

Estela de fuego



Una persecución nocturna en la que los perseguidos dan señales con sonidos y fuego

Este artículo procede de la revista «Forum».

Juego nocturno

Cuando los jóvenes exploradores viven una emocionante actividad nocturna, seguro que será tema de conversación durante mucho tiempo. El «recorrido de fuego» que aquí se presenta les garantizará una noche apasionante.

La historia

Una banda de ladrones (por ejemplo, los monitores) se vio sorprendida por un transeúnte fortuito poco después de un atraco. La banda no pudo llevar a cabo su plan. Tuvieron que dispersarse en todas direcciones para evitar ser capturados. Para volver a encontrarse, intentan utilizar señales luminosas y sonoras para informarse mutuamente de su paradero y sus intenciones. Sin embargo, dado que ya tienen varios robos a sus espaldas, su objetivo principal no es reunirse, sino asegurarse de que ninguno de los fugitivos sea capturado. Por eso no dejan de intentar despistar a sus perseguidores (los niños) cruzándose con ellos.

El terreno de juego

Jugar de noche no está exento de riesgos. Por lo tanto, hay que elegir con cuidado la zona **de juego**. Las zanjas, las rocas, los árboles caídos y la maleza densa pueden suponer más un obstáculo que otra cosa —o incluso ser peligrosos— en «Fire Trail». Por lo tanto, busca un terreno que esté lo más libre

posible de estos obstáculos. Sin embargo, no hay problema en que haya matorrales y pinares dispersos dentro del terreno de juego. Lo ideal es que el terreno incluya tanto bosque como prados abiertos. No es necesario definir el tamaño de forma específica, siempre que sean los líderes quienes sean perseguidos. Si los participantes actúan como los perseguidos, lo ideal es que el terreno esté delimitado por unos pocos senderos y no ocupe más de una o dos hectáreas. Un pequeño valle que pueda observarse desde puntos estratégicos adecuados ha demostrado ser especialmente idóneo.

Dado que el juego se desarrolla por la noche, es mejor consultar con el guardabosques o el guardacaza para averiguar dónde es probable que se encuentre la fauna silvestre. Evita estas zonas. Del mismo modo, las zonas pobladas no son adecuadas para el juego.

Advertencia: Los juegos que implican el uso del fuego son especialmente peligrosos. Presta especial atención al riesgo de incendios forestales. En épocas de sequía, es recomendable posponer el juego.

Desarrollo del juego

Antes de que comience el juego, los líderes —equipados con materiales para encender fuego (véase más abajo) y un silbato— se dispersan por toda la zona de juego. Tras el silbato de inicio (que da el líder del juego), los niños intentan atrapar al mayor número posible de líderes. El líder que sea atrapado le da al que lo haya atrapado una barra Mars o algo similar.

Los líderes deben emitir una señal con el silbato o una luz al menos cada 120 segundos. Es importante que los silbidos y las luces se sincronicen estratégicamente. Cada líder intenta observar el juego lo más de cerca posible. Si uno de los objetivos está a punto de ser atrapado, los demás «ladrones» deben intentar distraer al perseguidor llamando la atención sobre sí mismos con la mayor frecuencia, el mayor volumen y la mayor intensidad posible. Por lo tanto, cada «ladrón» es corresponsable de garantizar que sus compañeros de equipo no sean atrapados.

El ganador es el jugador que consiga acumular más Mars (o los puntos de victoria que se hayan establecido). Los líderes pierden en cualquier caso.

Lista de materiales

Además de encontrar un terreno de juego adecuado, hay que conseguir los siguientes materiales (un juego por monitor):

- un periódico de al menos diez páginas, preferiblemente más → produce una señal luminosa brillante que solo es visible durante un breve instante
- un paquete de bengalas → produce una señal luminosa brillante que es visible durante un tiempo ligeramente más prolongado
- un poco de aceite (usado) → se puede utilizar para empapar una hoja de periódico
- La señal luminosa es más tenue, pero arde durante más tiempo
- unos trozos de cámara de aire usada de bicicleta, coche o camión → producen una pequeña señal luminosa que arde durante mucho tiempo
- uno o dos mecheros para encender las señales un silbato → señal acústica fuerte
- Tres Mars o similares → para entregárselos a los perseguidores

Fire Trail

rastro de fuego

Referencias



- **Contenido e imagen: Forum Kind** , número 4/03, página 26. Una persecución nocturna en la que los perseguidos se comunican mediante sonidos y disparos. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autora:**Lori Keller, [secretaria de la BESJ](#), aprendió este juego en un rancho de Nueva Zelanda.