

FICHA 12

JUEGO

DESCUBRIR EL CAMINO

Material:

Una cuerda y un anillo metálico o de madera.

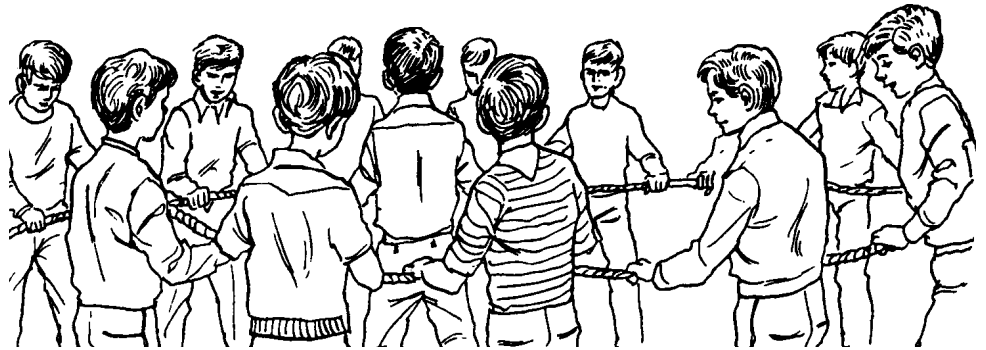
Organización:

Se forma al grupo en círculo, excepto a uno que queda al centro y él es detective; la cuerda se coloca por dentro del círculo, se mete en ella el anillo y se atan los extremos. A una señal, comienzan los del círculo a mover constantemente las manos a lo largo de la cuerda, pasándose el anillo unos a otros.

El "detective" se lanza a buscar el anillo, dirigiéndose ya a uno, ya a otro, pero nunca a dos seguidos. Aquellos a quienes se dirige el "detective", tienen obligación de levantar las manos y, si el anillo está allí, cambian los papeles. El "detective" tiene que dar una o dos vueltas antes de atacar. No es necesario que el anillo avance siempre en la misma dirección, antes conviene que corra en uno y otro sentidos.

También se pueden colocar dos o más anillos, si el círculo de jugadores es grande.

Variante: un círculo sin anillo ni cuerda, las manos se mantienen en constante movimiento. Pasándose un silbato chico unos a otros; se aprovecha el momento en que el "detective" da la espalda para tocar el silbato. Varios jugadores simularán tocarlo con el fin de despistar al "detective". Si lo encuentra, el que lo tenía, ocupará su lugar.



DINÁMICA

DESCUBRE O ADIVINA.

Objetivos:

- Conocer a los miembros preferidos por el grupo.
- Si los miembros del grupo que prefieren, son los mismos que lo ,a prefieren a él.
- Si existe una división en el grupo.
- Identificar al líder.
- Localizar a los no aceptados por el grupo.

Procedimiento:

1.- Se les dirá que el cuestionario que van a contestar se refiere a las personas del grupo que conocen muy bien.

la respuesta en blanco.

a) Es alguien que siempre está contento:

b) Es alguien que casi no habla, penoso, que casi nadie conoce:

c) Es alguien que es muy empeñoso y siempre trabaja bien para sus amigos:

d) Es alguien que tiene muchos amigos:

e) Es alguien muy enojón:

f) Es alguien que no le gusta divertirse:



2.-Podrán escribir tantos nombres como crean que la descripción corresponda.

3.- Si no los conocen dejan

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELLECTUALES

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

En este dibujo, encuentra cosas que tengan al menos una letra de la lista,

pero esta letra no puede estar al principio y no puedes repetir ninguna palabra. Escríbelas donde corresponde.

Comenten: ¿Cuántas palabras me sugirió el dibujo?

- A _____
- B _____
- C _____
- D _____
- E _____
- F _____
- G _____
- H _____
- I _____
- J _____
- K _____
- L _____
- M _____
- N _____
- O _____
- P _____
- Q _____
- R _____
- S _____
- T _____
- U _____
- V _____



EL JARDÍN DEL EDÉN. Colorea.

1. amarillo 2. verde claro 3. verde oscuro 4. azul claro 5. violeta 6. naranja 7. café 8. rosa.

