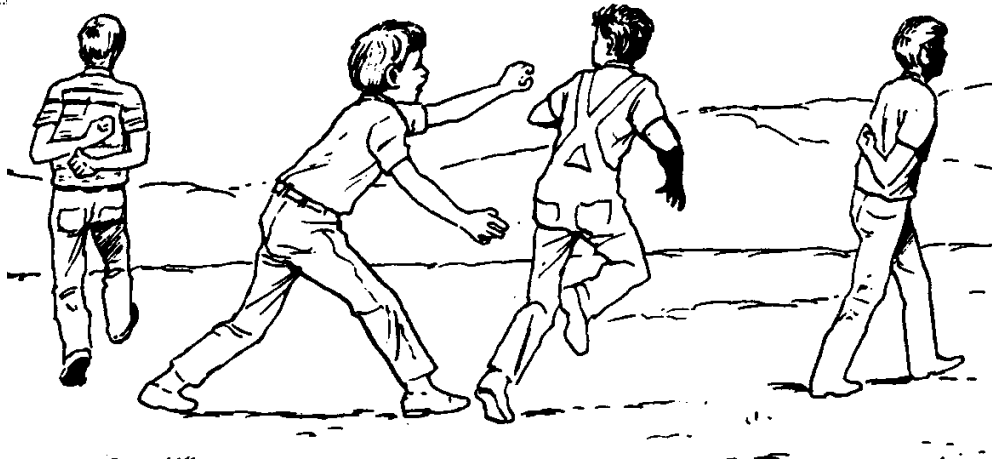


JUEGO

EL GATO JUGUETÓN



Organización: se escoge a un "gato" y se le coloca en el centro del campo.

El Animador pide al grupo repartirse por todo el campo de juego.

El "gato" persigue a los jugadores y los va tocando o "arañando". Éstos siguen caminando, llevando una mano puesta en la parte donde los rasguñó el "gato", que casi

siempre es en la espalda, brazos o piernas, obligándolos a caminar en actitudes difíciles.

Hay que cambiar "gato", pero los rasguñados siguen en la

misma posición, hasta que todos están rasguñados, suspendiéndose entonces el juego.

El último en rasguñar será el vencedor.

DINÁMICA

¿QUE HARIAS TU?

Objetivo:

Conocer algunas normas existentes dentro del grupo. Desarrollo:

Los miembros del grupo escucharán durante tres minutos al Animador del grupo que contará una historia: un día en un salón de clases, mientras la maestra explicaba y todos los alumnos estaban muy interesados atendiéndola, uno de los niños se puso de pie e inte-

rrumpió y se puso a gritar.

- Los presentes responden: ¿Qué harían si ellos fueran aquel a quien interrumpieron?

- Se anotan, de ser posible en un pizarrón, las diferentes actitudes que tomarían.

- Las respuestas vuelven a ser leídas y se reflexionan brevemente.

- El grupo vota por aquellas tres respuestas que le parezcan las que ellos adoptarían en caso de encontrarse en tal situación.

- Se ordenan las respues-

tas por mayor número de votos.

- El Animador registra las tres normas o conductas con el mayor número de votos.

- Los miembros del grupo las comentan.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

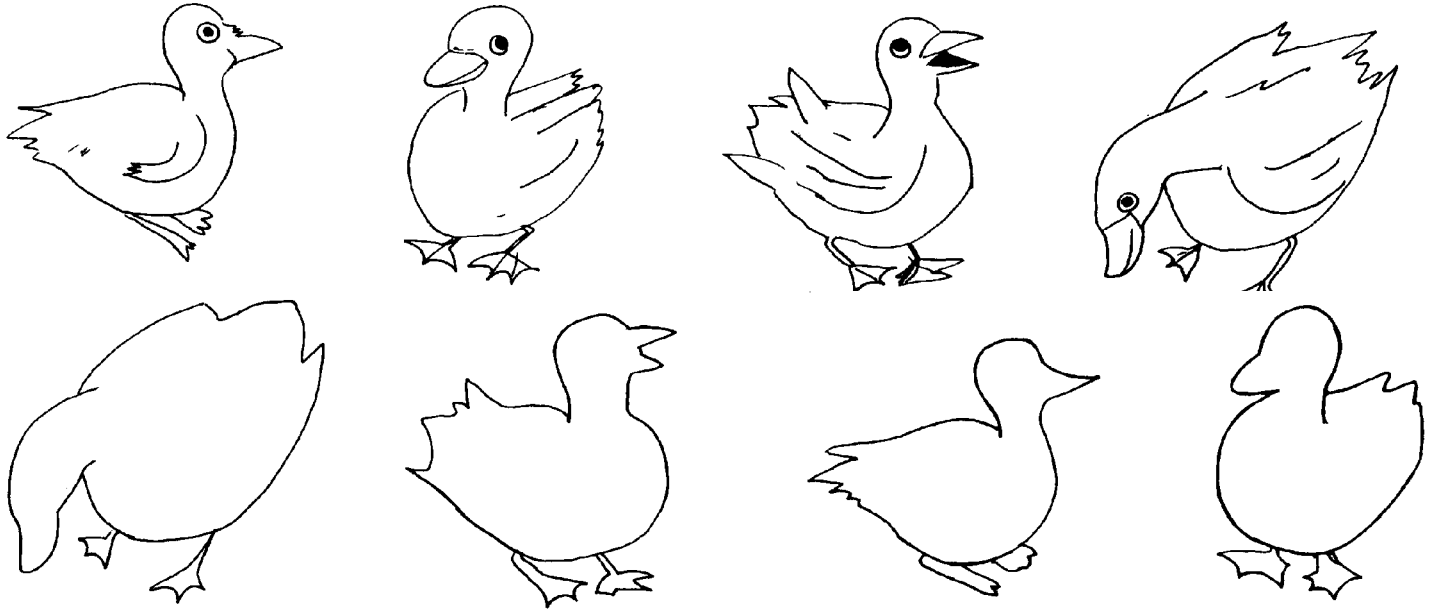
Observa los dibujos y une cada pato con su silueta. Piensa qué es lo que

tengo que hacer y cómo lo voy a hacer.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Pude descubrir cuál es la silueta de

cada pato?

¿Cómo descubrí la pareja correspondiente? ¿Seguí un orden? ¿Qué puedo hacer para mejorar?



CONECTA LOS PUNTOS, para ver quién se hizo amigo de Daniel en la cueva. Colorea.

