

Огнена следа



Нощно преследване, при което преследваните подават сигнали със звуци и огън

Тази статия е публикувана във списанието „Forum“.

Нощна игра

Когато младите скаути преживеят вълнуваща игра през нощта, това със сигурност ще бъде тема на разговори още дълго време. Представената тук „огнена пътека“ със сигурност ще направи нощта вълнуваща.

Историята

Банда крадци (например, водачите) беше изплашена от случаен минувач малко след обир. Бандата не успя да изпълни плана си. Те трябваше да се разпръснат във всички посоки, за да не бъдат заловени. За да се намерят отново, те се опитват да използват светлинни и звукови сигнали, за да си съобщят къде се намират и какви са намеренията им. Тъй като обаче вече имат няколко обира зад гърба си, основната им цел не е да се съберат отново, а да се уверят, че никой от бегълците няма да бъде заловен. Ето защо те продължават да се опитват да заблудят преследвачите си (децата), като се пресичат с тях.

Игралното поле „

“ Играта през нощта не е напълно без риск. Затова игралното поле трябва да бъде избрано внимателно. Канавки, камъни, паднали дървета и гъста храстова растителност могат да бъдат по-скоро пречка, отколкото нещо

друго — или дори опасни — в „Fire Trail“. Затова търсете терен, който е възможно най-свободен от тези препятствия. Въпреки това, храсталаците и редките борови горички са подходящи за игралното поле. В идеалния случай теренът трябва да включва както гора, така и открити ливади. Размерът не е необходимо да бъде конкретно определен, стига водачите да са тези, които се преследват. Ако участниците играят ролята на преследваните, теренът в идеалния случай трябва да е ограничен от няколко пътеки и да не обхваща повече от един до два хектара. Малка долина, която може да се наблюдава от подходящи наблюдателни точки, се е оказала особено подходяща.

Тъй като играта се провежда през нощта, най-добре е да се свържете с горския или ловния надзирател, за да разберете къде е вероятно да се намират диви животни. Избягвайте тези райони. По същия начин населените райони не са подходящи за играта.

Предупреждение: Игрите, свързани с огън, са особено опасни. Бъдете особено внимателни към риска от горски пожари. При сухо време е препоръчително да отложите играта.

Провеждане на играта

Преди началото на играта водачите – оборудвани с материали за запалване на огън (виж по-долу) и свирка – се разпръскват из игралното поле. След стартовия сигнал (даден от ръководителя на играта) децата се опитват да хванат колкото се може повече водачи. Водачът, който бъде хванат, дава на хващания един шоколад „Марс“ или нещо подобно.

Водачите трябва да подават сигнал със свирка или светлина най-малко на всеки 120 секунди. Важно е свирките и светлините да бъдат стратегически синхронизирани. Всеки водач се опитва да наблюдава играта възможно най-внимателно. Ако някоя от целите е на път да бъде хваната, останалите „разбойници“ трябва да се опитат да отвлекат преследвача, като привличат вниманието към себе си колкото се може по-често, по-шумно и по-ярко. По този начин всеки „разбойник“ носи съвместна отговорност да гарантира, че съотборниците му няма да бъдат хванати.

Победител е играчът, който събере най-много „Марс“ (или каквито и да са точките за победа). Ръководителите губят във всеки случай.

Списък с материали

Освен намирането на подходящо игрище, трябва да се осигурят следните материали (по един комплект за всеки ръководител):

- вестник с поне десет страници, за предпочитане повече → създава ярък светлинен сигнал, който се вижда само за кратко
- пакет фойерверки → създава ярък светлинен сигнал, който се вижда малко по-дълго
- малко (използвано) масло → може да се използва за напояване на лист вестник
- Светлинният сигнал е по-слаб, но гори по-дълго
- няколко парчета от употребявана вътрешна гума за велосипед, кола или камион → създава малък светлинен сигнал, който гори дълго време
- една или две запалки за запалване на сигналите свирка → силен звуков сигнал
- Три „Марс“ или подобни → за предаване на преследвачите

Fire Trail

огнена пътека

Източници



- **Текст и изображение:** „Forum Kind“ , брой 4/03, стр. 26. Нощно преследване, при което преследваните подават сигнали чрез звуци и огън. © Авторски права www.forum-kind.ch
- **Автор:** Лори Келер, [секретар на BESJ](#), е научила тази игра в едно ранчо в Нова Зеландия.