

GARDIENII NATURII

Joc cu animale

Obiectiv: Să învețe fapte de bază ale istoriei naturale despre animale

Materiale: hârtie, instrumente de scris, pietre sau bețe

Activitate: Formați două echipe egale. Pune fiecare echipă să-și aleagă propriul animal și șase până la opt indicii ghicitori despre el. Indiciile ar trebui să fie progresiv mai ușor de ghicit, de la general la specific. Folosind pietre sau bețe, creați un teren de joc după cum urmează, cu liniile de bază la aproximativ 5 metri în spatele liniei de joc de mijloc.

Echipele își oferă pe rând indiciile unul câte unul, înainte și înapoi, până când cineva ghicește răspunsul corect, moment în care echipa care pierde trebuie să se întoarcă și să alerge la baza lor înainte de a fi prinsă de ghicitorii câștigători. Dacă un jucător este prins, el sau ea trebuie să se alăture celeilalte echipe. Jocul poate continua până când o echipă își pierde toți jucătorii.

Pentru exemple de indicii:

1. Mănânc multe tipuri de animale, de la pești și țestoase până la căprioare și porci sălbatici.
2. Fermierii nu mă plac pentru că uneori mănânc vite.
3. Mai mult vânez noaptea.
4. Sunt foarte tăcut și greu de văzut
5. Trăiesc în multe habitate sălbatiche diferite: păduri, munți, deșerturi.
6. Pot fi găsit în America de Nord, Centrală și de Sud, din Mexic până în Argentina.
7. Pot fi înfricoșător, dar oamenii sunt de obicei încântați să mă vadă în sălbăticie.
8. Și dacă nu ați ghicit încă cine sunt, poate fi din cauză că sunt „pătat”.

(Răspuns: Jaguar)

Alternativă: Echipele pot veni și cu întrebări adevărat/fals. Când o echipă ghicește răspunsul greșit, este urmărită.