BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2013.05.31

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Tűznyom



Éjszakai üldözés, amelynek során az üldözöttek hangjelzésekkel és tűzzel adnak jelet

*Ez a cikk a Forum magazinból származik.*

## Éjszakai játék

Amikor a fiatal cserkészek éjszaka egy izgalmas játékban vesznek részt, az biztosan sokáig beszédtéma marad. Az itt bemutatott „tűzös ösvény” garantáltan izgalmas estét ígér.

### A történet

Egy rablóbanda (pl. a vezetők) röviddel a rablás után megijedt egy véletlenül arra járó járókelőtől. A banda nem tudta végrehajtani a tervét. Minden irányba szétszóródniuk kellett, hogy elkerüljék a letartóztatást. Hogy újra egymásra találjanak, fény- és hangjelzésekkel próbálják jelezni egymásnak, hol vannak és mit szándékoznak tenni. Mivel azonban már több rablást is elkövettek, fő céljuk nem az, hogy újra összeálljanak, hanem hogy egyik szökevény sem kerüljön elfogásra. Ezért folyamatosan megpróbálják megzavarni üldözőiket (a gyerekeket) azzal, hogy keresztezik az útjukat.

### A játéktér

**Az** éjszakai**játék** nem teljesen kockázatmentes. A játéktér kiválasztását ezért gondosan kell megfontolni. Az árok, a sziklák, a kidőlt fák és a sűrű aljnövényzet a „Fire Trail” játékban inkább akadályt jelentenek, mint bármi mást – sőt, akár veszélyesek is lehetnek. Ezért keressetek olyan terepet, amely minél mentesebb ezektől az akadályoktól. A játéktéren belül azonban nem baj, ha cserjés és ritkás fenyőerdő is található. Ideális esetben a terepnek erdőt és nyílt réteket egyaránt tartalmaznia kell. A terület méretét nem kell pontosan meghatározni, feltéve, hogy a vezetők azok, akiket üldöznek. Ha a résztvevők a vadászottak szerepét töltik be, a terepet ideális esetben néhány ösvény határolja, és területe nem haladja meg az egy-két hektárt. Különösen ideálisnak bizonyult egy kis völgy, amelyet megfelelő kilátópontokról át lehet tekinteni.

Mivel a játék éjszaka zajlik, célszerű az erdőgazdálkodóval vagy a vadőrrel egyeztetni, hogy hol lehetnek vadállatok. Ezeket a területeket kerüljék el. Hasonlóképpen, a lakott területek sem alkalmasak a játékra.

**Figyelem:** A tűzzel járó játékok különösen veszélyesek. Különösen ügyeljen az erdőtüzek kockázatára. Száraz időben tanácsos elhalasztani a játékot.

**A játék menete**

A játék kezdete előtt a vezetők – tűzgyújtó eszközökkel (lásd alább) és síppal felszerelkezve – szétoszlanak a játéktéren. A kezdő sípszó (amelyet a játékvezető fúj) után a gyerekek megpróbálnak minél több vezetőt elkapni. Az elkapott vezető egy Mars szeletet vagy valami hasonlót ad az elkapónak.

A vezetőknek legalább 120 másodpercenként sípot vagy fényjelet kell adniuk. Fontos, hogy a sípok és a fényjelek időzítése stratégiai legyen. Minden vezető igyekszik a lehető legszemfülesebben figyelni a játékot. Ha az egyik célpontot éppen elkapják, a többi „rablónak” meg kell próbálnia elterelni az üldöző figyelmét azzal, hogy minél gyakrabban, hangosan és feltűnően magukra vonják a figyelmet. Minden „rabló” tehát közösen felelős azért, hogy csapattársait ne kapják el.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb Mars-t (vagy bármilyen más győzelmi pontot) gyűjti össze. A vezetők minden esetben veszítenek.

## Anyagok listája

A megfelelő játszótér kiválasztása mellett a következő eszközöket is be kell szerezni (vezetőnként egy készlet):

- legalább tíz oldalas újság, lehetőleg több ➜ rövid ideig látható, erős fényjelzést ad
- egy csomag csillagszóró ➜ enyhén hosszabb ideig látható, erős fényjelet ad
- egy kis (használt) olaj ➜ ezzel át lehet itatni egy újságlapot
- A fényjelzés halványabb, de hosszabb ideig ég
- néhány darab használt kerékpár-, autó- vagy teherautó-belső gumi ➜ kis fényjelet ad, amely hosszú ideig ég
- egy vagy két öngyújtó a jelek meggyújtásához egy síp ➜ hangos hangjelzés
- Három „Mars” vagy hasonló ➜ átadni az üldözőknek

## Tűzös ösvény

tűznyom

## Hivatkozások




- **Szöveg és kép: Forum Kind** , 4/03. szám, 26. oldal. Éjszakai üldözés, amelynek során az üldözöttek hangjelzésekkel és tűzzel jeleznek. © Szerzői jog: www.forum-kind.ch
- **Szerző:**Lori Keller, a BESJ titkára, ezt a játékot egy új-zélandi tanyán tanulta meg.

## Weitere Informationen

*Kategóriák*
Játékok és foglalkozások

*Címkék*
Üldözés

*A résztvevők száma*
Nincsenek elérhető adatok.

*Biblia*
Történelem

*Időtartam*
Nincsenek elérhető adatok.

*Anyag*
Rengeteg munka

*Fájl letöltés*
Fájl letöltés elérhető

*KI Generierter Inhalt*
Tartalom
Kategóriák
Címkék
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/tuznyom