

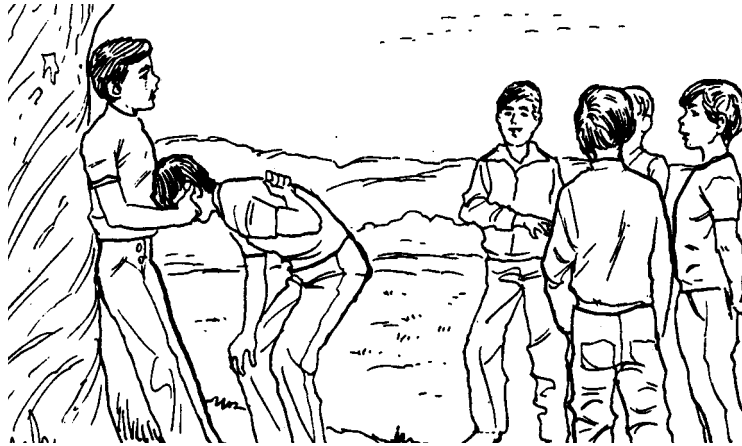
FICHA 14

JUEGO

LA MANO CALIENTE

Material: un cinturón.

Organización: el jefe del juego se coloca recargado en la pared o en un árbol. Se escoge a un jugador que es el "manchado", éste apoya a cabeza en el pecho del jefe; él le tapa los ojos con las manos o con un pañuelo, para que no vea a los que se acercan. Un vez cubierto, el "manchado"



El jefe hace señas a cualquiera

pone una mano sobre su espalda con la palma hacia arriba. Los demás jugadores se colocan en semicírculo a cinco metros de distancia. Frente a los últimos se pone en el piso un cinturón.

de sus compañeros, para que se acerque, dé una o dos palmadas en la mano del "manchado" y, al mismo tiempo, le hable fingiendo la voz. Hecho esto vuelve a su lugar.

Entonces el jefe deja ir al "manchado", que se dirige al grupo y toma de una oreja al que cree le dio las palmadas; si acierta, el "manchado" toma el cinturón y corretea al jugador descubierto, pegándole hasta que se refugie con el jefe para luego convertirse en "manchado". Pero si no acierta, el otro corretea y le pega al "manchado", hasta que llegue nuevamente con el jefe para seguir siendo "manchado".

DINÁMICA

DINAMICA DE INTEGRACION

Objetivo:

Que el integrante del grupo encuentre que todas las personas tienen cualidades, aún las que nos caen mal y que también tienen defectos las personas que queremos.

Desarrollo: ,"

1.- Escribirán en una 3. de papel el nombre de quién les cae mal.

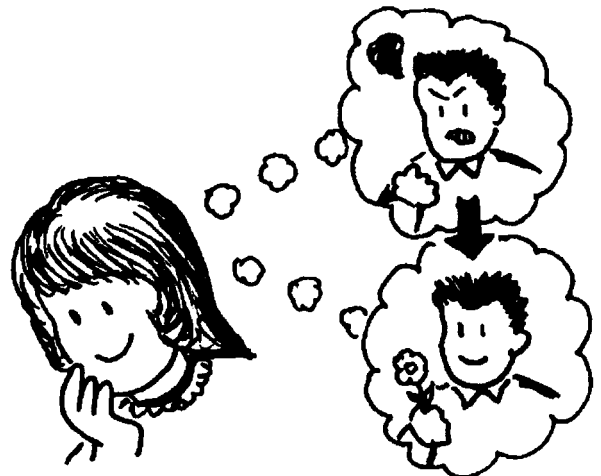
2.- Ya escrito y sin poderlo cambiar le buscarán cualidades.

3.- Doblarán su hoja papel y la entregarán al Animador.

4.- Platicarán a los demás de las cualidades que encontró, sin decir el nombre de quién se trata y los otros tratarán de adivinarlo.

5.- De esta manera se darán cuenta que no sólo él encontró esas cualidades sino también sus otros compañeros.

el mismo proceso con la diferencia de que escribirán el nombre de la persona que más bien les cae, buscándole ahora sus defectos.



En otra sesión se repetirá

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

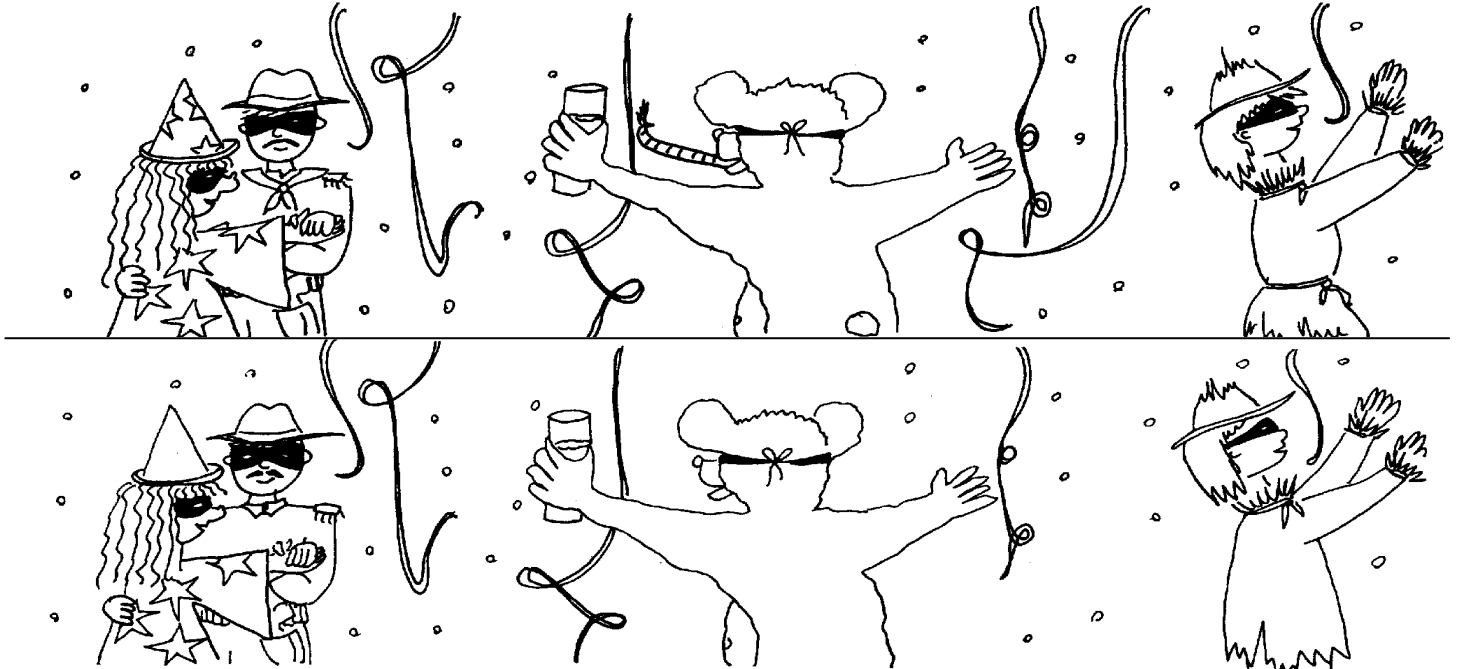
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Observa el dibujo de arriba durante 1 minuto.

Al segundo dibujo le faltan 6 detalles para ser como el que está arriba. Dibújalos.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Cómo hice esta actividad?

¿Cuántos detalles encontré que faltan en el dibujo de abajo? ¿Cómo descubrí cuáles eran los detalles que faltaban? ¿Qué pudo hacer para mejorar la próxima vez?



UN NIÑO NOS HA NACIDO. Colorea.

