BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2016.04.20

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Erdőnap – I. játékblokk



Játékok a következő témához: Az erdő mint élőhely felfedezése

Most a közvetlen környezetről szerzett ismereteinket felhasználva szeretnénk együtt találni egy olyan helyet, ahol fogócskázhatunk anélkül, hogy túl nagy kárt okoznánk. A helynek nagyobb fákkal kell lennie, és nem szabad, hogy sok aljnövényzet legyen rajta.

Ágak segítségével jelöljünk meg körülbelül annyi fát, amennyi a csoport tagjainak száma. A fák jelzik az egérlyukakat. Egy személy vállalja a róka szerepét, a többiek pedig az egerek, akik menekülnek a róka elől. Az egerek a megjelölt fáknál biztonságban vannak, de sajnos egy adott lyukhoz tartozó fához csak egy egér mehet. Tehát ha egy egér odamegy egy fához, akkor az a egér, aki korábban ott volt, el kell, hogy menjen.

1. változat
1A csapdába esett egér a helyén marad, de két másik egér újraélesztheti, ha elviszik egy, a játék előtt kijelölt körbe. Természetesen a róka mindig szemmel tartja ezt a kört, és megpróbálja elkapni a „mentőegereket” is.

Egy bizonyos idő elteltével (pl. 10 perc), a játékvezető jelére a játék hirtelen megfordul: a rókát az egerek üldözik, és neki is a kijelölt körben kell menedéket keresnie. Ha a körön kívül kapják el, az összes egér egy ideig trófeaként hordozza körbe az erdőben.

2. változat
Minden egér magával visz egy ágat vagy egy fenyőtobozt. Minden elkapott egér után a róka az ágat vagy a fenyőtobozt a földre rajzolt körbe helyezi.

Az elkapott egereknek az előre elkészített transzparensekre (lepedők vagy régi gyapjútakarók is megfelelnek) kell halmozniuk az erdei anyagokat. Nagy fa- vagy kődarabokat azonban nem szabad használni. A csapdába esett egerek addig rakodnak erdőből származó anyagokat a ponyvákra, amíg egy még életben lévő egér el nem veszi az ágat vagy a fenyőtobozt, és vissza nem adja egy csapdába esett egérnek. Természetesen ez csak akkor sikerül, ha a róka nem figyeli szorosan a kört. A kiszabadult egér visszatérhet a játékba.

Egy bizonyos idő elteltével, egy különleges jelre, az összes egér együttesen visszavág a rókának, és megnehezíti az életét. Ha a róka nem tud biztonságba jutni a körben, akkor át kell esnie az „erdei zuhanyon”. Ehhez az erdőből származó anyaggal megrakott ponyvákat a róka fejére öntik.

(A részleteket lásd a PDF-fájlban)

Game Block_I

Forráshivatkozás:

Tartalom: Klemens Niederberger, a CH WALDWOCHEN együttműködésével, a Svájci Gyermek- és Ifjúsági Szövetségek kiadásában, 1990?

Támogató:
– Flavio Cotti szövetségi tanácsos, FDHA
- Erdészeti Igazgatók Konferenciája (FDK)
- Oktatási Igazgatók Konferenciája (EDK)

Támogatók:
- Svájci Környezeti Nevelési Központ (SZU)
- Világ Természetvédelmi Alap (WWF)
- Svájci Természetvédelmi Szövetség (SBN)
- Szövetségi Környezetvédelmi, Erdészeti és Tájvédelmi Hivatal (BUWAL)
- Svájci Erdő-, Hó- és Tájkutató Intézet (WSL)
- Erdészeti Központi Hivatal (FZ)
- Svájci Erdészek Szövetsége (VSF/ASF)
- Svájci Erdészeti Szövetség (FZ). Erdészek (VSF/ASF)
- Svájci Ifjúsági Szervezetek Munkaközössége (SAJV)
- Svájci Tanárok Szövetsége (LCH)
- Svájci Szülői Szervezetek Fóruma (FSEO)

Szerzői jog: CH Forest Weeks, Zofingen

Fotók: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont és mások

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Erdő
Játékok
Természet
Felfedezés
Szabadtéri

Kor
8–12 évesek

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag