

FICHA 8

JUEGO

LA CAZA DE ANIMALES

Organización:

Se establece una meta

circular en el campo de juego; este campo debe presentar algunos lugares propios para esconderse.

Se reúne al grupo en la meta y se designan dos jugado-

res, uno es el "cazador" y otro, el "oso"; el cazador cierra los ojos y empieza a contar del uno al veinticinco (pueden vendarlo y al terminar la cuenta, él se quitará la venda);

el "cazador" busca al "oso" y al encontrarlo gritará en voz alta: el "oso".

Entonces todos corren a la meta y los que lleguen después del "oso" serán eliminados; así continúa el juego hasta que quede un solo jugador, que será el vencedor.



DINÁMICA

za.

Otro ejemplo:

Tengo ojos chicos, boca

Así se pueden multiplicar los ejemplos.

¿QUIÉN SOY YO?

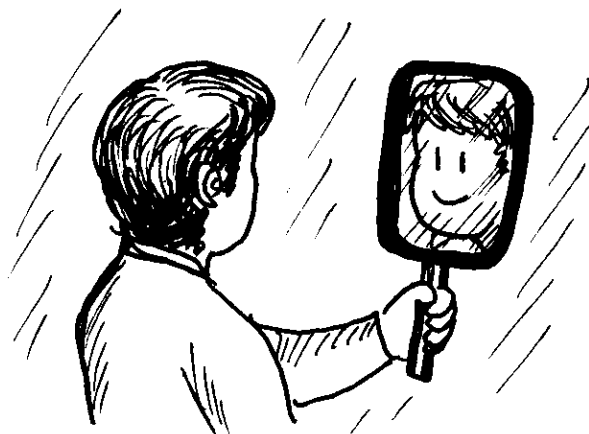
Se les pide a los participantes se sienten en círculo.

Se les reparte a cada uno un espejo de bolsillo.

Se les pide espontáneamente, que quien quiera, conteste a lo que el espejo le muestra.

Por ejemplo:

Soy una mujer chiquita, morenita, sonriente, inspiro confian-



grande, parezco enojado. No me gusta verme en el espejo porque soy muy feo.

COMENTARIOS.

Personas positivas.

Personas negativas.

Elementos atenuantes.

Elementos agravantes.

Todos podemos mejorar.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

los 7 personajes que no están en el de la derecha.

¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles eran los personajes que faltaban en el dibujo de la derecha?

En el dibujo de la izquierda colorea

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Encontré los personajes?



COLOREA AL NIÑO JESÚS.

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

