

FICHA 10

JUEGO

EL GRAN MONITOR

Organización:

Se coloca al grupo en fila.

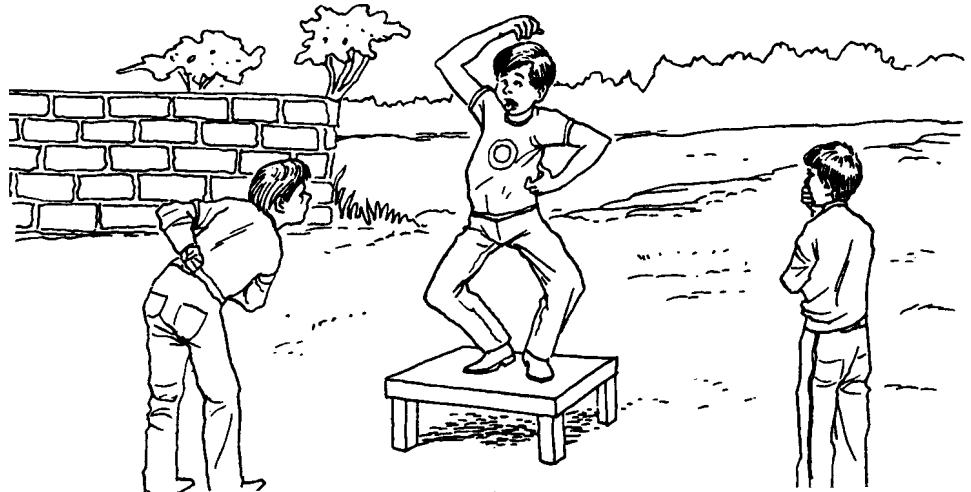
El "gran monitor" es un jugador, que, subido en una silla, una mesa o en cualquier parte alta, toma una posición majestuosa.

Sus compañeros pasan ante él uno a uno, mostrando gran respeto. Al llegar frente al "gran monitor" hacen una reverencia muy ceremoniosa e inclinando

el cuerpo le dicen tres veces: "gran monitor, yo te saludo sin reír ni llorar". Esto deben decirlo de un modo formal y serio. Mientras hablan, el "gran monitor" saca la lengua, voltea los ojos y hace mil piruetas,

con cuantos gestos y contorsiones extravagantes pueda, con el fin de hacer reír al que lo saluda.

Si lo consigue, este último pasa a ser "gran monitor".



DINÁMICA

PRESENTACION POR PARES

Objetivo:

Presentarse y animarse para ir conociendo a todos los miembros del grupo.

Desarrollo:

El Animador da las indicaciones de que nos vamos a presentar por parejas y que éstas deben intercambiar determinado tipo de información que es de interés para todos, por ejemplo: el nombre, el interés que tiene por el grupo, o por el

curso, sus expectativas, información sobre su trabajo, su procedencia y algún dato personal.

Cada persona busca un compañero que no conozca y conversan durante 5 minutos, luego en plenario cada participante presenta a su pareja.

La duración de esta dinámica va a depender del número de participantes, por lo general se da un máximo de 3 minutos por pareja

para la presentación ante todo el grupo.

Recomendaciones:

El Animador debe procurar que en el diálogo las parejas intercambien aspectos personales, como por ejemplo algo que al compañero le gusta, si tiene hijos, etcétera.

La información que se recoge se expresa en plenario de manera general, sencilla y breve.

El Animador debe estar atento para impulsar y agilizar la presentación.



ENTRENA TU MENTE



























EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Traza el camino que ha de recorrer el

hombre para encontrar su sombrero. Debes seguir las manos que están colocadas en la misma dirección que indican sus letras. Si no hay coincidencia, continúa la dirección que llevabas.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Encontré el sombrero? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles era el camino correcto?

 DERECHA	 ARRIBA	 ABAJO		 ABAJO		 ARRIBA
 ARRIBA	 IZQUIERDA	 DERECHA	 ABAJO		 ARRIBA	 IZQUIERDA
	 ARRIBA	 ABAJO	 IZQUIERDA		 ABAJO	 DERECHA
			 DERECHA	 ABAJO	 IZQUIERDA	 ARRIBA

ENCUENTRA EL CAMINO DE JONÁS A NÍNIVE. Colorea.

