



Juego del hábitat

Idea principal: Un hábitat es un lugar donde las plantas y los animales tienen la comida, el agua y el refugio que necesitan para sobrevivir. A veces, los caminos, edificios, ferrocarriles y otras construcciones hechas por el hombre, o los desastres naturales, destruyen los hábitats y separan los animales de las cosas que necesitan.

Investiga: Todos los animales necesitan comida, agua y refugio para sobrevivir. Elige un animal y aprende sobre su hábitat. Escribe lo que descubras a continuación.

Animal	¿Qué tipo de animal elegiste?	
Hábitat	¿En qué tipo de hábitat vive? (bosque, ciudad, océano, etc.)	
Comida	¿Qué come este animal?	
Agua	¿De dónde saca agua para beber?	
Refugio	¿Dónde construye su hogar?	

Escribe: Haz un mapa del hábitat de tu animal, usando la cuadrícula en la página "Mapa del Hábitat". Sigue las instrucciones en esa hoja y asegúrate de incluir todo lo que tu animal necesita.

Analiza: Observa lo que sucede cuando las construcciones humanas dividen un hábitat jugando el Juego del hábitat con un compañero.

(continúa en la página 2)

Para encontrar más aventuras con hábitats de Cyberchase, mira "Creech's Creature Quandary" en pbskids.org/cyberchase.

Cyberchase está financiado por The JPB Foundation, Heising-Simons Foundation y Ernst & Young LLP. Lynne y Marc Benioff, Tiger Baron Foundation, Shailaja y Umesh Nagarkatte y Ellen Marcus proporcionan fondos adicionales.

Cyberchase es una producción de THIRTEEN Productions LLC para WNET. © THIRTEEN Productions LLC. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y el logotipo de PBS KIDS son marcas registradas de PBS. Usado con permiso.





ACTIVIDAD PARA EL HOGAR

Juego del hábitat

MAPA DEL HÁBITAT

Piensa en un animal y dibuja su comida, agua y refugio en la cuadrícula de abajo. Elige uno o más recuadros de la cuadrícula y dibuja la comida del animal en esos recuadros. Elige una ubicación para el agua en el hábitat y dibújala en un recuadro. Decide dónde está el hogar de tu animal y dibújalo en otro recuadro.

	A	B	C	D	E	F
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

(continúa en la página 3)

Cyberchase está financiado por The JPB Foundation, Heising-Simons Foundation y Ernst & Young LLP. Lynne y Marc Benioff, Tiger Baron Foundation, Shailaja y Umesh Nagarkatte y Ellen Marcus proporcionan fondos adicionales.

Cyberchase es una producción de THIRTEEN Productions LLC para WNET. © THIRTEEN Productions LLC. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y el logotipo de PBS KIDS son marcas registradas de PBS. Usado con permiso.





ACTIVIDAD PARA EL HOGAR

Juego del hábitat

INSTRUCCIONES

Parte 1

1. Siéntate en una mesa frente a tu compañero. Elige una persona para que sea la "Persona A" y otra para que sea la "Persona B".
2. Coloca un separador, como un libro o una caja, entre ustedes dos en la mesa.
3. La Persona A debe tener el "Mapa del hábitat" frente a él o ella. La Persona B debe tener el "Mapa de ruta". (No dibujes nada en el "Mapa de ruta" antes de comenzar el juego).

CONSEJO: Asegúrate de que no puedas ver la hoja de tu compañero.

4. Ambos compañeros pueden usar una moneda, un clip u otro objeto pequeño para que sea el animal en el hábitat. Ambos animales comienzan en el recuadro A1.

CONSEJO: Si no tienes un objeto pequeño, usa tu dedo para que sea el animal.

5. La Persona A le da instrucciones en voz alta a la Persona B, diciéndole hacia dónde mover el animal en la cuadrícula para llegar a la comida, al refugio o al agua. Por ejemplo, "Muévete derecho hasta A4. Gira a la derecha y baja a D4".
6. La Persona B mueve el objeto de acuerdo con las instrucciones. Si el animal se topa con una parte de la carretera en el "Mapa de ruta", grita: "¡Carretera!".
7. Ambas personas A y B deberán volver a A1 e intentar de nuevo. La Persona A da indicaciones nuevamente, esta vez probando un camino diferente.
8. Intenta hacer esto tres veces para ver si pueden trabajar en conjunto para llevar al animal a la comida, el agua y el refugio que necesita. Nota: La carretera atraviesa el hábitat. Es posible que no puedan encontrar un camino que lleve al animal a la comida, al refugio y al agua.

Piensa:

- Cuando el camino atravesaba el hábitat, ¿podía tu animal llegar a todas las cosas que necesitaba?
- ¿Cómo podrías arreglar el hábitat para que el animal pueda llegar a todo nuevamente?

(continúa en la página 4)

Cyberchase está financiado por The JPB Foundation, Heising-Simons Foundation y Ernst & Young LLP. Lynne y Marc Benioff, Tiger Baron Foundation, Shailaja y Umesh Nagarkatte y Ellen Marcus proporcionan fondos adicionales.

Cyberchase es una producción de THIRTEEN Productions LLC para WNET. © THIRTEEN Productions LLC. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y el logotipo de PBS KIDS son marcas registradas de PBS. Usado con permiso.



INSTRUCCIONES

Parte 2

1. Vuelve al "Mapa de ruta" y dibuja puentes o túneles para que el animal pueda cruzar la carretera.
2. Juega de nuevo con la Persona A dándole las instrucciones y vean si pueden guiar al animal a su comida, refugio y agua usando los cruces para animales.
3. Tomen turnos como la Persona A y la Persona B para ver las diferentes formas en que el animal puede viajar a través de su hábitat.



(continúa en la página 5)

Cyberchase está financiado por The JPB Foundation, Heising-Simons Foundation y Ernst & Young LLP. Lynne y Marc Benioff, Tiger Baron Foundation, Shailaja y Umesh Nagarkatte y Ellen Marcus proporcionan fondos adicionales.

Cyberchase es una producción de THIRTEEN Productions LLC para WNET. © THIRTEEN Productions LLC. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y el logotipo de PBS KIDS son marcas registradas de PBS. Usado con permiso.

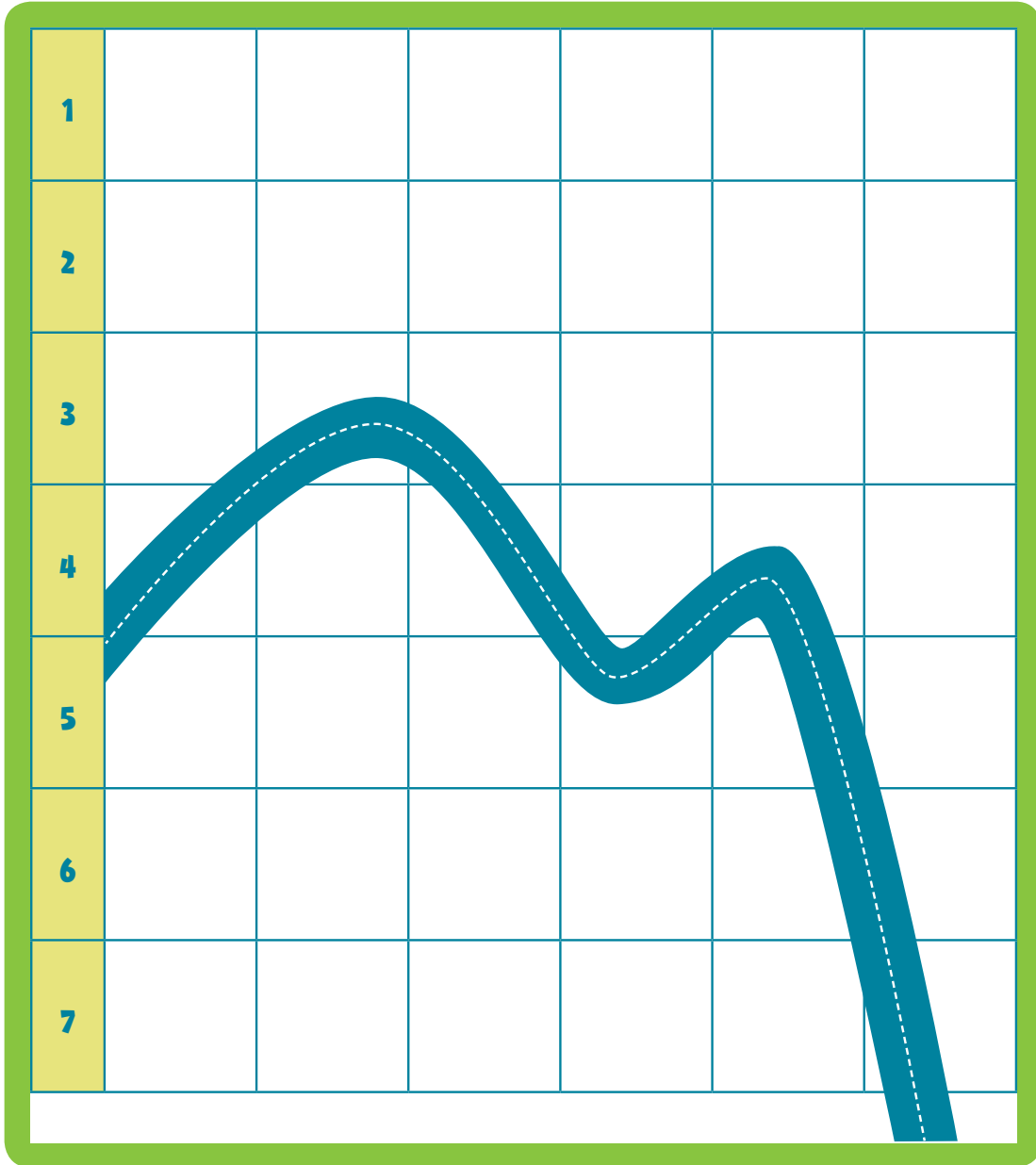


ACTIVIDAD PARA EL HOGAR

Juego del hábitat

MAPA DE RUTA

Usa este "Mapa de ruta" para jugar el Juego de hábitat.



Cyberchase está financiado por The JPB Foundation, Heising-Simons Foundation y Ernst & Young LLP. Lynne y Marc Benioff, Tiger Baron Foundation, Shailaja y Umesh Nagarkatte y Ellen Marcus proporcionan fondos adicionales.

Cyberchase es una producción de THIRTEEN Productions LLC para WNET. © THIRTEEN Productions LLC. Todos los derechos reservados. PBS KIDS y el logotipo de PBS KIDS son marcas registradas de PBS. Usado con permiso.

