INGEDIEND DOOR
Irmgard

ON
31-05-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Vuur spoor



Een achtervolging ’s nachts, waarbij de achtervolgden signalen geven met geluiden en vuur

Dit artikel is afkomstig uit het tijdschrift Forum.

Nachtwedstrijd

Wanneer jonge scouts 's nachts een spannend spel beleven, zal dat zeker nog lang een gespreksonderwerp zijn. Het hier beschreven 'vuurpad' zorgt gegarandeerd voor een spannende avond.

Het verhaal

Een bende overvallers (bijvoorbeeld de leiders) werd kort na een overval verrast door een toevallige voorbijganger. De bende kon hun plan niet uitvoeren. Ze moesten zich in alle richtingen verspreiden om te voorkomen dat ze gepakt zouden worden. Om elkaar weer te vinden, proberen ze met licht- en geluidssignalen elkaar te laten weten waar ze zijn en wat ze van plan zijn. Maar omdat ze al meerdere overvallen op hun naam hebben staan, is hun belangrijkste doel niet om weer bij elkaar te komen, maar ervoor te zorgen dat geen van de vluchtelingen gepakt wordt. Daarom blijven ze hun achtervolgers (de kinderen) in verwarring brengen door hun pad te kruisen.

Het speelveld

’s Nachts**spelen** is niet geheel zonder risico. Het speelgebied moet daarom zorgvuldig worden gekozen. Greppels, rotsen, omgevallen bomen en dicht struikgewas kunnen in „Fire Trail“ eerder een belemmering vormen dan iets anders – of zelfs gevaarlijk zijn. Zoek daarom naar terrein dat zo veel mogelijk vrij is van deze obstakels. Struikgewas en schaarse dennenbosjes zijn echter prima binnen het speelveld. Idealiter bestaat het terrein uit zowel bos als open weiden. De grootte hoeft niet specifiek te worden vastgelegd, mits de leiders degenen zijn die worden achtervolgd. Als deelnemers de rol van de opgejaagden vervullen, moet het terrein idealiter worden begrensd door een paar paden en niet meer dan één tot twee hectare beslaan. Een kleine vallei die vanaf geschikte uitkijkpunten kan worden overzien, is bijzonder geschikt gebleken.

Aangezien het spel ’s nachts plaatsvindt, kun je het beste bij de boswachter of jachtopziener navragen waar waarschijnlijk wilde dieren te vinden zijn. Vermijd deze gebieden. Ook bewoonde gebieden zijn niet geschikt voor het spel.

Waarschuwing: Spellen waarbij vuur wordt gebruikt, zijn bijzonder gevaarlijk. Wees vooral alert op het risico op bosbranden. Bij droog weer is het raadzaam het spel uit te stellen.

Spelverloop

Voordat het spel begint, verspreiden de leiders zich – uitgerust met materiaal om vuur te maken (zie hieronder) en een fluitje – over het speelterrein. Na het startfluitje (geblazen door de spelleider) proberen de kinderen zoveel mogelijk leiders te vangen. De leider die wordt gevangen, geeft de vanger een Marsreep of iets dergelijks.

De leiders moeten minstens om de 120 seconden een fluit- of lichtsignaal geven. Het is belangrijk dat de fluit- en lichtsignalen strategisch worden getimed. Elke leider probeert het spel zo goed mogelijk in de gaten te houden. Als een van de doelwitten op het punt staat te worden gevangen, moeten de andere ‘rovers’ proberen de achtervolger af te leiden door zo vaak, luid en opvallend mogelijk de aandacht op zichzelf te vestigen. Elke ‘rover’ is dus medeverantwoordelijk ervoor te zorgen dat zijn teamgenoten niet worden gevangen.

De winnaar is de speler die de meeste Mars-punten (of wat de overwinningspunten ook mogen zijn) weet te verzamelen. De leiders verliezen in elk geval.

Lijst met benodigdheden

Naast het vinden van een geschikt speelveld moeten de volgende materialen worden aangeschaft (één set per begeleider):

- een krant met ten minste tien pagina's, bij voorkeur meer ➜ produceert een helder lichtsignaal dat slechts kort zichtbaar is
- een pakje sterretjes ➜ geeft een helder lichtsignaal dat iets langer zichtbaar is
- wat (gebruikte) olie ➜ dit kan worden gebruikt om een krantenpagina in te doordrenken
- Het lichtsignaal is zwakker, maar brandt langer
- een paar stukjes van een gebruikte fiets-, auto- of vrachtwagenbinnenband ➜ zorgt voor een klein lichtsignaal dat lang blijft branden
- een of twee aanstekers om de signalen aan te steken een fluitje ➜ luid hoorbaar signaal
- Drie Mars-stokjes of iets dergelijks ➜ om aan achtervolgers te geven

Fire Trail

vuurpad

Referenties



- **Tekst en afbeelding: Forum Kind** , nummer 4/03, pagina 26. Een nachtelijke achtervolging waarbij de achtervolgden signalen geven met geluiden en vuur. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Auteur:**Lori Keller, secretaris van de BESJ, leerde dit spel op een ranch in Nieuw-Zeeland.

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Achtervolging

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel
Geschiedenis

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/vuur-spoor