





## Fitxa del joc: pèl o ploma.



Nivell educatiu: Primària, Educació Especial i Centre Ocupacional.



Duració de l'activitat: 1 hora.



Participants: grup classe.



L'activitat es fa a l'exterior de l'aula.



Tipus d'activitat: joc.

### Objectius del joc:



**Aprendre** el nom d'alguns ocells i mamífers autòctons i **reconèixer** com són per a poder identificar-los.



**Conèixer** algunes de les característiques principals que diferencien els mamífers dels ocells.








**Desplegar** els reflexos i l'agilitat mental.

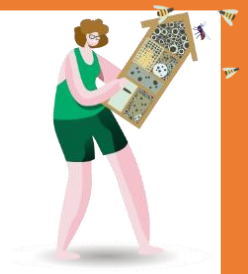




## Com ho fem. Distribució de les tasques:

-  **Comencem investigant** les característiques dels animals vertebrats de la zona geogràfica a la qual pertany el centre educatiu (mamífers, ocells, rèptils, amfibis o peixos), ja que tenen peculiaritats pròpies i distintives els uns dels altres, cosa que és important que l'alumnat conega abans d'iniciar el joc.
  
-  **Busquem en la xarxa** contes i històries en les quals els animals investigats tenen un paper important i que serviran per a fer el guió del joc.
  
-  Una vegada completada la investigació i triada la història, **dividim** els jugadores en dos grups equitatius i els **col·loquem** en el centre del camp de joc.
  
-  **Assignem** a cada equip un tipus d'animals. Un equip serà d'animals amb pèl, mentre que l'altre serà d'animals amb plomes.
  
-  En terra, **marquem** amb clarió la zona de "casa", que és la zona on els jugadors no poden ser atrapats per l'equip contrari.





Per a jugar a pèl i ploma es recomana disposar de:



**Contes o històries** que incloguen el nom de molts animals.



**Imatges** de cadascun dels animals citats per a, una vegada finalitzat el joc, comentar-ne les característiques, on els podem trobar, com s'alimenten, si estan o no en perill, etc...

Normes de joc:



**La duració del joc** la determina la duració de la història o que un equip es quede sense jugadors.



**Cadascun dels equips forma una fila.** Cada jugador es posa d'esquena a un company de l'equip contrari de manera que, en el cas de jugar en una pista de futbol, els jugadors estarien mirant cap a la seua pròpia porteria respectivament.

(Entre els jugadors dels dos equips deixarem un espai d'1 o 2m).



## Dinàmica del joc:



- ✓ **El docent anirà explicant la història triada** i, cada vegada que diga el nom d'un animal amb pèl o amb ploma, la fila corresponent ha d'intentar atrapar els jugadors de l'equip contrari.
- ✓ **Quan un jugador és atrapat**, canvia d'equip i, per tant, de tipus d'animal: amb pèl o amb ploma.
- ✓ **En finalitzar la història**, es compten els jugadors que hi ha en cada equip i se'n decidix el guanyador. També es pot valorar quants dels jugadors segueixen en l'equip original i quantes vegades han anat canviant d'equip els participants.
- ✓ Quan dominen el joc s'hi pot **incloure un altre tipus d'animals**, com ara amfibis (granotes, gripaus, salamandres) o invertebrats (abelles, papallones, cucs). Quan es diu el nom d'algun animal que no té pèl o plomes guanya el jugador que es queda quiet i que, per tant, ni fuig ni persegueix cap altre jugador...

## En què contribuïm amb este joc:

- ✓ **Sensibilitzar** sobre la diversitat d'animals en tots els ecosistemes del planeta Terra.

