

# FICHA 28

## JUEGO

### TAPAR EL HUECO

Organización:

Se forma al grupo en un círculo; a una señal, un jugador escogido de antemano, emprende la carrera alrededor y por fuera del círculo y toca a uno de sus compañeros en la espalda.

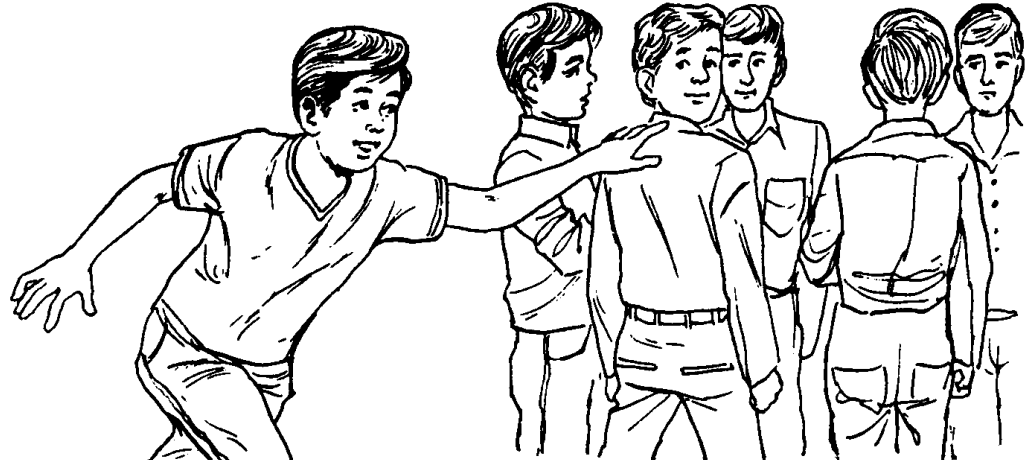
El tocado corre inmediatamente en sentido contrario del primero y lo más rápido que pueda; cuando se encuentran, interrumpen por un momento la carrera, se dan la mano, dan una vuelta completa y continúan la carrera.

pen por un momento la carrera, se dan la mano, dan una vuelta completa y continúan la carrera.

Al llegar el primero al lugar desocupado (hueco), se coloca en él, mientras que el atra-

sado sigue el juego.

*Variante:* correr alrededor del círculo sin darse la mano.



## DINÁMICA

### DINAMICA DEL RETRATO.

**Objetivo:**

Esta dinámica ayudará a los miembros del grupo a reflexionar acerca de lo que realmente es cada quien.

**Desarrollo:**

- Se indicará a los participantes que sólo deben tener una hoja de papel blanco y un lápiz.
- Se les pedirá que copien la siguiente forma del pizarrón.
- Después de copiarla se les explicará que en la primera columna van a escribir como creen que es su físico: sus principales proble-

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

¿Cómo soy yo físicamente	¿Qué cualidades Tengo?	¿Qué Defectos tengo?
--------------------------	------------------------	----------------------

mas y de aquello que se sienten más orgullosos, que en la segunda columna van a poner las cualidades que encuentren en ellos, por ejemplo: amabilidad, limpieza, etcétera, y que en la tercera escribirán sus defectos: envidioso, peleonero, etcétera.

- Se pedirá a los participantes que contesten recomendándoles la individualidad de su trabajo diciéndoles: *Lo que escribas sólo lo tendremos tú y yo.*

Esta dinámica ayudará a los participantes a reflexionar acerca de sí mismos, es conveniente que el Animador despierte en ellos el deseo de

superar sus defectos.

El Animador recogerá las hojas, las tabulará y las guardará en sobres con el nombre de cada participante.

El Animador repetirá esta dinámica las veces que considere necesario para ver si los integrantes del grupo aumentan el número de respuestas, pues esto significa que han realizado una mejor observación de ellos mismos.

Una variación a esta dinámica, según las características del grupo, es que el Animador les pida que peguen su hoja al hombro y que puestos de pie circulen por el salón de tal modo que cada uno pueda leer y ser leído, de manera que aumente el conocimiento entre los integrantes.

# ENTRENA TU MENTE

## EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Copia estos dibujos siguiendo el

modelo arriba. Fíjate en la forma y en el tamaño. Después coloréalos

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta activi-

dad? ¿Cómo pude dibujar las figuras del modelo? ¿Seguí un orden? ¿Pude terminar cada figura?

¿Qué puedo hacer para mejorar?

