



## JUEGOS EN LA NATURALEZA



Durante la visita encontraremos algunos momentos para el ocio y la diversión. Solicita el permiso y la colaboración de vuestros profesores para practicar alguno de estos juegos.

### ❖ **RECOLECCIÓN Y REINTEGRO**

**OBJETIVO:** Fomentar la observación y la imaginación

**MATERIALES:** Ninguno

**DESARROLLO:** Se elige un lugar con variedad de elementos. Se forman equipos de 4 a 5 miembros. Cada equipo, en el tiempo fijado (5' minutos aprox.), deberá recoger evidencias de los siguientes fenómenos:

- |                          |   |
|--------------------------|---|
| 1. Restos de un animal.  | 6. Dos texturas diferentes                |
| 2. Algo más viejo que tú | 7. Un sabor dulce y otro amargo           |
| 3. Algo más joven que tú | 8. Un olor agradable y otro desagradable  |
| 4. Un sonido natural     | 9. Algo hermoso                           |
| 5. Algo extraño          | 10. Un ejemplo de basura no biodegradable |

### ❖ **ENCUENTRO CON UN ÁRBOL**

**OBJETIVO:** Estimular el tacto, el olfato, el sentir con todo el cuerpo y la memoria.

**MATERIALES:** Vendas o pañuelos para tapar los ojos

**DESARROLLO:** Se elige un lugar con abundante arbolado. Se forman parejas y uno venda los ojos al otro. El guía llevará al vendado a un árbol quien lo tocará con sus dedos, lo rodeará con sus brazos... Posteriormente el guía llevará al vendado al punto de partida, le quitará la venda y le pedirá que reconozca "su árbol". La pareja intercambia sus papeles.

### ❖ **EL PASEO DE LA CONFIANZA**

**OBJETIVO:** Afianzar la confianza en los demás. Ejercitar el tacto, el oído y el olfato.

**MATERIALES:** Vendas o pañuelos para tapar los ojos

**DESARROLLO:** Se elige un lugar con variedad de elementos. Se forman parejas y uno venda los ojos al otro. El guía debe tratar de "decir" a su pareja por donde dirigirse con movimientos de la mano. Puede llevarlo a través de obstáculos y relieves del terreno pero sin peligro. Puede acercarle la mano a objetos interesantes para que los toque. Puede hacerle correr. Al quitarse la venda intentará adivinar el itinerario seguido y comentará las sensaciones que ha experimentado. Después de cinco minutos se cambian las parejas.