YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
31/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Rastro de fogo



Uma perseguição noturna, na qual os perseguidos dão sinais por meio de sons e fogos

Este artigo é uma matéria publicada na revista “Forum”.

Jogo Noturno

Quando os jovens escoteiros participam de um jogo emocionante à noite, isso com certeza vai ser assunto de conversa por muito tempo. A “trilha de fogo” apresentada aqui certamente vai garantir uma noite emocionante.

A história

Uma gangue de ladrões (por exemplo, os líderes) foi surpreendida por um transeunte aleatório logo após um assalto. A gangue não conseguiu levar adiante seu plano. Eles tiveram que se espalhar em todas as direções para evitar serem pegos. Para se reencontrarem, tentam usar sinais de luz e som para informar uns aos outros sobre sua localização e intenções. No entanto, como já têm vários assaltos no currículo, seu principal objetivo não é se reunir, mas garantir que nenhum dos fugitivos seja pego. É por isso que continuam tentando confundir seus perseguidores (as crianças), cruzando-se com eles.

O campo de jogo

Brincar à noite não é totalmente isento de riscos. A área de jogo deve, portanto, ser escolhida com cuidado. Valas, pedras, árvores caídas e vegetação rasteira densa podem ser mais um obstáculo do que qualquer outra coisa — ou até mesmo perigosos — no “Fire Trail”. Portanto, procure um terreno que esteja o mais livre possível desses obstáculos. No entanto, arbustos e pinheiros esparsos são aceitáveis dentro do campo de jogo. O ideal é que o terreno inclua tanto floresta quanto prados abertos. O tamanho não precisa ser definido especificamente, desde que os líderes sejam os perseguidos. Se os participantes estiverem atuando como os perseguidos, o terreno deve, idealmente, ser delimitado por algumas trilhas e não cobrir mais do que um a dois hectares. Um pequeno vale que possa ser avistado de pontos estratégicos adequados tem se mostrado particularmente ideal.

Como o jogo ocorre à noite, é melhor verificar com o guarda florestal ou o guarda-caça para saber onde é provável que haja animais selvagens. Evite essas áreas. Da mesma forma, áreas populosas não são adequadas para o jogo.

Atenção: Jogos que envolvam fogo são particularmente perigosos. Esteja especialmente atento ao risco de incêndios florestais. Em tempo seco, é aconselhável adiar o jogo.

Como jogar

Antes do início da brincadeira, os líderes — equipados com materiais para acender fogo (veja abaixo) e um apito — se espalham pela área de jogo. Após o apito de início (dado pelo líder da brincadeira), as crianças tentam pegar o maior número possível de líderes. O líder que for pego dá ao que o pegou uma barra Mars ou algo semelhante.

Os líderes devem dar um sinal de apito ou luz pelo menos a cada 120 segundos. É importante que os apitos e as luzes sejam sincronizados estrategicamente. Cada líder tenta observar o jogo o mais de perto possível. Se um dos alvos estiver prestes a ser pego, os outros “ladrões” devem tentar distrair o perseguidor, chamando atenção para si mesmos com a maior frequência, o mais alto e o mais chamativamente possível. Cada “ladrão” é, portanto, responsável em conjunto por garantir que seus companheiros de equipe não sejam pegos.

O vencedor é o jogador que conseguir acumular mais Mars (ou quaisquer que sejam os pontos de vitória). Os líderes perdem em qualquer caso.

Lista de materiais

Além de encontrar um local adequado para o jogo, é necessário providenciar os seguintes materiais (um conjunto por líder):

- um jornal com pelo menos dez páginas, de preferência mais ➜ produz um sinal luminoso brilhante que fica visível apenas por um breve instante
- um pacote de fogos de artifício ➜ produz um sinal luminoso brilhante que fica visível por um tempo um pouco mais longo
- um pouco de óleo (usado) ➜ pode ser usado para molhar uma folha de jornal
- O sinal luminoso é mais fraco, mas queima por mais tempo
- alguns pedaços de câmara de ar usada de bicicleta, carro ou caminhão ➜ produz um pequeno sinal luminoso que queima por um longo tempo
- um ou dois isqueiros para acender os sinais um apito ➜ sinal sonoro alto
- Três Mars ou similares ➜ para entregar aos perseguidores

Trilha do Fogo

trilha do fogo

Referências



- **Conteúdo e imagem: Forum Kind** , Edição 4/03, página 26. Uma perseguição noturna em que os perseguidos se comunicam por meio de sons e fogos. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autora:**Lori Keller, secretária da BESJ, aprendeu esse jogo em um rancho na Nova Zelândia.

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Perseguição

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
História

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/rastro-de-fogo