

# "JUEGOS EN LA NATURALEZA"

- ☞ *Juegos de pequeño grupo*
- ☞ *Grandes juegos medioambientales*
- ☞ *Juegos nocturnos de gran grupo*

Luis Rodríguez Neila

## **Juegos en la Naturaleza**

© Autor: Luis Rodríguez Neila

© Ilustraciones: LoVerde; Gabinete de Imagen y Diseño Ambiental

© De la edición: Servicio de Medio Ambiente

Diputación Provincial de Cádiz

Composición y maquetación: GREMIO.

Animación y Servicios Socioculturales S.L.

Imprime: PUERTOGRAF. El Puerto de Santa María

ISBN:

Dep. Legal:

*A mi mujer, Isabel, y a mis hijos Guillermo y Alberto,  
la "naturaleza de mis juegos".*

Agradecimientos: a todos/as los animadores/as que han pasado por la Granja-Escuela Buenavista en estos 15 años, en especial a Pepe Maestro, Antonio Miguel y Ramón por sus aportaciones de juegos. Al primero de ellos, además, por sus oportunas correcciones. También a Esperanza, que aportó la primera "semilla", así como a Ana B. y Maribel por sus colaboraciones.

## PRESENTACIÓN

Siempre resulta gratificante presentar nuevos proyectos que favorezcan el contacto directo con la naturaleza. El futuro y la calidad de nuestro medioambiente se basan en su protección y ésta, a su vez, tiene un importante punto de apoyo en la formación de los más jóvenes.

El respeto y cuidado hacia nuestro entorno natural es uno de los mejores legados que podemos transmitir a las generaciones venideras. Y este testigo está en manos de los más pequeños.

El libro que presentamos es un buen ejemplo de respeto hacia la naturaleza. Desde un ámbito natural y directo, el mundo de los juegos, proporciona un material de primera mano para conseguir este objetivo. De forma atractiva, esta colección de juegos medioambientales colabora en el conocimiento de los más pequeños hacia su entorno natural más próximo, a la vez que les proporciona el valor de su protección.

Profesores, monitores y padres encontrarán en estas páginas un elemento de apoyo y consulta para la educación medioambiental.

Desde el Servicio de Medio Ambiente de la Diputación Provincial apoyamos siempre cualquier iniciativa encaminada al conocimiento, respeto y protección de nuestro entorno natural. Y en esta ocasión nos complace, además, que ésta vaya unida al ámbito de la educación.

María del Carmen Gómez Baña  
Diputada-Delegada Medio Ambiente

*Al presentar al niño los atractivos del mundo natural, no resulta tan importantante saber como sentir"*

Rachel Carson

## INTRODUCCIÓN

### 15 AÑOS DE EXPERIENCIAS...

Corría el año 1987. Un grupo de variados profesionales (maestros, biólogos, animadores...), todos con inquietudes educativas dentro de una línea de renovación pedagógica, nos reunimos para crear un proyecto pionero en la provincia de Cádiz (y con escasos referentes a escala nacional). Se trataba de lo que ha sido nuestro trabajo y vida hasta el presente: la Granja-Escuela Buenavista. Con ello perseguíamos ser un complemento a la escuela, acercando a los niños y niñas a un contacto real, fuera de las aulas, con el mundo natural.

Mucho ha llovido desde entonces (bueno, unos años más que otros...), y han sido varios miles lo/as alumnos/as que han pasado por nuestras instalaciones, así como profesores, colaboradores, padres, alumnos en prácticas... Todos han aprendido con nosotros... y nosotros con ellos. Y este aprendizaje mutuo del entorno natural en que estamos, de la naturaleza que nos rodea, lo hemos hecho siempre con un marcado carácter vivencial, así como convivencial. Hemos intentado que primaran las experiencias directas frente a la tradicional "clase magistral", y todo ello dentro de un ambiente claramente lúdico, porque ¿qué mejor manera hay de aprender que jugando?. De hecho, tanto nosotros como los propios animales, desde que nacemos, es así como conocemos el entorno, sus características y las leyes que lo marcan.

Es por ello por lo que en todos estos años hemos estado continuamente buscando y creando nuevos juegos que motivaran a los niños y las niñas y, a su vez, les ayudaran a conocer y comprender determinados aspectos del fascinante mundo natural. Y hay que recordar que conocer es amar, y cuando amamos algo, lo cuidamos y defendemos.

Los juegos que se exponen en esta publicación son el fruto de la labor de todos estos años. Por eso se pretende que este sea un libro eminentemente práctico, que ayude a recorrer el camino que nos ha costado tanto tiempo. Lo conforman una gran variedad de juegos y experiencias de la más variada procedencia. Unos son invenciones nuestras (como respuesta a necesidades que queríamos cubrir), otros nos lo contaron o jugamos con alguien, y nos gustaron. Otros provienen de nuestra continua búsqueda en publicaciones. Muchos son, a su vez, adaptaciones de otros juegos... Sería muy difícil, en cualquier caso, detallar, salvo excepciones, la procedencia exacta de cada uno de ellos. Además, como se suele decir... no hay nada nuevo bajo el sol. Es común que creamos que hemos inventado algo... y descubramos después que ya existía. Es por eso por lo que se ha optado por no detallar el autor o procedencia de los mismos, salvo en la segunda parte del libro, que son juegos en los que la parte teatral está muy desarrollada, y han sido creados especialmente en la Granja Escuela Buenavista. De la tercera parte hay también un buen número de ellos propios, fruto de la labor de los animadores que hemos pasado por la misma.

## ¿A QUIÉN SE DIRIGE ESTE LIBRO?

Los destinatarios de este libro son de lo más variado, aunque todos ellos con un interés común por desarrollar actividades con niños y niñas en plena naturaleza, y sacarles el mayor jugo educativo. Dentro de estos destinatarios podemos ver, por ejemplo:

§ Maestros y maestras que quieran montar alguna actividad con su clase que sirva de apoyo al currículum escolar. No tienen por qué ser siempre en pleno bosque. Muchas de las aquí expuestas se pueden desarrollar en ambientes cercanos al colegio (parques, jardines públicos...) e incluso (aunque no es el medio ideal), en el mismo colegio (por ejemplo la mayoría de los juegos de la segunda parte).

Animadores y monitores de aulas de la naturaleza, granjas-escuelas, campamentos de verano... todos encontrarán aquí material plenamente experimentado en un ambiente cercano al que ellos trabajan

- § Padres y madres que quieren inculcar en sus hijos el amor y el respeto por la naturaleza. Éstos hallarán en la primera parte del libro multitud de juegos que se pueden realizar con muy pocos niños, incluso algunos con uno sólo.
- § Grupos de teatro que quieran desarrollar montajes de animación con temática medioambiental: la segunda parte del libro incluye, en la mayor parte de los juegos, el guión de la presentación teatral. Ésta se puede desarrollar (y de hecho se ha realizado en algunas ocasiones) como parte de montajes de animación que conciencien sobre las basuras, el reciclaje... etc.

La mayor parte de las actividades y juegos aquí detallados se han realizado con edades que van desde los 7 a los 14 años, predominando los de 9/12 años. Lo que no quiere decir que no se puedan hacer con más mayores, e incluso adultos, ya que una gran mayoría son perfectamente ejecutables con ellos, siempre y cuando se sepan presentar adecuadamente y adaptar, si es necesario. Por evitar una superflua repetición cansina, se ha suprimido en los juegos la "edad" de los participantes, salvo algunos en los que se ha visto oportuno aclarar algo respecto a sus destinatarios.

## UN LIBRO DE JUEGOS PARA... JUGAR

Éste no es un libro para leer. Quiere ser, más que nada, útil, que sirva de recurso para todas esas necesidades que hemos visto. Para llevarlo encima en nuestras excursiones y, cuando se vea oportuno... no hacerle caso. Porque lo que hay que intentar es huir del clásico libro de recetas, que nos da el juego exacto para el número concreto de participantes, en el lugar apropiado, con la edad precisa... Puede pasar que las circunstancias en que nos encontremos no se adapten, o bien que sean perfectas, hagamos el juego... y sea un completo fracaso. Este libro debería ser sólo un punto de partida, una fuente de ideas... pero debe ser siempre la intuición del animador o monitor que lleve a cabo la experiencia la que determine las modificaciones oportunas. Es él quién sabe de verdad lo que le hace falta, y el que debe conocer mejor que nadie a los jugadores que van a participar. Debe ser el primero que se entusiasme con una

actividad, y que vea que va a ser un éxito su desarrollo. Muchas veces lo que funciona para uno, no vale para otro.

Es también muy importante el haber tenido antes suficientes experiencias como "jugador". Es difícil explicar con palabras la cantidad de detalles, matices, experiencias, variantes... que puede tener cualquier actividad. Leyendo simplemente las normas no podemos ser capaces de ver el éxito y el partido que puede dar un juego. Antes es necesario una buena cantidad de experiencias personales para intuir que algo nuevo pueda o no funcionar... y aun así nos equivocaremos muchas veces. Porque las circunstancias son múltiples y muy diferentes, ya se refieran al espacio, la procedencia social y cultural de los participantes, su edad... Incluso en las, aparentemente mismas circunstancias, los resultados pueden ser diametralmente opuestos.

Por eso, repetimos, este es un libro para jugar... para modificar... para reciclar sus ideas... para adaptar... Porque si hay algo que no se pueda acotar con normas rígidas es, y debe ser, el juego.

## QUÉ SE NECESITA

Ante todo, por supuesto, un apropiado espacio natural. Aunque, como se ha dicho, a veces se pueden realizar actividades en lugares cercanos (jardines, parques...), está claro que éstas están pensadas para realizar en plena naturaleza. Un lugar adecuado, suficientemente sugerente, "mágico" o especial, hará que la experiencia sea todavía más enriquecedora e inolvidable.

Los juegos habrán de adaptarse, por supuesto, a las características de la zona. Si nos encontramos, por ejemplo, en una zona muy rocosa, está claro que habrá que evitar las actividades peligrosas, como las que entrañen muchas carreras.

En general los materiales serán mínimos, y se especificarán en cada caso. En una buena parte de los juegos se echa mano de disfraces, pero éstos podemos improvisarlos con maquillaje, trapos, sábanas, ropas viejas... Muchas veces es más importante la imaginación que el presupuesto. También serán necesarios algunos elementos de papelería (cartuli-



nas, papeles, lápices...), pero en las menores cantidades posibles. Habrá que intentar no generar basura, y que todo quede perfectamente recogido.

Un tema importante es la ropa de los participantes. Ésta debe ser cómoda y que no importe que se ensucie, cosa que ocurrirá en una buena parte de los casos. El calzado se debe adaptar al juego. Si se va a correr evitar, por ejemplo, las chanclas; si ha llovido, usar botas de agua... Usar en esto, como en todo, la lógica (de la que tiene que tener una buena cantidad el monitor). Estar atentos también al tiempo que hace (calor, frío, lluvia...) y a los posibles cambios del mismo durante la salida.

En los juegos nocturnos será indispensable que los participantes lleven linternas. En algunos será suficiente con una por grupo, y en otros será conveniente que todos la lleven. Prever pilas y bombillas de repuesto.

Antes se apuntó el tema de los peligros. Habría que decir que juega... pero seguro. Es un tema al que hay que adelantarse y prever, poniéndonos siempre en el peor de los casos, para evitarlos. Hay que recordar lo siguiente:

- \$ Conoce la zona por la que va a transcurrir el juego, viendo los posibles peligros que hay, y valorando las contingencias que pueden ocurrir.
- \$ Avisa claramente de éstos a los participantes, indicando la posición, riesgos que hay... Si es posible marcarlos (con cintas fosforescentes...) y, en cualquier caso, si se ven que son reales, es mejor suprimir el juego y cambiarlo por otra actividad. La seguridad de los participantes debe ser prioritaria.
- \$ Cuidado con carreteras, caminos, ríos, precipicios, boquetes,... así como con sembrados y zonas cultivadas, las cuales se deben respetar. Y, por supuesto, con el fuego (si se hace alguna fogata debe ser en zona permitida, y sin peligro de provocar incendios).
- \$ ¡Hagamos del juego una aventura... ! pero que no nos lleve al hospital.

- \$ Advertir también de los posibles peligros de los animales y plantas de la zona (picaduras de víboras, alacranes... setas venenosas...).
- \$ En los juegos nocturnos hay que intentar contar con el máximo apoyo posible de adultos y, si es posible, que vaya uno con cada grupo.
- \$ Hay que evitar también provocar peligros por nuestra parte, dejando por ejemplo basuras y elementos que puedan dañar el entorno. Y por supuesto intentar no arrancar flores, romper ramas... La zona donde se juegue hay que intentar que quede, al menos, igual que estaba y, si es posible, mejor (recogiendo basuras...).
- \$ Tener siempre a mano un botiquín completo con todo lo necesario para atender las posibles emergencias que se puedan producir. Además es necesaria la mayor formación posible de los monitores en primeros auxilios.
- \$ En cualquier caso, estar siempre bien conectados, con los teléfonos de urgencias a mano y con un plan de evacuación lo más rápido posible al hospital o centro de salud más cercano. Aunque debemos saber también cuándo es mejor no mover al accidentado y esperar, tomando las medidas oportunas, a que llegue el auxilio.

De todas formas, tampoco se trata de meter miedo, y no hay que crear la impresión de que "el campo es peligroso". Seguro que se corren muchos más peligros en cualquier ciudad con el tráfico, la contaminación, etc. que en la naturaleza. Hay que informar, pero sin crear psicosis. Sólo se trata de habituarse a un medio en el que normalmente no se está acostumbrado a moverse.

## **ESTRUCTURA DEL LIBRO**

El libro se divide en tres partes diferenciadas. Cada una responde a situaciones diferentes y, en general, corresponden a los tres momentos del día en que se suele desarrollar la actividad en la Granja Escuela (y en una buena parte de campamentos en la naturaleza):

- ▶ *Mañana*: Son *actividades de pequeño grupo* (unos 15 niños/as) en las que se intenta que se establezca un contacto formativo y vivencial directo con la naturaleza. Dependiendo de los objetivos propuestos hay actividades de presentación, de contacto y observación del entorno, de simulación... Este tipo de juegos es un recurso múltiple para una gran cantidad de talleres del medio, excursiones organizadas, salidas improvisadas al campo, etc., siempre intentando que prime el carácter educativo... pero sin perder los aspectos lúdicos y divertidos. La mayoría son juegos que se pueden improvisar casi sobre la marcha, con muy poco material (y éste casi siempre del entorno). Suelen tener una duración media, no excesivamente larga, y tampoco se suelen desarrollar en un terreno muy amplio.
- ▶ *Tarde*: Se suelen hacer juegos de gran grupo en los que se intenta, por un lado, favorecer la convivencia, y por otro, desarrollar temas medioambientales de cara a conocerlos, adoptar posturas ante ellos, vivirlos... Son los que denominaremos "*grandes juegos medioambientales*". Éstos necesitan una preparación más o menos importante, yendo acompañados de una pequeña representación teatral que sirve de introducción y de motivación. La duración es más o menos larga (sobre una hora y media), y suelen precisar un terreno amplio para hacerlos.
- ▶ *Noche*: Es un momento altamente esperado, en el que se desarrollan los *juegos nocturnos de gran grupo*. Se realizan también, al igual que los del apartado anterior, con la totalidad de los que asisten al campamento. Aquí priman los aspectos claramente lúdicos, así como la propia "noche", que está cargada de experiencias singulares. La temática es de lo más variado, partiendo algunos de leyendas e historias del lugar (los bandoleros, los árabes, romanos...), otros de aspectos de la naturaleza (relaciones entre animales, los sonidos de la noche, los elementos...), de la astronomía (las estrellas, las constelaciones, agujeros negros...), etc., intentando en cualquier caso que haya buen ambiente entre todos, y procurando evitar los aspectos excesivamente competitivos. Suelen necesitar un terreno más o menos amplio, en el que se puedan mover los

participantes, así como un cierto conocimiento del mismo por parte de éstos. El grado de preparación de los juegos varía de uno a otro, aunque en general es más bien pequeño.

Esta clasificación es eso... simplemente una clasificación, pues los juegos se pueden adaptar a cualquier circunstancia y momento del día que se crea oportuna. Como se verá, incluso, hay muchos juegos medioambientales que se pueden hacer de noche, muchos juegos nocturnos que son perfectamente adaptables al día (incluso algunos de ellos son adaptaciones de juegos originalmente pensados para hacer con luz)... y los juegos de pequeño grupo son realizables en cualquier circunstancia que veamos apropiada.

En las diferentes introducciones de las tres partes del libro se desarrollarán algunos aspectos que, aunque atañen a todas ellas, tienen mayor grado de importancia en algunas de las mismas (aspectos metodológicos, objetivos, el papel del animador...).

El final del libro se acompaña asimismo de una extensa y variada bibliografía por si se quieren ampliar algunos aspectos relacionados con los juegos en la naturaleza.

Juegos de

Pequeño

Grupo



## INTRODUCCIÓN

¿Y si hacemos una excursión al campo? ¿Qué maestro/a, educador/a,... o padre/madre no se ha planteado y realizado con sus niños/as alguna vez "un día de campo"? Los avíos son bien clásicos: nuestro bocadillo de tortilla de patatas y un buen balón de fútbol para "jugar al aire libre". Y no es que ésto sea malo, pero son tan pocas las oportunidades, por desgracia, de tener contacto con la naturaleza, en una sociedad cada vez más urbana, que es una pena que a la hora de plantear una excursión al campo pensemos sólo en los árboles como meros postes de portería.

La siguiente batería de juegos está destinada a todos aquellos que quieren vivir sus contactos con el medio natural de una manera educativa (a la vez que divertida). Los planes actuales de estudio intentan dar una perspectiva globalizadora e interdisciplinar de la realidad para que el alumno/a sea capaz de enfrentarse al conocimiento y vivencias del entorno. Pues bien, es en la naturaleza donde mayormente se puede apreciar que todo, la vida en sí, está muy relacionado. No podemos concebir una simple margarita sin todos los elementos que la rodean. Y somos principalmente nosotros (el Hombre) quienes hemos modificado (y en más de un caso destrozado) los equilibrios biológicos. Conocer es amar. Es por eso por lo que es tan importante entender y ver como se desarrollan los mecanismos de la vida (animal y vegetal). Sólo así podremos despertar sentimientos ecológicos y de respeto hacia los mismos. Y la mejor manera de conocer esta realidad es partiendo de nuestras propias experiencias de una manera práctica. Aquí es donde el juego tiene un papel muy importante, en sus diversas vertientes. Lo que conocemos jugando (y conocer es aprender) no se nos olvidará jamás. Está en la capacidad de los que dirigen y organizan estas actividades sacar el máximo provecho de ellas, evitando que estas se conviertan en simples actividades lúdicas.

## DESTINATARIOS

Tal y como se ha explicado en la introducción, estos juegos están pensados para que sirvan de recurso no sólo a maestros/as que quieran usarlos dentro de las actividades escolares sino también para monitores de tiempo libre, educadores de cualquier tipo... e incluso los propios padres y madres. En un principio están destinados a niños y niñas de primaria, aunque una gran mayoría de juegos pueden ser usados (algunos con pequeñas adaptaciones) en secundaria e incluso niveles superiores. Es más importante, en la mayoría de los casos, la presentación del juego que el desarrollo del mismo de cara a que sea apropiado para una edad u otra. Está en nuestra habilidad como "animadores" saber motivar, adaptar y presentar las diferentes dinámicas que se ofrecen, dependiendo de las edades y circunstancias propias del grupo. Tenemos que conocer al éste para "intuir" qué es lo más apropiado en cada momento.

## OBJETIVOS

Cuando nos planteamos la actividad a realizar debemos tener siempre claro los objetivos que perseguimos. Y éstos deberían ser siempre ayudar a los niños/as a su plena formación.

Pasamos a exponer los que principalmente podemos conseguir con el desarrollo de estos juegos:

### a. Generales:

- Comprender y establecer relaciones entre hechos y fenómenos del entorno natural y social contribuyendo activamente, en lo posible, a la defensa, conservación y mejora del medio ambiente.
- Conocer y apreciar el propio cuerpo, y contribuir a su desarrollo
- Identificar y plantear interrogantes y problemas a partir de la experiencia diaria.

- Actuar con autonomía en las actividades habituales y en las relaciones de grupo, desarrollando las posibilidades de tomar iniciativas y de establecer relaciones afectivas.
- Colaborar en la planificación y realización de actividades en grupo, aceptando las normas y reglas que democráticamente se establezcan.
- Rechazar cualquier tipo de discriminación.
- Comunicarse a través de medios de expresión verbal, corporal...

#### **b. Área del medio natural, social y cultural:**

- Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio, valorar críticamente la necesidad y el alcance de las mismas y adoptar un comportamiento en la vida cotidiana acorde con la postura de defensa y recuperación del equilibrio ecológico y de conservación del patrimonio natural. Es decir, despertar el respeto y amor por la naturaleza.
- Identificar los principales elementos del entorno natural.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario.
- Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos de nuestro entorno, aprendiendo, en contacto con la naturaleza, los fenómenos que en ella se desarrollan.
- Desarrollar la autonomía personal, la capacidad de orientarse y desplazarse de manera autónoma. Satisfacer el afán de aventura y estimar el protagonismo responsable.
- Conocer el origen y evolución de los seres vivos y su adaptación al medio en que viven, así como la conservación de los equilibrios naturales.
- Concebir el medio ambiente como fuente de vida.



### c. Área de Educación Física:

Aunque antes dijimos que había que huir de caer en meras actividades deportivas, está claro que los juegos en el campo tienen esa vertiente de la cual nos podemos aprovechar para conseguir paralelamente una serie de objetivos educativos.

La actividad física tiene valor educativo por las posibilidades de exploración que proporciona en el entorno y por las relaciones lógicas que favorece en las personas a través de las relaciones con los objetos, con el medio, con otras personas y con uno mismo.

Los objetivos de esta área que potenciamos son:

- Conocer y valorar nuestro cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
- Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás, evitando la discriminación por características personales, sexuales y sociales, así como los comportamientos agresivos y las actitudes de rivalidad en las actividades competitivas.
- Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas y deportivas y los entornos en que se desarrollan, participando en su conservación y mejora.
- Utilizar los recursos expresivos del cuerpo y del movimiento para comunicar sensaciones, ideas y estados de ánimo, y comprender mensajes expresados de ese modo.
- Favorecer el conocimiento del folklore, juegos y deportes populares, así como su incidencia en la formación del modo de ser del hombre.

(Fuente consultada: LOGSE)

## PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

¿Qué metodología debemos usar a la hora de realizar las actividades y juegos en la naturaleza?. Es evidente que, teniendo siempre claro los

objetivos, será el animador/a quién, en última instancia, desarrolle una metodología específica u otra, dependiendo también de las circunstancias concretas del grupo y del espacio. Pero no debemos olvidar algunos principios metodológicos generales (recogidos en la LOGSE), además de algunas recomendaciones que a continuación apuntamos:

- Debemos seguir siempre un enfoque globalizador que permita abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su totalidad.
- Hay que recordar que el profesor/a es sólo el guía y el mediador, siendo la actividad constructiva del niño/a el factor decisivo en su propio aprendizaje.
- Una salida al campo es una oportunidad de oro para poner en práctica conocimientos sabidos, o bien intuir otros nuevos. La práctica frente a la teoría.
- Debemos sacar utilidad a las cosas que aprendamos (ver cómo nos influyen o cómo podemos aprovecharlas). Es decir, aprendizaje funcional.
- Debemos potenciar las relaciones entre iguales a todos los niveles, sin discriminación y en colaboración (dar prioridad a los juegos cooperativos sobre los competitivos).
- Hay que romper la oposición juego/trabajo. La actividad lúdica es un recurso fundamental para aprender.
- Tenemos que evaluar no sólo si los niños/as han sacado provecho de la actividad, sino también si ésta era la más adecuada, si se ha enfocado bien, cómo se podría haber mejorado...

Joseph B. Cornell, en su estupendo libro *“Vivir la naturaleza con los niños”*, nos da también algunos consejos metodológicos de gran ayuda:

- *Enseña menos y comunica más*: más que dar muchos conceptos sobre la naturaleza, hay transmitir nuestros sentimientos por ella, para despertar el respeto y el amor por la tierra.

- *Trata de ser receptivo*: saber escuchar y mantener vivo el interés. El entusiasmo espontáneo de los niños/as, con un poco de habilidad, se puede orientar para aprender cosas.
- *Concentrar la atención del niño/a*: trata de interesar a todos de la manera más intensa posible por lo que ocurre alrededor (casi siempre hay algo curioso e interesante que puede captar nuestra atención).
- *Mira y experimenta en primer lugar. Habla después*: El niño/a rara vez olvida la experiencia directa. No te inquietes si ignoras algunos nombres. Las denominaciones de las plantas y los animales son sólo etiquetas superficiales para señalar lo que son en realidad. Observa la naturaleza desde perspectivas desusadas. Mira. Plantea preguntas. Adivina. ¡Diviértete!
- *La experiencia ha de verse impregnada de un espíritu dichoso*. El propio entusiasmo es contagioso.

Un último comentario: está en el monitor, en los objetivos que persiga y en su intuición, ver cómo se van a aprovechar mejor estas actividades y la manera de presentarlas: como “juegos” o como “experiencias” (a veces, si se dicen que son juegos, se pierde la concentración necesaria)

## SELECCIÓN Y CLASIFICACIÓN

A la hora de seleccionar los juegos, se han tenido en cuenta los siguientes factores:

- \$ Que ayuden a conseguir, dentro de lo posible, los objetivos arriba expuestos. Que sean formadores.
- \$ Que sean aptos para un grupo-clase o grupo-taller (unos 15 a 25 niños/as)
- \$ Que el material a usar sea mínimo o, en todo caso, fácil de transportar (vendas para los ojos, cuerdas, tarjetas... y poco más). En la mayoría de los casos, aprovecharemos simplemente los materiales que nos ofrece el campo.

- \$ Que el abanico de edades sea lo más amplio posible (ver apartado “destinatarios”). En el fondo todos somos “niños/as con ganas de jugar”. Sólo hay que saber despertar esas “ganas”.
- \$ Que sean lo menos competitivos posible. Que prime la cooperación y el gusto por divertirnos y aprender más que la rivalidad.
- \$ Que sean fáciles de jugar, sin muchas reglas que entorpezcan la comprensión y desarrollo de los mismos.
- \$ Que hagan que nos relacionemos con el entorno natural y entre nosotros.
- \$ No se incluyen (salvo excepciones) juegos deportivos y con pelota. Si interesa este tipo de actividades, existe abundante bibliografía sobre el tema.
- \$ ¡Que sean divertidos!

En cuanto a la clasificación (tan arbitraria como todas las clasificaciones), y sólo a efectos prácticos, hemos agrupado los juegos en cinco bloques:

### **A. Juegos de presentación**

Están pensados, sobre todo, para cuando nos encontramos con un grupo donde no se conocen entre sí, y queremos presentarnos y conocernos, dentro de un ambiente natural, de una forma lúdica. Muchas veces el desarrollo de estos juegos nos va dando información sobre las características propias del grupo, y sobre cuáles son los más convenientes a realizar con él.

### **B. Juegos de contacto y observación del entorno**

Son los más instructivos, los que nos hacen observar y conocer la naturaleza, a veces desde perspectivas y sentidos inusuales. La mayoría son juegos tranquilos, que requieren receptividad y sosiego por parte del grupo.

### C. Juegos de simulación

Son juegos con movimiento, en los que “simulamos” ser animales u otros elementos naturales. Aunque tienen un gran componente lúdico, nos ayudan a comprender dinámicas y fenómenos de la naturaleza: las relaciones entre los depredadores y las presas, el equilibrio natural, los diferentes seres vivos que existen, etc.

### D. Juegos de movimiento y esparcimiento

En éstos predomina el movimiento y el carácter de “juego”, lo cual no quita que, a posteriori, podamos usarlos para hacer reflexiones sobre el desarrollo de los mismos. Una buena parte se pueden realizar con grupos algo más numerosos. Aunque no tienen por qué ser juegos específicos de campo, son un buen recurso para usarlos en este medio, ya que se produce un contacto sano, a la vez que formador, con el entorno y entre nosotros mismos.

### E. Juegos de habilidad

Son juegos en los que usamos elementos naturales (piedras, palos...) para demostrar y ejercitar nuestras habilidades. Predominan los juegos tranquilos y de pequeño grupo. Hay una buena representación de juegos de los indios norteamericanos (señalados con las siglas J.I.), los cuales desarrollaron mucho estos aspectos, así como el sentido lúdico y de respeto en relación con la naturaleza. Muchos de estos juegos son precursores de juegos tradicionales actuales. Esta clasificación no conlleva un carácter temporal, es decir, no significa que tengamos que comenzar con un juego de presentación, continuar con otro de contacto, después uno de movimiento... Deben ser las características propias del grupo, los objetivos que persigamos y el momento del día (marcha, descanso,...) los que nos lleven a realizar uno u otro. En determinadas circunstancias puede ser incluso aconsejable realizar dinámicas de grupo y juegos de conocimiento interno del mismo para que se cree más confianza entre sus miembros. De todas formas, algunos de los expuestos aquí nos pueden servir para tales fines.

## APARTADOS DE LOS JUEGOS

Dentro de la descripción de cada uno de ellos, contemplaremos los siguientes apartados:

- **Nombre del juego**
- **Entorno:** Si no se especifica, se entiende un medio natural en general. A veces será necesario un entorno específico (bosque, río...) o circunstancias estacionales (otoño, lluvia...)
- **Distribución:** Se refiere a si tenemos que estar sentados en círculo, por parejas...
- **Descripción:** Se refiere a las normas y desarrollo del juego.
- **Variantes:** Cuando se puedan hacer adaptaciones o variantes del juego se explicarán aquí (de todas formas recuerda que la mejor de ellas está ¡en tu cabeza!)
- **Hablar sobre:** En algunos juegos se darán ideas sobre los temas que podemos aprovechar para comentar a raíz del mismo.

Con el fin de no hacer demasiado pesada y repetitiva su descripción se omitirán (salvo casos concretos que lo aconsejen), los siguientes apartados:

- **Objetivos:** Estos están expuestos, de una manera general, en el anterior apartado de "objetivos". Está claro que cada juego no cumple todos los expuestos, pero éstos son fácilmente deducibles de las propias características del mismo (observación, movimiento...). El punto anterior "Hablar sobre" nos dará, a menudo, idea de algunos objetivos medioambientales a conseguir.
- **Edad:** Ya se ha comentado que se intenta abarcar el mayor abanico posible de edades (primaria y primer ciclo de secundaria, preferiblemente). Cuando sea apto exclusivamente para una edad, se hará constar.
- **Nº de niños/as:** En general (salvo los del grupo D, que pueden ser realizados, buena parte de ellos, por más), el número ideal estará entre 15 y 25.

## A. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

### 1. PRESENTACIÓN CON ELEMENTOS NATURALES

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Descripción:** Cada uno piensa en un elemento natural que comience por la misma letra que su nombre. Después nos vamos presentando diciendo nuestro nombre y saludando a los que lo han hecho antes que nosotros: ej. *"Buenas tardes, me llamo Lucía-luciérnaga. Hola Pedro-piedra, Sofía-saltamontes..."*

**Variante:** Con niños/as más mayores se pueden intentar presentaciones más subjetivas: buscamos un elemento natural (si lo podemos mostrar, mejor) con el cual creemos que tenemos alguna similitud (física, de comportamiento...). Después nos presentamos diciendo nuestro nombre, el elemento natural buscado y qué tenemos en común con él:



Ejemplo: "Me llamo Ana, y he escogido una hormiguita porque me gusta estar ocupada todo el tiempo, y siempre ando de un lado para otro", "Me llamo Juan y creo que me parezco a este árbol del bosque, porque no me gusta estar solo. Prefiero estar rodeado siempre de gente...". Dar libertad a la hora de buscar conexiones.

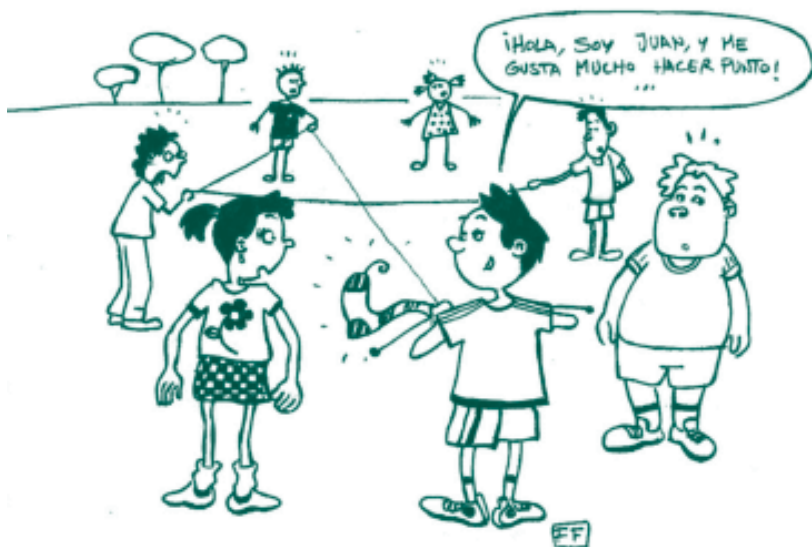
**Hablar sobre:** Los nombres de las especies (son convencionalismos...) ¿Es importante conocer cómo se llama cada árbol, insecto...? ¿Todos los animales de la misma especie tienen el mismo comportamiento? ¿Pueden tener personalidad propia?, ¿y las plantas?

## 2. LA TELARAÑA

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Un ovillo de lana o cordel.

**Descripción:** Se entrega el ovillo a uno de los participantes (o comienza el animador). Éste dice su nombre, procedencia, curso que estudia (o trabajo que desempeña si son adultos), interés en su participación,





etc. (las preguntas que previamente hayamos determinado como interesantes). Luego éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro compañero/a, quién a su vez debe presentarse de la misma manera. La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña.

Una vez que todos se han presentado, el que se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por aquel al principio. Éste a su vez hace lo mismo, de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero/a que inicialmente la lanzó. Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno, pues no se sabe a quién va a lanzarse la bola, y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.

**Variante:** Si no se dispone de ovillo, podemos hacer que cuando uno se presenta, se levante y dé la mano a alguien que no lo haya hecho, el cual pasa a hacerlo. Al final se hace a la inversa: cada uno da la mano al que se la dio, presentando a los demás a su "amigo/a". Dependiendo de la edad, se pueden complicar o no las cuestiones que tienen que responder.

**Hablar sobre:** No sabemos en qué momento nos puede afectar cualquier elemento de la naturaleza, pero todo está interconectado.

Personas que antes no conocíamos, al saber cosas de su vida, adquieren nuevos significados para nosotros/as.

### 3. DIBUJEMOS NUESTRO NOMBRE

**Distribución:** Sentados, en círculo.

**Material:** Piedras, ramas...

**Nº de niños/as:** No muy grande (10-15), para que haya buena visión de los nombres.

**Descripción:** Se trata de dibujar, cada uno delante de sí, su nombre con piedras, trozos de palitos... (también se puede dibujar en el suelo, marcando con un palo, si éste es lo suficientemente blando). Es más fácil recordar los nombres cuando los vemos dibujados.

**Variante 1:** Nos ponemos de pié e intentamos escribir los nombres en el suelo como si fuera un crucigrama, entrelazándose las letras (lo podemos hacer de uno en uno, para que sea más fácil) ej.:

```

  I
  S
  A N T O N I O
  B   O       P
  E   M       L
  L   Á       A N A
          S       R

```

**Variante 2:** Cada uno busca una ramita que tenga la forma de la inicial de su nombre. Nos vamos presentando y colocando la “letra” delante de nosotros. Al final podemos unir todas dibujando un gran árbol.

**Hablar sobre:** Las señales que van dejando los exploradores con ramas, piedras... ¿Acaso en sus orígenes no usó el hombre estas señales como precursoras de los alfabetos y de la escritura...?

#### 4. LA ENTREVISTA

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Un palo con forma de “micrófono”.

**Descripción:** Consiste en que cada uno hace una pequeña entrevista, micrófono en mano, al compañero de la derecha, tras lo cual se lo pasará para que éste haga lo mismo con el compañero correspondiente. Dependiendo de la edad es bueno que concretemos o no las preguntas (nombre, gustos, procedencia, qué le sugiere o recuerda el lugar donde estamos...). Cuanto más originalidad, mejor. Hay que sacar la parte interesante del entrevistado.

**Variante 1:** Por parejas: Estamos unos cinco minutos hablando con el compañero para conocerlo. Después, en grupo, nos presentamos mutuamente ante los demás.

**Variante 2:** ¿Y si la naturaleza hablara?. Cada uno adopta el rol de un elemento de la misma (árbol, ave, hormiga, araña...). Vamos entrevistando al compañero/a de la derecha, imaginándonos que es el personaje escogido: "señor árbol, ¿qué tal se siente usted aquí, al lado de la carretera, con ese cartel clavado...?"

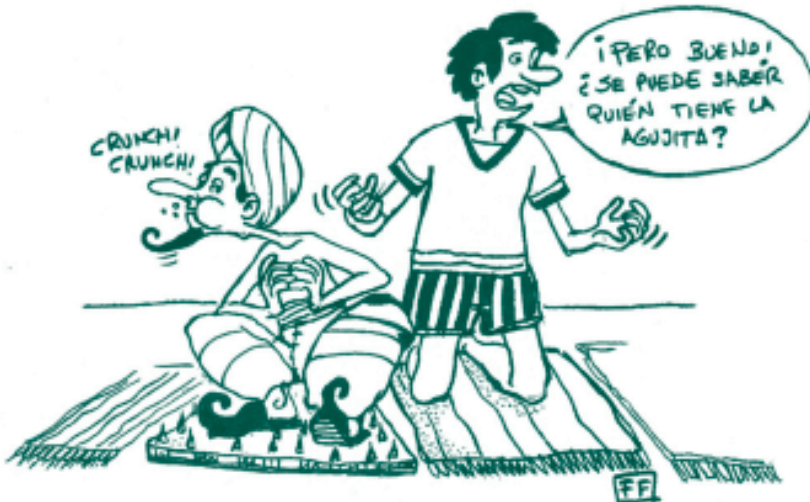
**Hablar sobre:** ¿Sienten los animales y las plantas?, ¿pueden comunicar sensaciones o sentimientos? , ¿qué nos dirían si los pudiéramos entender?.

## 5. LA AGUJITA

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Descripción:** Cada participante, sosteniendo entre el índice y pulgar de la mano derecha una aguja imaginaria, tiene el siguiente diálogo con su compañero/a de la derecha:

- *Hola, me llamo... (su nombre) y aquí tengo una agujita.*
- *¿Tiene agujero tu agujita?*
- *Sí, tiene agujero y puntita, toma (y le pasa la aguja "imaginaria").*



Este diálogo lo van teniendo sucesivamente todos con los compañeros de la derecha, pasándose la "agujita" hasta llegar al último. Lo divertido del juego es la siguiente norma: ni al que sostiene la aguja, ni al que la va a recibir, se les puede ver, en ningún momento del diálogo, los dientes, que tienen que estar completamente cubiertos por los labios. Son graciosas las caras que se ponen para aguantar la risa y que los dientes no se vean.

Si se quiere se puede sustituir la aguja imaginaria por un palito, piña, etc., cambiando el diálogo.

**Hablar sobre:** ¿Todos los animales tienen los mismos tipos de dientes? ¿Qué diferencias hay entre un carnívoro y un herbívoro? ¿Y con nosotros?

¿Por qué muestran a veces los dientes algunos y en qué circunstancias?

## 6. LA SUBIDA A LA MONTAÑA

**Entorno:** Un montículo, piedra grande, tronco caído, ...

**Distribución:** Sentados frente al él.



**Descripción:** Es una representación muy “teatral”, en la que usaremos la mímica. Nos sentamos todos frente a un montículo, piedra grande, tronco caído... que decimos que representa una gran montaña. Por turno, nos levantamos, cogemos en un sitio acordado un imaginario rollo de cuerda y la lanzamos hacia la “montaña” (tras hacer un imaginario lazo, al igual que los vaqueros del oeste). Después engancharla supuestamente en lo alto de la misma, tensamos la cuerda y trepamos por ella hasta arriba, haciendo toda la mímica posible (podemos tararear alguna música, tipo “Indiana Jones”). Una vez arriba, gritamos nuestro nombre en dirección al grupo. Los compañeros/as responden repitiéndolo como si fueran el eco. Después nos tiramos de la montaña, dando un salto (si no hay peligro), nos sentamos y dejamos paso al siguiente.

Es conveniente que el primero que “suba” sea el monitor, para ejemplificar lo que hay que hacer y romper un poco la posible vergüenza que haya. Para que cada uno se vaya preparando, se puede dar, antes de empezar, un número de orden en el que se va a salir.

**Variante:** Hacerlo con una cuerda real, previamente atada a lo alto del monte.

**Hablar sobre:** El eco, ¿qué es?, ¿en qué circunstancias se produce?.

## 7. ABRAZO AL ÁRBOL

**Entorno:** Bosque.

**Distribución:** Según se indique.

**Nº de niños/as:** Juego ideal para cuando se tienen que presentar un gran número de ellos.

**Descripción:** Vamos paseando por el bosque. El animador grita un número (o lo transmite dando pitidos con un silbato). Rápidamente tenemos que hacer grupos de ese número de componentes, dándonos la mano alrededor de un árbol, abrazándolo. Entonces nos presentamos entre los que estemos en torno al árbol. A otra señal nos soltamos y continuamos el paseo, hasta que se grite otro número, repitiendo sucesivamente los abrazos y presentaciones. Hay que intentar juntarnos cada vez con personas diferentes y que no conozcamos previamente.



## 8. ¡SALVAD EL ÁRBOL!

**Distribución:** De pie, en círculo. Uno en el centro sosteniendo un palo.

**Material:** Un palo más o menos liso, sin salientes peligrosos.

**Descripción:** Juego apropiado para recordar los nombres, tras habernos presentado. En el centro uno sostiene un palo de pie sobre el suelo. Grita “¡árbol va... para fulanito!” diciendo el nombre de un compañero y lo suelta corriendo a ocupar el sitio del nombrado/a, quien debe correr al centro y coger el “árbol” antes de que caiga al suelo. Si lo consigue, sigue nombrando el que estaba, si no, se la queda. Hay que intentar no repetir siempre los mismos nombres (se puede obligar a que cada vez se diga uno diferente). Si se quiere complicar, se puede hacer que los que están alrededor estén sentados.

**Hablar sobre:** La tala indiscriminada de los bosques, la deforestación y desertización...

## 9. FILA ALFABÉTICA

**Distribución:** En fila.

**Descripción:** Una buena dinámica para reforzar los nombres y recordarlos es, después de cualquier presentación, decir que tenemos un minuto para ponernos en fila, por orden alfabético. Después se comprueba si hemos hecho bien la fila, diciendo cada uno su nombre.

**Variante:** Igual pero no podemos hablar, tenemos que hacer la fila completamente en silencio.

## B. JUEGOS DE CONTACTO Y OBSERVACIÓN DEL ENTORNO

### 1. MI ÁRBOL AMIGO

**Entorno:** Bosque.

**Distribución:** Por parejas.

**Material:** Vendas para los ojos.

**Descripción:** De cada pareja, uno es vendado para que no vea nada. El compañero le lleva de la mano hasta un árbol dejándole que lo examine



con el tacto, olfato... pero sin verlo. Hay que insistirle en que intente apreciar detalles -ramas, hierbas, frutos...- que le permitan reconocerlo más tarde. Después lo lleva de nuevo al punto de partida (tanto a la ida como a la vuelta se puede dar un pequeño rodeo para despistarle sobre la verdadera orientación del mismo). Entonces se le quita la venda y debe encontrar cual es su "árbol amigo" que antes tocó. Una vez que lo ha hecho, se intercambian los papeles.

**Variante:** En lugar de un árbol, se puede hacer el juego con un trozo de terreno que tiene que reconocer con todos los sentidos, menos la vista, para después encontrarlo con los ojos destapados.

**Hablar sobre:** ¿Es verdad que somos amigos de los árboles? ¿Qué hacemos, en nuestra vida cotidiana para evitar que los talen? (¿usamos papel reciclado?, ¿llevamos el viejo a que lo reciclen?). Si vivimos cerca de alguna arboleda sería bonito que cada uno se responsabilizara de un árbol, que lo cuidara, regara...

## 2. PASEO A CIEGAS

**Distribución:** Por parejas / en fila.

**Material:** Vendas para los ojos / cuerda.

**Descripción:** Por parejas, uno lleva de la mano al otro, que está vendado. Hay que tener confianza en el lazarillo. Privados del sentido de la vista, se trata de ejercitar los otros. El lazarillo debe guiar al "ciego", con cuidado, por un itinerario atractivo, parándole en cosas interesantes de tocar, oler, oír... Es conveniente hacerlo en silencio. Después se intercambian los papeles. Al final comentamos qué hemos sentido, por dónde creemos que nos han llevado... ¿hemos sentido miedo?...

**Variante:** Podemos llevar a varios a la vez, si éstos van agarrados a una cuerda. El lazarillo, a la cabeza, guía la fila por diferentes suelos, vegetación, cuevas... Si hay algo interesante de tocar u oler, se señala al primer "ciego", que se lo irá indicando al siguiente, y así sucesivamente. Sentimos el viento, el sol... Al final nos quitamos las vendas y comentamos la experiencia, qué sonidos hemos escuchado, qué tipos de suelos hemos recorrido... Se puede incluso jugar a averiguar quién se aproxima más al itinerario real seguido.



Hay que intentar que durante el trayecto vayamos de forma suave, sin dar tirones a la cuerda y sin dejarnos caer en ella (esto es difícil con niños/as pequeños).

**Hablar sobre:** La “tiranía” del sentido de la vista, que hace que no desarrollemos tanto los demás. ¿Puede subsistir en la naturaleza un animal ciego?.

### 3. EL HILO DE ARIADNA

**Entorno:** Zona con elementos interesantes, bosque..

**Distribución:** En fila, espaciados unos de otros.

**Material:** Cuerda bastante larga, vendas.

**Descripción:** Este juego necesita preparación. Se hace un recorrido con la cuerda a través de elementos interesantes. Podemos hacer ramales que salgan de la principal hacia dichos elementos, o bien simplemente pasamos por ellos, subiendo o bajando según sea necesario. Se pueden hacer señales previamente acordadas (nudos...) que indican que cerca hay algo interesante de oler o tocar.

Una vez preparado el itinerario, todos se vendan los ojos, y van recorriendo la cuerda por los diferentes lugares a que lleve. Es importante ir agarrandola todos por el mismo lado (izquierda o derecha), habiéndose tenido en cuenta esto a la hora de planificar el recorrido. Las salidas se van dando de uno en uno, cada cierto tiempo, de forma que no se entorpezcan unos con otros.

Al final se puede poner algún tipo de sorpresa (¿un animal que hay que tocar, controlado por el monitor?, ¿la merienda?).

### 4. RECONOCER CORTEZAS DE LOS ÁRBOLES

**Entorno:** Bosque.

**Distribución:** Por parejas.

**Material:** Papel fuerte y pinturas de cera.

**Descripción:** Uno de cada pareja escoge, en secreto, un árbol, al que le saca una “huella” de su corteza. Para ello sostiene el papel apoyado

sobre la misma, sin moverlo, y frota con el canto del lápiz de cera por todo él, de forma que se queden marcados los relieves característicos (determinar antes a qué altura aproximada sacaremos todas las huellas). Si es difícil sostener el papel mientras dibujamos, se puede pedir la ayuda de un compañero, al que ayudaremos después nosotros. Más tarde se entrega el papel, con la huella dibujada, al otro miembro de la pareja, el cual debe descubrir qué árbol fue el que se calcó. Después se intercambian los papeles. Delimitar la zona de arboleda en la que vamos a jugar.



**Hablar sobre:** La función de la corteza de los árboles, ¿les hacemos daño si grabamos en ella?. Observar la variedad de vida que puede existir en las mismas (insectos, agallas, musgos,...).

## 5. ¿QUIÉN SOY?

**Distribución:** En círculo. Uno se la queda, en el centro.

**Descripción:** El/la que se la queda se aparta un momento. El resto nos ponemos de acuerdo, en secreto, en un ser vivo (planta, animal, insecto...). Entonces vuelve el compañero/a y se coloca en el centro.

Él/ella es el ser vivo que hemos pensado, pero no sabe quién es. Va haciendo preguntas a sus compañeros, para averiguarlo. Las respuestas sólo pueden ser del tipo "sí", "no", "a veces", "no sé"... . Cuando acierta, se sienta y designa al siguiente que se la queda.

**Hablar sobre:** ¿Son conscientes los seres vivos de su diferencia como especie respecto a las demás?. Un perro criado en una casa, que nunca haya visto otro perro, ¿se siente humano o se reconoce como distinto?

## 6. EL MASAJE DE LA NATURALEZA

**Entorno:** Verano, en bañador.

**Distribución:** Pequeños grupos de unas siete personas. También en parejas.

**Material:** Diferentes elementos de la naturaleza.

**Descripción:** Todos en círculo, en torno a uno/a que descansa, relajado, boca abajo, en bañador. Le vamos dando caricias y masajes, de forma suave, con diferentes elementos naturales:

- hojas, espigas de trigo...
- piedras redondas
- tierra, barro



- también con las manos: mojadas, con pasos de hormiguita, de serpiente... casi sin tocar...
- soplando

Nos vamos turnando en los “masajes”. Hay que intentar relajarse y disfrutar de la experiencia. Después la comentamos.

**Variante:** Hacerlo por parejas.

**Hablar sobre:** Los pequeños y grandes placeres que nos proporciona la naturaleza, y el saber apreciarlos.

## 7. REGALAR SENSACIONES

**Distribución:** Dos subgrupos de unas 7 personas.

**Material:** Del entorno. Vendas optativas.

**Descripción:** Dividimos al grupo en dos subgrupos de unas 7 personas (si es muy numeroso podemos hacer varios, y trabajar éstos de dos en dos). Unos son los que van a dar sensaciones, y otros los que van a recibirlas. Éstos últimos se sientan en posición cómoda, con los ojos cerrados y en silencio.



Los que van a “regalar” las sensaciones deberán buscar algo en el entorno. Deben ser sensaciones agradables de tocar, oler o incluso saborear, las cuales pasarán uno a uno por todos los receptores. Cuando se acabe la tanda, ambos grupos cambiarán de posición.

Si el grupo lo admite, se pueden traer sensaciones menos agradables o más extrañas, tales como sentir un insecto, oler un excremento... siempre y cuando no revistan peligro.

**Variante:** Por parejas. Vamos a invitar a nuestro compañero/a a una “degustación olfativa”. Éste, con los ojos cerrados irá “saboreando” con el olfato los olores, cual si de una comida se tratase: primer plato, segundo, postre... Hay que saber escoger los olores y presentarlos adecuadamente.

**Hablar sobre:** La importancia del olor en la naturaleza, cómo son atraídos los insectos por las flores, cómo son detectadas las presas por los depredadores,... ¿Somos conscientes de lo que nos influye? ¿Saboreamos la comida igual si no podemos respirar? ¿Sabemos cómo se usan los olores en la publicidad para hacernos comprar determinados productos?...

## 8. LA HOJA MISTERIOSA

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Hojas de árboles, papeles, lápices y soporte para apoyarse, vendas para los ojos.

**Descripción:** Todos en círculo, con los ojos vendados, recibimos cada uno una hoja igual de un mismo árbol. Hay que reconocerla sin verla (bordes, venas, forma...). Después se guardan, nos quitamos las vendas y la dibujamos tal y como creemos que es. Comparar, una vez terminado, con la original, y ver si nos hemos aproximado. Podemos volver a pintarla, esta vez viéndola. Hay que intentar ser lo más detallista posible. Se puede repetir con otras hojas.

**Hablar sobre:** Contar el conocido cuento de los tres ciegos que estaban tocando cada uno una parte de un elefante: uno la trompa, otro una pata y el tercero el rabo. Cuando tuvieron que describir el mismo, el primero dijo que era como una serpiente, el segundo como una columna,

y el último como una cuerda. La “visión” parcial de la realidad y de los problemas nos lleva a conclusiones erróneas.

## 9. ESCUCHAR SONIDOS

**Distribución:** Sentados en corro.

**Descripción:** Nos callamos y estamos unos cinco minutos escuchando los sonidos de alrededor. Después los comentamos y los identificamos. Acto seguido se repite la experiencia con los ojos cerrados. Seguramente serán más los ruidos y sonidos que se aprecien. Al bloquear un sentido, se desarrollan más los otros.

Si estamos concentrados y nos quedamos más tiempo, podremos distinguir no sólo cantos de pájaros, sino varias de las especies y hasta la posición de sus individuos.

**Variante:** Si se domina el tema de las aves y sus cantos, sería interesante poder conocer los nombres de las mismas, observar sus costumbres, diferenciar sus sonidos... es un tema apasionante.

**Hablar sobre:** La importancia del oído en la naturaleza, tanto para los depredadores como para las presas. ¿Todas las especies escuchan los mismos sonidos?, ¿capta el mismo espectro auditivo un perro que un humano?, ¿por qué puede ser que tengamos menor audición, a pesar de ser una especie más desarrollada?.

## 10. LOS OJOS DE LA HORMIGA

**Distribución:** Individualmente.

**Descripción:** Primero nos tumbamos boca arriba y nos relajamos, con los ojos cerrados. Vamos extendiendo los brazos y tocamos el entorno: plantas, piedras, tierra... como si fuéramos una hormiguita que camináramos por allí. Abrimos los ojos y vemos el cielo, las nubes pasar, los árboles moviéndose por el viento... . Volvemos a cerrar los ojos y a tocar el entorno.

Después nos tumbamos de lado y abrimos los ojos, viendo el campo tal y como lo vería una hormiga. Probamos con los dos ojos, y después cerrando uno y más tarde el otro.

**Hablar sobre:** “Hay otros mundos... pero están en éste”. A nuestro alrededor suceden muchas cosas “a otra escala”, que nos pasan desapercibidas: a nivel más pequeño (el mundo de los pequeños animales, de los insectos, de los microorganismos...) o más grande (escala planetaria, galáctica...). La vida tiene muchas visiones, y la



nuestra es sólo una de ellas (aunque muchas veces creamos que es la única que existe, o al menos la única importante). Todas están relacionadas estrechamente y son interdependientes.

## 11. VENTANAS DE LA TIERRA

**Entorno:** Es ideal hacerlo en otoño, con abundancia de hojas y ramitas.

**Distribución:** Individualmente, aunque hace falta ayuda externa (se puede hacer por parejas, uno ayuda al otro y después se cambian).

**Material:** Hojas del entorno...

**Descripción:** Se propone a los que van a participar en la experiencia que, relajados, se tiendan cómodos en el suelo. Miramos al cielo y, concentrando nuestros pensamientos, tenemos que intentar sentirnos parte de la tierra, ser uno mismo con ella. Se les cubre poco a poco con hojas y ramas, incluidos los costados de la cabeza. Se deja en un principio

sólo el rostro descubierto. Hay que encontrarse como metidos en el suelo. Después se cierran los ojos y se ponen algunas ramitas sobre la cara. Deben sentir que forman parte de la tierra, observando todo lo que ocurre en su alrededor. Comentar después la experiencia.

Puede ser una actividad fuerte para algunos niños/as. Es conveniente, para que sea más fácilmente aceptada, que antes hayamos estado escarbando en el suelo, arrastrándonos por él y sosteniendo insectos.

**Hablar sobre:** ¿Es la tierra, como planeta, un ser vivo? ¿Siente todo lo que le hacemos -contaminación, deforestación...-? Si tuviera ojos, ¿qué opinaría de lo que ocurre en su superficie?

## 12. MICROEXCURSIÓN

**Distribución:** Individualmente (también por parejas).

**Material:** Cuerdas y lupas (no imprescindibles).

**Descripción:** Se señala, con la cuerda (o con palos...) un círculo de 1,5 m. aproximadamente, delimitando una zona de terreno interesante. Se trata de observar lo que ocurre en él, sin separarse más de 30 cm. Para ello podemos apoyarnos con la lupa, en caso de disponer de ella. Hay que tener paciencia en la observación e intentar abstraerse de lo que ocurre alrededor.





**Hablar sobre:** ¿Por qué clase de mundo habéis viajado? ¿Quiénes eran tus más cercanos vecinos? ¿Eran amistosos? ¿Qué hacían? ¿Cómo os sentiríais si fueseis uno de ellos?...

### 13. SEPARAR EL BUEN GRANO DE LA CIZAÑA

**Distribución:** Individualmente.

**Material:** Recipiente, venda, diversos granos, semillas...

**Descripción:** En un recipiente ponemos diversos granos y semillas, pequeñas piedrecitas, etc. (en total unos 4 ó 5 elementos diferentes). La actividad consiste en tratar de ir separando, con los ojos vendados y mediante el tacto, los diferentes elementos que haya.

**Variante:** Hacerlo por parejas, usando el mismo recipiente y a ser posible con alguien que no conozcamos.

**Hablar sobre:** La "magia" de la vida: que pueda haber, dentro de una semilla, todo un árbol en potencia. ¿Qué le hace falta para poder desarrollarse?. Una semilla, ¿es un ser vivo?, ¿podría germinar una aparecida en alguna excavación arqueológica con varios cientos de años?

### 14. LA PIEDRA

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Piedras del entorno, bolsa.

**Descripción:** Previamente hemos pedido que cada uno busque una piedra. Nos sentamos en corro, en torno al monitor/a. Cada uno/a debe observar la suya, apreciando todas las características que la hagan diferente de las demás, para una posterior identificación. Una vez hecho ésto, el monitor/a las recoge todas en una bolsa, mezclándolas.

Todos/as cierran los ojos. Se entrega una piedra a uno y éste la tantea. Si no es la suya, se la pasa al compañero/a de la derecha, quien hará a su vez lo mismo. Se van entregando todas las piedras al primero, el cual las irá pasando (excepto la que reconozca como suya), hasta que todas estén en circulación.

Se puede comenzar también dando, tras mezclarlas, una piedra a cada niño/a del círculo. Si no es la suya, se va pasando al de la derecha, recogiendo las que vengan por la izquierda. En ambos casos, el juego termina cuando todas las piedras tienen dueño/a, o una o varias circulen repetidamente sin que nadie las adopte como suya. Se abren los ojos y se ve si se acertó, y si nos equivocamos, por qué fue.

Previamente se pueden marcar las piedras con rotulador permanente, con nuestra inicial, para comprobar realmente si se acertó.

**Variante “tramposa”:** Meter alguna piedra nueva sin decirlo. Incluso cambiar todas las piedras por otras diferentes (en ese caso hacerlo después también con las auténticas. Ésto nos sirve de “olvido” de las nuestras).

**Hablar sobre:** ¿Por qué tienen diferentes formas las piedras? ¿De qué están compuestas? En caso de estar en una zona con cantos rodados, ¿por qué están redondeados?.

## 15. EL TOQUE MÁGICO

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Un objeto natural sugerente (palo o raíz con forma extraña, una piña, piedra...).



**Descripción:** El animador muestra el objeto. Dice que todos/as vamos a ser magos/as. Comienza cogiendo el objeto, le da un toque mágico con el dedo y lo convierte en algo del entorno (serpiente, hoja que cae, saltamontes, flor...). No puede hablar, pero usando la mímica (dando vida al objeto como lo que se ha convertido), tiene que intentar que los demás averigüen qué es. Después se pasa al de la derecha, que lo convertirá en otra cosa diferente, y así sucesivamente.

**Hablar sobre:** Si un mago nos convirtiera durante una hora en algo del entorno, qué creemos que sería interesante ser y por qué.

## 16. LOS PUNTOS DE VISTA

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Descripción:** Se adjudica a cada persona un “punto de vista” desde el cual tiene que ver la realidad. Una vez adjudicados, se va pasando un objeto, planta, ser vivo... y cada uno lo tiene que describir exclusivamente desde el punto de vista que le ha tocado. Ejemplos de estos roles que se distribuyen:

- el color que tiene y los posibles cambios del mismo
- el olor que desprende o capta
- el sabor que tiene, o los que le afectan
- su peso y las oscilaciones del mismo
- el tacto que tiene y el que puede recibir
- sonidos que produce y/o capta
- forma externa y las que puede ver (en caso de tener ojos)
- si es un ser vivo o no; cómo y cuanto se reproduce
- su papel en la naturaleza
- visión poética del mismo: si fuéramos poetas, qué diríamos de él
- visión fantástica: en los cuentos, leyendas...
- papel que juega con respecto al hombre, ...

**Variante:** Se puede hacer que se la quede uno y, sin saber de qué se trata, escuchar la descripción parcial de cada “punto de vista” (hay que esperar a escuchar todas las descripciones antes de decir nada). Al

final se comenta qué cree que es y qué es lo que le ha llevado a esa conclusión.

**Hablar sobre:** La visión parcial que tenemos de la realidad. Cada uno ve todo dependiendo “del cristal con que se mire”. Una planta, por ejemplo, puede ser dañina para el agricultor, buena para la medicina, alimento de determinadas especies, venenosa para otras... La realidad es la suma de todos los “puntos de vista”.

## 17. LAS HOJAS

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Hojas de diferentes especies.

**Descripción:** Cada persona trae una hoja diferente (intentar que no se repitan especies o, en caso de ocurrir, que se diferencien unas de otras). Nos sentamos en círculo. Cada uno ve la suya contra el sol (sus venillas, forma...). Después siente su olor, tacto, imperfecciones... . Una vez hecho ésto, se pasa la hoja al de la derecha, repitiéndose las acciones con la hoja que nos llegue. Ésto se puede hacer varias veces.

Al final, se juntan todas y se van sacando de una en una. Cada uno tiene que reconocer cuál era la suya original.

Podemos terminar ayudando a las hojas a cumplir con su destino (volver al suelo para servir de alimento de otras plantas), rompiéndolas y enterrándolas.

**Hablar sobre:** Qué papel tienen las hojas en las plantas, por qué varían las formas (por ejemplo las del pino, que son como agujas...), por qué se caen de los árboles...

## 18. BUSCA UNO IGUAL

**Distribución:** Que posibilite la visión de la caja (se puede hacer solos, en parejas, en pequeños grupos...)

**Material:** Caja o pañuelos, objetos del campo.

**Descripción:** Se recogen, en secreto, unos 10 objetos pertenecientes al entorno (piedras, semillas, piñas, ramas... y alguna señal de actividad



animal o humana). Se coloca todo en un pañuelo, cubierto por otro, o dentro de una caja. Cuando estén los niños/as, se les deja observar todo durante medio minuto (adaptar el tiempo y el número de objetos a la edad). Pasado éste, se tapan los objetos, y ellos/as tienen un tiempo determinado para traer objetos similares a los que recuerden (unos 10 minutos). Después se va sacando uno a uno, viendo quién lo ha conseguido.

**Variante:** *¿qué falta aquí?:* Se observan los 10 objetos. Cerramos los ojos y se retira alguno. Hay que recordar cuál es el que falta (si son muy pequeños, hacerlo sólo con 4 ó 5 ).

**Hablar sobre:** Contar, si se puede, algo interesante de cada cosa (procedencia, curiosidades, usos...)

## 19. LA PÓCIMA MÁGICA

**Distribución:** En subgrupos de 4/5 personas.

**Material:** Una lista por grupo. Algo para guardar las cosas (cajas, bolsas...).

**Descripción:** Este juego viene más ampliamente descrito (con ejemplo de lista de elementos) en el apartado de “Juegos Nocturnos”. Si se expone aquí es porque es también muy interesante para hacerlo de día, con grupos poco numerosos (se le saca quizás más provecho, pues se pueden hacer más comentarios). Básicamente consiste en dar a cada subgrupo una lista de unos 25 elementos del entorno que tienen que conseguir, dentro de un tiempo predeterminado.

**Hablar sobre:** La dificultad de encontrar las cosas, qué ha sido más difícil y por qué; qué sabemos de cada elemento; qué podemos coger de la naturaleza sin dañarla...

## 20. EL GRAN RETO DE LA BASURA

**Entorno:** Degradado por el hombre (con basuras...).

**Distribución:** Subgrupos de 4/5 personas.

**Material:** Bolsas de basura.

**Descripción:** A la hora de hacer una campaña de recogida de basura en plena naturaleza, nos podemos proponer, para buscar un incentivo, plantearnos un reto: ¿seremos capaces de recoger tanta basura como pesa esta piedra (o tronco...)? Podemos improvisar una gran balanza con un palo colgado, por la mitad, de la rama de un árbol. En un extremo del mismo colgamos el objeto del reto y, en el otro, una gran bolsa con las basuras que hemos conseguido.

Antes de buscar ésta hay que hablar sobre lo que es basura y no.

Hay que buscar retos fácilmente superables para sentirnos todos orgullosos de conseguirlo (aunque recordaremos que lo más importante es el beneficio que le hemos hecho al campo).

Con niños/as pequeños queda simpático el juego de llevar cada uno un palito, que es un “detector de basura” imaginario, que pita cada vez que encontramos una.

**Hablar sobre:** Los diferentes tipos de basura que existen, cómo podemos reciclarlas, cuánto afectan a la naturaleza, y en qué grado (podemos dar datos sobre lo que tarda en degradarse cada una dependiendo de su

composición, así como los contaminantes que generan). También se puede hablar sobre lo que es una balanza, la gravedad de la Tierra...

## 21. "A" DE ÁRBOL, "B" DE BOSQUE

**Distribución:** Libre.

**Material:** Del entorno.

**Descripción:** Se trata de decir una letra (que sea de las más comunes) y de traer (o nombrar, si son difíciles de llevar) en un tiempo prefijado,



elementos del entorno que comiencen por esa letra. Ver cuántas podemos traer entre todos.

Si alguna letra es muy difícil, se es menos estricto: por ejemplo, con la "J" puede valer algo para "jugar en la hierba".

**Variante:** Cada uno trae algo que comience por una de las letras de su nombre (o bien sólo por la inicial). Puede servir de juego de presentación:

- I (insecto)
- S (semilla)
- A (árbol)
- B (babosa)

E (espárrago)

L (lagartija)

## 22. VEO VEO

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Descripción:** Es el clásico juego del “veo, veo”, que nos puede servir de relax y observación del entorno, por ejemplo en un descanso durante una caminata. Un niño/a se fija en algo visible por todos y, a continuación, dice:

- Niño/a: *veo, veo*

- Grupo: *¿qué ves?*

- Niño/a: *una cosita*

- Grupo: *¿y qué cosita es?*

- Niño/a: *una cosita que empieza por la letra C* (por ejemplo)

En ese momento los miembros del grupo, según se les vaya ocurriendo, van diciendo cosas (conejo, cuerda, ciprés, canario, corteza...). Si pasa un rato y no se acierta se pueden pedir pistas: color, tamaño... Se puede complicar requiriendo, por ejemplo, en caso de ser un ciprés, que se determine cuál es.

## 23. LOS DETECTIVES

**Distribución:** Subgrupos pequeños (parejas, tríos ... hasta un máximo recomendable de 5).

**Material:** Papeles, lápices y soportes para escribir.

**Descripción:** Consiste en establecer, cada subgrupo, una labor de investigación detectivesca por el entorno, con el fin de encontrar la mayor cantidad de huellas posibles de un tema propuesto:

- el paso del hombre (y su influencia en el paisaje)
- el paso de animales salvajes
- la acción de las fuerzas de la naturaleza (fuego, agua, viento...), ...





Si podemos llevar alguna muestra de esas “huellas” (sin dañar el entorno), lo hacemos. Si no, las apuntamos (con su localización correcta) para poderlas mostrar a los demás.

Después cada grupo presenta las “pruebas”, enseñándolas al resto de los compañeros. Se comprueba que sean correctas y hayamos sido buenos “detectives”.

## 24. MEMORIZAR EL ENTORNO

**Distribución:** Sentados.

**Descripción:** En medio de una caminata nos detenemos. Se da un tiempo para observar a nuestro alrededor, intentando memorizar la mayor cantidad de detalles. Entonces nos sentamos y cerramos los ojos. Se van haciendo preguntas sobre el entorno visible (dónde está el sol, qué tipo de árboles hay a la derecha, de qué color es el camino, se ve algún pueblo desde aquí, dónde...). Vamos respondiendo o señalando. Después abrimos los ojos para comprobar los aciertos. Si nos cuesta estar con los ojos cerrados, podemos hacerlo con vendas.

**Hablar sobre:** No es lo mismo “ver” que “mirar”. Cuántas veces frecuentamos una calle y de repente un día descubrimos una casa, tienda, detalle ornamental... en el que antes no nos habíamos fijado. La naturaleza está llena de sorpresas, pero hay que saber encontrarlas y “mirarlas”, aunque estén en nuestras narices.

## 25. LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

**Distribución:** Por parejas.

**Descripción:** Tras recordar cómo funciona una cámara de fotos, el monitor ejemplifica con alguien lo que se va a hacer. Éste/a se relaja y cierra los ojos. Se le lleva delante de algo interesante. Entonces se le toca en la cabeza diciendo “clic”. En ese momento el niño/a abre un segundo los ojos (cuenta 1-2) y los cierra. Después va delante del grupo y cuenta qué vio (“revela la foto”). Se le vuelve a enseñar lo que fotografió y se comprueba si la sacó bien.

Después nos ponemos por parejas: uno es el fotógrafo y otro la cámara. Se pueden hacer 4 ó 5 fotografías y comentarlas después al primero, que le dirá si las tomó bien. Después se intercambian los papeles.

Se pueden sugerir algunos tipos de tomas (paisajes, primeros planos de insectos, de la tierra...)

Hay que intentar hacer el juego en silencio.

**Hablar sobre:** Comentar la experiencia, ¿algo nos dio miedo?, ¿hemos sido capaces de ir con los ojos cerrados, confiando en el compañero. Se puede terminar haciendo todos juntos una foto real. Eso sí, antes deberemos decidir cuál es el sitio más “fotogénico”.

## 26. LOS PUNTOS CARDINALES

**Distribución:** Grupos pequeños de unas cinco personas.

**Descripción:** Se pregunta si sabríamos encontrar los puntos cardinales exactos. Se intenta por grupos: cada uno los marca en el suelo con piedras, palos... Después preguntamos qué métodos han empleado para

deducirlo, y se comprueba con una brújula cuál/es son los que más se han aproximado.

**Hablar sobre:** Los diferentes métodos de orientación: orto y ocaso del sol, musgo de los árboles, Estrella Polar... Comentar la diferencia entre norte magnético y geográfico.

## 27. LA VISITA EXTRATERRESTRE

**Distribución:** En grupos de unas 5 personas.

**Material:** Papeles, lápices y soportes para apoyarse. Grabadora para la variante.

**Descripción:** Nos imaginamos que somos extraterrestres que hemos aterrizado en ese lugar. Tenemos que llevarnos a nuestro planeta las diez cosas que creamos más características de la zona, las que más nos hayan impresionado como alienígenas. Por grupos, nos damos un pequeño paseo por el entorno y hacemos la lista de los diez elementos.



Acto seguido cada grupo expone ante los demás qué hemos escogido y por qué. Vemos las cosas comunes e intentamos conciliar una única lista entre todos.

**Variante:** Si se dispone de grabadoras se puede intentar otra experiencia. Uno hace un recorrido por los alrededores, imaginándose que es un enviado especial de otra galaxia. Va retransmitiendo, en directo, con sorpresa, lo que se va encontrando, describiendo todo para que los hipotéticos “oyentes” se lo imaginen (sin decir nombres, pues “no los sabe”). Después escuchamos la grabación todos/as y vamos imaginando qué es lo que está retransmitiendo en realidad. Se comenta.

**Hablar sobre:** ¿Existirá vida en otros planetas? ¿Qué condiciones son necesarias para que ésta se dé?. Apreciar la magnífica singularidad de la Tierra en medio del universo, y por qué debemos cuidarla.

## 28. ■ CONTINUIDAD Y CAMBIO

**Distribución:** Dos grupos, sentados en línea.

**Descripción:** Esta es una actividad recomendada para momentos de relajamiento. Se hacen dos grupos, sentados cada uno en una línea (mirando en la misma dirección):

- Grupo A: debe detectar, en tres minutos, cosas que cambien en el paisaje (las nubes, caen hojas, vuela un pájaro...)
- Grupo B: en el mismo tiempo, tiene que observar cosas que no cambien (formas de las montañas, color de los árboles, el camino...)

Después ambos grupos comentan los detalles observados.

**Variante:** Al pasar por un mismo sitio (por ejemplo, en un itinerario, a la ida y a la vuelta), podemos apreciar dichos cambios a lo largo del día.

También los podemos ceñir a zonas más pequeñas: las modificaciones de un hormiguero, una telaraña, las huellas del suelo...

**Hablar sobre:** La naturaleza está continuamente cambiando. Estas modificaciones se dan a diversas escalas. Si fuéramos una hormiga apreciaríamos otro tipo de cambios, y pasarían desapercibidos algunos

de los que hemos observado. Las cosas que nos parecen más inmutables, como las montañas, ¿han existido siempre así?, ¿pueden cambiar?.

## 29. LAS HISTORIAS DE LAS HOJAS

**Descripción:** Para acordarnos mejor de las hojas de los árboles, podemos intentar conocer e inventar historias sobre ellas:

- La encina, en los cuentos de hadas, tiene fama de tener un oído excelente porque su borde ondulado se parece al lóbulo de la oreja.
- El “árbol del amor” debe su nombre a la forma de corazón de sus hojas.
- El abedul es conocido por su feroz apetito: su hoja se encuentra adornada con dientes. ...

Éste puede ser un buen juego imaginativo que podemos improvisar en cualquier momento, o bien estructurarlo pidiendo a cada grupo que se invente, en un espacio de tiempo, determinadas historias sobre los árboles de la zona. Después escogemos entre todas las que más nos gusten.

## 30. LAS TIERRAS DE LOS INDIOS

**Distribución:** Sentados, cómodos.

**Material:** Texto propuesto.

**Descripción:** Esta es una actividad de meditación y debate. Cuando estemos en una zona tranquila, agradable (“bucólica”), nos sentamos relajadamente y pasamos a leer el siguiente texto propuesto.

Es un documento escrito en 1855 por *Seattle*, el jefe de la tribu india de los *Dwamish*. Iba dirigido al entonces presidente de U. S. A. (Franklin Pierce), y era la respuesta a la oferta del gobierno de adquirir las tierras de los *Dwamish*. Este es un extracto del documento completo:

### “Carta Abierta al Hombre Blanco”

*“Habráis de saber que mi pueblo tiene por sagrado cada pedazo de esta tierra. La hoja brillante, la playa arenosa, la niebla en la oscuridad del*

*bosque; el claro en la mitad de la arboleda y el insecto zumbante, son sagradas experiencias y memorias de mi pueblo. Somos un pedazo de esta tierra, estamos hechos con una parte de ella. La flor perfumada; el ciervo, el caballo, el águila majestuosa; todos son nuestros hermanos. Las rocas de las montañas, el jugo de la hierba fresca, el calor corporal del potro: todo pertenece a nuestra familia. Los reflejos misteriosos de las aguas claras de los lagos narran los acontecimientos de la vida de mi pueblo. El rumor sordo del agua es la voz de mi padre. A los indios nos deleita el ligero rumor del viento acariciando la cara de la aurora, y su olor tras la lluvia del mediodía, que trae la fragancia de los abetos.*

*El hombre de piel roja es conocedor del valor inapreciable del aire, pues todas las cosas respiran su aliento: el animal, el árbol, el hombre. Si os vendiésemos las tierras, tendríais que dejarlas en paz y mantenerlas sagradas, para que fuesen un lugar donde incluso el hombre de piel blanca pudiera saborear el viento endulzado por las flores de la pradera. ¿Qué es el hombre sin los animales? Si todos los animales desapareciesen, el hombre tendría que morir con gran soledad en el corazón. Pues todo lo que les sucede a los animales, pronto le sucede también al hombre. Todas las cosas están ligadas entre sí.*

*Tendríais que enseñar a vuestros hijos que el suelo que pisan es la ceniza de sus abuelos. Respetarán la tierra si les decís que está llena de la vida de vuestros antepasados. Hay que hacer que vuestros hijos sepan, igual que los nuestros, que la tierra es la madre de todos. Que de cualquier*



*mal causado a la tierra sufren sus hijos. El hombre que escupe a la tierra, se está escupiéndolo a sí mismo.*

*Hay una cosa de la que estamos seguros: la tierra no pertenece al hombre, es el hombre el que pertenece a la tierra. El hombre no ha tejido la red de la vida, pues él mismo no es sino un hilo de ella. Está buscando su desgracia si osa romper esa red. El sufrimiento de la tierra se convierte a la fuerza en el sufrimiento de sus hijos. De eso estamos seguros. Todas las cosas están ligadas, como la sangre de una misma familia."*

**Hablar sobre:** Los comentarios que surjan en torno a este documento. ¿Tenemos la misma visión de la tierra que los indios? ¿Qué ha sido y qué puede llegar a ser de la naturaleza y del hombre?... Desde luego esta carta que no tiene desperdicio. Habla de ecología, cadenas tróficas, respeto y amor hacia la vida...

**Variantes:** Seguro que si buscamos encontraremos otras historias, cuentos, poesías... apropiados para leer y meditar sobre ellos en plena naturaleza.

## 31. ¿QUÉ OCURRIÓ AQUÍ?

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Descripción:** Nos colocamos en corro, relajados, en un sitio "sugereente". Se trata de inventarnos entre todos una historia de algo que ocurrió aquí. Previamente podemos delimitar el tema (misterio, amor, aventuras...) o bien dejar que discurra libre. Uno comienza la historia y posteriormente la van continuando los siguientes (podemos irnos pasando un objeto, de narrador en narrador; éste puede ser incluso el desencadenante de la misma: ej. un cuchillo encontrado en el campo, un pañuelo de encajes...). Hay que echar a volar la imaginación y "sentir" el ambiente y las vibraciones del lugar.

**Otra manera de inventarse la historia:** Se ponen en el centro tantos palos o piedras como participantes, menos uno. Cada vez que se nombra una palabra previamente acordada (niña, casa, bruja...) todos tienen que coger uno. El que se queda sin ninguno es el que continúa el cuento hasta que vuelva a decir dicha palabra (hay que estar un mínimo de tiempo contando).

**Hablar sobre:** Historias reales del lugar (si existen y se conocen). También sobre la forma de transmitirse éstas antiguamente (tradición oral...).

## 32. FORMAR FIGURAS CON LAS NUBES

**Distribución:** Sentados o tumbados en la hierba.

**Descripción:** En un día de campo que haya nubes en forma de grúmulos, nos podemos sentar o tumbar en la hierba, en un claro del terreno, y mirarlas, intentando imaginarnos figuras con ellas. Se enseña a los demás las que nos vamos inventando.

Esto también se puede hacer con las formas de los árboles, bosques, montañas, ríos, piedras...

**Hablar sobre:** Muchos topónimos de montañas, valles... se refieren a formas imaginarias que sugieren.

## 33. EL PALO CORTO

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Un palito por participante. Uno de ellos es más corto que los demás (que tendrán todos aproximadamente el mismo tamaño).

**Descripción:** Este es un juego que puede servir para seleccionar a alguien para otro juego posterior. El monitor agarra el manojo de palos, sin que se note dónde está el más corto. Cada participante va cogiendo uno. El que saca el más corto es el seleccionado.

**Variante:** Convertirlo en juego en sí mismo: el del palo corto tiene que hacer algo previamente acordado (alguna prueba):

- imitar un animal
- cantar una canción
- decir el nombre de todos
- contar un chiste sobre animales
- traer hojas de cinco árboles diferentes, de los que sepa el nombre, ...





## 34. NUESTRO AMULETO SECRETO

**Distribución:** Individual.

**Materiales:** Los del entorno (sin dañarlo).

**Descripción:** Se puede comentar, durante una excursión, que cada uno escoja en secreto un recuerdo de la zona para llevárselo. Va a ser su "amuleto de la buena suerte". Tiene que ser algo que le produzca buenas vibraciones como tal, fácil de llevar y conservar (una piedra extraña, una semilla, una raíz, una pluma...).

Al final podemos mostrar los amuletos y ver los que coinciden.

Podemos inventarnos una historia motivadora de esa zona, por la cual da buena suerte llevarse algo...

**Hablar sobre:** ¿Existen las buenas vibraciones y la suerte? Podemos contar experiencias o historias que conozcamos sobre amuletos, talismanes... el papel de éstos en las culturas antiguas, hoy en día...

## 35. EXCURSIÓN SILENCIOSA

**Descripción:** Se trata de crear un clima adecuado para hacer una excursión "diferente". Tenemos que caminar de la manera más silenciosa posible, uniéndonos con la naturaleza. Hay que intentar casi "flotar"

en el aire, sin hacer ruido al andar, y fijándonos en lo que vaya apareciendo y ocurriendo alrededor, siempre alerta (sin hablar, avisándonos sólo por gestos). Esta actividad es aconsejable como conclusión de un trabajo previo de sensibilización.

**Hablar sobre:** Las experiencias vividas. La "contaminación acústica" y cómo afecta ésta a los animales (¿y a las plantas?). ¿Hubiéramos podido ver todo lo que hemos visto si hubiéramos ido armando escándalo?

## 36. SOLOS ANTE LA NATURALEZA

**Distribución:** Individual.

**Descripción:** Al final de la jornada, como conclusión y forma de relajación, se pide a todos que se alejen del monitor y, en una zona en la que estén solos, que se paren y se pongan cómodos. No hay que ver ni oír a los compañeros (¡pero tampoco perdernos!).

Hay que disfrutar de la soledad y de la naturaleza que nos rodea. Al cabo de unos 10 minutos, el monitor los avisa y vuelven.

**Hablar sobre:** Si fue una experiencia agradable y cómo la vivieron, qué estrategia adoptaron, si tuvieron miedo...



## C. JUEGOS DE SIMULACIÓN

### 1. EL VIENTO Y EL ÁRBOL

**Distribución:** Individualmente, y después grupos de unos 8/10 niños/as.

**Descripción:** Nos ponemos separados unos de otros. Cerramos los ojos y levantamos los brazos (si es verano podemos hacerlo en bañador). Se trata de sentir el viento, incluso de moverse levemente con él, como si fuéramos árboles. Podemos incluso descalzarnos para sentir la tierra bajo nuestros pies como si fueran raíces.

Después nos ponemos en grupos de unas 8/10 personas. Vamos a sentir lo mismo que las ramas de un árbol cuando son movidas por el viento. Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo del cuerpo y se mantiene totalmente derecho, algo rígido, para no caerse durante el ejercicio. El resto de los participantes forman un círculo a su alrededor, hombro con hombro, y le hacen balancearse de un lado para otro, empujándole suavemente y recibéndolo con las manos, cual si fuera un tentetieso. Al final del ejercicio es importante volver a la persona a la posición vertical, antes de abrir los ojos. Se van turnando todos en el centro. Los que están en el círculo tienen que tener cuidado, en todo momento, que no se caiga el del centro (se ayudan unos con otros para sostenerlo).

**Hablar de:** Nuestra experiencia, cómo nos hemos sentido. ¿Se ha confiado en el compañero?. Se puede hablar también del viento y de los efectos que produce, su erosión, lenta pero segura...

### 2. HACER SILUETAS DE LOS ÁRBOLES

**Entorno:** Bosque o zona con arboleda variada.

**Distribución:** Sentados frente a uno/a que se la queda.

**Edad:** Juego apto sobre todo para niños/as pequeños.

**Descripción:** Por turno, cada niño/a imita, con su cuerpo, brazos y piernas, la forma de algún árbol cercano. Los demás intentan averiguar

qué árbol es. Después el "actor" lo repite delante del árbol elegido, y recibe el aplauso de sus compañeros/as.

**Hablar de:** Cada especie de árbol tiene una silueta característica, ¿conocemos alguna?



### 3. ATRAPA TU NICHOS

**Entorno:** Sin obstáculos peligrosos para correr en la zona delimitada.

**Distribución:** En círculo, menos el que se la queda, que está en el centro.

**Material:** Fichas con nombres de especies (animales o vegetales) e imperdibles para colgarlas.

**Descripción:** Cada uno/a recibe una tarjeta, colocándosela en el pecho, en sitio bien visible. Nos ponemos todos en círculo, menos uno que se la queda, en el centro. Éste dice un carácter que sea común a varias especies (taxonómico, alimentario, lugar donde vive, características anatómicas, relaciones con otros seres, tamaño...). Las especies afectadas por ese carácter tienen que cambiar rápidamente de lugar entre ellos/as. Quién está en el centro aprovecha también para ocupar uno de los lugares abandonados. El que se quede sin sitio (nicho) se

coloca en el centro y es el que dirá el siguiente carácter, y así sucesivamente. Todos deben pasar por el centro al cambiar de sitio, y nadie podrá volver al mismo que tenía anteriormente.

Ejemplos:

- tienen cuatro patas
- son verdes
- ponen huevos
- no tienen dientes, ...
- ¡son seres vivos! (para finalizar)

**Hablar sobre:** Las dudas y equivocaciones que vayan surgiendo durante el juego, respecto a las características de los seres vivos que somos. Ver qué diferencia a unas especies de otras, y cuales son sus cosas en común.

#### 4. LAS GOTAS DE AGUA

**Entorno:** Zona de relieve variado.

**Distribución:** Individualmente en un principio.

**Edad:** Condicionada según lo escarpado y peligroso del terreno.



**Descripción:** Se distribuye a los participantes por una zona determinada con las siguientes instrucciones: cada uno debe sentirse como una gota de agua de lluvia que resbala por el relieve. Hay que ir siempre hacia las zonas más bajas, siguiendo la máxima pendiente que nos encontremos (es decir, de la forma más directa posible).

Ejemplos:

- Con niños de 10 años: se les distribuye por la zona y se les dice que den saltos verticales, dejándose llevar por la pendiente. Llegará un momento y un lugar en que todos vayan por el mismo camino (el "cauce" del río).
- Con adolescentes y adultos: se puede presentar como una excursión-aventura: se conoce el punto final de un sector del río; y el punto de partida será cualquiera de su cuenca donde les dejará el monitor. Siguiendo las instrucciones, todos acabarán llegando.

**Hablar sobre:** Cómo, dónde y cuándo se han encontrado. ¿Qué tiempo han necesitado para llegar?. Comparar los resultados con el comportamiento del agua. Ver cómo va erosionando ésta el relieve. Hablar del ciclo del agua.

## 5. DEPREDADOR Y PRESA

**Entorno:** Zona llana, sin peligro en las caídas.

**Distribución:** En círculo, en el centro se quedan dos.

**Material:** Venda, cuerda y campanilla o cascabeles (o similar).

**Descripción:** Todos en círculo delimitan el terreno de juego. En el centro se la quedan dos: uno hace de depredador (con los ojos vendados) y el otro de presa (con los pies atados y una campanilla, o algo que haga ruido, colgando). Si se quiere se pueden concretar los personajes (ej. lobo y cordero). El depredador intenta coger a la presa, guiado por el sonido de la campanilla, y ésta debe huir para salvarse dando saltos. Cuando lo consigue, cada uno de ellos saca otros dos compañeros/as para que hagan sus papeles.

El monitor debe estar atento siempre, dentro del círculo, para evitar caídas y golpes.

**Variante:** En otoño, con el suelo lleno de hojas crujientes, podemos hacer que la presa no lleve campanilla, y que el depredador se guíe sólo por el sonido de sus pasos. En cualquier versión, los que están en el círculo deben permanecer en silencio, para permitir que el depredador escuche a la presa.

**Hablar sobre:** Las habilidades (sensoriales, de constitución física, miméticas...) que ha dado la naturaleza a los depredadores para cazar, y a las presas para huir de los mismos (ver ejemplos concretos).

## 6. EL MURCIÉLAGO Y LA POLILLA

**Entorno:** Llano, sin peligro en las caídas.

**Distribución:** Todos/as en círculo, excepto cinco en el centro.

**Material:** Venda para los ojos.

**Descripción:** Se colocan todos/as en círculo, delimitando la zona de juego. En el centro se queda uno, que hace de murciélago (con los ojos vendados), y otros 4 ó 5 que hacen de polillas. El primero trata de



pillarlas a éstas. Para localizarlas, cada vez que grite “¡murciélago!” (es la señal de radar que envía), tienen que responder “¡polillas!” (la señal que vuelve). Se puede jugar también con dos murciélagos, en cuyo caso habrá que intentar que uno sea más alto que otro (para que no choquen sus cabezas). Las polillas que vayan siendo comidas (cogidas), van saliendo, hasta que el murciélagos haya capturado a todas.

**Variante:** Con el murciélagos, que grita “¡mur!”, y mariposas, que gritan “¡mar!”.

**Hablar sobre:** El maravilloso y extraño mundo de los murciélagos, cómo se guían, qué comen (¿existen los vampiros?), dónde viven, ¿son aves?...

## 7. LA GARRAPATA PERTINAZ

**Entorno:** Lugar despejado de obstáculos.

**Distribución:** De pie, sueltos por una zona previamente delimitada (si son muchos los participantes, la mitad pueden ayudar a marcar el espacio, empujando suavemente hacia la zona de juego a los que se salgan. Después cambian los papeles).

**Material:** Vendas para los ojos.

**Descripción:** Todos se tapan los ojos, excepto el monitor, que irá diciendo en el oído a cada uno, en secreto, el personaje que le ha tocado ser. Todos serán “conejos” menos uno, que será “garrapata”. Distribuidos por la zona de juego, los conejos empiezan a localizarse. Cuando se encuentren dos, hacen un sonido conejil y se separan. Pero si se encuentran con la garrapata, ésta les da un besito en el cuello y se los pone a la espalda, cogidos por los hombros (el monitor puede ayudar en esta operación). Acto seguido se lanzan a buscar otro conejo, hasta que todos estén garrapateados.

**Variante:** Aquellos conejos besados en el cuello se transforman en garrapatas. Si se encuentran dos garrapatas, deben chillar para asustar a los conejos.

**Hablar sobre:** Qué son los seres vivos parásitos, ¿tienen alguna función? ¿pueden ser beneficiosos para los que los sufren?...



## 8. EL RATÓN DORMIDO

**Distribución:** Sueltos por la zona de juego. En el centro se queda un voluntario/a.

**Material:** Una venda para los ojos.

**Descripción:** El del centro es el ratón. Se le tapan los ojos. El resto (los gatos que intentan capturarlo) se colocan alrededor, a una distancia mínima de 10 metros. Tienen que acercarse despacio hasta el ratón, al que intentarán tocar (no podemos correr ni abalanzarnos sobre él). El ratón debe averiguar de dónde vienen los ruidos de los gatos. Cuando localice y señale a uno, éste debe quedarse inmóvil. El gato que toque al ratón ocupará su puesto.

Hay que intentar hacer el juego en completo silencio. Cuando hay varios gatos inmóviles, se les puede dar la oportunidad de empezar de nuevo. Se pueden poner también dos ratones, en lugar de uno (espalda con espalda).

**Variante 1:** Hacerlo de noche sin venda. El ratón tiene una linterna, y cada vez que cree localizar a alguien, alumbra un segundo en ése sentido. Si descubre a un gato, éste vuelve al punto de partida.



**Variante 2:** En lugar de intentar tocar al ratón, hay que “robarle” una serie de piedras que tiene alrededor, cerca de él. Se puede jugar por equipos, contabilizando las que cojan.

**Hablar sobre:** Las tácticas de los depredadores para cazar. ¿Ha influido el sentido del viento para hacer más fáciles de descubrir a los gatos que venían de un sitio, más que del otro?

## 9. EL GATO ME ACECHA

**Entorno:** Llano.

**Distribución:** Todos sentados en círculo, con los ojos vendados y “mirando” hacia fuera. Uno se queda en el centro.

**Material:** Vendas para los ojos.

**Descripción:** Este juego bien podría ser una variante del anterior, pero a la inversa. Los del círculo son los ratones, y el del centro el gato. Éste intenta, sin hacer ruido, acercarse a un ratón por la espalda y tocarle. Si lo consigue, éste pasa a ser el nuevo gato. Pero si el ratón cree que le va a tocar el gato, puede gritar “¡zape gato!”, con lo que éste debe volver al centro.

**Variante:** En otoño, con muchas hojas crujientes en el suelo, podemos sentarnos uno o varios en el centro, en pequeño círculo mirando hacia fuera, con los ojos vendados. El gato da varias vueltas hasta que se detiene en un punto (y pone una señal que él solo reconozca). Después se va. Los ratones se quitan las vendas y cada uno pone una señal donde cree que se paró el gato. Ver quién se ha aproximado más a la realidad.

**Hablar sobre:** La importancia de los sentidos (en este caso del oído) para subsistir en la naturaleza. ¿Podría sobrevivir un animal sordo...?

## 10. EL OSO DEVORADOR

**Distribución:** Tumbados, excepto el que se la queda.

**Descripción:** Se dice que somos leñadores y sentimos que un oso se acerca. Debemos quedarnos tumbados, haciéndonos “el muerto”, para



evitar que éste nos coma. El que hace de oso entra en la zona, gruñendo y representando su papel. Va de uno en otro, intentando reanimarlos. Al menor signo de vida, se “come” al falso muerto, que pasa a convertirse en oso. Después entran los dos osos, y así sucesivamente hasta que todos los leñadores se hayan transformado.

Dependiendo la edad de los participantes, regularemos las cosas que puede hacer el oso (tocar, cosquillas,...).

**Hablar sobre:** La táctica de “quedarse inmóvil” para parecer que se está muerto es empleada por muchos seres vivos. ¿Tiene resultado? , ¿por qué se hace?...

## 11. LA EPIDEMIA

**Distribución:** De pie, por una zona delimitada.

**Material:** Vendas para los ojos (en caso que no seamos capaces de tenerlos cerrados).

**Descripción:** Se dice que todos/as somos perros. Tenemos que ir ladrando continuamente. Hay uno que no ladra porque es víctima de una enfermedad. A quien éste vaya abrazando le irá transmitiendo el mal. Las víctimas dejarán de ladrar, e irán a su vez abrazando a los

demás para irles contagiando. Ver el tiempo en el que han sido alcanzados todos.

**Hablar sobre:** Cómo se ha transmitido la epidemia, ¿es una progresión aritmética o geométrica?. ¿Qué podemos hacer -y qué hace la naturaleza- para luchar contra ésta? . ¿Por qué existen las enfermedades?, ¿tienen algún sentido beneficioso dentro del equilibrio biológico?.

**Variante:** Después de jugar y comentar un poco, podemos repetirlo incluyendo algunas variables que hayamos visto en los comentarios y evaluación del juego:

- Individuos con defensas naturales ante la enfermedad (aunque los abrace ésta, no caen enfermos).
- La vacuna: puede ser otro personaje que no habla: si da la mano a alguien que todavía no ha sido infectado, éste se vuelve inmune ante la epidemia.
- Podemos aislar la enfermedad, marcando zonas en las que ésta no puede pasar...

Es interesante que todas estas variables partan de los comentarios que hayamos hecho, creando entre todos el nuevo juego de "la epidemia".

## 12. IMITAR ANIMALES

**Distribución:** Subgrupos de 4 ó 5 personas.

**Edad:** Este juego es apto sobre todo para niños/as pequeños.

**Descripción:** Cada subgrupo escoge un animal de la zona. Por turno, cada uno debe imitarlo (haciendo el animal entre todos/as), tanto en forma como movimiento... No se pueden hacer sonidos con la boca, aunque sí con accesorios. Los demás deben averiguar qué animal se está representando.

Puede ser el monitor el que de a los participantes las sugerencias sobre el animal a representar (de forma que no se repitan). Ej.: erizo, venado, escorpión, cabra, cangrejo, víbora... Tienen que ser sugerentes.

**Hablar sobre:** Las formas de los seres vivos. No son caprichosas, sino que son adaptaciones a su entorno, a circunstancias de defensa-ataque...

¿Por qué hay tantas especies? Ver la evolución de éstas y cómo se han ido diversificando.

### 13. EL ARCA DE NOÉ

**Distribución:** Diseminados por la zona de juego.

**Material:** Fichas con nombres de animales.

**Descripción:** Se escriben, en tantas fichas como participantes haya, nombres de diferentes animales, de forma que éstos estén duplicados (es decir, si juegan 20, escribiremos 10 fichas con animales y las repetiremos en otras 10).



Se barajan las cartulinas y se reparten. Cada uno lee en secreto el que le ha tocado. Se recogen las fichas y comienza el juego: todos se ponen a imitar su animal (con gestos y sonidos), para atraer su pareja. No se puede hablar hasta que no se finalice. El juego termina cuando cada uno ha encontrado su pareja. (Comprobar que todas estén correctamente formadas).

**Hablar sobre:** Las maneras (tácticas, olores, sonidos...) que tienen las especies (animales, insectos...) de atraer a sus parejas en las épocas del apareamiento.

\* Notas:

- Éste puede ser un buen juego para formar subgrupos de cara a otras actividades. Si queremos hacer, por ejemplo, grupos de cinco componentes, sólo tenemos que dar repetidas cinco fichas con el nombre de cada animal.

- Otro método similar es hacer un "Arca de Noé vegetal": metemos en una bolsa hojas de diferentes árboles, repetidas según el número de componentes que queramos conseguir en cada grupo. Se reparte una a cada persona y, acto seguido, hay que localizar a los compañeros/as que tengan hojas iguales a la nuestra.

## 14. ¿QUÉ ANIMAL SOY?

**Distribución:** Sentados (de pie en la variante).

**Material:** Fichas con el nombre, dibujo o foto de diversos seres vivos. Imperdibles.

**Descripción:** Se cuelga en la espalda de alguien una ficha. Todos están sentados frente a él. Se da la vuelta para que se sepa qué es. Él va entonces haciendo preguntas para adivinar quién es. Solamente se le puede responder: sí, no, quizás, a veces. Una vez ha acertado, sale otra persona.

**Variante:** Todos tienen colocada una ficha atrás. Para ello se puede repartir a cada uno una, con un imperdible. Se la tienen que colocar a alguien sin que vea lo que tiene. Entonces, durante un tiempo, se va andando y preguntando cosas a los compañeros sobre sus características, a la vez que respondiendo las preguntas que nos hagan. Después se sientan todos/as y por turno cada uno sale y expone qué animal cree que es y por qué.

**Hablar sobre:** Los criterios de clasificación de los seres vivos. Cómo podríamos haber ido haciendo las preguntas (de una manera lógica) para descubrir quiénes éramos.

## 15. EL TESORO DEL OTOÑO

**Entorno:** Preferiblemente en otoño, con abundantes hojas secas. También en otra época con hierba.

**Distribución:** Diseminados por la zona de juego.

**Edad:** Juego muy motivador para niños/as pequeños.

**Descripción:** Tras enseñar un objeto característico (piedra con forma extraña, pelota pequeña...), el monitor lo esconde entre los montones de hojas (o entre un gran montón que previamente hemos hecho entre todos). Acto seguido los participantes deben hurgar hasta encontrar el "tesoro". Podemos ver la diferencia entre esconder un objeto natural o uno artificial. ¿Qué es más fácil encontrar?

**Variante:** Todos en fila, hombro con hombro, mirando al monitor. No se puede volver la cabeza hasta que se avise. Éste, tras haber enseñado una piedra (que todos han tenido en sus manos para ver sus peculiaridades), la lanza por encima de sus cabezas. A una señal se vuelven y van a buscarla (no es fácil si no la han visto caer, y si el terreno tiene hierba, hojas secas... o piedras similares -la del juego tiene que tener algún detalle que la diferencie, incluso se le puede hacer alguna pequeña marca-).

**Hablar sobre:** El mimetismo y el camuflaje en la naturaleza. ¿Cuántos seres puede haber ahora mismo a nuestro alrededor que no vemos por confundirlos con el entorno?. ¿Cómo se guían éstos para descubrir a sus congéneres (o sus presas) en éste mundo? ¿Un perro hubiera encontrado antes la piedra?, ¿por qué?...

## 16. LA CIUDAD DE LOS CARACOLES

**Entorno:** Con abundantes caracoles. Tiempo ideal: tras lluvias (es más fácil coger los grandes).

**Distribución:** Una pequeña zona marcada como "ciudad". Nos diseminamos por el campo.

**Material:** Los del entorno.



**Edad:** Sobre todo niños/as pequeños, que tienden a dar a los animales rasgos “humanos”.

**Descripción:** Podemos comenzar planteándonos un reto: ¿seremos capaces, entre todos, de conseguir reunir, por ejemplo, cincuenta caracoles? (adaptar el número a las posibilidades reales). Recordar, como siempre, el respeto que debemos tener a la naturaleza y sus seres, intentando no dañarlos. Los que vayamos cogiendo los podemos dejar en una gran roca, tronco...

Después decimos que por qué no, ya que tenemos tantos juntos, hacemos entre todos una “ciudad de los caracoles”, para que éstos estén a gusto. Podemos construirles pequeñas casitas con piedras, calles, comederos... siempre con materiales naturales.

**Variantes:** Las que se nos ocurran dependiendo de los seres vivos que nos encontremos en cada zona y tiempo (podemos hacer la ciudad de los escarabajos, de las lombrices...).



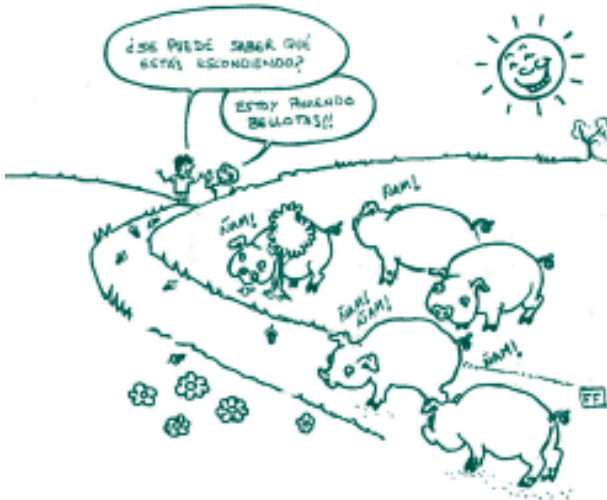
**Hablar sobre:** ¿Les gustará a los caracoles vivir en nuestra ciudad? ¿Prefieren estar acompañados o solos? ¿Se comunican entre ellos...? Después podemos ver qué seres tienen carácter gregario y viven realmente en comunidad (hormigas, abejas...), y cómo son sus "ciudades".

## 17. LOS TRUCOS DE PULGARCITO

**Entorno:** Bosque.

**Distribución:** Paseando juntos.

**Descripción:** Avisamos a los participantes que vamos a dar un paseo por el bosque, por una zona en la que nos podemos perder, y que no les vamos a guiar en el camino de vuelta, por lo que deberán ir dejando señales (piedras, palos...) que les ayuden a encontrar el camino de regreso. De vez en cuando hay que mirar el recorrido para atrás (éste nos parecerá muy diferente a la vuelta). ¿Lo conseguimos? ¿Encontramos nuestras señales, o nos pasó como a Pulgarcito...?



**Variante:** Hacemos varios subgrupos. Llevamos para el paseo elementos naturales que sean difíciles de encontrar por la zona donde vamos a ir (piñas por ejemplo, si no vamos a ir por pinos...) o que podamos diferenciar del entorno (piedras pintadas, palos cortados...). En cualquier caso que sean objetos o cosas no contaminantes o perjudiciales para el campo, en caso de perderse.

Vamos dando el paseo. En un punto determinado, nos detenemos y damos un objeto a cada grupo, que éste debe esconder intentando que los demás grupos no sepan dónde se ha puesto. Se vuelve al camino y continuamos el paseo. Esto lo repetimos varias veces. El juego consiste en intentar, a la vuelta, recordar dónde se pusieron los objetos y recogerlos (incluso si se localizan algunos de otros grupos, se pueden coger también).

Gana el/los grupo/s que haya conseguido recuperar el mayor número de estos objetos. A la ida, podemos, marcar los puntos en los que nos paramos (con un lazo en un árbol por ejemplo), para recordar a la vuelta por dónde hay que buscar, o simplemente dejar que los participantes vayan recordando por sí mismos. Tanto para esconder como para encontrar, no podemos hacer paradas demasiado largas (tienen que ser rápidas) ni irnos muy lejos del camino.

**Hablar sobre:** Cómo se guían los seres vivos por el campo. Algunos son capaces de recorrer decenas de kilómetros para encontrar puntos concretos. Hablar también de las migraciones, de misteriosos sentidos (los elefantes, que al morir van hasta su "cementerio")... También de cómo algunas especies esconden su comida, para que no se la arrebatan otros, y después la localizan.

## 18. EL VIAJE DE LA SEMILLA

**Entorno:** Zona y época con semillas fáciles de volar (dientes de león o similares). Viento suave.

**Distribución:** Diseminados por el campo.

**Descripción:** Vamos a seguir el recorrido de una semilla. Cogemos todos una igual y, a una señal, las soltamos al viento. Tenemos que seguir su recorrido. Si cae al suelo la volvemos a echar al aire.

Después lo podemos hacer con diferentes tipos de semillas, viendo cuáles vuelan más lejos.

Se puede plantear también como una “carrera de semillas”, intentando que no caigan al suelo (soplando).

**Hablar sobre:** El campo de esparcimiento de éstas, ¿todas llegan igual de lejos?. Ver las diferentes formas aerodinámicas que tienen para volar. ¿Hay otras maneras de viajar, que no sea por el viento?. Observar si llevamos algunas enganchadas en la ropa, pelo... mirar la suela de los zapatos... .

## 19. UN, DOS, TRES, EL ÁRBOL TE VE

**Entorno:** Al menos, con un árbol. Zona sin peligro para correr.

**Distribución:** Uno se la queda, en el árbol. Los demás están tras una línea de salida alejada de éste unos 15 metros.

**Descripción:** Juego tradicional. Todos están quietos, tras la línea de salida. El que se la queda se vuelve al árbol, de espaldas, dando un golpe con la mano en el mismo y gritando: “Un, dos, tres, el árbol te ve”. El tiempo, desde que golpea hasta que termina la frase, es el que disponen los demás para acercarse sin ser vistos, volviéndose a quedar quietos como estatuas. El del árbol, nada más terminar de decirlo, se gira rápidamente, intentando descubrir a alguno que siga en movimiento. Si lo hace lo señala, teniendo que volver éste tras la línea de salida. El primer jugador que, tras los sucesivos recitados, consigue llegar al que se la queda sin haber sido descubierto y le da una palmada en la espalda, regresando a la base de salida sin ser cogido por aquél, es el vencedor, pasando a ocupar el lugar del árbol, en la reanudación del juego. Si no, sigue el mismo.

**Variante:** Circular, llamada “Inmovilidad”: uno en el centro (en zona llana, sin ningún árbol). Los demás están en círculo, alrededor de él (todos de pie). Los del círculo aprovechan, cuando les da la espalda el

central, para acercársele (si éste los ve moverse los manda a la línea de salida). El primero que llega y le toca, pasa a ocupar su lugar.

**Hablar sobre:** Las tácticas de los depredadores para pasar inadvertidos ante sus presas y acercárseles.

## 20. ADIVINAD NUESTRO ANIMAL

**Entorno:** Sin obstáculos, para poder correr.

**Distribución:** Dos grupos colocados frente a frente, separados unos 5 metros, y cada uno con una base tras ellos (a unos 10 metros).

**Material:** Aunque se pueden improvisar sería conveniente tener preparadas, por parte del monitor, fichas de diferentes animales, con pistas ordenadas según grado de dificultad (de más difíciles a más fáciles).

**Descripción:** Una vez estén en sus posiciones, cada grupo dice por turno una pista sobre su animal, y el contrario da una sola respuesta cada vez. El primer grupo que acierte el animal del contrario perseguirá a estos. Los que sean capturados antes de llegar a su base, pasarán a integrar el equipo contrario. Las pistas tendrán que ser cada vez más fáciles, e ir de lo general a lo específico. Éstas las puede improvisar cada grupo o, mejor, las tiene preparadas el monitor (que sortea qué animal le toca a cada uno).

**Hablar sobre:** Las características y clasificaciones de los animales y plantas.

## 21. CORRE, OVEJITA, CORRE

**Distribución:** Dos grupos iguales.

**Descripción:** Uno de los grupos será el de las "ovejas", y el otro el de los "lobos". Cada uno elige un capitán. Se escoge un lugar, que será la base-refugio. A continuación todas las ovejas, menos su capitán, se esconden. Una vez escondidas, éste se dirige a la base y se une a los lobos, que saldrán a buscar a las ovejas. Cuando el capitán de las ovejas crea que su rebaño puede volver a la base sin ser cogido, gritará "¡corred,

ovejitas, corred!". Éstas saldrán de su escondite y se dirigirán a la base. Tras ellas correrán los lobos. El primer grupo que llegue a la base ganará el juego. El grupo que pierda será el rebaño de ovejas en el juego siguiente.

**Variante:** Las ovejas que sean cogidas por los lobos pasan a pertenecer al grupo de éstos. Después los grupos cambian sus papeles.

**Hablar sobre:** En la naturaleza, ¿existe la solidaridad?, ¿hay animales que avisan a sus congéneres cuando vienen los depredadores?, ¿tienen tácticas de grupo ante ellos?

## 22. ORDEN EN EL ÁRBOL CAÍDO

**Distribución:** Tantos niños/as como quepan en el tronco.

**Material:** Tronco grande de árbol. En su defecto se hacen dos líneas en el suelo simulándolo.

**Descripción:** Se pide a los participantes que suban al tronco. Una vez hecho, se les pide que se ordenen alfabéticamente, o por estatura, o edad... pero sin bajarse del tronco ni caerse. Se tienen que ayudar unos a otros para conseguirlo.



**Hablar sobre:** Las dificultades que hemos tenido para movernos por el palo en esas condiciones. Nuestras habilidades naturales de equilibrio, agarre, etc. no están preparadas para estas circunstancias (al contrario que, por ejemplo, los monos, las aves...). Cada especie está adaptada al medio natural en que se mueve.

## 23. CAMUFLAJE

**Entorno:** Un camino con árboles, rocas...

**Distribución:** Diseminados a los lados del mismo.

**Descripción:** Se marca una zona de un camino entre la que se va a hacer el juego. Uno se la queda y se aparta un tiempo predeterminado (unos 10 minutos). Los demás deben esconderse a los lados del camino camuflándose con el entorno, pero viéndolo en todo momento (no tienen que ocultarse del todo). El que se la queda tiene que pasar por la zona del sendero que se marcó y, sin salirse de él, intentar localizar a sus compañeros/as. Hay que recordar que, aunque nos tapemos, debemos ver la senda con nuestros ojos (con lo que se garantiza que desde ésta se nos pueda localizar, si no nos hemos camuflado bien).

**Hablar de:** Las técnicas que hemos empleado para enmascaramos con el entorno, y de si se parecen a las que emplean algunos seres vivos.

## 24. LA TRAMA DE LA VIDA

**Distribución:** Sentados en círculo.

**Material:** Una cuerda.

**Descripción:** Todos, en círculo, sostenemos la cuerda. El monitor asigna a cada uno un papel en la compleja "trama de la vida": sol, agua del mar evaporada por éste, lluvia que riega el árbol, hierba que crece bajo él, conejo que la come, zorro que come conejo,...

Entonces el monitor hace el papel de alguien que interviene desde fuera de este ciclo, por ejemplo de cazador que caza al zorro. Da un tirón al que sostiene la cuerda en el punto del zorro, y todos los que

sientan el tirón deben, a su vez, dar otro. Esto provoca una reacción en cadena (todo está relacionado entre sí).

Cuando vamos tejiendo la trama de la vida, pueden ser los propios participantes los que la vayan haciendo (asignándose un elemento relacionado con el anterior). También, si no hay cuerda, podemos simplemente darnos la mano (el monitor suelta las manos en un punto, y éstas se van soltando en cadena).

**Hablar sobre:** La compleja “trama de la vida” y sus equilibrios, y de todo aquello que le puede afectar. Ver como no sólo forman parte de ésta los seres vivos, sino que también es fundamental el sol, el agua, el aire que respiramos... La vida es un complejo milagro, a veces muy frágil y fácil de romper.

## 25. EN LA PIEL DE UN ANIMAL

**Distribución:** Individualmente (si son mayores). Si son más pequeños hacerlo en parejas, grupos reducidos...

**Descripción:** Se asigna a cada uno un animal, insecto... de la zona (o bien lo escogen los propios niños/as). Se trata de retirarnos y recorrer la zona pensando tal y como lo haría el ser que nos haya tocado, como si “nos metiéramos en su piel”:

- Hay que ver dónde dormiríamos.
- Qué comeríamos y dónde podemos encontrar los alimentos.
- Cómo defendernos de los animales que nos puedan dañar.
- dónde se puede encontrar agua...

Después, cada uno/a explicará a los demás qué animal es y cómo se comportaría en el sitio específico que estemos (dando ejemplos concretos: *“Soy una lagartija. He encontrado que puedo descansar bien en este tronco seco, al ser un sitio fresco y a salvo de depredadores. Bajando por aquí, entre aquellas rocas, he comprobado que hay muchos insectos, por lo que puede ser un buen sitio para ir a comer...”*).

El juego se puede hacer también repitiendo animales (dando, por ejemplo, a cinco participantes el de “lagartija”, a otros cinco el de



jilguero...). Primero se investiga de forma individual, y después se reúnen todos los que sean del mismo, llegando a conclusiones comunes que después se exponen.

**Variante:** Hacerlo desde nuestro punto de vista "humano". Nos imaginamos que nos perdemos en este bosque, y que tenemos que subsistir tres días hasta que nos encuentren, ¿dónde dormiríamos, qué comeríamos...?.

**Hablar sobre:** Las necesidades de cada especie, algunas diferentes y específicas, y otras comunes (agua...). Los comportamientos de cada ser, aunque nos puedan parecer a veces caprichosos, obedecen siempre a razones de supervivencia. Para poder subsistir en la naturaleza, influyen sobre todo tres factores:

- El conocimiento que tengamos de ésta.
- Las capacidades físicas y mentales (la intuición).
- Y, por qué no, la suerte.



## 26. LA MAQUETA DEL BOSQUE

**Entorno:** Bosque.

**Distribución:** Grupos de 4/5 personas.

**Materiales:** Los de la zona.

**Descripción:** Se trata de, en una zona delimitada, realizar cada grupo una maqueta del bosque donde nos encontremos. Para ello usamos piedras, palos, hojas... que haya alrededor (sin dañar el entorno).

**Variante:** Hacerlo al día siguiente de una excursión, en casa, clase... dibujando el bosque, o pintando y recortando sus elementos.

**Hablar sobre:** ¿Hemos incluido todos los elementos importantes para la cadena alimentaria: sol, animales, agua, suelo... Un bosque no es sólo un conjunto de árboles.

## 27. MIMETISMO

**Entorno:** Suelo con la mayor variedad de colores posibles. Una buena época puede ser el otoño.

**Distribución:** Subgrupos de 4/5 personas (tantos como colores empleemos en los palillos).

**Materiales:** De 100 a 200 palillos de dientes, coloreados (con tinte, o pintados con pintura) a partes iguales (tanta cantidad de verdes, como de rojos, marrones, azules, amarillos...).

**Descripción:** Se diseminan los palillos mezclados por la zona de campo destinada al juego. Cada grupo debe entonces recoger el mayor número de palillos de su color. Normalmente los de color más similar al suelo son los más difíciles de localizar.

**Hablar sobre:** Los colores de los seres vivos. No son tampoco caprichosos. Suelen responder a razones miméticas (para pasar desapercibidos ante posibles enemigos) o completamente contrarias (para destacar y atraer, ejemplo la cola del pavo real...).

## 28. CORRE QUE TE COMO

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** Dos grupos de unas 8 personas.

**Material:** Cintas de colores, vendas para los ojos, cuerdas.

**Descripción:** Se hacen dos grupos del mismo número de participantes (unos 8/10 es un buen número). Para diferenciarlos se les pone a cada uno una cinta de diferente color (o bien unos llevan gorra y otros no...). Un grupo será el de los depredadores, y el otro el de las presas.

Dentro de cada grupo:

- Se venda los ojos a un participante.
- Se atan los pies (con cuerdas de diferente longitud) a 3 o más.
- Se deja completamente libres a 1 ó 2.

Se delimita, bien clara, una zona de juego, así como una madriguera.

Cuando comienza éste, los depredadores intentan capturar a las presas. Las que vayan cogiendo serán llevadas a la madriguera, volviendo a por



más. Al cabo de poco tiempo se para el juego, observándose que los individuos ciegos o trabados por las cuerdas han sido los menos afortunados.

Después se reanuda sin vendas ni cuerdas, para ver quiénes son los mejor preparados en igualdad de condiciones.

**Hablar sobre:** Cómo en la naturaleza los individuos mejor adaptados son los que sobreviven ante la presión del medio. Esto a su vez es la base de la evolución de las especies (comentar qué sabemos de ésta, ¿la fauna y flora es la misma ahora que hace 100.000 años?).

## 29. EL GUARDAPARQUE

**Entorno:** Suelo sin vegetación en campo abierto.

**Distribución:** Grupo de unos 10 componentes.

**Descripción:** Vamos a ver, con este juego, los efectos del pisoteo del público sobre el suelo de los parques.

El guardaparque (el monitor) dibuja un cuadrado en el suelo, marcándolo con una cuerda, palitos,... o lo que le parezca. Para un grupo de 10 participantes el área inicial puede ser de un metro cuadrado. Los dispone a unos 10 metros de distancia del cuadrado. Da la señal de partida y, en cinco segundos, deben entrar en el área marcada (se pueden apoyar y ayudar entre ellos). Todo el que tenga algún pie fuera de la zona, será eliminado.

Acto seguido, se reduce el área a la mitad, y se comienza de nuevo, volviendo a eliminar a los que estén fuera. Esto se irá repitiendo hasta que quede sólo uno que pueda, a lo justo, poner su pie en el área justa para su zapato. Será el ganador.

**Variante:** Hacerlo igual pero sin eliminar a nadie (¡cuidado con los pisotones!).

**Hablar sobre:** Las consecuencias del pisoteo: observar cómo ha quedado la zona de juego. Explicar la necesidad de ir por los senderos y de no salirse de ellos, pues los efectos... los tenemos a la vista.

### 30. LA DEFORESTACIÓN

**Entorno:** Zona en la que convivan:

- un bosque frondoso,
- un bosque con pocos árboles,
- una explanada o claro sin árboles.

**Distribución:** Tres grupos de 5 componentes.

**Material:** Unos 25 pañuelos grandes o tiras de tela.

**Descripción:** Vamos a intentar entender, con este juego, los efectos de la erosión. Lo desarrollaremos en tres fases:

- Bosque frondoso: se atan los 25 pañuelos (que representan el suelo, la tierra) a sendos árboles (que son los que la "agarran" y sostienen con sus raíces). Se da dos minutos para que el primer grupo de cinco niños/as entre en la zona y desate el mayor número de ellos (representan la erosión: agua, viento...). Contabilizar el resultado.
- Bosque poco frondoso: atamos 12 pañuelos a sendos árboles y el resto los dejamos diseminados entre éstos. Otro grupo de cinco



componentes tiene dos minutos para entrar y coger el mayor número de éstos. Contabilizar el resultado.

- c. Explanada sin árboles: se diseminan por el suelo los 25 pañuelos. El tercer grupo entra y, también en dos minutos, debe recoger el mayor número de ellos. Contabilizar el resultado.

Tras jugar las tres fases, comparamos los pañuelos conseguidos y analizamos las conclusiones.

**Variante:** En las fases a y b puede haber individuos que ayuden a los árboles, defendiéndolos (más en la primera y menos en la segunda).

**Hablar sobre:** Los efectos de la deforestación y de la erosión del suelo, y de cómo los árboles contribuyen a fijar y proteger la cubierta vegetal (una zona desforestada, a la larga, terminará convirtiéndose en un desierto).

## 31. EL EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA

**Entorno:** Lugar abierto, delimitable.

**Distribución:** Tres equipos del mismo número de componentes.

**Nº de niños/as:** Puede jugar un grupo numeroso (más de 20).

**Descripción:** Se forman tres equipos del mismo número de componentes:

- a. Los linces, que pueden comer a los conejos- van con una mano sobre la cabeza-
- b. Los conejos, que comen a la hierba -se distinguen por llevar la mano en la cara-
- c. La hierba, que come al lince (dado que el lince muerto es abono para la vegetación) -con la mano en el pecho-

Se marca el área de juego y comienza el mismo, con la siguiente norma: cada individuo agarrado (vale sólo coger por la ropa al contrario) pasa a ser de la especie que lo cogió, cambiando por consiguiente la posición de la mano (cabeza, cara o pecho). De esta manera irá oscilando el número de miembros de cada especie, aunque se tenderá a un estado

de equilibrio: si hay muchos lince, habrá más comida para las hierbas; si hay pocos conejos, éstos competirán menos por las hierbas, etc. .

Pasado un tiempo se puede introducir un nuevo jugador: el hombre, al que no se puede cazar, pero puede capturar (convirtiéndolos también en hombres) a cualquiera de los personajes. En poco tiempo, todos se habrán convertido en seres humanos.

**Hablar sobre:** El resultado del juego, comentarlo. Ver los equilibrios de la naturaleza y los factores (el hombre sobre todo) que pueden romperlo. Consecuencias de todo ello.

## 32. LA PIRÁMIDE DE LA VIDA

**Entorno:** Sin obstáculos para correr.

**Distribución:** Tres grupos (ver descripción del juego).

**Material:** El necesario para identificar a los mismos (cintas de colores...). Tarjetas e imperdibles.

**Descripción:** El juego consta de dos fases:



- a. Cada participante elige ser un herbívoro, carnívoro o planta. Normalmente saldrán muchos carnívoros (que son animales más atractivos), pocos herbívoros y menos plantas. Una vez lo han hecho, se colocan todos los carnívoros juntos. Diez metros enfrente de éstos se ponen los herbívoros, y otros diez metros delante de éstos, las plantas. Todos están en línea, mirando hacia el mismo lado. Cada uno lleva una tarjeta con el animal elegido, así como una cinta que identifica el grupo a que pertenece. A una señal comienza el juego: los carnívoros corren hacia los herbívoros, que huyen y a su vez persiguen a las plantas, que sólo huyen. Cada participante sólo puede atrapar a uno, quitándole la cinta, y quedando éste libre para alimentarse también. Se comprobará que es imposible que todos puedan comer (al ser una pirámide alimenticia invertida).
- b. El monitor recompone la pirámide: la energía de la vida viene del sol, y los primeros que la recogen son las plantas. Se designa al menos a la mitad de los participantes como tales. Del resto que quede, dos tercios serán los herbívoros y el tercio restante los carnívoros. Se coloca todo el mundo su correspondiente cinta y se vuelve a jugar: en este caso sobrará comida.

**Hablar sobre:** Por qué hay más vegetales que herbívoros y más de éstos que carnívoros. Cuando disminuye una población (por ejemplo una sequía que seca las plantas, o una enfermedad que mata los herbívoros...), toda la pirámide se ve afectada.

### 33. EL PROYECTO

**Entorno:** Atractivo

**Distribución:** Diferentes subgrupos, según los puntos de vista que escojamos.

**Edad:** Niños/as mayores, con capacidad de debatir y de trabajar en equipo.

**Descripción:** Se trata de observar el sugerente paisaje en que nos encontremos y de plantear la posibilidad de desarrollar un proyecto

para este entorno. Cada grupo estudiará y planteará uno, pero desde la óptica que le sea asignada:

- Turística: con el fin de atraer al mayor número de visitantes (hoteles, zoos, parques de atracciones, apartamentos...).
- Campesina: es una zona pobre, necesitada de campos de cultivo.
- Hídrica: al ser una zona deficitaria en agua se puede plantear hacer un pantano.
- Industrial: la zona reúne condiciones para montar algunas industrias: ver cuáles y dónde.
- Urbanística: en los pueblos vecinos hay demanda de casas, por lo que se puede construir una barriada o pueblo.
- Ecologista: debido a la riqueza natural, es bueno plantear una reserva o parque natural.
- Política: ¿qué puede ser políticamente más rentable y dar más votos: el crear puestos de trabajo, protección de la naturaleza, turismo...?,

Tras el tiempo de estudio, un representante de cada grupo expone ante los demás su postura, argumentándola. Una vez vistos todos los puntos de vista, se pasa a votar:

- a. La propuesta que creamos ha sido mejor defendida.
- b. La propuesta que creamos es moralmente la que se debe adoptar (no tiene que coincidir con la anterior). No podemos votar a la nuestra.

**Hablar sobre:** Lo que influyen los puntos de vista que adoptemos a la hora de planificar el desarrollo de un lugar. Lo difícil que es adoptar posturas: ¿A qué le daríamos prioridad, a las reservas de agua, a la creación de puestos de trabajo, a la conservación de la naturaleza...? Ver también cómo habitualmente no se planifican acciones concretas, sino que éstas vienen determinadas por la acción espontánea del hombre, o por la economía de mercado...



## D. JUEGOS DE MOVIMIENTO Y ESPARCIMIENTO

### 1. CRUZAR EL BOSQUE

**Distribución:** Todos juntos, excepto uno que se la queda.

**Material:** Una venda para los ojos.

**Descripción:** Se coloca todo el grupo junto, sin poderse mover del sitio. El que se la queda (con los ojos vendados) debe llegar, desde un punto de partida, hasta una meta acordada. Para ello sus compañeros le van gritando "¡derecha!" "¡izquierda!"... de manera que vaya sorteando los obstáculos naturales que existan (el monitor le acompaña cerca, para evitar peligros).

**Variante 1:** Jugar varios grupos a la vez, guiando cada uno a su representante. Esto es divertido por el barullo y mezcla de órdenes que se forman.

**Variante 2:** Parecida a la anterior, sólo que el vendado debe llegar hasta sus compañeros, y para ello estos imitan un animal (ej. se dice



que es un pollito perdido y tiene que localizar a sus congéneres). Se puede jugar también con varios grupos, haciendo cada uno un animal diferente (las crías deben encontrar a sus padres). Si el grupo es poco numeroso, se puede hacer por parejas (uno es vendado y el otro hace el sonido).

**Hablar sobre:** Las diferentes formas de guiarse que tienen los seres vivos (la vista es sólo una de ellas: también se usan los sonidos, olfato, radar...)

## 2. BÚHOS Y CUERVOS

**Distribución:** Divididos en dos bandos.

**Descripción:** Se hacen dos grupos:

- a. el de los búhos (siempre dicen la verdad)
- b. el de los cuervos (son mentirosos)

Ambos se disponen frente a frente, separados por unos 4 metros. Cada grupo tendrá su base atrás, a unos 12 metros.

El animador hará en voz alta una afirmación: si ésta es correcta, los búhos corren hacia los cuervos, intentando capturar el máximo de ellos antes de que alcancen su base. Si es incorrecta, serán los cuervos los que corran hacia los búhos. Los que sean cogidos, antes de llegar a su base, pasarán a unirse al otro grupo. Ejemplos:

- Sensorial: "el viento sopla de atrás de los cuervos".
- Conceptual: "el árbol de hoja caduca conserva sus hojas todo el invierno".
- De observación: "esta hoja tiene cinco puntas y cinco nervios".
- De identificación: "esta semilla procede de un roble"...

También se pueden decir frases que no sean ni correctas ni incorrectas, o bien porque no se conozca su autenticidad, o porque todavía no hayan sucedido:

- el Real Madrid ganará la liga el próximo año.

- Hace un mes estuvo aquí uno que era de Salamanca (quién quita que no sea cierto, si no hay manera de averiguarlo).

En estos casos todos deben permanecer quietos, sin moverse. Hay que tener, por lo tanto, una gran rapidez de reflejos mentales.

Se puede hacer que al final no gane nadie, dosificando las frases verdaderas y falsas, según como transcurra el juego.

**Hablar sobre:** Las dudas que vayan surgiendo a lo largo del juego respecto a las frases (éstas se pueden referir a conceptos que se estén trabajando en el colegio, excursión...).

### 3. ESCONDITE

**Entorno:** Apto para esconderse.

**Distribución:** Diseminados por la zona de juego.

**Descripción:** Un jugador se la queda y, vuelto de espaldas contra un árbol, cuenta hasta un número acordado, sin mirar. Éste es el tiempo que tienen los demás para esconderse.

Cuando termina sale a buscarlos. Si encuentra alguno, regresa al lugar donde ha contado y, golpeando con la mano, dice: "Por..." (el nombre del que ha sido localizado), quedando cogido.



Si alguno de los escondidos consigue tocar el lugar donde se cuenta, antes de que el que se la queda lo haga diciendo su nombre, puede decir “Por mí” o “Por mí y por todos mis compañeros”. En el primer caso se salva él solo. En el segundo, se salvan todos los que se han escondido. Entonces se reanuda el juego, volviéndose a quedar el mismo.

Si nadie salva a los compañeros, el juego vuelve a comenzar cuando han sido cogidos todos, quedándose el primer jugador que haya sido encontrado.

**Variante tradicional: “el bote”.** Se pinta un círculo en el centro del campo de juego. Uno de los que se esconden lanza el bote o lata lo más lejos posible. El tiempo que tarda el que se la queda en ir a recogerlo y volver al círculo es el que tienen los demás para esconderse. Una vez llegue al mismo, desde ahí va nombrando a los que vaya descubriendo (haciendo sonar el bote con una piedra o palo): “bote bote bote por fulanito, que está escondido en...”. Los que van siendo descubiertos se quedan en una zona cercana al centro, previamente delimitada.

Los que están escondidos pueden cambiar de sitio, cuando no sean vistos. También pueden salvar a los pillados si, aprovechando que salga del círculo el que se la queda (para buscar a los escondidos), consiguen llegar hasta el mismo y hacen sonar el bote. Cuando esto ocurre, se le lanza de nuevo y se comienza otra vez, hasta que hayan sido pillados todos.

Es conveniente delimitar más o menos la zona donde se pueden esconder.

**Hablar sobre:** La riqueza cultural de los juegos tradicionales, cómo con pocos y baratos medios nos podemos entretener. ¿Conocemos más juegos con los que se divertían nuestros padres, abuelos...?

#### 4. ESCONDITE AL REVÉS

**Entorno:** Apropiado para esconderse.

**Distribución:** Se puede ir solos, en parejas... según se vea oportuno.

**Descripción:** Un jugador sale a esconderse. El resto espera un par de minutos, transcurridos los cuales salen por todo el campo en su búsqueda.



Cuando alguien lo encuentra, no dice nada y se queda oculto junto a él. De esta manera serán cada vez más los escondidos y menos los que buscan. El juego termina cuando todos están ya junto al que se la quedó.

El que se esconde debe pensar, a la hora de escoger un sitio, que después se van a reunir con él los demás (tiene que ser algo amplio).

**Hablar sobre:** ¿Hemos sido capaces de estar en silencio ocultos, mientras que nos buscaban? ¿Nos hemos aburrido?. Muchos seres vivos pasan también la mayor parte del tiempo escondidos, para pasar inadvertidos.

## 5. PIEDRECITA Nº...

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** Dos grupos de unos 10 componentes, más uno que guarda las piedras.

**Material:** Piedras de tamaño medio (o palitos, piñas...).

**Nº de niños/as:** Unos 10/15 por cada bando (si son más se pueden aburrir).

**Descripción:** Es una adaptación del clásico juego del “pañuelito”. El que guarda las piedras se queda en el centro de la zona de juego. Se dice que éstas van a simbolizar los alimentos que tenemos que conseguir. Cada grupo se pone separado de éste unos 10 metros, en fila lateral (hombro con hombro), frente al otro. Tiene que estar muy clara esta línea de 10 metros, detrás de la cual se tienen que colocar (marcarla en el suelo). Los miembros de cada grupo deben numerarse (lo pueden hacer en secreto, sin que sepan los contrarios cual es el de cada uno). El del centro entonces grita “¡piedrecita nº...!” (y dice uno de los que existan). Los participantes de ambos bandos que tengan dicho número salen corriendo hacia el centro. Cada uno coge la piedra más cercana a su lado, vuelve hacia su grupo y le entrega la piedra a un compañero (¡cuidado con recogerla saliendo a su encuentro!, no se puede pasar la línea hasta que no se la entreguen). Éste sale corriendo de nuevo al centro. El componente del grupo que primero entregue la piedra al que está en el centro, anotará un punto para su grupo (no se elimina a ningún componente). Los puntos (piedras conseguidas) se van colocando en un montoncito. Al final se puede dar a cada grupo un alimento real (galletas, caramelos...), en proporción a los conseguidos, para que se los repartan entre ellos.

Hay que intentar nombrar todos los números (se puede poner como obligatorio que no se repitan hasta que no hayan sido dichos todos). Cuando se haya hecho, cada grupo puede, en secreto, variar la distribución de los números.

**Hablar sobre:** La dura competencia que tienen los animales en la naturaleza por conseguir el alimento frente a otros individuos (incluso de su misma especie). ¿Hemos tendido a entregar las piedras siempre a los mismos compañeros (los más rápidos)? En esta lucha, los mejor dotados llevan las de ganar.

## 6. PESCA SUBMARINA

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** Dos grupos.

**Nº de niños/as:** Unos 15/20 por bando.

**Descripción:** Se divide al gran grupo en dos bandos: uno serán los peces y el otro las gaviotas (también se les puede llamar submarinistas, nutrias...). Se delimita claramente la zona de juego. Va a ser el mar. Dentro de él estarán los peces. Las gaviotas (en un máximo de tres cada vez) pueden entrar a cogerlos, tocándolos. Pero las que entran lo tienen que hacer gritando el sonido "¡Aaaaaaaaaaaa...!" sin parar. Si se quedan sin aire, tienen que volver a la playa antes de que se les acabe, pues en ese caso se ahogarían y pasarían a ser peces. También, cuando cogen un pez, tienen que llevarlo fuera del mar antes de que se queden sin aire. Los peces capturados pasan a ser gaviotas, y las gaviotas ahogadas, peces. El juego termina cuando todos estén en el mismo bando.

Las gaviotas deben elegir un capitán que será el que les vaya dando el orden de entrada en el mar a cada una.

**Hablar sobre:** los animales que viven en dos ámbitos (tierra y mar), sus tácticas de pesca, cómo pueden respirar o mantenerse bajo el agua...  
. Características de los anfibios.

## 7. MAR, TIERRA

**Entorno ideal:** Un charco o la orilla de lago, río...

**Distribución:** Todos en hilera, junto a los márgenes.

**Descripción:** Es un juego con bastante movimiento y muy divertido, sobre todo si se realiza en el ambiente donde fue concebido: un charco real. Si no se dispone de uno, se puede dibujar en el suelo con ramitas o con una línea divisoria que separe el mar de la tierra, lo cual evita, de paso, que nos embarremos (cosa por otro lado muy divertida).

Todos junto a la orilla: cuando el monitor grita "¡Mar!", hay que saltar rápidamente dentro del agua. Cuando dice "¡Tierra!", se sale de ella. Pero hay que tener cuidado con la repetición de órdenes, o con instrucciones falsas (¡María!, ¡sierra!, ¡par!...). En ambos casos, hay que quedarse donde se está (aunque lo divertido es ver las equivocaciones).

Si el charco es real, preparar ropa limpia y una buena ducha ...



**Hablar sobre:** La rapidez de reflejos ante estímulos exteriores, fundamental en la naturaleza para sobrevivir y... ¡lo bien que lo hemos pasado!

## 8. PERSEGUIR SOMBRAS

**Entorno:** Libre de obstáculos, para poder correr. Día soleado.

**Distribución:** Diseminados por el campo de juego.

**Nº de niños/as:** Unos 20

**Descripción:** Uno/a se la queda y persigue a los demás, intentando pisar la sombra de alguien. Cuando lo consigue, éste pasa a ser el nuevo perseguidor, y así sucesivamente. Es conveniente distinguir de alguna manera al que se la queda (con un sombrero que se van pasando, o simplemente llevando la mano en alto).

**Hablar sobre:** La importancia de la luz solar para el desarrollo de las plantas (y también de los animales y otros seres vivos). Se pueden hacer observaciones sobre si crece el mismo tipo y cantidad de vegetación en diferentes laderas de montes, una bien soleada y otra muy sombría.



## 9. LA PRINCESA Y EL DRAGÓN

**Entorno:** Árbol con zona llana alrededor.

**Distribución:** Una princesa, dos dragones y unos 10/15 príncipes.

**Material:** Vendas para los dragones. Cuerdas o pañuelos.

**Nº de niños/as:** Unos 15/20, aunque pueden ser bastantes más si juegan varios grupos a la vez.

**Descripción:** La "princesa" es atada a un árbol con cinco cuerdas pequeñas o cinco pañuelos. Dos dragones, con los ojos vendados, están alrededor defendiéndola, para que nadie se pueda acercar a ella. Los que hacen de príncipes intentan liberar a la princesa, y para ello deben entrar en la zona defendida por los dragones, llegar hasta el árbol y quitarle alguna de sus ataduras (en cada incursión sólo pueden liberar una de éstas).

Los caballeros tocados por el dragón pasarán a ser prisioneros del mismo, permaneciendo en una cárcel previamente delimitada.

El dragón gana si consigue eliminar a todos los caballeros, y éstos si logran liberar completamente a la princesa (la cual no puede quitarse ella sola las ataduras). Por cierto, dentro de una educación no-sexista y



apartada de los tópicos, quién quita que sean las princesas las que tengan que capturar a sus príncipes cautivos...

Los prisioneros pueden, desde la cárcel, gritar para marear a los dragones y darles pistas falsas.

**Variante:** Pueden jugar a la vez dos o más grupos, cada uno con sus respectivas princesas capturadas. Gana el grupo que consiga liberar primero a la suya (o bien juegan todos los príncipes contra los dragones, que tienen en su poder a varias princesas. En este caso, los príncipes tienen que ayudarse para ir rescatándolas progresivamente. Los dragones ganan si al final tienen en su poder más princesas que las que se han rescatado).

\* Este juego también es apto para hacerlo de noche.

**Hablar sobre:** ¿Existieron los dragones?. ¿Qué leyendas e historias conocemos sobre animales mitológicos o de vida no demostrada?. ¿Son invenciones?, ¿pueden tener base científica? (el monstruo del lago Ness, el Yeti... ). ¿Puede haber todavía en la Tierra especies prehistóricas que se crean extinguidas ...?

## 10. LA LUCHA POR LA COMIDA

**Distribución:** Grupos de 8/12 participantes.

**Material:** Cintas de colores (diferentes para cada equipo). Algo que simbolice la "comida" (palitos, piedras...).

**Descripción:** Tras delimitar el territorio de juego se hacen grupos de unas 8/12 personas. A cada miembro de estos grupos se les coloca atrás una cinta de color (diferente para cada bando).

Cada equipo elige entonces su "almacén de comida". Éste será una zona de unos 2 metros de diámetro, marcada con piedras y algo del color del grupo correspondiente. En el centro se colocan tantos palitos, piñas, piedras... como miembros del grupo (es la comida). El objetivo del juego es conseguir el mayor número de palitos de los otros grupos. Las normas son las siguientes:

- Si se encuentran dos contrincantes, se retan o no. Para retarse, uno toca el hombro del otro. En ese caso, el primero que le quita la

cinta al otro lo hace prisionero (llevándolo a un escondite previamente delimitado).

- Los prisioneros se pueden canjear por palitos.
- En el “almacén de comida” se puede quedar algún defensor (poner previamente límites sobre cuántos).
- Los palitos se pueden coger aprovechando un descuido de los defensores o bien retando a uno de ellos. Si se le gana, hay que dejar coger una comida.
- Si un portador de palito es retado y derrotado, pierde su palito. Si se le reta una segunda vez y vuelve a perder, es hecho prisionero.
- Si un grupo pierde todos sus palitos puede continuar jugando, pero sin hacer prisioneros (hasta que no tenga palitos en su almacén).
- Se puede rescatar a los prisioneros tocándolos por algún miembro de su equipo. Así mismo, si un bando pierde todos sus palitos, libera a los prisioneros que tenía capturados en ese momento.
- Recuento final:
  - . 5 puntos por palito
  - . 3 puntos por prisionero

**Hablar sobre:** La lucha por la comida y la supervivencia. Tácticas y estrategias de los seres vivos. Animales que viven de lo que otros cazan y que roban a éstos...

## 11. PERSECUCIÓN EN LA SELVA ENCANTADA

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** Diseminados por el campo de juego.

**Nº de niños/as:** De 10 a 25, aunque si metemos varios lobos, pueden jugar muchos más.

**Descripción:** Los jugadores se distribuyen por el campo de juego, y se colocan en cuclillas, simulando ser rocas. Dos de ellos, sin embargo, serán el lobo y el venado. El primero persigue al segundo, que puede

saltar por encima de una “piedra”. Entonces ocurre la “magia de la selva encantada”: La piedra se convierte en un nuevo lobo, el venado en piedra, y el anterior lobo en venado. Si el lobo alcanza al venado durante la persecución y lo toca, se intercambian los papeles.

Hay que procurar, para que no se aburran los participantes, que todas las piedras sean saltadas y que se cambien los papeles con frecuencia.

**Hablar sobre:** El lobo, animal tan típico de la Península Ibérica, en peligro de extinción. Sus peculiaridades y costumbres. ¿Por qué lo caracterizan siempre de malo los cuentos populares?, ¿tienen éstos razón?, ¿existen animales “malos” y “buenos”? Puede ser una oportunidad para revisar las historias de animales tradicionales, y los estereotipos que transmiten, así como la “humanización” de los seres vivos y de los elementos de la naturaleza.



## 12. ESCONDER LA VARA (Juego Indio)

**Distribución:** Diseminados por el campo de juego.

**Material:** Una vara. Botella de plástico en la versión.

**Descripción:** Un muchacho esconde una vara (previamente reconocida por todos). Mientras, el resto de los jugadores permanece en la “base”. Una vez lo ha hecho, da la señal para que los demás salgan a buscarla,

incitándoles con las habituales indicaciones de "caliente", "frío", "que te quemas"... Estos se despliegan por el lugar para encontrarla. El primero que lo hace, la coge y empieza a perseguir al resto amenazándoles con darle. Todos corren a la base para estar a salvo. El que la descubrió será el que esconda la vara la próxima vez.

**Variante:** Para quitarle el carácter agresivo a la vara (que en realidad es más "teatral" que "justiciera"), se puede cambiar (sobre todo si hace calor) por una botella de plástico con agua. A ésta se le practica un pequeño agujero en el tapón, de forma que apretándola eche un chorro de agua. El que la descubre, intenta mojar a los demás antes de que alcancen la base.

**Hablar sobre:** La agresividad en los juegos. ¿Los animales juegan?, ¿cuándo y a qué? ¿La agresividad es innata en el ser humano?.

### 13. EL JUEGO DEL ENCANTAMIENTO (J. I.)

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** Dos grupos de 10/20 niños/as cada uno.



**Descripción:** Se hacen dos bandos: los encantadores y los encantados. El grupo al que le toque hacer el primer papel se lanza tras el otro, con objeto de hechizar a todos. Para ello, todo aquel a quien consigan tocar, queda automáticamente encantado. Éste debe permanecer inmóvil, en un área destinada a tal fin, hasta que uno de su propio bando lo toque, o hasta que todos los de su bando sean encantados. Después se intercambian los papeles (se puede dar un tiempo límite, a ver si consiguen encantar a todos dentro del mismo)

**Hablar sobre:** Las similitudes entre los juegos populares de diferentes partes del mundo (¿Conocemos juegos de aquí que se parezcan a este juego indio?). Esto por qué puede ser: ¿Los juegos nacen de la invención de alguien, o parten de necesidades inherentes de la naturaleza humana? ¿Y los juegos de los animales, qué sentido tienen?.

#### 14. ZORRO EN EL AGUA (J. I.)

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** Uno se la queda y el resto juega contra él.

**Descripción:** Se determinan dos bases o terrenos a los lados del campo de juego. Uno de los jugadores hace de "zorro". Se sitúa en una de ellas, y el resto en la otra. El zorro grita entonces: "¡zorro al agua!". A esta señal todos intentan llegar a la base del zorro, el cual trata de darles caza antes de que la alcancen. Los cogidos irán quedándose en una zona aparte. Éste intercambio de bases se irá repitiendo hasta que todos/as hayan sido capturados.

**Variante:** Se puede hacer que los que vaya capturando el zorro se vayan convirtiendo también en zorros, con lo que cada vez habrá más y será más difícil para el resto cruzar sin ser cogidos (en la versión india, es muy cansado para uno hacer siempre del que coge).

**Hablar sobre:** Se puede decir, en la explicación del juego, que la base a donde tienen que ir es un punto de agua (lago, río...) a donde van a beber a diario. El zorro lo sabe y se esconde en el camino para coger a sus presas. En la realidad ocurre lo mismo: el agua es fundamental para todas las especies. ¿Cómo se las arreglan las presas para beber sin que

las capturen?. Y los depredadores, ¿cómo aprovechan estos momentos para cogerlas?.

## 15. EL JUEGO DE LOS PAYASOS (J. I.)

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** Divididos en dos grupos.

**Material:** Una pelota grande y blanda.

**Nº de niños/as:** Unos 10/15 máximo por bando.

**Descripción:** Los participantes se maquillan como payasos. Éstos se disponen en dos filas, la una enfrente de la otra, con cierta distancia por medio. Uno de ellos se adelanta y traza una línea intermedia en la tierra, que suele ir de norte a sur. Uno de los jugadores del bando que posee primero la pelota, corre hasta la línea intermedia y la lanza, tratando de golpear con ella a un jugador de la otra fila. Si acierta, el



que ha sido tocado pasa a formar parte de la fila opuesta y, además, el equipo tira otra vez. Cuando falle, le toca el turno al otro equipo.

El objetivo del juego es hacer que uno de los bandos acabe haciéndose con todo el personal participante.

La ambientación como payasos, tal y como originalmente hacían los indios, no es obligatoria, pero, ¿a qué es divertida?.

\* Nota: En esta recopilación de juegos hemos intentado huir de los clásicos de pelota. La inclusión de éste y el siguiente es un homenaje a los indios americanos, a su cultura tan en contacto con la naturaleza... y para que veamos cómo culturas tan alejadas de nosotros pueden tener juegos tan similares a los nuestros.

**Hablar sobre:** Cómo se pintaban los indios, las tribus africanas... qué tipos de pigmentos usaban y cómo los hacían. Sería interesante hacer un taller previo al juego de fabricación de los mismos (con tierras, barro, aceites...). Después nos maquillamos, jugamos... ¡y a la ducha!.

## 16. EL GRAN CORRO DE LA PELOTA (J. I.)

**Entorno:** Libre de obstáculos para correr.

**Distribución:** De pie en círculo / diseminados por el campo.

**Material:** Una pelota.

**Nº de niños/as:** Unos 15/20.

**Descripción:** Se colocan todos/as en círculo, cogidos de la mano. En el centro se coloca alguien con una pelota, que lanza a cualquiera de los del corro. Cuando la pelota toca a alguien, éste corre en persecución de los demás, que se sueltan y salen corriendo en búsqueda de un trozo de hueso de búfalo con el que se hallen a salvo.

**Variante:** En lugar de un hueso de búfalo ("difícil de encontrar" por estas latitudes), se puede variar el objeto (una hoja de determinado árbol, una piña, una piedra redonda...) según lo que haya por la zona. Se puede ir variando dicho objeto: el que lanza la pelota, antes de hacerlo, propone lo que hay que buscar para salvarse.

**Hablar sobre:** Temas que surjan a raíz de las cosas que se busquen (es conveniente que el monitor tenga preparada la lista previamente).



## E. JUEGOS DE HABILIDAD

### 1. BAILE DE PALOS

**Distribución:** De pie, en círculo.

**Material:** Un palo por participante, lo más lisos y similares posible, de un metro más o menos.

**Descripción:** Los jugadores se colocan formando un corro. Cada uno sostiene su palo apoyado en el suelo. A una señal que ellos mismos hacen, todos dejan su palo e intentan coger el que ha soltado el jugador que tenían a su derecha, tratando de conseguir que ningún palo se caiga al suelo.

Puede ser también el animador el que de la orden, cambiando de vez en cuando entre "derecha" e "izquierda".

**Variante:** Todos en corro, excepto uno que, con un solo palo, ocupa el centro del círculo. Éste nombra a cualquiera de sus compañeros/as a la vez que suelta el palo. El/la que ha sido nombrado/a debe ir rápidamente



al centro y agarrar la vara, antes de que ésta caiga al suelo. Si lo consigue, intercambia su puesto con el del centro. Si no, sigue el mismo.

**Hablar sobre:** Cuando busquemos las varas tenemos que ver la manera de no dañar los árboles. ¿Les afecta a éstos que le cortemos una sola rama? ¿Sienten las plantas lo que le podamos hacer?. Buscar leña menuda, caída en el suelo. A la hora de limpiar los palos para el juego, podemos fijarnos en sus nudos, agallas, carcomas, corteza, diferentes tipos de madera, utilidades de ésta...

## 2. MONTAR PALOS

**Distribución:** En fila, tras línea de lanzamiento.

**Material:** Palos y ramas de entre 50 y 80 cm. de largo.

**Nº de niños/as:** Unos 8/12 (aunque se pueden hacer varios grupos de ése número).

**Descripción:** Se coloca un palo en el suelo. Los jugadores forman una fila detrás de una línea de lanzamiento (la distancia al palo la marcará la edad de los participantes y el grado de dificultad que se quiera poner).

El primero de la fila lanza un palo, tratando de que quede, total o parcialmente, encima del que está en el suelo. A continuación el siguiente jugador lanza el suyo, tratando de que monte a cualquiera de los que están en el suelo, y así sucesivamente (si no son muchos los componentes, pueden hacer varias tandas). Cuando un jugador falla, deja de tirar (aunque ésta norma se puede quitar).

El juego termina cuando todos los jugadores han fallado, o bien cuando se han acabado los palos. En ese momento se cuentan los "montados", y esa es la puntuación del grupo. Si el juego se hace como una competición entre varios bandos, cada uno lo hará por turno, tirando la misma cantidad de palos y contabilizando los amontonados.

**Hablar sobre:** Los tipos de maderas que encontramos por la zona, características y utilidades. Cómo podemos evitar el excesivo uso de la madera de los árboles para frenar la tala masiva de éstos.

### 3. LA CRUZ

**Distribución:** En fila, detrás de una línea de lanzamiento.

**Material:** Dos palos rectos, de un metro aproximadamente.

**Nº de niños/as:** Unos 8/15.

**Descripción:** Todos los jugadores se colocan, uno tras otro, detrás de una línea. El primero de ellos lleva uno de los palos. La otra vara se coloca aproximadamente a un metro de distancia, y de forma paralela a la línea de lanzamiento. El primer jugador lanza su palo contra el que está en el suelo, procurando que quede encima de éste. Si lo consigue, el palo que está en el suelo se aleja hasta el extremo del que se lanzó. El mismo jugador vuelve a tirar el palo, y sigue avanzando hasta que falle. Cuando ésto suceda, pasa a ocupar el último lugar de la fila, pasando a tirar el siguiente jugador, y así sucesivamente.

El juego termina cuando todos los jugadores fallan desde la misma distancia. ¿Cuánto ha alejado el grupo el palo?.

Si compiten varios grupos entre sí, éstos harán por turno el juego, viéndose al final cuál es el que consiguió hacer la distancia mayor.

**Hablar sobre:** Como muchos de los deportes olímpicos son derivación de actividades que se hacían cotidianamente en la Prehistoria y en la Antigüedad, en buena medida con la caza como eje central (correr, lanzar flechas, jabalinas...).

### 4. EL MIKADO

**Entorno:** Con abundantes ramas caídas.

**Distribución:** En círculo.

**Material:** Gran cantidad de palos.

**Nº de niños/as:** 5/10

**Descripción:** Se trata de improvisar el conocido juego del mikado. Con ayuda de los participantes, se recogen unas 100/150 ramas (la cantidad de éstas irá en proporción del número de aquellos). Éstas deben tener unos 60/70 centímetros de longitud, y ser lo más rectas posibles, ni

cortas ni flexibles. Se prepara además una pértiga, que será un palo de 1 metro más o menos, con un extremo en forma de gancho.

Se reúnen todas las ramas en forma de haz, aguantándolas con los brazos (con uno de sus extremos tocando el suelo). Se suelta entonces todo bruscamente, de forma que éstas se desparramen por el suelo, cabalgando más o menos unas sobre otras.

El primer jugador, con ayuda del gancho, intenta apartar una rama del montón, sin mover las demás. Si lo consigue, tendrá derecho a probar a sacar una segunda, y así sucesivamente hasta que mueva una distinta de la que está sacando. La pértiga pasa entonces al jugador siguiente. Cada uno conserva las ramas conseguidas como puntos.

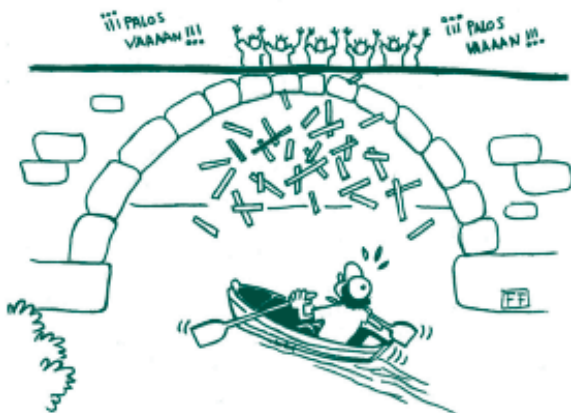
**Hablar sobre:** Cómo podemos aprovechar materiales del entorno, o reciclar algunos que tiramos, para fabricar juegos (con la satisfacción adicional de haberlos hecho nosotros, y de que la preparación es también un momento lúdico).

## 5. LA GRAN REGATA

**Entorno:** El sitio ideal es un puente peatonal sobre un río.

**Distribución:** Individual.

**Material:** Pequeñas ramas.



**Nº de niños/as:** 2/5.

**Descripción:** Cada participante busca una rama que reconozca posteriormente. Se colocan todos en el centro del puente, asomados por el lugar de donde viene la corriente. A una señal, todos lanzan su palo y van corriendo hacia el otro lado, por donde éstos salen. Gana el que primero lo haga (o bien llegue a un punto determinado previamente).

**Hablar sobre:** El río, de donde viene el agua y a dónde va. Las diferentes velocidades que ésta tiene: ¿Corren igual los palos por el centro que por los laterales? , ¿y en las curvas?.

## 6. RECONSTRUIR LA RAMA

**Distribución:** Todos juntos.

**Material:** Una rama seca (fácil de romper), con varias ramificaciones.

**Nº de niños/as:** 4/8.

**Descripción:** Tras mostrar la rama, el monitor la rompe en tantos pedazos como participantes (si son pocos, puede hacer el doble, para que cada uno coja uno en cada mano). Tras mezclarlos entre todos, se reparten.



El juego consiste en intentar encajar de nuevo los trozos, para reconstruir la rama tal y como era, aguantándolos entre todos en el aire.

**Hablar sobre:** Cuándo muere un árbol y se seca, los años que puede vivir y los que tarda en crecer...

## 7. ENCESTAR GUIJARROS

**Distribución:** Individualmente.

**Material:** Piedras del entorno.

**Nº de niños/as:** 5/10.

**Descripción:** Se hace un boquete en el suelo. Cada participante escoge una piedra. Se marca una línea de lanzamiento. Cada uno debe lanzar la suya desde dicha línea. Cada vez que consiga meterla en el agujero consigue un punto (se guarda un trozo de ramita para contabilizar estos puntos).

También, en lugar de hacer un boquete, se puede dibujar un círculo en el suelo e intentar meter el guijarro dentro.

Si son muy pequeños los que juegan, hay que ponerlo fácil para que acierten la mayor cantidad de veces.

**Variante:** Es muy divertido intentar encestar las piedras en un charco (en caso de haber alguno, claro está). Observar los anillos que se forman en el agua al caer la piedra, y cómo se expanden éstos.

**Hablar sobre:** La Edad de Piedra y el papel que jugaron las piedras en la Prehistoria como primeras herramientas del hombre. Si conocemos algo del tema, podemos explicar cómo se fabricaban las puntas de flecha, las raederas... e incluso intentar hacer alguna.

## 8. REBOTAR LAS PIEDRAS

**Entorno:** Río, laguna, ...

**Distribución:** Individualmente.

**Material:** Piedras lo más planas posibles.

**Nº de niños/as:** 5/10.

**Descripción:** En una zona con abundantes guijarros planos, podemos jugar a tirar las piedras al agua con fuerza, intentando que vayan planas pero algo inclinadas, de forma que choquen con la superficie del agua y reboten. Contamos las veces que salta cada piedra para ver quién consigue el número mayor.

Éste es un juego clásico, como el de simplemente tirar piedras al agua. Llevar un grupo de niños/as (e incluso adultos) a la orilla de un río o lago, y contar el tiempo que pasa hasta que alguien tira el primer guijarro. Serán seguramente... segundos (a todos nos da placer escuchar el chapoteo de la piedra contra el agua, y ver las ondas que se generan...).

**Hablar sobre:** Cómo se producen los cantos rodados. Por qué rebota la piedra contra el agua.

## 9. SOPLAR PLUMAS

**Entorno:** Día sin viento.

**Distribución:** Varios grupos de unos 5/8 componentes.

**Material:** Plumas.

**Descripción:** Cada grupo tiene que encontrar una pluma en el campo, que vuele bien (quizás mejor tipo plumón). Acto seguido, se colocan todos en la zona de salida, cada grupo alrededor de la suya. A una señal, se lanzan éstas al aire, y deben llevarla, soplando entre todos, sin que se caiga, hasta una línea de llegada. Los jugadores deben llevar las manos en la espalda, y permanecer muy juntos.

**Variante:** Hacerlo, en lugar de una carrera, como una prueba de resistencia aérea, ganando el grupo que consiga mantenerla más tiempo en el aire, sin que toque suelo.

**Hablar sobre:** Los pájaros, por qué pueden volar. También sobre las plumas: sus diferentes tipos, la forma de las mismas... si sabemos distinguir las de varias aves. Podemos recoger unas cuantas e intentar localizar su procedencia.

## 10. RECOGIDA DE PIÑAS

**Entorno:** Con pinos.

**Material:** Piñas.

**Edad:** Sobre todo niños/as pequeños.

**Descripción:** Todos los jugadores se colocan alrededor de un árbol. Si son muchos, se pueden hacer varios grupos, cada uno con su respectivo tronco. A una señal, todos intentan llevar hasta el suyo tantas piñas como pueda, dentro del tiempo previamente determinado. La única regla es que sólo se puede traer una piña cada vez.

Al final cada una se contabiliza como un punto. Si el monitor ha escondido previamente algunas pintadas de colores, con mayor puntuación, esto supone una motivación añadida.

Las piñas podemos usarlas después para otros juegos, o simplemente para comernos los piñones. También podemos sustituir éstas por otro elemento abundante en la zona, siempre que no hagamos destrozos en el entorno.

**Hablar sobre:** Las peculiaridades de los pinos: qué son las piñas, ¿tienen hojas éstos árboles?, ¿cómo son y por qué tienen ésta forma?...





## 11. CAMPEONATO DE HIERBAS MÁS RESISTENTES

**Entorno:** Zona con hierbas altas.

**Distribución:** Por parejas.

**Material:** Hojas de hierba.

**Descripción:** Cada miembro de la pareja coge una hierba larga y la dobla, entrelazándola con la del compañero. A una señal, cada uno tira de la suya, despacio pero con firmeza. Gana aquel al que no se le rompe.

Se pueden ir contando los puntos, o bien, si son muchos los participantes, haciendo un campeonato con eliminatorias de cuartos de final, semifinales...

**Variante 1:** Los dos cogen el mismo tallo y tiran. Gana el que se queda con el trozo más largo.

**Variante 2:** Con ramita seca y quebradiza. Cada jugador coge una punta y la doblan entre los dos. Gana el que tenga, cuando se quiebre, el trozo más largo (puede "pedir un deseo").

**Hablar sobre:** Las plantas y cómo absorben el agua de la tierra. Nos podemos fijar en las hierbas y en las ramitas, a ver si observamos los pequeños capilares (hay especies a las que se les aprecia mejor). ¿Tienen todas las mismas características de resistencia, flexibilidad...? Ver el uso de éstas en actividades artesanales (cestería).

## 12. LA CAÍDA DE LA HOJA

**Entorno:** Día sin viento.

**Distribución:** Alrededor del monitor.

**Material:** Hojas grandes. Piedras para señalar.

**Nº de niños/as:** 5/15.

**Descripción:** El monitor sostiene una hoja, algo grande, con la mano en alto, o la aguanta en la rama de un árbol con una pinza... . Escoger un día que no haya viento, o bien que éste sea muy suave. Los demás tienen que imaginarse dónde va a caer. Cada uno pone una piedra (que recuerde) en el sitio donde cree que irá a parar la hoja cuando se



suelte. Una vez todos han marcado sus puntos, se libera ésta, ganando el que más se aproxime. Éste juego nos puede servir para seleccionar a alguien que sea el protagonista de otro que se vaya a hacer después.

**Variante:** Soltar una hoja desde cierta altura. Los participantes tienen que intentar cogerla en pleno vuelo, antes de que toque el suelo (es difícil).

**Hablar sobre:** ¿Por qué se le caen las hojas a los árboles?. Cuáles son de hoja caduca y de hoja perenne.

### 13. PASEO DE MODELOS

**Distribución:** Diseminados por el campo de juego, individualmente.

**Material:** Hojas grandes (o cosas del entorno fácil de llevar sobre la cabeza: piñas, ramas pequeñas, piedras planas...).

**Edad:** Niños/as más bien pequeños.

**Descripción:** Cada busca uno una hoja grande. Se la coloca sobre la cabeza, sosteniéndola en equilibrio, sin aguantarla con las manos. Van andando todos, siguiendo al monitor, e intentando que no se caiga. A

la vez hay que ir haciendo lo que él nos diga (andar de espalda, dar una vuelta, dar un salto...). A quien se le caiga la hoja se queda quieto, "congelado". Otro participante debe recogerla y ponerla sobre la cabeza del que se le cayó, sin que se le caiga la suya.

**Hablar sobre:** ¿Cuántas veces nos han ayudado?, ¿y nosotros a los demás?. Se pueden hacer preguntas sobre los sitios por donde se ha pasado: al haber estado pendientes de las hojas, seguramente no nos habremos fijado en múltiples detalles interesantes. Eso nos pasa a menudo cuando vamos al campo, estamos más pendientes de otras cosas y actividades (a menudo "urbanas", que trasladamos al campo: comer, jugar al fútbol, escuchar música...) que de aprovechar para ponernos en contacto con la naturaleza.

## 14. ESCAPÁNDONOS DE LA TELERAÑA

**Entorno:** Dos árboles, separados unos dos metros entre sí.

**Distribución:** Individualmente, pero ayudándose unos a otros.

**Material:** Ovillo de cuerda o lana.

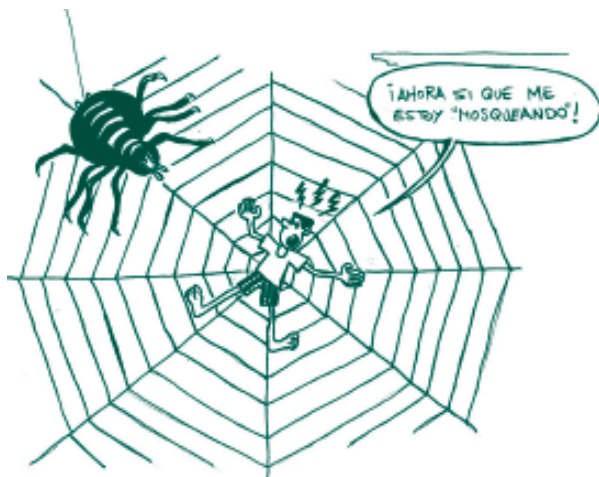
**Nº de niños/as:** 10/15 por grupo.

**Descripción:** Se teje una telaraña, con la lana, entre los dos árboles. Hay que dejar espacios de muchos tamaños (los más grandes, por encima del metro).

Todos deben intentar pasar por la telaraña, para escaparse, ayudándose entre sí. No pueden tocar, en ningún momento, los hilos de ésta, por lo que tendrán que cooperar para apoyarse unos en otros (los que ya han pasado pueden ayudar desde el otro lado).

Si juegan varios grupos, se puede ver cuál es el que lo ha hecho en menos tiempo, quiénes se han ayudado más, quién ha tocado menos veces la telaraña... (se pueden dar diversos premios, de manera que todos tengan alguno).

**Hablar sobre:** El apasionante mundo de las arañas. Puede ser una oportunidad para que busquemos telarañas por el campo, veamos diferentes tipos de éstas, cómo capturan las arañas a sus presas... .



## 15. MENSAJE GIGANTE

**Entorno:** Fondo de valle, parte baja de un camino... .

**Distribución:** Todos juntos cooperando.

**Material:** Piedras más o menos grandes, palos... .

**Descripción:** Si estamos en una zona baja (fondo de un valle, camino...) que después vamos a ver desde lo alto, cuando avancemos en el itinerario que estemos haciendo, podemos escribir en el suelo un mensaje o dibujo. Éste debe hacerse en grande, para que sea visible, con piedras, palos... .En cualquier caso con cosas naturales del entorno, no perjudiciales para el campo. Después, cuando estemos en alto, veremos cómo quedó y si lo hicimos bien.

El mensaje puede tener algún sentido ecologista: "cuida el campo", "no quemes tus bosques"... .

Es conveniente que el monitor conozca el punto exacto donde hacer el mensaje, para que éste sea realmente visible y no nos llevemos después una desilusión.

**Hablar sobre:** El daño que hacemos a los árboles cuando grabamos mensajes en ellos.

## 16. EL JUEGO DE MORDER (Juego Indio)

**Distribución:** En círculo.

**Material:** Un palo delgado, con una especie de pie para sostenerse en alto.

**Nº de niños/as:** 8/12.

**Descripción:** Se coloca verticalmente el palo sobre el suelo. Para apoyarse, éste debe tener una especie de pie, o bien se hace un pequeño agujero en el suelo, en el que entre holgado. Cada jugador tiene que saltar hacia él a la pata coja e inclinarse para cogerlo entre sus dientes, sin bajar el otro pie. Después que todos lo han intentado, con o sin éxito, se hace una nueva ronda en la que la vara se acorta unos dos centímetros, y así sucesivamente en las tandas siguientes. Esto se continúa hasta que sólo ha quedado uno capaz de atrapar el palo con sus dientes.

\* Nota: La medida inicial del palo hay que adaptarla a la edad de los participantes. Para que no haya peligro de hacernos daño en la boca, se puede decir que se coja por el lado, no por la punta.

**Hablar sobre:** El punto de equilibrio de cada especie. Éste se sitúa en un lugar distinto según sea su medio normal de moverse. Los que viven,



por ejemplo, en los árboles (monos, aves...) suelen tener algo para mantenerse en equilibrio en un sitio tan inestable como son las ramas (rabos, colas...), así como buenas manos prensiles.

## 17. LA PRUEBA DE LA RISA (J. I.)

**Distribución:** Dos grupos sentados, frente a frente.

**Material:** Un palo y una concha (o similar)

**Nº de niños/as:** Unos 5/8 por bando.

**Descripción:** Se sientan los dos bandos frente a frente. En medio del suelo se coloca un palo vertical con una concha colgando de él. El juego consiste en coger la concha solamente con la boca, sin reírse ni sonreír para nada. El equipo contrario puede hacer gestos, muecas, gritar, hacer insinuaciones y comentarios jocosos, para hacer reír al participante.

Se van turnando los intentos de ambos equipos. Gana el que haya conseguido coger más veces la concha sin reírse.

**Hablar sobre:** El uso de los sonidos en los enfrentamientos entre los animales como medio de intimidar al contrario y hacerle huir (rugidos, gruñidos, bufidos...), o bien para paralizarlo de miedo.



## 18. LANZAR UN PALO EN FORMA DE V (J. I.)

**Distribución:** En círculo.

**Material:** Dos palos, uno recto y otro en forma de V.

**Nº de niños/as:** 5/10

**Descripción:** Cada participante, por turno, sostiene en una mano un palo recto, horizontalmente, y con la otra otro en forma de V, de unos 18/20 cm., cogiéndolo por uno de sus lados. Hay que lanzar al aire la V, procurando que al caer quede montada sobre la vara horizontal. Si lo logra, sigue probando hasta que falle. Cuando esto sucede, se lo pasa a otro, haciéndole tantas cosquillas como aciertos logrados.

**Hablar sobre:** Los palos como primeras herramientas del hombre. Incluso los primates los usan para coger cosas que no alcanzan, como meterlos en un hormiguero (después se comen las hormigas que han “pescado”)...

## 19. NAHAI WITI-PIMA (J. I.)

**Entorno:** Zona llana.

**Distribución:** Dos parejas de jugadores.

**Material:** Dos estacas y dos piedras planas.

**Nº de niños/as:** 4 en cada partida.

**Descripción:** Se colocan las dos estacas clavadas en el suelo, a unos 9 metros de distancia entre sí (también se pueden improvisar con dos árboles). Cada uno, de entre dos parejas de jugadores que participan, lanza a su estaca correspondiente una piedra plana. Aquel cuya piedra se acerque más a la estaca, se anota un punto. Si los jugadores de un lado se aproximan más que los del otro, ganan dos puntos.

**Hablar sobre:** Las piedras como primeras armas arrojadas de la humanidad. Se lanzaban primero con la mano, después con hondas, tirachinas, catapultas... ¿Conocemos animales que usen las piedras con algún fin? (las gallinas se tragan algunas pequeñas para moler la comida, los primates también las usan para golpear...).

## 20. OJO DE OSO (ANILLAS INDIAS) (J. I.)

**Distribución:** Individualmente.

**Material:** Un palo clavado en el suelo y una anilla hecha con una rama entrelazada con ella misma.

**Nº de niños/as:** 4/8.

**Descripción:** Es el clásico juego de ensartar anillas, improvisado en pleno campo con una vara clavada en el suelo y con anillas hechas con ramas verdes flexibles a las que damos la forma y entrelazamos con ellas mismas, de manera que conserven la forma redonda.

**Hablar sobre:** El nombre del juego indio, "ojo de oso", y de lo que significaba el oso para éste pueblo, una mezcla de temor y de respeto. Los indios veneraban todos los elementos de la naturaleza, y pedían perdón a ésta cada vez que mataban un ser vivo (árbol o animal), aunque fuera tan temido como un oso.

## 21. PALITOS POR UN ARO (J. I.)

**Distribución:** Individualmente.

**Material:** Aro fabricado con una rama, de unos 6,5 cm. de diámetro. Palitos. Venda para los ojos.

**Nº de niños:** 5/8

**Descripción:** Se sujeta horizontalmente el aro a un palo. El jugador, después de vendarle los ojos y darle algunas vueltas completas, sostiene un haz de 24 palitos de unos 22 cm. por encima del aro, y los deja caer sobre éste, a ver cuántos logra hacer pasar a través de él. También se puede jugar con los ojos abiertos.

**Variante:** Hacerlo, en vez del aro, con un agujero en el suelo en el que hay que introducir piedras, piñas... .

**Hablar sobre:** Lo difícil que es hacerlo sin el sentido de la vista. ¿Qué animales conocemos que se desenvuelvan bien para cazar con poca luz (de noche), y cómo se han adaptado a ese ámbito.



## 22. JUEGO CROW (J. I.)

**Entorno:** Río, lago...

**Distribución:** En la orilla del mismo.

**Material:** Piedras.

**Descripción:** Los niños de la tribu *Crow* solían ir a la orilla de una pequeña garganta por donde pasa el río y dejar caer una piedra en el agua tratando de recitar las palabras "*ichiriky babiriky p*" de manera que la última sílaba coincida con el chapoteo de la piedra al tocar el agua.

Como es difícil encontrar una garganta con estas condiciones, lo podemos hacer de espaldas al río, tirando la piedra hacia atrás, por encima de la cabeza, y recitando algún trabalenguas conocido. También se puede hacer mirando al río y tirando la piedra hacia arriba, de forma que la última sílaba coincida con su entrada en el agua.

**Hablar sobre:** Las aves que pescan peces, la sincronización que tienen que tener para entrar en el agua justo en el instante que éstos están a su alcance. Especies de éstas que conozcamos, ¿hay alguna por estos parajes?



## 23. MEKUT TOAKUT (LAS TABAS INDIAS) (J. I.)

**Distribución:** Individualmente, por turno.

**Material:** 5 piedras redondas de 3 a 4 cm. de diámetro.

**Nº de niños/as:** 5/10.

**Descripción:** El primer jugador llama a una de las piedras "mi piedra" y la echa al aire manteniendo sus ojos fijos en ella, mientras coge una de las cuatro piedras que quedan en el suelo antes de que la primera caiga. Una vez ha cogido todas de este modo, comienza otra vez la operación pero, ésta vez, cogiendo las piedras del suelo de dos en dos. Después lo hará cogiendo tres y una y, finalmente, todas a la vez. Después van probando el resto de jugadores.

**Hablar sobre:** ¿Conocíamos alguna versión de éste juego? ¿Qué son las tabas? (originalmente el juego se hacía con ellas, que son los huesos del pie del carnero).

## 24. ENTERRAR EL ARO (J. I.)

**Entorno:** Zona con arena o tierra suelta.

**Distribución:** Alrededor de dicha zona.

**Material:** Un aro y una cuerda. Pequeñas estacas.

**Nº de niños/as:** 5/10.



**Descripción:** Se usa un pequeño aro, originalmente de palo o hierbas, atado a una cuerda fina de aproximadamente medio metro de larga (este tamaño puede variar en función del número de participantes). Se marca un amplio círculo en el suelo que sirva de campo de juego. Se echa a suertes a ver quién entierra primero el aro, tras lo cual todos los demás jugadores se vuelven de espalda, sin mirar. Cuando se vuelven de nuevo, sólo aparece visible el extremo de la cuerda, que el jugador sostiene con sus dedos. Cada participante clava entonces su estaca en el suelo, con la intención de ensartar la anilla. Una vez que lo han hecho todos, el que sostiene la cuerda tira de ésta y se comprueba si quedó el anillo ensartado en alguna estaca. Si es así, el que acertó es el que esconde la anilla la próxima vez. Si no, sigue escondiéndola el mismo.

**Hablar sobre:** Los animales que viven debajo de la tierra (lombrices, topes, conejos...) y cómo se han adaptado a esas circunstancias.

# Grandes Juegos Medioambientales.



## INTRODUCCIÓN

En este segundo bloque de juegos y, bajo el nombre genérico de “Grandes Juegos Medioambientales”, se van a detallar una serie de estos juegos creados en la Granja Escuela a partir del año 1995, como parte de los turnos semanales de colegios que iban a la misma. Éstos surgieron de la necesidad de montar dinámicas de gran grupo, dentro del ámbito natural en el que se desarrollaban las actividades, que llevaran a los niños/as a comprender temáticas medioambientales o a adoptar posturas de conservación y/o defensa de la naturaleza, dentro, por supuesto, de un ambiente plenamente lúdico. Con los juegos del bloque anterior (juegos en la naturaleza) tienen en común su temática, y con los del último (juegos nocturnos) el número de niños a los que van dirigidos (60/100).

Hasta la fecha se han creado ocho juegos diferentes, uno por año. Algunos sólo se jugaron el curso correspondiente. Otros, en cambio, se han adaptado, modificado o simplificado, con posterioridad, y han pasado a formar parte del repertorio habitual de actividades (algunos, incluso, con adaptaciones nocturnas).

Normalmente se han realizado por la tarde, después de la merienda. Tras estar todo el día haciendo actividades en pequeños grupos, era el momento en que todos/as nos reuníamos para montar una juntos. Son, pues, juegos especialmente diurnos.

## DESTINATARIOS

Como acabamos de mencionar, están destinados a un grupo grande de participantes. Todos se han desarrollado con una cantidad que ha oscilado entre los 60 y los 100 jugadores. Éstos se han distribuido, normalmente, en subgrupos de unos 15/17 individuos. Se ha intentado, dentro de lo posible, huir de la competitividad. A menudo se ha buscado un fin común entre todos, y cuando la competitividad ha existido, nunca se ha fomentado, si no más bien diluido (varios o todos ganadores...).

En cuanto a la edad de los participantes, se ha procurado que cubran un abanico lo más amplio posible. No obstante, lo normal ha sido jugarlos con grupos de niños/as entre 9 y 12 años. Dicho margen varía según el juego (hay algunos que han motivado más a los pequeños, y otros a los que han sacado mayor partido los más mayores).

Por supuesto que todo lo anterior no quita que se puedan adaptar a ser jugados con cualquier tipo de colectivo, edad y número de participantes. Como las posibilidades son múltiples, se ha optado por exponer la versión original. Las circunstancias concretas en las que se quieran desarrollar, serán las que determinarán las modificaciones oportunas.

## OBJETIVOS GENERALES

Dentro de la explicación de cada juego se concretarán algunos objetivos específicos para los mismos. Pero comunes a todos ellos podemos detallar otros más generales:

- Comprender hechos, mecanismos y fenómenos de la naturaleza.
- Contribuir a la defensa, conservación y mejora del medio ambiente (fomentando actitudes en ese sentido).
- Servir de motivación sobre determinados temas que se puedan trabajar y debatir con posterioridad en clase o en otros ámbitos.
- Satisfacer el afán innato de aventura que todos/as tenemos.
- Concebir el medio natural como “fuente de vida”.
- Desarrollar el trabajo en grupo, en igualdad de condiciones entre todos sus miembros, estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás .

## METODOLOGÍA

Siguiendo, a rasgos generales, los principios metodológicos expuestos en el primer bloque de juegos, este tipo de actividades de gran grupo que vamos a exponer tiene unas características específicas. Por lo pronto, el elevado número de participantes impide una metodología más

individualizada, así como una gran profundización en los temas. Se ha intentado, sobre todo, motivar para un trabajo posterior (en talleres, clase, de forma personal...).

El aspecto lúdico ha sido primordial. Se ha procurado “vivir” los temas de manera divertida. Por eso, cada juego ha ido precedido de un pequeño teatro, que ha servido para incentivar el posterior desarrollo del mismo (a continuación hablaremos algo más sobre ello). Ha servido también para concentrar la atención de los participantes en la problemática que se quería tratar.

Se ha intentado romper la oposición alumno/profesor-monitor. Los “mayores” hemos sido siempre los primeros en disfrazarnos y jugar.

La temática de las actividades se ha intentado que sea actual y cercana a los participantes. En algunos casos se han aprovechado temas de actualidad (ejemplo: “Las vacas locas”). En otras cosas cotidianas a su estancia en la Granja Escuela (los animales y árboles de la misma...) o de la vida diaria (el reciclaje, las basuras...).

Se ha ofrecido, en lo posible, un enfoque globalizador de los temas, uniendo unos con otros.

Como se mencionó antes, se ha procurado, así mismo, evitar los aspectos competitivos. A veces ha sido difícil (aunque el juego no lo sea los que intervienen en él suelen tender a crear sus propias “competiciones”). En cualquier caso, se le ha quitado la mayor importancia posible al hecho de ganar (ver algunas tácticas en el apartado de “Juegos Nocturnos”).

Para terminar, se ha intentado hacer juegos en los que los participantes se relacionen entre iguales, sin discriminaciones por cuestiones de sexo, edad, nivel intelectual... persiguiendo la colaboración entre todos.

## LA PRESENTACIÓN “TEATRAL”

El teatro en la Granja Escuela ha tenido siempre un aspecto destacado. Éste se ha desarrollado en numerosos talleres de teatro, marionetas, expresión corporal, sombras chinescas, luz negra... impartidos a los niños/as que han pasado por ella. Ha sido siempre un momento

esperado y mágico cuando, normalmente la última noche, nos hemos sentado a ver las obras que representaban ante sus compañeros/as (en la mayoría de los casos inventadas por ellos mismos).

Pero el teatro también ha sido realizado por los monitores/as de la Granja Escuela como medio de entretener y/o motivar a los participantes. Y siempre ha sido plenamente original, tanto en la creación de guiones como en el montaje de los mismos.

Se ha empleado, sobre todo, en dos tipos de actividades:

- \$ En los montajes de animación-teatro realizados en las visitas de un día de niños/as de preescolar e infantil. Han tenido una duración aproximada de dos horas cada uno. Cada año se ha preparado uno diferente, con un montaje técnico y de ambientación elevado. Quizás en una futura publicación puedan ser detallados.
- \$ En los presentes juegos medioambientales, como previa introducción de los mismos.

Éstos últimos son los que vamos a exponer aquí, cada uno con su respectivo juego. Aunque se puede realizar sin la mencionada presentación, ésta permite una mayor motivación posterior, y ha sido siempre altamente evaluada y deseada por los participantes.

Las características comunes a éstas actuaciones han sido:

- \$ Pocos actores para llevarla a cabo (normalmente cuatro).
- \$ Sin, o con escasos, decorados (había que hacerlas, con poco tiempo de preparación, en el patio central del cortijo).
- \$ El vestuario y los accesorios son sencillos.
- \$ Tiempo corto de representación (de 15 minutos a media hora), pues después había que jugar.
- \$ Casi nunca se avisaba qué iba a pasar: a veces el teatro empezaba de manera sorpresiva para todos/as.
- \$ Texto sencillo: a menudo tenían que sustituir en los personajes diferentes monitores/as, con poco tiempo de preparación; casi siempre hay uno o dos actores principales y el resto son secundarios.



\$ Han predominado los aspectos cómicos y divertidos, como manera de “enganchar” mejor con el público y motivarlo para el juego posterior.

Todos estos aspectos convierten estas representaciones en ideales para improvisarlas en cualquier campamento, colonia, excursión... aunque se repite, no son fundamentales para el posterior juego.

## APARTADOS DE LOS JUEGOS

Dentro de la exposición de cada uno, contemplaremos los siguientes apartados:

\* **Título del juego:** En algunos casos no es el que originalmente se pensó. Su realización ha dado lugar, a veces, a un nombre diferente al original, con el que ha sido conocido espontáneamente.

\* **Año:** Se refiere al año en el que se creó y se jugó habitualmente (cada semana).

\* **Autor/es:** El/los autor/es del guión y del juego (siempre componentes de la Granja Escuela).

**A. Objetivos:** Se detallan algunos más específicos de cada uno.

**B. Materiales:** Los necesarios para realizar el juego

**C. Guión/Texto de la presentación:** Se refiere al de la ya mencionada presentación teatral. En algunos casos se partió sólo de un pequeño guión-resumen, a partir del cual se improvisaba. En otros se concretó este guión, con acciones, diálogos... Al comienzo se describen los personajes que intervienen.

**D. Desarrollo del juego:** Son las normas, explicaciones, desarrollo... del juego propiamente dicho. Es lo que hay que detallar bien a los participantes antes de que éste comience.

**E. Actividades complementarias:** Se enumeran algunas posibles que se pueden hacer dentro de un trabajo posterior en clase, taller... aprovechando la motivación creada, sobre un tema determinado.

**F. Apéndice:** Incluye, en algunos casos, material interesante para poder realizar el juego (mapas, pistas...).

## 1.- “EL ÁRBOL DE BORONDÓN” (1995)

Guión y juego: Luis R. Neila

### A. Objetivos

- Aprender cómo se planta un árbol: elementos necesarios y pasos a seguir.
- Sentir la satisfacción de haberlo hecho, contribuyendo a la repoblación de los bosques.
- Ser capaces, todos juntos, de unirnos en un objetivo común, sin competiciones.
- Comprender el peligro que supone el fuego para las masas forestales.
- Conocer personajes mágicos que la tradición situaba en la naturaleza (los Elfos).

### B. Materiales del juego

- \$ Disfraces de los personajes.
- \$ Bengalas para *Calcinator* (no indispensable).
- \$ Pequeño árbol sembrado en una maceta de color negro.
- \$ Pala pintada de color dorado.
- \$ Azada pintada de color plateado.
- \$ Regadera con forma de cabeza de elefante (“Regafanta”). Se pinta como tal y se le ponen dos grandes orejas
- \$ Cubo decorado con colores brillantes.
- \$ Fichas y sobres para las pruebas.
- \$ Globos.
- \$ Cuerda grande, blanda.

## C. Guión de presentación

Personajes:

- \$ *"Calcinator"*: especie de demonio (sale con máscara, por lo que el actor puede hacer después de otro personaje).
- \$ *"Borondón"*: elfo que pierde su árbol.
- \$ *"Frodo"*: elfo dormilón.
- \$ *"Melenia"*: elfa cantora.
- \$ *"Tanilín"*: elfo culto.
- \$ *"Celedonio"*: elfo bromista.

(Tanto en este juego como en los demás, todos los personajes -salvo excepciones- se pueden cambiar de sexo, sin que afecte a la historia)

### "El fuego de Calcinator y la aparición de Borondón"

Se convoca a todos los niños/as con cualquier excusa. Una vez que estén todos reunidos, aparece muy nervioso un monitor gritando "¡fuego, fuego!". Dice que ha visto un incendio en el bosque de los cipreses. Todos



van corriendo a ese lugar y, efectivamente, se ven restos de un fuego, todavía humeante. Con cubos de agua lo apagamos rápidamente viendo el peligro que ha corrido el bosque (se puede contar los efectos del gran incendio que lo asoló hace unos años).

En ese momento aparece el terrible *Calcinator* (en la Granja Escuela se asomaba por lo alto de un edificio colindante). Dice que él es el que ha provocado el fuego, que disfruta haciéndolo y que la próxima vez no fallará, que quemará todos los árboles (sería ideal que apareciese con una bengala encendida). Acto seguido se va, en medio de grandes carcajadas.

De repente, se escucha el sonido lastimero de una flauta que viene desde poco más allá del bosque. Al acercarnos, descubrimos un elfo que está muy triste. Se presenta diciendo que es *Borondón*. Está tan apenado porque las cenizas que vimos eran los restos del árbol donde vivía, su casa. Pero *Calcinator* lo ha quemado y eso es terrible para él. Explica que normalmente los elfos no se ven, pero que cuando pierden su árbol, al que van ligados estrechamente (nacen junto con él mismo), se vuelven visibles para los humanos. Pero esto es mala señal, ya que anuncia su muerte inminente: a medianoche desaparecerá para siempre. La única forma de evitarlo es plantar, antes de que se cumpla el tiempo, un nuevo árbol que le sirva de hogar. En ese momento, posiblemente, serán los propios niños/as los que se ofrezcan para ayudarlo. Si no sale de ellos, *Borondón* puede sugerirlo. Pero dice que teme que su nuevo árbol sea nuevamente quemado por *Calcinator*. Aunque puede que haya una manera de evitarlo: según la leyenda del bosque, si la semilla del mismo fue sembrada en la "Maceta de la Noche", es posible que se vuelva inmune ante el fuego, siempre y cuando se haya usado para plantarlo, los cuatro elementos mágicos de la tierra:

\$ "La Pala de Oro"

\$ "La Azada de Plata"

\$ "La Regafanta"

\$ "El agua del Pozo de los Buenos Deseos"

Pero conseguir estos elementos es muy difícil, ya que hay que superar para ello las pruebas del bosque. Dice que sólo con la ayuda de los otros cuatro elfos que viven en esa zona lo podrán lograr.

### “La reunión de los cinco elfos”

Para poder hacer visibles, a los ojos de los humanos, el resto de los elfos, Borondón dice que es necesario que todos/as realicen “el Baile de las Hojas”. Todos se colocan en círculo y realizan los siguientes movimientos:

1. Cogidos unos con otros con un solo dedo de cada mano, se mueve en el aire el pie derecho mientras se dice:

*“Dedín, dedín, ponte un calcetín sin corbata ni bombín”*

2. Después se cogen con la mano, se hace una reverencia al compañero de la izquierda y se le da un beso, a la vez que se dice:

*“Apretón apretón, saluda al gorrión y dale un chupetón”*

3. Por último, con los brazos por encima de los hombros de los compañeros, nos agachamos, levantamos, damos un salto y nos hacemos unos a otros cosquillas, recitando al ritmo de dichos movimientos:

*“Amiguillo, amiguilla, para que saltes de alegría, yo te hago... ¡estas cosquillas!”*

Tras hacer este baile *Borondón* nos lleva a la casa de los otros cuatro elfos, los cuales se van incorporando progresivamente al grupo. Éstos son visibles y están cada uno en su respectivo árbol:

1. Subido en un árbol del “Bosque de los Bellos Sueños” está *Frodo*, por supuesto, durmiendo por lo que hay que llamarlo varias veces por su nombre para que se despierte.

2. En un árbol, con un columpio colgando, está balanceándose en él *Melenia*, cantando y componiendo canciones con una pequeña arpa.

3. Sentado en una rama de otro árbol nos encontramos a *Tanilín*, leyendo, con gafas, el periódico del bosque. Nos puede comentar algunas noticias curiosas que aparecen en el mismo (éste puede estar formado por hojas con forma de grandes "hojas de árboles". Es el elfo más culto, siempre dispuesto a contarnos la edad de cada árbol, sus historias, nombres...)

4. Por último, cuando llegamos a la casa del quinto elfo, *Celedonio*, ésta está vacía. De repente aparece por detrás y nos da un susto (es un elfo al que siempre le gusta gastar bromas).

Cada vez que dos elfos se van encontrando, hacen su saludo:

*"Guli guli guli* (chocando las naricitas)

*plin plan* (chocando las palmas de las manos)

*tolón tolón"* (chocando los culos)

### **"Las cinco pruebas del bosque"**

Una vez que se han reunido los cinco elfos, los niños/as se dividen en cinco grupos, cada uno conducido por uno de uno de ellos. Cada equipo intentará conseguir uno de los elementos que hacen falta para plantar el árbol (el Árbol sembrado en la Maceta de la Noche -de color negra-, la Pala de Oro, la Regafanta...). Para poder obtenerlo, deben superar cinco pruebas:

- \$ Todos los grupos pasarán por las mismas cinco pruebas, pero en diferente orden.
- \$ Las pruebas se realizarán en cinco puntos distantes.
- \$ Para localizar el sitio de la primera prueba, se nos dará una especie de adivinanza. Además, al terminar cada una, otra adivinanza nos conducirá al punto de la siguiente.



- \$ En los lugares de las pruebas habrá una bolsa de tela con los siguientes elementos:
  - Sobre con ficha explicativa de la prueba a realizar.
  - Sobre con adivinanza que nos indica el sitio de la siguiente prueba.
  - Sobre con adivinanza que nos indica (en caso de ser ésta la última de las cinco pruebas que se realizan) el lugar donde está escondido el elemento "mágico" (Pala de Oro, Azada de Plata...) que le toca descubrir a ese grupo.
  - Material para realizar (si fuera necesario) la prueba.
- \$ Se puede hacer que cada grupo sepa de antemano qué elemento está buscando, o bien que hasta que no hagan la última prueba no se les anuncie con la adivinanza oportuna.
- \$ Al final se reúnen todos los grupos con los cinco elementos conseguidos.

§ Tanto las adivinanzas concretas (escritas respecto a sitios concretos de la Granja Escuela donde se realizaban los juegos) como las pruebas, habrá que adaptarlas a los lugares y circunstancias del espacio donde se quiera montar esta actividad. Las aquí expuestas sirven sólo de ejemplo.

### Adivinanzas que nos llevan a los diferentes puntos de las pruebas

1 *“Tiene nombre de lugar donde te van a picar pero no hay avispas, ni ortigas ni nada de asustar”.*

(el “picadero” de los caballos)

2 *“En la cama sueñas y frente al espejo te pones bello pero si lo que deseas es tener un bello sueño ¿vos... qué esperas?”.*

(el “Bosque de los Bellos Sueños”)

3 *“Dicen que estos árboles son de cementerio y yo les sigo, les sigo, hasta el final, con brío y si lo hago, no lo dudes, llegaré a mi destino”.*

(el final del “Paseo de los Cipreses”)

4 *“Cuadrado como un cuadrado está lleno de cuadrados. Por la mañana cuando salgo lo primero que yo hago es pisar este cuadrado”.*

(el patio del cortijo)

5 *“Sube que te sube llegarás, sube que te sube tenderás ¡Ay qué de escalones! ¿A dónde me llevarán?”*

(la azotea)



## Adivinanzas que nos indican dónde están los objetos buscados:

1. Para la "Pala de Oro" (pala de cavar real, pintada en dorado):

*Pata, pato, pata, patín, donde viven las patas  
busca rapidín y encontrarás la pala.*

(en la alberca de los patos)

2. Para la "Azada de Plata" (azada real, pintada en plateado):

*Pienso que debes sacarme pronto, pienso  
que debes hacerlo porque si no, me temo, me  
comerán porque pienso.*

(enterrada entre el pienso del establo)

3. Para "El Árbol que crece en la Maceta de la Noche" (árbol pequeño sembrado en una maceta de color negro):

*Para que no me haga daño el frío invierno  
de este año, dentro de esta gran casa de plástico,  
me tiene la noche guardado.*

(en el invernadero grande)

4. Para la "Regafanta" (regadera con forma de cabeza de elefante - pintarle unos ojos y boca y pegarle dos grandes orejas-):

*¿Quieres que te diga por qué estoy en lo  
alto de esta caseta? Yo te pregunto hoy, ¿Dónde  
puedo estar puesta si no es sobre la tierra donde  
mana el agua fresca?*

(sobre la caseta del pozo de agua potable)

5. Para el "Agua del Pozo de los Buenos Deseos" (cubo con agua, decorado con colores vivos):

*Sube al montículo más alto de la granja, al lado  
del gran cuadrado de agua donde la gente en*

*verano se baña, y abre con cuidado esa pequeña  
puerta bajo la cual me escondo cubierta.*

(arriba de la piscina, en la poceta de agua)

### **Las cinco pruebas del bosque**

Son todas muy fáciles, por lo que no tiene que quedar ningún grupo sin superarlas. Si, por motivos de edad u otras circunstancias (viento...) cuesta hacerlas, el elfo que acompaña al grupo se encarga de adaptarlas para que se puedan pasar.

#### *1. El viaje de la semilla*

Material: globos

Se explica que el viento es el que ayuda a las plantas del bosque a reproducirse, haciendo viajar sus semillas. La prueba consiste en llevar entre todos una semilla (globo) recorriendo todo el paseo de los cipreses. No podemos agarrarlo, sólo darle golpes.

Si se explota, se continúa con otro.

Lugar de la prueba: final del paseo de los cipreses.

#### *2. La prueba de la ardilla*

Se cuenta que en la época de los romanos se decía que una ardilla podía ir desde Gades (Cádiz) hasta los Pirineos sin tocar el suelo, de árbol en árbol (debido a la cantidad de vegetación que había). La prueba consiste en que se pone todo el grupo en fila (hombro con hombro), como si fueran árboles. Uno/a (que sea de los más pequeños del grupo) tiene que pasar, como si fuera una ardilla, de espalda en espalda de sus compañeros, a "borricate". No puede tocar suelo.

Además de la prueba, los niños/as tienen que contar al elfo el último sueño que hayan tenido (a ser posible de la noche anterior).

Lugar de la prueba: el "Bosque de los Bellos Sueños"

### 3. *La lluvia del bosque*

Se comenta que los bosques atraen la lluvia. Por eso en los sitios donde se están perdiendo cada vez llueve menos, se desertizan. Nuestros cuerpos y ropas van a ser la "lluvia", y deben "mojar" (tapar) entre todos una losa entera del patio del cortijo (miden unos 2,5 x 2,5 metros). Todos se tumban en el suelo y, si hace falta, tapan alguna zona con sus camisas... El elfo mira desde un punto en alto (banco...) y no debe ver nada de la losa.

Además de esta prueba deben hacer una adicional: traer del campo tres señales que demuestren que han pasado por ahí tres animales diferentes de la granja (huellas, excrementos, plumas, ramas roídas...)

Lugar de la prueba: patio del cortijo.

### 4. *La serpiente Margarita*

Material: cuerda larga, suave.

Cuando llegamos a la azotea se comenta que ahí vive una serpiente (cuerda larga) muy simpática, y que la prueba que nos manda es que la tenemos que pasar todos por una prenda, de forma que todo el grupo quede "ensartado" por la serpiente. Después la sacamos (cuidado en ambas operaciones con las rozaduras de la cuerda). Cuando están todos unidos se les puede pedir que hagan algo juntos (un pequeño recorrido...).

Después nos dice que debemos traer al miembro más joven del grupo en cuanto a fecha de nacimiento, enteramente vestido de rojo (se les da un tiempo para ir a los dormitorios y hacerlo).

Lugar de la prueba: azotea.

### 5. *La supervivencia de los animales del bosque*

Material: lana, venda y un objeto para esconder.

Decimos que para que los animales del bosque puedan sobrevivir, es muy importante saber hacer dos cosas:

- a. Mantenerse quietos cuando hay peligro, para pasar desapercibidos. La prueba consiste en que un niño/a tiene que estar un minuto contando chistes, mientras que el resto del grupo está quieto, impassible, aguantando cada uno un trozo de lana, a modo de bigote, sin que se les caiga. Las manos deben permanecer atrás. se permiten dos caídas.
- b. Saber guiarse por los sonidos descubriendo presas o posibles peligros. Todos los participantes, encerrados en el picadero, guían a un compañero/a (con los ojos vendados) hasta un objeto escondido, diciendo las clásicas indicaciones de "frío", "caliente"...

Lugar de la prueba: picadero.

## A. Desarrollo del juego

Se ha ido describiendo junto con la presentación del mismo. Vamos a recordarlo brevemente: una vez que se han hecho los cinco grupos, el elfo-guía de cada uno les dice la adivinanza que les llevará a la primera prueba:

- \$ El grupo 1 empezará por la prueba nº 1, al final de la misma otra adivinanza les llevará a la prueba nº 2... así hasta llegar a la prueba nº 5, al final de la cual una última adivinanza les conducirá hasta el elemento que les toca encontrar (la Pala de Oro, por ejemplo)
- \$ El grupo nº 2 empezará por la prueba nº 2, continuando por la 3, 4,5 y terminado por la nº 1 (el orden es siempre cíclico), al final de la cual otra pista les conducirá hasta su elemento (la Azada de Plata, por ejemplo)
- \$ Y así sucesivamente.

Una vez que se han conseguido, entre todos los grupos, los elementos necesarios para plantar la nueva "casa" de "Borondón" (árbol incluido) éstos se reúnen en un punto convenido y, en ambiente festivo, se dirigen

todos juntos al punto donde se va a sembrar el árbol (escoger un lugar adecuado). Hay que procurar que todos los equipos terminen las pruebas más o menos en el mismo tiempo, para reunirse casi a la vez (los elfos van controlando éste, alargando o acortando las pruebas para ajustarse a la hora acordada).

Una vez llegados al punto de la plantación, se colocan todos alrededor y cada grupo, por turno, aporta su elemento:

- \$ El grupo de la "Azada de Plata" inicia con la misma la excavación del agujero (comprobar previamente que la tierra no está demasiado dura para los niños/as).
- \$ El de la "Pala de Oro" ayuda a sacarla.
- \$ Una vez realizado y preparado el boquete, los que tienen "el Árbol que crece en la Maceta de la Noche" lo introducen y colocan dentro del mismo.
- \$ Se cubre éste con ayuda, de nuevo, de la azada y la pala
- \$ Después, los que tienen "el agua del Pozo de los Buenos Deseos" la echan dentro de la "Regafanta", y con ésta se riega finalmente el árbol.

Terminamos todos juntos cantando y bailando de nuevo, alrededor, "el Baile de las Hojas" (u otra canción que se sepa o se vea apropiada).

Los niños/as, antes de despedirse de los Elfos, les prometen que van a cuidar el árbol, regándolo y procurando que nadie les haga nada.

Posible final extra: Tras plantar el árbol de *Borondón* se puede decir que se sabe dónde está escondido *Calcinator*. Para vencerlo y que no vuelva a quemar el bosque hay que apagar su fuego con el "Agua del Pozo de los Buenos Deseos". Vamos a dicho pozo, cogemos agua (cada uno puede llevar un vaso) y vamos donde está *Calcinator*. Éste se aparece con la bengala encendida y, a una señal, le tiramos el agua, le apagamos el fuego y lo derrotamos (final, evidentemente, veraniego).

## E. Actividades complementarias

Este juego se puede complementar con una serie de actividades que lo pueden alargar en tiempo y hacer que se le saque más provecho:

- ▶ Se puede terminar también con una merienda especial (incluso una fiesta) a la que nos invitan los Elfos en agradecimiento
- ▶ Sería bueno que los niños/as se organizaran para cuidar el árbol y regarlo (por ejemplo, si se hace el juego en un colegio, cada semana puede ser uno)
- ▶ Los Elfos nos pueden contar cosas sobre los árboles del bosque y, sobre todo, sobre el que se ha plantado.
- ▶ Esta plantación puede ser el inicio y la motivación de una campaña más amplia de reforestación que se quiera hacer.
- ▶ Una vez que se han conseguido, tras las pruebas, los elementos para la plantación, se pueden hacer una serie de “talleres” previos a la misma:
  - a . Taller de abono: ¿qué le podemos echar al árbol para que se alimente mejor? Se puede “fabricar” un buen abono. También podemos analizar la tierra para ver de qué está hecha, de qué se alimentan las plantas...
  - b . Taller de poesías: que nos inventamos para poder recitar al árbol cuando se plante.
  - c . Taller de danzas: que ensayamos para enseñar a los demás y bailarlas después alrededor del árbol.
  - d . Taller de pintar piedras grandes: que después colocaremos alrededor del árbol para marcar el sitio y que no se le haga daño .
  - e . Taller de limpieza: lo podemos hacer entre todos, previamente a la plantación. Consiste en dar una batida por el bosque y limpiarlo de las basuras que se le han echado (son el otro peligro que le acecha, junto con el fuego). Explicar los males

que éstas acarrear: contaminación, muerte de animales, fuego también...

- f . Taller de preparación de hoguera: se puede, por la noche, reunirnos todos en torno a una hoguera, para escuchar más historias sobre árboles, duendes... (el mismo *Borondón* nos las puede contar). Este taller prepararía la posterior hoguera recogiendo leña y amontonándola, en caso de que esté permitido hacerla (mucho cuidado con el fuego, no vaya a ser que seamos peor que *Calcinator*). Habría que preparar también suficientes cubos de agua para apagarla.

## 2. EL NOMBRE MISTERIOSO (1996)

(El juego de los árboles)

Guión y juego: José L. Maestro Sarrión

Versión de Tavizna: Luis R. Neila

### A. Objetivos

- Aprender a orientarse, aunque sea a partir de un plano muy esquemático, por una zona desconocida (este juego es apropiado hacerlo el primer día de estancia en una excursión, siempre y cuando haya podido ser preparado previamente).
- Identificar algunas especies de árboles y arbustos, a partir de características más o menos genéricas.
- Aprender algunas cosas sobre ellos (usos, hábitat...)
- Fomentar el trabajo en grupo.

### B. Materiales

- \$ Tablas con cuerdas o cadenas para colgar de los árboles.
- \$ Disfraces de los personajes.
- \$ Fotocopias de las fichas del juego y del plano de la zona.
- \$ Lápices.

### C. Guión de presentación

#### Personajes:

\$ *El indio que perdió su nombre*: típico indio americano, con repentinos accesos de locura.



\$ *Dos "loqueros"*: vestidos de blanco, que acompañan al indio y están a punto de llevarlo al manicomio.

\$ *Filólogo*: puede ir vestido como un "estudioso universitario" (gafas, carpeta con libros, diccionario...), aunque también se le puede dar el aspecto de "explorador"

Aparece de repente en escena un indio, con cara de incrédulo y a punto de entrar en un trance de locura. Va acompañado por dos loqueros, los cuales, en los accesos de delirio de aquél, lo agarran e incluso le pinchan calmantes. El indio comienza a narrar algo, pero al hacerlo en su lengua nativa, no se le entiende nada.

Casualmente aparece un filólogo que, al escuchar esta lengua la reconoce, ya que precisamente hizo su tesis doctoral sobre los idiomas de los primitivos indios americanos (aunque, de vez en cuando, se equivoca en la traducción, o no la entiende del todo).



Se van alternando entonces la narración del indio con la traducción que de la misma hace el filólogo -todo esto con transitorias enajenaciones de aquél -.



Resulta que el indio nos está contando el momento de su nacimiento: hace unos años (tantos como los que él tenga), una mujer india (su madre), pletórica de dicha por su inminente parto, fue a buscar un lugar apropiado para que éste se produjera. Encontró uno rodeado de árboles, cantos de pájaros y el rumor de un cercano río. Allí aguardó, esperando oír el mandato de madre naturaleza y dejarse llevar por el latir de ésta, para poder traer a este mundo a su ansiado hijo.

De repente, justo cuando comenzó a sentir sus primeros dolores, una fuerza brutal (quizás maligna), provocada por ocultos espíritus, levantó fuertes y enormes vientos, que venían de todas partes, provocando tales torbellinos que la india fue empujada por ellos y comenzó a elevarse... En aquel instante, misteriosamente también, raíces y ramas de los árboles que la rodeaban se extendieron y la agarraron por piernas, brazos, cabellos, cintura... impidiendo que fuera arrastrada por los vientos y que, finalmente, pudiera parir en paz. Al final, las fuerzas se calmaron y tuvo felizmente a su retoño. En agradecimiento a los árboles que la salvaron, decidió llamar

a su hijo con un nombre compuesto por las iniciales de éstos. Un hechicero indio le contó que éste estaría siempre a salvo, mientras que recordara su nombre y el origen del mismo.

Pero pasado el tiempo, siendo él ya mayor, cierto día se volvieron a desatar las mismas fuerzas malignas, que hicieron que fuera arrastrado por los vientos y golpeado en la cabeza, hasta olvidar su nombre. Esto ha provocado que le acompañe una cada vez más creciente locura, sólo remediable si consigue recordar cómo se llamaba.

Su madre murió hace mucho tiempo, pero afortunadamente dejó pistas para que recordara su nombre, por si lo olvidaba algún día. Éstas consisten en marcas que colgó de los árboles y un plano con la localización de los mismos. Lo que pasa es que el grado de locura al que ha llegado le impide buscarlas. Es por eso por lo que ha salido del bosque y pide la ayuda de los niños/as para encontrarlas y recordar cómo se llama.

#### **D. Desarrollo del juego**

Tras la presentación, se explica qué es lo que tienen que hacer los niños/as. Éstos reciben un plano de la zona, en el que hay marcados seis puntos. Corresponden a los lugares donde están los seis árboles que dan nombre al indio. Se señala también con flechas el orden en que tienen que recorrer estos puntos. También está marcado cuál es el primer árbol al que tienen que ir (cada grupo empieza por uno diferente, aunque la rotación es la misma para todos). Los participantes se dividen en seis grupos, entregándoseles a cada uno de ellos, además del mapa que les corresponda, un soporte para apoyarlo y lápiz.

Los grupos salen a buscar los árboles. Cuando llegan a la zona que les marca el mapa, intentan descubrir qué ejemplar concreto es el que tienen que localizar. Éste se distingue de los que le rodean por una pequeña tablilla de madera (de unos 5 por 10 cm.) que está colgada del mismo (está prohibido arrancar u ocultar dicha tablilla, pues tiene que servir para todos los grupos). En la misma aparecen dibujados tres datos:

- Un dibujo esquemático (luna, estrella, hoja...). Sirve para que, al final, sepamos de qué árbol estamos hablando, cuando hagamos entre todos la recopilación: el árbol de la estrella, la gota de agua...
- Una letra: corresponde a la primera del nombre del árbol.
- Un número: nos indica la cantidad de letras que tiene el nombre del árbol. Por ejemplo, si el árbol fuera un manzano, se simbolizaría por M-7, un algarrobo por A-9, etc.

Al final se descubre, entre todos, que los siete árboles son:

- \$ el C-7: ciruelo
- \$ el O-4: olmo
- \$ el P-5: peral
- \$ el CH-4: chopo
- \$ el E-9: eucalipto
- \$ el N-7: naranjo

Una vez sabemos los árboles y las iniciales, entre todos nos ponemos a hacer las posibles combinaciones: PENCOCH, CHONEPC, COPCHEN... El indio va escuchando todas. Al principio no recuerda nada, pero de repente se le enciende la luz: su nombre era ¡COPCHEN!. Se pone muy contento, ya sin locura, y comienza un canto indio. Todos le acompañan al bosque, donde se enciende una pequeña fogata y se realiza en torno a ésta una danza india de agradecimiento (en el momento cumbre de la misma, ésta solía terminar con una traca pirotécnica).

### ***Versión de Tavizna***

En el Aula de Naturaleza de Tavizna (dependiente también de la Granja Escuela) se desarrolló una versión algo diferente de este juego, adaptada a las circunstancias del entorno natural que la rodea. Por ser también interesante pasamos a exponerla.

Reunidos todos en el patio, se anuncia la llegada de un personaje misterioso. En medio de música árabe aparece éste, vestido con chilaba.

Tras los correspondientes saludos árabes, se presenta (sin decir su nombre) contando que es el protagonista de una historia que sucedió hace muchos años en el vecino Castillo de Aznalmara. La historia promete contarla por la noche, que es cuando se narran las leyendas. Pero para ello se lo tienen que pedir nombrando tres veces su nombre. Una maldición que sobre él cayó le prohíbe decirles cómo se llama. Pero para que lo puedan descubrir les va a dejar una serie de pistas: el nombre se saca con las iniciales de siete árboles que hay en la zona. Además, si consiguen averiguar ellos solos cómo se llama, esto les dará mucha suerte.

Los siete árboles están marcados con sendas tablas colgantes numeradas del 1 al 7. Como el bosque es grande, les va a dar a cada grupo un plano en el que viene la localización de cada uno (con su correspondiente número). Además les dará unas fichas con la descripción de éstos y el



nombre que tienen. Cuando encuentren cada uno de ellos, mirando las fichas, deben averiguar qué árbol es. Ejemplo: encuentran el árbol nº 3 y, tras ver éstas, creen que es una higuera. Entonces ponen (en la casilla destinada a tal fin) en la ficha de la higuera el nº 3. Y así hasta completar todos los árboles. Los niños/as se dividen en grupos de una 10/15 personas y, siguiendo el mapa, van localizando los árboles. Es obligatorio que el grupo vaya junto, sin dividirse.

Una vez que han encontrado todos y saben ya la correspondencia árbol/nº, sólo les falta saber la secuencia en la que las iniciales de éstos se ponen (no es del 1 al 7). Dicha secuencia está pintada en una roca escondida. Cuando han completado todos los árboles van al árabe, que les dará pistas sobre la situación de la misma. Éstas serán muy genéricas para los grupos que primero lleguen, e irán concretándose a medida que vayan terminando, intentando de esta manera “parar” un poco a los primeros para que todos, más o menos, encuentren la clave a la vez (hay que evitar la competitividad que espontáneamente surge entre ellos por ser los primeros en llegar: es mejor hacerlo los últimos y bien, que no los primeros y mal). Ésta es la clave con la secuencia de números:

6 1 5 2 3 7 4

Como los árboles del juego son (junto con el nº de la solución):

- 1- ALGARROBO
- 2- ACEBUCHE
- 3- MADROÑO
- 4- LENTISCO
- 5- HIGUERA
6. QUEJIGO
- 7- ENCINA

...resulta que, tras poner las iniciales de los árboles en la secuencia de la clave... el nombre del personaje misterioso es... *QAHAMEL*.

*Qahamel* les felicita por haber descubierto su nombre. Dice que si dicen la frase “*Qahamel, qahamel, dame suerte cada vez*” les dará mucha suerte durante su estancia en la zona.

Por la noche, todos reunidos en torno a la chimenea, llaman tres veces a *Qahamel*, que se vuelve a aparecer y cuenta la historia de cómo fue

tomado el castillo por los cristianos, cierta noche que habían estado de fiesta... y otras leyendas del lugar.

### E. Actividades complementarias

- \$ Hacer itinerarios por la zona, con guías de árboles y plantas, intentando reconocer la mayor cantidad posible de ellos.
- \$ Ver qué árboles son autóctonos del lugar y cuáles no.
- \$ Utilidades, curiosidades y características de éstos.
- \$ Posibilidad de hacer un herbario que después se puedan llevar a casa.
- \$ Diferencias entre los nombres comunes con los que son conocidos y los científicos. ¿Qué significan éstos últimos?.
- \$ Se pueden hacer algunas actividades "históricas": vestigios en la zona del paso de los romanos, árabes...
- \$ Recopilación de leyendas y tradiciones del lugar.

### F. Apéndices

A modo de ejemplo (que será necesario adecuar dependiendo de los árboles y arbustos de la zona concreta donde se vaya a realizar) he aquí las fichas y mapa usados en la versión de Tavizna. Consultar guías de árboles para hacer las adaptaciones oportunas.



Este árbol es el abuelo del olivo.

**Frutos:** son aceitunas pero más pequeñas que las del olivo, aunque también tiene aceite.

**Hojas:** tienen forma lanceolada, estrechas, pequeñas y de color verde oscuro por un lado y casi blanca por el otro. El borde es entero.

**Flores:** en primavera tienen unas pequeñas, en forma de racimos, de un color verde oliva.

ACEBUCHÉ

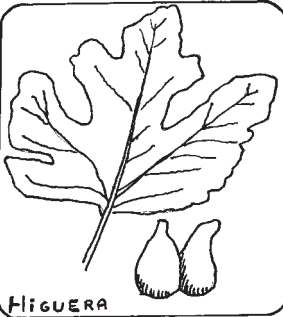


Es un árbol muy fuerte, con el que se consigue muy buen carbón. Suelen tener grandes copas.

**Frutos:** de bellotas (les encanta a los cerdos) como el quejigo y el alcornoque (aunque su tronco no produce corcho).

**Hojas:** son pequeñas, de color verde oscuro por arriba y casi blancas por debajo. Son perennes, algo gruesas, ovales y con borde un poco pinchoso.

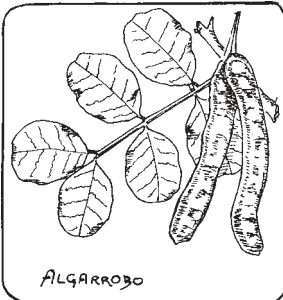
**Flores:** tienen forma de gusanos (amentas)



Suele crecer en las proximidades de los ríos o en laderas rocosas.

**Frutos:** es el higo, muy conocido y sabroso (los da en verano)

**Hojas:** es el árbol que tiene las hojas más grandes (10-20 cm) de los aquí expuestos. Está dividida en lóbulos. Recuerda su forma a la que llevaban Adán y Eva como única ropa. En otoño se les cae.



Su fruto (la algarroba) es muy útil: se usa para alimentar el ganado, fabricar chocolate... e incluso comerla cuando está madura. Es muy abundante en esta zona.

**Frutos:** las algarrobas son legumbres alargadas de unos 20 cm. Se parecen a las habichuelas, pero son más grandes y planas. Su color va del verde al marrón casi negro. Mira bien en el árbol o en el suelo: si no ves ninguna es que es un árbol macho.

**Hojas:** son compuestas



Su tronco parece que tiene escamas.

**Frutos:** es comestible y sabroso, de color rojo, redondo y con bultitos. Son típicos en Navidad, y si se comen muchos, emborrachan.

**Hojas:** con forma de lanzas, son lustrosas, de un verde brillante, y tienen los márgenes aserrados.

**Flores:** florece en primavera, en racimos al final de las ramitas, con flores como campanitas blancas.



Es el único arbusto de la lista, por lo que es difícil verle el tronco. Su madera se emplea en ebanistería y como combustible.

**Frutos:** parecen un racimito de uvas, que pueden variar de color, desde el rojo al negro.

**Hojas:** son compuestas, con un fuerte olor aromático (si las masticas, se fortalecen las encías). Son pequeñas y de color oscuro.

**Flores:** son muy pequeñas, de color rojizo, y salen en racimos.

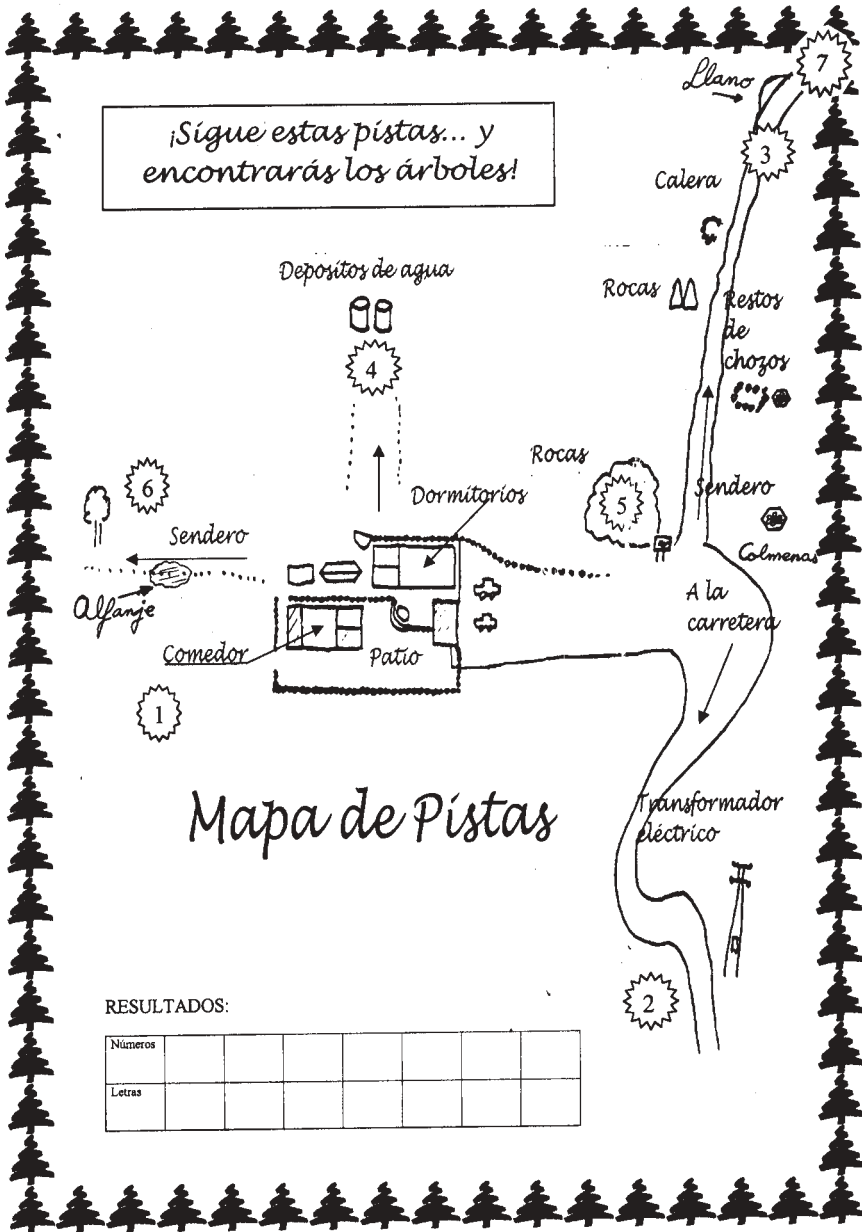


Es el árbol más grande de los aquí expuestos. Puede alcanzar hasta los 30 metros de altura. Su madera es muy buena para la producción del carbón. En su tronco suelen crecer musgos. Sobre sus ramas podremos encontrar unas bolas marrones con una corona de verruguitas. Son agallas.

**Frutos:** produce bellotas

**Hojas:** son blandas y de bordes ondulados, con aspecto más bien dentado.





¡Sigue estas pistas... y encontrarás los árboles!

# Mapa de Pistas

RESULTADOS:

Números									
Letras									

### 3- LA CADENA TRÓFICA (1997)

Guión y juego: José L. Maestro Sarrión

#### A. Objetivos

- Aprender el significado de "cadena trófica".
- Observar el caso concreto de alguna que exista en la zona donde se esté.
- Conocer cosas sobre los animales que la forman.
- Ver los elementos que pueden trastocarla (acción del hombre, contaminantes...).
- Desarrollar la autonomía personal y el afán de aventura.
- Sentir el espíritu natural de un ser vivo, con sus necesidades cotidianas de búsqueda de alimento, agua, evasión de peligros...



## B. Materiales

- \$ Disfraces de los personajes del juego.
- \$ Fichas para cada niño, con los diferentes animales del mismo (lobo, meloncillo y conejo). Se pueden dibujar unas ocho en un folio, hacer fotocopias y recortarlas. Nos quedarán de un tamaño aproximado de 10,5 x 7,5 cm., que es práctico para llevar.
- \$ Reproducción de éstas en grande, para poder enseñarlas y explicarlas.
- \$ Bolsa opaca con cuatro rotuladores azules y uno rojo.
- \$ Rotulador verde y negro.
- \$ Maquillaje para diferenciar a los participantes.
- \$ Silbatos u otros instrumentos para el "agua" y la "hierba".
- \$ Pistola de agua o pulverizador potente.
- \$ Cartel grande con explicaciones y detalles de la cadena trófica a la que se ha jugado (para mostrar al final del juego).



## C. Texto de Presentación

### Personajes

- \$ *“La Vida”*: Vestida muy primaveral, con flores, colores... Porta un móvil realizado con múltiples corazones colgantes.
- \$ *“La Muerte”*: Con su típica caracterización de negro, llevando la guadaña.
- \$ *“La Suerte”*: Puede ir como un adivino, con larga túnica, su bola de cristal...
- \$ *“El Lacayo”*: Típico sirviente medieval, mal vestido con harapos... (acompañados de diferentes instrumentos de percusión -pandero, triángulo, tambor... - salen, en procesión, los cuatro personajes anteriores, hasta situarse delante del público)

Muerte:            *¡Vengan, vengan todos,  
damas y caballeros!  
¡acérquense sin temor,  
sin dolor...*

Lacayo:            *...sin olor...!*

Vida:                *¡Llevóoooo los corazones...  
corazones frescos, corazones calientes...  
llevóooooo los corazones de mucha gente...!*

Muerte:            *Acérquense, acérquense,  
Por aquí, por allá,  
Dispuestos a escuchar.*

Vida:                *¡Corazones, corazones,  
titiritantes,  
palpitantes,  
indomables corazones!*

Muerte:            *¿Y a quién pertenecen  
esos corazones, hermano Vida?  
¡Quizás puedan interesarme!*

Vida:                *¡Ya estamos, ya estamos!  
Aléjate de ellos, hermano Muerte.*

- No son tuyos. Son de ellos.  
Están a mi suerte.*
- Suerte: *¿Quién me nombra,  
quién me nombra,  
quién nombra a la Suerte?*
- Vida  
y Muerte: *¡Saludos hermana!  
¡Encantados de verte!*
- Suerte: *¡Saludos! (besando)  
Hermano Muerte,  
Hermano Vida, (mirando hacia el público)  
¡Cielos, qué acogida!  
¿quién de los dos  
os ha convocado?*
- Muerte: *Perdón, hermana Suerte,  
Aún no nos hemos presentado.*
- Suerte: *¿Todavía por el principio?  
Sacáis a cualquiera de quicio.*
- Vida: *Ya vamos, ya vamos.  
Reciban alegre mi saludo.  
Soy quien sostiene vuestros corazones.  
Yo soy la Vida.*
- Muerte: *Poco tiempo trabajas.  
Después soy siempre yo  
quien sostiene el corazón.  
Yo soy la Muerte.*
- Suerte: *En realidad no me convence.  
Quien inclina la balanza,  
quien hace la mudanza,  
es quien vence,  
y esa soy yo, la Suerte.*
- Vida: *¡Infamia!*
- Muerte: *¡Mentira!*
- Suerte: *¡Blasfemia!*
- Lacayo: *¡Señores, por favor!  
Compórtense.*

*El tiempo apremia  
y no hay quién os entienda  
¿por qué no jugamos  
y vemos el resultado?*

Vida,  
Muerte  
y Suerte:

*¡Bien dicho, Lacayo!  
¿Pero quién será el juez?*

Lacayo:

*¿El juez, el juez...?  
Que sean ellos (señalando al público)  
quienes tomen la vez.*

Vida,  
Muerte  
y Suerte:

*¡Aceptado!*

Vida:

*Jugaremos a la vida.*

Muerte:

*Jugaremos a la muerte.*

Suerte:

*Jugaremos a la suerte.*

Lacayo:

*¿y cómo será el juego?*

Vida:

*Formaremos tres grupos.*

Suerte:

*Tres grupos de animales.*

Muerte:

*El más grande se comerá al más pequeño.*

Vida:

*Arriba estará el lobo,*

Suerte:

*debajo el meloncillo,*

Muerte:

*y por último el conejo.*

Vida:

*Todos tendrán que comer.*

Muerte:

*Todos tendrán que beber.*

Suerte:

*... ¿y qué comerá el conejo  
en medio de esta selva?*

Vida:

*¡Que coma hierba!*

Lacayo:

*No lo veo justo.*

*Si el lobo puede comerse a los meloncillos*

*y a los conejos,*

*si el meloncillo puede comerse a los conejos,*

*y el conejo sólo puede con la hierba...*

*¿dónde estará la lucha?*

Vida:

*¡En la inteligencia!*

- Muerte: *¡En el número!*  
 Suerte: *¡En la suerte!*  
 Vida: *5 serán lobos (o el nº que sea)*  
 Muerte: *10 serán los meloncillos.*  
 Suerte: *El resto serán conejos.*  
 Lacayo: *Y la hierba ¿dónde está?*  
*No la veo ni de lejos.*  
 Muerte: *Espera, no te adelantes,*  
*lo vamos a explicar.*  
*Se juega por toda la Granja*  
*y el juego consiste*  
*en beber y cazar.*  
 Vida: *¿No nos reproducimos?*  
 Suerte: *Otro día, hermano, otro día,*  
*el juego no da para más.*  
*Yo que soy la Suerte,*  
*decidiré qué animal sois cada uno.*  
*Repartiré unas tarjetas*  
*y la que os toque*  
*será vuestra.*  
*La del lobo es así y pone esto...*  
 (enseñando una reproducción a tamaño  
 grande para que todos la vean y explicando  
 lo que pone)  
*La del meloncillo es así y pone esto...*  
 (idem)  
*La del conejo es así y pone esto...*  
 (idem)  
 Vida: *Todos tienen que beber*  
*y comer de forma alterna.*  
 Lacayo: *¡Cielos, me espanta!*  
 Muerte: *¿Por qué, Lacayo?*  
 Lacayo: *Ya veo a los lobos*  
*comiendo meloncillos y conejos*  
*a destajo.*  
 Vida: *Pero entre medio tienen que beber.*

- No vale morder dos veces seguidas.  
Lo de morder es un decir, basta con coger.*
- Lacayo: *Aún así no lo veo claro.*
- Suerte: *Para eso estoy yo,  
para inclinar la balanza  
a uno u otro lado.  
Tres de ellos harán de agua  
y yo les daré una bolsa llena.*
- Vida  
y Muerte: *¿Llena de agua?*
- Suerte: *No, de fortuna.  
Dentro de la bolsa  
los animales sin ver  
tienen uno que sacar.*
- Vida: *Si sacan azul, ¿qué sucede?*
- Suerte: *Será que han bebido  
Y en su tarjeta lo marcarán.*
- Muerte: *¿Y si sale el rojo?*
- Suerte: *Será que han bebido también,  
y en su tarjeta de rojo lo marcarán;  
pero el agua pintada así,  
significa que está contaminada.*
- Muerte: *¡Qué gran idea!*
- Vida: *¡Es horrible!*
- Suerte: *Tranquilos...  
No le pasará nada a ese animal.  
Pero si alguien lo caza,  
será un desafortunado,  
pues morirá infectado.*
- Muerte: *Me gusta esa caza  
del cazador cazado.  
Dos muertes por una  
mejor que ninguna.  
Ya veo el triunfo.*
- Lacayo: *Sigo sin verlo justo.  
¿De qué le sirve*



- al meloncillo o al conejo  
tener el agua contaminada,  
sí a pesar de eso,  
el lobo los mata?*
- Suerte: *También se daña el lobo.*
- Muerte: *... es cosa de bobos...*
- Vida: *¡La vida dará refugio,  
y todo ser merece un consuelo!  
Tres zonas pondré  
donde estaréis intactos  
y guardar la vida podréis  
aunque sea por los pelos:  
una cueva para los lobos,  
un bosque de meloncillos  
y una madriguera de conejos.  
Allí estaréis a salvo.*
- Lacayo: *La cosa va a mejor  
¿pero el lobo no tendrá  
ningún enemigo superior?*
- Muerte: *¡Justo es lo que dices!  
¿Aunque quién hay  
más fiero que el lobo,  
más sangriento  
y más cruel?  
¿Dónde se halla ése animal, eh  
decidme, dónde?  
.....*
- Muerte,  
Vida,  
y Suerte: *¡El Hombre!*
- Lacayo: *¿El Hombre en este juego?  
¿Quién de ellos  
tendrá ese honor?*
- Vida: *Tu mismo, Lacayo, serás el cazador.*
- Muerte: *Frente a ti no habrá refugio posible  
ni del agua contaminación.*

- Tú, sobre los animales,  
eerás el terror.*
- Suerte: *Esta arma te entrego.  
Dispara así. Acierta desde lejos.*  
(Le da una pistola de agua. También se puede usar un pulverizador que lance el agua lejos, o una botella de plástico a la que se le ha perforado el tapón).
- Lacayo: *Orgulloso estoy del papel,  
aunque ellos me vean ingrato.  
Y doy fe que aunque cace de todo  
y desde lejos,  
siempre tendrá más mérito un lobo  
que un conejo.*
- Muerte: *¡Oh, bendito soy!  
Estoy deseando reinar.*
- Vida: *No lo veas tan claro todavía.  
Pues mi palabra aún está por dar.  
Si alguien os caza  
antes de cumplir vuestra misión,  
¡venid aquí al patio  
y yo premiaré con otra ocasión.  
Os daré otra vida  
para seguir luchando.*
- Muerte: *Eso es un despilfarro*
- Suerte: *Me parece bien.  
Pero la nueva vida yo la escogeré.  
Otra vez suerte habrá de tener.*
- Vida y Muerte: *Bien dicho  
y que así sea.*
- Lacayo: *Un momento mis amos.  
Casi todo está justo y en su peso, pero  
¿por qué no eliminamos ahora el verso  
y lo explicamos más claro?*
- Vida: *Que diga algo el pueblo:  
¿os habéis enterado?*
- Niños/as: *¡Nooooo!*

(Pasa a explicar el juego, más claramente, cualquier personaje, respondiendo a las dudas que haya).

#### D. Desarrollo del juego

Aunque se ha ido relatando durante la presentación del mismo, vamos a explicarlo más claramente.

Cada niño/a cogerá, de un montón de tarjetas mezcladas, una, que deberá llevar durante todo el juego. Éstas contienen los tres animales del juego, aproximadamente en esta proporción:

- el 10% de éstas son *lobos*
- el 25% *meloncillos*
- y el 65% *conejos*

Para diferenciarse unos de otros, se les hará una señal en la cara con maquillaje (por ejemplo negro para los lobos, rojo para los meloncillos y verde para los conejos). También se puede hacer que los meloncillos vayan con gorra, los conejos sin ella y los lobos con una bolsa grande de basura puesta a modo de traje, o cualquier otra manera de diferenciarlos. En dos puntos opuestos de la zona de juego estarán:

- *El agua*: Son dos o tres niños/as los que la guardan (es una bolsa opaca con cinco rotuladores: cuatro azules y uno rojo). Cada vez que un animal "beba", el mismo sacará un rotulador sin mirar. El "agua" le marcará la bebida con el color que haya sacado, azul o rojo. El rojo indica agua contaminada: no se muere, pero si le captura otro animal, morirá él y el depredador. Para ello sólo se tiene en cuenta la última agua bebida.

*La hierba*: la guardan otros tantos niños/as. Simplemente tienen un rotulador verde con el que señalan cuándo han comido hierba.

Tanto *la hierba* como *el agua* pueden tener (a no ser que se quiera complicar el juego) unos silbatos o instrumentos con los cuales guían a los demás sobre su localización. Si se quiere se les puede buscar algún

tipo de disfraz apropiado. Durante el juego no se moverán de sus respectivas posiciones.

Cada vez que un animal captura a su presa, tiene que llevar a ésta a la base acordada. Allí *la Vida* tachará una comida del depredador, y *la Suerte* dará otra tarjeta al animal muerto (le puede tocar el mismo animal u otro diferente, según la suerte), cambiándose el maquillaje o vestimenta si fuera necesario.

Para poder superar el juego, es necesario comer y beber al menos tres veces. En el desarrollo del mismo, cada animal puede ir como le parezca (solo, en parejas...) pero las capturas (éstas se harán simplemente tocando) se hacen a un solo individuo cada vez. Un animal no puede comer dos veces seguidas. Hay que alternar siempre comida y bebida, pudiendo empezar por lo que quiera (ésto lo tienen que tener muy claro también los que hacen de agua y hierba, para que no les tachen si no les corresponde).

Hay tres zonas en las que está prohibida la caza: Unos metros marcados alrededor de la hierba, otros alrededor del agua y en la zona del patio (donde se lleva a las "víctimas"). También se puede (aunque ésto no es del todo necesario) marcar unas "casas" para los diferentes animales, dentro de las cuales no se les puede coger (serán de grandes según la proporción de animales a la que pertenezcan).

Pero había un cuarto elemento en esta cadena trófica: *El Hombre*, representado por la figura del *cazador*. Éste está por encima de los demás elementos, y es el culpable de que la mayoría de las cadenas se descontrolen. El *cazador* puede capturar a cualquiera de los demás elementos, aunque es lógico que vaya sobre todo a por los lobos, que son los que no tienen depredadores. Llevará una pistola de agua o spray potente (puede ser simplemente una botella de agua con el tapón agujereado). Todo aquel que sea mojado por él estará muerto. A excepción de los demás, no deberá llevar sus víctimas al patio, si no que él mismo les pondrá con un rotulador negro una cruz en su ficha (señal de que están muertos, por lo que tendrán que ir al patio a por otra vida). Tampoco tendrá la obligación de beber agua, y no se verá afectado si captura a alguien con el "agua contaminada". Conviene que este personaje lo haga un adulto intentando,

más que capturar a muchos, hacer que todos se lo pasen bien (dando sustos, haciendo como que coge...).

¿Quién gana el juego? Como se participa de forma individual, será vencedor todo aquel que al final haya conseguido beber y comer tres veces seguidas sin ser apresado.

### **Versión de la “cadena trófica”:**

Al ser este un juego bastante interesante, se ha convertido en uno de los “fijos” de la Granja Escuela, habiéndose simplificado y modificado con el paso del tiempo. Cuando no se hace la presentación teatral, se comienza explicando qué es una cadena trófica, así como qué deben de sentir y pasar los animales en libertad, teniéndose que buscar a diario el sustento...

La versión normal del juego es similar a la original, con la siguiente diferencia principal: Cuando un animal es capturado y llevado al patio, no cambia de tarjeta sino que sigue jugando con la misma. Simplemente se le pondrá en ella una cruz, en la zona de las “muertes”. Cada vez que bebe y come una vez, se le considera que ha completado una vida. Por ejemplo, si un meloncillo ha comido cuatro conejos y ha bebido tres veces, tiene... tres vidas. Al final del juego, cada uno personalmente hará recuento de las vidas completadas y de las muertes recibidas, pudiendo ocurrir tres casos:

- a. Que tengamos más vidas que muertes: hemos ganado, estamos vivos.
- b. Que tengamos más muertes que vidas: hemos perdido, estamos muertos.
- c. Que tengamos tantas vidas como muertes: no estamos ni vivos ni muertos, somos... ¡unos zombis! (“muertos vivientes”)

Dar al final un toque divertido y no competitivo (quién es el que tiene el record de muertes, ver cuántos zombis hay...). Hacer comentarios sobre cómo se ha desarrollado el juego, qué han sentido, cómo sería una cadena trófica trastocada (más lobos que conejos...).

También se puede hacer una versión mixta entre ésta y la original: Cuando se han recibido determinado número de muertes, se da la posibilidad de cambiar y coger una ficha nueva.

Como resumen de lo expuesto, vamos a ver qué es lo que tiene que hacer cada animal, así como un posible modelo de ficha:

*a. Conejo:*

Cada uno tiene que ir hasta la hierba (donde le tacharán en verde el nº 1 de hierba) e ir después al agua (donde le tacharán el nº 1 en el color que saque), después de nuevo a la hierba (le tachan el nº 2)... y así sucesivamente, siempre de forma alterna (puede empezar también si quiere por el agua). Cada vez que sea capturado por un lobo o meloncillo será llevado a la base, donde le tacharán una de sus "muertes" en negro, y podrá seguir jugando. Si le moja el cazador, éste mismo le pondrá directamente la cruz.

Ejemplo de ficha de conejo:

*Conejo*

Vidas:

\* Hierba:            1 2 3 4 5 6

\* Agua:              1 2 3 4 5 6

Muertes:            1 2 3 4 5 6

*b. Meloncillo:*

Cada uno tiene que capturar un conejo, llevarlo al patio (donde le tacharán en negro el nº 1 de conejo) y después ir al agua (donde le tacharán el nº 1 de agua, con el color que saque) y después de nuevo ir a por un conejo (le tachan el 2)... y así sucesivamente de manera alterna. Por supuesto que puede comenzar por el agua. Sólo puede capturar un conejo cada vez, y si éste está contaminado (última agua roja), le pondrán a él en el patio, además, una cruz en las muertes. Si le moja el cazador, éste mismo le pondrá directamente la cruz.

Ejemplo de ficha de meloncillo:

*Meloncillo*

Vidas:

\* Conejos            1 2 3 4 5 6

\* Agua                1 2 3 4 5 6

Muertes:            1 2 3 4 5 6

*c. Lobo:*

Es igual que el meloncillo, con la diferencia que puede comer tanto conejos como meloncillos (con que coma uno cada vez, es válido).

Ejemplo de ficha de lobo:

*Lobo*

Vidas:

\* Meloncillo

o Conejo            1 2 3 4 5 6

\* Agua                1 2 3 4 5 6

Muertes:            1 2 3 4 5 6

Cuando al final se da el toque de "Fin de juego" (con un silbato, campana...), ya no se pueden realizar más capturas. Nos reunimos todos y vemos los resultados de cada uno.

## E. Actividades complementarias

- ▶ Al final del juego se puede poner un panel grande con los elementos de la cadena trófica a la que se ha jugado, explicando cosas

interesantes sobre los seres que en ella intervienen (en el presente caso, por ejemplo, el meloncillo es un animal poco conocido)

- ▶ Se pueden hacer investigaciones posteriores por el entorno a ver si descubrimos restos o huellas del paso y las actividades de dichos animales.
- ▶ Por supuesto que el juego se puede adaptar con otros elementos, formando cadenas diferentes que se sucedan en la zona dónde lo hagamos.
- ▶ Sería interesante volver a jugar cambiando las proporciones de los animales (muchos lobos, menos meloncillos y pocos conejos). Analizar los resultados y las posibles causas por lo que pudiera ocurrir ésto en la realidad.
- ▶ Ver como todo ésto en la naturaleza es mucho más complicado. Hay una gran cantidad de factores y seres que intervienen. Uno, por ejemplo, puede formar parte de varias cadenas a la vez... .

#### 4. ¿QUIÉN ENSUCIÓ A ROGER RABBIT? (1998)

Guión: José L. Maestro Sarrión

Juego: Luis Rodríguez Neila

##### A. Objetivos

- Concienciar sobre los daños y peligros que provocan las basuras al medio ambiente.
- Inculcar a los niños/as hábitos en ese sentido, para que no tiren desechos en la naturaleza, sino en los lugares apropiados.
- Observar el paisaje y sus diferentes matices.
- Aprender a situarse espacialmente y a orientarse.
- Apreciar posibles cambios del paisaje.



## B. Materiales

- \$ Fotos de diferentes lugares del espacio de juego (tantas copias de cada una como grupos participantes).
- \$ Varias basuras y cuerda para colgarlas.
- \$ Disfraces y accesorios de los personajes de la presentación.



- \$ Cartel grande con las pruebas de los "análisis"
- \$ Copa-orinal y medalla-caca
- \$ Cadenas y grilletes.

## C. Texto de la presentación

Personajes:

- \$ *Comisario Benítez*: Vestido como un detective, con gorra y lupa.

\$ *Dominguero*: Típico excursionista de fin de semana. Puede ir en ropa deportiva y lleva un pequeño transistor. Acento gaditano.

\$ *Naturalista*: Amante de la naturaleza, con cazamariposas, pantalón corto y gorro de explorador.

\$ *Turista*: Mujer con acento extranjero. Lleva un diccionario bilingüe, que consulta de vez en cuando.

(Aparece el comisario Benítez. Viene tirando de los tres presos, amarrados con cadenas y grilletes, como esclavos de las antiguas galeras. Son el dominguero, el naturalista y el turista. Se colocan delante del público)

C. Benítez: *¡Venga, venga... suban p'arriba! ¡Vamos! ¡Venga!*

Dominguero: *Pero señor comisario, tampoco es para ponerse así...*

C. Benítez: *¡Ssssss! Ya estamos callados...*

Naturalista: *Nos trata como si fuéramos maleantes o miembros de una calaña de tiempos pasados...*

C. Benítez: *Los trato como lo que son: ¡UNOS GUARROS!*

Turista: *Muy interesante señor guía típico. La ambienteichon es very conseguida.*

C. Benítez: *¡Que se callen! Aquí no habla nadie hasta que yo lo diga. (Dirigiéndose al público) Disculpen ustedes estos modales, señoras y señores, pero en fin, con estos ejemplares, ya se sabe, uno tiene que rebajarse para poder ser entendido... No, no se alarmen, ustedes no corren ningún peligro. Este cristal (señalando uno imaginario) les protege de cualquier intento de agresión por parte de estas criaturillas... además, como suele ser habitual en estos casos, ellos no pueden verles. Ustedes, en cambio, a ellos sí. Les he mandado llamar para ver si pueden identificar a alguno. Pero antes, permítanme que me presente. Soy Benito Benítez, comisario jefe de la B.E.A., Brigada Especial Antibasura. Mi labor consiste en detectar la BASURA allí donde la haya. La basura amigos míos, la poderosa basura, la que pretende rodearnos, arrinconarnos, ¡atacarnos! ¡MUTARNOS!, asfixiándonos con*

*su fétida presencia, para hacer de nosotros mismos miembros de su especie, convirtiéndonos en unos guarros inmisericordes, amantes de las cloacas, lo putrefacto, la suciedad y todo aquello que sea sucio y maloliente. Pero no teman, el comisario Benítez siempre está alerta, siempre vigila, siempre descubre... y además utilizando los métodos clásicos: perspicacia, autoestima, inteligencia, conocimiento amplio de las debilidades del enemigo, belleza, pulcritud y olfato, sobre todo mucho olfato...*

Dominguero: *¡Señó comisario, no se enrolle má que me quiero largá pa ver el partido con la parienta, que juega er Beti con el Numancia B... .*

Naturalista: *No se queje, que hoy es el día en que se aparean todas las "nuctenea umbráticas", una especie rarísima de araña caníbal que solamente lo hace una vez cada cinco años, y precisamente tenía que ser hoy cuando ese comisario cayó sobre mí como un perro de presa...*

Dominguero: *Picha, yo no sé por qué estamos aquí, pero seguro que e éste er culpable, tú ha escuchaó como habla (señalando a la turista extranjera)*

Turista: *Ohhh, mi estar completamente fascinada por esta representación tan, tan... ¿cómo decir aquí...? ¡Perosimil! Digo verosímil. Pienso escribirla una carta a la Oficina de Culturismo y Información, felicitándola por tanta perosimilitud.*

Dominguero: *Mi mare, pues sí que estamos bien. Seguro que ésta es del Numancia B.*

C. Benítez: *¡Silencio! Los de ahí dentro, que se callen (señalando detrás del hipotético cristal). Como les iba diciendo, les he mandado llamar para hacer una rueda de identificación. Tengo la fundada sospecha de que uno de éstos es el culpable de los fétidos atropellos que venimos sufriendo. Y si no, compruébenlo ustedes mismos. Fijense lo que ha encontrado la brigada en una inspección rutinaria del territorio (va sacando lentamente algunas de las basuras*

encontradas; mostrar cosas graciosas: calzoncillos manchados, cáscara de plátano, ...). *¿Creen ustedes que el indeseable autor de estos delitos puede seguir formando parte de nuestra especie? Semejante ultraje hace necesaria la intervención más contundente de la B.E.A. y su comisario. Pero no existe el jardín sin flores ni el crimen sin fallos. Nuestro codicioso puerco ha cometido un fallo del que se arrepentirá el resto de sus días. Olvidó algo durante su execrable paseo campestre y, naturalmente, ya se pueden imaginar ustedes quién lo ha encontrado. No, no lo digan, ya sé que lo saben, es natural: el inefable, luminoso, el invencible e implacable inspector Benito Benítez, servidor mismo. Como les decía, olvidó algo: su cámara fotográfica, cámara que ha registrado los lugares por donde ha estado nuestro sujeto y bien sujeto. Sin saberlo, el muy puerco ha registrado los sitios de algunos de sus delitos. Sólo la providencia sabe cuántos más habrá cometido. Pero por desgracia, la cámara estaba tan baboseada que se ha quedado impregnada de elementos ajenos a nuestra investigación y nos es completamente imposible descubrir al culpable por el estudio de las huellas dactilares. Es aquí donde les pido a ustedes su colaboración en aras de la Sagrada Lucha Antibasura. (toca un timbre; los tres reos entran en una habitación, fuera de la vista del público). Nuestros sospechosos se dirigen ahora mismo al laboratorio. Se les va a analizar sus excrementos para saber qué es lo que han comido en las últimas 24 horas.*

- Naturalista: *(Saliendo, subiéndose los pantalones) Muy interesante, una "dolomedes fiambriatus" haciendo una puesta encima de la cisterna, debo registrarlo inmediatamente... (sacando un bloc de notas y apuntándolo).*
- Turista: *Interesantísimo, todo interesantísimo. Lo de hacer caca en un orinal me parece verdaderamente brillante. La escasez de medios le da un carácter al asunto verdaderamente brillante: no papel higiénico, servilletas*

*de bar de pueblo very frágiles rompiéndose enseguidita... muy interesante...*

C. Benítez: *¡Martínez! ¿sale el último o no?*  
(El dominguero tarda mucho en salir, momentos de espera)

Dominguero: (Sale hablando hacia dentro, supuestamente con Martínez) *Pues dígame al señor comisario que yo sin el MARCA es muy difícil que pueda... y además* (dirigiéndose a los otros)... *mi parienta siempre me echa en el café unos porvitos de EVACUOL, que eso siempre ayuda, picha. Que se conforme con lo que le he dado...*

C. Benítez: *¡Siilennnncciooooo!*  
*¿Pero es que siempre tienen que estar haciendo*

*comentarios?... Veamos si ya están los resultados de la analítica.* (Entra en la habitación y sale con ellos, escritos en un cartel grande para que sean visibles).

Turista: *¡Ouuuuhh, cuanto emocionante!*

C. Benítez: *¡Ajajá, me lo temía...! Elementos coincidentes... elementos únicos... La intuición es la antorcha que ilumina la senda de la victoria.* (mirando a los presos) *La hora de la verdad se acerca, ya aúllan mis sabuesos...*



Pasa a explicarse el juego y qué es lo que tienen que hacer los niños/as. (ver "Desarrollo del juego"). Al final se reúnen todos de nuevo y se descubre que el culpable de haber tirado las basuras es el dominguero, el señor Domingo Serrano:

- C. Benítez: *Estimados señores, ya han realizado ustedes las pesquisas pertinentes. Ahora, ¿pueden señalar quién de esta ristra es el culpable? (Cada grupo señala quién cree que es; al final se llega a la conclusión de que es el dominguero) Bien, bien, antes de ocuparnos de nuestra presa, por favor señor Mosquitera (el naturalista), le pido disculpas por las molestias causadas. Sra. Paddington, le ruego mis excusas...*
- Turista: *Nada, nada, por favor, soy yo quien debe a usted pedírsela que agarre mis felicitaciones, en la vida mía había veido tanta canalidad y susperancia por tanta parte. Eternamente acaecida. De verdadero. Muchos favores... (se va).*
- C. Benítez: *Sra. Paddington, me deja usted boquiabierto... Sr. Mosquitera...*
- Naturalista: *Sr. Benítez, yo tampoco quiero dejar escapar esta ocasión para agradecerle, en nombre de la Sociedad Reproductora de las especies incluidas en el género de las "Pancrea Vigoritatis", todo lo que su comisaría está haciendo a favor de las "Dolomedes Fiambratus". Permítame que, adelantándome a los acontecimientos, le pida ya, en nombre de la Sociedad que represento, el traslado de la cisterna de su honorable cuarto de baño a nuestros laboratorios. Como usted comprenderá allí...*
- C. Benítez: *(Interrumpiéndolo) Bien Sr. Mosquitera, usted entenderá que ahora no es el momento... (acompañándolo para que se vaya).*
- Naturalista: *...la dolomedes puede ser reproducida y estudiada de una manera más...*
- C. Benítez: *Bien, bien, ya hablaremos, no se preocupe, déjelo todo en mis manos (se va el naturalista, prácticamente empujado por el comisario) ¡EN FIN! Vayamos a lo nuestro. Así que era usted, Sr. Domingo Serrano, quién ha osado coronar la cima de la ¡DESFACHATEZ!*
- Dominguero: *Bueno, verá señó comisario, yo hice lo que pude...*

- C. Benítez: *Así que reconoce haber comido esta lista de alimentos y luego haber "liberado" sus envases.*
- Dominguero: *A ver (mirando la lista). Falta la ternera empaná, y no busque usted los "taperware" porque fue el regalo de reyes que le hice a mi Manoli y menuita es ella pa dejárselo orvidao, aparte que yo no se lo consiento. Si viera usted la manera de empaná que tiene mi Manoli se caía de esparda. Dos huevo y ½ kg. de pan rallao por filete...*
- C. Benítez: *Aquí el único que se va a caer de espalda va a ser usted en cuanto vea la sorpresa que le tengo preparada.*
- Dominguero: *¡Hombre señó comisario! Ya decía yo que usted a mi no me caía mal der tó ¿a que es usted der Beti? Mira que prepararme una sorpresa. Habérmelo dicho antes y hubiera traído unas botellitas...*
- C. Benítez: *¿MÁS BASURA?*
- Dominguero: *Pero si no es molestia, si pa eso están los amigos.*
- C. Benítez: *(Dirigiéndose al público) ¿Lo están ustedes oyendo? He aquí un ser tan alejado de toda conciencia que es incapaz de salir de su asqueroso mundo de despilfarro estercolero.*
- Dominguero: *Si no son tan caras señó comisario, que a mí er Joaquín me las deja a buen precio.*
- C. Benítez: *Es por eso que hoy, aquí, en el día tal del mes tal, vamos a proceder a nombrar a este eslabón perdido de nuestra sufrida cadena, miembro de la Repugnante Orden de los Puercos Sin Remedio, y le hago entrega de esta medalla que simboliza su comportamiento putrefacto y pestilente (es una "caca" de broma, ensartada en un cordón, a modo de medalla). Además le doy esta copa que representa el lugar que debiera ocupar entre nosotros, para que las generaciones futuras lo vean y sirva de escarmiento, y así resplandezca algún día la labor callada de la B.E.A. (le entrega una gran copa, cuya parte superior es un orinal).*
- Dominguero: *Señó comisario (emocionándose) yo esto no me lo esperaba, de verdad que es usted un tipo grande... ¡ay cuando mi Manoli se entere! (llorando, a los niños) y a*

*vosotros chavales que os voy a decir, daros las gracias más profundas de lo más hondo de mis entrañas... no tengo palabras... en fin, que habrá que hacer filetes empanao pa tos. De eso no preocupaos que la Manoli se encarga de tó. Menuita es ella pa organizá una comida en el campo...* (la alusión a los filetes empanaos se puede cambiar por otra comida que vayan a cenar esa noche los participantes).

(El comisario cae desmayado. No podía creer lo que estaba viendo. Suena una música. Todos bailan)

(En la parte final del diálogo, el dominguero no llega a entender la ironía y doble sentido que tienen los premios que le entrega el comisario, creyendo de verdad que son regalos).

#### D. Desarrollo del juego

Se explica que, según las investigaciones de la B.E.A., el que ha estado tirando basura por el campo, cada vez que se paraba a hacer una foto del paisaje, comía algo y tiraba el envase. Como tenemos, por los análisis de las heces de los tres, lo que ha comido cada uno, sólo tenemos que ir al sitio "desde donde se han hecho las fotos", buscar los envases de comida





que encontremos, y ver con quién coinciden. Hay que recalcar que al ver las fotos hay que tener imaginación. No tenemos que ir exactamente al sitio que se ve en ellas, sino al lugar desde donde se fotografió lo que se ve (hay que imaginarse distancias, encuadres...).

### Resultados de los análisis

(Se enseña a los participantes en un gran cartel)

	Naturalista	Turista	Dominguero
Refresco de cola	SI	SI	SI
Patatas fritas	SI	SI	SI
Yogur	SI	SI	SI
Gusanitos	SI	SI	NO
Fabada asturiana	SI	NO	SI
Zumo de naranja	NO	SI	SI

Una vez explicado el juego, se hacen los grupos. Cada uno recibirá una de las cinco fotos (numeradas por atrás del 1 al 5), así como papel y lápiz para apuntar qué envase de comida han localizado (éstos conviene que estén en alto colgados, para que los grupos no puedan arrancarlos -cosa que se les dice que no hagan- y todos los encuentren). Cuando han visto el envase, lo apuntan: ej. foto nº 3 -envase de patatas fritas (bolsa). Entonces van al lugar que previamente se haya acordado como base del juego (donde está el comisario Benítez), se entrega la foto y se recibe la siguiente, y así sucesivamente (siempre en orden cíclico: si la primera fue la 3, después nos darán la 4, 5, 1 y 2).

Al terminar el juego se reúnen todos los participantes en la base (se puede poner una hora límite: si todos los grupos no han visto todas las fotos no importa, como están repetidas siempre alguno lo habrá hecho). Comparamos los resultados de unos y otros, llegándose a la conclusión de que "el guarro", cuando fue haciendo las fotos, tiró:

\$ En la foto nº 1..... una botella de refresco de cola

\$ En la foto nº 2..... un vaso de yogur

- \$ En la foto nº 3..... una bolsa de patatas fritas
- \$ En la foto nº 4..... una lata de fabada asturiana
- \$ En la foto nº 5..... un tetrabrick de zumo de naranja

Por lo tanto, comparando con los resultados de las heces, se llega a la conclusión de que el culpable es... el dominguero (y se termina el juego según la presentación).

Hay que recalcar a los grupos, antes de jugar:

- \$ Que cada uno vaya unido (no pueden dividirse, tienen que ir con la foto).
- \$ Que hasta que no apunten la primera basura y entreguen la foto, no se les dará la siguiente.
- \$ Que hay que "imaginarse" desde dónde se hizo cada foto.
- \$ Que no toquen los envases colgados, que sólo apunten qué hay.
- \$ Que no es un juego competitivo (si no nos da tiempo a ver todas las fotos, no pasa nada: lo importante no es llegar los primeros)
- \$ ¡Que no tiren basura durante el mismo!

Si las fotos no son recientes (por ejemplo, si se juega en verano y se hicieron en primavera), decirlo para que se tengan en cuenta y se aprecien los cambios. Hay que intentar que, en cada foto, se vean elementos que den pistas concretas sobre su ubicación (edificios, montañas, árboles muy característicos...). No deben ser, por ejemplo, la toma de un árbol muy abundante (de todas formas, el grado de dificultad se puede adecuar a la edad de los participantes).

## E. Actividades complementarias

- ▶ Realizar una batida de limpieza por el campo.
- ▶ Estudiar los diferentes tipos de basura que se generan, y cómo podemos dar el mejor fin a las mismas (reciclandolas...).

- ▶ Fabricación y/o colocación de contenedores de basuras, estudiando qué tipos de ellos son más apropiados y cual es su mejor ubicación. Compromiso común de utilizarlos convenientemente.
- ▶ Estudiar los diferentes efectos que producen las basuras en la naturaleza, ejemplos:
  - botellas de cristal: incendios...
  - pilas y aceites: contaminación de aguas, tierras...
  - cuerdas y alambres: estrangulamiento de animales..., ...
- ▶ Observar las diferencias estacionales del paisaje (colores, hojas, brotes...).
- ▶ Apreciar elementos del mismo: diferentes tipos de árboles, cultivos, estructuras montañosas....

## 5. EL "GRANJERUS GUADALETENSIS" (1999)

Guión y juego: Luis R. Neila

### A. Objetivos

- Diferenciar las diversas huellas y restos de presencia de animales de granja, reconociendo su procedencia. En concreto se verán:
  - . Huellas de patas dejadas en la tierra.
  - . Tipos, formas y tamaños de excrementos.
  - . Recubrimientos exteriores: pelos, plumas...
  - . Sonidos producidos por cada animal.
  - . Estructuras óseas (en concreto calaveras).
- Conocer cómo son los animales de granja, y por qué (adaptaciones al hábitat, alimentación...).

- Imaginarse (en acto de reconstrucción “arqueológica”) cómo pudo ser un ser vivo, a partir de sus restos.

## B. Materiales

- \$ Moldes de huellas de animales.
- \$ Plumas, mechones de pelos... colocados en un panel.
- \$ Excrementos secos (guardados en tarros herméticos).
- \$ Calaveras de diversas especies.
- \$ Sonidos grabados de varios animales, así como aparato para reproducir los mismos.
- \$ Papel y lápiz, y soporte para apoyarse.
- \$ Disfraces de los personajes de la presentación.

## C. Texto de la Presentación

Personajes:

*Don Armando Huesitos*: Medio explorador, medio arqueólogo.

*Lupita Rayada*: Ayudante del anterior, medio cegata, con exageradas gafas de aumento.

*Srta. Presentación Alegre*: Presentadora de televisión.

*Catalina Escobar*: Limpiadora, muy “mari”, con rulos y delantal.

Sale Presentación Alegre, presentadora del canal de televisión 13 + 1 (con anagrama bien visible). Lleva un gran micrófono en la mano, y es muy histriónica y barroca en su actuación.

Presentación: *Por favor, señoras y señores, les ruego el mayor de los silencios, pues en breves momentos vamos a retransmitir, en pleno directo, desde aquí...* (el sitio donde se haga) y

por el Canal 13 + 1, un acontecimiento histórico (termina de acomodar a los niños/as y de silenciarlos).

A ver, probando cámara 1 (se dirige a una hipotética cámara imaginaria) ¿cómo? ¿estoy un poco despeinada? (como si le hablaran por un auricular en el oído), (saca un peine gigante y se peina) ¿mejor así?. Bien. Probando cámara 2 (en otra supuesta posición) ¿sí? ¿qué adopte una postura más natural? (adopta varias, todas antinaturales, al final vale una cualquiera). Bien, silencio, ¿preparados? 5, 4, 3, 2, 1... en antena (suena música tipo informativo, durante la cual adopta amplia sonrisa de espera).

Buenas tardes, señoras y señores, o mejor dicho, muy buenas tardes mi muy señoras y señores míos. Les habla Presentación Alegre, hoy en exclusivo directo desde la Granja-Escuela Buenavista, un bello lugar situado a orilla del río Guadalete, cerca de Arcos de la Frontera. Pues bien, con la inestimable presencia de un grupo de chicos y chicas... a ver, podéis saludar si queréis ... (éstos saludan a una imaginaria cámara que les indica la presentadora) vamos a ser testigos privilegiados de la



*presentación mundial de un acontecimiento arqueológico de importancia histórica. Pero todo ello será mejor que nos lo cuente su propio descubridor, al que paso a presentar: el insigne arqueólogo Don Armando Huesitos. ¡Un fuerte aplauso para él! (El arqueólogo sale por el lugar opuesto al que indica Presentación, lo que provoca un ligero desconcierto en la misma).*

Armando: *Gracias, gracias, muchas gracias por sus aplausos, que sin duda merezco. Pero mi gran descubrimiento es sólo producto de mi inteligencia, de mi tesón y de mi constante constancia.*

Presentación: *Efectivamente, todos conocemos la deslumbrante trayectoria profesional de D. Armando, que es sin duda uno de los más importantes paleontólogos de la actualidad. Ha sido portada de revistas en numerosas ocasiones, como cuando descubrió los restos del "Mosquiterus", un antepasado de los mosquitos actuales, que media casi un metro de longitud.*

Armando: *Bueno, fue un descubrimiento curioso. Hay que tener en cuenta que el Mosquiterus fue contemporáneo de los dinosaurios. Es más, se alimentaba de la sangre de éstos. Si viviera hoy en día, de un solo chupetón nos dejaría completamente secos.*

Presentación: *O cuando reconstruyó, sin haber encontrado un solo hueso, lo que tuvo que haber sido la existencia del Aznalcollante, un terrible mamífero.*

Armando: *Efectivamente, un mamífero que se extinguió hace unos 5000 años. Vivió por la zona andaluza, y era una mezcla de erizo gigante y de toro. Lo más característico de él y a su vez lo más peligroso era la orina.*

Presentación: *¿Ha dicho usted la orina?*

Armando: *Efectivamente, la orina o pipí. Cuando quería atacar, se ponía de culo y producía un fuerte chorro de pipí directamente a la cara de su adversario (todo esto lo escenifica con gestos). Éste era tan sumamente ácido y corrosivo que producía terribles quemaduras, así como la*

*ceguera inmediata de la víctima. Además, donde caía, la vegetación desaparecía, no volviendo a crecer jamás. Fue otro de los deslumbrantes descubrimientos que he realizado.*

**Presentación:** *Pero según tengo entendido, el hallazgo que nos va a presentar hoy es todavía más trascendental. Se podría tratar incluso del más importante realizado en todo el siglo XX en el ámbito de la Paleontología. Nos puede hablar de él, que estamos todos ya impacientes por conocerlo.*

**Armando:** *Bien, tengo el orgullo y el honor de presentarles, en auténtica primicia mundial, los restos fósiles de un animal que sin duda fue el eslabón perdido entre los desaparecidos dinosaurios y la fauna heredera actual. Y además he querido que esta presentación se haga justo aquí, en el sitio del descubrimiento: la Granja-Escuela Buenavista, a orillas del ancestral río Guadalete, que tantos secretos arqueológicos guarda.*

**Presentación:** *Nos puede, por favor, relatar cuáles fueron las circunstancias y el lugar concreto del hallazgo.*

**Armando:** *Era una fría y hermosa mañana de otoño. Estaba de paso por la zona, desayunando en el bar del pueblo un café con una de esas tostadas tamaño “sábana de matrimonio”. La manteca blanca con chicharrones light se extendía reluciente por el pan. El olor a café impregnaba el ambiente. De repente, me llegó el comentario de unos albañiles que estaban desayunando a mi lado, que hablaban sobre los cimientos de unos establos que estaban construyendo. Decían que había aparecido un extraño hueso. La bombilla halógena de mi intuición se encendió y, media hora más tarde, cuando conseguí acabar con la tostada, me dirigí a la granja. Nada más llegar a la zona donde estaban excavando los cimientos, escuché el grito de un albañil que decía “¡Qué asco, más huesos!”. Rápidamente dije, consciente de que había algo importante: “¡Alto, que nadie toque nada!”. Paralicé la*

- obra y traje a mi equipo de excavación. Fue así como descubrimos los restos.*
- Presentación: *Verdaderamente emocionante su relato, Sr. D. Armando Huesitos. Tengo entendido que ha puesto nombre a dicho animal, y que incluso ha podido, usando tecnología de vanguardia, con un programa de ordenador diseñado especialmente para la ocasión, reproducir muchos aspectos del mismo.*
- Armando: *Efectivamente. En honor del lugar donde ha sido descubierto, la Granja-Escuela Buenavista, y de la cercanía del río Guadalete, he querido bautizar dicho animal con el nombre de "GRANJERUS GUADALETENSIS".*
- Presentación: *(Emocionada, rompiendo en entusiasmo) Señoras y señores, niños y niñas, profesores y profesoras, monitores y monitoras, pido un fuerte aplauso para el recién nacido, aunque murió hace muchos siglos, Granjerus Guadaletensis. (todos aplauden, D. Armando saluda y manda callar con la mano, para poder continuar)*
- Armando: *Y efectivamente, tal y como ha dicho usted, Srta. Presentación Alegre, hemos podido reproducir, gracias a un avanzadísimo programa de ordenador, diferentes aspectos de él, tales como su posible forma, lo que comía, cómo eran sus excrementos... incluso el sonido que emitía. Pero bueno, me imagino que estarán deseosos de conocer en vivo los restos fósiles y las reproducciones del Granjerus, así que paso a presentárselos.*
- Presentación: *Estamos deseando, señor Armando Huesitos, pero si no le importa, lo dejamos para después de los anuncios, porque como decimos siempre aquí, en el Canal 13 + 1: "para mayor felicidad... vea la publicidad" (tras unos segundos con la sonrisa estática, esperando la desconexión, se relaja al producirse ésta). Muy bien D. Armando, está saliendo todo perfecto. Al parecer hemos duplicado la audiencia durante su intervención. Probablemente, cuando presente al Granjerus, llegaremos al 60 % de cuota de pantalla, un hito en la historia del*



- Canal 13 + 1. Uy, me he despeinado un poco, será mejor que me acicale. Usted tiene todo preparado, ¿no? (continúa peinándose).*
- Armando: *Creo que sí, que está todo listo, pero voy a llamar a mi ayudante para comprobarlo. ¡Lupita Rayada! ¡Lupita Rayada! Por favor, ¡preséntese inmediatamente!*  
(Aparece Lupita Rayada, la ayudante de D. Armando. Lleva gafas de superaumento. No ve tres en un burro -ni siquiera el burro-. Se tropieza varias veces al salir y se coloca delante de la reportera Presentación, hablándole como si fuera el arqueólogo).
- Lupita: *Aquí estoy Don Armando, usted perdone que haya tardado tanto, Don Armando, pero es que no encontraba la puerta de salida. Qué desea Don Armando, que yo rápido preparo lo que le haga falta, no tardo ni un segundo, Don Armando.*
- Armando: *¡Lupita, que estoy aquí, y por favor no me llame tanto Don Armando, que me va a gastar el nombre!*
- Lupita: *Mil perdones Don Arman... esto, quiero decir, no se volverá a repetir....*
- Armando: *Creo que debería ir usted al oculista, últimamente la veo algo desorientada.*
- Lupita: *Pero si fui el otro día, pero se empeñó en ponerme un empaste en la muela, y yo que le decía que tenía una dentadura estupenda...*
- Armando: *Seguro que se equivocó y fue al "dentista". Bien, tenga preparada la caja con los restos del Granjerus Guadaletensis, está en la mesa de la cocina. Y tenga mucho cuidado, que son muy delicados y valen una millonada.*
- Lupita: *No se preocupe, D. Armando, ahora mismo voy y preparo la caja, para en cuanto usted me avise, salga yo en menos de un segundo.*
- Armando: *Lo dicho Lupita, y tenga mucho cuidado. (Lupita se dirige adentro a por la caja)*
- Presentación: *¡Atención!, me comunican que se acaba la publicidad, y*

*en cinco segundos estamos de nuevo en antena: 5, 4, 3, 2, 1... en el aire. (Suenan otra vez la música tipo informativo).*

*Buenas tardes, señoras y señores, estamos de nuevo retransmitiendo, en riguroso directo desde la Granja-Escuela Buenavista, ahora cuando son las 18 horas y 20 minutos (la hora que sea). Recuerden que antes de irnos a publicidad, el insigne paleontólogo, señor D. Armando Huesitos, nos prometió mostrar, en exclusiva mundial, los restos del GRANJERUS GUADALETENSIS, una especie extinguida hace un puñado de años, y hasta ahora completamente desconocida.*

Armando: *Efectivamente, y si me permiten, paso a enseñárselos, pues me imagino que estarán impacientes. Mi ayudante la señorita Lupita Rayada sacará los restos en un momento. Por favor, señora Lupita, ¿puede traernos la caja? (Sale Lupita llevando una gran olla de cocinar) ¿Eh? ¿pero esto qué es?, ¿qué broma es ésta? ¡He dicho la caja que estaba encima de la mesa de la cocina! ¡mire que le castigo otra vez a sacar brillo a los huesos del Brontosaurus Hambrientus!*

Presentación: *(Cortada por el enfado del profesor en pleno directo, hablándole casi a hurtadillas) Profesor, perdón, recuerde que estamos en directo...*

Armando: *(Dándose cuenta de las cámaras) Ustedes disculpen, pero es que no sé cómo tengo contratado a semejante inepta. A ver, señorita Lupita, lo que hay en-ci-ma-de-la-me-sa-de-la-co-ci-na, ¿de acuerdo? y aligérese. (Entra Lupita a la cocina, con la olla). Hay que ver, no sé a dónde vamos a llegar, no se puede hoy en día confiar en nadie. En cuanto vuelva, lo despido inmediatamente. ¡Aligérese Lupita, que es para hoy!*

Lupita: *(Sale llevando un bocadillo o algo de comer) Ya voy D. Armando. Es que la olla pesaba mucho.*

Armando: *(Sorprendido y enfadado al ver lo que trae) ¡Pero esto*

- qué es! ¡Le dije lo que había encima de la mesa de la cocina!
- Lupita: Y con todos mis respetos señor D. Armando, ésto es lo que había encima de la mesa de la cocina, pero si a usted no le gusta, puedo intentar cambiárselo por otro de jamón o de salami.
- Armando: ¡Ay, que me da algo! ¡Ay que me da algo! ¡Queda usted despedida inmediatamente, y con carácter retroactivo señorita Lupita! ¡Fuera de mi vista! Tendré que ir en persona a por los restos. No se puede confiar en nadie. (Entra en la cocina. Lupita queda un poco desconcertada, como pensando ¿qué le habrá sentado mal al profesor...?).
- Lupita: Pues no sé. Si no le gustan los bocadillos de mortadela, tampoco es para ponerse así. Además, yo creo que están muy buenos. Total, si no lo quiere... (Comienza a comerse el bocadillo, feliz y ajena a todo el jaleo...)
- Presentación: Bueno, ustedes perdonen, pero así es el directo. No se preocupen, que en seguida se solucionarán estos pequeños problemas y podremos continuar con la presentación del Granjerus Guadaletensis. Recuerden que estamos en

