WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
20.04.2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dzień w lesie – blok zabaw II



Być może mieliśmy już okazję zetknąć się z „czarującymi” miejscami w lesie i potrafimy sobie wyobrazić, że dawno temu w lesie żyły też dziwne stworzenia, takie jak smoki, olbrzymy czy krasnoludy. Oczywiście te stworzenia również znały różne zabawy. Dwie z nich przedstawimy tutaj.

Gry: Wyścigi krasnoludów, pogoń za ogonem smoka

organizacyjne: Poszczególne grupy spotykają się w uzgodnionym czasie i miejscu.

Być może mieliśmy już okazję zetknąć się z „magicznymi” miejscami w lesie i potrafimy sobie wyobrazić, że dawno temu w lesie grasowały również dziwne stworzenia, takie jak smoki, olbrzymy czy krasnoludy. Oczywiście istoty te również znały różne zabawy. Dwie z nich przedstawiamy tutaj.

wyścigu krasnoludów Uczestnicy obozu dzielą się na grupy liczące około 12 osób.

Najlżejsza osoba w grupie wciela się w rolę dzielnego krasnoluda, który potrafi dosiąść przerażającego smoka. Pozostali tworzą krąg, twarzą na zewnątrz, i łączą się, zaczepiając się za ramiona. Ta formacja to smok, którego oswoił mały krasnolud.

Krasnolud siada na smoku i nakazuje mu ruszyć do przodu. Nie jest określone, w jaki sposób krasnolud ma siedzieć na smoku. Musi po prostu nie dotykać ziemi i utrzymać się tak, aby nie spadł, gdy smok się porusza.

Poruszanie latawcem do przodu nie jest takie proste, ponieważ wszyscy tworzący latawiec są zwróceni w różnych kierunkach. Jazda na smoku może wymagać pewnej praktyki, zanim będzie można rozegrać prawdziwy wyścig. Jeśli krasnolud spadnie z latawca podczas wyścigu, cała grupa musi wrócić do punktu startowego.

Pogoń za ogonem smoka
Tworzy się grupy liczące po około 6 osób. Członkowie grupy ustawiają się w szeregu i obejmują osobę przed sobą w okolicy brzucha (smoka).

Ostatnia osoba wkłada gałązkę lub duży liść za pasek (ogon smoka), tak aby był dobrze widoczny z tyłu. Osoba z przodu (głowa smoka) próbuje wyrwać liść lub gałązkę innemu smokowi, ale

jednocześnie powinna zapobiegać wyrwaniu własnego ogona smoka.

Ostatnia osoba próbuje wyrwać liść lub gałązkę innemu smokowi, ale jednocześnie musi zapobiec wyrwaniu własnego ogona smoka

(Szczegóły w pliku PDF)

Game Block_II

Źródło:

Treść: Klemens Niederberger we współpracy z CH WALDWOCHEN w ramach Szwajcarskich Stowarzyszeń Dziecięcych i Młodzieżowych, 1990?

Patronat:
– członek Rady Federalnej Flavio Cotti, FDHA
- Konferencja Dyrektorów Leśnictwa (FDK)
- Konferencja Dyrektorów ds. Edukacji (EDK)

Organizatorzy:
- Szwajcarskie Centrum Edukacji Ekologicznej (SZU)
- World Wildlife Fund (WWF)
- Szwajcarska Federacja Ochrony Przyrody (SBN)
- Federalny Urząd ds. Środowiska, Lasów i Krajobrazu (BUWAL)
- Federalny Instytut Badań nad Lasami, Śniegiem i Krajobrazem (WSL)
- Centralne Biuro Leśnictwa (FZ)
- Szwajcarskie Stowarzyszenie Leśników (VSF/ASF)
- Szwajcarskie Stowarzyszenie Leśników (FZ). Leśnicy (VSF/ASF)
- Szwajcarska Wspólnota Stowarzyszeń Młodzieżowych (SAJV)
- Szwajcarska Federacja Nauczycieli (LCH)
- Forum Szwajcarskich Organizacji Rodzicielskich (FSEO)

prawa autorskie: CH Forest Weeks, Zofingen

Zdjęcia: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont i inni

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Las
Gra
Wyobraźnia
Przyroda
Historia

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Brak

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał