INVIATO DA
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Giornata nel bosco - Blocco di giochi I



Giochi su: Esplorare l'habitat della foresta

Ora vogliamo sfruttare la conoscenza dei dintorni più vicini per trovare insieme un posto dove poter giocare a “fangis” senza causare troppi danni. Il posto dovrebbe essere caratterizzato da alberi di grandi dimensioni e non avere molto sottobosco.

Con l’aiuto di rami, contrassegnate circa la metà degli alberi rispetto al numero dei membri del gruppo. Gli alberi indicano le tane dei topi. Una persona assume il ruolo della volpe, gli altri sono i topi che scappano dalla volpe. I topi sono al sicuro presso gli alberi contrassegnati, ma purtroppo solo un topo alla volta può raggiungere un albero in quella particolare tana. Quindi, se un topo arriva a un albero, il topo che si trovava lì in precedenza deve andarsene.

Variante 1
1 Un topolino intrappolato rimane dove si trova, ma può essere riportato in vita da altri due topolini se viene trasportato in un cerchio segnato prima dell’inizio del gioco. Naturalmente, la volpe terrà sempre d’occhio questo cerchio e cercherà di catturare anche i «topolini soccorritori».

Dopo un certo periodo di tempo (ad es. 10 minuti), al segnale del capogruppo, il gioco si inverte improvvisamente: la volpe viene inseguita dai topi e deve a sua volta cercare rifugio nel cerchio segnato. Se viene catturata fuori da questo cerchio, tutti i topi la portano in giro per la foresta per un po’ come trofeo.

Variante 2
Ogni topolino porta con sé un ramo o una pigna. Per ogni topolino catturato, la volpe posiziona il ramo o la pigna in un cerchio tracciato per terra.

I topi catturati devono ammucchiare materiale del bosco sui teloni preparati in precedenza (sono adatti anche lenzuola o vecchie coperte di lana). Tuttavia, non devono essere utilizzati grossi pezzi di legno o pietre. I topolini intrappolati ammucchiano materiale del bosco sui teloni finché un topolino ancora libero non riesce a prendere un ramo o una pigna e a restituirlo a un topolino intrappolato. Naturalmente, ciò riesce solo se la volpe non tiene d’occhio il cerchio. Il topolino liberato può rientrare nel gioco.

Dopo un certo tempo, a un segnale speciale, tutti i topolini si uniscono per contrattaccare la volpe e renderle la vita difficile. Se non riesce a mettersi al sicuro all'interno del cerchio, deve passare sotto la «doccia del bosco». Per farlo, i teloni carichi di materiale boschivo vengono rovesciati sulla volpe.

(Vedi il file PDF per i dettagli)

Blocco di gioco_I

Riferimento alla fonte:

Contenuto: Klemens Niederberger con la collaborazione di CH WALDWOCHEN nelle associazioni svizzere per l'infanzia e la gioventù, 1990?

Patrocinio:
- Consigliere federale Flavio Cotti, DFI
- Conferenza dei direttori forestali (FDK)
- Conferenza dei direttori dell'istruzione (EDK)

Promotori:
- Centro svizzero per l'educazione ambientale (SZU)
- World Wildlife Fund (WWF)
- Federazione svizzera per la protezione della natura (SBN)
- Ufficio federale dell'ambiente, delle foreste e del paesaggio (BUWAL)
- Istituto federale di ricerca per le foreste, la neve e il paesaggio (WSL)
- Ufficio centrale forestale (FZ)
- Associazione svizzera dei forestali (VSF/ASF)
- Associazione svizzera dei forestali (FZ). Forestali (VSF/ASF)
- Comunità di lavoro svizzera delle associazioni giovanili (SAJV)
- Federazione svizzera degli insegnanti (LCH)
- Forum delle organizzazioni svizzere dei genitori (FSEO)

copyright: CH Forest Weeks, Zofingen

Foto: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont e altri

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Foresta
Giochi
Natura
Esplorazione
All'aperto

Età
8–12 anni

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale