

FICHA JUEGO



PELO Y PLUMA



Ficha del juego: pelo o pluma.



Nivel educativo: Primaria, Educación Especial y Centro Ocupacional.



Duración de la actividad: 1 hora.



Participantes: grupo clase.



La actividad se realiza en el exterior del aula.



Tipo de actividad: juego.

Objetivos del juego:



Aprender el nombre de algunos mamíferos y aves autóctonos/as y **reconocer** como son para poder identificarlos.



Conocer algunas de las características principales que diferencian a los mamíferos de las aves.





Desplegar los reflejos y la agilidad mental.





Cómo lo hacemos. Distribución de las tareas:




-  **Empezamos investigando** sobre los animales vertebrados de la zona geográfica a la que pertenece el centro educativo y sus características (mamíferos, aves, reptiles, anfibios o peces), pues cada uno de ellos tiene peculiaridades propias y distintivas del resto, y es importante que el alumnado las conozca antes de iniciar el juego.

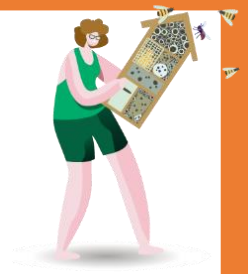
-  **Buscamos en la red** cuentos e historias donde los animales investigados tienen un papel importante y que servirán para guionizar el juego.

-  Una vez completada la investigación y elegida nuestra historia, **dividimos** a los jugadores en dos grupos equitativos y los **colocamos** a en el centro del campo de juego.


-  **Asignamos** a cada equipo un tipo de animales. Un equipo serán animales con pelo, mientras que el otro serán animales con plumas.


-  **Marcamos** el suelo con tiza para establecer la zona de “casa” donde los jugadores que lleguen hasta allí ya no puedan ser atrapados por el equipo contrario.







Para jugar a pelo y pluma se recomienda disponer de:

-  **Cuentos o historias** donde aparezcan el nombre de muchos animales.

-  **Imágenes** de cada uno de los animales citados para, una vez finalizado el juego, comentar sus características, dónde los encontramos, cómo se alimentan, si están o no en peligro, etc...

Normas de juego:

-  **La duración del juego** viene determinada por la duración de la historia, o que un equipo se quede sin jugadores.

-  **Se forma una fila para cada uno de los grupos.** Cada jugador se colocará de espaldas a un compañero del equipo contrario, de manera que en el caso de jugar en una pista de fútbol, los jugadores estarían mirando hacia su propia portería respectivamente.

(Entre los jugadores de ambos equipos dejaremos un espacio de entre 1 o 2m).



Dinámica del juego:



- ✓ **El docente, irá explicando la historia escogida**, y cada vez que diga el nombre de un animal con pelo o con pluma, la fila correspondiente deberá intentar atrapar a los jugadores del equipo contrario.
- ✓ **Cuando un jugador es atrapado**, cambia de equipo, y por tanto de tipo de animal: con pelo o con pluma.
- ✓ **Al finalizar la historia**, se cuentan los jugadores que hay en cada equipo y se decide el ganador. También se puede valorar cuántos de esos jugadores siguen en el equipo original y cuantas veces han ido cambiando los participantes de equipo.
- ✓ Una vez dominado el juego se pueden **incluir otro tipo de animales** como anfibios (ranas, sapos, salamandra) o invertebrados (abejas, mariposas, gusano).
Cuando digamos el nombre de algún animal que carezca de pelo o de plumas ganará el jugador que se quede quieto y que por lo tanto ni huya ni persiga a ningún otro jugador.

En qué contribuimos con este juego:

- ✓ **Sensibilizar** sobre la diversidad de animales en todos los ecosistemas del planeta tierra.

