

¡Descubre!

todas nuestras razas

y diviértete al 100%

Conoce los animales, las especies, y las razas ganaderas, los productos **100% raza autóctona** y la importancia de la ganadería en nuestro país.



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE AGRICULTURA, ALIMENTACIÓN Y MEDIO AMBIENTE



¡ Descubre! todas nuestras razas y diviértete al 100%



EL JUEGO DEL ¿QUIÉN SOY?

Para el juego del *¿Quién soy?* se han diseñado tarjetas para cada raza (que se pone en la frente) y el juego consistirá en adivinar de qué raza se trata con la ayuda del material didáctico (tarjetas completas y el folleto informativo de las razas por especie).

Funcionamiento del juego

1º.- Hay que imprimir todas las tarjetas de los animales de las razas autóctonas ¹y el folleto de “chuleta” informativa. Por una parte, las tarjetas de la frente y el folleto, son los que se dan al alumno que tiene que ponerse una tarjeta (sin verla) en la frente y adivinar el animal, y por otra, las tarjetas completas de información que son las que usa el resto del grupo para ayudarle a adivinar el animal.

Por una parte, las tarjetas de los distintos animales (diseñadas con el dorso en negro) son las que tendrán que escoger al azar y se pondrán en la frente para jugar, y conjuntamente, las tarjetas completas (diseñadas con el dorso blanco) que llevan la información de esa raza son las que sirven al grupo de alumnos del juego para ayudar al jugador que lleva la tarjeta en la frente a acertar qué animal es. Además, el jugador usará el folleto informativo que sirve como “chuleta” para adivinar el animal.

2º.- Se dividen a los alumnos en grupos de 5-6. Se escoge un líder de grupo que es el primero que empieza a jugar y luego se irá rotando para que puedan participar todos.

3º.- El alumno que va a jugar, coge al azar y sin mirar, una tarjeta negra y uno de sus compañeros se lo pone en la frente sujetada con una cinta elástica (o algo que haga la función para que la tarjeta se aguante en la frente).

4º.- El alumno con la **tarjeta en la frente** tiene que ir haciendo preguntas al resto del grupo y con sus respuestas ir adivinando el animal que aparece en la tarjeta. Para saber características del animal, lugar de procedencia, a qué especie pertenece, etc., el alumno se ayudará del **folleto informativo de las especies y razas** que hemos diseñado donde encontrará toda la información.

¹ En el caso de las tarjetas de la frente, es suficiente con imprimir la cara de la tarjeta.



Ejemplo de preguntas:

- | | |
|------------------------------|---------|
| - ¿Soy 100% Raza Autóctona? | sí o no |
| - ¿Soy de la especie bovina? | sí o no |
| - ¿Soy de color blanco? | sí o no |
| - ¿Tengo manchas? | sí o no |
| - ¿Soy grande? | sí o no |
| - ¿Tengo el pelo rizado? | sí o no |
| - ¿Como bellotas? | sí o no |
| - ¿Soy una vaca? | sí o no |
| - ¿Soy una oveja? | sí o no |
| - ¿Vivo en Andalucía? | sí o no |
| -¿Se come mi carne? | sí o no |
| -¿Pongo huevos? | sí o no |

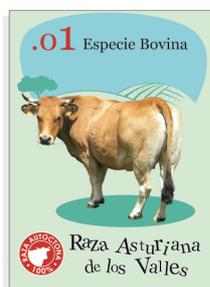
5º.- Los compañeros ayudarán al alumno que tiene la tarjeta en la frente con las **tarjetas diseñadas en blanco** que tienen toda la información de las razas y animales. La dificultad está en que solo pueden realizar preguntas cuya respuesta sea **sí o no**.

6º.- El profesor irá contando el número de aciertos. Gana el grupo que más animales consiga adivinar.

7º.- Una vez finalizado el juego con las tarjetas, el profesor puede explicar cuáles son los animales y sus características.

Materiales necesarios para la actividad

- Tarjetas para la frente.*



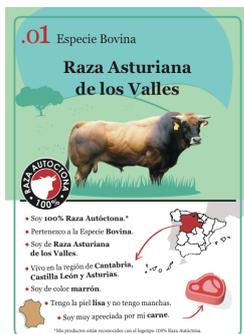
*Se necesitará una goma elástica/cinta de pelo para poder sujetar la tarjeta en la frente.



- Folleto informativo que le servirá de “chuleta” al alumno para adivinar el animal que tiene su tarjeta de la frente.



- Tarjetones informativos para que el grupo de compañeros ayude al alumno a acertar las respuestas.



Para el desarrollo de los juegos se necesitará el material didáctico que está colgado en la web.