



Centro de Educación Ambiental
Casa de Campo

JUEGO DE MEMORIA

Rastros y huellas

JUEGO DE MEMORIA: “RASTROS Y HUELLAS”

Aprende a identificar los rastros y huellas de los animales más característicos de la Casa de Campo. En este juego deberás formar tríos de cartas con los rastros, huellas y su animal correspondiente. Pueden jugar dos o más personas y está recomendado para mayores de 6 años.



¿CÓMO FABRICAR TU PROPIO JUEGO?

Es muy fácil, solo tienes que imprimir las 3 páginas de cartas de este documento y seguir las instrucciones:

- Recortad las cartas por el exterior del bordeado de colores (los animales van en azul, las huellas en rojo y los rastros en verde), teniendo cuidado de mantener el borde.

- Os hemos dejado 2 cartas en blanco para que os animéis a dibujar otros dos animales que os gusten junto a sus rastros y huellas, así contaréis con más cartas y podrán participar más personas en vuestro juego.
- Reutilizad algún cartón que tengáis por casa (cajas, bricks, etc...) para utilizarlo de soporte para las cartas. Para ello, tendréis que recortarlo de la misma medida que tienen las cartas.
- Pega cada carta sobre su soporte, fórradla con plástico adhesivo transparente para libros (así vuestro juego os durará más tiempo) y ¡¡listo para jugar!!.

Materiales necesarios: tijeras, pegamento, cartón, plástico adhesivo para forrar libros y lápices o rotuladores.

¿CÓMO JUGAR?

- Existen 3 tipos de tarjetas: azules los animales, rojas las huellas y verdes los rastros.
- Baraja las cartas y luego, extiéndelas boca abajo sobre la mesa para que ninguno de los jugadores/as pueda identificarlas.
- Una vez hecho esto, el primer jugador/a da la vuelta a tres cartas de su elección.
- Si las tres cartas coinciden (animal, rastro y huella), el jugador/a se las lleva y vuelve a jugar.
- Si las 3 cartas no coinciden, el jugador/a las vuelve a poner boca abajo en la misma posición de la mesa en la que estaban, y entonces es el turno del siguiente participante.
- El juego termina una vez que se hayan encontrado todos los tríos y no quede ninguna carta sobre la mesa.
- Ganará quien más tríos haya conseguido.



ERIZO EUROPEO
Erinaceus europaeus



CULEBRA DE ESCALERA
Rhinechis scalaris



MOCHUELO EUROPEO
Athene noctua



CONEJO EUROPEO
Oryctolagus cuniculus



SAPO CORREDOR
Epidalea calamita



ZORRO COMÚN
Vulpes vulpes



JABALÍ
Sus scrofa



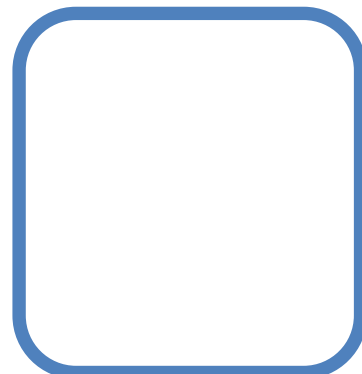
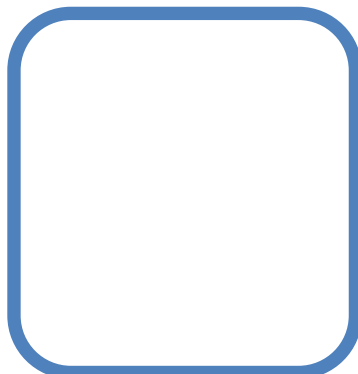
ARDILLA ROJA
Sciurus vulgaris



OVEJA
Ovis orientalis aries



RATÓN DE CAMPO
Apodemus sylvaticus





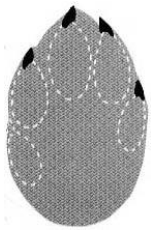
ERIZO EUROPEO
Huella



CULEBRA DE ESCALERA
Huella



MOCHUELO EUROPEO
Huella



CONEJO EUROPEO
Huella



SAPO CORREDOR
Huella



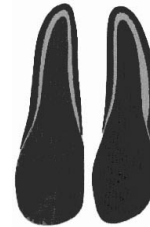
ZORRO COMÚN
Huella



JABALÍ
Huella



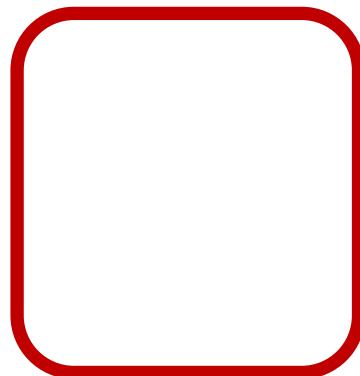
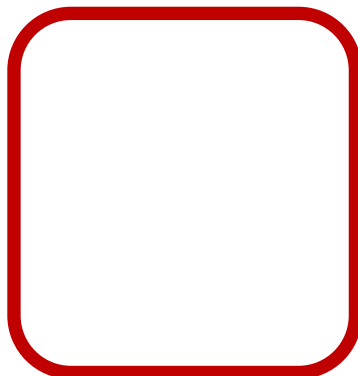
ARDILLA ROJA
Huella



OVEJA
Huella



RATÓN DE CAMPO
Huella





ERIZO EUROPEO
Excremento



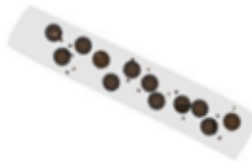
CULEBRA DE ESCALERA
Rastro: piel o camisa



MOCHUELO EUROPEO
Egagrópila



CONEJO EUROPEO
Excremento



SAPO CORREDOR
Puesta de huevos



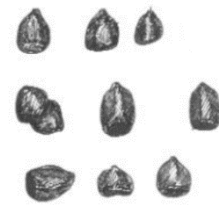
ZORRO COMÚN
Excremento



JABALÍ
Excremento



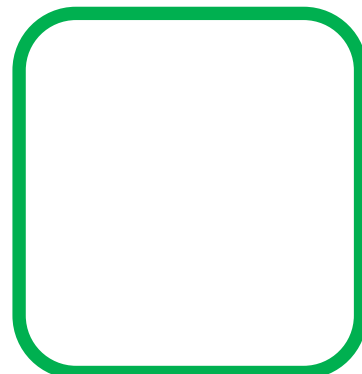
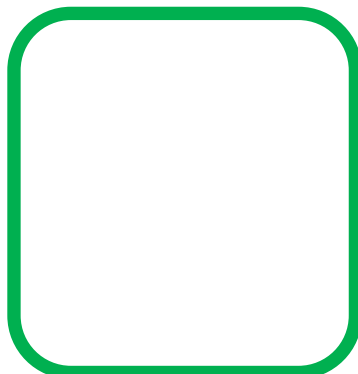
ARDILLA ROJA
Rastro: piña roída



OVEJA
Excremento



RATÓN DE CAMPO
Rastro: piña roída





**¡Gracias por
vuestra atención!**



**Centro de Educación Ambiental
Casa de Campo**

<https://diario.madrid.es/cieacasadecampo/>



MADRID

diario.madrid.es