

FICHA 9

JUEGO

LOS ANIMALES

Organización:

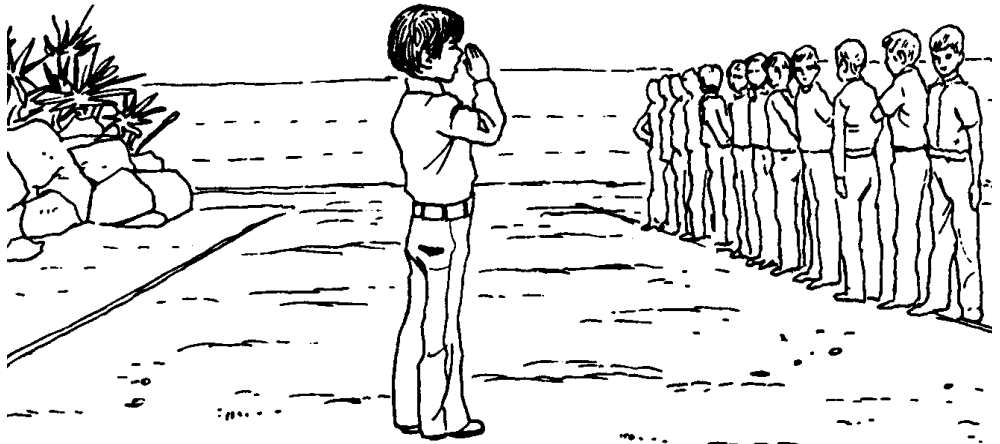
Se señalan en el campo dos líneas paralelas a 25 metros de distancia una de la otra; todos los jugadores, menos uno, serán los "animales", formándose éstos en fila sobre una de las líneas.

Se asigna en secreto el nombre de un animal. Un jugador se colocará en la parte central del campo y dirá: ¿Cómo es? Algunos de los "animales" contestarán: muy grande, tiene cuatro patas, orejas grandes, etc., aludiendo al tamaño del animal que representa el grupo; si no lo adivina, le seguirán dando

detalles como color pardo, come zacate, etc., cualquier característica del animal, hasta que sea adivinado por el jugador.

En el momento que los "animales" oigan el nombre del animal que representan, correrán hasta la segunda línea;

el jugador tratará de atrapar el mayor número de ellos, quedándose éstos en la parte central para tratar de adivinar nuevamente otro nombre de "animal" y así sucesivamente hasta que el número de jugadores sea mayor que el de "animales", quedando vencedores estos últimos.



DINÁMICA

TEMORES Y ESPERANZAS.

Para romper el hielo, para conocerse en niveles más profundos

Nos encontramos en el primer día de un curso. Mismo que durará varias sesiones.

Se les pide a los participantes que se fijen en todos los asistentes y escojan a la persona que menos conozcan. De esa manera se forman pares.

Se les dice que van a platicar durante 15 minutos. La mitad del tiempo para uno y la otra mitad para el otro.

Lo que van a platicar entre sí es: Uno va a darle a conocer al otro cual es su mayor temor, por ser miembro del grupo que va a tomar el curso.



y el otro, le platicará cual es su mayor esperanza, como participante del grupo.

Al terminar los 15 minutos se les pide que pasen a plenario.

Se les pide que los que deseen platicuen muy concreto, lo que su compañero dijo.

CONCLUSIONES.

Se pueden hacer diversos comentarios sobre las aportaciones.

Se les insiste que a través de este intercambio, ya conocieron más a su compañero, pudieron llegar a un nivel más profundo de conocimiento.

Esto es una riqueza.

Ahora ya muchos saben cuales son sus temores y sus esperanzas sobre algo que a todos les interesa.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden. hacer? ¿Cómo hice esta actividad?

Comenten: ¿Entendí lo que hay que

Lee este cuento y contesta a lo que se te pide.

HISTORIA DE UN CARPINTERO

Había una vez, en un país muy lejano, un carpintero que tenía tres hijas. Un día fueron a visitarlo tres hermanos leñadores que querían casarse. Le dijeron que si les permitía casarse con sus hijas, nunca le faltaría madera a buen precio.

Al carpintero le pareció bien el pacto, pero sus hijas no cesaban de llorar porque no querían vivir en el bosque.

Entonces el carpintero dijo: «Ya sé lo que vaya hacer. Haré un curso de mecánico dental por correspondencia.

El hombre se puso a trabajar de mecánico dental y ya no tuvo necesidad de comprar madera, ni cara ni barata. Durante muchos años vivió muy feliz, rodeado por sus tres hijas.

Señala la opción que mejor resuma el cuento.

- Se cuenta una bonita historia de amor entre tres chicos y tres chicas.
- Un hombre consigue ser lo que siempre había soñado: mecánico dental.
- Un carpintero decide cambiar de oficio para que sus hijas no tengan que casarse con quien no quieren.
- Se nos dice con delicadeza que la vida del carpintero es muy dura.
- Para no tener que vender madera, ni cara ni barata, tres leñadores se convierten en carpinteros.

¿En que te has fijado para saber que esta es la mejor Posibilidad? Platícalo con tus compañeros.

COLOREA A MOISÉS.

1.- Café 2.-Carne 3.- Amarillo 4.- Azul 5.- Verde fuerte 6.- Verde claro 7.- Rojo 8.- Naranja

