în centru/la punctul de schimb în timpul jocului) poate începe jocul cu semnul/semnalul convenit.
- Copiii caut? pepite de aur în lacul de argint ?i le aduc în zona grupului lor.
- Copiii pot folosi pepitele de aur pentru a cump?ra c?r?i (cal, arc ?i s?ge?i, mocasini) la centrul de tranzac?ionare. Pre?urile variaz? în func?ie de cursul jocului.
- Când copiii au toate cele trei c?r?i, pot trage de trei ori cu arcul (s?geata) în capul de bivol (? inta).
- Ei primesc un punct de bivol pentru fiecare lovitur? (= un bivol vânat).
- În timpul jocului exist? 3 coio?i (prinz?tori). Ace?tia îi prind pe copii între zonele de siguran?? (copiii sunt proteja?i în zonele de grup/zon? tribal?, la lacul de argint, la centrul comercial/sediul central ?i în timpul tragerii bivolului). Dac? copiii sunt prin?i, trebuie s? predea totul (pepitele de aur ?i c?r?ile: cai, arcuri cu s?ge?i, mocasini). Dac? copiii au asupra lor toate cele trei c?r?i diferite pentru a împu?ca bizonul, nu trebuie s? predea c?r?ile. Copiii nu trebuie s? predea nici punctele de bivol. Ei le au cu siguran??.

Sfâr?itul jocului

Dup? timpul stabilit (de exemplu, o or?), conduc?torul jocului încheie jocul cu semnalul convenit. To?i copiii se întorc în zona lor de grup/trib. Sunt num?rate toate punctele de bivol colectate de fiecare grup/trib. Grupul cu cele mai multe puncte bivol este câ?tig?torul jocului. Dac? se dore?te, se poate organiza apoi o ceremonie de acordare a premiilor.

Planul de joc

Bueffel-Gelaendespiel-Plan.pdf

Credite pentru imagini

Imagine de copert?: © de Anja Fritz, Kidscamp Lituania 2011