INVIATO DA
Irmgard

ON
31/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Scia di fuoco



Un inseguimento notturno, durante il quale gli inseguiti danno segnali con suoni e fuochi

Questo articolo è tratto dalla rivista «Forum».

Gioco notturno

Quando i giovani scout vivono un'emozionante avventura notturna, ne parleranno sicuramente ancora per molto tempo. Il "percorso del fuoco" qui presentato renderà sicuramente la serata davvero emozionante.

La storia

Una banda di ladri (ad esempio, i capi) è stata sorpresa da un passante casuale poco dopo una rapina. La banda non è riuscita a portare a termine il proprio piano. I membri hanno dovuto disperdersi in tutte le direzioni per evitare di essere catturati. Per ritrovarsi, cercano di usare segnali luminosi e sonori per comunicare la propria posizione e le proprie intenzioni. Tuttavia, avendo già diversi furti alle spalle, il loro obiettivo principale non è quello di riunirsi, ma di assicurarsi che nessuno dei fuggitivi venga catturato. Ecco perché continuano a cercare di confondere i loro inseguitori (i bambini) incrociando il loro cammino.

Il campo di gioco

Giocare di notte non è del tutto privo di rischi. L’area di gioco deve quindi essere scelta con cura. Fossi, rocce, alberi caduti e sottobosco fitto possono rappresentare più un ostacolo che altro — o addirittura essere pericolosi — in “Fire Trail”. Pertanto, cercate un terreno il più possibile privo di questi ostacoli. Tuttavia, la presenza di boscaglia e radi pinetini all’interno dell’area di gioco è accettabile. Idealmente, il terreno dovrebbe comprendere sia boschi che prati aperti. Non è necessario definire con precisione le dimensioni, a condizione che siano i capi a essere inseguiti. Se i partecipanti assumono il ruolo di prede, il terreno dovrebbe idealmente essere delimitato da alcuni sentieri e coprire non più di uno o due ettari. Una piccola valle che possa essere sorvegliata da punti di osservazione adeguati si è rivelata particolarmente ideale.

Poiché il gioco si svolge di notte, è consigliabile informarsi presso il guardaboschi o il guardiacaccia per sapere dove è probabile che si trovi la fauna selvatica. Evitate queste zone. Allo stesso modo, le aree popolate non sono adatte al gioco.

Attenzione: i giochi che prevedono l'uso del fuoco sono particolarmente pericolosi. Prestate particolare attenzione al rischio di incendi boschivi. In caso di tempo secco, è consigliabile rinviare il gioco.

Svolgimento del gioco

Prima dell'inizio del gioco, i capi – muniti di materiali per accendere il fuoco (vedi sotto) e di un fischietto – si distribuiscono nell'area di gioco. Dopo il fischio di inizio (emesso dal capo del gioco), i bambini cercano di catturare il maggior numero possibile di capi. Il capo che viene catturato dà a chi lo ha catturato una barretta Mars o qualcosa di simile.

I capi devono emettere un fischio o un segnale luminoso almeno ogni 120 secondi. È importante che i fischi e i segnali luminosi siano sincronizzati strategicamente. Ogni capo cerca di osservare il gioco il più da vicino possibile. Se uno degli obiettivi sta per essere catturato, gli altri "ladri" devono cercare di distrarre l'inseguitore attirando l'attenzione su di sé il più spesso possibile, a voce alta e in modo vistoso. Ogni "ladro" è quindi corresponsabile di garantire che i propri compagni di squadra non vengano catturati.

Vince il giocatore che riesce a raccogliere il maggior numero di Mars (o qualunque sia il punteggio necessario per la vittoria). I capi perdono in ogni caso.

Elenco dei materiali

Oltre a trovare un campo da gioco adatto, è necessario procurarsi i seguenti materiali (un set per ogni animatore):

- un giornale di almeno dieci pagine, preferibilmente di più ➜ produce un segnale luminoso intenso visibile solo per un breve istante
- una confezione di stelle filanti ➜ produce un segnale luminoso intenso visibile per un tempo leggermente più lungo
- un po' di olio (usato) ➜ può essere utilizzato per impregnare un foglio di giornale
- Il segnale luminoso è più debole, ma brucia più a lungo
- alcuni ritagli di una camera d'aria usata di bicicletta, auto o camion ➜ producono un piccolo segnale luminoso che brucia a lungo
- uno o due accendini per accendere i segnali un fischietto ➜ segnale acustico forte
- Tre fiammiferi Mars o simili ➜ da consegnare agli inseguitori

Fire Trail

sentiero del fuoco

Riferimenti



- **Testo e immagine: Forum Kind** , numero 4/03, pagina 26. Un inseguimento notturno in cui chi viene inseguito segnala la propria presenza con suoni e fuochi. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autrice:**Lori Keller, segretaria della BESJ, ha imparato questo gioco in un ranch in Nuova Zelanda.

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Inseguimento

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Storia

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/scia-di-fuoco