

UN ANIMAL COMO TÚ

"Si no hubiese perros, no me gustaría la vida." - Arthur Schopenhauer

RH

Papel, bolígrafo y pañuelos para tapar los ojos



Roper el hielo con un juego en el que está permitido "hacer el animal"



- ➔ Con antelación corta pequeños trozos de papel y escribe el nombre de diferentes animales que realicen sonidos muy distintivos. Debes realizar dos copias de cada animal. Al final, debes terminar con tantos papeles como participantes. Si, por ejemplo, hay 16 participantes deberás escribir 8 pares de nombres de animales.
- ➔ Introduce los papeles en una bolsa y solicita a cada participante coger un solo papel.
- ➔ Haz que los participantes se esparzan por el espacio y pídeles que encuentren a su pareja realizando el sonido del animal que les ha tocado. Sólo podrán reproducir el sonido característico del animal.
- ➔ Cuando una pareja cree haberse encontrado comprueban sus papeles y se salen a un lado del juego. Si no aciertan, siguen jugando.
- ➔ Lo más importante: ¡deben hacerlo a ciegas!
- ➔ Si el grupo es muy numeroso pide varios voluntarios para que te asistan de modo que ningún participante corra peligro de chocar o tropezar con algún obstáculo.



Se trata de un rompehielos que no tiene porqué tener ganadores o perdedores. Si quieres convertirlo en una competición, informa al inicio que las tres primeras parejas en encontrarse recibirán puntos, premios o lo que sea que tengas estipulado.



Nivel de aprendizaje: RE GO AP AN EV **CR**

Canal de aprendizaje: OR VI AU ES MA **MO**

Área: GO **HA** AC

Espacio: AU **EA** EX RE

Materiales: **S**1 AC ES

Duración: **10 m**

Nº grupo: **MIN 6**

GENERAL