

Uguns pēdas



Nakts pakaļdzīšanās, kurā vajātie dod signālus ar skaņām un uguni

Šis raksts ir publicēts žurnālā „Forum Heft“.

Nakts spēle

Kad jaunie skauti piedzīvo aizraujošu spēli naktī, tas noteikti vēl ilgi būs sarunu temats. Šeit aprakstītā „uguns taka” noteikti padarīs nakti aizraujošu.

Stāsts

Laupītāju banda (piemēram, vadītāji) neilgi pēc laupīšanas tika pārsteigta nejauša garāmgājēja. Banda nespēja īstenot savu plānu. Lai izvairītos no aizturēšanas, viņiem nācās izklīst visos virzienos. Lai atrastu ceļu atpakaļ pie saviem biedriem, viņi mēģina izmantot gaismas un skaņas signālus, lai informētu viens otru par savu atrašanās vietu un nodomiem. Tomēr, tā kā viņiem jau ir vairākas laupīšanas aiz muguras, viņu galvenais mērķis nav atkal apvienoties, bet gan nodrošināt, ka neviens no bēgļiem netiek noķerts. Tāpēc viņi nepārtraukti cenšas sajaukt prātus saviem vajātājiem (bērniem), krustojot ceļus ar viņiem.

Spēles laukums „

” Spēlēšanās naktī nav pilnīgi bez riska. Tāpēc spēles laukums ir jāizvēlas rūpīgi. Grāvji, akmeņi, nogāzti koki un blīvs apakškrūmājs spēlē „Fire Trail” var būt drīzāk traucēklis nekā kaut kas cits — vai pat bīstami. Tāpēc meklējiet reljefu, kurā šo šķēršļu ir pēc iespējas mazāk. Tomēr krūmāji un reti priežu mežiņi spēļu laukumā ir pieļaujami. Ideālā gadījumā reljefam būtu jāietver gan mežs, gan

atklātas pļavas. Teritorijas lielumam nav jābūt īpaši noteiktam, ja medījamie ir vadītāji. Ja dalībnieki ir medījamie, teritorijai ideāli būtu jābūt ierobežotai ar dažiem celiņiem un tās platība nedrīkst pārsniegt vienu līdz divus hektārus. Par īpaši piemērotu ir izrādījusies neliela ieleja, kuru var pārrēdzēt no piemērotiem skatu punktiem.

Tā kā spēle notiek naktī, vislabāk ir noskaidrot pie mežsarga vai medību uzrauga, kur varētu atrasties savvaļas dzīvnieki. Izvairieties no šīm teritorijām. Tāpat arī apdzīvotas teritorijas nav piemērotas šai spēlei.

Brīdinājums: Spēles, kurās tiek izmantota uguns, ir īpaši bīstamas. Jāpievērš īpaša uzmanība meža ugunsgrēku riskam. Sausā laikā ieteicams spēli atlikt.

Spēles norise

Pirms spēles sākuma vadītāji — aprīkoti ar uguns aizdedzināšanas materiāliem (sk. zemāk) un svilpi — izklidējas pa spēles laukumu. Pēc starta svilpes (ko pūš spēles vadītājs) bērni cenšas noķert pēc iespējas vairāk vadītāju. Noķertais vadītājs dod noķērējam „Mars” šokolādes batoniņu vai kaut ko līdzīgu.

Vadītājiem vismaz ik pēc 120 sekundēm jādod svilpes signāls vai gaismas signāls. Ir svarīgi, lai svilpes un gaismas signāli tiktu izmantoti stratēģiski izvēlētos brīžos. Katrs vadītājs cenšas pēc iespējas rūpīgāk novērot spēles gaitu. Ja kādu no mērķiem drīz noķers, pārējiem „laupītājiem” jācenšas novērst vajātāja uzmanību, pievēršot to sev pēc iespējas biežāk, skaļāk un spilgtāk. Tādējādi katrs „laupītājs” ir kopīgi atbildīgs par to, lai viņa komandas biedri netiktu noķerti.

Uzvar tas spēlētājs, kurš savāc visvairāk „Mars” (vai kādus citus uzvaras punktus). Vadītāji jebkurā gadījumā zaudē.

Materiālu saraksts

Papildus piemērota spēļu laukuma atrašanai ir jāiegādājas šādi materiāli (viens komplekts katram vadītājam):

- avīze ar vismaz desmit lapām, vēlams vairāk → rada spilgtu gaismas signālu, kas ir redzams tikai īsu brīdi
- sparkleru paciņa → rada spilgtu gaismas signālu, kas ir redzams nedaudz ilgāk
- nedaudz (lietotas) eļļas → to var izmantot, lai iemērcētu avīzes lapu

- Gaismas signāls ir vājāks, bet deg ilgāk
- daži lietotas velosipēda, automašīnas vai kravas automašīnas iekšējās kameras atgriezumī → rada nelielu gaismas signālu, kas deg ilgu laiku
- viena vai divas šķiltavas signālu aizdedzināšanai svilpe → skaļš skaņas signāls
- Trīs „Mars” vai līdzīgas sveces → lai nodotu vajātājiem

Uguns taka

uguns taka

Atsauces



- **Saturs un attēls:** „Forum Kind” , 4/03. numurs, 26. lappuse. Nakts pakaļdzišanās, kurā tie, kurus vajā, dod signālus ar skaņām un uguni. © Autortiesības www.forum-kind.ch
- **Autore:**Lori Keller, **BESJ sekretāre**, šo spēli iemācījās kādā rančo Jaunzēlandē.