

## Dia da floresta - bloco de jogos II



Talvez já tenhamos tido contato com lugares "mágicos" na floresta e possamos imaginar que, há muito tempo, criaturas estranhas também vagavam pela floresta, como dragões, gigantes e anões. É claro que essas criaturas também sabiam jogar jogos. Dois deles são apresentados aqui.

### Jogos: corrida de anões, perseguição de cauda de dragão

**Organização** Os diferentes grupos se reúnem em um horário e local combinados.

Talvez já tenhamos tido contato com lugares "mágicos" na floresta e podemos imaginar que, há muito tempo, na floresta também assombraram criaturas estranhas, como dragões, gigantes e anões. É claro que esses seres também conheciam jogos. Dois deles são apresentados aqui.

**Corrida de anões** Os participantes do acampamento se dividem em grupos de aproximadamente 12 pessoas.

A pessoa mais leve do grupo faz o papel do anão corajoso que tem a habilidade de montar o temido dragão. Os outros formam um círculo, ficam virados para fora e se engancham nos braços uns dos outros. Essa formação é o dragão que o anãozinho domou.

O anão senta-se sobre o dragão e o instrui a seguir em frente. Não é especificado como o anão se senta no dragão. Ele simplesmente não deve tocar o chão e deve ser capaz de se segurar para não cair quando o dragão se mover.

Mover a pipa para frente não é tão fácil, pois todas as pessoas que compõem a pipa estão voltadas para uma direção diferente. Pode ser necessário praticar a condução do dragão por algum tempo antes de uma corrida real. Se o anão cair da pipa durante a corrida, o grupo inteiro terá de voltar ao ponto de partida.

**Perseguição de cauda de dragão** São formados grupos de aproximadamente 6 pessoas cada. Os membros do grupo se alinham e seguram a pessoa da frente em volta do estômago (dragão).

A última pessoa coloca um galho ou uma folha grande na cintura (cauda do dragão), claramente visível na parte de trás. A pessoa da frente (cabeça do dragão) tenta arrancar a folha ou o galho de outro dragão, mas, ao mesmo tempo, deve evitar que sua própria cauda de dragão seja

arrancada.

A última pessoa tenta arrancar a folha ou o galho de outro dragão, mas, ao mesmo tempo, deve evitar que sua própria cauda de dragão seja arrancada

(Consulte o arquivo PDF para obter detalhes)

[Game Block\\_II](#)

## 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:-** Centro Suíço de Educação Ambiental. 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