

FICHA 27

JUEGO

PASAR LA LLAVE

Material: una llave de puerta.

Organización: se divide el grupo en dos equipos de igual número de jugadores y se colocan, uno en el extremo del campo y el otro en el centro.

El jefe entrega la llave al equipo que está al extremo, éste reúne a todos y le da la llave a un jugador, sin que lo vea el equipo contrario.

A una señal, salen corriendo los jugadores para pasar al lado opuesto del campo; si en el camino uno de los jugadores del equipo contrario atrapa al que lleva la llave, gana su equipo y pasa a su poder la llave; en caso contrario, si el que lleva la llave logra llegar al otro lado, grita: ¡libre!, levantándola para que todos la vean, apuntándose su equipo un punto.

C a d a vez que

logren pasar la llave al otro lado, se le da en secreto a otro jugador, para que intente nuevamente pasarla y así sucesivamente el otro equipo seguirá siendo perseguidor hasta que conquiste la llave.



DINÁMICA

DINAMICA DE ANIMALES.

Objetivo:

Que los integrantes del grupo se conozcan a ellos mismos y vean si en realidad reflejan ante los demás lo que son.

Desarrollo:

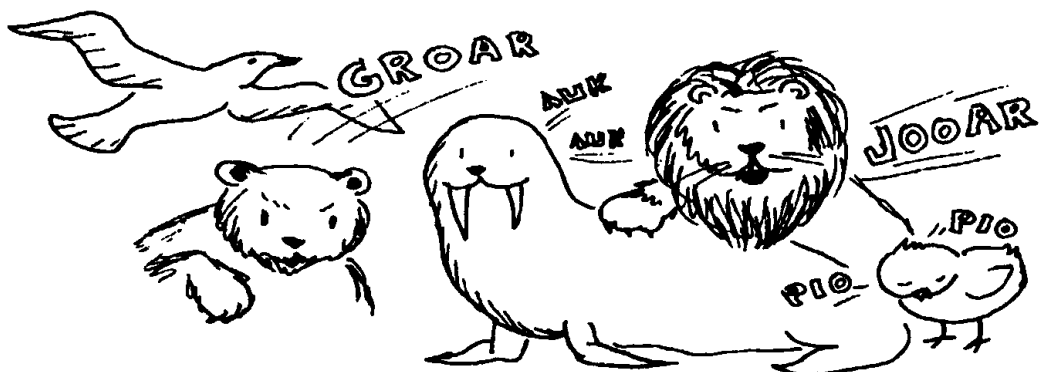
- 1.- Que los integrantes del grupo piensen qué animal les gustaría ser.
- 2.- Realicen los sonidos de los animales y los imiten.

- 3.- Se reúnan los que coincidieron en el mismo animal.
- 4.- Todos juntos concluyan la característica esencial de cada animal que se representó.
- 5.- Se analicen a ellos mismos y vean si en realidad tienen esas características.
- 6.- Se reúnan en diferentes equipos y que analicen entre todos a

cada uno de sus integrantes, si en realidad actúan conforme a la característica de dicho animal.

Conclusiones:

De esta manera cada quien conoce lo que en realidad es o le gustaría ser y si ante los demás actúa conforme a su característica o no.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Termina estos dibujos siguiendo el modelo de la izquierda. Fíjate en la

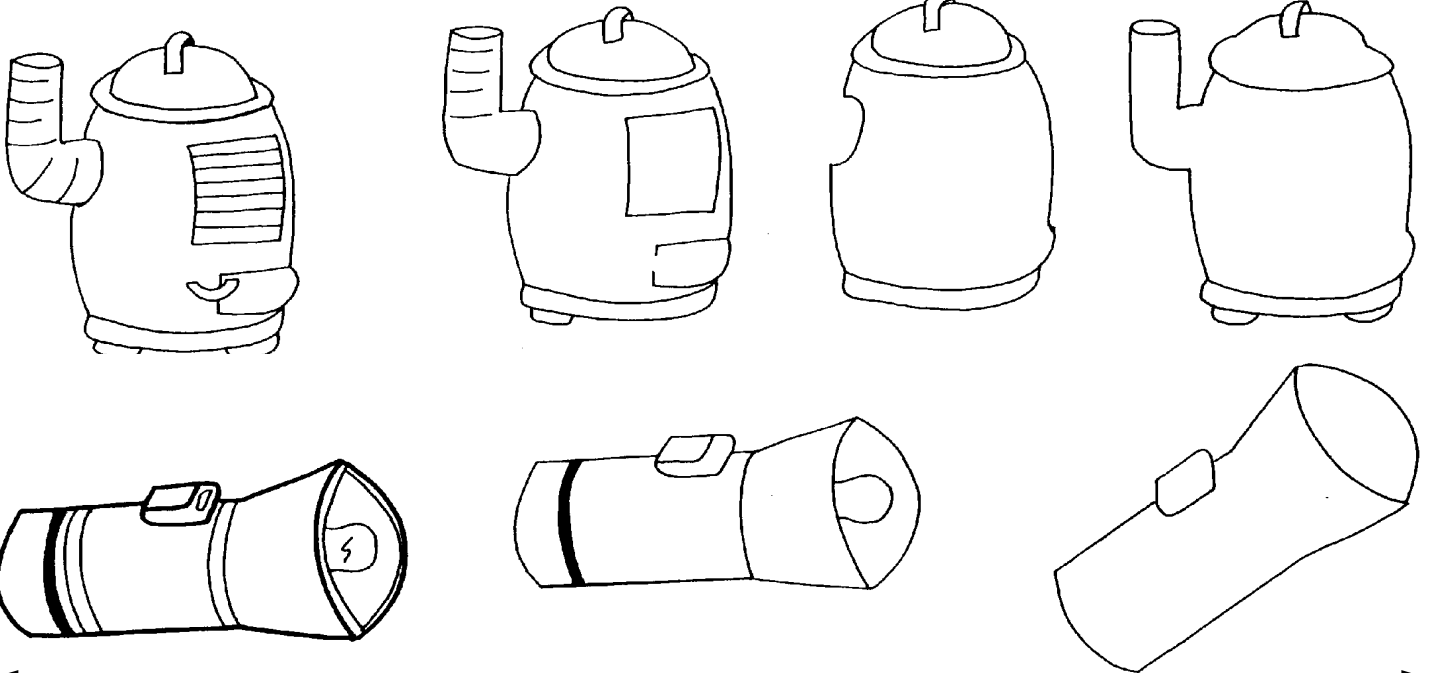
forma y en el tamaño. Después colóralos

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo pude completar las figu-

ras del modelo? ¿Seguí un orden?

¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



Descifra las siguientes palabras usando esta clave:

1	2	3	4	5	6	7
a	u	e	c	i	s	o

43n1
p16421l
4r56t7
m561
47m2n57n
3241r56t51

Inventa una historia pequeña donde yo, Jesús, les hable a los niños. Echa a volar tu imaginación; y, si no se te ocurre nada, usa como guía estas palabras: **JESÚS, FELICES, AMOR, DIOS, PAPA, HOGAR**



En la cena pascual, que recordaba nuestra salida de Egipto, comíamos yerbas amargas, cordero asado, pan sin levadura y vino. Esa cena celebraba la alianza de Dios con mi pueblo. Ahora, la Nueva Alianza la celebramos en la Misa o Eucaristía.