

Naturaleza en la ruta

Desarrollo de la actividad:

En la ficha adjunta se presentan varias actividades relacionadas con la naturaleza. El texto que las contextualiza, está ambientado y simula una ruta por la montaña que finaliza en un refugio.

La actividad consiste en que cada participante (también se puede hacer en grupo) realice los cuatro ejercicios de la ficha y una vez terminados, podrán montar un pequeña maqueta con los recortables del final, coloreándolos y pegándolos en una cartulina o cartón.

Edad recomendada: 7-12

Duración: 1 hora y media aprox

Lugar: Con mesas y sillas

Materiales por participante:

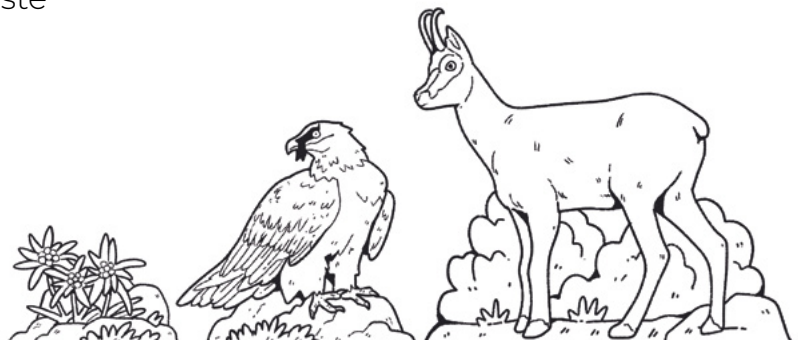
- Fichas adjuntas
- Bolígrafo o lápiz y goma
- Tijeras y pegamento
- Cartón o cartulina DIN A5

Ayudas/adaptaciones:

1. Facilitar la inicial de cada palabra.
2. Mostrar imágenes de cada uno de los árboles.
3. Ayudar con los pasos o escoger este modelo más sencillo:



4. Dar pistas de la forma, hábitat, alimentación, etc.



Soluciones:

1. 1 Trucha - 2 Cauce - 3 Arena - 4 Toallitas

2.



Pino



Roble



Haya



Fresno

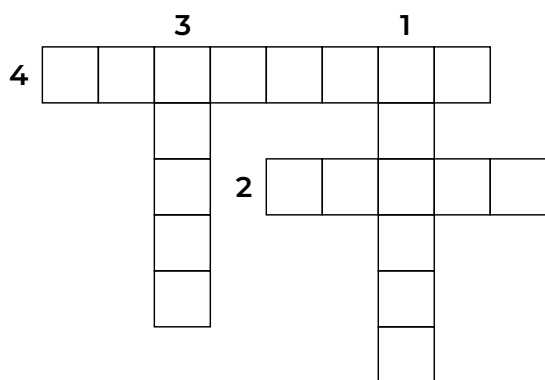
3. 1 Marmota - 2 Quebrantahuesos - 3 Urogallo - 4 Armiño - 5 Cabra montés
6 Sarrio - 7 Edelweiss - 8 Trucha - 9 Abedul

Naturaleza en la ruta

Hemos planificado una ruta en la que tenemos que pasar la noche en un refugio. Después de consultar la previsión meteorológica, nos ponemos la ropa adecuada y cogemos nuestra mochila bien equipada. ¡Estamos listos/as! El camino empieza cruzando un río.

Aquí está muy limpio, incluso podemos ver a las truchas y otros seres acuáticos de montaña que viven en él... pero esto no siempre es así. Conforme van avanzando, van recogiendo vertidos que hacen cada vez más difícil la vida en ellos.

1. Descubre más curiosidades sobre los ríos resolviendo el siguiente crucigrama



1. Especie principal de los ríos de montaña.
2. Lugar por donde discurre un río.
3. La transportan los ríos hasta la playa para que podamos tumbarnos en ella.
4. Objeto de limpieza que si lo tiras por el WC puede acabar en un árbol las orillas de un río

Seguimos y nos adentramos en un bosque, además es otoño y vemos hojas de muchos colores. ¿Sabías que cada planta crece en el lugar que tiene exactamente lo que necesita? Veremos una u otra vegetación dependiendo del tipo de suelo, el

agua, la luz y la temperatura. Por ejemplo, cuando vayamos subiendo en altitud, dejaremos atrás el bosque y observaremos pastos y prados de alta montaña, con especies que resisten mejor al frío, ¡incluso un manto de nieve en invierno!

2. ¿Sabes reconocer estas hojas de árboles que vemos por el camino?

Relaciona cada hoja de diferentes árboles que podemos encontrar en el Pirineo con su nombre correspondiente:



HAYA



PINO



FRESNO



ROBLE

¡Ya va quedando menos! Subimos por el sendero y llegamos a un ibon. En estos lagos de alta montaña viven muchos anfibios y otros pequeños seres vivos que necesitan agua muy limpia para sobrevivir. Últimamente lo están pasando un poco mal debido a que las cremas solares,

jabones y otras sustancias que usamos, se quedan en el agua y la ensucian aunque no lo veamos. Por eso, es importante no bañarse en ellos además es muy fácil pisarlos sin querer o echar a perder una puesta de huevos.

3. Sigue los pasos para construir una rana pirenaica con un papel

Usa la parte cuadrada de la hoja final y sigue las instrucciones del código QR para construir la rana. Consévala hasta el final de la ficha.



4. Identifica cada ser vivo escribiendo el número junto a su nombre

Parece que ya se ve el refugio a lo lejos, ¿te has fijado en todos los animales y plantas que había por el camino?

Escribe en el cuadrado de al lado de cada nombre, el número que llevan los recortables en la parte inferior

SARRIO

TRUCHA

ABEDUL

FLOR EDELWEISS

UROGALLO

ARMIÑO

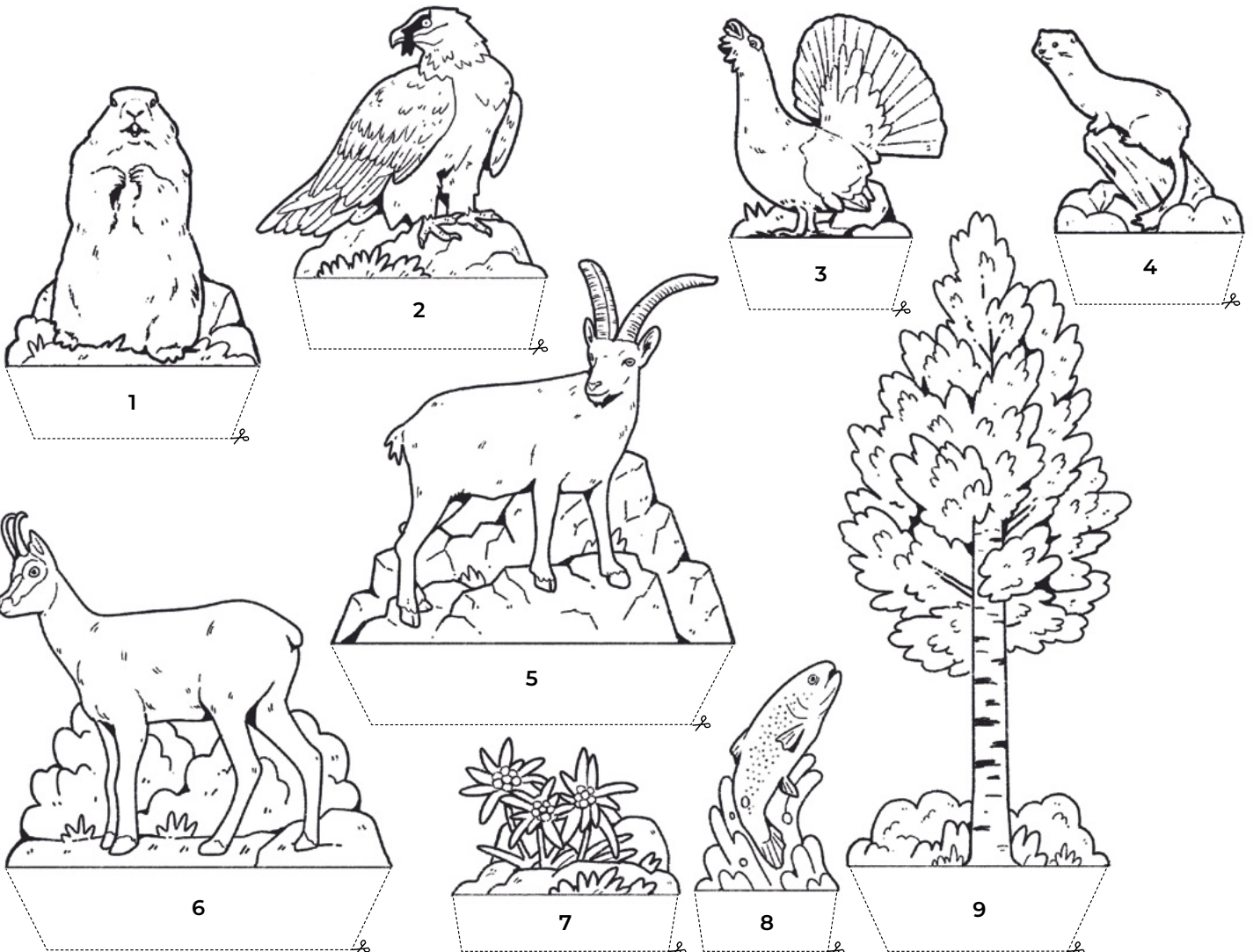
CABRA MONTÉS

QUEBRANTAHUESOS

MARMOTA

¡Enhorabuena! Has llegado al refugio y además has aprendido y disfrutado del trayecto, en tu próxima ruta podrás ser tú quien enseñe al resto todo lo que has descubierto. Ahora, crea tu maqueta mostrando cómo ha sido la ruta al refugio. Colorea y recorta todas las imágenes, pégalas en una cartulina o un cartón

y ponle creatividad, puedes dibujar los elementos que se han ido nombrando (el río, el sendero, el ibón, etc.). Cuando la termines, coge tu ranita y haciéndola saltar con el dedo consigue meterla en el ibón de tu maqueta en el menor tiempo posible. Si has hecho la actividad con más gente, podéis hacer una carrera de ranitas.





Crea tu refugio

Corta y dobla el dibujo por la línea de puntos y pega las solapas blancas para construir tu propio refugio.

Crea tu rana

Usa el cuadrado de abajo para hacer tu propia rana pirenaica siguiendo el tutorial del siguiente código QR:

