

# El camino de la vida del Jaguar

Instrucciones del juego

y ayuda para el dinamizador



# INSTRUCCIONES PARA EL DINAMIZADOR DEL JUEGO JAGUAR

## INICIO

- Pueden jugar desde 2 hasta 4 equipos a la vez, cada uno conformado entre 4 a 8 personas. Cada equipo juega con una ficha.
- Para iniciar el juego cada jugador lanza el dado, el que saque menos inicia. Para salir, cada jugador debe volver a lanzar el dado y sólo puede salir con un número impar.

## ¿QUIÉN GANA?

- Gana el equipo que llegue primero (si todos los equipos conocen el número de hijos con los que llegan a la meta y hay empate, gana el que haya llegado con mayor número de hijos).
- Para llegar a la casilla de LLEGADA no se puede sacar en los dados un número mayor al que se necesita para llegar hasta ésta. Solo se puede avanzar si el número es igual o menor al que se necesita para alcanzar dicha casilla.

## ATAJOS

- Los atajos se deben tomar en común acuerdo con el grupo.
- Para entrar en los atajos se debe caer en la casilla que da paso al atajo.
- Para avanzar por los atajos, solo son válidos los números 1, 2 y 3, si se obtiene otro valor (4, 5, 6) no se puede avanzar y debe esperar el siguiente turno para volver a jugar.
- En cada atajo, los jugadores elegidos solo pueden participar una vez.

## PENALIZACIONES

- Si el equipo contrario desconcentra al jugador mientras este realiza una prueba deberá volver a la SALIDA.
- Cualquier equipo que sea capturado haciendo trampa debe volver a la SALIDA.
- Si las pruebas grupales se pierden, se debe volver la SALIDA.
- Si las pruebas individuales se pierden se debe retroceder 4 espacios.

## MATERIALES

- Cronómetro: todas las pruebas están marcadas por un tiempo determinado, así que es importante tener con un cronómetro o alguna forma de medición precisa para contar segundos y minutos.
- Lápices y papel: algunas pruebas requieren que los jugadores escriban o dibujen, así que se debe contar con al menos 1 lápiz y 3 hojas por equipo
- Trabalenguas: deben estar impresos o escritos a mano de forma clara antes de iniciar el juego.

## PRUEBAS:

- Todas las pruebas están marcadas por un tiempo determinado, así que es importante tener con un cronómetro o alguna forma de medición precisa para contar segundos y minutos.

- En esta guía se proporcionan tanto las instrucciones para cada TIPO DE PRUEBA como las respuestas a las preguntas y las ayudas conceptuales. Las respuestas y ayudas dadas se reconocen porque están SUBRAYADAS y sirven como guía. Si la prueba no se supera, el dinamizador debe tener claro cuál es la acción que se debe tomar.
- Antes de realizar cada pregunta o reto, el dinamizador u orientador del juego debe explicar el tipo de prueba a la que el jugador o jugadores se enfrentará(n) y el tiempo que tiene(n) para superarla.
- El tiempo que se tiene para cada prueba cuenta desde el momento en el que el dinamizador termina de leer la prueba.
- Una vez utilizada una opción de pregunta o reto de cada tipo de prueba (individual o grupal), ésta quedará descartada del juego. Para tener presente las pruebas que se han descartado, se puede utilizar la tabla de DESCARTE DE PRUEBAS.
- El dinamizador deberá dar la respuesta o solución a las pruebas hayan o no sido superadas.

## **CATEGORÍAS DE PRUEBAS**

Hay 3 categorías de pruebas:

### **1. Pruebas de enfrentamiento:**

Cuando hay 2 o más equipos enfrentados en una casilla. El equipo que llega en segundo lugar a la casilla, no debe seguir la instrucción que salga en ésta casilla (si llegase a haber alguna prueba o comentario), sino que el juego se detendrá para que los equipos se enfrenten. El primer equipo que llegó a la casilla escoge una de las opciones numéricas que el dinamizador le dé. Los dos equipos deben superar la prueba que este número indique, al mismo tiempo. El equipo que gana la prueba sigue en la casilla y el que pierde debe volver a la SALIDA. Si los equipos quedan empatados, deben esperar en la casilla para jugar en el siguiente turno.

### **2. Pruebas individuales:**

Estas son enfrentadas por un solo jugador, el cual debe ser elegido antes de conocer la prueba o reto. El jugador, debe ponerse de espaldas a todos los de su equipo para poder escuchar y resolver la prueba. Para jugar la casilla, el jugador elegirá una las opciones de prueba que le dé el dinamizador del juego. Si el jugador no tiene éxito el equipo debe retroceder 4 espacios. Si el jugador lo logra espera en la casilla para jugar de nuevo en su turno.

\* Los equipos que hayan tenido que retroceder en estas pruebas tienen la opción de entrar de nuevo al mismo atajo en su siguiente turno.

### **3. Pruebas grupales:**

Para jugar la casilla, el dinamizador del juego dará las opciones de pruebas o retos que tiene en la tabla de CATEGORÍA GRUPAL. En éstas, todos los integrantes del grupo

pueden o deben participar de acuerdo a lo que dicte el tipo de prueba que se ha elegido. Si los retos no se superan el equipo debe volver a la SALIDA. Si los retos o pruebas se superan el equipo espera en la casilla para jugar en el siguiente turno.

## **TIPOS DE PRUEBAS DE LA CATEGORÍA INDIVIDUAL**

### **1. Selección Múltiple:**

- a. Tiempo de respuesta: 5 segundos
- b. Materiales: ninguno
- c. Explicación: En este tipo de prueba, el dinamizador dará las opciones de número (1, 2, 3,.. etc.) que el jugador puede escoger. El jugador debe ser informado antes de que se lea la pregunta, que cada pregunta puede tener una o más respuestas.

### **2. Falso o Verdadero ¿Por qué?:**

- a. Tiempo de respuesta: 15 segundos
- b. Materiales: ninguno
- c. Explicación: Se le explica al jugador que tiene 15 segundos para responder Falso o Verdadero y dar una razón para su respuesta.

### **3. Respuesta corta:**

- a. Tiempo de respuesta: 10 segundos
- b. Materiales: ninguno
- c. Explicación: El dinamizador dice la pregunta y podrá repetirla sólo una vez más.

### **4. Las palabras son la clave:**

- a. Tiempo de respuesta: 60 segundos
- b. Materiales: papel y lápiz
- c. Explicación: existen dos dinámicas en este tipo de prueba:
  - Elaboración de ideas: El jugador debe hacer una frase u oración que tenga 15 palabras o más. No se pueden repetir palabras (excepto artículos: el, la, los, de, para, etc.).
  - Encuentra la frase oculta: El jugador debe organizar las palabras que el dinamizador le dicta en desorden. El dinamizador dicta al jugador las palabras de la frase oculta y el jugador debe copiarlas en la hoja. Se admitirán solo dos errores que no le quiten o den otro sentido a la frase.

### **5. Trabalenguas:**

- a. Tiempo de respuesta: 60 segundos
- b. Materiales: El trabalenguas se debe tener impresos o escritos de forma clara en una hoja para que los jugadores los puedan leer tranquilamente.
- c. Explicación: Antes de entregarle la hoja con el trabalenguas al jugador, se le explicará que tiene 1 minuto para memorizarlo y luego deberá recitarlo sin leerlo. Sólo se admitirán dos errores para superar la prueba.

## **TIPOS DE PRUEBAS DE LA CATEGORÍA GRUPAL**

### **1. Actuación/Canto:**

- a. Tiempo: Cada dinámica tiene un tiempo particular que se especifica en la sección de PRUEBAS GRUPALES.
- b. Materiales: Ninguno
- c. Explicación: Todos los jugadores deberán participar en las pruebas de actuación. Si alguno se queda quieto o no participa el equipo pierde la prueba

### **2. Dibujo:**

- a. Tiempo: 45 segundos
- b. Materiales: Papel y lápiz
- c. Explicación: Las pruebas con papel y lápiz están limitadas tanto a la cantidad de papel como de lápices. En este tipo de prueba, deben participar por lo menos dos integrantes del equipo y se turnarán el lápiz si es necesario. De lo contrario pierden la prueba.

### **3. Mímica:**

- a. Tiempo: Cada dinámica tiene un tiempo particular que se especifica en la sección de PRUEBAS GRUPALES.
- b. Materiales: Ninguno
- c. Explicación: Los jugadores que estén participando en la mímica no pueden hablar, de lo contrario pierden el reto. En el caso en el que el grupo debe adivinar lo que uno de sus integrantes debe representar, podrán hablar libremente excepto el que hace la mímica. El equipo elige uno de sus miembros para que represente la palabra o idea según sea la prueba. El jugador escogerá una de las opciones numéricas que le dé el dinamizador y luego si el número contiene opciones, el dinamizador le dará a escoger las opciones de letras.

### **4. Escritura o habla:**

- a. Tiempo: Cada dinámica tiene un tiempo particular que se especifica en la sección de PRUEBAS GRUPALES.
- b. Materiales: Papel y lápiz
- c. Explicación: Todos los jugadores deben participar de alguna forma en este tipo de prueba.

## **TIPOS DE PRUEBAS DE LA CATEGORÍA DE ENFRENTAMIENTO**

Hay diversidad de pruebas en esta categoría. La explicación de estas pruebas se encuentra en la sección de PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

# TABLA PARA DESCARTAR ACTIVIDADES UNA VEZ JUGADAS

Tipo de prueba	Opciones	
Ciclo de vida - Comportamiento  	Selección múltiple	1 2 3 4
	F ó V – ¿Por qué?	5 6
Ecología- Hábitat- Distribución  	Selección múltiple	1 2 3 4 5
	F ó V – ¿Por qué?	6 7
	Respuesta corta	8 9
Amenazas  	Las palabras son la clave	1 2 3
	Selección múltiple	4
	Trabalenguas	5
Culturas  	Selección múltiple	1 2 3 4 5
	Respuesta corta	6
Importancia del jaguar - otros  	Selección múltiple	1
	Respuesta corta	2 3
	Las palabras son la clave	4 5 6a 6b 6c
Grupal 	Actuación	1 2 3
	Dibujo	4 5
	Mímica	6 7 8a 8b 8c 8d 8e 8f 8g 9a 9b 9c
	Escritura o habla	10 11
Reto entre 2 equipos enfrentados en una casilla	Diferentes retos	1
		2a 2b 2c
		3
		4a 4b 4c 4d
		5a 5b 5c 5d 5e 5f



# CATEGORÍA INDIVIDUAL

## ÍNDICE PARA PRUEBAS INDIVIDUALES



### CICLO DE VIDA - COMPORTAMIENTO

- 1 – 4.....Selección múltiple
- 5 – 6.....Verdadero – Falso ¿Por qué?



### ECOLOGÍA – HÁBITAT – DISTRIBUCIÓN

- 1 – 5....Selección múltiple
- 6 – 7....Verdadero – Falso ¿Por qué?
- 8 – 9....Respuesta corta



### AMENAZAS

- 1 – 3.... Las palabras son la clave – Elaboración de ideas
- 4.....Selección múltiple
- 5.....Trabalenguas



### CULTURAS

- 1 – 5....Selección múltiple
- 6.....Respuesta corta



### IMPORTANCIA DEL JAGUAR – OTROS

- 1.....Selección múltiple
- 2 – 3.....Respuesta corta
- 4 – 5.....Las palabras son la clave – Elaboración de ideas
- 6ª, 6b, 6c....Las palabras son la clave – Encuentra la frase oculta

Categoría individual	Tipo de prueba	Prueba
CICLO DE VIDA - COMPORTAMIENTO 	Selección múltiple	1. ¿Hasta qué edad vive el jaguar cuando vive libre? a) hasta los 6 años; b) <u>13 – 15 años</u> ; c) 20 – 30 años.  2. Las hembras de jaguar una vez maduras ya, presentarán su ciclo menstrual cada: a) 70 días; b) <u>50 días</u> ; c) 100 días  3. Para sus presas cazar sin demorar el jaguar esta estrategia utilizará: a) <u>acecho y emboscada</u> ; b) persecución; c) engaño  4. El jaguar prefiere cazar de noche, pero los factores que pueden alterar este comportamiento son: a) <u>la cantidad de presas</u> ; b) <u>la actividad humana</u> ; c) la edad del jaguar.
	Verdadero – Falso ¿Por qué?	5. Aunque el jaguar comparte el territorio con el puma no compite con él ya que prefiere presas más grandes. <u>Verdadero. El jaguar es de mayor tamaño que el puma y puede cazar presas más grandes.</u>  6. La madurez sexual del jaguar, es alcanzada antes por las hembras que por los machos. <u>Verdadero. Las hembras alcanzan la madurez sexual entre los 2-3 años y los machos entre los 3-4 años.</u>
ECOLOGÍA - HÁBITAT - DISTRIBUCIÓN 	Selección múltiple	1. El jaguar se vive en: a) América y Australia; b) en todos los continentes; c) <u>solo en América.</u>  2. La determinación del territorio por parte del jaguar se establecerá por la presencia de presas y: a) de hembras; b) <u>de agua</u> ; c) <u>el tamaño del jaguar</u>  3. En América el jaguar se distribuye desde: a) Panamá hasta Chile; B) Estados Unidos hasta Colombia; c) <u>México hasta Argentina.</u>  4. Se estima que los jaguares necesitan, por cada 3 individuos, siendo estos un macho y dos hembras, un espacio de: a) 10 Km <sup>2</sup> ; b) <u>100 Km<sup>2</sup></u> ; c) 1000 Km <sup>2</sup> .  5. Colombia es megadiversa. ¿Cuántas especies de felinos crees que alberga? A) 3; b) <u>6</u> ; c) 10

<p>ECOLOGÍA - HÁBITAT - DISTRIBU- CIÓN</p> 	<p>Verdadero – Falso ¿Por qué?</p>	<p>6. Cuando las cadenas alimenticias son lineares o simples, es decir solo hay una presa para un depredador, el sistema resulta extremadamente inestable. <u>Verdadero</u>. Si solo hay una presa, lo que pasará es que si esta falta el depredador <u>no tendrá recursos de alimento y es probable que su especie desaparezca con el tiempo</u>.</p> <p>7. En las manchas del jaguar podemos ver parches negros y no más. <u>F. Las manchas son rosetas grandes incompletas, con uno o más puntos en su interior</u>.</p>
	<p>Respuesta corta</p>	<p>8. Por lo general el jaguar solitario va, pero ahora debes mencionar al menos una situación en la que acompañado se puede ver: <u>cuando se aparea o encuentra pareja, cuando cuida a sus crías, los juveniles pueden viajar juntos</u></p> <p>9. Si del jaguar algo sabes ya, nos podrías responder: <u>¿en dónde le gusta dormir?</u> <u>En los árboles.</u></p>
<p>AMENAZAS</p> 	<p>Las palabras son clave</p>	<p>1. Elaborarás una frase que nos permita entender que al jaguar hay que proteger.</p> <p>2. Elaborarás una frase que mencione por lo menos 5 amenazas a las que se enfrenta el jaguar. * Dentro de las amenazas el jugador puede mencionar: <u>pérdida de hábitat, caza, disminución de alimento, cambio del paisaje por actividad agrícola y ganadera, calentamiento global.</u></p> <p>3. Elaborarás una frase que explique por qué los corredores biológicos son importantes para el jaguar. • <u>Ayuda para el dinamizador: Los corredores biológicos son “pasos” entre dos áreas protegidas existentes (parques nacionales, reservas biológicas), o los remanentes de los ecosistemas originales que mantienen su conectividad, permitiéndole así a las especies movilizarse de acuerdo a sus necesidades y posibilitando su interacción con otros individuos.</u></p>
	<p>Selección múltiple</p>	<p>4. El jaguar a muchas amenazas expuesto está, pero de las siguientes debes escoger la que más peligrosa resulta para él: a) cazadores furtivos; b) competencia con el humano por presas; <u>c) pérdida de hábitat.</u></p>



	Trabalenguas	5. En un juncal de Junquería, juncos jaspeaba el jaguar. Jadeando jalaba juncos, jolgorio jugar en el juncal jovial y jacarandoso va el jaguar lejos de la junquería pues la reemplazó el pastizal.
CULTURAS 	Selección múltiple	<p>1. El hombre es al jaguar como: a) el agua a la tierra; <u>b) la tala al bosque;</u> c) el puma al conejo</p> <p>2. Para algunas etnias en la amazonia el jaguar está asociado a: a) el aire y el agua; <u>b) el fuego y el trueno;</u> c) la tierra y la fertilidad.</p> <p>3. El jaguar ha sido objeto de culto por parte de culturas presentes en: a) Norteamérica, Panamá y Suramérica; b) Centroamérica y Suramérica; <u>c) México, Centroamérica y Suramérica.</u></p> <p>4. En cuántos Parques Nacionales Naturales se puede encontrar el jaguar? <u>A) más de 10;</u> b) entre 5-10; c) menos de 5.</p> <p>5. El jaguar es importante porque: <u>a) actúa como controlador natural de otros animales;</u> b) es el símbolo sagrado de diferentes etnias; c) <u>Impulsa el ecoturismo trayendo ventajas económicas.</u></p>
	Respuesta corta	6. Menciona dos razones por las que el jaguar puede atacar a los animales que en una granja están. <u>Debido a la tala de bosques, transformación del paisaje por el humano (para ganadería, agricultura, vivienda), se reduce el alimento disponible y el jaguar debe buscar otros recursos alimenticios.</u>



<b>IMPORTANCIA DEL JAGUAR - OTROS</b>  <b>!</b>	Selección múltiple	1. La Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN) creó la Lista Roja, para clasificar a las especies según su riesgo de extinción. En qué categoría se encuentra el jaguar para Colombia? a) menor preocupación; b) en riesgo crítico; c) <u>vulnerable</u>
	Respuesta corta	2. ¿Cuál es el nombre científico del jaguar? <u><i>Panthera onca</i></u>  3. ¿Cuál es nombre que en tu región le dan al jaguar?  *Ayuda para el dinamizador: <u>Mancueva, Mano de lana, Mano de plomo, Onza pintada, Otorongo, Pantera, Sippua (Muisca-chibcha), Tigre, Tigre amapolo, Tigre Malibú, Tigre mariposo, Tigre negro, Tigre pintado, Tigre pintamenuda, Tigre real, Tigre serrano, Uturuncu, Yaguar, Yaguarundi, Yavarete, Zawuaarete</u>
	Las palabras son clave  Elaboración de ideas	4. Elabora una frase que nos permita entender los desequilibrios que en el ambiente se darían si el jaguar llegara a desaparecer.  * Ayuda para el dinamizador: <u>Esto causaría un aumento en el número de sus presas, que son frugívoros, herbívoros y granívoros, alterando el bosque y su disponibilidad de alimento. Además, los carnívoros medianos tendrían más presas disponibles lo que permitiría el aumento de sus poblaciones cambiando así la dinámica del bosque. Otra consecuencia es que el aumento en roedores causa mayores efectos destructivos sobre huertas humanas ubicadas en los bordes de los bosques.</u>



	<p>Las palabras son clave</p> <p>Elaboración de ideas</p>	<p>5. Elabora una frase que nos cuente por qué el jaguar se considera una especie sombrilla.</p> <p>* <u>Ayuda para el dinamizador: Las especies sombrilla o paraguas son especies que pueden indicar el estado de salud de un hábitat ya que son sensibles a los cambios que en él suceden y generalmente son los primeros en desaparecer en hábitats intervenidos por el humano. Al estar en la cima de la cadena de vida y utilizar un territorio muy extenso (para poder alimentarse y reproducirse), permiten que al protegerlo, se protejan directa e indirectamente de otras especies.</u></p>
<p>IMPORTANCIA DEL JAGUAR - OTROS</p> <p><b>!</b></p>	<p>Las palabras son clave</p> <p>Encuentra la frase oculta</p>	<p>6. Organiza las palabras para encontrar la frase correcta:</p> <p>a. conservación, el, problemas, diversos, jaguar, para, su, enfrenta</p> <p><u>El jaguar enfrenta diversos problemas para su conservación</u></p> <p>b. vida, jaguar, en, la, hay, el, claves, es, una, piezas</p> <p><u>En la vida hay piezas claves, el jaguar es una</u></p> <p>c. hábitat, el, se, pérdida, a, enfrenta, la, y, fragmentación, jaguar, su, de</p> <p><u>El jaguar se enfrenta a la pérdida y fragmentación de su hábitat.</u></p>



# PRUEBAS GRUPALES

## ÍNDICE PARA PRUEBAS GRUPALES

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8a, 8b, 8c, 8d, 8e, 8f, 8g 9a, 9b, 9c, 10, 11

Tipo de prueba	Integrantes que participan	Tiempo	Prueba
ACTUACIÓN	Todos	10 seg.	1. Ahora con tu equipo deberán imitar el rugido del jaguar, todos a la par y sin desatinar. 2. Ahora con tu equipo deberán imitar a un jaguar acechando y capturando a un tapir, ñeque o paujil.
	Todos	10 seg.	3. Deberán escoger 6 de las siguientes palabras e inventar un anuncio comercial o cuña que motive nuestro amor hacia el jaguar: belleza, velocidad, fuerza, poder, fragilidad, símbolo, identidad, equilibrio, respeto, armonía.
DIBUJO	Por lo menos la mitad del equipo	45 seg.	4. Todos a participar dibujando 3 de los animales que son alimento del jaguar. <i>*Ayuda para el dinamizador: los integrantes no pueden dibujar cualquier cosa, deberán saber qué animales dibujan. Ej: <u>chigüiro, pecarí, paca, boruga, danta, venado, caimán, tortuga, conejo, aves, principalmente.</u></i>

DIBUJO	Por lo menos la mitad del equipo	45 seg.	<p>5. Todos a participar dibujando el ecosistema del jaguar y señalando por lo menos 5 elementos importantes para su sobrevivencia.</p> <p><u>*Ayuda para el dinamizador: agua, árboles, diferentes animales de la dieta del jaguar</u></p>
MÍMICA (SIN HABLAR)	Todos	15 seg.	<p>6. Representar 3 amenazas a las que se enfrenta el jaguar.</p> <p><u>*Ayuda para el dinamizador: pueden representar: caza, pérdida de hábitat, disminución de alimento, contaminación del agua, competencia por recursos con el humano, enfermedades transmitidas por el ganado (parásitos).</u></p> <p>7. Representar 5 elementos que son fundamentales en el ecosistema del jaguar.</p> <p><u>*Ayuda para el dinamizador: agua, árboles, diferentes animales de la dieta del jaguar.</u></p>
	Se elige un jugador para representar y los otros adivinan.	40 seg.	<p>8. Representar una de las palabras que se listan a continuación. : a) Caimán; b) Vulnerable; c) Ágil; d) Sagrado; e) Cachorros; f) Rugir; g) depredador</p>

MÍMICA (SIN HABLAR)	Se elige un jugador para representar y los otros adivinan.	60 seg.	9. Representar una de las siguientes ideas: a) El jaguar está en riesgo. b) El jaguar come caimán c) La tala de bosque disminuye el alimento del jaguar
ESCRITURA O HABLA	Por lo menos la mitad del equipo.	60 seg. minuto	10. Usando 20 palabras o más, elaborarán una copla contundente para que los ganaderos quieran respetar al jaguar.
	Todos	1:30 minutos	11. En equipo construirán un poema de 5 versos siguiendo las instrucciones:  Primer verso: una palabra que se relacione con el jaguar Segundo verso: dos palabras que describan la primera  Tercer verso: tres palabras que digan qué hace la primera  Cuarto verso: cuatro palabras que digan qué sientes por la primera Y el quinto verso: una palabra que signifique lo mismo que la primera

# PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

## ÍNDICE PARA PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

1, 2a, 2b, 2c, 3, 4a, 4b, 4c, 4d, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f

\* Dos o más grupos enfrentados en una casilla

*	Tiempo límite	Materiales	Guía de juego	Actividad
1.	1:30 minutos	Lo que tenga a la mano	El dinamizador primero hace que cada equipo escoja su jugador. Luego, explica que tendrán que disfrazar al jugador de jaguar con lo que tengan a la mano. A partir de este momento comienza a contar el tiempo. El que lo logre primero de la forma más solidaria y cooperativa gana.	Cada equipo escoge un jugador, el cual servirá de maniquí para disfrazarlo de jaguar con las prendas y objetos que tengan a la mano. El que logre hacerlo de la forma más solidaria lanza de nuevo y el otro pierde el turno.
2.	30 seg.	Lápiz y papel	El dinamizador da el lápiz y papel a uno de los jugadores, le dicta las palabras en el orden en el que se dan acá. Una vez termine con esto, empieza a contar el tiempo. Los jugadores deben organizar las palabras para encontrar la frase correcta. El primer equipo que acabe sin ningún error gana. Si los dos equipos terminan y tienen errores, el que menos errores tenga gana.	Todos deberán encontrar la frase correcta que escondida está.  a) solo, "la, el, significa, bestia, que, término, mata, Yaguará, en, ataque", un.  <u>El término Yaguará, significa "la bestia que mata en un solo ataque".</u>

2.	30 seg.	Lápiz y papel	<p>El dinamizador da el lápiz y papel a uno de los jugadores, le dicta las palabras en el orden en el que se dan acá. Una vez termine con esto, empieza a contar el tiempo. Los jugadores deben organizar las palabras para encontrar la frase correcta. El primer equipo que acabe sin ningún error gana. Si los dos equipos terminan y tienen errores, el que menos errores tenga gana.</p>	<p>b) Jaguares, una, suficientes, saludable, de, indica, población, que, para alimentarse, tienen, presas</p> <p><u>Una población saludable de jaguares indica que tienen presas suficientes para alimentarse.</u></p> <p>c) el, hábitat, fragmentación, y, presas, espacio, la, de su, reduce, pérdida, el, para, y, sus, jaguar</p> <p><u>La fragmentación y pérdida de su hábitat reduce el espacio para el jaguar y sus presas.</u></p>
3.	20 seg.	Lápiz y papel	<p>El dinamizador dará una hoja y un papel a cada grupo. Explicará que cada hoja deberá parecerse a la piel del jaguar, para lo cual cada participante deberá dibujar por lo menos una mancha o roseta y la hoja deberá contener el mayor número de manchas posibles. El equipo que primero lo logre y que tenga las manchas más parecidas a las del jaguar gana.</p>	<p>Todos los integrantes del equipo deberán dibujar en una hoja completa las manchas del jaguar y deben ser lo más parecido posible.</p> <p><u>* Ayuda para el dinamizador: estas lucen como una roseta no totalmente cerrada con manchas por dentro.</u></p>

4.	Tiempo permitido: - Equipo de 4 jugadores: 6 segundos. - Equipo de 5 o más: 10 segundos	Lápiz y papel	El teléfono roto. El dinamizador dará una de las siguientes frases a un jugador elegido previamente para iniciar el teléfono. Los dos equipos deben comenzar al tiempo. El primer equipo que termine y que diga la frase exacta gana. Nadie podrá repetir la frase al jugador que le corresponde.	a) El jaguar es buen nadador b) Los jaguares y los pumas no son lo mismo. c) Al jaguar lo pueden atacar parásitos d) El jaguar es el tercer felino más grande del mundo
5.	5 seg.	Ninguno	El dinamizador debe tener a los dos grupos poniéndole atención ya que sólo se podrá decir una vez cada adivinanza. El equipo que primero lo diga gana.	Adivina adivinador:  a. De la tierra voy al cielo y del cielo he de volver; soy el alma de los campos que los hago florecer. <u>R/ el agua – la lluvia</u>  b. No ves el sol, no ves la luna, y si está en el cielo no ves cosa alguna. <u>R/ La niebla</u>  c. Rompe y no tiene manos, corre y no tiene pies, sopla y no tiene boca, ¿Qué te parece que es? <u>R/ El viento</u>



5.	5 seg.	Ninguno	El dinamizador debe tener a los dos grupos poniéndole atención ya que sólo se podrá decir una vez cada adivinanza. El equipo que primero lo diga gana.	<p>d. Nazco y muero sin cesar; sigo no obstante existiendo, y, sin salir de mi lecho, me encuentro siempre corriendo. <u>R/ El río</u></p> <p>e. Doy al cielo resplandores cuando deja de llover: abanico de colores que nunca podrás coger. <u>R/ El arco iris</u></p> <p>f. Lomos y cabeza tengo y aunque vestida no estoy, muy largas faldas mantengo <u>R/ La montaña</u></p>
----	--------	---------	--	---



Parques Nacionales Naturales de Colombia  
[www.parquesnacionales.gov.co](http://www.parquesnacionales.gov.co)



@ParquesNacionales



Parques Nacionales Naturales de Colombia