YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dia na floresta - Bloco de jogos I



Jogos para: Explorar o habitat da floresta

Agora queremos usar o conhecimento sobre os arredores mais próximos para encontrar um lugar onde possamos jogar fangis sem causar muitos danos. O local deve ser ocupado por árvores maiores e não deve ter muita vegetação rasteira.

Usando galhos, marque cerca de metade das árvores do número de membros do grupo. As árvores marcam os buracos dos ratos. Uma pessoa assume o papel da raposa e as outras são os camundongos que estão fugindo da raposa. Os camundongos estão seguros nas árvores marcadas, mas, infelizmente, apenas um camundongo pode ir para uma árvore naquele buraco específico. Portanto, se um camundongo chegar a uma árvore, o camundongo que estava anteriormente na árvore terá de sair.

Variação 11 Um rato preso fica parado, mas pode ser trazido de volta à vida por dois outros ratos se for levado até um círculo marcado antes do jogo. É claro que a raposa sempre ficará de olho nesse círculo e tentará pegar os "ratos salvadores" também.

Depois de um determinado período de tempo (por exemplo, 10 minutos), a um sinal do líder do jogo, o jogo se inverte repentinamente: a raposa é perseguida pelos camundongos e, por sua vez, deve procurar segurança no círculo marcado. Se ela for pega fora desse círculo, todos os camundongos a carregam pela floresta por um tempo como troféu.

Variação 2 Cada camundongo carrega um galho ou uma pinha. Para cada rato capturado, a raposa coloca o galho ou a pinha em um círculo marcado no chão.

Antes do jogo, os ratos capturados devem empilhar material florestal em faixas preparadas (lençóis ou cobertores de lã velhos também são adequados). Entretanto, não devem ser usados pedaços grandes de madeira ou pedras. Os ratos presos carregam o material da floresta nas lonas até que um rato ainda vivo possa pegar um galho ou pinha e devolvê-lo a um rato preso. Obviamente, isso só será bem-sucedido se a raposa não ficar de olho no círculo. O rato liberado pode voltar ao jogo.

Depois de um certo tempo, em um sinal especial, todos os camundongos lutam juntos contra a raposa e dificultam sua vida. Se ele não conseguir se proteger no círculo, terá de passar por baixo da "chuva da floresta". Para isso, as lonas carregadas de material florestal são despejadas sobre a raposa.

(Consulte o arquivo PDF para obter detalhes)

Jogo Block_I

Referência da fonte:

Conteúdo: Klemens Niederberger com a colaboração de CH WALDWOCHEN in den Schweiz. Associações de Crianças e Jovens, 1990?

Patrocínio:- Conselheiro Federal Flavio Cotti, FDHA
- Conferência de Diretores Florestais (FDK)
- Conferência de Diretores de Educação (EDK)

Promotores:
- Suíça. Centro de Educação Ambiental (SZU)
- Fundo Mundial para a Vida Selvagem (WWF)
- Suíça. Bund f. Nature Conservation (SBN)
- Escritório Federal para o Meio Ambiente, Florestas e Paisagem (BUWAL)
- Eid. Instituto de Pesquisa para Florestas, Neve e Paisagem (WSL)
- Escritório Central de Silvicultura (FZ)
- Associação Suíça de Silvicultores (VSF/ASF)
- Associação Suíça de Silvicultura (FZ). Silvicultores (VSF/ASF)
- Suíça. Grupo de Trabalho das Associações de Jovens (SAJV)
- Federação Suíça de Professores (LCH)
- Fórum suíço. Organizações de Pais (FSEO)

copyright: CH Forest Weeks, Zofingen

Fotos: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont e outros

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Floresta
Jogos
Natureza
Exploração
Ao ar livre

Idade
8 a 12 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