



OCEANOGRÀFIC

ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

AULA-TALLER

# LOS MISTERIOS DEL MAR



PRIMARIA

PRE

**ACTIVIDADES PREVIAS**

A LOS TALLERES EN EL OCEANOGRÀFIC

## ACTIVIDAD 1

### Une el misterio con cada animal:

- - Animal que puede llegar a medir 4 metros.
- - Pez con un caparazón sólido en forma de caja.
- - Animal que tiene una visión privilegiada.
- - Hacen un agujero en la arena y aparecen desde abajo.
- - Se camuflan mientras esperan a que pase su presa.
- - Nadan cabeza abajo y se camuflan entre la púas de los erizos de mar.
- - Pez de muchos colores que segrega una mucosa tóxica.
- - El macho de este animal, guarda los huevos en una bolsa ventral.
- - Cuando crece, uno de los ojos migra, quedando los dos en el mismo lado.
- - Animal que parece una piña con aletas.



## ACTIVIDAD 2

Investiga sobre los misterios que esconden estos animales que podrás ver como corpóreos a tamaño real expuestos en el Oceanogràfic. Uno de los vídeos de Misterios del Mar nos cuenta por qué el camarón pistola es un animal excepcional con características increíbles.



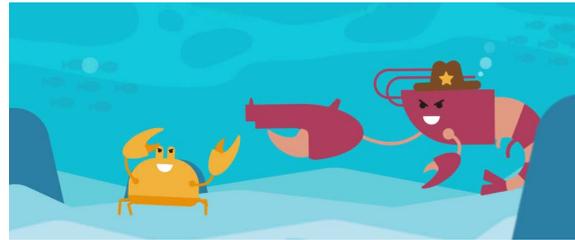
EL CHASQUIDO DEL CAMARÓN PISTOLA



ESTE CAMARÓN PARECE INOFENSIVO A SIMPLE VISTA



PERO TIENE UN ARMA INFALIBLE



SU PINZA ES COMO UNA PISTOLA



ESTO GENERA UNA BURBUJA QUE UTILIZA COMO UNA BALA



¿Podrías explicar cuáles son las características que hacen especiales a los siguientes animales y por qué no los tenemos en los acuarios del Oceanogràfic?

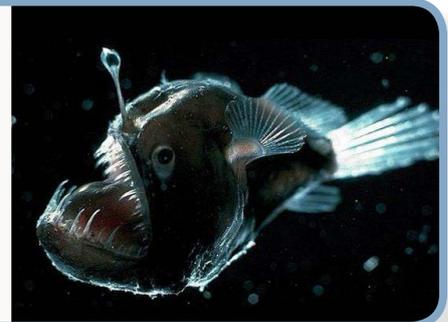
PEZ ABISAL:

.....

.....

.....

.....



MEDUSA CRIN DE LEÓN:

.....

.....

.....

.....



## ACTIVIDAD 2

### CALAMAR GIGANTE:

.....

.....

.....

.....



### NAUTILUS:

.....

.....

.....

.....



### TRIDACNA:

.....

.....

.....

.....



### CELACANTO:

.....

.....

.....

.....



### ACTIVIDAD 3

## Aprende jugando



En grupos, se lanzará un dado y dependiendo del número que saquen realizarán una prueba u otra. Un participante de cada equipo será el encargado de realizar la prueba por rotación durante 1 minuto.

La prueba consistirá en dar pistas sobre uno de los animales que habitan las instalaciones de Misterios del mar del Oceanogràfic, vistos anteriormente. El resto de compañeros de su equipo debe adivinar de qué animal se trata antes de que finalice el minuto para hacerse con el punto y así ir acumulando el mayor número de puntos.

#### PRUEBAS:



Número 1:  
Dibuja a uno de los animales.

1



Número 2:  
Decir una de las letras por las que empieza el nombre de un animal y el grupo ha de coincidir en la mención del mismo animal.

2



Número 3:  
Representa mímicamente a uno de los animales.

3



Número 4:  
Define a uno de los animales utilizando solo una vocal, por ejemplo, es el “pez que parece ene peñe”.

4



Número 5:  
Cuenta un misterio relacionado con uno de los animales.

5



Número 6:  
Tabú. Define a uno de los animales sin usar estas palabras:  
AGUA - MAR - ALETAS - OJOS - COLOR - DIENTES - TENTÁCULOS - LUZ - PEZ  
NADAR - CAMUFLARSE - GIGANTE - COLA - AGUJERO - HUEVOS - HOJA  
PIÑA - PUNTOS - PINZAS

6