



MILLSAPS  
COLLEGE



El Programa de  
Pequeñas Donaciones  
del FMAM  
México



### MEMORAMA DE BIODIVERSIDAD Y CULTURA

El Memorama o Memoria, es un juego tradicional mexicano donde se deben encontrar los pares de tarjetas iguales. En este Memorama, todos los elementos que se han incluido son de la Región Puuc.

*Instrucciones:* se deben revolver las tarjetas y se acomodan boca abajo formando filas con el mismo número de tarjetas cada una. Por turnos, cada alumno o equipo de alumnos, destaparán dos tarjetas; cuando las tarjetas no sean los pares, éstas se deberán volver a poner boca abajo en el mismo sitio y dar el turno al siguiente alumno o equipo. Cuando son pares las tarjetas permanecen boca arriba en su sitio. El juego termina cuando se han encontrado todos los pares.

*Sugerencias:* para usar el Memorama en el salón de clases, se pueden hacer equipos para ir destapando las tarjetas. Cuando un equipo encuentre una pareja se les puede pedir a los alumnos que digan algo sobre el elemento descubierto.

### ADIVINA QUÉ SOY

El juego Adivina Qué Soy se juega usando sólo una de las tarjetas de cada elemento. El objetivo es que, con preguntas sencillas (que se puedan responder con un sí o un no), el alumno adivine qué tarjeta es la que posee. Las tarjetas aquí incluidas son de elementos de la Región Puuc, pero pueden hacerse tarjetas de una gran variedad de elementos.

*Instrucciones:* se forman parejas de alumnos. En cada pareja un alumno deberá elegir una tarjeta al azar y la cual no podrá ver. Deberá colocarla sobre su frente, de tal forma que la figura quede expuesta para el otro miembro de la pareja (la tarjeta se puede amarrar con un listón alrededor de la cabeza o pegándola con un trozo de cinta adhesiva en la frente). El miembro que posee la tarjeta deberá realizar preguntas a su compañero, las cuales sólo se podrán responder con "sí" o "no". Deduciendo poco a poco, el elemento que porta en la frente.

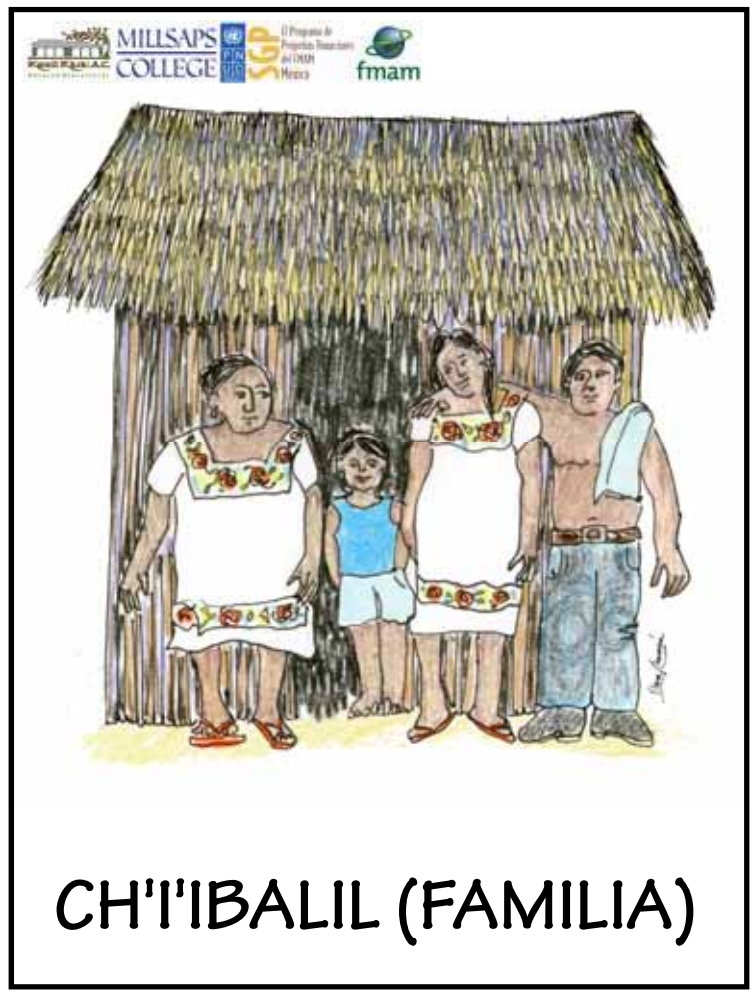
*Ejemplo:* Una tarjeta con un jaguar. Las preguntas que se podrán hacer deberán ser semejantes a las siguientes: ¿soy un animal? ¿como pasto? ¿vivo en el monte? ¿tengo alas?

Así, sucesivamente hasta que adivine el elemento de la tarjeta. Una vez que adivine se intercambian los lugares, eligiendo una nueva tarjeta.

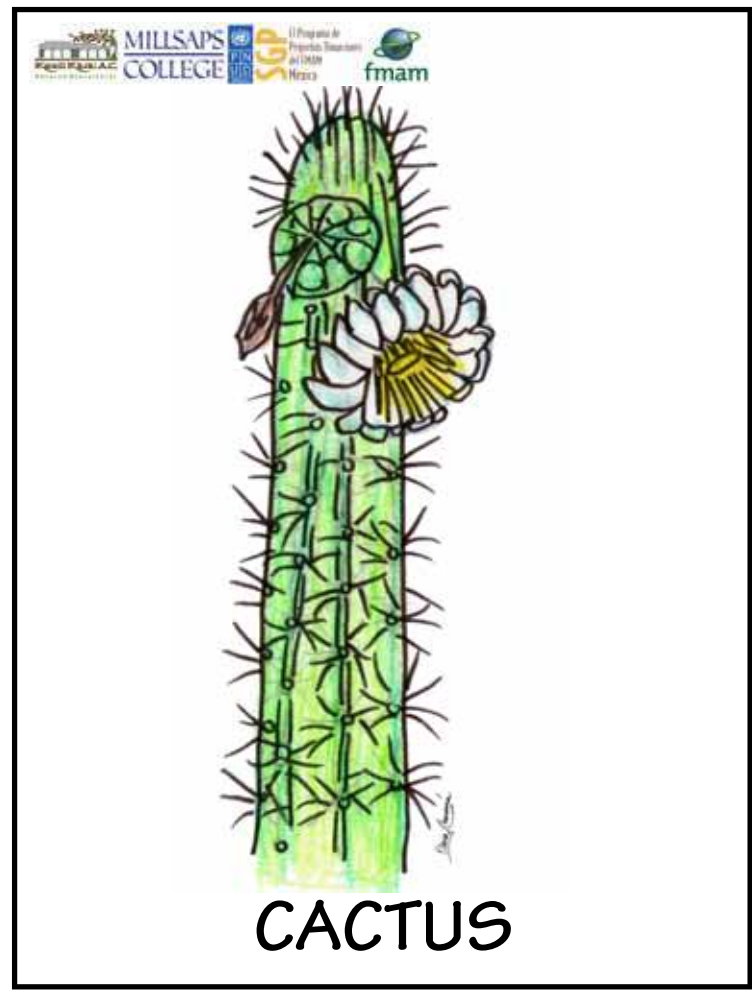
*Sugerencias:* se pueden hacer equipos más grandes y que concursen entre ellos, donde se elija a un estudiante de cada equipo para que posea la tarjeta y el equipo que termine primero gana. Otra opción es pedir que hagan sus propias tarjetas con elementos que les llamen la atención de su comunidad.



CHI'IK (COATÍ)



CH'I'IBALIL (FAMILIA)



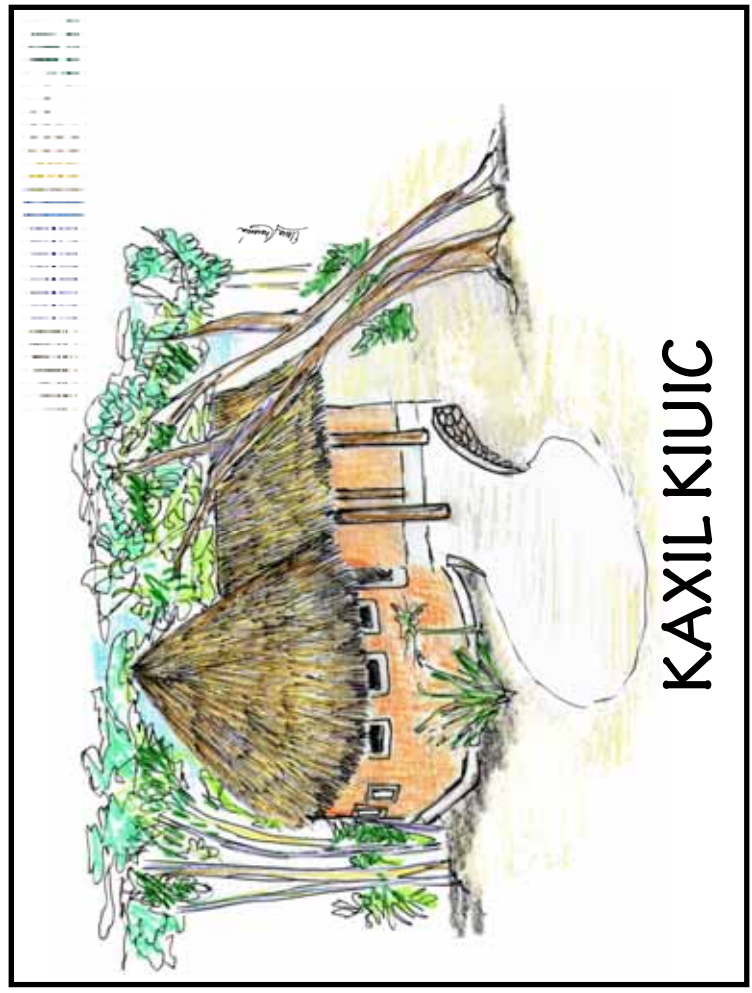
CACTUS



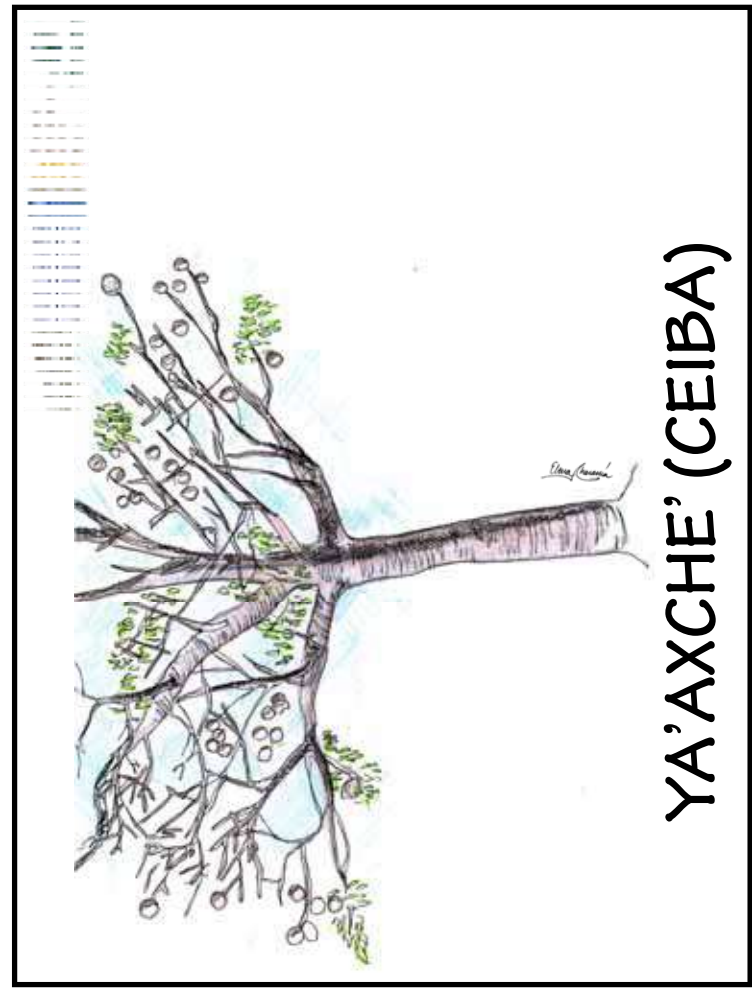
BABKI (HENEQUÉN)



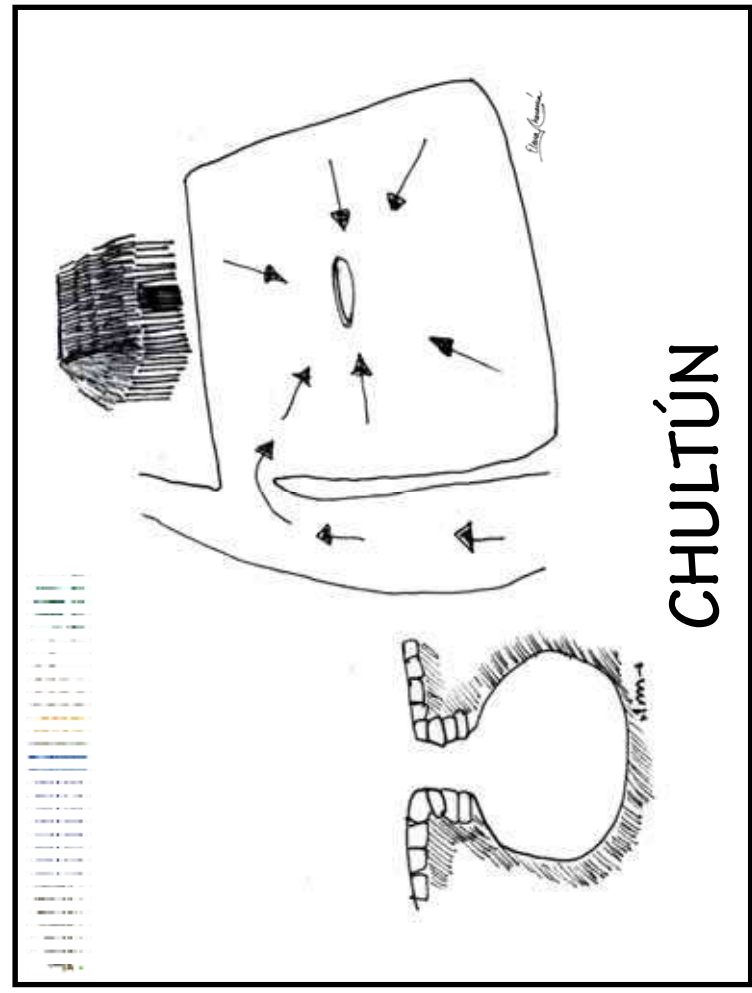
AGUADA



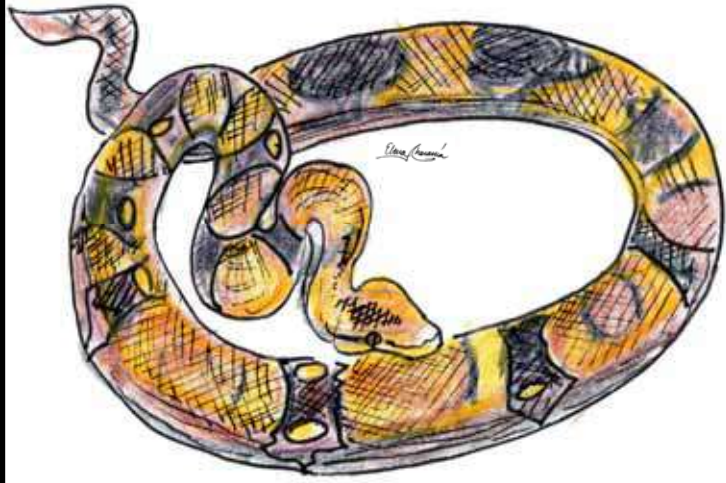
KAXIL KIUIIC



YA'AXCHE' (CEIBA)



CHULTÚN



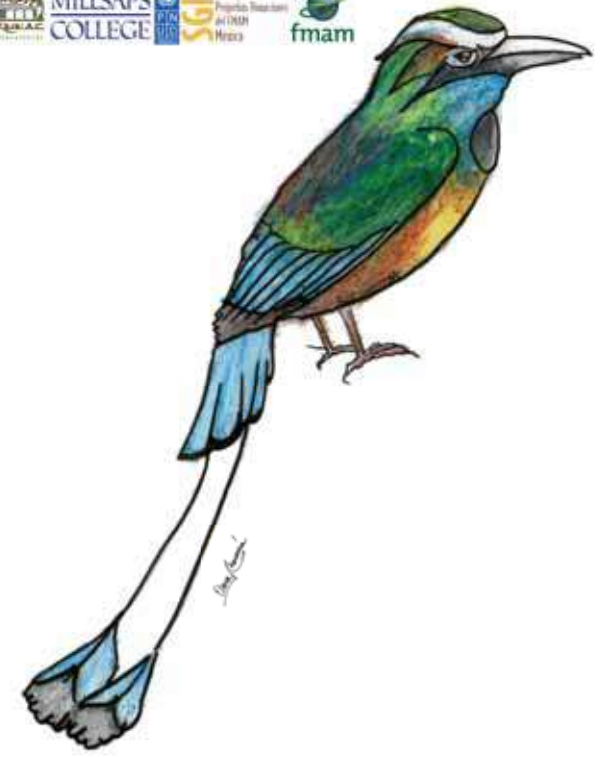
NAUYACA



YA' (ZAPOTE)



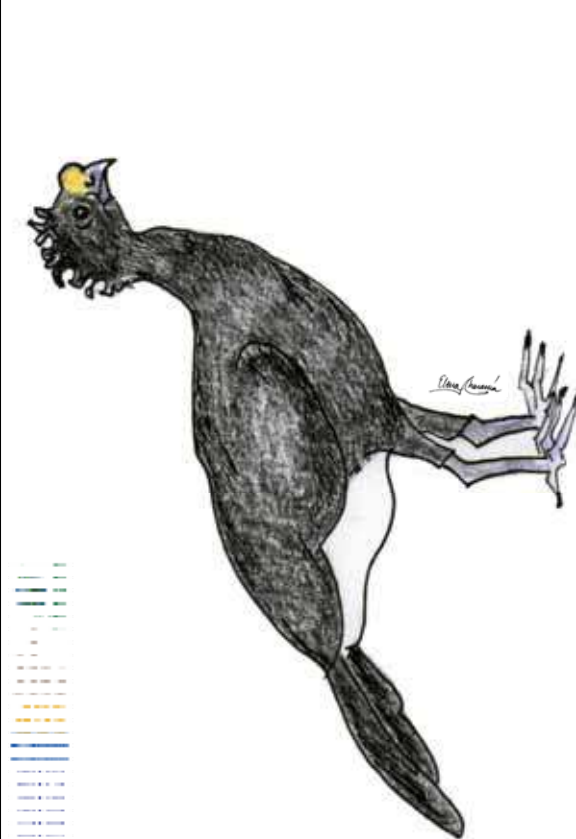
SOOTS'  
(MURCIÉLAGO)



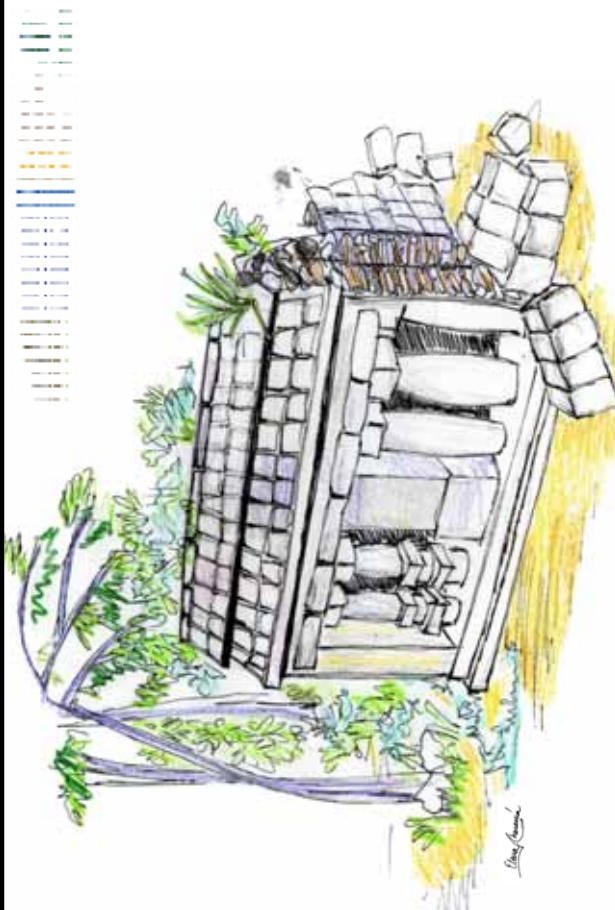
TOJ (PÁJARO TOH)



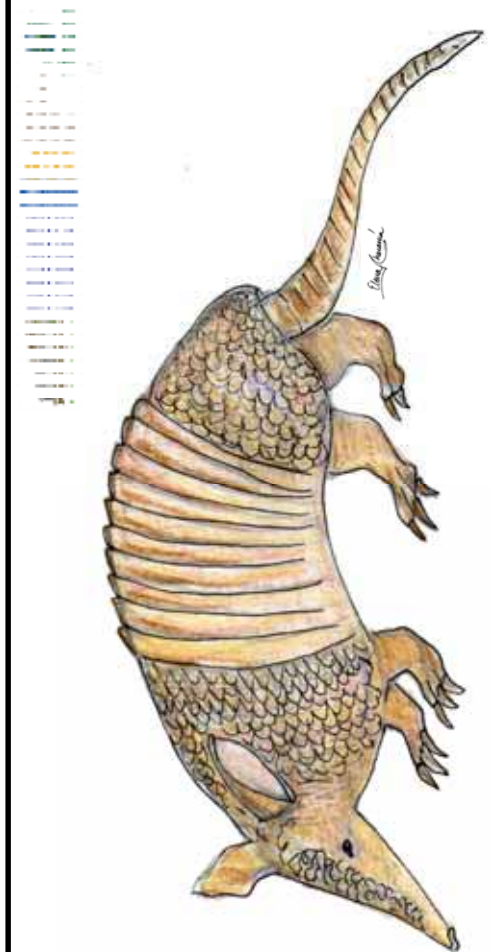
SAK XIKIN (TIGRILLO)



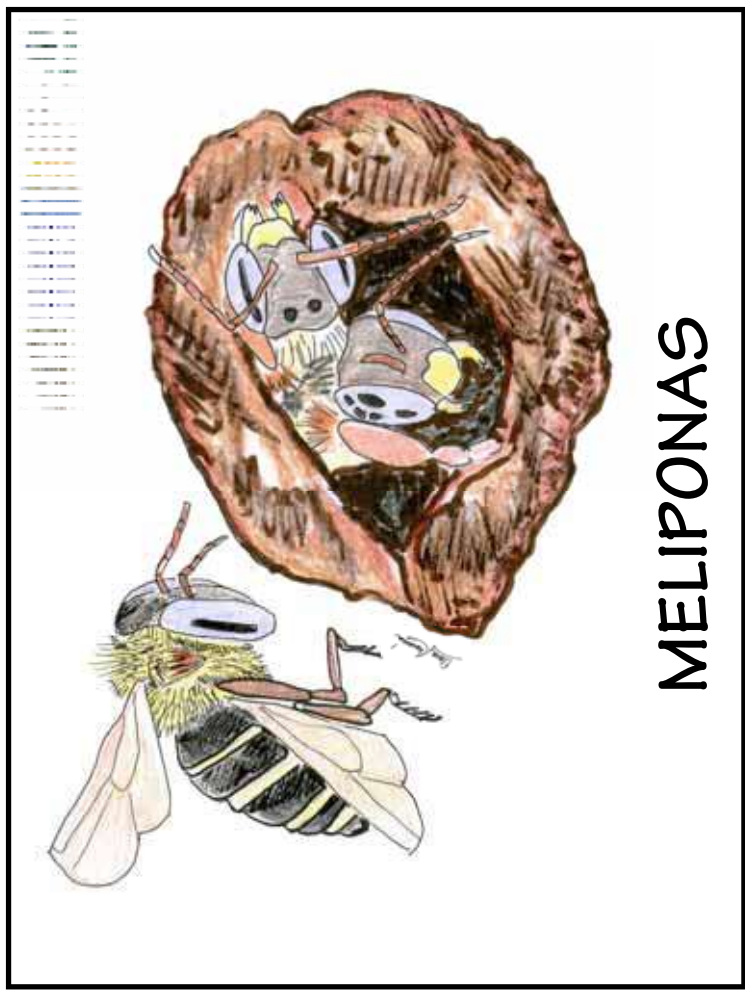
K'ANBUL (FAISAN)



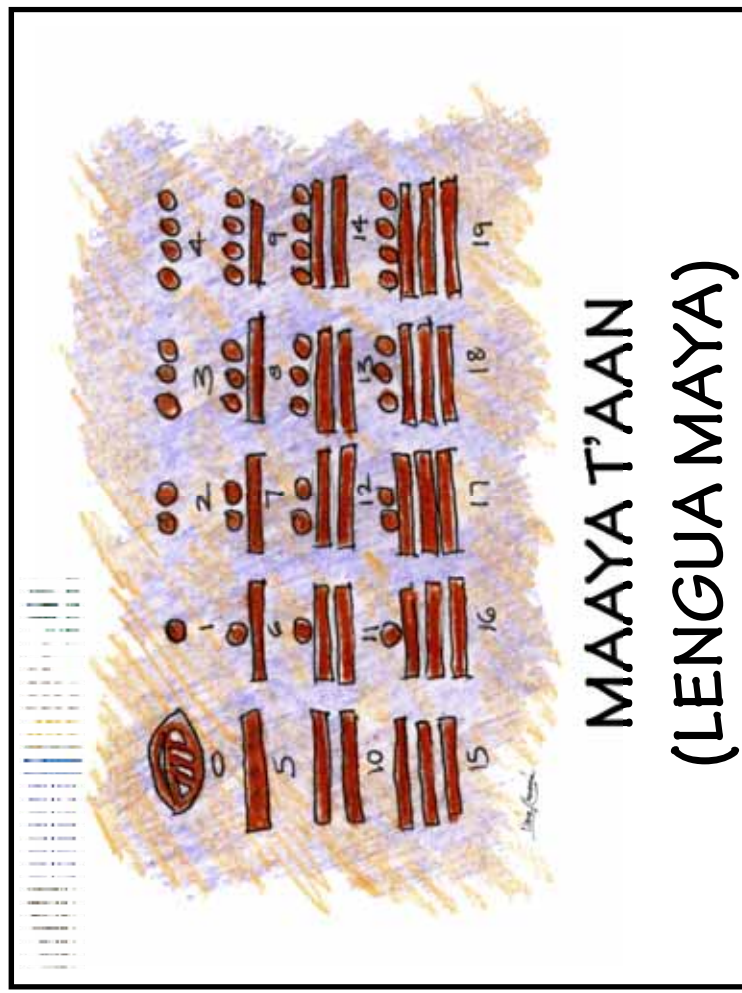
KIUIIC



WEECH (ARMADILLO)



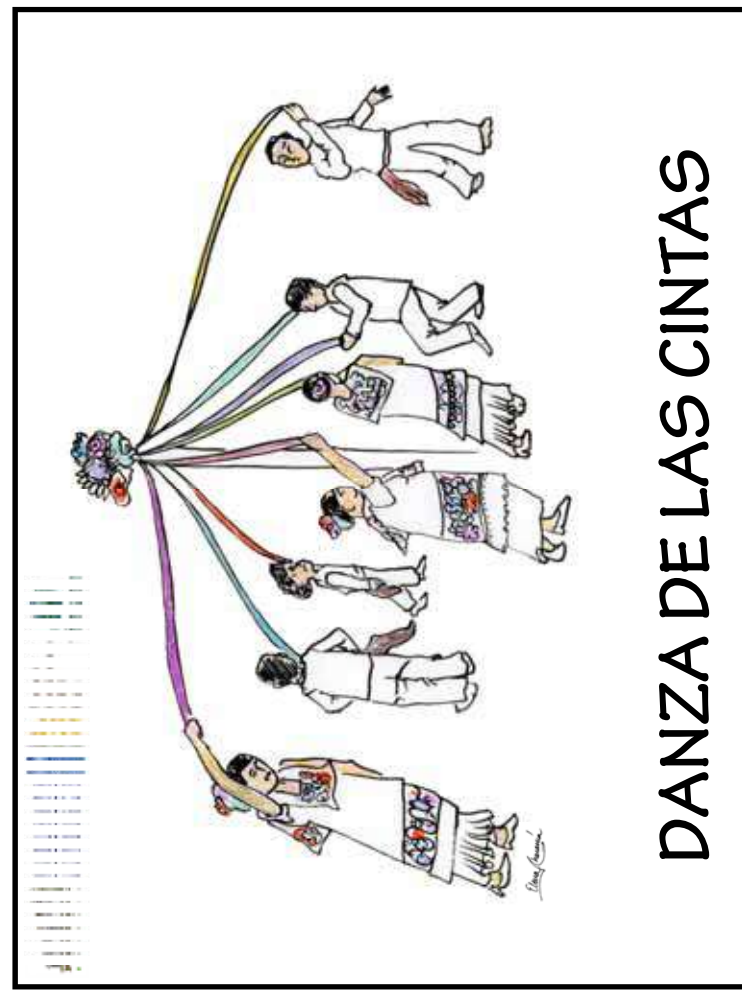
MELIPONAS



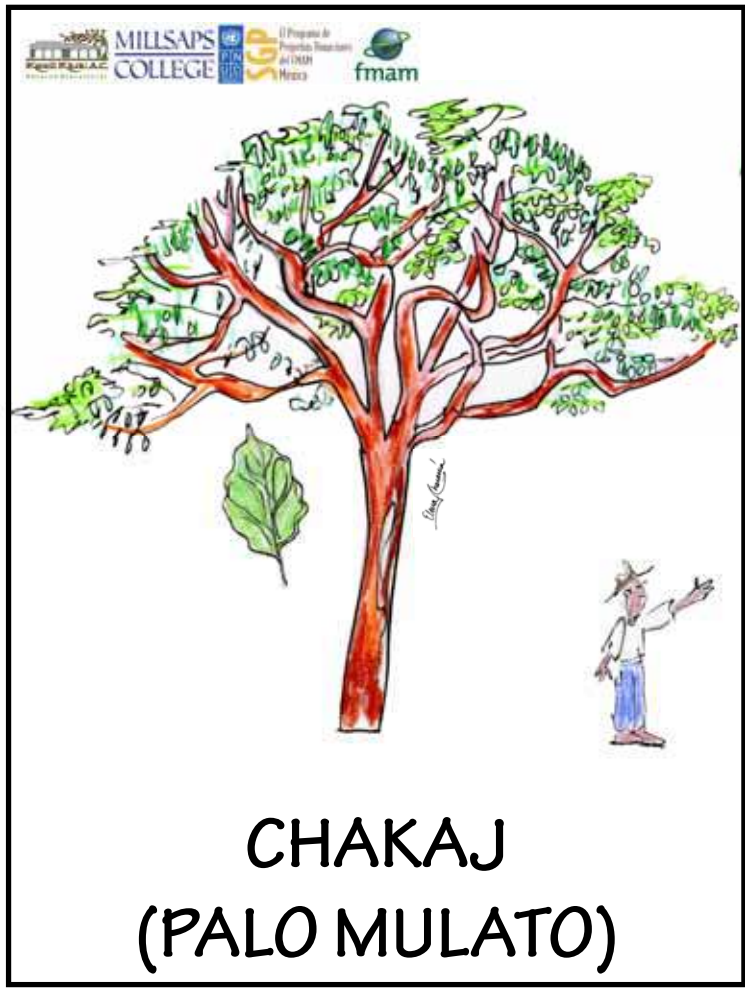
MAAYA T'AAN  
(LENGUA MAYA)



JALEB (TEPEZCUINTLE)



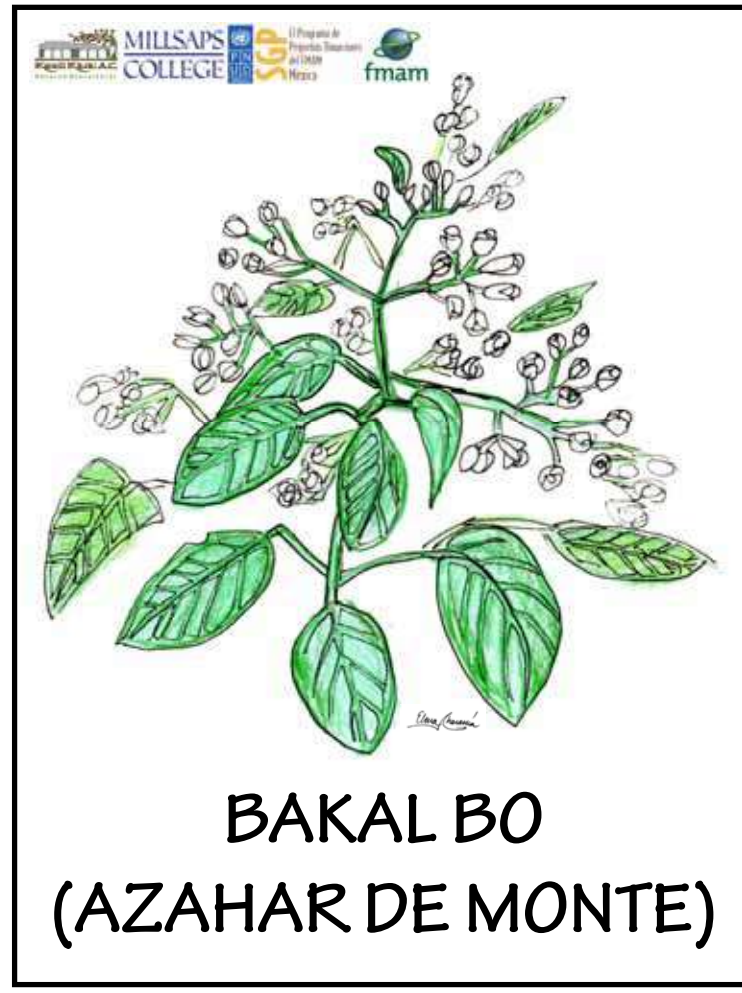
DANZA DE LAS CINTAS



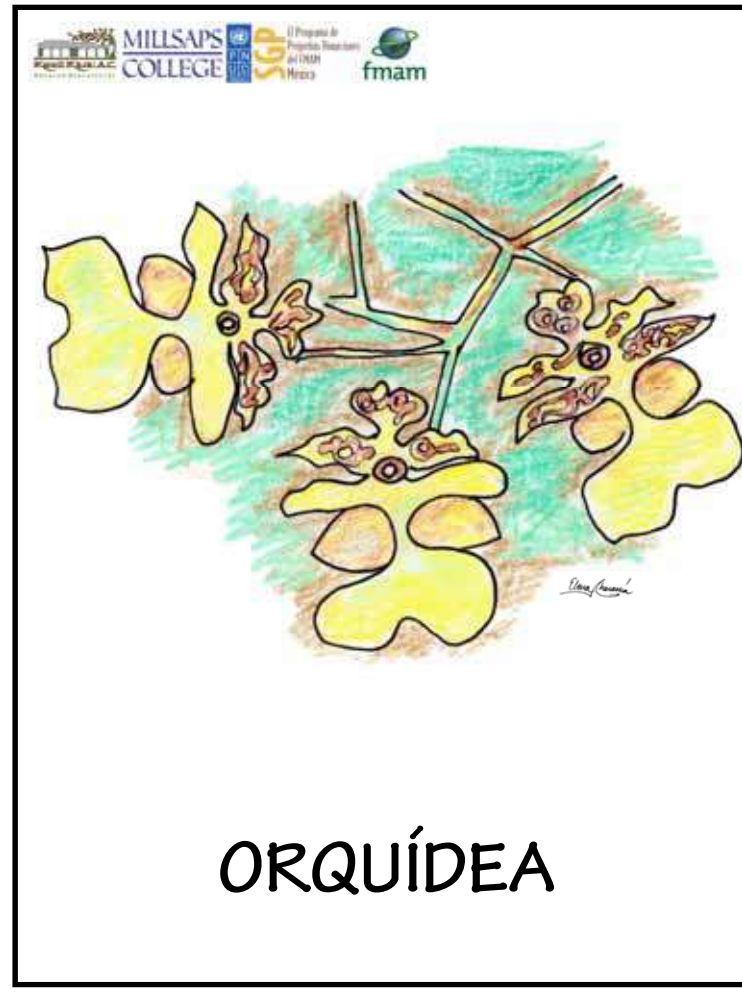
CHAKAJ  
(PALO MULATO)



HIPIL



BAKAL BO  
(AZAHAR DE MONTE)



ORQUÍDEA