YoungstarsWiki.org

INVIATO DA
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Giornata nel bosco - Blocco di giochi III



Altri giochi:
- Gufi e corvi
- Gioco con le pedine di legno
- Acchiapparello con le pigne

Giochi nella foresta

Gufi e corvi

Disposte in fila, due squadre si affrontano. Il capogruppo fa un'affermazione, ad esempio: «Questa foglia è una foglia d'acero» oppure «Questa foglia proviene da un albero che perde le foglie in inverno».

Se l'affermazione è corretta, i gufi corrono all'inseguimento dei corvi. Chi riesce a rifugiarsi dietro una linea stabilita prima dell'inizio del gioco è salvo; chi viene catturato prima di raggiungerla passa alla squadra avversaria, oppure si ricomincia dalla posizione iniziale per ogni nuova affermazione.

Gioco con i pezzi di legno

Per prima cosa si stabilisce un punto di partenza (= quadrato di legno).

Metà del gruppo si nasconde in un'area prestabilita intorno al deposito di legna. Questi giocatori rappresentano gli alberi che devono essere abbattuti.

L'altra metà costituisce la squadra di boscaioli, che deve individuare gli alberi nel bosco. Non appena viene individuato un "albero", questo viene "abbattuto", ovvero trasportato al deposito di legname da tutti i boscaioli insieme e lì depositato.

Il gioco dovrebbe durare circa 5-10 minuti per ogni turno, dopodiché si contano quanti «tronchi» si trovano nel deposito di legname. Successivamente, le due metà del gruppo si scambiano i ruoli e il gioco ricomincia da capo.

Fangis delle pigne

Nella foresta viene delimitato un campo di gioco rettangolare (lungo circa 50 m e largo 20-30 m). Su uno dei lati più corti viene ammucchiata una pila di pigne. Se non sono disponibili pigne, si possono utilizzare pezzi di legno.

Una metà del gruppo ha il compito di spostare le pigne da un lato all'altro. L'altra metà si sparpaglia sul campo e deve impedire il trasporto delle pigne.

Ogni persona della prima metà del gruppo prende una pigna e cerca di spostarla sul lato opposto senza farsi "catturare". Viene considerato "catturato" chiunque venga toccato da un membro della

squadra avversaria. Dopo un tale “tocco”, si torna al punto di partenza e si può riprovare.

Dopo circa 10 minuti il gioco viene interrotto e si conta quanti pigne (o pezzi di legno) sono state portate al traguardo. Quindi il gioco ricomincia, ma con i ruoli invertiti

(Per i dettagli, consultare il file PDF)

Blocco di gioco III

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
Gioco
All'aperto
Gioco di movimento
Gioco del "caccia"
Natura

Età
Nessun dato disponibile.

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