SUBMITTED BY
Irmgard

ON
31.05.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Urmă de foc



O urmărire nocturnă, în care cei urmăriți dau semnale prin sunete și foc

Acest articol este preluat din revista „Forum”.

Joc nocturn

Când tinerii cercetași participă la un joc palpitant noaptea, acesta va fi cu siguranță un subiect de conversație pentru mult timp de acum înainte. „Traseul focului” prezentat aici va face cu siguranță ca noaptea să fie una plină de emoții.

Povestea

O bandă de hoți (de exemplu, liderii) a fost surprinsă de un trecător întâmplător la scurt timp după un jaf. Banda nu a reușit să-și ducă planul la bun sfârșit. Au fost nevoiți să se împrăștie în toate direcțiile pentru a evita să fie prinși. Pentru a se regăsi, ei încearcă să folosească semnale luminoase și sonore pentru a-și comunica reciproc locația și intențiile. Cu toate acestea, având în vedere că au deja mai multe jafuri la activ, scopul lor principal nu este să se reunească, ci să se asigure că niciunul dintre fugari nu va fi prins. De aceea, ei încearcă în continuare să-și deruteze urmăritorii (copiii) intersectându-și drumul cu aceștia.

Terenul de joc

Jocul pe timp de noapte nu este lipsit în totalitate de riscuri. Prin urmare, zona de joc trebuie aleasă cu atenție. Șanțurile, pietrele, copacii căzuți și tufișurile dense pot fi mai degrabă un obstacol decât altceva – sau chiar periculoase – în „Fire Trail”. Așadar, căutați un teren cât mai lipsit de aceste obstacole. Cu toate acestea, tufișurile și pâlcurile rare de pini sunt acceptabile în cadrul terenului de joc. În mod ideal, terenul ar trebui să includă atât pădure, cât și pajiști deschise. Nu este necesar să se definească dimensiunea cu precizie, cu condiția ca liderii să fie cei urmăriți. Dacă participanții joacă rolul celor vânați, terenul ar trebui, în mod ideal, să fie delimitat de câteva poteci și să nu acopere mai mult de una sau două hectare. O mică vale care poate fi supravegheată din puncte de observație adecvate s-a dovedit a fi deosebit de potrivită.

Deoarece jocul se desfășoară noaptea, este recomandat să consultați pădurarul sau paznicul de vânătoare pentru a afla unde ar putea fi prezente animale sălbatice. Evitați aceste zone. De asemenea, zonele populate nu sunt potrivite pentru acest joc.

Atenție: Jocurile care implică focul sunt deosebit de periculoase. Fiți deosebit de atenți la riscul de incendii forestiere. Pe vreme uscată, este recomandabil să amânați jocul.

Desfășurarea jocului

Înainte de începerea jocului, liderii — echipați cu materiale pentru aprinderea focului (vezi mai jos) și un fluier — se împrăștie pe suprafața de joc. După fluierul de start (suflat de liderul jocului), copiii încearcă să prindă cât mai mulți lideri posibil. Liderul care este prins îi dă celui care l-a prins o batonă Mars sau ceva similar.

Liderii trebuie să emită un semnal sonor sau luminos cel puțin o dată la 120 de secunde. Este important ca fluierele și luminile să fie sincronizate strategic. Fiecare lider încearcă să observe jocul cât mai atent posibil. Dacă una dintre ținte este pe punctul de a fi prinsă, ceilalți „hoți” trebuie să încerce să distragă atenția urmăritorului, atrăgând atenția asupra lor cât mai des, cât mai tare și cât mai vizibil posibil. Fiecare „hoț” este, așadar, responsabil în comun pentru a se asigura că coechipierii săi nu sunt prinși.

Câștigătorul este jucătorul care reușește să adune cele mai multe puncte Mars (sau orice alt tip de puncte de victorie). Conducătorii pierd în orice caz.

Lista materialelor

Pe lângă găsirea unui teren de joc adecvat, trebuie procurate următoarele materiale (un set pentru fiecare lider):

- un ziar cu cel puțin zece pagini, de preferință mai multe ➜ produce un semnal luminos puternic, vizibil doar pentru o perioadă scurtă de timp
- un pachet de artificii ➜ produce un semnal luminos puternic, vizibil pentru o perioadă puțin mai lungă
- puțin ulei (uzat) ➜ acesta poate fi folosit pentru a înmuia o foaie de ziar
- Semnalul luminos este mai slab, dar arde mai mult timp
- câteva bucăți dintr-o cameră de bicicletă, mașină sau camion uzată ➜ produce un semnal luminos slab care arde mult timp
- una sau două brichete pentru a aprinde semnalele un fluier ➜ semnal sonor puternic
- Trei batoane „Mars” sau similare ➜ pentru a le înmâna urmăritorilor

Fire Trail

traseu de foc

Referințe



- **Conținut și imagine: Forum Kind** , numărul 4/03, pagina 26. O urmărire nocturnă în care cei urmăriți dau semnale prin sunete și foc. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autoare:**Lori Keller, secretară a BESJ, a învățat acest joc la o fermă din Noua Zeelandă.

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Urmărire

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Istorie

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/urma-de-foc