

# ¿QUIÉN ES LA TORTUGA CHARAPA?

Es la tortuga de agua dulce más grande de América. Habita en los ríos y lagos de la Amazonía y Orinoquía, de donde sale para poner sus huevos en las épocas en que las aguas bajan y se forman playas.

Las hembras son más grandes que los machos y pueden medir hasta un metro, mientras que los machos solo llegan a medir 50 cm. Su capazón es gris o café negruzco y se vuelve más ancho en la zona de la cola.

Las hembras se reúnen y depositan sus huevos en nidos hechos por ellas en playas de arena fina cerca a las aguas de la orilla. Los tortuguillos salen de noche y en grupo para evitar ser detectados por predadores y se dirigen rápidamente al río.

Es una especie en peligro de extinción, porque la gente atrapa a las hembras adultas y a sus huevos para comerlos. También atrapan las crías para venderlas como mascotas en el comercio ilegal. Esto ocasiona que no haya reemplazo de tortugas viejas por jóvenes y se disminuya su población.

# El Camino de la vida de la Charapa



**SALIDA** →

**1** En una playa arenosa, en el margen del Río Caquetá dentro del Parque Nacional Natural Cahuinari acabas de nacer junto a otras tortuguitas. Ahora debes apresurarte para llegar al río pues muchos peligros te aguardan.

**2** Aprisa con tus hermanos avanzas huyendo del gavilán chima-chima y la cigüeña. Eres presa fácil. Vuelve a lanzar. Si sacas 3 ó menos avanza, de lo contrario has sido capturada y debes volver al inicio.

**3** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**4** Has logrado entrar al río, el cual por su buen estado de conservación alberga muchos caimanes y ellos te acechan... debes ocultarte. Retrocede un espacio.

**5** Al fondo del río has ido a buscar refugio, esto te da ventaja. Avanza 2 casillas.

**6** El Parque Nacional Natural Cahuinari te ofrece tranquilos lagos y llanuras inundables en donde encontrarás larvas e insectos para alimentarte. Lanza de nuevo

**7** Los Boras y los Mirañas, indígenas del Parque Nacional Natural Cahuinari, consumen tortugas solamente en algunas épocas del año y apoyan tu conservación. Lanza de nuevo!

**8** Has crecido bastante y ahora no te puedes ocultar tan fácil. Es verano y las aguas han bajado. Debes buscar nuevos refugios al interior del bosque inundable. Retrocede un espacio.

**9** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**10** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**11** Los grupos étnicos del territorio se han puesto de acuerdo para proteger las marismas, ecosistemas acuáticos con vegetación sumergida, flotante y emergente, entre la cual abunda la vida. Esto te da ventaja. Vuelve a lanzar!

**12** Entre los lagos del Río Puré, camarones, frutos y peces encuentras para comer. Esto es un banquete! Avanza dos espacios.

**13** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**14** Has crecido bastante y ahora no te puedes ocultar tan fácil. Es verano y las aguas han bajado. Debes buscar nuevos refugios al interior del bosque inundable. Retrocede un espacio.

**15** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**16** Un jaguar hambriento espera por ti. Ocúltate! Retrocede un espacio.

**17** Cerca del Parque Nacional Natural Yaigojé-Aporis estás. Los indígenas del Aporis siempre han regulado el uso y manejo de sus territorios. Esto ha permitido la protección del área. Avanza dos espacios

**18** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**19** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**20** Algunas poblaciones locales te quieren usar para comer, obtener tu grasa o venderte como mascota! Ocúltate en el fondo del río. Pierdes un turno.

**21** En el Parque Nacional Natural Yaigojé-Aporis te encuentras ya. Ahora que eres una charapa adulta, te congregas con otras en los remansos del río para hacer el cortejo y encontrar pareja. Avanza un espacio.

**22** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**23** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**24** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**25** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**26** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**27** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**28** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**29** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**30** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**31** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**32** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**33** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**34** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**35** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**36** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**37** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**38** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**39** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**40** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**41** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**42** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**43** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**44** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**45** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**46** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**47** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**48** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**49** Si quieres acortar camino, al atajo puedes entrar. Vuelve a lanzar! Pero sólo podrás avanzar por él con los números 1, 2 ó 3.

**Prueba grupal:**

- Si camino quieres acortar con tu equipo esta prueba deben superar.

**Prueba individual:**

- Ecología - Hábitat - Distribución:** Ágil de mente debes ser para esta prueba superar.
- Culturas:** Si camino quieres acortar esta prueba debes superar.
- Amenazas:** Has caído en la trampa de un cazador! Si de acá quieres salir una prueba debes elegir:
- Importancia de la charapa - otros:** Por fragmentos de bosque vas y para seguro avanzar a prueba se te pondrá.
- Ciclo de vida - comportamiento:** Por audaz y este camino tomar con valentía deberás enfrentar la prueba que ya verás