SUBMITTED BY
Irmgard

ON
20.04.2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Explorarea pădurii ca habitat 1



Experiențe senzoriale – Plăcerea de a juca

Experiențe senzoriale – joacă

Pentru a face acest lucru, ne scoatem pantofii și șosetele și ne legăm ochii cu o cârpă. Încercăm să ne aliniem pe întuneric și să o apucăm din spate de umeri pe persoana din fața noastră. Ca o „omidă” cu picioarele goale, parcurgem acum o distanță prin pădure. Doar persoana din față, adică capul „omidei”, ține ochii deschiși. Deși nu vedem nimic, probabil că învățăm mult mai multe despre diversele texturi ale solului în acest fel decât dacă am avea ochii deschiși.

Supliment

Pentru a introduce și elementul ludic în această experiență senzorială, se poate crea următoarea situație: „omida” inertă se află pe picioare oarecum șovăitoare din cauza dimensiunilor sale. La semnalul persoanei din față, întreaga „omidă” se întinde încet pe partea dreaptă. „Membrii omidei” se rostogolesc pe o parte și apoi încearcă să se ridice din nou. Desigur, ar trebui să încerce să nu se lase unul pe altul. Totuși, acest lucru va reuși cu greu și apare o confuzie de necuprins până când „membrele omidei” oarbe formează din nou o „omidă” întreagă. Această rostogolire se poate repeta de mai multe ori pe parcursul deplasării.

Concluzie

Membrii individuali ai „omidei” se desprind unii de alții, iar fiecare membru al grupului se deplasează acum orbește în patru labe într-o anumită direcție. Cu mâinile întinse în față, ei explorează mediul înconjurător prin atingere.

După un anumit timp, liderul emite un semnal sonor la intervale regulate (de exemplu, lovește un triunghi). Cu ajutorul sunetului produs, toată lumea încearcă să se întoarcă în centru. „Omida” se reunește din nou și se îndreaptă înapoi spre punctul de plecare. Acolo, legăturile de la ochi pot fi îndepărtate și, împreună, schițăm o imagine a locului pe care l-am simțit cu mâinile, fără să vedem.

Fiecare membru al grupului încearcă mai întâi să regăsească singur locul respectiv. Cei care cred că au descoperit locul potrivit nu dezvăluie acest lucru și se întorc la punctul de plecare. Pe rând,

membrii grupului organizează mici excursii către locul presupus. Abia la final se anunță locul real.

O plimbare în pădure ca sarcină de explorare

(Vezi fișierul PDF pentru detalii)

5_Explorarea habitatului forestier 1

Referință sursă:

Conținut: Klemens Niederberger, în colaborare cu CH WALDWOCHEN, în cadrul Asociațiilor elvețiene pentru copii și tineret, 1990?

Patrocinator:
- Consilierul federal Flavio Cotti, FDHA
- Conferința directorilor silvici (FDK)
- Conferința directorilor de învățământ (EDK)

Promotori:
- Centrul Elvețian pentru Educație Ecologică (SZU)
- World Wildlife Fund (WWF)
- Federația Elvețiană pentru Protecția Naturii (SBN)
- Oficiul Federal pentru Mediu, Păduri și Peisaj (BUWAL)
- Institutul Federal de Cercetare pentru Păduri, Zăpadă și Peisaj (WSL)
- Oficiul Central pentru Silvicultură (FZ)
- Asociația Silvicultorilor Elvețieni (VSF/ASF)
- Grupul de lucru al asociațiilor de tineret din Elveția (SAJV)
- Federația elvețiană a cadrelor didactice (LCH)
- Forumul Organizațiilor Părinților din Elveția (FSEO)

drepturi de autor: CH Forest Weeks, Zofingen

Fotografii: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont și alții

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Sensuri
Plăcerea de a juca
Experiență
Percepție
Distracție

Vârsta
4–7 ani

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Subiect:

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/explorarea-padurii-ca-habitat-1