

FICHA 5

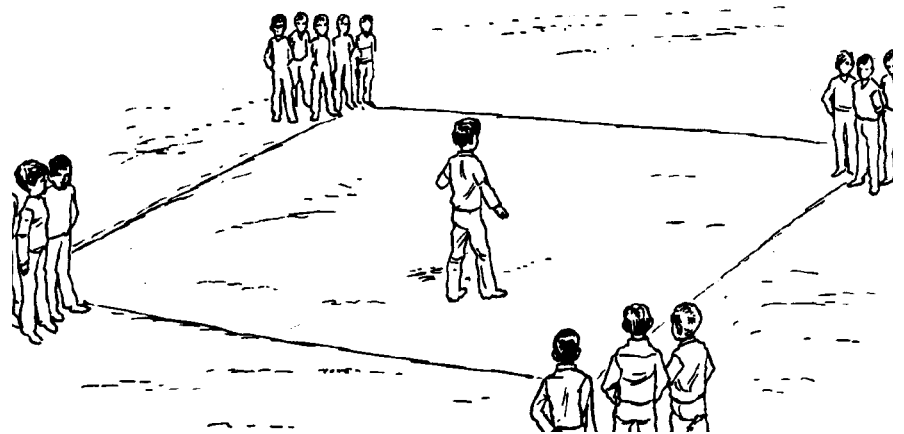
JUEGO

LA VENTA DE PÁJAROS

Organización: se nombra un comprador y se integra a los jugadores en 4 grupos iguales, colocándolos en cada esquina del campo; en el centro del tercero se colocará al "comprador". Cada grupo, escogerá en secreto el nombre de un pájaro que lo representará. El "comprador" pedirá se le vendan pájaros, los grupos contestan que sí; entonces el "comprador" gritará nombres de pájaros; al adivinar alguno, el grupo que

oiga su nombre correrá en sentido opuesto y el "comprador" tratará de atraparlos tocándolos.

Los que sean atrapados se convierten en "compradores"; los que quedan del grupo que corrió, regresan a su lugar, volviendo a poner en secreto el nombre de otro pájaro.



DINÁMICA

FIESTA DE PRESENTACION.

Objetivo:

- Permitir a los participantes darse a conocer de una manera relativamente rápida y sin temor.

Tamaño del grupo

- Diez participantes mínimo.

Tiempo requerido:

- 30 minutos aproximadamente.

Materiales necesarios:

- Una hoja de papel con la pregunta ¿QUIEN SOY YO? escrita en la parte superior, para cada participante.

- Lápiz y un alfiler para cada persona.

Disposición física:

- Se entrega el material a los participantes y se les dan diez minutos durante los cuales deben escribir 5 definiciones de sí mismos. El Animador pide que escriban con claridad para que los demás puedan leerlas, con el objeto de conocerse unos a otros.

Lugar:

- Una habitación amplia en la cual los participantes se puedan mover libremente.

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.

Proceso:

- Al terminar de escribir, se prenden las hojas al frente de cada participante.

- Los participantes empiezan a moverse como si estuvieran en una fiesta, pero sin hablar.

- El Animador pide a los participantes que se muevan cada dos minutos, con el fin de lograr encuentros con el mayor número de personas.

- Después de esta fase silenciosa, pueden regresar con aquellas dos personas que les interesa y que ya detectaron en la fase silenciosa. Ahora ya pueden hablar y se les anima para que pregunten lo que normalmente no preguntarían.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

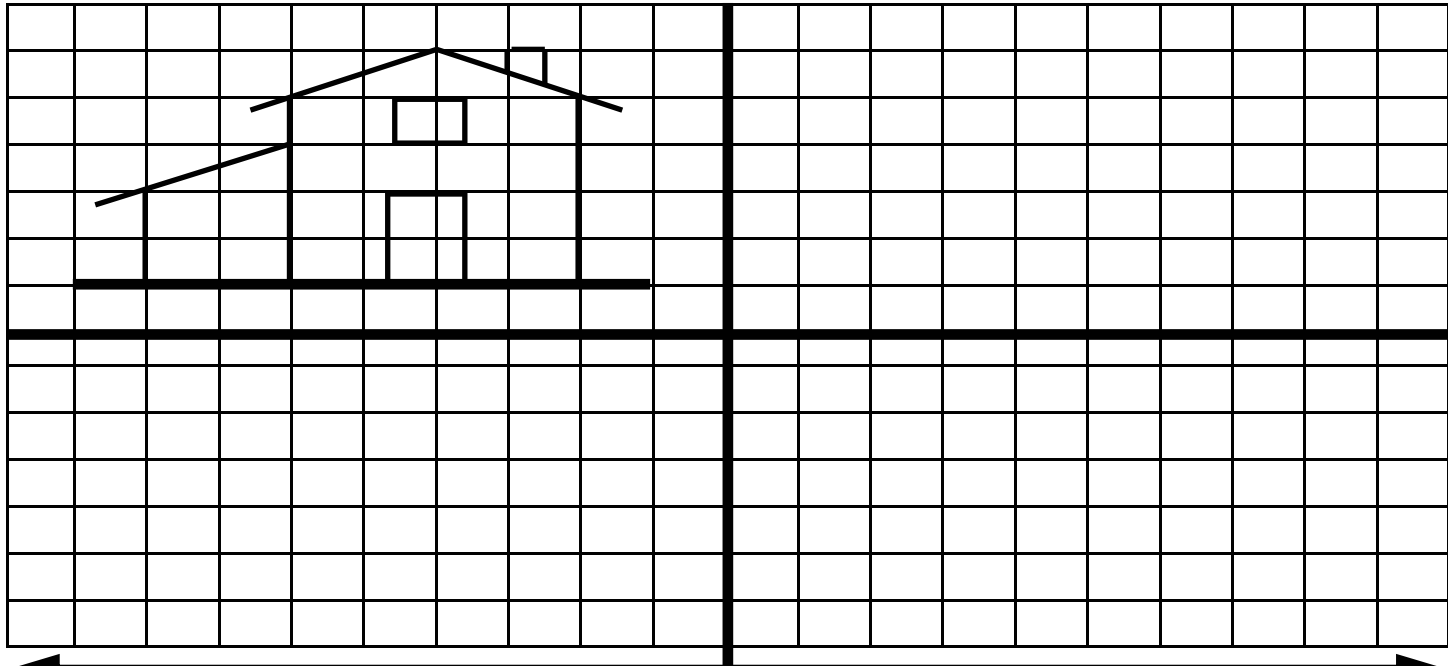
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

de abajo las tres figuras simétricas de este dibujo. Ten en cuenta el criterio seguido para dibujar el punto.

hacer? ¿Dibuje como se me pidió? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuál era la dirección en que debía de hacer cada dibujo?

Traza en los recuadros de la derecha y

Comenten: ¿Entendí lo que hay que



JESÚS ADOLESCENTE

Colorea. 1.- Carne 2.- Café 3.- Amarillo 4.- Azul claro 5.- Azul fuerte 6.- Rosa 7.- Verde

