

## Dia da floresta - bloco de jogos III



Mais jogos:

- Corujas e corvos
- Jogo da madeira
- Jogo de pegar pinhas

### Brincadeiras na floresta

**Corujas e corvos** Em uma linha, dois grupos se enfrentam. O líder do jogo faz uma declaração, como "Esta folha é uma folha de bordo" ou "Esta folha é de uma árvore que perde suas folhas no inverno".

Se a afirmação estiver correta, as corujas correm atrás dos corvos. Aquelas que conseguirem escapar por trás de uma linha estabelecida antes do jogo estarão seguras; as que forem pegas antes disso passarão para a outra equipe, ou você recomeçará na posição inicial para cada afirmação.

#### Jogo de madeira

Primeiro determinamos um ponto de partida (= quadrado de madeira).

Metade do grupo se esconde em uma área pré-determinada ao redor do pátio de madeira. Eles representam as árvores que precisam ser cortadas.

A outra metade é a equipe de corte de árvores, que deve encontrar as árvores na floresta. Assim que uma "árvore" é encontrada, ela é "derrubada", ou seja, levada para o depósito de madeira por todos os madeireiros juntos e depositada lá.

O jogo deve durar cerca de 5 a 10 minutos cada e, em seguida, é feita a contagem de quantas "toras" estão no pátio de madeira. Depois disso, as duas metades do grupo trocam de papéis e o jogo começa novamente.

**Fangisdepinha** Um campo de jogo retangular é demarcado na floresta (cerca de 50 m de comprimento e 20-30 m de largura). Uma pilha de pinhas é empilhada em um dos lados mais curtos. Se não houver pinhas disponíveis, podem ser usados pedaços de madeira.

Uma metade do grupo tem a tarefa de mover as pinhas de um lado para o outro. A outra metade se espalha no campo e deve impedir o transporte das pinhas.

Cada pessoa da primeira metade do grupo pega uma panqueca e tenta movê-la para o lado oposto sem ser "pega". Pego é quem foi tocado por uma pessoa da outra equipe. Após esse "toque", você retorna ao ponto de partida e pode tentar novamente.

Depois de cerca de 10 minutos, o jogo é interrompido e são contadas quantas pinhas (ou pedaços de madeira) podem ser levadas até o final. Em seguida, o jogo começa novamente, mas com os papéis invertidos

(Para obter detalhes, consulte o arquivo PDF)

## Game block III

### Referência da fonte:

**Conteúdo:** Klemens Niederberger com a colaboração de CH WALDWOCHEIN 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