YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Irmgard

ON
20/04/2016

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dia da floresta - bloco de jogos III



Mais jogos:
- Corujas e corvos
- Jogo da madeira
- Jogo de pegar pinhas

Brincadeiras na floresta

Corujas e corvos Em uma linha, dois grupos se enfrentam. O líder do jogo faz uma declaração, como "Esta folha é uma folha de bordo" ou "Esta folha é de uma árvore que perde suas folhas no inverno".

Se a afirmação estiver correta, as corujas correm atrás dos corvos. Aquelas que conseguirem escapar por trás de uma linha estabelecida antes do jogo estarão seguras; as que forem pegas antes disso passarão para a outra equipe, ou você recomeçará na posição inicial para cada afirmação.

Jogo de madeira
Primeiro determinamos um ponto de partida (= quadrado de madeira).

Metade do grupo se esconde em uma área pré-determinada ao redor do pátio de madeira. Eles representam as árvores que precisam ser cortadas.

A outra metade é a equipe de corte de árvores, que deve encontrar as árvores na floresta. Assim que uma "árvore" é encontrada, ela é "derrubada", ou seja, levada para o depósito de madeira por todos os madeireiros juntos e depositada lá.

O jogo deve durar cerca de 5 a 10 minutos cada e, em seguida, é feita a contagem de quantas "toras" estão no pátio de madeira. Depois disso, as duas metades do grupo trocam de papéis e o jogo começa novamente.

Fangisde**pinha**Um campo de jogo retangular é demarcado na floresta (cerca de 50 m de comprimento e 20-30 m de largura). Uma pilha de pinhas é empilhada em um dos lados mais curtos. Se não houver pinhas disponíveis, podem ser usados pedaços de madeira.

Uma metade do grupo tem a tarefa de mover as pinhas de um lado para o outro. A outra metade se espalha no campo e deve impedir o transporte das pinhas.

Cada pessoa da primeira metade do grupo pega uma panqueca e tenta movê-la para o lado oposto sem ser "pega". Pego é quem foi tocado por uma pessoa da outra equipe. Após esse "toque", você retorna ao ponto de partida e pode tentar novamente.

Depois de cerca de 10 minutos, o jogo é interrompido e são contadas quantas pinhas (ou pedaços de madeira) podem ser levadas até o final. Em seguida, o jogo começa novamente, mas com os papéis invertidos

(Para obter detalhes, consulte o arquivo PDF)

Bloco de jogos III

Referência da fonte:

Conteúdo: Klemens Niederberger com a colaboração de CH WALDWOCHEN in den Schweiz. Associações de Crianças e Jovens, 1990?

Patrocínio:- Conselheiro Federal Flavio Cotti, FDHA
- Conferência de Diretores Florestais (FDK)
- Conferência de Diretores de Educação (EDK)

Promotores:- Centro Suíço de Educação Ambiental. Centro de Educação Ambiental (SZU)
- Fundo Mundial para a Vida Selvagem (WWF)
- Suíça. Bund f. Nature Conservation (SBN)
- Escritório Federal para o Meio Ambiente, Florestas e Paisagem (BUWAL)
- Eid. Instituto de Pesquisa para Florestas, Neve e Paisagem (WSL)
- Escritório Central de Silvicultura (FZ)
- Associação Suíça de Silvicultores (VSF/ASF)
- Associação Suíça de Silvicultura (FZ). Silvicultores (VSF/ASF)
- Suíça. Grupo de Trabalho das Associações de Jovens (SAJV)
- Federação Suíça de Professores (LCH)
- Fórum suíço. Organizações de Pais (FSEO)

copyright: CH Forest Weeks, Zofingen

Fotos: Klemens Niederberger, Peter Frey, Philippe Pomont e outros

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Jogo
Lá fora
Jogo de movimento
Jogo de pega-pega
Natureza

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Material