Jogo de fogo

O objetivo do Technik-Sternli é ensinar às crianças as técnicas de Jungscharte de uma maneira apropriada para a idade. O jogo de fogo é ideal nos níveis Ameisli, Jungschi e Aspirante/Teenie para aplicar ou testar a fabricação de fogo de forma lúdica.

Básicos

Tempo de jogo:

1,5-2h

Objetivo do jogo:

O vencedor foi o grupo que foi o primeiro a ter uma tigela de pipoca e uma caneca quente de ponche para cada jogador.

Variação: O vencedor é o grupo que for o primeiro a queimar um barbante esticado sobre a lareira com uma fogueira estacionada no chão.

Objetivo secundário do jogo:

As crianças aprendem a lidar com o fogo (encontrar um local adequado, fazer fogo com um fósforo etc.)

Faixa etária:

Ameisli / Jungschi / Teenie

Integração temática:

O jogo pode ser adaptado para diferentes histórias. Por exemplo, o uso de Mannah. Os grãos de milho são Mannah e devem ser processados pelas crianças.

Explicação do jogo

4 a 8 participantes por grupo, em Ameisli, com apoio do líder

Cada grupo pode acender uma fogueira (em um local escolhido livremente). Com exceção da madeira e das pedras, todos os materiais necessários devem ser comprados no mercado (não é permitido usar seu próprio material, como um isqueiro). Os grãos de milho são distribuídos em uma zona específica e podem ser coletados pelas crianças. estão disponíveis de 3 a 5 itens para

que as crianças possam ganhar dinheiro de brincadeira.

Abastecimento do mercado:

- 1 fósforo (para que as crianças tenham o incentivo de acender o fogo com apenas um fósforo, o preço deve ser bem alto)
- 1 jornal (isso pode ser dispensado no nível júnior)
- caixa de fósforos vazia
- panela de alumínio
- Schäleli
- xícaras
- água
- óleo
- possivelmente sal
- ponche

Posto:

Nível de formiga: Peça às crianças que acendam 3 velas com um fósforo. Se a criança conseguir acender 1 vela, ela receberá 1 dinheiro virtual. Se todas as 3 conseguirem, ela receberá 2 moedas de brincadeira. (Atende a um requisito do distintivo BESJ-Sternli fogo e comida)

Geral: Recite a sequência teórica de eventos para iniciar um incêndio ou coloque cartões com eles. / Nomear regras para lidar com o fogo.

Outros itens podem ser silenciados livremente.

Jogo do jogo

Com os jogadores mais jovens (nível de formiga), faz sentido jogar o jogo em fases de construção.

Fase 1: (5 minutos)

Definir o local do grupo: Os grupos procuram um local adequado para iniciar uma fogueira. (Observe a distância até as árvores etc.)

Fase 2: (máx. 10 minutos)

Coletar grãos de milho: Começando pelo espaço do grupo, as crianças coletam os grãos de milho que estão espalhados em uma área. Você pode levar no máximo 1 grão de milho de volta para o espaço do grupo.

Fase 3: (10 minutos)

Itens: Além de coletar os grãos de milho, as crianças podem ganhar dinheiro de brincadeira com 3 a 5 itens.

Fase 4: (45 minutos)

Mercado: Além de coletar os grãos de milho e os itens, as crianças podem comprar itens para a fogueira e para a tarefa no mercado. Ao mesmo tempo, elas podem coletar madeira etc. para acender a fogueira o mais rápido possível e concluir a tarefa.

O grupo que atingir o objetivo do jogo primeiro vence. O jogo continua até que todos os grupos tenham uma tigela de pipoca e um copo de ponche por pessoa.

Variante:

Em vez de coletar madeira na fase 4, isso pode ser feito na etapa 1 ou 2.

Variantes

Manipular

Para atrasar o sucesso dos outros grupos, pode-se comprar água adicional para apagar o fogo dos outros. No nível júnior, é aconselhável definir uma área ao redor de cada fogueira na qual os grupos adversários não podem entrar.

Queimar a corda

O vencedor é o grupo que for o primeiro a conseguir queimar uma corda esticada sobre a lareira com uma fogueira posicionada no chão. A corda deve ser esticada de modo que todas as fogueiras possam ser construídas embaixo dela.

Direitos de imagem

Foto da capa: BESJ 2019, LK