WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
31.05.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ślad ognia



Nocny pościg, podczas którego ścigani dają sygnały za pomocą dźwięków i ognia

Artykuł ten pochodzi z czasopisma „Forum Heft”.

Nocna gra

Kiedy młodzi harcerze przeżywają ekscytującą nocną zabawę, z pewnością będzie to temat rozmów jeszcze przez długi czas. Przedstawiona tutaj „ścieżka ognia” z pewnością zapewni ekscytującą noc.

Fabuła

Grupa rabusiów (np. drużynowi) została zaskoczona przez przypadkowego przechodnia tuż po napadzie. Gangowi nie udało się zrealizować swojego planu. Musieli rozbiegnąć się we wszystkich kierunkach, aby uniknąć schwytania. Aby odnaleźć drogę powrotną do siebie, próbują wykorzystać sygnały świetlne i dźwiękowe, by poinformować się nawzajem o swoim położeniu i zamiarach. Jednak ponieważ mają już na koncie kilka napadów, ich głównym celem nie jest ponowne połączenie sił, ale upewnienie się, że żaden z uciekinierów nie zostanie złapany. Dlatego nieustannie próbują zmylić swoich prześladowców (dzieci), krzyżując z nimi drogi.

Teren gry

Zabawa w nocy nie jest całkowicie pozbawiona ryzyka. Dlatego miejsce zabawy należy wybrać ostrożnie. Rowy, kamienie, powalone drzewa i gęste zarośla mogą stanowić w grze „Fire Trail” raczej przeszkodę niż cokolwiek innego – a nawet być niebezpieczne. Dlatego należy poszukać terenu, który jest w jak największym stopniu wolny od tych przeszkód. Jednak zarośla i rzadkie sosnowe zagajniki mogą znajdować się na terenie gry. Najlepiej, aby teren obejmował zarówno las, jak i otwarte łąki. Nie ma konieczności dokładnego określania wielkości terenu, pod warunkiem że to prowadzący są ścigani. Jeśli to uczestnicy pełnią rolę ściganych, teren powinien być w miarę możliwości ograniczony kilkoma ścieżkami i zajmować nie więcej niż jeden do dwóch hektarów. Jako szczególnie idealne miejsce sprawdziła się niewielka dolina, którą można obserwować z odpowiednich punktów widokowych.

Ponieważ gra odbywa się w nocy, najlepiej skonsultować się z leśnikiem lub gajowym, aby dowiedzieć się, gdzie mogą przebywać dzikie zwierzęta. Należy unikać tych obszarów. Podobnie obszary zamieszkane nie nadają się do rozgrywania tej gry.

Ostrzeżenie: Zabawy z użyciem ognia są szczególnie niebezpieczne. Należy zwrócić szczególną uwagę na ryzyko pożarów lasów. Przy suchej pogodzie zaleca się przełożenie zabawy na inny termin.

Przebieg zabawy

Przed rozpoczęciem zabawy prowadzący – wyposażeni w materiały do rozpalania ognia (patrz poniżej) oraz gwizdek – rozchodzą się po całym terenie zabawy. Po gwizdku rozpoczynającym (wydanym przez prowadzącego zabawę) dzieci próbują złapać jak najwięcej prowadzących. Złapany prowadzący wręcza łapaczu batonik Mars lub coś podobnego.

Liderzy muszą wydawać sygnał gwizdkiem lub światłem co najmniej co 120 sekund. Ważne jest, aby gwizdki i światła były używane w strategicznych momentach. Każdy lider stara się obserwować przebieg gry tak dokładnie, jak to tylko możliwe. Jeśli jeden z celów ma zostać złapany, pozostali „rabusie" powinni próbować odwrócić uwagę ścigającego, zwracając na siebie uwagę tak często, głośno i jaskrawo, jak to tylko możliwe. Każdy „rabus" jest zatem współodpowiedzialny za to, by jego koledzy z drużyny nie zostali złapani.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobędzie najwięcej Marsów (lub jakichkolwiek innych punktów zwycięstwa). Liderzy przegrywają w każdym przypadku.

Lista materiałów

Oprócz znalezienia odpowiedniego miejsca do zabawy należy zaopatrzyć się w następujące materiały (jeden zestaw na prowadzącego):

- gazeta składająca się z co najmniej dziesięciu stron, najlepiej więcej ➜ wytwarza jasny sygnał świetlny, który jest widoczny tylko przez krótką chwilę
- paczka zimnych ogni ➜ wytwarza jasny sygnał świetlny, który jest widoczny nieco dłużej
- trochę (zużytego) oleju ➜ można go użyć do nasączenia arkusza gazety
- Sygnał świetlny jest słabszy, ale pali się dłużej
- kilka skrawków zużytej dętki rowerowej, samochodowej lub ciężarówkowej ➜ wytwarza niewielki sygnał świetlny, który pali się przez długi czas
- jedna lub dwie zapalniczki do podpalenia sygnałów gwizdek ➜ głośny sygnał dźwiękowy
- Trzy zapałki „Mars" lub podobne ➜ do przekazania prześladowcom

Fire Trail

szlak ogniowy

Bibliografia



- **Treść i zdjęcie: „Forum Kind”** , nr 4/03, strona 26. Nocny pościg, podczas którego ścigani sygnalizują swoją obecność za pomocą dźwięków i ognia. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorka:**Lori Keller, sekretarz BESJ, nauczyła się tej zabawy na ranczu w Nowej Zelandii.

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Pościg

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Historia

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/slad-ognia