

# FICHA 42

## JUEGO

### SÍGUEME

Organización: los jugadores forman un círculo, los cuales girarán continuamente.

Se escogen dos jugadores: el *perseguido* y el *perseguidor*, que se colocan a una distancia regular y por fuera del círculo, a unos dos metros de éste.

El juego comienza cuando el *perseguido* grita: "sígueme". Entonces el *perseguidor* lo sigue, tratando de tocarlo.

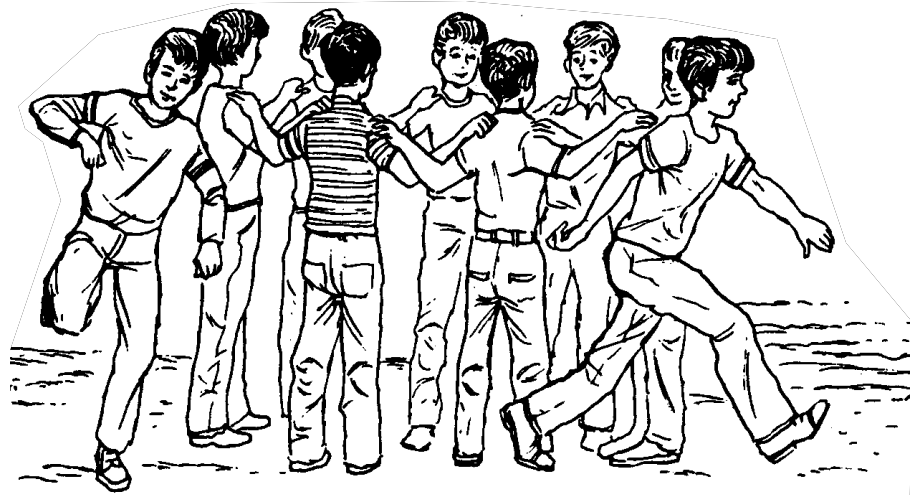
El *perseguido* puede evitarlo, tocando a alguien de los

del círculo, el cual debe gritar inmediatamente: "sígueme", convirtiéndose en *perseguido*.

Si el *perseguidor* logra to-

car a alguno de los *perseguidos*, termina el juego.

Siendo numeroso el grupo, se nombrarán dos *perseguidores* y dos *perseguidos*.



## DINÁMICA

gustaría que fueran de otra manera.

una hoja el modelo que le gustaría y por qué.

- Pedirle que dibuje en

### INVENTORES

Objetivo:

Despertar la capacidad para imaginar y crear objetos.

Actividades:

- Preguntar a uno de los participantes si le gusta la forma de algunos objetos del salón de reunión, de las casas, etcétera.

- Pedirle que diga si le



# 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 las figuras de los cuadros

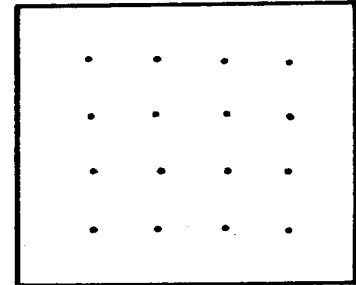
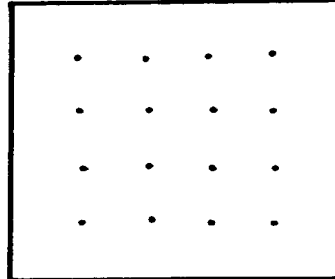
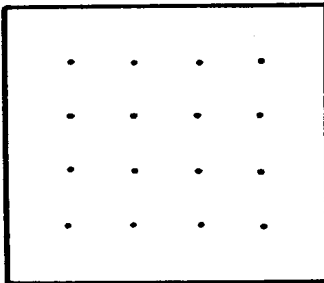
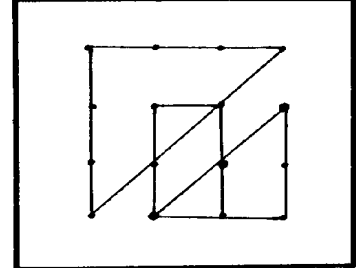
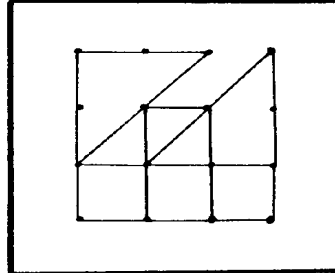
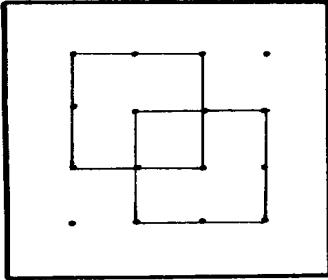
de arriba y ayudándote de los puntos cópialas en los cuadros de abajo, en su misma posición y tamaño.

Comenten: ¿Entendí lo que había

que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Seguí un orden?

¿Cómo pude copiar cada dibujo?

¿Qué puedo hacer para mejorar?



¿Explica cómo Jesús edifica la Iglesia?. Colorea.

