

FICHA 33

JUEGO

CARERA EN ZIG—ZAG

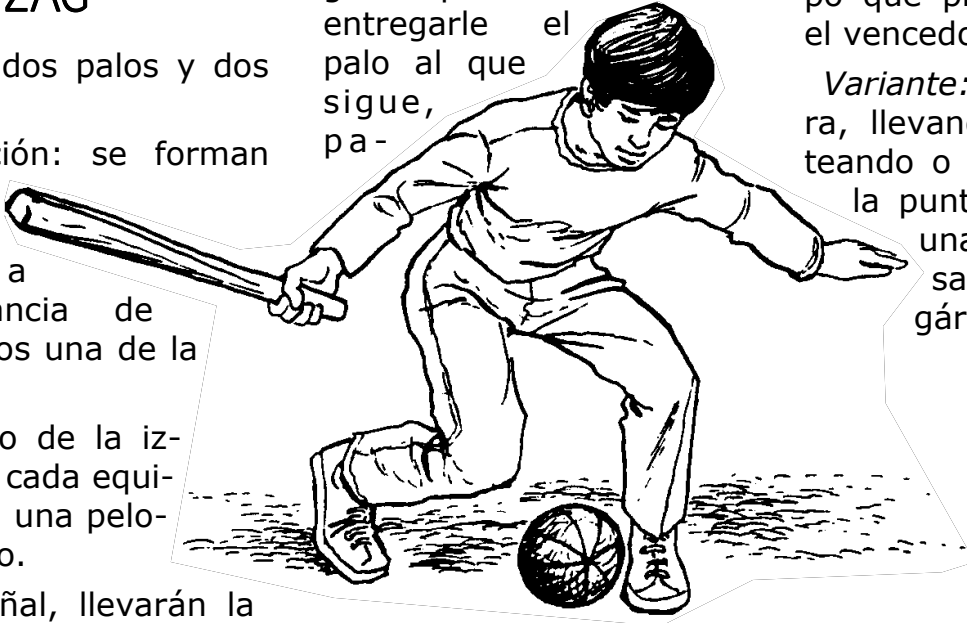
Material: dos palos y dos pelotas.

Organización: se forman los jugadores en dos filas, a una distancia de cinco metros una de la otra.

Al primero de la izquierda de cada equipo se le da una pelota y un palo.

A una señal, llevarán la

pelota, empujándola con la punta del palo a darle la vuelta a su equipo y regresar por el frente a entregarle el palo al que sigue, pa-



ra que repita la acción.

Así sigue el juego hasta terminar el último. El equipo que primero llegue, es el vencedor.

Variante: relevos en hilera, llevando la pelota pateando o empujándola con la punta del palo hasta una meta y regresarla para entregársela al siguiente.



DINÁMICA

VACACIONES FELICES (Obsequios con significado)

Se les dice a los participantes:

Mañana sales de vacaciones, y ten en cuenta que eres una persona que vives con pocos recursos. Vienen tus dos amigos a despedirte. Uno de ellos es el que te prestó su casita a la orilla del mar, para que pases tu semana de vacaciones. El otro te dice: Yo también quiero ayudarte, por lo tanto te doy a escoger., un billete de bastante consideración; una cesta de provisiones para una semana o un barquito para que te pasees.

Cada una de las personas responde en particular, qué escoge y posteriormente se reúnen en grupos y dicen qué escogieron y cuáles fueron las razones para escoger uno de los tres regalos,

De cada grupo de discusión se saca un resumen y se presenta en plenario, en donde se vuelve a tener algún comentario sobre el asunto.

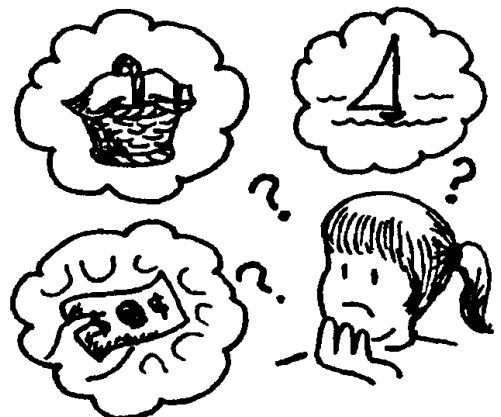
De esta dinámica, se desprende cuales son las motivaciones que cada uno tiene según las explicaciones que den al escoger el regalo.

Quien escoja el dinero no tiene espíritu de pobreza.

Quien escoge el cesto de provisiones prefiere la seguridad,

la comodidad, que también son manifestaciones de falta de espíritu de pobreza.

Quién escoge el tercer regalo, que puede ser cambiado por algún vehículo (bicicleta, caballo, etcétera.) es quien no piensa tanto en su seguridad, sino en la belleza, en la alegría, en los goces espirituales.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Fíjate en estas figuras, busca los siguientes números escondidos: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Después puedes

Colorear los dibujos.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer?

¿Cómo hice esta actividad?

¿Cómo pude encontrar los números

que están ocultos?

¿Seguí un orden?

¿Pude encontrar cada número?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



ENCUENTRA los 2 dibujos de Santa María que son iguales. Colorea

