



SUBMITTED BY

AnjaFritz

ON

30.12.2012



Keine Stimmen

Terénna hra s byvolmi



Hra v teréne na tému Indiáni/kovboji/Divoký západ alebo niečo podobné...

Informácie o hre

- **Vek:** 6+
- **Počet:** 20+
- **Terén:** lúka, les
- **Vedenie:** 5+
- **Trvanie:** 1 h+

Materiál

- Zlaté nuggety (napríklad kamienky natreté na zlatú farbu)
- Kartyčky (kôň, oštep, mokasíny) – v dostatočnom množstve
- Hlava bizóna (napríklad terč)
- Luk (alebo šípky na šípky alebo podobné)
- Ohraničujúca páska
- Body za bizóna (napríklad kartyčky s vyobrazením bizóna)

Príprava

- Rôzne revíry/oblasti (skupinovú/kmeňové územia, Silbersee, obchodné miesto/ústredie a miesto, kde sa bude loviť byvol) jasne označte v teréne pomocou ohraničujúcej pásky.
- Pri Silbersee rozložte zlaté nuggety.
- Kartyčky (kôň, oštep, mokasíny) odovzdať zodpovednému vedúcemu na obchodnom mieste/v centrále.
- Hlavu byvola (napríklad terč) na mieste, kde sa bude strieľať, dobre upevnite a luk so šípmi (šípky alebo podobné) a body za byvola (napríklad kartyčky s vyobrazením byvola) pripravte a odovzdajte zodpovednému vedúcemu na mieste (odovzdať).

- Vytvorte/rozdelte skupiny. Napríklad ak je detí viac ako 20, vytvorte tri alebo štyri skupiny/kmene. Čím viac detí, tým viac skupín je možné vytvoriť. Každá skupina potrebuje rozpoznávací znak (napríklad všetky deti jednej skupiny/kmene majú stuhu rovnakej farby. Aj priestor skupiny/kmene by mal byť označený touto farbou.)
- Kojotov (vedúcich) označiť ako takých (napríklad špeciálnou stuhou alebo pokrývkou hlavy) a deťom vysvetliť ich úlohu.
- Vysvetlite pravidlá hry (ak je to možné, pomocou herného plánu).

Príbeh hry

- Deti sa v rámci svojich skupín/kmeňov vydajú do svojich skupinových/kmeňových oblastí. Ak je k dispozícii dostatok vedúcich, môže byť za každú skupinu/kmeň zodpovedný jeden vedúci, ktorý pôjde s deťmi do danej oblasti. Počas hry tam zostane. Akonáhle všetky deti a vedúci dorazia na svoje štartovacie miesto, môže vedúci hry (ktorý sa počas hry zvyčajne nachádza v centrále/pri obchodnom mieste) spustiť hru dohodnutým znamením/signálom.
- Deti hľadajú zlaté nuggety v Striebornom jazere a prinášajú ich do svojho skupinového územia.
- Za zlaté nuggety si deti môžu na trhovisku (pri veliteľstve) kúpiť kartičky (kôň, luk, mokasíny). Ceny sa menia v závislosti od priebehu hry.
- Keď deti majú všetky tri kartičky, môžu 3x vystreliť z luku (šípkami) na hlavu bizóna (terč).
- Za každý zásah získajú jeden bod za bizóna (= ulovený bizón).
- Počas hry sú v hre 3 kojoti (lovci). Chytajú deti medzi bezpečnostnými zónami (v skupinových/kmeňových oblastiach, pri Striebornom jazere, na trhovisku/v centrále a pri streľbe na bizóna sú deti chránené). Ak sú deti chytené, musia odovzdať všetko (zlaté nuggety a kartičky: kone, luky, mokasíny). Ak majú deti pri streľbe na bizóna pri sebe všetky tri rôzne kartičky, nemusia ich odovzdať. Deti tiež nemusia odovzdať body za bizóna. Tie majú bezpečne v rukách.

Ukončenie hry

Po uplynutí stanoveného času (napríklad jednej hodiny) vedúci hry dohodnutým signálom ukončí hru. Všetky deti sa vrátia do priestoru svojej skupiny/kmeňa. Pre každú skupinu/kmeň sa spočítajú všetky nazbierané body za byvoly. Skupina s najvyšším počtom bodov za byvoly je víťazom hry. Ak je to žiaduce, môže nasledovať odovzdávanie cien.

Rozpis zápasov

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

Zdroj obrázku

Titulná fotografia: © Anja Fritz, Kidscamp Litva 2011

Weitere Informationen

Kategória

Hry a aktivity

Značky

Hra vonku

Počet účastníkov

Údaje nie sú k dispozícii.

Biblia

Táto informácia chýba.

Materiál

Veľa práce

Stiahnutie súboru

Súbor na stiahnutie k dispozícii

KI Generierter Inhalt

Obsah

Kategórie

Značky

Počet účastníkov

Biblia

Materiál