



## MUNDIAL DE LOS HUMEDALES

### Día Mundial de los Humedales

Secciones	TODAS LAS SECCIONES
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Entender cómo funcionan los humedales</li> <li>· Saber cuáles son los principales problemas que tienen.</li> <li>· Conocer la fauna y la flora de la zona.</li> <li>· Saber cómo defender los humedales de la degradación y la destrucción</li> </ul>
Duración	Depende del criterio del Kraal de sección. Ver el desarrollo
Responsables	Scouters de sección
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Papel continuo para hacer el mapa.</li> <li>· Rotuladores.</li> <li>· Folios</li> <li>· Pinturas, si se quiere detallar o pintar el mapa.</li> <li>· Figuras que se puedan pegar (lo ideal, con celo o cinta de embalar), tantas como casillo tenga el humedal.</li> <li>· Folios con las pruebas.</li> <li>· Cartulinas con números del 1 al 6 (o un dado gigante).</li> </ul> <p><i>En las pruebas específicas se detalla su propio material cuando sea necesario.</i></p>

### Desarrollo

**En esta ocasión os proponemos un juego de pared.** ¿Y qué es esto?

Un juego en el cual los equipos se mueven por un plano colgado en una pared, con el fin de que todos los integrantes de los equipos decidan qué estrategia seguir.

#### Equipos:

a. Contaminación, cuyo símbolo será



b. Deseccación, cuyo símbolo será



c. Patos (aves), cuyo símbolo será



**SCOUTS**<sup>®</sup>  
Construir un Mundo Mejor

**ASDE**  
Exploradores de Madrid

c/ Hortaleza, 19 1ª  
28004 Madrid  
Tel: 91.521.91.58  
edm@exploradoresdemadrid.org

[www.exploradoresdemadrid.org](http://www.exploradoresdemadrid.org)



**d. Peces (animales acuáticos), cuyo símbolo será**



El fin del equipo es tomar el humedal completo.

Comenzarán a jugar todos los equipos a la vez con UNA PRUEBA PRELIMINAR.

Según vayan acabando, se dirigirán a comenzar a jugar.

La primera tirada, solo podrán "conquistar terreno".

Conquistarán tantos cuadros de terreno como número saquen.

A partir de la segunda tirada, si sacan un 4, 5, o 6, podrán decidir entre seguir "conquistando casillas" o bien, apoderarse de casillas de otros grupos.

Conseguirán o se apoderarán de tantas casillas como el número que hayan obtenido.

Para conseguir conquistar o apoderarse de casillas ajenas los equipos deberán superar una prueba por cada tirada o paso por la base del plano, y que se les encomendarán tras cada tirada.

Los equipos deberán ir a resolver cada una de las pruebas a su base.

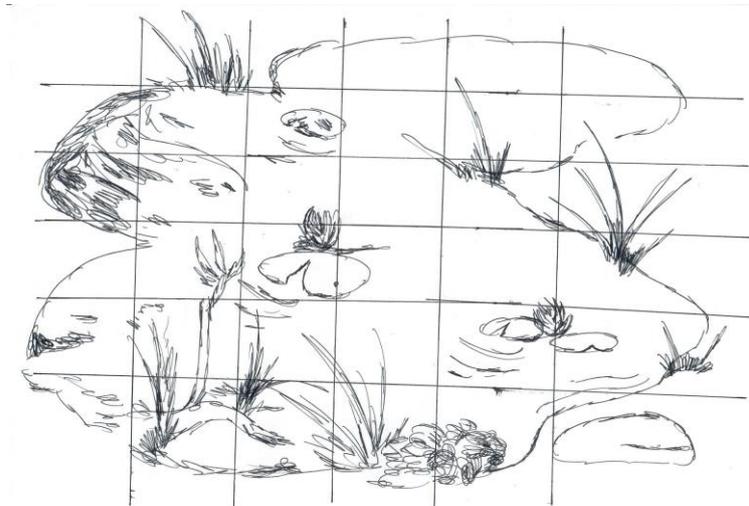
Las pruebas serán diferentes dependiendo del equipo en el que se juegue.

Si queremos alargar el juego, podemos hacer que los equipos primero hagan las pruebas preparadas para ellos, y más tarde realizar las de otros equipos.

También podemos dar un tiempo máximo de juego (1 hora, 2 horas), y tras ese tiempo dar por concluido el juego, especialmente para castores y lobatos.

Incluso podemos realizar el juego como juego de grupo, usando pruebas de diferente dificultad.

A continuación, os ofrecemos un plano idea...



Y las preguntas para cada uno de los equipos (adaptadas por edades).

### **Prueba previa:**

Cada equipo debe montar una base, en la que formarán su símbolo con piedras, que decorarán para que sea lo más "natural" o "artificial" posible.

En esa base se reunirán para diseñar su estrategia o su respuesta en aquellas pruebas que lo requieran.

Todos los equipos deben superar esta prueba, e irán comenzando sus pruebas específicas según la superen.

Los equipos que quieren destruir el humedal o los que quieren hacer que se quede limpio se pueden aliar y hacer un equipo mayor.

Las pruebas incluyen pruebas de habilidad, pensamiento, artísticas y físicas.

#### a. Contaminación

- Incluir diversos objetos en un cubo con engrudo negro (como chapapote) e identificarlos con las manos. Podemos cubrirles los ojos. (barreño con agua y harina, tinta de calamar, objetos).
- El equipo ha de moverse con los brazos cogidos, a la carrera, y recogiendo una serie de objetos colocados en el suelo previamente (o bien poco antes de que pasen, para aumentar la dificultad, o incluso con los ojos vendados)
- ¿Cómo puede afectar la contaminación a los animales y a las plantas que están en el lugar donde se produce un vertido contaminante?
- ¿Son los contaminantes sustancias naturales o artificiales, creadas por el hombre?
- "Contaminar" completamente un pliego de papel con un vertido (pintar de negro un pliego de papel continuo con las manos y los ojos cerrados), Podemos complicar o no tanto cuanto queremos la prueba.
- Pensar 10 tipos diferentes de contaminantes del agua.
- ¿Qué problemas pueden causar los contaminantes a los peces y a las aves acuáticas?
- Imaginad un ave cubierta de petróleo y dibujarlo de manera más realista posible.
- El equipo debe cubrir un área de suelo determinada sin que se vea nada del suelo en absoluto.
- Pensar y escribir 10 ejemplos de acciones que pueden provocar contaminación de las aguas.

#### b. Desecación

- Pensar y contar cómo se pueden secar los humedales
- Sacar medio litro de agua de un barreño por medio de vasitos de chupito, o de tapones de botella, en 5 minutos.
- ¿Por qué el hecho de que haya muchas plantas en los humedales puede ser malo para ellos?
- Colmatar (rellenar) un charco que creemos en el suelo con briznas de hierba.
- ¿Por qué pensáis que se secan los humedales? ¿Cuál es la causa?
- Cubrir 5 l de agua con la tierra que los integrantes del equipo puedan recoger con las manos en menos de dos minutos. (un cubo de agua, 5 l de agua)
- Realizar un dique como el que realizan los castores en la naturaleza los castores en 5 minutos y comprobar con agua que el agua se embalsa (un cubo de agua, 5 l de agua)
- Utilizar el principio de los vasos comunicantes para trasladar el agua de un cubo o un barreño 5 veces seguidas (5 cubos o barreños, 5 l de agua, un tubo de goma).
- ¿Qué pasa si se seca un humedal, una laguna, o una marisma?
- ¿Qué es un nenúfar?

#### c. Patos

- ¿Qué pensáis que comen los patos?
- Pensar, entre todos los miembros del equipo, diez tipos de aves acuáticas.



- Los patos tienen la cola de una manera muy peculiar. Os tenéis que poner todos de acuerdo y dibujarla de la manera más realista posible.
- Los integrantes del equipo se tienen que mover como los juncos, todos a la vez, e imitar cumplir los movimientos que les indique el scouter.
- Pescar, con las manos, diversos objetos con las manos e identificarlos, en agua turbia por el barro o en agua con colorante alimentario (barreño, 5 l de agua, colorante alimentario).
- Imitar con detalle, el movimiento de los patos.
- Bailar "el mamá pato" sin que se caiga ninguno de los componentes del equipo.
- Nos fabricaremos con cartón, unas patas de pato y dejaremos huellas (cartón, tijeras y tierra húmeda), ¿Para qué pueden servir estas patas?
- Entre todos los miembros del equipo tenéis que elegir al que mejor imite al pato Donald, y decir la frase "el perro de san Roque no tiene rabo"
- ¿Por qué las cigüeñas tienen las patas tan largas?

#### d. Peces

- Los miembros del equipo deben moverse en un circuito a la pata coja, todos a la vez, hasta completarlo.
- Dibujar, cada uno de los miembros del equipo, la figura del pez que les sirve de emblema con el trasero y en el aire.
- El equipo, unido por las manos, se debe mover como una serpiente y esquivar una serie de bordones clavados en el suelo, piedras, o ambas. Se puede complicar la prueba haciendo que los obstáculos estén lo más juntos que sea posible. (un número indeterminado de piedras o bordones)
- Si os dicen tritón, ¿en qué pensáis? Dibujad un tritón de la forma más exacta que podáis.
- ¿Qué es un renacuajo? Pensar como se transforma en rana y contarlo.
- Los integrantes del equipo tendrán que completar una carrera a saltos de rana, pero todos juntos y cogidos por la cintura (si son castores o lobatos pueden hacerla por separado)
- El equipo debe decir el nombre de 10 peces de río.
- Vamos a demostrar que no tenemos memoria de pez y pasar un mensaje, más menos complicado, por todos los miembros del equipo. Trataremos que el mensaje tenga que ver con algún aspecto de conservación de los humedales
- Un balón será un pez que debe subir por los rápidos de un río, y para ello, el equipo, sentado en círculo, deberá pasarse el balón de muslo a muslo (lo podemos hacer más fácil pasándoselo con los pies o con el empeine). (sillas y un balón)
- Todo el equipo se debe pasar un globo lleno de agua, pero untado en aceite (globo, pincel, aceite).

De la misma manera podemos crear nuevos grupos que se integren en la dinámica.

**Tras completar las pruebas juntaremos a todos los equipos para llevar a cabo una puesta en común y sacar conclusiones de sus pruebas.**

