



JUEGO DEL VISÓN

Departamento de Educación

DATOS

Nombre	Juego del visón
Edad	6 a 99 años
Tipo	Rapidez y agilidad.
Duración	10-15´
Objetivo	Dar a conocer la especie del visón europeo y sus problemáticas, en concreto la enfermedad aleutiana del visón.
Competencias básicas	<ul style="list-style-type: none">✓ Comunicación lingüística.✓ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.✓ Aprender y aprender.

MATERIALES

- Lazos o cintas (2 o 3 por persona)

DESARROLLO DEL JUEGO

Uno de los participantes será el visón americano (no lleva ninguna cinta) y el resto de los participantes son visones europeos (llevan 2 cintas visibles en la cintura, una a cada lado). Se delimita el área de juego y el americano tiene que ir quitando a los demás las cintas que les cuelgan de la cintura. Una vez quite una cinta a uno, este tendrá que continuar la partida a la pata coja hasta que le quiten la otra cinta, entonces quedara eliminado.

La finalidad del juego es explicar que el visón americano es capaz de transmitir la enfermedad aleutiana al visón europeo que lo hace mas vulnerable (es lo que ocurre al quitar una cinta e ir a la pata coja), haciendo así que muera mas rápido y disminuya su población.

Se pueden hacer varias rondas y en cada una de ellas aumentar el número de visones americanos con el objetivo de que los niños vean que, a medida que va aumentando el número de los visones americanos (especie invasora), tardan menos en matar (o desplazar) al europeo.