YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Día del bosque - Bloque de juegos II



Quizás ya hayamos tenido contacto con lugares «mágicos» en el bosque y podamos imaginarnos que, hace mucho tiempo, en el bosque también vivían seres extraños, como dragones, gigantes o enanos. Por supuesto, estos seres también conocían juegos. A continuación, vamos a presentar dos de ellos.

Juegos: Carreras de enanos, persecución de la cola del dragón

organizativo: Los diferentes grupos se reúnen en el lugar y a la hora acordados.

Quizá ya hayamos entrado en contacto con lugares «mágicos» del bosque y podamos imaginar que, hace mucho tiempo, por el bosque también merodeaban criaturas extrañas, como dragones, gigantes y enanos. Por supuesto, estos seres también conocían juegos. Aquí se presentan dos de ellos.

de **la carrera de enanos**: Los participantes del campamento se dividen en grupos de unos 12.

La persona más delgada del grupo interpreta al valiente enano que tiene la habilidad de montar al temido dragón. Los demás forman un círculo, mirando hacia fuera, y se enganchan los brazos entre sí. Esta formación representa al dragón que el pequeño enano ha domesticado.

El enano se sienta sobre el dragón y le ordena que avance. No se especifica cómo se sienta el enano sobre el dragón. Simplemente no debe tocar el suelo y debe ser capaz de agarrarse bien para no caerse cuando el dragón se mueva.

Hacer avanzar la cometa no es tan fácil, ya que todas las personas que la forman miran en direcciones diferentes. Puede que sea necesario practicar un rato cómo montar en el dragón antes de que pueda celebrarse una carrera de verdad. Si el enano se cae de la cometa durante la carrera, todo el grupo tiene que volver al punto de partida.

Persecución de la cola del dragón
Se forman grupos de unas 6 personas cada uno. Los miembros del grupo se colocan en fila y sujetan a la persona que tienen delante por la cintura (el dragón).

La última persona se coloca una ramita o una hoja grande en la cintura (la cola del dragón), de forma que se vea claramente por detrás. La persona que va delante (la cabeza del dragón) intenta

arrebatarle la hoja o la ramita a otro dragón, pero al mismo tiempo debe evitar que le arrebaten su propia cola.

La última persona intenta arrebatarle la hoja o la ramita a otro dragón, pero al mismo tiempo debe evitar que le arrebaten su propia cola de dragón

(Consulte el archivo PDF para más detalles)

Game Block_II

Referencia de la fuente:

Contenido: Klemens Niederberger, con la colaboración de CH WALDWOCHEN, en las Asociaciones Suizas de Niños y Jóvenes, ¿1990?

Patrocinio:
- Consejero Federal Flavio Cotti, FDHA
- Conferencia de Directores Forestales (FDK)
- Conferencia de Directores de Educación (EDK)

Promotores:
- Centro Suizo de Educación Ambiental (SZU)
- Fondo Mundial para la Naturaleza (WWF)
- Federación Suiza para la Protección de la Naturaleza (SBN)
- Oficina Federal de Medio Ambiente, Bosques y Paisaje (BUWAL)
- Instituto Federal de Investigación sobre Bosques, Nieve y Paisaje (WSL)
- Oficina Central Forestal (FZ)
- Asociación Suiza de Ingenieros Forestales (VSF/ASF)
- Asociación Suiza de Silvicultores (FZ). Silvicultores (VSF/ASF)
- Asociación Suiza de Organizaciones Juveniles (SAJV)
- Federación Suiza de Docentes (LCH)
- Foro de las Organizaciones de Padres de Suiza (FSEO)

Derechos de autor: CH Forest Weeks, Zofingen

Fotografías: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont y otros

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Bosque
Juego
Imaginación
Naturaleza
Historia

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Ninguno

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/dia-del-bosque-bloque-de-juegos-ii