

# El camino de la vida del Oso de Anteojos

Instrucciones del juego  
y ayuda para el dinamizador



# INSTRUCCIONES PARA EL DINAMIZADOR DEL JUEGO OSO DE ANTEOJOS

## INICIO

- Pueden jugar desde 2 hasta 4 equipos a la vez, cada uno conformado entre 4 a 8 personas. Cada equipo juega con una ficha.
- Para iniciar el juego cada jugador lanza el dado, el que saque menos inicia. Para salir, cada jugador debe volver a lanzar el dado y sólo puede salir con un número impar.

## ¿QUIÉN GANA?

- Gana el equipo que llegue primero (si todos los equipos conocen el número de hijos con los que llegan a la meta y hay empate, gana el que haya llegado con mayor número de hijos).
- Para llegar a la casilla de LLEGADA no se puede sacar en los dados un número mayor al que se necesita para llegar hasta ésta. Solo se puede avanzar si el número es igual o menor al que se necesita para alcanzar dicha casilla.

## ATAJOS

- Los atajos se deben tomar en común acuerdo con el grupo.
- Para entrar en los atajos se debe caer en la casilla que da paso al atajo.
- Para avanzar por los atajos, solo son válidos los números 1, 2 y 3, si se obtiene otro valor (4, 5, 6) no se puede avanzar y debe esperar el siguiente turno para volver a jugar.
- En cada atajo, los jugadores elegidos solo pueden participar una vez.

## PENALIZACIONES

- Si el equipo contrario desconcentra al jugador mientras este realiza una prueba deberá volver a la SALIDA.
- Cualquier equipo que sea capturado haciendo trampa debe volver a la SALIDA.
- Si las pruebas grupales se pierden, se debe volver la SALIDA.
- Si las pruebas individuales se pierden se debe retroceder 4 espacios.

## MATERIALES

- Cronómetro: todas las pruebas están marcadas por un tiempo determinado, así que es importante tener con un cronómetro o alguna forma de medición precisa para contar segundos y minutos.
- Lápicos y papel: algunas pruebas requieren que los jugadores escriban o dibujen, así que se debe contar con al menos 1 lápiz y 3 hojas por equipo
- Tralenguas: deben estar impresos o escritos a mano de forma clara antes de iniciar el juego.

## PRUEBAS:

- Todas las pruebas están marcadas por un tiempo determinado, así que es importante tener con un cronómetro o alguna forma de medición precisa para contar segundos y minutos.

- En esta guía se proporcionan tanto las instrucciones para cada TIPO DE PRUEBA como las respuestas a las preguntas y las ayudas conceptuales. Las respuestas y ayudas dadas se reconocen porque están SUBRAYADAS y sirven como guía. Si la prueba no se supera, el dinamizador debe tener claro cuál es la acción que se debe tomar.
- Antes de realizar cada pregunta o reto, el dinamizador u orientador del juego debe explicar el tipo de prueba a la que el jugador o jugadores se enfrentará(n) y el tiempo que tiene(n) para superarla.
- El tiempo que se tiene para cada prueba cuenta desde el momento en el que el dinamizador termina de leer la prueba.
- Una vez utilizada una opción de pregunta o reto de cada tipo de prueba (individual o grupal), ésta quedará descartada del juego. Para tener presente las pruebas que se han descartado, se puede utilizar la tabla de DESCARTE DE PRUEBAS.
- El dinamizador deberá dar la respuesta o solución a las pruebas hayan o no sido superadas.

## CATEGORÍAS DE PRUEBAS

Hay 3 categorías de pruebas:

### 1. Pruebas de enfrentamiento:

Cuando hay 2 o más equipos enfrentados en una casilla. El equipo que llega en segundo lugar a la casilla, no debe seguir la instrucción que salga en ésta casilla (si llegase a haber alguna prueba o comentario), sino que el juego se detendrá para que los equipos se enfrenten. El primer equipo que llegó a la casilla escoge una de las opciones numéricas que el dinamizador le dé. Los dos equipos deben superar la prueba que este número indique, al mismo tiempo. El equipo que gana la prueba sigue en la casilla y el que pierde debe volver a la SALIDA. Si los equipos quedan empatados, deben esperar en la casilla para jugar en el siguiente turno.

### 2. Pruebas individuales:

Estas son enfrentadas por un solo jugador, el cual debe ser elegido antes de conocer la prueba o reto. El jugador, debe ponerse de espaldas a todos los de su equipo para poder escuchar y resolver la prueba. Para jugar la casilla, el jugador elegirá una las opciones de prueba que le dé el dinamizador del juego. Si el jugador no tiene éxito el equipo debe retroceder 4 espacios. Si el jugador lo logra espera en la casilla para jugar de nuevo en su turno.

\* Los equipos que hayan tenido que retroceder en estas pruebas tienen la opción de entrar de nuevo al mismo atajo en su siguiente turno.

### 3. Pruebas grupales:

para jugar la casilla, el dinamizador del juego dará las opciones de pruebas o retos que tiene en la tabla de CATEGORÍA GRUPAL. En éstas, todos los integrantes del grupo

pueden o deben participar de acuerdo a lo que dicte el tipo de prueba que se ha elegido. Si los retos no se superan el equipo debe volver a la SALIDA. Si los retos o pruebas se superan el equipo espera en la casilla para jugar en el siguiente turno.

## **TIPOS DE PRUEBAS DE LA CATEGORÍA INDIVIDUAL**

### **1. Selección Múltiple:**

- a. Tiempo de respuesta: 5 segundos
- b. Materiales: ninguno
- c. Explicación: En este tipo de prueba, el dinamizador dará las opciones de número (1, 2, 3,.. etc.) que el jugador puede escoger. El jugador debe ser informado antes de que se lea la pregunta, que cada pregunta puede tener una o más respuestas.

### **2. Falso o Verdadero ¿Por qué?:**

- a. Tiempo de respuesta: 15 segundos
- b. Materiales: ninguno
- c. Explicación: Se le explica al jugador que tiene 15 segundos para responder Falso o Verdadero y dar una razón para su respuesta.

### **3. Respuesta corta:**

- a. Tiempo de respuesta: 10 segundos
- b. Materiales: ninguno
- c. Explicación: El dinamizador dice la pregunta y podrá repetirla solo una vez más.

### **4. Las palabras son la clave:**

- a. Tiempo de respuesta: 60 segundos
- b. Materiales: papel y lápiz
- c. Explicación: existen dos dinámicas en este tipo de prueba:
  - Elaboración de ideas: El jugador debe hacer una frase u oración que tenga 15 palabras o más. No se pueden repetir palabras (excepto artículos: el, la, los, de, para, etc.).
  - Encuentra la frase oculta: El jugador debe organizar las palabras que el dinamizador le dicta en desorden. El dinamizador dicta al jugador las palabras de la frase oculta y el jugador debe copiarlas en la hoja. Se admitirán solo dos errores que no le quiten o den otro sentido a la frase.

### **5. Trabalenguas:**

- a. Tiempo de respuesta: 60 segundos
- b. Materiales: El trabalenguas se debe tener impresos o escritos de forma clara en una hoja para que los jugadores los puedan leer tranquilamente.
- c. Explicación: Antes de entregarle la hoja con el trabalenguas al jugador, se le explicará que tiene 1 minuto para memorizarlo y luego deberá recitarlo sin leerlo. Sólo se admitirán dos errores para superar la prueba.

## **TIPOS DE PRUEBAS DE LA CATEGORÍA GRUPAL**

### **1. Actuación/Canto:**

- a. Tiempo: Cada dinámica tiene un tiempo particular que se especifica en la sección de PRUEBAS GRUPALES.
- b. Materiales: Ninguno
- c. Explicación: Todos los jugadores deberán participar en las pruebas de actuación. Si alguno se queda quieto o no participa el equipo pierde la prueba

### **2. Dibujo:**

- a. Tiempo: 45 segundos
- b. Materiales: Papel y lápiz
- c. Explicación: Las pruebas con papel y lápiz están limitadas tanto a la cantidad de papel como de lápices. En este tipo de prueba, deben participar por lo menos dos integrantes del equipo y se turnarán el lápiz si es necesario. De lo contrario pierden la prueba.

### **3. Mímica:**

- a. Tiempo: Cada dinámica tiene un tiempo particular que se especifica en la sección de PRUEBAS GRUPALES.
- b. Materiales: Ninguno
- c. Explicación: Los jugadores que estén participando en la mímica no pueden hablar, de lo contrario pierden el reto. En el caso en el que el grupo debe adivinar lo que uno de sus integrantes debe representar, podrán hablar libremente excepto el que hace la mímica. El equipo elige uno de sus miembros para que represente la palabra o idea según sea la prueba. El jugador escogerá una de las opciones numéricas que le dé el dinamizador y luego si el número contiene opciones, el dinamizador le dará a escoger las opciones de letras.

### **4. Escritura o habla:**

- a. Tiempo: Cada dinámica tiene un tiempo particular que se especifica en la sección de PRUEBAS GRUPALES.
- b. Materiales: Papel y lápiz
- c. Explicación: Todos los jugadores deben participar de alguna forma en este tipo de prueba.

## **TIPOS DE PRUEBAS DE LA CATEGORÍA DE ENFRENTAMIENTO**

Hay diversidad de pruebas en esta categoría. La explicación de estas pruebas se encuentra en la sección de PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

# TABLA PARA DESCARTAR ACTIVIDADES UNA VEZ JUGADAS

Tipo de prueba	Opciones	
Ciclo de vida - Comportamiento 	Selección múltiple	1 2 3 4 5
	F ó V - ¿Por qué?	6 7
Ecología- Hábitat- Distribución 	Selección múltiple	1 2 3 4
	F ó V - ¿Por qué?	5 6
	Respuesta corta	7
Amenazas 	Las palabras son la clave	1 2 3
	Selección múltiple	4 5
	Trabalenguas	6
Culturas 	Selección múltiple	1 2 3 4 5
	Respuesta corta	6
Importancia del Oso de Anteojos - otros 	Selección múltiple	1 2 3
	Respuesta corta	4 5 6 7
	Las palabras son la clave	8 9
Grupal 	Actuación	1 2 3
	Dibujo	4 5
	Mímica	6 7 8a 8b 8c 8d 8e 8f 8g 9a 9b 9c
	Escritura o habla	10 11 12 13
Reto entre 2 equipos enfrentados en una casilla	Diferentes retos	1
		2a 2b 2c
		3
		4a 4b 4c
		5a 5b 5c 5d 5e 5f



# CATEGORÍA INDIVIDUAL

## ÍNDICE PARA PRUEBAS INDIVIDUALES



### CICLO DE VIDA - COMPORTAMIENTO

- 1 – 5.....Selección múltiple
- 6 – 7.....Verdadero – Falso ¿Por qué?



### ECOLOGÍA - HÁBITAT - DISTRIBUCIÓN

- 1 – 4....Selección múltiple
- 5 – 6....Verdadero – Falso ¿Por qué?
- 7.....Respuesta corta



### AMENAZAS

- 1 – 3.... Las palabras son la clave – Elaboración de ideas
- 4 – 5.....Selección múltiple
- 6.....Trabalenguas



### CULTURAS

- 1 – 5....Selección múltiple
- 6.....Respuesta corta



### IMPORTANCIA DEL OSO DE ANTEOJOS – OTROS

- 1 – 3.....Selección múltiple
- 4 – 7.....Respuesta corta
- 8 – 9.....Las palabras son la clave

Categoría individual	Tipo de prueba	Prueba
CICLO DE VIDA - COMPORTAMIENTO  	Selección múltiple	1. ¿Qué reacción tendrá el oso de anteojos cuando está cerca de los humanos? a) sale a atacarlos; b) lo acecha; c) <u>huye</u>  2. Las hembras de oso de anteojos alcanzan su madurez sexual a los: a) 1 año; b) <u>4 años</u> ; c) 7 años.  3. El periodo de gestación o embarazo en las osos de anteojos es en promedio: a) <u>7 meses</u> ; b) 18 meses; c) 12 meses  4. Después de nacer, los oseznos abren los ojos a los: a) el primer días; b) 15 días; c) <u>30 días</u>  5. El sentido más desarrollado en el oso de anteojos es o son: a) <u>el olfato</u> ; b) el tacto; b) el odio; c) la vista
	Verdadero – Falso ¿Por qué?	6. Los osos de anteojos hibernan.  <u>Falso. Este oso al vivir en el trópico encuentra recursos a lo largo de todo el año. Los osos que suelen tener este comportamiento son especies que viven en zonas donde el recurso escasea por largos periodos de tiempo.</u>  7. Contesta sin dudar y una razón dá: Las manchas del oso de anteojos ¿cambian cuando éste crece?  <u>*Ayuda para el dinamizador: Falso. Las manchas son como huellas digitales, son parte de su identidad y no cambian al crecer.</u>

<p>ECOLOGÍA - HÁBITAT - DISTRIBUCIÓN</p> 	<p>Selección múltiple</p>	<p>1. ¿En qué continentes se encuentra el oso de anteojos? a) Norteamérica y Suramérica; b) <u>sólo Suramérica</u>; c) Asia y Suramérica</p> <p>2. ¿En cuántos Parques Nacionales se puede encontrar el oso de anteojos? a) <u>más de 10</u>; b) entre 5-10; c) menos de 5.</p> <p>3. ¿En cuántos países de Suramérica se puede encontrar el oso de anteojos? a) 3; b) <u>6</u>; c) 10.</p> <p>4. Se estima que los machos de los osos de anteojos necesitan un espacio aproximado de: a) 33 Km<sup>2</sup>; b) 75 Km<sup>2</sup>; c) <u>59 Km<sup>2</sup></u>.</p>
	<p>Verdadero – Falso ¿Por qué?</p>	<p>5. Los osos de anteojos son hábiles trepadores de árboles y buenos nadadores. <u>V. Los osos andinos son hábiles trepadores de árboles, y al igual que el resto de osos, son buenos nadadores: se sumergen en el agua para cruzar de un lugar a otro, o para refrescarse.</u></p> <p>6. La extensión del territorio que necesitan los machos y las hembras, para realizar sus actividades diarias es el mismo. <u>F. La extensión de territorio que necesitan machos y hembras para realizar sus actividades diarias como buscar alimento o dormir, es distinto. Los osos machos tienen una “casa” de mayor tamaño. Extensión de territorio en machos: 59 Km<sup>2</sup>; Extensión de territorio en hembras: 15 Km<sup>2</sup>.</u></p>
	<p>Respuesta corta</p>	<p>7. ¿Cuántas especies de oso en Suramérica se pueden encontrar? <u>Solo una</u></p>

AMENAZAS



	<p>Las palabras son clave</p>	<p>1. Elaborarás una frase que nos permita entender que al oso hay que proteger.</p> <p>2. Elaborarás una frase que mencione por lo menos 3 amenazas a las que se enfrenta el oso de anteojos.</p> <p><u>* Ayuda para el dinamizador: Dentro de las amenazas el jugador puede mencionar: pérdida de hábitat, fragmentación de hábitat por la tala ó quema de bosque, la agricultura, la ganadería, la caza, etc.</u></p> <p>3. Elaborarás una frase que explique por qué los corredores biológicos son importantes para el oso de anteojos.</p> <p><u>*Ayuda para el dinamizador: Los corredores biológicos son "pasos" entre dos áreas protegidas existentes (parques nacionales, reservas biológicas), o los remanentes de los ecosistemas originales que mantienen su conectividad, permitiéndole así a las especies movilizarse de acuerdo a sus necesidades y posibilitando su interacción con otros individuos.</u></p>
	<p>Selección múltiple</p>	<p>4. El oso de anteojos a muchas amenazas expuesto está, pero de la siguientes debes escoger las que más peligrosas resulta para él: a) cazadores furtivos; b) pérdida de hábitat; c) parásitos</p> <p>5. Los seres humanos y los osos Andinos se encuentran cada vez más en contacto; los conflictos con los humanos surgieron a partir de: a) la presencia del oso en territorio humano; b) el ataque de osos al ganado; c) las actividades productivas (agricultura y ganadería)</p>
	<p>Trabalenguas</p>	<p>6. Ocho osos golozos                  Renchonchos pero no ociosos                  Van por los Andes dichosos                  Comiendo chusque y aguarongos                  Son ocho mozos                  Que siembran siempre dichosos.</p>

<p style="text-align: center;">CULTURAS</p> 	<p style="text-align: center;">Selección múltiple</p>	<p>1. El hombre es al oso como: a) el agua a la tierra; <u>b) la tala al bosque</u>; c) el puma al conejo</p> <p>2. Para algunas etnias como los U'wa el oso es considerado como: a) <u>un hermano mayor</u>; b) un Dios; c) un animal peligroso.</p> <p>3. El oso de anteojos ha sido objeto de culto por parte de indígenas presentes en: a) <u>Ecuador</u>; b) <u>Colombia</u>; c) <u>Perú</u></p> <p>4. Entre qué altitudes se puede encontrar el oso de anteojos? a) 0 a 2000 msnm; b) 500 a 1000 msnm; c) <u>250 a 4.750 msnm</u></p> <p>5. El oso de anteojos es importante porque: a) <u>es un reforestador natural del bosque</u>; b) <u>es el símbolo sagrado de diferentes etnias</u>; c) <u>Impulsa el ecoturismo trayendo ventajas económicas.</u></p>
	<p style="text-align: center;">Respuesta corta</p>	<p>6. Menciona dos razones por las que el oso de anteojos puede atacar a los animales que en una granja están.  <u>*Ayuda para el dinamizador: Por la disminución de alimento debido a la tala de bosques, transformación del paisaje por el humano (para ganadería, agricultura, vivienda).</u></p>
<p style="text-align: center;">IMPORTANCIA DEL OSO DE ANTEOJOS - OTROS</p> 	<p style="text-align: center;">Selección múltiple</p>	<p>1. La Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza (UICN) creó la Lista Roja, para clasificar a las especies según su riesgo de extinción. En qué categoría se encuentra el oso de anteojos para Colombia? a) menor preocupación; b) en riesgo crítico; c) <u>vulnerable</u></p> <p>2. ¿Cuántas especies de osos hay en el mundo? a) <u>8</u>; b) 15; c) 20</p> <p>3. El tamaño de los osos de anteojos macho puede superar el de las hembras hasta en un: a) 10%; b) 25%; c) <u>50%</u></p>

IMPORTANCIA  
DEL OSO DE  
ANTEOJOS -  
OTROS



Respuesta  
corta

4. ¿Cuál es el nombre científico del oso de anteojos?  
Tremarctos ornatus
5. ¿Cuántos dedos tiene el oso de anteojos? 5
6. ¿Debes mencionar por lo menos 3 nombres que se le den a este gran animal?  
\*Ayuda para el dinamizador: Oso de Anteojos, Oso Frontino, Oso Andino, Oso Real, Oso Piñuelero, Oso Ucumari, Oso Manaba, Oso Congo, Oso Careto, Oso Enjaquimado, Oso de las nubes.
7. ¿En qué se parece el oso a la abeja?  
\*Ayuda para el dinamizador: Los osos de anteojos transportan el polen de una planta a otra en su abundante pelaje y en el hocico, colaborando así con la polinización de una amplia variedad de plantas, además les gusta la miel. ¡Como si fueran una abeja!

Las  
palabras  
son clave

8. Elabora una frase que nos permita conocer por qué al oso se le puede considerar como un reforestador natural.  
\* Ayuda para el dinamizador: Los osos comen frutos y se tragan sus semillas. Luego en su guano (heces fecales) expulsan las semillas en lugares lejanos. Estas semillas pueden llegar a germinar y dar origen a nuevas plantas.
9. Elabora una frase que nos cuente por qué el oso de anteojos se considera una especie sombrilla.  
\* Ayuda para el dinamizador: Las especies sombrilla o paraguas son especies que pueden indicar el estado de salud de un hábitat ya que son sensibles a los cambios que en él suceden y generalmente son los primeros en desaparecer en hábitats intervenidos por el humano. Al estar en la cima de la cadena de vida y utilizar un territorio muy extenso (para poder alimentarse y reproducirse), permiten que al protegerlo se protejan directa e indirectamente de otras especies.

Las  
palabras  
son clave

10. Organiza las palabras para encontrar la frase correcta:  
su, también, una, osos, saludable, está, indica, de, que hábitat, saludable, población  
Una población saludable de osos indica que su hábitat también está saludable.



# PRUEBAS GRUPALES

## ÍNDICE PARA PRUEBAS GRUPALES

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8a, 8b, 8c, 8d, 8e, 8f, 8g, 9a, 9b, 9c, 10, 11, 12, 13

Tipo de prueba	Integrantes que participan	Tiempo	Prueba
ACTUACIÓN / CANTO	Todos	10 seg.	1. Ahora con tu equipo deberán imitar el sonido del oso de anteojos, todos a la par y sin desatinar.
	Todos	60 seg.	2. Deberán escoger 4 de las siguientes palabras e inventar un anuncio comercial que motive nuestro amor hacia el oso de anteojos: belleza, agilidad, fuerza, poder, fragilidad, símbolo, identidad, equilibrio, respeto, armonía.
	Todos	1:30 minutos	3. Para poder pasar con tu equipo una canción para el oso inventarán y todos la cantarán.
DIBUJO	Por lo menos la mitad del equipo	45 seg.	4. Dibujar 3 de los elementos que son alimento del oso de anteojos. <u>*Ayuda para el dinamizador: chusque, palmas, heliconias, frailejones, bromelias o quiches, mortiño, lombrices, insectos, conejos, venados...</u>  5. Dibujar el ecosistema del oso de anteojos y señalar por lo menos 5 elementos importantes para su sobrevivencia. <u>*Ayuda para el dinamizador: árboles, pajonal, agua, cualquier tipo de comida</u>

MÍMICA (SIN HABLAR)	Todos	15 seg.	<p>6. Representar 3 amenazas a las que se enfrenta el oso de anteojos.</p> <p><u>*Ayuda para el dinamizador: pueden representar: caza, pérdida de hábitat, disminución de alimento, contaminación del agua, competencia por recursos con el humano, quemas, enfermedades transmitidas por el ganado (parásitos).</u></p>
	Todos	15 seg.	<p>7. Representar 5 elementos que son fundamentales en el ecosistema del oso de anteojos.</p> <p><u>*Ayuda para el dinamizador: los árboles, el quiche, los frutos, chusque, puya, agua, escarabajos, gusanos, conejos, etc.</u></p>
	Se elige un jugador para representar y los otros adivinan.	40 seg.	<p>8. Representar una de las palabras que se listan a continuación:</p> <p>a) Cegatón; b) Sembrar; c) Páramo; d) Sagrado; e) Cachorros; f) Naturaleza; g) Ágil</p>
		60 seg.	<p>9. Representar una de las siguientes ideas:</p> <p>a) El oso de anteojos está en riesgo.  b) El oso de anteojos vive en el páramo.  c) La tala de bosque disminuye el alimento del oso de anteojos.</p>

ESCRITURA O HABLA	Por lo menos la mitad del equipo.	60 seg. minuto	<p>10. Usando 20 palabras o más elaboren un poema en la que nos cuenten ¿en qué se parece el oso al paraguas? (No se pueden repetir palabras excepto artículos: de, el, para, la, etc.)</p> <p><u>* Ayuda para el dinamizador: Las especies sombrilla o paraguas son especies que pueden indicar el estado de salud de un hábitat ya que son sensibles a los cambios que en él suceden y generalmente son los primeros en desaparecer en hábitats intervenidos por el humano. Al estar en la cima de la cadena de vida y utilizar un territorio muy extenso (para poder alimentarse y reproducirse), permiten que al protegerlo se protejan directa e indirectamente de otras especies.</u></p>
	Por lo menos la mitad del equipo.	60 seg. minuto	<p>11. Usando 30 palabras o más escribirán tres consecuencias que nos traería la desaparición de este hermoso animal. (No se pueden repetir palabras excepto artículos: de, el, para, la, etc.).</p> <p><u>* Ayuda para el dinamizador: los osos participan en la regeneración del bosque de diversas formas: al tumbar árboles y ramas crean claros por los que la luz entra y permite el crecimiento de nuevas plantas; al comer frutos dispersan las semillas de los árboles por todo el bosque. Si ellos desaparecen estas dinámicas se pueden ver afectadas y puede causar el desequilibrio de vida para muchas otras especies.</u></p>

ESCRITURA O HABLA	Por lo menos la mitad del equipo.	30 seg.	<p>12. Usando su agilidad mental las palabras perdidas encontrarán.</p> <p>Mi hogar es la _____ y el _____, soy muy grande y cegatón, trepo y trepo por los _____; me alimento de _____ y _____.</p> <p><u>* Ayuda para el dinamizador: montaña, páramo, árboles, quiches, frutos.</u></p>
	Todos	1:30 minutos	<p>13. En equipo construirán un poema de 5 versos siguiendo las instrucciones:</p> <p>Primer verso: una palabra que se relacione con el oso de anteojos</p> <p>Segundo verso: dos palabras que describan la primera</p> <p>Tercer verso: tres palabras que digan qué hace la primera</p> <p>Cuarto verso: cuatro palabras que digan qué sientes por la primera</p> <p>Y el quinto verso: una palabra que signifique lo mismo que la primera</p>

# PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

## ÍNDICE PARA PRUEBAS DE ENFRENTAMIENTO

1, 2a, 2b, 2c, 3, 4a, 4b, 4c, 4d, 5a, 5b, 5c, 5d, 5e, 5f

\* Dos o más grupos enfrentados en una casilla

*	Tiempo límite	Materiales	Guía de juego	Actividad
1.	1:30 minutos	lo que tenga a la mano	El dinamizador primero hace que cada equipo escoja su jugador. Luego, explica que tendrán que disfrazar al jugador de oso de anteojos con lo que tengan a la mano. A partir de este momento comienza a contar el tiempo. El que lo logre primero de la forma más solidaria y cooperativa gana.	Cada equipo escoge un jugador, el cual servirá de maniquí para disfrazarlo de oso de anteojos con las prendas y objetos que tengan a la mano. El que logre hacerlo de la forma más solidaria lanza de nuevo y el otro pierde el turno.
2.	30 seg.	Lápiz y papel	El dinamizador da el lápiz y papel a uno de los jugadores, le dicta las palabras en el orden en el que se dan acá. Una vez termine con esto, empieza a contar el tiempo. Los jugadores deben organizar las palabras para encontrar la frase correcta. El primer equipo que acabe sin ningún error gana. Si los dos equipos terminan y tienen errores, el que menos errores tenga gana.	Todos deberán encontrar la frase correcta que escondida está. a). en, longevidad, la, 35, oso, un, de, es, cautiverio, de, años, alrededor, los <u>La longevidad de un oso en cautiverio es alrededor de los 35 años.</u> b). oso, el, especies, una, de, más, de, antiguas, osos, Andino, las, es <u>El oso Andino es una de las especies más antiguas de osos.</u>

2.	30 seg.	Lápiz y papel		c). especialmente, dieta, frontino, el, una, muy, tiene, variada, es, oso, vegetariana. <u>El oso frontino tiene una dieta muy variada, especialmente es veterinaria.</u>
3.	20 seg.	Lápiz y papel	El dinamizador dará un lápiz y un papel a cada grupo. Explicará que todos los jugadores deberán pintar por lo menos una huella del oso y la hoja deberá quedar lo más llena posible.	Cada una deberá dibujar por lo menos una huella de oso y toda la hoja completar. La que más llena esté ganará. 
4.	Tiempo permitido: - Equipo de 4 jugadores: 6 segundos. - Equipo de 5 o más: 10 segundos	Lápiz y papel	El teléfono roto. El dinamizador dará un de la siguientes frases a un jugador elegido previamente para iniciar el teléfono. Los dos equipos deben comenzar al tiempo. El primer equipo que termine y que diga la frase exacta gana. Nadie podrá repetir la frase al jugador que le corresponde.	a) El oso de anteojos es cegatón b) Manoba es un nombre para este oso c) Al oso lo pueden atacar parásitos

5.	5 seg.	Ninguno	<p>El dinamizador debe tener a los dos grupos poniéndole atención ya que sólo se podrá decir una vez cada adivinanza. El equipo que primero lo diga gana.</p>	<p>Adivina adivinador:</p> <p>a. De la tierra voy al cielo y del cielo he de volver; soy el alma de los campos que los hago florecer. <u>R/ el agua – la lluvia</u></p> <p>b. No ves el sol, no ves la luna, y si está en el cielo no ves cosa alguna. <u>R/ La niebla</u> c. Rompe y no tiene manos, corre y no tiene pies, sopla y no tiene boca, ¿Qué te parece que es? <u>R/ El viento</u></p> <p>d. Nazco y muero sin cesar; sigo no obstante existiendo, y, sin salir de mi lecho, me encuentro siempre corriendo. <u>R/ El río</u></p> <p>e. Doy al cielo resplandores cuando deja de llover: abanico de colores que nunca podrás coger. <u>R/ El arco iris</u></p> <p>f. Lomos y cabeza tengo y aunque vestida no estoy, muy largas faldas mantengo <u>R/ La montaña</u></p>
----	--------	---------	---	--



Parques Nacionales Naturales de Colombia  
[www.parquesnacionales.gov.co](http://www.parquesnacionales.gov.co)



@ParquesNacionales



Parques Nacionales Naturales de Colombia