

FICHA 2

JUEGOS

LA CAMPANITA

Material: una campanita. Organización: se forman los jugadores en círculo (unos diez o quince); se toman de las manos.

Luego es escoge a dos, que pasarán al centro; se les vendan los ojos a ambos y a uno de ellos se le da una campanita.

El círculo girará a la

derecha y el jugador que tiene la campanita, constantemente la estará sonando, a fin de que su compañero vendado lo to-

que, lo cual tratará de evitar, guiándose solamente por el sonido de la campanita.



El círculo servirá para que no se salgan de él. Una vez que los jugadores del centro se hayan, tocado, es decir, que el de la campanita haya sido tocado, se escogerá una nueva pareja.



EL Humo

Organización: los jugadores se sientan en el suelo, bien juntos, con las piernas estiradas hacia el centro, formando un círculo.

Se escoge un jugador que será el "humo". Éste se coloca en el centro, tomando una postura lo más rígida posible. Con las manos pegadas al cuerpo el "humo" se deja caer sobre las manos de

los del círculo, los que a su vez, lo pasan de un compañero al otro, con quien cambia el

puesto.

Para mayor éxito en el juego el "humo" debe mantener siempre los pies en el suelo y el número de jugadores no debe ser mayor de 15.



ENTRENA TU MENTE EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Lee este cuento y responde a lo que se te pide.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Marqué como se me pidió? ¿Cómo hice esta

actividad? ¿Cómo descubrí cuál de las respuestas es la mejor posibilidad?

LA ARDILLA METEORÓLOGA

He aquí que, en un bosque muy espeso, vivía una pequeña ardilla que tenía la cola en forma de antena parabólica y era el hazmerreír de todos los animales del bosque. A la pobre ardilla le daba tanta vergüenza su cola que jamás salía de la madriguera y si alguna vez se le ocurría dar una vuelta, todo el mundo le hacía bromas y le jugaba malas pasadas.

Esto duró hasta que un buen día la ardilla decidió orientar su cola hacia el satélite Meteosat; entonces le sucedió algo realmente sorprendente: la ardilla empezó a recibir informaciones meteorológicas que le permitían adivinar el tiempo que haría. Desde entonces se hizo tan popular que jamás nadie se rió de ella.

Si alguna vez ves una ardilla, fijate en su cola; gracias a ella, sabrás qué tiempo va a hacer.

Señala la opción que mejor reuma el cuento.

- Una ardilla sabe sacar provecho de la forma de su cola.
- Un sabio vio la forma de la cola de la ardilla y se le ocurrió que con ella podría hacer una antena parabólica.
- El cuento nos dice que si vemos a una ardilla, no nos tenemos que reír de ella.
- Una ardilla decide dar a su cola la forma de una antena parabólica.
- El cuento nos viene a decir que sólo valemos cuando somos útiles

← ¿En qué te has fijado para saber que ésta es la mejor posibilidad? →

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

A la derecha de la cuadrícula, traza la figura simétrica de este dibujo como si se reflejara en un espejo.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Dibujé lo que se me pidió? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí qué es un reflejo?

