Dia na floresta - bloco de jogos IV

Mais jogos:
- Olá, Sr. Forester
- Raposa e lebre
- Jogo de palavras da floresta

Bom dia, Sr. ForesterO jogo é jogado com base no princípio do "holandês voador".

Os membros do grupo formam um círculo. Uma pessoa anda em volta e bate no ombro de outra. As duas pessoas se cumprimentam com um aperto de mão e dizem "Boa tarde, Sr./Sra. Forester" e, em seguida, correm na direção oposta. Quando se encontram, elas se cumprimentam novamente com um aperto de mão e continuam a corrida. Quem chegar tarde demais na lacuna do círculo deve correr em volta e procurar um guarda florestal novamente.

Raposa e lebre

O grupo é dividido em duas metades. Uma é a das "raposas" e a outra é a dos "coelhos". O líder esconde um objeto (por exemplo, um novelo de lã) em uma área designada. Agora, todos saem em busca do objeto. Quem encontrar o objeto chama em voz alta o nome de seu próprio grupo.

Os membros do grupo chamados devem se dirigir a um local combinado para se protegerem, mas são seguidos pelo outro grupo. O objetivo de cada grupo é ser o primeiro a encontrar o item e, se isso não for possível, impedir que qualquer pessoa do grupo que o encontrou chegue ao local seguro acordado. Cabe a cada grupo decidir se introduzirá um sistema de pontos para recompensar o grupo que encontrou o item ou se contará o número de pessoas capturadas. No decorrer do jogo, pode acontecer que, inesperadamente, sejam descobertas outras coisas além do objeto realmente procurado. Quem encontrar algo interessante poderá interromper o jogo e todos terão a chance de ver a nova "coisa"

Jogo de palavras na floresta Para esse jogo, uma grande área de floresta deve ser demarcada. Metade do grupo se espalha nesse campo. Cada um desses membros do grupo recebe uma "palavra da floresta". Por exemplo, "Um punhado de terra", "Cinco pinhas", "Três pedras pequenas", "Uma almofada de musgo", "Cinco folhas diferentes"

A outra metade do grupo tenta pegar as pessoas com os termos (até mesmo um toque já cheira mal). As pessoas "capturadas" revelam seu termo e cada membro do grupo de captura procura as respectivas coisas na floresta. A meta do grupo de apanhadores deve ser descobrir todas as

"palavras da floresta" o mais rápido possível e procurar os objetos. O jogo é interrompido após algum tempo e há uma troca de papéis com outras "palavras da floresta".

(Consulte o arquivo PDF para obter detalhes)

Playing block IV

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