PATEIKĖ
Irmgard

ON
2013-06-07

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gaisro gesinimo mūšis



Gaisro gesinimas žavi – jo prevencija taip pat

Šiame žaidime adrenalinas ir linksmybės garantuotos!

Šis straipsnis yra iš žurnalo „Forum Heft“.

Žaidimo apžvalga

Kiekviena grupė savo kaime užkuria laužą ir jį saugo. Priešo laužus reikia kuo labiau užgesinti. Laimi ta grupė, kurios laužas žaidimo pabaigoje vis dar dega.

Trukmė: apie 1 val. 15 min.

Reikalingas personalas:
Vaikai: 3–5 grupės

Vadovai:

- Vandens stotelė: 2–4 žmonės
- Žaidimo vadovas (ir juostelių dalytojas): 1 asmuo

Reikmenys:

- Barjerinė juosta žymėjimui
- Juostelės, žyminčios uodegas = gyvybes (įspėjamoji juosta arba audinio atraižos)
- 1 žiebtuvėlis ir laikraščiai kiekvienai grupei
- Plastikiniai indai, maišeliai arba balionas vandeniui nešti

Žaidimo vieta:

- Upės vagos, miškas

Žaidimo taisyklės

Žaidimo pradžioje kiekvienai grupei paskiriama kaimelė. Ji pažymėta įspėjama juosta. Šioje kaimelėje jie yra saugūs nuo priešų. Be to, kiekviena grupė gauna po 2 juosteles („uodegėles“) kiekvienam

žaidėjui. Visos papildomos juostelės laikomos kaimelėje.

Kiekviena komanda savo kaime turi užkurti laužą, naudodama laikraščius, žiebtuvėlį ir surinktą malką.

Tada kiekvienas žaidėjas vieną juostelę įsikiša už kelnių juosmens (kur ji aiškiai matoma). Tai simbolizuoja jo gyvybę. Jei žaidėjas iš priešo grupės paima jo juostelę, jis laikomas „mirusiu“. Tai reiškia, kad jis nebegali persekioti kitų žaidėjų ir privalo nedelsdamas grįžti į savo kaimą. Jei kiti tos pačios grupės žaidėjai paėmė juosteles iš kitų grupių, jie gali vieną iš savo juostelių atiduoti „mirusiam“ komandos draugui. Tai jį prikelia, ir jis vėl prisijungia prie žaidimo. Grupės perteklinės juostelės gali būti laikomos kaime.

Su paimtais kaspinais grupė dabar gali eiti į vandens stotelę ir nusipirkti

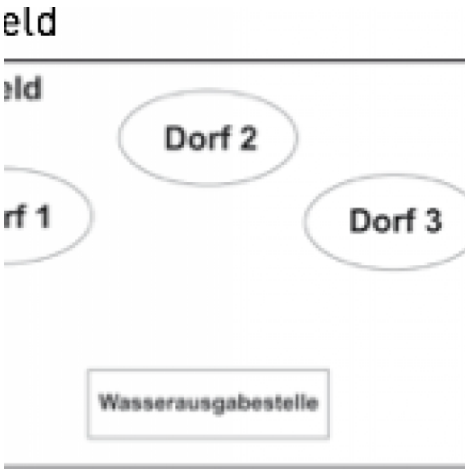
talpyklą (balioną, mažą maišelį), pripildytą vandens, už maždaug 2 juosteles.

Kainos vandens stotyje turėtų būti kintamos. Tai leidžia

žaidimo vedėjui šiek tiek kontroliuoti žaidimo tempą – sutrumpinti jį specialiais veiksmais arba pratęsti didinant kainas.

Su įsigytu vandeniu žaidėjai dabar gali pulti priešo laužus ir bandyti juos užgesinti. Grupė pati turi nuspręsti, kiek žaidėjų siųsti ieškoti juostelių, o kiek palikti saugoti savo laužą. Priešo puolėjas negali įeiti į pažymėtą kaimą ir privalo išmesti vandenį ant laužo iš lauko. Kartkartėmis grupėms turi būti išdalytos naujos juostelės. Tačiau jas galima naudoti tik surinkimui (kaip gyvybes), o ne vandens pirkimui.

Jei grupės laužas visiškai užgesinamas, jos nariai negali jo vėl uždegti (žiebtuvėliu). Tačiau jiems leidžiama vėl pakurti ugnį, jei ji susilpnėjo. Kiekviena grupė pati turi nuspręsti, kiek malkų surinkti ir kokio dydžio išlaikyti savo ugnį. Laimi tas, kurio kaime ugnies lieka iki pat pabaigos.



Gaisrų gesinimo mūšis

Gaisrų gesinimo mūšis_YW_01

Nuorodos



- **Turinys ir nuotrauka: „Forum Kind“** , 10/02 numeris, 27 puslapis. Vanduo ir ugnis, žaidimai lauke, fizinis aktyvumas, įsitraukimas. © Autorinės teisės „www.forum-kind.ch“
- **Autorius: Adrian Eichenberger**

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Gaisras
Pramogos
Žaidimas
Forumas
Adrenalinas

Amžius
8–12 metų
13–16 metų

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/gaisro-gesinimo-musis