

	LOBATOS
	GOTA A GOTA
	Duración: 45 minutos Destinatarios/as: Niños/as de 8 a 11 años



DESCRIPCIÓN

El agua es indispensable para la vida de los animales, las plantas y las personas. Mediante esta actividad pretendemos apreciar su valor para la vida y concienciar a los chavales de la importancia de un uso razonable de la misma.



OBJETIVOS

- Explicar diferentes formas de utilización del agua.
- Apreciar el valor que tiene el agua para la vida.
- Orientar la actitud de los niños sobre el ahorro del agua.



CONTENIDOS

- Agua.
- Dependencia del medio.
- Consumo y ahorro de agua.
- Hábitos e implicación personal.



DESARROLLO

Para realizar este juego nos desplazaremos a una zona amplia en la que podamos colocar los paneles o cartulinas con los dibujos que vamos a usar a lo largo del

juego, así como el paisaje del que partiremos. En primer lugar pensaremos en tres actividades cotidianas para las que necesitamos el agua, por ejemplo, lavarnos los dientes, beber, lavarnos las manos, etc. Decidiremos tres formas divertidas de movernos, que asociaremos a cada una de esas acciones: andar a la pata coja, saltar con los pies juntos, andar para atrás, dar pasos de gigante, o de hormiga, moverse girando.

Representaremos en una cartulina blanca o papel continuo cada una de estas actividades relacionadas con el agua, con un dibujo, en cartulinas diferentes. En otras dos cartulinas dibujaremos dos grifos: uno abierto del que sale agua, y otro cerrado, escribiendo debajo de ellos la acción que representan. Los grifos se colocan en un lugar intermedio entre el paisaje, que es el punto de partida, y los dibujos que pertenecen a las tres acciones, que sería el punto al que llegar en cada jugada. Realizaremos el paisaje-mural con distintos elementos de la naturaleza que necesiten el agua: animales, plantas, árboles, hortalizas, personas... Recortaremos un gran número de pequeñas gotas de agua azules, para que en cada jugada cada participante pueda tener una de ellas.

Después de toda esta preparación empezamos a jugar. Situamos a los chavales en el lugar de partida, el paisaje, al cual tendrán que volver después de realizar cada jugada. Explicamos el significado de cada uno de los dibujos y de la dinámica general del juego.

Cada vez que el monitor dice una frase, que incluye una de las tres acciones para las que es necesaria el agua, por ejemplo: "antes de comer nos lavamos las manos", "después de comer un caramelo nos lavamos los dientes", "es muy saludable beber agua", "después de comer algo salado bebemos agua porque nos da sed"... , los participantes tendrán que tocar el grifo abierto, realizando el recorrido con el movimiento que le ha sido asignado a la acción: a la pata coja. Después tocarán el dibujo que representa la actividad: "lavarse las manos", "beber"... y por último tocar el grifo cerrado para cortar el agua. Cada uno de los jugadores que haya realizado bien la jugada, recibirá una gota de agua en recompensa, que colocará sobre el elemento del paisaje que crea conveniente. Quien no cierre el grifo, por ejemplo, o no cumpla todos los pasos de la jugada, no recibirá la gota de agua.

Al acabar las jugadas que creamos oportunas, nos sentaremos todos alrededor del mural en que están dibujados los seres vivos. ¿Qué ha cambiado? ¿Por qué? ¿Han recibido agua todos los seres vivos? ¿Qué le puede pasar a alguno al que no le llegue el agua? ¿Por qué era importante cerrar el grifo durante el juego? ¿Por qué es tan necesaria el agua?