

## Gioco del fuoco



Lo scopo del Technik-Sternli è insegnare ai bambini le tecniche di Jungschart appropriate all'età. Il gioco del fuoco è l'ideale per il livello Ameisli, Jungschi e aspirante / adolescente per applicare o testare giocosamente come accendere un fuoco.

### Nozioni di base

#### Tempo di esecuzione:

1.5-2h

#### Obiettivo del gioco:

Il vincitore è stato il gruppo che per primo ha avuto una ciotola di popcorn e una tazza calda di punch per ogni giocatore.

Variante: vince il gruppo che per primo brucia attraverso una corda tesa sul camino con un fuoco appostato a terra.

#### Obiettivo di gioco secondario:

I bambini imparano a gestire il fuoco (trovare un luogo adatto, accendere un fuoco con un fiammifero, ecc.)

#### Fascia di età:

Ameisli / Jungschi / Teenie

#### Integrazione tematica:

Il gioco può essere adattato a storie diverse. Ad esempio, l'uso di Mannah. I chicchi di mais sono Mannah e dovrebbero essere lavorati dai bambini.

## Spiegazione del gioco

4-8 partecipanti per gruppo, ad Ameisli con il supporto del leader

Ogni gruppo può accendere un fuoco (in un luogo scelto liberamente). Fatta eccezione per il legno e le pietre, tutti i materiali necessari devono essere acquistati sul mercato (non puoi usare il tuo materiale, come un accendino). I chicchi di mais sono distribuiti in una zona specifica e possono essere raccolti dai bambini. Sono disponibili 3-5 articoli in modo che i bambini possano

guadagnare soldi per giocare.

## Offerta di mercato:

- 1 partita (in modo che i bambini abbiano l'incentivo ad appiccare il fuoco con una sola partita, il prezzo deve essere molto alto)
- 1 giornale (di cui si può fare a meno a livello junior)
- scatola di fiammiferi vuota
- Pentola in alluminio
- Schäleli
- tazze
- acqua
- olio
- possibilmente sale
- Punch

## Inviare:

Livello formica: chiedi ai bambini di accendere 3 candele con un fiammifero. Se il bambino riesce ad accendere 1 candela, riceve 1 denaro per il gioco. Se tutti e 3 ce la fanno, riceve 2 soldi finti. (Soddisfa i requisiti per il fuoco e il cibo del distintivo BESJ-Sternli)

Generale: recita la sequenza teorica di eventi per accendere un fuoco o posizionare le carte con loro. / Nomina le regole per affrontare il fuoco.

Ulteriori elementi possono essere disattivati liberamente.

## Gioco

Con i giocatori più giovani (livello formica) ha senso giocare il gioco nelle fasi di costruzione.

### Fase 1: (5 minuti)

Definire il luogo del gruppo: i gruppi cercano un luogo adatto per accendere un incendio. (Annotare la distanza dagli alberi, ecc.)

### Fase 2: (max.10 minuti)

Raccogli i chicchi di mais: Partendo dallo spazio del gruppo, i bambini raccolgono i chicchi di mais che sono sparsi in un'area. Puoi riportare un massimo di 1 chicco di mais nello spazio gruppo.

### Fase 3: (10 minuti)

Oggetti: oltre a raccogliere chicchi di mais, i bambini possono guadagnare denaro per giocare con 3-5 oggetti.

### Fase 4: (45 minuti)

Mercato: oltre a raccogliere i chicchi di mais e gli oggetti, i bambini possono acquistare oggetti per il loro fuoco e il compito al mercato. Allo stesso tempo possono raccogliere legna ecc. Per accendere il fuoco il più rapidamente possibile e completare il compito.

Il gruppo che raggiunge per primo l'obiettivo della partita vince. Il gioco continua fino a quando tutti i gruppi hanno una ciotola di popcorn e un bicchiere di punch a persona.

## **Variante:**

Invece di raccogliere la legna nella fase 4, questo può essere fatto nel passaggio 1 o 2.

## **varianti**

### **Manipolare**

Per ritardare il successo degli altri gruppi, è possibile acquistare altra acqua per spegnere il fuoco degli altri. A livello junior, è consigliabile definire un'area intorno a ciascun fuoco in cui non è consentito l'accesso ai gruppi avversari.

### **Brucia il cavo**

Vince il gruppo che per primo riesce a bruciare una corda tesa sul camino con un fuoco appostato a terra. Il cavo deve essere allungato in modo che tutti i pozzi del fuoco possano essere costruiti sotto.

## **Diritti di immagine**

Immagine di copertina: BESJ 2019, LK