BEKÜLDŐ
Irmgard

ON
2016.04.20

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Erdőnap – II. játékblokk



Talán már találkoztunk „varázslatos” helyekkel az erdőben, és el tudjuk képzelni, hogy régen furcsa lények is éltek az erdőben, például sárkányok, óriások és törpék. Természetesen ezek a lények is ismertek játékokat. Kettőt közülük itt bemutatunk.

## Játékok: Törpeverseny, sárkányfarok-üldözés

### Szervezési

A különböző csoportok egy előre megbeszélt időpontban és helyen találkoznak.

Talán már volt alkalmunk megismerkedni az erdő „varázslatos” helyeivel, és el tudjuk képzelni, hogy régen az erdőben furcsa lények is éltek, például sárkányok, óriások és törpék. Természetesen ezek a lények is ismertek játékokat. Kettőt közülük itt mutatunk be.

### Törpeverseny

A tábor résztvevői körülbelül 12 fős csoportokra oszlanak.

A csoport legkönnyebb tagja játszhatja a bátor törpét, aki képes megülni a rettegett sárkányt. A többiek kört alkotnak, kifelé fordulva, és összekapcsolják a karjaikat. Ez a felállás jelképezi azt a sárkányt, amelyet a kis törpe megszelídített.

A törpe felül a sárkányra, és utasítja, hogy haladjon előre. Hogy pontosan hogyan ül a törpe a sárkányon, azt nem határozzák meg. Csak annyit kell tudnia, hogy ne érjen a földhöz, és úgy kell kapaszkodnia, hogy ne essen le, amikor a sárkány mozog.

A sárkányt előre mozgatni nem olyan egyszerű, mivel a sárkányt alkotó emberek mind különböző irányba néznek. A sárkánylovaglást valószínűleg egy ideig gyakorolni kell, mielőtt egy igazi versenyre sor kerülhet. Ha a törpe a verseny közben leesik a sárkányról, az egész csoportnak vissza kell térnie a kiindulási pontra.

### Sárkányfarok-üldözés

Körülbelül 6 fős csoportokat alakítanak ki. A csoport tagjai sorba állnak, és az előttük álló személyt a hasánál fogva tartják (sárkány).

Az utolsó személy egy gallyat vagy nagy levelet tűz az övébe (a sárkány farka), amely hátulról jól látható. Az előtte álló személy (a sárkány feje) megpróbálja elragadni a levelet vagy a gallyat egy

másik sárkánytól, de ugyanakkor meg kell akadályoznia, hogy a saját sárkányfarkát elragadják.

Az utolsó személy megpróbálja elragadni a levelet vagy a gallyat egy másik sárkánytól, de ugyanakkor meg kell akadályoznia, hogy a saját sárkányfarokját elragadják

(A részleteket lásd a PDF-fájlban)

Game Block_II

## Forráshivatkozás:

**Tartalom: Klemens** Niederberger, a CH WALDWOCHEN együttműködésével, a Svájci Gyermek- és Ifjúsági Szövetségek kiadásában, 1990?

**Támogatók:**
– Flavio Cotti szövetségi tanácsos, FDHA
- Erdészeti Igazgatók Konferenciája (FDK)
- Oktatási Igazgatók Konferenciája (EDK)

**Támogatók:**
- Svájci Környezeti Nevelési Központ (SZU)
- Világ Természetvédelmi Alap (WWF)
- Svájci Természetvédelmi Szövetség (SBN)
- Szövetségi Környezetvédelmi, Erdészeti és Tájvédelmi Hivatal (BUWAL)
- Svájci Erdő-, Hó- és Tájkutató Intézet (WSL)
- Erdészeti Központi Hivatal (FZ)
- Svájci Erdészek Szövetsége (VSF/ASF)
- Svájci Erdészeti Szövetség (FZ). Erdészek (VSF/ASF)
- Svájci Ifjúsági Szervezetek Munkaközössége (SAJV)
- Svájci Tanárok Szövetsége (LCH)
- Svájci Szülői Szervezetek Fóruma (FSEO)

**Szerzői jog:** CH Forest Weeks, Zofingen

**Fotók:** Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont és mások

## Weitere Informationen

*Kategóriák*
Játékok és foglalkozások

*Címkék*
Erdő
Játék
Képzelet
Természet
Történelem

*Kor*
Nincsenek elérhető adatok.

*A résztvevők száma*
Nincsenek elérhető adatok.

*Biblia*
Ez az információ hiányzik.

*Időtartam*
Nincsenek elérhető adatok.

*Anyag*
Nincs

*Fájl letöltés*
Fájl letöltés elérhető

*KI Generierter Inhalt*
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag