

## Gra ognia



Celem Technik-Sternli jest nauczenie dzieci technik Jungschart dostosowanych do wieku. Gra w ogień jest idealna dla poziomu Ameisli, Jungschi i aspiranta / nastolatka, aby artystycznie zastosować lub przetestować sposób rozpalania ognia.

### Podstawy

#### Czas odtwarzania:

1,5-2h

#### Cel gry:

Zwycięzca grupa, która jako pierwsza otrzyma miskę popcornu i ciepły kubek ponczu dla każdego gracza.

Odmiana: Zwycięzca zostaje grupa, która jako pierwsza przepali sznurek rozciągnięty nad kominkiem z ogniskiem na ziemi.

#### Dodatkowy cel gry:

Dzieci uczą się radzić sobie z ogniem (znalezienie odpowiedniego miejsca, rozpalenie ogniska z zapachem itp.)

#### Grupa wiekowa:

Ameisli / Jungschi / Teenie

#### Integracja tematyczna:

Grę można dostosować do różnych historii. Np. Użycie Manny. Ziarna kukurydzy to manna i powinny być przetwarzane przez dzieci.

### Wyjście gry

4-8 uczestników na grupę, w Ameisli ze wsparciem lidera

Każda grupa może rozpałić ognisko (w dowolnie wybranym miejscu). Z wyjątkiem drewna i kamieni, wszystkie potrzebne materiały należy zakupić na rynku (nie można używać własnego materiału, np. Podpałki). Ziarna kukurydzy są rozmieszczone w określonej strefie i mogą być zbierane przez dzieci. Dostępnych jest 3-5 przedmiotów, dzięki którym dzieci mogą zarobić pieniądze.

dze na zabaw?.

## **Podaj rynekowa:**

- 1 zapa?ka (aby dzieci mia?y zach?t? do rozpalenia ogniska od jednej zapa?ki, cena musi by? bardzo wysoka)
- 1 gazeta (mo?na z niej zrezygnowa? na poziomie junior)
- puste pude?ko zapa?ek
- Garnek aluminiowy
- Sch?leli
- kubki
- woda
- olej
- prawdopodobnie s?l
- Stempel

## **Poczta:**

Poziom mr?wek: Niech dzieci zapal? 3 ?wiece zapa?k?. Je?li dziecku uda si? zapali? 1 ?wiec?, otrzyma 1 wirtualne pieni?dze. Je?li wszystkim 3 si? uda, otrzymuje 2 wirtualne pieni?dze. (Spe?nia wymagania dotycz?ce ognia i ?ywno?ci odznaki BESJ-Sternli)

Og?lne: recytuj teoretyczn? sekwencj? wydarze?, aby rozpali? ogie? lub po?ó? z nimi karty. / Nazwij zasady post?powania z ogniem.

Kolejne elementy mo?na dowolnie wycisza?.

## **Rozgrywka**

W przypadku m?odszych graczy (poziom mr?wek) sensowne jest granie w fazach budowy.

### **Faza 1: (5 minut)**

Zdefiniuj miejsce dla grupy: Grupy szukaj? odpowiedniego miejsca dla grup do rozpalenia ognia. (Zwró? uwag? na odleg?o?? od drzew itp.)

### **Faza 2: (maks. 10 minut)**

Zbierz ziarna kukurydzy: Zaczynaj?c od miejsca w grupie, dzieci zbieraj? ziarna kukurydzy rozrzucone na danym obszarze. Mo?esz przenie?? maksymalnie 1 ziarno kukurydzy z powrotem na pole grupy.

### **Faza 3: (10 minut)**

Przedmioty: Oprócz zbierania ziaren kukurydzy, dzieci mog? zarobi? na zabaw? przy 3-5 sztukach.

### **Faza 4: (45 minut)**

Rynek: Oprócz zbierania ziaren kukurydzy i innych przedmiotów, dzieci mogą kupować przedmioty do ognia i zadania na rynku. Jednocześnie mogą zbierać drewno itp., Aby jak najszybciej rozpalić ogień i wykonać zadanie.

Grupa, która jako pierwsza osiągnie cel gry, wygrywa. Gra trwa do momentu, gdy wszystkie grupy otrzymają miskę popcornu i szklankę ponczu na osobę.

## **Wariant:**

Zamiast zbierać drewno w fazie 4, można to zrobić w kroku 1 lub 2.

## **warianty**

### **Manipulacja**

Aby opóźnić sukces pozostałych grup, można kupić dodatkową wodę do ugaszenia ognia pozostałych grup. Na poziomie juniorów zaleca się zdefiniowanie obszaru wokół każdego ogniska, do którego przeciwne grupy nie mają wstępu.

### **Spalony sznur**

Zwyczajowo zostaje grupa, która jako pierwsza będzie w stanie przepalić sznurek rozpięty nad kominkiem z ogniskiem na ziemi. Sznur musi być rozciągnięty, aby można było zbudować pod nim wszystkie paleniska.

## **Prawa do obrazu**

Zdjęcie na okładce: BESJ 2019, LK