YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Día del bosque - Bloque de juegos III



Otros juegos:
- Búhos y cuervos
- Juego de madera
- A la caza de piñas

Juegos en el bosque

Búhos y cuervos

. Dos grupos se colocan uno frente al otro formando una fila. El líder del juego dice una frase, como «Esta hoja es de arce» o «Esta hoja es de un árbol que pierde las hojas en invierno».

Si la afirmación es correcta, los búhos persiguen a los cuervos. Los que consigan escapar y se refugien detrás de una línea establecida antes del juego están a salvo; los que sean atrapados antes pasan al otro equipo, o se vuelve a empezar desde la posición inicial para cada afirmación.

Juego de madera

Primero se determina un punto de partida (= casilla de madera).

La mitad del grupo se esconde en una zona previamente acordada alrededor del patio de la leñería. Representan los árboles que hay que talar.

La otra mitad forma el equipo de tala, que debe encontrar los árboles en el bosque. En cuanto se encuentra uno de esos «árboles», se «tala», es decir, todos los leñadores lo llevan juntos al almacén de madera y lo depositan allí.

El juego debe durar entre 5 y 10 minutos cada vez y, a continuación, se cuentan cuántos «troncos» hay en el almacén de madera. Después, las dos mitades del grupo intercambian los papeles y el juego vuelve a empezar desde el principio.

Fangis de piñas

Se delimita un campo de juego rectangular en el bosque (de unos 50 m de largo y entre 20 y 30 m de ancho). Se apila un montón de piñas en uno de los lados más cortos. Si no hay piñas disponibles, se pueden utilizar trozos de madera.

A una mitad del grupo se le encarga trasladar las piñas de un lado al otro. La otra mitad se dispersa por el campo y debe impedir el transporte de las piñas.

Cada persona de la primera mitad del grupo coge una piña y trata de llevarla al lado opuesto sin que la «atrapen». Se considera «atrapado» a quien haya sido tocado por una persona del equipo contrario. Tras dicho «toque», se vuelve al punto de partida y se puede volver a intentarlo.

Tras unos 10 minutos, se interrumpe el juego y se cuenta cuántas piñas (o trozos de madera) se han podido llevar a la meta. A continuación, el juego vuelve a empezar, pero invirtiendo los papeles

(Para más detalles, véase el archivo PDF)

Bloque de juego III

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 sobre Bosques, Nieve y 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 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
Juego
Afuera
Juego de movimiento
Juego del pilla-pilla
Naturaleza

Edad
No hay datos disponibles.

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