

ME INVENTO UN JUEGO

¿Que planta soy?

1. Introducción

Vamos a darle una vuelta de rosca al sencillo juego de “El Pañuelo” y lo vamos a mezclar con el de “¿Quién soy?”. Aprenderemos comportamientos ecológicos y nombres de plantas para hacerlo más interesante y educativo. Para este juego se subdividirá al grupo en pequeños equipos que representaran la problemática de las especies exóticas invasoras y las consecuencias para el equilibrio de los ecosistemas. Para ello se jugará a un juego que será un símil de la conquista de territorio de una especie y la lucha por los mismos recursos.

A unos equipos se les asignará el papel de planta invasora y a otros el de planta autóctona. Los participantes serán las especies de plantas, el territorio a conquistar la zona centro del escenario (donde está la persona sujetando el pañuelo) y el pañuelo representará la lucha de las plantas por los recursos.

2. Materiales:

- **Fichas con las diferentes especies de plantas** para ponérselas en la frente como en el juego de “¿Quien soy?”. Las fichas se pueden escribir en trozos de papel en el momento también.
- **Una lista** que se pondrá a la vista de los participantes al lado del árbitro en el centro del escenario, con la **clasificación de las especies** alóctonas y autóctonas a aprender y que tendrán que adivinar para permanecer en el centro.
- **Un pañuelo** o cualquier cosa que valga como tal. (Camiseta, toalla, gorra, etc.)

3. Reglas y Desarrollo del juego:

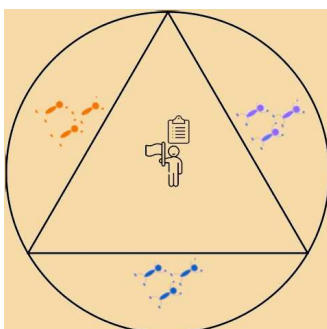
Si hay pocas personas se puede dividir el grupo en 2 equipos para que compita el equipo de las plantas alóctonas contra las autóctonas, pero lo ideal sería dividirlo en más subgrupos para hacerlo más dinámico. Por ejemplo, se podría dividir en 3 equipos donde un equipo sean especies alóctonas invasoras, otro autóctonas naturalizadas y otro autóctonas endémicas o, incluso, dividirlo en 4 equipos donde unos sean especies alóctonas invasoras, otro alóctonas no invasoras, otro especies autóctonas naturalizadas y otro autóctonas endémicas, etc. Habrá una persona de árbitro con el pañuelo en el centro del escenario que será la persona que dé la señal para coger el pañuelo y corrobore las respuestas.

Supongamos que somos un grupo de 9 personas. Se divide al grupo en 3 equipos de 3 personas. Se reparten las fichas de plantas y se pegan en la frente de los participantes según la clasificación de la lista.

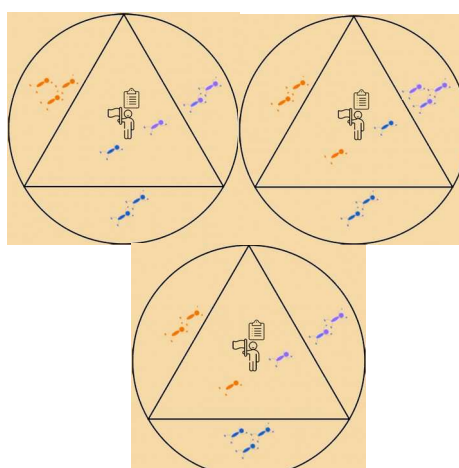
Las disposiciones de los equipos será de la siguiente manera:

1. Equipo Plantas Invasoras (Azules) (Ej: Uña de Gato, Jacinto de Agua, Árbol del Cielo)
2. Equipo Plantas Naturalizadas (Naranjas) (Ej: Chumberas, Agave, Rabo de Gato)
3. Equipo Plantas Endémicas (Violetas) (Ej: Colleja, Orquídea zueco, Trébol de cuatro hojas)

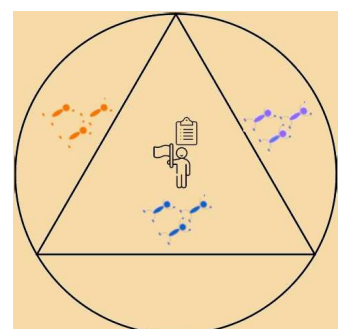
Posición Inicial



Sistema de Turnos



Equipo Posición Ganadora



Las reglas del juego son muy simples. Una persona de dos equipos diferentes salen por turnos al centro representando a su equipo y se batan en duelo para ver quien coge primero el pañuelo después de la señal del árbitro (la lucha por los mismos recursos). El que coge primero la bandera tiene derecho a volverse para preguntar a su equipo una cualidad de la planta como en “¿Quien soy?” y así adivinar la planta que tiene en la frente o bien puede jugársela y decir directamente un nombre al azar de la lista a la vista. La pega es que si hay alguien de su mismo equipo dentro del triángulo y este último falla en la pregunta y no adivina que planta es, todo el equipo es penalizado y sale del triángulo central para volver a empezar desde su posición inicial (conquista de territorio). Por ejemplo:

El jugador que ganó la bandera pregunta: ¿Soy una planta invasora? Y los participantes de su equipo le responden si es o no es. Si lo es; se queda dentro del triángulo, si no lo es; vuelve con sus compañeros de equipo. El jugador también puede optar por jugársela y decir un nombre al azar que vea en la lista con la clasificación de las especies, pero si falla todo el equipo vuelve a la posición inicial. Por ejemplo: Después de que un compañero acierte la planta que es y se quede dentro del triángulo central, en el siguiente turno pregunta el siguiente oponente: ¿Soy un Agave? Si la respuesta es no; vuelven los dos a empezar, si la respuesta está bien; se quedan los dos dando paso al tercer oponente y su última respuesta. Tendrán que ir memorizando la clasificación de las especies y su nombre para ir ganando posiciones centrales. Gana el equipo que consiga quedarse con todos los integrantes dentro del triángulo central.

Hay tres niveles de preguntas posibles en el juego:

- El primer nivel es la procedencia: ¿Soy planta alóctona?/¿Soy planta autóctona?
- El segundo nivel es la clasificación según la función: ¿Soy planta invasora/¿Soy planta no invasora? - ¿Soy planta endémica?/¿Soy planta naturalizada?
- El tercer nivel es la identificación de la especie en sí que tiene en la frente.

4. Objetivos:

Al final se les explicará los elementos del juego haciendo metáforas con el comportamiento de las especies exóticas invasoras de flora y su peligro para la biodiversidad, ya que es un tema a tener en cuenta para un jardinero, porque muchas especies invasoras se han introducido accidentalmente y han encontrado asilo en los hábitats de la península ibérica compitiendo por los recursos y el territorio de las plantas autóctonas. Debido, por una lado, a la construcción de jardines exóticos sin tener un conocimiento real del impacto ambiental de las especies que se están plantando y, por otro, a la mala gestión de los restos de poda, que en muchos casos no son convenientemente eliminados. Las plantas exóticas invasoras no encuentran ningún tipo de depredador que las regule y compitiendo por el mismo recurso las invasoras desplazan a las autóctonas del territorio hasta extinguirlas desequilibrando el ecosistema del lugar como en el juego, que ganan las más rápidas conquistando el territorio. También explicaremos como con el paso del tiempo algunas se han naturalizado, es decir, se han instalado conquistando el territorio con el paso del tiempo haciéndose un hueco en su nuevo nicho dentro del hábitat conquistado.

Este juego, además de que les hará aprender más sobre algunas especies exóticas invasoras, aprenderán que no se debe plantar cualquier planta en cualquier sitio, que hay que tener en cuenta el sitio donde lo estás plantando y el impacto ambiental que ésta puede causar en el entorno.

Los participantes sin saberlo estarán compitiendo por el mismo territorio al igual que hacen las especies exóticas invasoras, desplazando las autóctonas al exterior y condenándolas a extinguirse.