ENVIADO POR
Irmgard

ON
07/06/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Batalha de extintores



Apagar incêndios é fascinante — e preveni-los também

Adrenalina e diversão estão garantidas neste jogo a seguir!

Este artigo foi publicado na revista "Forum".

Visão geral do jogo

Cada grupo acende uma fogueira em sua aldeia e, em seguida, fica de guarda. As fogueiras do inimigo devem ser apagadas ao máximo. O grupo que ainda tiver uma fogueira acesa no final vence.

Duração: aproximadamente 1 h 15 min

Número de participantes:
Crianças: 3 a 5 grupos

Coordenadores:

- Posto de água: 2 a 4 pessoas
- Coordenador do jogo: (e para distribuir fitas) 1 pessoa

Materiais:

- Fita de sinalização para demarcação
- Fitas para as caudas = vidas (fita de sinalização ou retalhos de tecido)
- 1 isqueiro e jornais por grupo
- Recipiente, sacos plásticos ou balão para transportar água

Local do jogo:

- Leito do rio, floresta

Instruções do jogo

No início do jogo, cada grupo recebe uma aldeia. Ela é demarcada com fita de sinalização. Dentro dessa aldeia, os participantes estão a salvo de seus inimigos. Além disso, cada grupo recebe 2 fitas

(“caudas”) por jogador. As fitas excedentes são guardadas na aldeia.

Cada grupo deve acender uma fogueira em sua aldeia usando jornal, um isqueiro e a lenha que coletou.

Cada jogador, então, prende uma fita na parte de trás da calça (onde fique bem visível). Isso representa sua vida. Se um jogador de um grupo inimigo pegar sua fita, ele está “morto”. Isso significa que ele não pode mais perseguir outros jogadores e deve retornar imediatamente à sua aldeia. Se outros jogadores do seu grupo tiverem capturado fitas de outros grupos, eles podem dar uma de suas fitas ao companheiro de equipe “morto”. Isso o traz de volta à vida, e ele volta a participar do jogo. As fitas excedentes de um grupo podem ser guardadas na aldeia.

Com as fitas capturadas, o grupo pode agora ir até o posto de água e comprar um

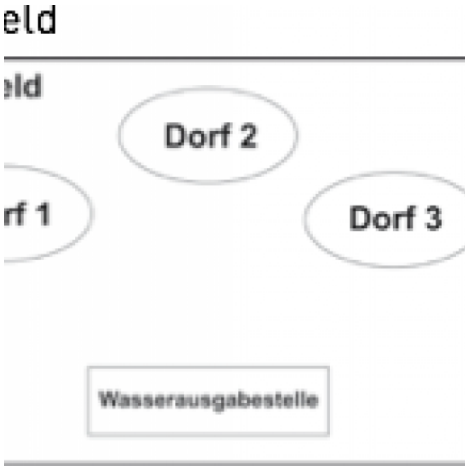
recipiente (balão, saquinho) cheio de água por cerca de 2 fitas.

Os preços na estação de água devem ser variáveis. Isso permite que

que o mestre do jogo controle um pouco o ritmo da partida — encurtando-a com ações especiais ou prolongando-a com aumentos de preço.

Com a água que compraram, os jogadores podem agora atacar as fogueiras inimigas e tentar apagá-las. O grupo deve decidir por conta própria quantos jogadores enviarão para a caça às fitas e quantos deixarão para proteger sua própria fogueira. O atacante inimigo não pode entrar na vila marcada e deve jogar a água no fogo de fora. De tempos em tempos, novas fitas devem ser distribuídas aos grupos. No entanto, elas só podem ser usadas para coletar (como vidas) e não para comprar água.

Se a fogueira de um grupo for completamente extinta, ele não poderá reacendê-la (com um isqueiro). No entanto, eles podem reavivar a fogueira se ela tiver enfraquecido. Cada grupo deve decidir por conta própria quanta lenha coletar e qual o tamanho da fogueira. Quem ainda tiver uma fogueira acesa na própria vila no final vence.



Batalha de Combate a Incêndios

Batalha de Combate a Incêndios_YW_01

Referências



- **Conteúdo e imagem: Forum Kind** , edição 10/02, página 27. Água e fogo, jogos ao ar livre, atividade física, engajamento. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor: Adrian Eichenberger**

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Fogo
Diversão
Jogo
Fórum
Adrenalina

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/batalha-de-extintores