

Stopa ohňa



Nočná naháňačka, pri ktorej prenasledovaní dávajú signály zvukmi a ohňom

Tento článok pochádza z časopisu „Forum Heft“.

Nočná hra

Keď mladí skauti zažijú v noci napínavú hru, určite to bude téma rozhovorov ešte dlho potom. „Ohnivá stopa“, ktorú tu predstavujeme, zaručene prinesie vzrušujúcu noc.

Príbeh

Skupina lupičov (napr. vedúci) bola krátko po lúpeži prekvapená náhodným okoloidúcim. Skupine sa nepodarilo uskutočniť svoj plán. Museli sa rozbehnúť na všetky strany, aby sa vyhli zatknutiu. Aby sa opäť našli, snažia sa pomocou svetelných a zvukových signálov informovať jeden druhého o svojej polohe a zámeroch. Keďže však majú za sebou už niekoľko lúpeží, ich hlavným cieľom nie je znova sa zjednotiť, ale zaistiť, aby žiadneho z utečencov nezatkli. Preto sa neustále snažia zmätiť svojich prenasledovateľov (deti) tým, že sa s nimi križujú.

Hracie pole

Hranie v noci nie je úplne bez rizika. **Hracie pole** sa preto musí vyberať starostlivo. Priekopy, kamene, popadané stromy a hustý podrast môžu byť **vhre** „Fire Trail“ skôr prekážkou než čímkoľvek iným – alebo dokonca nebezpečné. Preto hľadajte terén, ktorý je čo najviac zbavený týchto prekážok. V rámci ihriska však nevadí prítomnosť krovia a riedkych borovicových hájov. V ideálnom prípade

by terén mal zahŕňať aj les, aj otvorené lúky. Veľkosť terénu nemusí byť presne stanovená, pokiaľ sú prenasledovanými vedúci. Ak účastníci hrajú úlohu prenasledovaných, terén by mal byť v ideálnom prípade ohraničený niekoľkými chodníkmi a nemal by zaberať viac ako jeden až dva hektáre. Ako obzvlášť ideálna sa osvedčila malá dolina, na ktorú je dobrý výhľad z vhodných vyhlídkových bodov.

Keďže sa hra odohráva v noci, je najlepšie informovať sa u lesníka alebo poľovníka, kde sa pravdepodobne nachádza divá zver. Týmto oblastiam sa vyhnite. Rovnako nie sú pre hru vhodné obývané oblasti.

Upozornenie: Hry spojené s ohňom sú mimoriadne nebezpečné. Venujte osobitnú pozornosť riziku lesných požiarov. Pri suchom počasí sa odporúča hru odložiť.

Príprava hry

Pred začiatkom hry sa vedúci – vybavení materiálom na rozkurovanie ohňa (pozri nižšie) a pískalkou – rozmiestnia po hracej ploche. Po úvodnom hvizde (ktorý vydá vedúci hry) sa deti snažia chytiť čo najviac vedúcich. Chytený vedúci dá chytateľovi tyčinku Mars alebo niečo podobné.

Vedúci musia vydávať pískací alebo svetelný signál aspoň každých 120 sekúnd. Je dôležité, aby boli pískacie a svetelné signály strategicky načasované. Každý vedúci sa snaží sledovať hru čo najpozornejšie. Ak je jeden z cieľov na pokraji chytania, ostatní „lupiči“ by sa mali pokúsiť odpútať pozornosť prenasledovateľa tým, že na seba budú upozorňovať čo najčastejšie, najhlasnejšie a najvýraznejšie. Každý „lupič“ je preto spoločne zodpovedný za to, aby jeho spoluhráči neboli chytení.

Víťazom sa stáva hráč, ktorý nazbiera najviac Marsov (alebo akékoľvek iné víťazné body). Vedúci v každom prípade prehrávajú.

Zoznam materiálov

Okrem nájdania vhodného ihriska je potrebné zaobstarať nasledujúce materiály (jedna sada na vedúceho):

- noviny s aspoň desiatimi stranami, najlepšie viac → vytvárajú jasný svetelný signál, ktorý je viditeľný len krátko
- balenie ohňostrojev → vytvára jasný svetelný signál, ktorý je viditeľný o niečo dlhšie
- trochu (použitého) oleja → ten sa môže použiť na namočenie listu novín
- Svetelný signál je slabší, ale horí dlhšie
- niekoľko kúskov použitej duše z bicykla, auta alebo nákladného vozidla → vytvára malý svetelný signál, ktorý horí dlho
- jeden alebo dva zapaľovače na zapálenie signálov píšťalka → hlasný zvukový signál
- Tri zápalky typu „Mars“ alebo podobné → na odovzdanie prenasledovateľom

Fire Trail

požiarová cesta

Referencie



- **Text a obrázok:** Forum Kind , č. 4/03, s. 26. Nočná naháňačka, pri ktorej prenasledovaní dávajú signály zvukmi a ohňom. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autorka:** Lori Kellerová, [tajomníčka BESJ](#), sa túto hru naučila na ranči na Novom Zélande.