

FICHA 11

JUEGO

EL CAMINO OSCURO

Material:

dos pañuelos y un silbato.

Organización:

Se coloca al grupo en dos filas, una frente a la otra, en los extremos del patio. Se vendan los ojos a un integrante de cada lado y se les coloca respectivamente frente a la fila opuesta; dos de los jugadores de tal fila opuesta le dan vueltas, unos a uno y otros a otro, también respectivamente, en su mismo lugar a fin de desorientarlos. A una señal del silbato, los ciegos caminan y deben ir a un

punto, ventana, puerta, árbol, etc., previamente indicado. A una segunda señal, se detienen; el que ha llegado al lugar señalado o el que se halle más cerca de él, hace ganar un punto a su equipo. Después de que todos hacen lo mismo, se cuentan los puntos de cada bando y el que tiene más, gana.

ciéndoles: adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, vas bien, te alejas mucho, etc.

Variante: se coloca un muchacho en un lugar donde deban llegar los "ciegos", para que toque un silbato a intervalos, de modo que se facilite la práctica del juego.

Este juego se debe organizar en un patio o gimnasio sin obstáculos, para evitar que los "ciegos" tropiecen.

El Animador los ayudará a llegar al sitio señalado, di-



DINÁMICA

VAMOS A PLATICAR.

Objetivo:

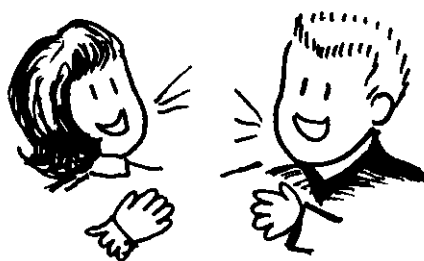
Demostrar que la comunicación es factor de vital importancia en el desarrollo del grupo y que la discusión es una comunicación recíproca en la que cada miembro del grupo participa de las ideas, opiniones y acciones de los demás.

Instrucciones:

- Formen parejas al azar y discutan por espacio de 3 mi-

nutos sobre algún tema específico.

- Cada pareja formada se reúne con otra y continúa la discusión durante tres minutos.



- Cada equipo de cuatro personas se reúne con otro equipo y continúa la discusión durante 3 minutos.

El tema y la discusión en sí, carecen de valor, lo que se pretende es conocer quienes exponen sus ideas dentro del grupo y de qué forma y observar en qué grado impone la naturaleza de las personas que fungen como autoridad.

Para obtener esta información se hará una lista con los nombres de las personas que hablaron durante cada una de las fases de la dinámica atendiendo principalmente a aquellos que se repitan varias veces.


ENTRENA TU MENTE

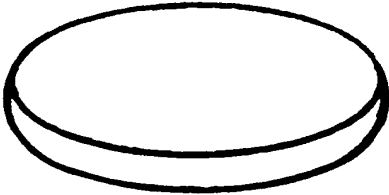
EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

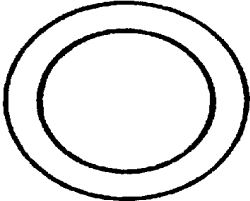
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden. En cada recuadro, escribe al me-

nos cuatro cosas que te sugiera el dibujo. Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Cuántas cosas me sugi-

rió el dibujo? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles eran las cosas que me sugerían los dibujos?







UNE LOS PUNTOS Y DESCUBRE CON QUIEN LUCHA DAVID.

