

FICHA 6

JUEGO CONEJOS Y GALGOS

Organización:

Se escogen 4 grupos de jugado-

res, además 4 "conejos" y un "galgo".

Los jugadores se colocarán en las 4 esquinas del campo, formando 4 círculos, tomados de las manos y dejando una abertura que será la cueva.

Dentro de cada cueva habrá un "conejo" y en el centro del campo estará el "galgo".

El "galgo" entrará por la puerta de la cueva para cazar al "conejo", pero éste podrá salir por cualquier parte de la cueva e irá a refugiarse a la cueva más cercana, obligando al "conejo" que se encuentre en ella, a salir y buscar refugio en la misma forma.

El "galgo" sólo puede entrar y salir por la puerta de las cuevas. Tan pronto como un "conejo" ha sido atrapado por el "galgo", se escogerán nuevos "conejos" y "galgo".



DINÁMICA

FANTASIA EN GRUPO

Se les pide al grupo que se sitúe cómodamente. Deje las tensiones. Trate de relajarse en silencio.

- Vamos a tratar de soñar despiertos durante unos minutos.
- El animador empezará dando algunos elementos a la imaginación.
- Has recibido un dinero extra y te ha dado gusto.

Te encuentras en un florería que está colocada en el centro de un vivero también se venden plantas.

Te paseas detenidamente dentro del establecimiento.

- ¿Qué ves?
- ¿Compras algo?
- ¿Para quién lo compras?
- ¿Cómo te sientes al salir?
- ¿Cuáles son tus sentimientos?

tos?

Se deja un lapso de tiempo razonable entre cada pregunta.

El animador pide a los participantes que se coloquen en círculo para la puesta en común de la FANTASIA.

Se les pide que uno a uno vayan relatando su sueño o fantasía.

Se establece un diálogo donde podrán centrarse en asuntos como:

Contenido de la fantasía.

Valores que prevalecen: amistad - amor - agradecimiento - lealtad - deseos de felicidad - alegría.

Cohesión del grupo: franqueza - desconfianza - unión - integración - apoyo, etcétera.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Lee este cuento. Después, contesta a lo que se te pide.

LAS DOS RANAS

Había una vez dos ranas que de cuando en cuando entraban en la casa del lago. En la cocina hacían de las suyas, desde meterse en el microondas como si de una sauna se tratara, hasta jugar al ping-pong con las mandarinas.

Pero un día de muy, muy mala suerte, cayeron las dos en una olla de natas. Una de ellas, que no tenía ninguna gana de nadar, se ahogó. La otra, en cambio, movió las patas de tal manera que convirtió las natas en mantequilla.

-¡Oh! -dijo emocionada-, ¡acabo de descubrir la mantequilla!

En honor a Margarita, su amiga que se había ahogado, la rana llamó Margarina a aquella mantequilla. y así fue cómo se inventó la margarina.

Señala la frase que mejor resuma el cuento. -

- Se cuenta la triste historia de la rana Margarita.
- Una rana fabrica mantequilla al intentar salir de una olla de natas donde había caído.
- La finalidad del cuento es decir que, si se revuelven las natas, se obtiene mantequilla.
- La finalidad del cuento es decir a los niños que no jueguen con el microondas porque es peligroso.
- Es imposible que suceda algo así.

¿En qué te has fijado para saber que ésta es la mejor posibilidad?

ENCUENTRA LAS 6 DIFERENCIAS Y COLOREA

