

# FICHA 4

## JUEGO

### LA ZORRA Y LAS GALLINAS

#### Organización:

Se marcan dos líneas largas paralelas, a 25 metros de distancia una de la otra; todos los jugadores, menos uno,



serán las gallinas y se colocarán en fila sobre una de las líneas; el jugador que será la "zorra", se colocará al centro de las dos líneas.

A una señal del Animador, todas las "gallinas" correrán a la segunda línea, la "zorra"

tratará de atraparlas para convertirlas en "zorra". De la segunda línea, las "gallinas" regresarán a la primera y así sucesivamente, hasta que el número de "zorras" sea mayor que el de las "gallinas".

## DINÁMICA

### INTEGRACION INICIAL

#### Objetivos:

- Romper la tensión que existe entre los integrantes al iniciar una reunión.
- Integrar a todos los participantes.
- Permitir la apertura a los demás y romper los grupos previamente constituidos.

El grupo puede estar formado desde ocho hasta quince personas.

Si se realiza en un salón, es conveniente que las bancas o sillas sean móviles, Si se realiza en un

patio o jardín, es preferible.

Como material puede utilizarse lápiz y papel.

#### Proceso:

- El Animador indicará a los integrantes que escojan algún compañero o dos de los que no conozcan para realizar su trabajo



yo y conocerse entre el grupo un poco. Platicarán 10 minutos.

- El Animador interrumpe e indica que cada pareja se integre con otra y continúen la plática.

- Transcurridos otros 10 minutos, el Animador pide a los grupitos que se integren de 10 en 10 personas, dándoles 10 minutos más.

- Se elige a un integrante de cada grupo para que presente a los compañeros con los que estuvo platicando y diga a grandes rasgos la conversación sostenida.

- El Animador hace un resumen de los aspectos comunes del grupo general, según las diferencias o semejanzas que han aparecido en la presentación.

# ENTRENA TU MENTE

## EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Lee cada pregunta y di si la idea que se da es buena o mala. Y escribe las razones de tu respuesta.  
Comenten: ¿Entendí lo que hay

que hacer? ¿Contesté lo que se me pidió? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles eran las razones de mis respuestas?

Santiago compró una galleta de coco, pero al comérsela no le supo a nada. Por este motivo decidió presentar una reclamación al director de la fabrica de galletas que vive en Coconut Palm City (USA).

*Pregunta:* ¿El hecho de comer una galleta y no encontrar el sabor que anuncia es un motivo suficientemente sólido para presentar una queja?

Respuesta: \_\_\_\_\_ ¡Por qué? \_\_\_\_\_

A la Mayoría de las personas nos gustan los dulces que venden en las tiendas, pero hay que cuidar ciertas normas de buena educación; por ejemplo, no está bien ensuciarse los labios al comerlos.

*Pregunta:* ¿Para no ser maleducado al comer dulces, es buena idea no comerlos nunca?

Respuesta: \_\_\_\_\_ ¡Por qué? \_\_\_\_\_

A Teresa le gusta presumir su nueva caja de treinta plumones, pero cada vez que los lleva a la escuela pierde tres. Ante esta situación, su madre le ha prohibido llevarse los plumones a la escuela.

*Pregunta:* ¿Es una buena decisión que Teresa deje los plumones en casa para que no los pierda?

Respuesta: \_\_\_\_\_ ¡Por qué? \_\_\_\_\_



### EL SEXTO DÍA

¿Puedes encontrar las 7 diferencias entre los dos dibujos?  
Después Colorea.

