INVIATO DA
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Giornata nel bosco - Blocco di giochi II



Forse abbiamo già avuto modo di conoscere luoghi “incantati” nel bosco e possiamo immaginare che, molto tempo fa, nel bosco vivessero anche creature strane, come ad esempio draghi, giganti e nani. Naturalmente anche queste creature conoscevano dei giochi. Ne presentiamo qui due.

Giochi: Corsa dei nani, caccia alla coda del drago

organizzativo:i diversi gruppi si riuniscono in un luogo e a un'ora concordati.

Forse abbiamo già avuto modo di entrare in contatto con luoghi «magici» nella foresta e possiamo immaginare che, molto tempo fa, nella foresta vagassero anche strane creature, come draghi, giganti e nani. Naturalmente, anche questi esseri conoscevano dei giochi. Due di essi vengono qui presentati.

della corsa dei nani: i partecipanti al campo si dividono in gruppi di circa 12 persone.

La persona più leggera del gruppo interpreta il coraggioso nano che ha la capacità di cavalcare il temibile drago. Gli altri formano un cerchio, rivolti verso l’esterno, e si agganciano a vicenda per le braccia. Questa formazione rappresenta il drago che il piccolo nano ha domato.

Il nano si siede sul drago e gli ordina di avanzare. Non è specificato come il nano debba sedersi sul drago. Deve semplicemente non toccare terra ed essere in grado di tenersi saldo per non cadere quando il drago si muove.

Far avanzare l’aquilone non è così facile, poiché tutte le persone che lo compongono sono rivolte in direzioni diverse. Potrebbe essere necessario esercitarsi per un po’ a cavalcare il drago prima di poter disputare una vera e propria gara. Se il nano cade dall’aquilone durante la gara, l’intero gruppo deve tornare al punto di partenza.

Caccia alla coda del drago
Si formano gruppi di circa 6 persone ciascuno. I membri del gruppo si mettono in fila e tengono la persona davanti a sé per la vita (il drago).

L’ultima persona infila un ramoscello o una foglia grande nella cintura (coda del drago), in modo che sia ben visibile da dietro. La persona davanti (testa del drago) cerca di strappare la foglia o il

ramoscello da un altro drago, ma allo stesso tempo deve impedire che la propria coda venga strappata via.

L’ultima persona cerca di strappare la foglia o il ramoscello da un altro drago, ma allo stesso tempo deve impedire che la propria coda del drago venga strappata via

(Vedi il file PDF per i dettagli)

Game Block_II

Riferimento alla fonte:

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

Patrocinio:
- Consigliere federale Flavio Cotti, FDHA
- 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
Gioco
Fantasia
Natura
Storia

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Download del file disponibile

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