

PROGRAMACIÓN ACTIVIDAD

Actividad: Busca uno igual	Fecha elab.: 23/11/2005	Cód.: 002
Autor/ Proveedor: Lucía M ^a Montilla González		Cód.: LMG

Tipo actividad: Juegos ambientales	Localización: exterior	
Agrupación: Ecosistema		Duración: 40 – 60 minutos
Edad Participantes: Indiferente	Nº Participantes: Indiferente	Nº Monitores: Indiferente
Tiempo preparación: 10 minutos	Espacio necesario: Campo	Presupuesto: Ninguno

Proyecto relacionado: Educación ambiental	Cód.: EAM	Imagen de la Actividad: 
Fecha prevista desarrollo: Indiferente	Horario: Diurno	

Descripción abreviada: Identificamos materiales que podemos encontrar en nuestro entorno
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> • Motivar el interés de los participantes por las rocas, plantas, animales... • Potenciar la observación.
Desarrollo: Recoge 10 objetos pertenecientes a la Naturaleza como por ejemplo hojas, semillas, flores, frutos, rocas... Asegúrate que ningún participante te está observando ya que ellos, más tarde, buscarán uno igual. El grupo se divide en pequeños subgrupos que se colocan en círculo alrededor de los objetos (que estarán tapados por un pañuelo o similar). A continuación se les explica en qué consiste el juego: Debajo del pañuelo tengo guardados 10 objetos que he recogido por los alrededores. Os los voy a enseñar durante 20 segundos y en ese tiempo tenéis que fijaros muy bien en las formas, olores, colores, movimiento... porque en cuanto los vuelva a tapar tendréis 5 minutos para encontrar el mayor número de objetos iguales que os sea posible. Tras los 5 minutos de búsqueda los grupos se vuelven a reunir en círculo. A continuación sacas uno a uno los objetos a la vez que ellos te enseñan "su igual".
Evaluación:

PROGRAMACIÓN ACTIVIDAD

Los objetos son debidamente identificados. Al final de la actividad aprovechamos para contarles alguna historia de cada objeto.
Variantes: Se puede jugar imitando el juego del pañuelo. A cada participante se le asigna un objeto. Entonces se nombra o se muestra uno de los objetos y los participantes aludidos de cada equipo han de buscar uno igual y depositarlo en un lugar central para determinar qué equipo gana.
Palabras clave (separadas por comas): Busca uno igual, identificación, juego exterior.
Materiales (Productos y recursos necesarios): Objetos del campo