

Technologické relé



Cieľom Technik-Sternli je naučiť deti technikám Jungschart primeraným veku. Relé sú ideálne na pravidelné osvieženie všetkých technických oblastí.

Základy

Relé sú ideálne na učenie a aplikáciu rôznych mladých charterových techník na všetkých úrovniach.

Hrací čas:

Relé sú navrhnuté tak, aby ich bolo možné použiť ako zahrievacie alebo premosťovacie hry.

Cieľ hry:

Vyhráva skupina, v ktorej všetci členovia skupiny najrýchlejšie splnili určitú úlohu.

Vedľajší herný cieľ:

Vďaka štafete sa deti dozvedia viac o technickom obsahu Jungschart.

Oheň a jedlo

Skupiny 4 - 6 účastníkov

Jeden za druhým prebehnete od každej skupiny dieťa od dieťaťa zo skupinového sedadla k pamäťovým kartám a vezmite kartu a bežte s ňou späť na skupinové sedadlo. Skupina, ktorá najskôr zoradila všetky karty v správnom poradí, si sadne a vyhráva.

1. kolo: Karty sú očíslované a zoradené správne (dieťa 1 si automaticky vezme kartu 1)
2. kolo: Karty sú očíslované, ale divoko sa zmiešajú.
3. kolo: Karty sú náhodne zamiešané a nie očíslované.
4. kolo: Karty ležia v dvojke lícom nadol. Dieťa môže vziať karty iba vtedy, ak podľa hry Momory odhalí rovnaké dve karty.

Pamäťové karty



orientácia

Jungschi

Na sídle skupiny dostane každý Jungschärler podpis na príspevok, napríklad „Kostol“. S tým mladý Schärler utečie. Teraz musí nalepiť Post-It na zodpovedajúci podpis na karte.

Základné podpisy (viditeľné na mnohých častiach mapy)

- Veža kostola / kaplnka / cintorín / vrcholový kríž alebo kríž
- Železničná stanica
- Kúpeľ / jazierko
- športové ihrisko
- Hranice obce / kantónu
- Živý plot / zhluk stromov / plantáž / les
- Rôzne typy ciest
- Depresia / priehrada / vyvýšenie

Konkrétne podpisy:

- Kemping
- Ara: (získanie odpadových vôd)
- Prístrešky
- Vzdialený hostinec
- Strelnica
- zrúcanina
- ...

Práva na obrázok

Titulný obrázok: BESJ 2018, Jungscharmoment

Pamäťová karta: BESJ 2020, oblasť Ameisli