

Juego de fuego



El objetivo del Technik-Sternli es enseñar a los niños técnicas de Jungschart apropiadas para su edad. El juego de fuego es ideal para que Ameisli, Jungschi y los aspirantes a nivel adolescente apliquen o prueben en broma cómo hacer un fuego.

Lo esencial

Tiempo para jugar:

1,5-2 h

Objetivo del juego:

El ganador fue el grupo que fue el primero en tener un tazón de palomitas de maíz y una taza de ponche caliente para cada jugador.

Variación: El ganador es el grupo que es el primero en quemar una cuerda tendida sobre la chimenea con un fuego estacionado en el suelo.

Objetivo secundario del juego:

Los niños aprenden a lidiar con el fuego (encontrar un lugar adecuado, hacer fuego con un fósforo, etc.)

Grupo de edad:

Ameisli / Jungschi / Teenie

Integración temática:

El juego se puede adaptar a diferentes historias. Ej. Uso de Mannah. Los granos de maíz son Mannah y los niños deben procesarlos.

Explicación del juego

4-8 participantes por grupo, en Ameisli con el apoyo de un líder

Cada grupo puede encender un fuego (en un lugar elegido libremente). A excepción de la madera y las piedras, todos los materiales necesarios deben comprarse en el mercado (no puede utilizar su propio material, como un encendedor). Los granos de maíz se distribuyen en una zona específica y los niños pueden recogerlos. Hay 3-5 artículos disponibles para que los niños puedan

ganar dinero para jugar.

Oferta del mercado:

- 1 fósforo (para que los niños tengan el incentivo de iniciar el fuego con un solo fósforo, el precio debe ser muy alto)
- 1 periódico (se puede prescindir de este en el nivel junior)
- caja de cerillas vacía
- Olla de aluminio
- Schäleli
- tazas
- agua
- petróleo
- posiblemente sal
- Puñetazo

Correo:

Nivel de las hormigas: Haga que los niños enciendan 3 velas con un fósforo. Si el niño logra encender 1 vela, recibe 1 dinero ficticio. Si los 3 lo logran, recibe 2 dinero ficticio. (Cumple con un requisito para el fuego y la comida de la insignia BESJ-Sternli)

General: recite la secuencia teórica de eventos para iniciar un incendio o coloque tarjetas con ellos. / Nombrar reglas para hacer frente al fuego.

Otros elementos se pueden silenciar libremente.

Como se Juega

Con jugadores más jóvenes (nivel hormiga) tiene sentido jugar el juego en fases de construcción.

Fase 1: (5 minutos)

Definir el lugar del grupo: Los grupos buscan un lugar adecuado para el grupo para iniciar un fuego. (Tenga en cuenta la distancia a los árboles, etc.)

Fase 2: (máx.10 minutos)

Recolectar granos de maíz: A partir del espacio grupal, los niños recolectan los granos de maíz que están esparcidos en un área. Puede llevar un máximo de 1 grano de maíz de regreso al espacio grupal.

Fase 3: (10 minutos)

Artículos: Además de recolectar granos de maíz, los niños pueden ganar dinero para jugar con 3-5 artículos.

Fase 4: (45 minutos)

Mercado: Además de recolectar los granos de maíz y los artículos, los niños pueden comprar artículos para su fuego y la tarea en el mercado. Al mismo tiempo, se les permite recolectar madera, etc. para encender el fuego lo más rápido posible y completar la tarea.

El grupo que llega primero a la meta del juego gana. El juego continúa hasta que todos los grupos tengan un plato de palomitas de maíz y un vaso de ponche por persona.

Variante:

En lugar de recolectar madera en la fase 4, esto se puede hacer en el paso 1 o 2.

variantes

Manipular

Para retrasar el éxito de los otros grupos, se puede comprar agua adicional para extinguir el fuego de los demás. En el nivel junior, es aconsejable definir un área alrededor de cada incendio en la que los grupos oponentes no puedan ingresar.

Quemar el cable

El ganador es el grupo que es el primero en poder quemar a través de una cuerda tendida sobre la chimenea con un fuego estacionado en el suelo. El cable debe estirarse para que todos los pozos de fuego se puedan construir debajo.

Derechos de imagen

Imagen de portada: BESJ 2019, LK