

El camino de la vida de la Tortuga Charapa

Instrucciones del juego
y ayuda para el dinamizador



INSTRUCCIONES PARA EL DINAMIZADOR DEL JUEGO TORTUGA CHARAPA

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.
- Lápicos 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
- Tralenguas: 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 5 6 7
	F ó V - ¿Por qué?	8 9
Ecología- Hábitat- Distribución  	Selección múltiple	1 2 3 4 5
	Las palabras son la clave	6 a 6b
	F ó V - ¿Por qué?	7
Amenazas  	Las palabras son la clave	1 2 3 4
	Selección múltiple	5
	Trabalenguas	6
Culturas  	Selección múltiple	1 2 3
	Respuesta corta	4 5
	Las palabras son la clave	6 7 8
Importancia del jaguar - otros  	Selección múltiple	1 2 3
	Respuesta corta	4 5
	Las palabras son la clave	6 7
Grupal 	Actuación	1 2 3
	Dibujo	4
	Mímica	5 6 7a 7b 7c 7d 7e 7f 7g 8a 8b
	Escritura o habla	9 10 11 12 13 14
Reto entre 2 equipos enfrentados en una casilla	Diferentes retos	1
		2
		3
		4a 4b 4c 4d
		5a 5b 5c 5d 5e 5f



CATEGORÍA INDIVIDUAL

ÍNDICE PARA PRUEBAS INDIVIDUALES



CICLO DE VIDA - COMPORTAMIENTO

- 1 – 7.....Selección múltiple
- 8 – 9.....Verdadero – Falso ¿Por qué?



ECOLOGÍA – HÁBITAT – DISTRIBUCIÓN

- 1 – 5.....Selección múltiple
- 6a – 6b..Las palabras son la clave – Encuentra la frase oculta
- 7.....Verdadero – Falso ¿Por qué?



AMENAZAS

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




CULTURAS

- 1 – 3....Selección múltiple
- 4 – 5....Respuesta corta
- 6 – 8....Las palabras son la clave – Encuentra la frase oculta



IMPORTANCIA DE LA TORTUGA CHARAPA – OTROS

- 1 – 3.....Selección múltiple
- 4 – 5.....Respuesta corta
- 6 – 7.....Las palabras son la clave – Elaboración de ideas

Categoría individual	Tipo de prueba	Prueba
<p>CICLO DE VIDA - COMPORTAMIENTO</p> 	<p>Selección múltiple</p>	<p>1. Las hembras maduras de la tortuga charapa miden: <u>a) más que los machos</u>; b) menos que los machos; c) igual que los machos.</p> <p>2. A mayor temperatura en la incubación de los huevos, nacerán: a) igual número de hembras que de machos; <u>b) más hembras que machos</u>; c) más machos que hembras.</p> <p>3. El tamaño mínimo que deben tener las hembras para reproducirse es: a) 20 cm; b) 37 cm; <u>c) 56 cm</u></p> <p>4. La tortuga charapa presenta variación en el tiempo de incubación de los huevos. Este tiempo varía entre: a) 100 – 107 días; 80 – 92 días; <u>c) 47 – 60 días</u></p> <p>5. EL periodo de desove de las tortugas charapa generalmente se da: a) al lo largo de todo el año; <u>b) en verano cuando las aguas bajan</u>; c) en invierno, cuando se inundan los playones.</p> <p>6. La madurez sexual de las tortugas hembras se da entre: <u>a) 5 – 10 años</u>; b) 10 – 15 años; c) a los dos años de nacer</p> <p>7. Las tortugas desovan: <u>a) siempre en la misma playa</u>; b) cada año exploran una playa diferente; c) no tienen preferencia, en general es cerca de donde estén.</p>
	<p>Verdadero – Falso ¿Por qué?</p>	<p>8. La temperatura de incubación de los huevos afecta la diferenciación sexual. <u>V. La temperatura de incubación afecta la diferenciación sexual durante el primer tercio del desarrollo embrionario, dando como resultado más machos o hembras.</u></p> <p>9. Todas las tortugas recién nacidos salen al tiempo del nido. <u>F. No todos los neonatos salen al tiempo, pueden salir del nido en dos o tres grupos.</u></p>

ECOLOGÍA -
HÁBITAT -
DISTRIBUCIÓN



Selección múltiple


1. De las siguientes opciones deberás escoger aquellos países en los que esta tortuga se puede encontrar: a) Panamá; b) Colombia; c) Chile; d) Perú; d) Brasil, e) México; f) Venezuela; g) Bolivia; h) Ecuador.
*Puede tener dos omisiones.
2. ¿En qué continentes se encuentra la tortuga charapa? a) Centroamérica y Suramérica; b) sólo Suramérica; c) Asia y Suramérica
3. ¿En cuántos países de Suramérica se puede encontrar tortuga charapa? a) 3; b) 6; c) 10.
4. La charapa es un animal principalmente: a) herbívoro; b) detritívoro; c) omnívoro; d) frugívoro
*Ayuda para el dinamizador: Es principalmente herbívora, se alimenta de frutos, flores, raíces, plantas acuáticas y en algunos casos se comporta como omnívora.
5. En Colombia hay aproximadamente este número de especies de tortugas continentales: a) 10; b) 80; c) 28

Las palabras son la clave
Encuentra la frase oculta

6. Organizar las palabras deberás, para la frase correcta encontrar :
 - a. La charapa permanece en...: tranquilas, lagos, la, de, aguas, las, aguas, las, de, los, durante, crecida
*Frase: La charapa permanece en las aguas tranquilas de los lagos, durante la crecida de las aguas.
 - b. La tortuga charapa...: de, la, en, y, ríos, de, habita, amazónica, Orinoquía, cuenca, la
*Frase: La tortuga charapa habita en ríos de la cuenca amazónica y de la Orinoquía.

Verdadero - Falso ¿Por qué?

7. Cuando las aguas del río bajan las tortugas se congregan en ellos. F. Cuando el nivel de éstas empieza a bajar, la mayoría de las hembras y machos adultos salen al río y emigran otros lugares.

<p>AMENAZAS</p> 	<p>Las palabras son clave</p>	<p>1. Elaborarás una frase que nos permita entender que a la tortuga charapa hay que proteger.</p> <p>2. Elaborarás una frase que mencione por lo menos 3 amenazas a las que se enfrenta la tortuga charapa. * Ayuda para el dinamizador: Dentro de las amenazas el jugador puede mencionar: <u>explotación comercial de huevos, crías y adultos para obtención de alimento, aceites o artesanías, degradación de hábitat.</u></p>
	<p>Elaboración de ideas</p>	<p>3. Elaborarás una frase que explique por qué los corredores biológicos son importantes para a tortuga charapa. *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.</p>
	<p>Las palabras son clave Elaboración de ideas</p>	<p>4. Organizar las palabras deberás, para la frase correcta encontrar : Los huevos de la tortuga charapa...: obtener, consumirlos, para, y, para, colectados, aceites, eran, frescos *Frase: <u>Los huevos de la tortuga charapa eran colectados para consumirlos frescos y para obtener aceites.</u></p>
	<p>Selección múltiple</p>	<p>5. 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 oso de anteojos para Colombia? a) en peligro crítico; b) en riesgo crítico; c) vulnerable</p>
<p>Trabalenguas</p>	<p>6. En un minuto debes memorizar este trabalenguas y luego recitar para poder pasar: La tortuga trepa troncos Tranquila troncos trepa Tarda pero trepa para frutos frescos tomar Triturarlos y tranquila tragarlos Tratando de no masticar.</p>	

CULTURAS



	<p>Selección múltiple</p>	<p>1. Escoge las 2 principales técnicas de captura empleadas por los indígenas Carijona para cazar a la tortuga: a) Vara; b)Españel c) arpón; d) <u>Camurí</u>; e) Malla; f) Cuerda; g) Yateca; h) flecha</p> <p>2. Los Miraña y los Yukuna realizan el baile de la charapa o Jipú para: a) aliviar a los enfermos; b) <u>conmemorar a sus muertos</u>; c) invocar al dios de la fertilidad.</p> <p>3. La tortuga charapa es muy usada por la comunidades para: a) <u>alimentación</u>; b) hacer zapatos; c) <u>obtener aceite o grasa</u>; d) para techar las casas</p>
	<p>Respuesta corta</p>	<p>4. El conocimiento de las comunidades indígenas sobre las tortugas no ha servido para la conservación. F. <u>El conocimiento indígena ha permitido conocer mejor el funcionamiento de los ecosistemas y la dinámica de las poblaciones allí presente aportando así bases para la conservación de especies.</u></p> <p>5. La captura de tortugas charapas ha disminuido en la amazonía. V. <u>Hay dos factores que han llevado a esta disminución, la primera es que hay mecanismos de control de prohíben la caza de esta especie y la segunda es que las actividades indígenas ahora están más enfocadas en la pesca y la agricultura.</u></p>
	<p>Las palabras son clave Encuentra la frase oculta</p>	<p>6. Organizar las palabras deberás para la frase correcta encontrar : Dos salidas efectiva para el problema...: la, son, participación, educación, sobre-explotación, ambiental, la, y, la, comunitaria, de <u>Frase: Dos salidas efectiva para el problema de la sobre-explotación son la educación ambiental y la participación comunitaria.</u></p> <p>7. La tortuga charapa ha sido...: tiempos, grupos, inmemoriales, por indígenas, aprovechada, desde. <u>La tortuga charapa ha sido aprovechada desde tiempos inmemoriales por grupos indígenas.</u></p> <p>8. La tortuga charapa y la terecay: Orinoco, y, con, en, las, distribución, cuencas, del, del, especies, Amazonas, son <u>La tortuga charapa y la terecay: son especies con distribución en las cuencas del Orinoco y del Amazonas</u></p>

<p>IMPORTANCIA DE LA TORTUGA CHARAPA - OTROS</p> <p>!</p>	<p>Selección múltiple</p>	<p>1. La grasa de la charapa ha sido utilizada medicinalmente para: a) aliviar el dolor de cabeza; <u>b) mezclado con achiote contra los mosquitos</u>; c) <u>para hacer limpieza estomacal</u>.</p> <p>2. En el sur de la amazonía colombiana a la grasa de tortuga se la ha usado para: a) <u>cosmético antiarrugas</u>; <u>b) quitar manchas de la piel</u>; c) para hacer crecer el pelo.</p> <p>3. La desaparición de la charapa en algunas regiones ha ocasionado: a) <u>aumento en la presión de caza sobre otras especies de tortugas</u>; b) <u>la ausencia de alimento para los depredadores</u>; c) la disminución de arena en las playas.</p>
	<p>Verdadero - Falso ¿Por qué?</p>	<p>4. ¿Si quieres por acá avanzar, debes contestar cuál es el nombre científico que a esta tortuga se le da? <u><i>Podocnemis expansa</i></u></p> <p>5. ¿Es la tortuga charapa la más grande de agua dulce en Suramérica? <u>Si, es la mayor tortuga de agua dulce de Suramérica, llega a alcanzar 90 cm de longitud y unos 45 kg de peso.</u></p>
	<p>Las palabras son clave</p>	<p>6. Elabora una frase que nos cuente por qué a las charapitas hay que proteger</p> <p>7. Con una frase debes a la gente convencer de que la charapa mascota no quiere ser.</p>



PRUEBAS GRUPALES

ÍNDICE PARA PRUEBAS GRUPALES

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7a, 7b, 7c, 7d, 7e, 7f, 7g, 8a, 8b, 9, 10, 11, 12, 13, 14

Tipo de prueba	Integrantes que participan	Tiempo	Prueba
ACTUACIÓN / CANTO	Todos	10 seg.	1. Todos deberán imitar a la tortuga cuando llega a la playa a poner sus huevos.
	Todos	60 seg.	2. Deberán escoger 4 de las siguientes palabras e inventar un anuncio comercial o cuña que motive nuestro amor hacia la tortuga charapa: fortaleza, protección, tradición, recurso, símbolo, identidad, gracia, comunidad.
	Todos	1:30 minutos	3. Gracia y armonía con tu equipo demostrarán al inventar la danza para este animal. Deberán organizar una danza sin igual donde todos van a la par!
DIBUJO	Por lo menos la mitad del equipo	45 seg.	4. A las tortugas congregadas en los playones deberán dibujar y por lo menos 2 depredadores que acechando están.
MÍMICA (SIN HABLAR)	Todos	15 seg.	5. Representar 3 amenazas a las que se enfrenta el la tortuga charapa. <u>*Ayuda para el dinamizador: Dentro de las amenazas el jugador puede mencionar: explotación comercial de huevos, crías y adultos para obtención de alimento, aceites o artesanías, degradación de hábitat.</u> 6. Representar 3 elementos que son fundamentales en el ecosistema a tortuga charapa. <u>*Ayuda para el dinamizador: los remansos de agua, los playones, los troncos para asolearse, el sol, el agua, el alimento, etc.</u>

MÍMICA (SIN HABLAR)	Se elige un jugador para representar y los otros adivinan.	40 seg.	7. Representar una de las palabras que se listan a continuación: a) congregar; b) playón; c) río; d) alimento; e) flechar; f) naturaleza; g) lenta
		60 seg.	8. Representar una de las siguientes ideas: a) Las tortugas se alimentan en el río. b) Las tortugas buscan un lugar para poner sus huevos.
ESCRITURA O HABLA	Por lo menos la mitad del equipo.	60 seg. minuto	9. Un poema o rima con tu equipo deben inventar que hable sobre la historia de la tortuga en tu lugar. Por lo menos 5 versos deberán mostrar. 10. Usando 30 palabras o más nos contarás por qué es importante en tu región este animal. <u>Las tortugas han sido fuente de alimento tanto para las tribus indígenas de la región como para los depredadores naturales de la zona. Su desaparición disminuye la precencia del recurso alimenticio y puede causar desequilibrios en otras poblaciones que dependen de este recurso.</u>
	Por lo menos la mitad del equipo.	60 seg.	11. Si por acá quieren pasar, su agilidad mental a prueba se pondrá. Solo las primeras palabras se les dará y el resto las deberán organizar: La tortuga arrau o charapa, es...: que, especie, su, que, conservación, para del, depende, de, uso, le, en, den, su, área, una, distribución. <u>La tortuga arrau o charapa, es una especie que para su conservación depende del uso que le den en su área de distribución.</u>

ESCRITURA O HABLA	Todos	1:30 minutos	<p>12. En equipo construirán un poema de 5 versos siguiendo las instrucciones:</p> <p>Primer verso: una palabra que se relacione con a tortuga 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</p>
	Todos	20 seg.	<p>13. Estas fases de la reproducción de las tortugas deberán organizar para poder avanzar:</p> <p>a. abertura del nido b. agregación en las aguas bajas c. postura de los huevos d. subida en la playa e. abandono del nido f. deambulaci3n g. cierre del nido * Ayuda para el dinamizador: b, d, f, a, c, g, e</p>
	Todos	30 seg.	<p>14. Si por ac3a quieren pasar conocimiento ancestral deben demostrar. Deber3n emparejar los nombres que a la charapa se le da en cada comunidad.</p> <p>a. Makuna; 1. Curiza; b. Yucuna; 2. Oia; c. Carijona; 3. Juip3; 4. Uu; d. Miraña; 5. Gug3; e. Tanimuca; 6. Q33maj3; f. Yeral; 7. Iraqu3; g. Cubeo.</p> <p><u>R/ a-5; b-3; c-1; d-6; e-2; f-4; g-7</u></p>

PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

ÍNDICE PARA PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

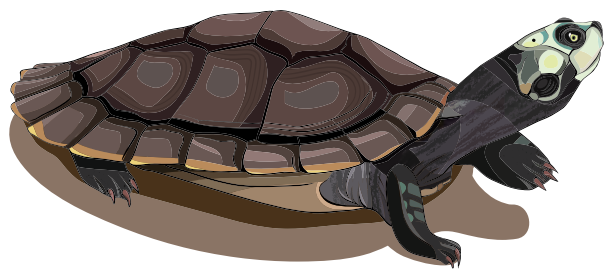
1, 2, 3, 4a, 4b, 4c, 4d, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f

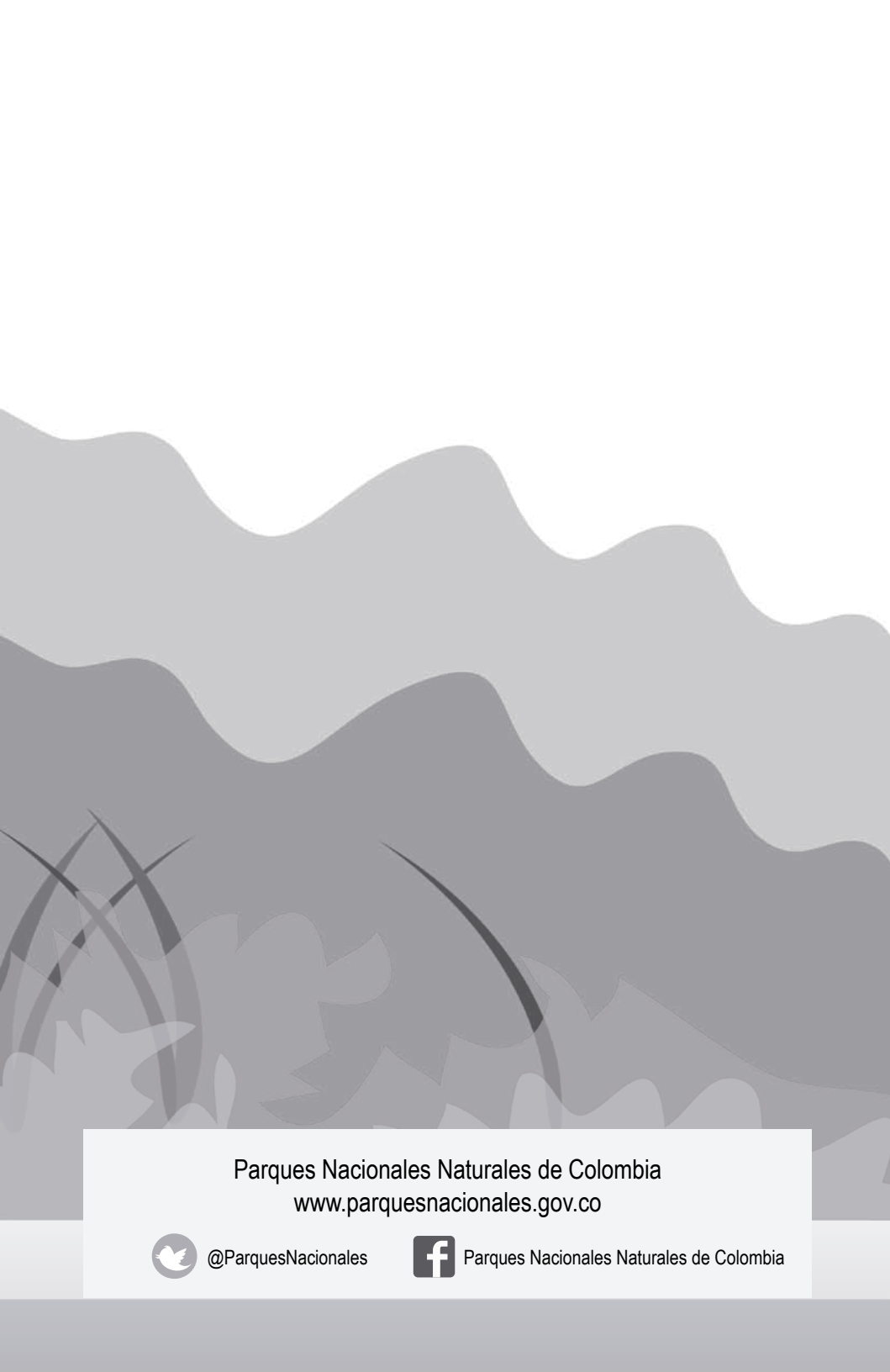
* Dos o más grupos enfrentados en una casilla

*	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 tortuga charapa 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 tortuga charapa 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 lápiz y papel a uno de los jugadores y le dicta las palabras en el orden en el que se dan acá. Una vez termine, empieza a contar el tiempo. Los jugadores deben organizar las palabras para encontrar la frase correcta. El primer equipo que acabe sin cometer ningún error gana. Si los dos equipos terminan y tienen errores, gana el que menos errores tenga.	Todos deberán encontrar la frase correcta que escondida está. es , charapa, la, de, especie, sostenible, una, las, más, por, diezmadas, uso, de, prácticas, no . <u>La charapa es una de las especies más diezmadas por prácticas de uso no sostenible.</u>

3.	1 minuto.	Lápiz y papel	<p>El dinamizador da las dos hojas de papel (reusable preferiblemente). Los jugadores deberán hacer una figura de tortuga usando el menor papel posible. Pueden usar dobles y rasgar el papel. Las tijeras y pegante no están permitidos. El que lo haga más parecido al oso en el menor tiempo posible gana.</p>	<p>Todos los integrantes del equipo deberán: Con máximo dos hojas de papel hacer una figura que luzca más parecido a una tortuga. No podrán usar tijeras ni pegante.</p>
4.	<p>Tiempo permitido: - Equipo de 4 jugadores: 6 segundos. - Equipo de 5 o más: 10 segundos</p>	Lápiz y papel	<p>El teléfono roto. El dinamizador dará una de las siguientes frases a al jugador de cada equipo 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 dos veces la frase.</p>	<p>FRASES: a) La tortuga charapa es la mas grande de agua dulce b) La tortuga terecay y la charapa se parecen c) La tortuga charapa ha sido usada por su grasa. d) En la amazonía y orinoquía vive la charapa</p>

5.	5 seg.	Ninguno	<p>El dinamizador debe tener a los dos grupos poniéndole atención ya que sólo se podrá decir una vez cada adivinanza. El equipo que primero la responda acertadamente gana.</p>	<p>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> 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> e. Doy al cielo resplandores cuando deja de llover: abanico de colores que nunca podrás coger. <u>R/ El arco iris</u> 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



@ParquesNacionales



Parques Nacionales Naturales de Colombia