ENVIADO POR
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Día del bosque - Bloque de juegos I



Juegos sobre: Explorar el bosque como hábitat

Ahora queremos aprovechar lo que sabemos sobre los alrededores más cercanos para encontrar juntos un lugar donde podamos jugar al «fangis» sin causar demasiados daños. El lugar debe estar ocupado por árboles grandes y no tener mucha maleza.

Con ramas, marca aproximadamente la mitad de los árboles que miembros tiene el grupo. Los árboles marcan las madrigueras de los ratones. Una persona hace de zorro, y los demás son los ratones que huyen del zorro. Los ratones están a salvo en los árboles marcados, pero, por desgracia, solo un ratón puede refugiarse en cada madriguera concreta. Así que, si un ratón llega a un árbol, el que estaba allí antes tiene que marcharse.

Variación 1
1 Un ratón atrapado se queda donde está, pero otros dos ratones pueden devolverlo a la vida si lo llevan hasta un círculo marcado antes de comenzar el juego. Por supuesto, el zorro siempre estará atento a este círculo e intentará atrapar también a los «ratones rescatadores».

Tras un tiempo determinado (por ejemplo, 10 minutos), a una señal del líder del juego, la situación se invierte de repente: el zorro es perseguido por los ratones y, a su vez, debe buscar refugio en el círculo marcado. Si lo atrapan fuera de este círculo, todos los ratones lo llevan por el bosque durante un rato como trofeo.

Variante 2
Cada ratón lleva consigo una rama o una piña. Por cada ratón atrapado, el zorro coloca la rama o la piña en un círculo marcado en el suelo.

Los ratones atrapados tienen que amontonar material del bosque sobre las pancartas preparadas para el juego (también sirven sábanas o mantas viejas de lana). Sin embargo, no deben utilizarse trozos grandes de madera ni piedras. Los ratones atrapados van colocando material del bosque sobre las lonas hasta que un ratón que aún esté vivo pueda coger una rama o una piña y devolvérsela a un ratón atrapado. Por supuesto, esto solo tendrá éxito si el zorro no vigila de cerca el círculo. El ratón liberado puede volver a unirse al juego.

Tras un tiempo determinado, a una señal especial, todos los ratones se unen para defenderse del zorro y le complican la vida. Si no consigue ponerse a salvo en el círculo, tiene que pasar por la «lluvia del bosque». Para ello, se vuelcan sobre el zorro las lonas cargadas con material forestal.

(Consulta el archivo PDF para más detalles)

Bloque de juego_I

Referencia de la fuente:

Contenido: Klemens Niederberger, con la colaboración de CH WALDWOCHEN, en las Asociaciones Suizas de Niños y Jóvenes, ¿1990?

Patrocinio:
- Consejero Federal Flavio Cotti, FDHA
- Conferencia de Directores Forestales (FDK)
- Conferencia de Directores de Educación (EDK)

Promotores:
- Centro Suizo de Educación Ambiental (SZU)
- Fondo Mundial para la Naturaleza (WWF)
- Federación Suiza para la Protección de la Naturaleza (SBN)
- Oficina Federal de Medio Ambiente, Bosques y Paisaje (BUWAL)
- Instituto Federal de Investigación Forestal, de la Nieve y del Paisaje (WSL)
- Oficina Central Forestal (FZ)
- Asociación Suiza de Ingenieros Forestales (VSF/ASF)
- Asociación Suiza de Silvicultores (FZ). Silvicultores (VSF/ASF)
- Asociación Suiza de Organizaciones Juveniles (SAJV)
- Federación Suiza de Docentes (LCH)
- Foro de las Organizaciones de Padres y Madres de Suiza (FSEO)

Derechos de autor: CH Forest Weeks, Zofingen

Fotografías: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont y otros

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Bosque
Juegos
Naturaleza
Exploración
Al aire libre

Edad
De 8 a 12 años

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material