SUBMITTED BY
Irmgard

ON
20.04.2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ден в гората – Игрален блок I



Игри на тема: „Откриване на гората като местообитание“

Сега искаме да използваме знанията си за близката околност, за да намерим заедно място, където да играем на „Фангис“, без да причиняваме прекалено много щети. Мястото трябва да е заето от по-големи дървета и да няма много подлес.

С помощта на клони маркирайте около половината от броя на дърветата, колкото е броят на членовете на групата. Дърветата обозначават мишините дупки. Един човек поема ролята на лисицата, а останалите са мишките, които бягат от нея. Мишките са в безопасност при маркираните дървета, но за съжаление само една мишка може да отиде при дървото с конкретната дупка. Така че, ако една мишка дойде до дърво, мишката, която преди това е била там, трябва да си тръгне.

Вариант 1
1 Заклещената мишка остава на място, но може да бъде върната към живот от две други мишки, ако бъде отнесена до кръг, маркиран преди началото на играта. Разбира се, лисицата винаги ще следи този кръг и ще се опита да хване и „спасителните мишки“.

След определено време (например 10 минути), по сигнал от водещия на играта, играта внезапно се обръща: лисицата се превръща в преследвана от мишките и на свой ред трябва да потърси спасение в отбелязания кръг. Ако бъде хваната извън този кръг, всички мишки я носят из гората за известно време като трофей.

Вариант 2
Всяка мишка носи клонче или борови шишарка. За всяка хваната мишка лисицата поставя клончето или шишарката в кръг, очертан на земята.

Хваналите мишки трябва да натрупат горски материали върху предварително подготвени за играта знамена (подходящи са също чаршафи или стари вълнени одеяла). Не трябва обаче да се използват големи парчета дърво или камъни. Заловените мишки натрупват горски материали върху брезентовете, докато някоя все още жива мишка не вземе клонче или борови шишарка и не я върне на заловена мишка. Разбира се, това се получава само ако лисицата не

следи внимателно кръга. Освободената мишка може да се включи отново в играта.

След известно време, при специален сигнал, всички мишки се обединяват, за да се противопоставят на лисицата и да ѝ затруднят живота. Ако тя не успее да се скрие в кръга, трябва да мине под „гората душ“. За целта брезентовите платнища, натоварени с горски материали, се изсипват върху лисицата.

(Вижте PDF файла за подробности)

Игра „Блок_I“

Източник:
Съдържание: Клеменс Нидербергер в сътрудничество с CH WALDWOCHEN в Швейцарските детски и младежки асоциации, 1990?

Под патронажа на: „
“ – федерален съветник Флавио Коти, FDHA
- Конференция на директорите по горите (FDK)
- Конференция на директорите по образование (EDK)

Инициатори:
- Швейцарски център за екологично образование (SZU)
- Световен фонд за дивата природа (WWF)
- Швейцарски съюз за опазване на природата (SBN)
- Федерална служба за околната среда, горите и ландшафта (BUWAL)
- Федерален изследователски институт за гори, сняг и ландшафт (WSL)
- Централно управление по горите (FZ)
- Швейцарска асоциация на лесовъдите (VSF/ASF)
- Швейцарска асоциация на лесовъдите (FZ). Лесовъди (VSF/ASF)
- Швейцарска работна група на младежките организации (SAJV)
- Обща федерация на учителите в Швейцария (LCH)
- Форум на швейцарските родителски организации (FSEO)

авторски права: CH Forest Weeks, Зофинген

Снимки: Клеменс Нидербергер, Петер Фрай, Филип Помон и др.

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Гора
Игри
Природа
Разследване
На открито

Възраст
8–12 години

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Почти без усилие

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/den-v-gorata-igralen-blok-i