



# ANIMALES EN EL BOSQUE

**Elaboración:** Krystyna Rózga

**Edad de los participantes:** 5-7 años

**Tiempo necesario para realizar la actividad:** 2 horas

## Objetivos generales:

- Desarrollar la conciencia ecológica del niño.
- Crear una imagen positiva del mundo natural
- Desarrollar la creatividad y el trabajo en equipo

## Objetivos específicos:

- Familiarizar a los participantes con las características de las especies animales que se pueden encontrar en los bosques europeos
- Desarrollar la capacidad de trabajar en grupo mediante la cooperación y el apoyo mutuo
- Desarrollar la motricidad fina mediante la creación de una obra artística

## Métodos:

- juegos de movimiento
- trabajos manuales

## Palabras clave:

Animales, bosque, animales salvajes

## Materiales:

- Equipo para reproducir música
- Libros, poemas, canciones sobre animales que aparecerán en las tareas
- tarjetas con huellas y animales
- carteles con paisajes forestales para cada participante
- animales recortados del tablero animales del bosque
- caja envuelta varias veces alternativamente en bolsas y papel marrón/de regalo
- en la caja se esconden los materiales artísticos seleccionados (pinturas/plastilina/limpiapiipas de colores...)
- granos de cereales y guisantes mezclados en un bol grande o varios boles más pequeños
- pinzas grandes, una por cada dos participantes
- libro sobre animales del bosque y sus aventuras





## DESARROLLO

### 1. INTRODUCCIÓN (10 minutos)

Todos los participantes reciben un cartel con un paisaje forestal. El monitor pregunta qué falta en ese paisaje. Los participantes, mediante ensayo y error, llegan a la conclusión de que faltan animales.

El moderador pregunta qué animales se pueden encontrar en el bosque.

Aparecen numerosas respuestas, que se anotan en la pizarra con un rotulador. El moderador intenta agrupar las respuestas por reinos animales: mamíferos, aves, anfibios, reptiles y peces. El moderador propone a los participantes que busquen diferentes animales, intenta crear una sensación de aventura compartida y presenta la información de tal manera que los niños sientan que están yendo de excursión a un bosque.

Ahora los participantes tomarán parte en ocho juegos dedicados a diferentes animales. Los animales se pueden elegir libremente. A continuación se encuentran las propuestas de juegos con las siguientes especies: zorro, cigüeña, lobo, jabalí, pájaro carpintero, corzo, liebre y búho.

Antes de cada tarea, vale la pena leer un fragmento del libro, un poema o poner una canción que hable de ese animal, para que los participantes sepan de qué animal se va a hablar.

Después de cada tarea, los participantes reciben un dibujo recortado del animal, que pueden pegar en su tablero.

### 2. ZORRO (15 minutos)

Después de adivinar que la tarea estará dedicada a los zorros, el moderador pregunta qué características se asocian con este animal. Los zorros son astutos, rápidos y saben escabullirse.


Los participantes se sientan en círculo. En la primera ronda, el moderador es un zorro que busca una madriguera. Camina alrededor del círculo con la música puesta. Cuando la música se detiene, toca el hombro de la persona junto a la que se encuentra y corre alrededor de todo el círculo. La persona tocada lo persigue, lo que da lugar a una especie de carrera por el lugar libre. El que se siente primero, gana; el que llega segundo, se convierte en el nuevo zorro.

El juego se repite mientras haya participantes dispuestos a asumir el papel de zorro. Cuando el juego termina, todos reciben una imagen del zorro.

### 3. LOBO (10 minutos)

Después de adivinar que la tarea estará dedicada a los lobos, el moderador pregunta qué características se asocian con este animal. Los lobos viven en manadas, son cazadores, son inteligentes.

Los participantes reciben tarjetas con huellas y animales; en una versión más sencilla, también pueden ser tarjetas con animales y sus madrigueras. La tarea consiste en emparejar



correctamente los animales y las huellas que dejan. Cuando todas las huellas estén correctamente emparejadas, los participantes reciben una imagen del lobo.

#### **4. LA LIEBRE (10 minutos)**

Después de adivinar que la tarea estará dedicada a las liebres, el moderador pregunta qué características se asocian con este animal. Las liebres son rápidas, asustadizas y viven en los campos.

Se coloca una pista de obstáculos delante de los participantes: eslalon, carrera por la barra de equilibrio, pasar por encima y por debajo, salto... Cuanto más interesantes sean los obstáculos y más variada la pista, mejor.

Cada participante, como si fuera una liebre, tiene que recorrer la pista de obstáculos. El resto de participantes lo animan y, cuando un participante llega al final (o a la mitad del recorrido, para que sea más dinámico), comienza el siguiente.

#### **5. JABALÍ (15 minutos)**

Después de adivinar que la tarea estará dedicada a los jabalíes, el moderador pregunta con qué características se asocia este animal. Los jabalíes son fuertes, a veces peligrosos, hozan en la tierra.

Los participantes se sientan en círculo y comienzan a pasarse el paquete: una caja envuelta varias veces. Mediante un poema o música que se apaga, se designa a la persona que quitará la siguiente capa del envoltorio; cuando se hace el silencio (termina el poema o la música), la persona que sostiene el paquete quita la capa externa. El juego termina cuando el grupo llega a la caja.

Juntos abren la caja, en la que hay materiales plásticos, es decir, las cosas necesarias para la siguiente tarea.

#### **6. CORZO (25 minutos)**

Después de adivinar que la tarea estará dedicada a los corzos, el moderador pregunta con qué características se asocia este animal. Los corzos son ágiles, asustadizos y herbívoros. Utilizando el contenido de la caja que se ha desempaquetado, los participantes hacen trabajos manuales: ramos de flores. Pueden ser:

- pinturas de gran formato
- trabajos con papel crepé
- trabajos con plastilina
- trabajos con limpiapipas de colores
- y otros.

Las obras serán un recuerdo de las clases para los niños, pueden llevárselas a casa.

#### **7. LA CIGÜEÑA (10 minutos)**

Después de adivinar que la tarea estará dedicada a las cigüeñas, el moderador pregunta con qué características se asocia este animal. Las cigüeñas son habituales en los campos, a menudo se quedan quietas sobre una pata y emigran a países cálidos durante el invierno.



Los participantes, en grupos de tres, van saltando a la pata coja hasta el fondo de la sala y vuelven saltando y usando el otro pie. El resto de los participantes anima a cada grupo. La carrera se repite hasta que todos los participantes hayan tenido la oportunidad de participar.

### **8. PÁJARO CARPINTERO (10 minutos)**

Después de adivinar que la tarea estará dedicada a los pájaros carpinteros, el moderador pregunta qué características se asocian con este animal. Los pájaros carpinteros son los médicos de los árboles, picotean la corteza para extraer los parásitos de los que se alimentan.

Los participantes reciben los guisantes mezclados con cereales. Tienen un tiempo determinado (por ejemplo, 5 minutos) para separar los guisantes de los cereales usando las pinzas y colocarlos en otro recipiente. Hay unas pinzas por pareja, por lo que los niños deben ponerse de acuerdo e intercambiar el utensilio.

### **9. RESUMEN (20 minutos)**

La persona que dirige la actividad anima a los participantes a pegar en sus carteles los dibujos de animales que han conseguido.

Pide que se sienten en círculo y lee un libro seleccionado que habla de los animales del bosque y sus aventuras.

