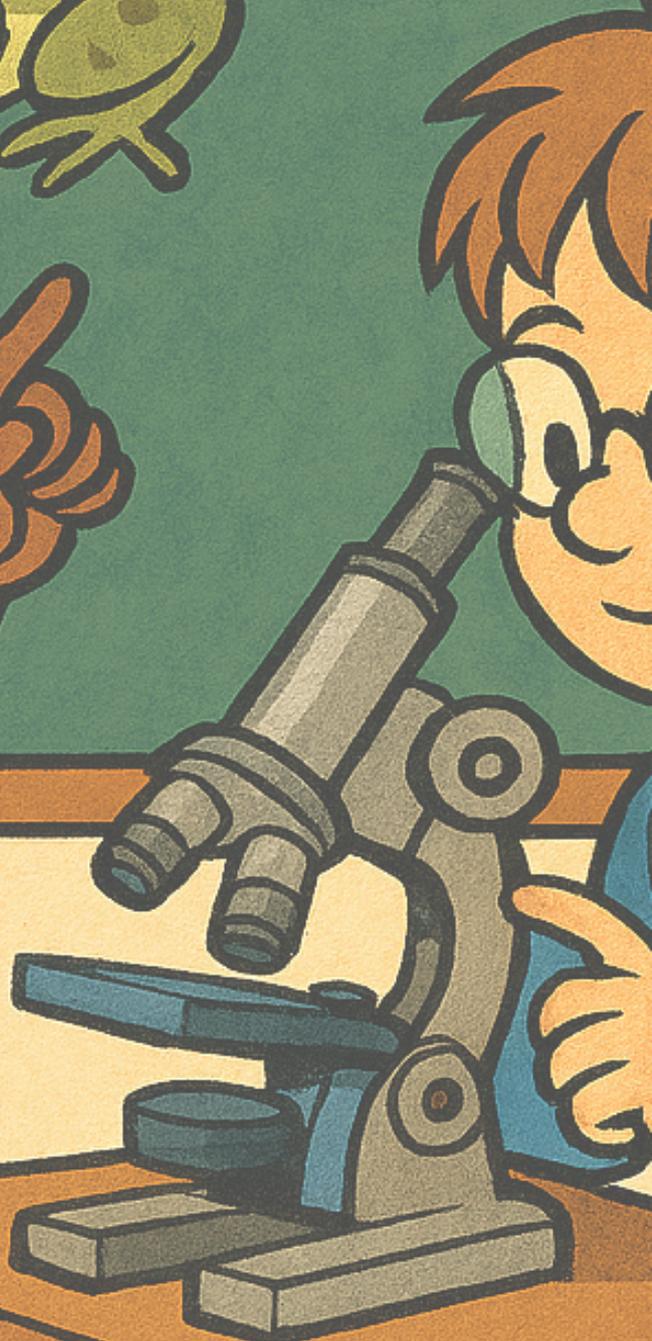


# Taller de Ludo-Naturales

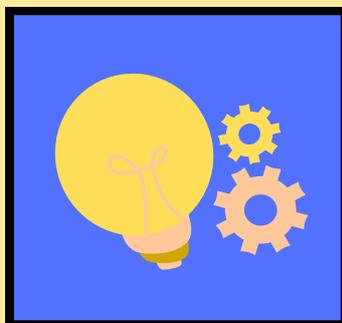


# Taller de Ludo-Naturales

## Objetivos del Taller



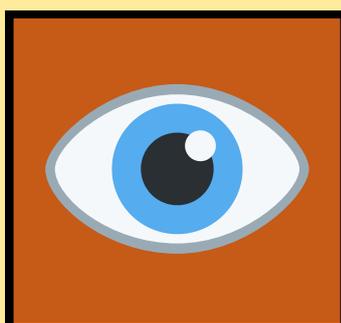
Aprender mediante juegos de mesa y gamificación



Aplicar estrategias de gestión de recursos



Identificar a los animales según su reproducción, dieta, estructura y hábitat



Estimular la capacidad de observación y deducción

## Datos de Contacto



E-Mail: [info@ludoylecto.es](mailto:info@ludoylecto.es)



Teléfono: 622899494



Whatsap: 622899494



# Taller de Ludo-Naturales

## ¿Qué animal es.....?

**+Descripción Actividad:** Dividiremos a los alumnos en doce grupos de dos y cada grupo tendrá asignada una mesa con dos tableros del juego "¿Qué animal es.....?". En cada grupo los jugadores y jugadoras deberán adivinar el animal del adversario haciendo las diferentes preguntas cuyas respuesta permitidas serán sí o no.

**+Materiales:**

- Tablero: "¿Qué animal es.....?"

**+Tiempo Estimado de la Actividad:** 20 Minutos

## Tablero ¿Qué animal es.....?


LEYENDA:


### ¿TU ANIMAL ES.....?

Los jugadores eligen a un animal sin que lo sepa el adversario. Cada jugador en su turno podrá hacer una pregunta que esté permitida para adivinar el animal del oponente, quien responderá con SÍ o NO. Gana quien consiga adivinar antes el animal del otro.

PREGUNTAS PERMITIDAS  
¿Tu animal es...?


¿Tu animal es...?



LEYENDA:


### ¿TU ANIMAL ES.....?

Los jugadores eligen a un animal sin que lo sepa el adversario. Cada jugador en su turno podrá hacer una pregunta que esté permitida para adivinar el animal del oponente, quien responderá con SÍ o NO. Gana quien consiga adivinar antes el animal del otro.

PREGUNTAS PERMITIDAS  
¿Tu animal es...?


¿Tu animal es...?


# Taller de Ludo-Naturales

## Creanimals

**+Descripción Actividad:** Dividiremos a los alumnos en seis grupos de cuatro y cada grupo tendrá asignada una mesa con el juego "Creanimals". El juego consiste en conseguir adoptar cuatro animales diferentes, para hacerlo se necesita tener las cartas con sus características que se consiguen en el tablero de recursos con las "fichas de dado". El primer jugador que consiga adoptar 4 animales gana.

### +Materiales:

- Tablero "Creanimals" (x5)
- Baraja "Creanimals" (x5)
- Fichas de Dado (x21)

**+Tiempo Estimado de la Actividad:** 40 Minutos

## Cartas de Recurso



## Tablero Recursos

RECURSOS					
	1	2	3	4	5
	2	3	4	5	1
	3	4	5	1	2
	4	5	1	2	3
	5	1	2	3	4

## Ejemplo Animal

