YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Irmgard

ON
20.04.2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ден в гората – Игрален блок II



Може би вече сме се сблъсквали с „вълшебни“ места в гората и можем да си представим, че преди много време в гората са обитавали и странни същества, като например дракони, великани и джуджета. Разбира се, тези същества също са имали свои игри. Тук ще представим две от тях.

Игри: Състезания с джуджета, гонене на драконовата опашка

Организационни
Различните групи се събират на уговорено време и място.

Може би вече сме се сблъсквали с „магически“ места в гората и можем да си представим, че отдавна в гората са обитавали и странни същества като дракони, великани и джуджета. Разбира се, тези същества също са познавали игри. Две от тях са представени тук.

за състезанието на джуджетатаУчастниците в лагера се разделят на групи от около 12 души.

Най-лекият човек в групата играе ролята на смелия джудже, който има способността да язди страшния дракон. Останалите образуват кръг, обърнати с лице навън, и се хващат един за друг за ръцете. Тази формация е драконът, който малкото джудже е опитомило.

Джуджето сяда на дракона и му дава команда да тръгне напред. Не е уточнено как точно джуджето сяда на дракона. Важното е да не докосва земята и да се държи така, че да не падне, когато драконът се движи.

Да се движи хвърчилото напред не е толкова лесно, тъй като всички хора, които го съставляват, са обърнати в различни посоки. Ездата на дракона може да се наложи да се упражнява известно време, преди да може да се проведе състезание. Ако джуджето падне от хвърчилото по време на състезанието, цялата група трябва да се върне в началната точка.

„Преследване на опашката на дракона“
Формират се групи от по около 6 души. Членовете на групата се нареждат на ред и прегръщат човека пред тях около корема (дракона).

Последният човек пъха клонче или голямо листо в колана си (опашката на дракона), така че да се вижда ясно отзад. Човекът отпред (главата на дракона) се опитва да грабне листото или клончето от друг дракон, но в същото време трябва да предотврати отнемането на собствената си опашка.

Последният човек се опитва да отнеме листа или клончето от друг „дракон“, но в същото време трябва да предотврати отнемането на собствената си „опашка на дракона“

(Вижте PDF файла за подробности)

Game Block_II

Източник:

Съдържание: Клеменс Нидербергер в сътрудничество с CH WALDWOCHEN в Швейцарските детски и младежки асоциации, 1990?

Под патронажа на: „
“ – федерален съветник Флавио Коти, FDHA
- Конференция на директорите по горите (FDK)
- Конференция на директорите по образование (EDK)

Инициатори: „
“ – Швейцарски център за екологично образование (SZU)
- Световен фонд за дивата природа (WWF)
- Швейцарски съюз за опазване на природата (SBN)
- Федерална служба за околната среда, горите и ландшафта (BUWAL)
- Федерален изследователски институт за гори, сняг и ландшафт (WSL)
- Централна служба по горите (FZ)
- Швейцарска асоциация на лесовъдите (VSF/ASF)
- Швейцарска асоциация на лесовъдите (FZ). Лесовъди (VSF/ASF)
- Швейцарска работна група на младежките организации (SAJV)
- Обща федерация на учителите в Швейцария (LCH)
- Форум на швейцарските родителски организации (FSEO)

авторски права: CH Forest Weeks, Зофинген

Снимки: Клеменс Нидербергер, Петер Фрай, Филип Помон и др.

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Гора
Игра
Фантазия
Природа
История

Възраст
Няма налични данни.

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Липса

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/den-v-gorata-igralen-blok-ii