

JUEGOS

PAN Y QUESO

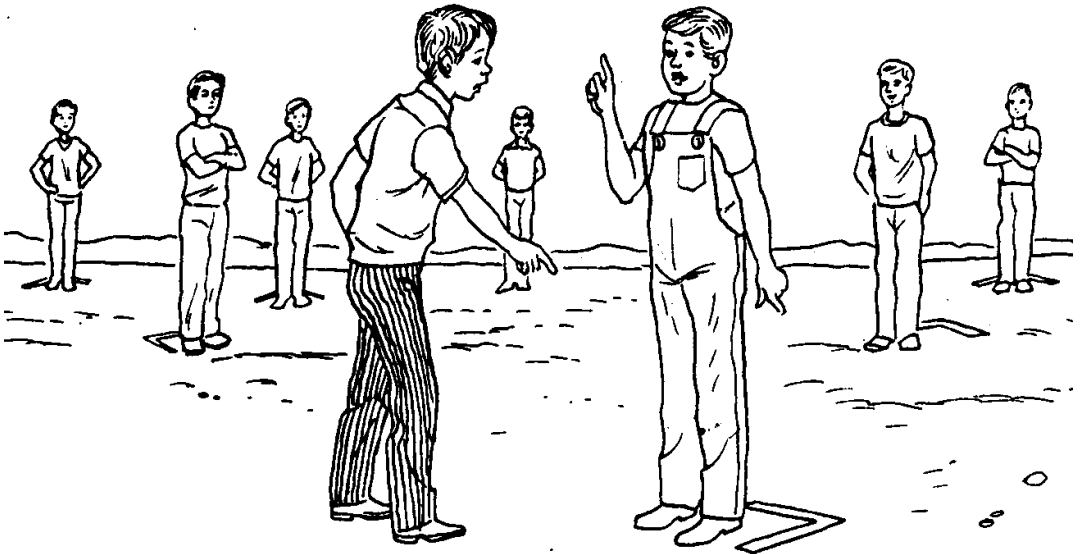
Organización: se señalan tantas esquinas como participantes haya, menos una.

Se reúne a los jugadores en el centro advirtiéndoles que no olviden su lugar.

El que dirige el juego dice: a su casa. A esta voz cada quien trata de ganar una esquina; el que quede sin ella va a preguntar a cada uno de los demás si ven-

de pan y queso; el interrogado en turno contesta que no es allí, sino en la esquina de su vecino, la cual señala; tratan de cambiar esquinas mien-

tras tanto el comprador debe estar muy listo para ver si en el cambio llega a ganar alguna de las esquinas, siguiendo así el juego.



EL CIEGO

Organización: se coloca al grupo en círculo, tomándose todos de las manos, menos uno, que será el "ciego" al que se le vendan los ojos y se le da una varita.

Los jugadores del círculo darán vueltas y el "ciego" tratará de tocar a alguno.

Al ser tocado el jugador, se para el círculo; entonces el "ciego" extiende la varita y el jugador tocado la toma por el

otro extremo y hará tres preguntas al "ciego".

Si éste acierta, cambia de lugar, si no, sigue el juego.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Marca en los cuadros correspondientes si la parte de la frase

en negrita expresa una finalidad que se quiere conseguir o un medio para llegar a conseguirla.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Encontré las respuestas adecuadas? ¿Cómo

hice esta actividad? ¿Cómo descubrí qué es una finalidad? ¿Cómo descubrí qué es un medio?

- **Para el trabajo manual de mañana**, traer aguja, hilo, tijeras y dedal.
- La madre de Adela **toma el autobús** para ir al trabajo.
- María **va a la escuela** andando.
- Llueve. Si no quieres mojarte, **ponte el impermeable**.
- **Cepillarse los dientes** elimina muchos problemas dentales.
- **Si quieres sacar ese tornillo**, toma un desarmador y no un cuchillo de cocina, que lo vas a romper.
- **Aceite, dos huevos, una pizca de sal...** ¡Qué ricos huevos revueltos!
- **Está atento**, así no te caerás.
- Lo internaron en el hospital **para que se curara**.
- El que canta, **sus males espanta**.

FINALIDAD

MEDIO

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

JUEGOS

FICHA 2

LA CAMPANITA

Material: una campanita. Organización: se forman los jugadores en círculo (unos diez o quince); se toman de las manos.

Luego es escoge a dos, que pasarán al centro; se les vendan los ojos a ambos y a uno de ellos se le da una campanita.



El círculo girará a la derecha y el jugador que tiene la campanita, constantemente la estará sonando, a fin de que su com-

pañero vendado lo toque, lo cual tratará de evitar, guiándose solamente por el sonido de la campanita.

El círculo servirá para que no se salgan de él. Una vez que los jugadores del centro se hayan, tocado, es decir, que el de la campanita haya sido tocado, se escogerá una nueva pareja.

EL Humo

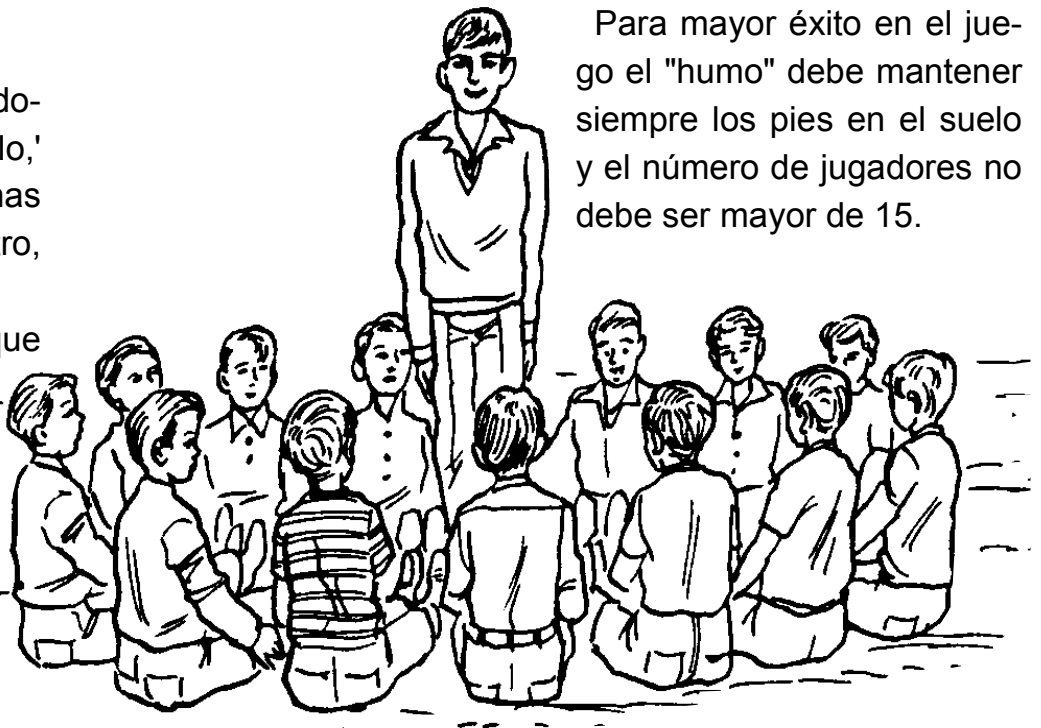
Organización: los jugadores se sientan en el suelo, bien juntos, con las piernas estiradas hacia el centro, formando un círculo.

Se escoge un jugador que será el "humo". Éste se coloca en el centro, tomando una postura lo más rígida posible. Con las manos pegadas al cuerpo el "humo" se deja caer sobre las manos de

los del círculo, los que a su vez, lo pasan de un compa-

ñero al otro, con quien cambia el puesto.

Para mayor éxito en el juego el "humo" debe mantener siempre los pies en el suelo y el número de jugadores no debe ser mayor de 15.



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

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

ENTRENA TU MENTE EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Marqué como se me pidió? ¿Cómo hice esta

actividad? ¿Cómo descubrí cuál de las respuestas es la mejor posibilidad?

LA ARDILLA METEORÓLOGA

He aquí que, en un bosque muy espeso, vivía una pequeña ardilla que tenía la cola en forma de antena parabólica y era el hazmerreír de todos los animales del bosque. A la pobre ardilla le daba tanta vergüenza su cola que jamás salía de la madriguera y si alguna vez se le ocurría dar una vuelta, todo el mundo le hacía bromas y le jugaba malas pasadas.

Esto duró hasta que un buen día la ardilla decidió orientar su cola hacia el satélite Meteosat; entonces le sucedió algo realmente sorprendente: la ardilla empezó a recibir informaciones meteorológicas que le permitían adivinar el tiempo que haría. Desde entonces se hizo tan popular que jamás nadie se rió de ella.

Si alguna vez ves una ardilla, fíjate en su cola; gracias a ella, sabrás qué tiempo va a hacer.

Señala la opción que mejor resume el cuento.

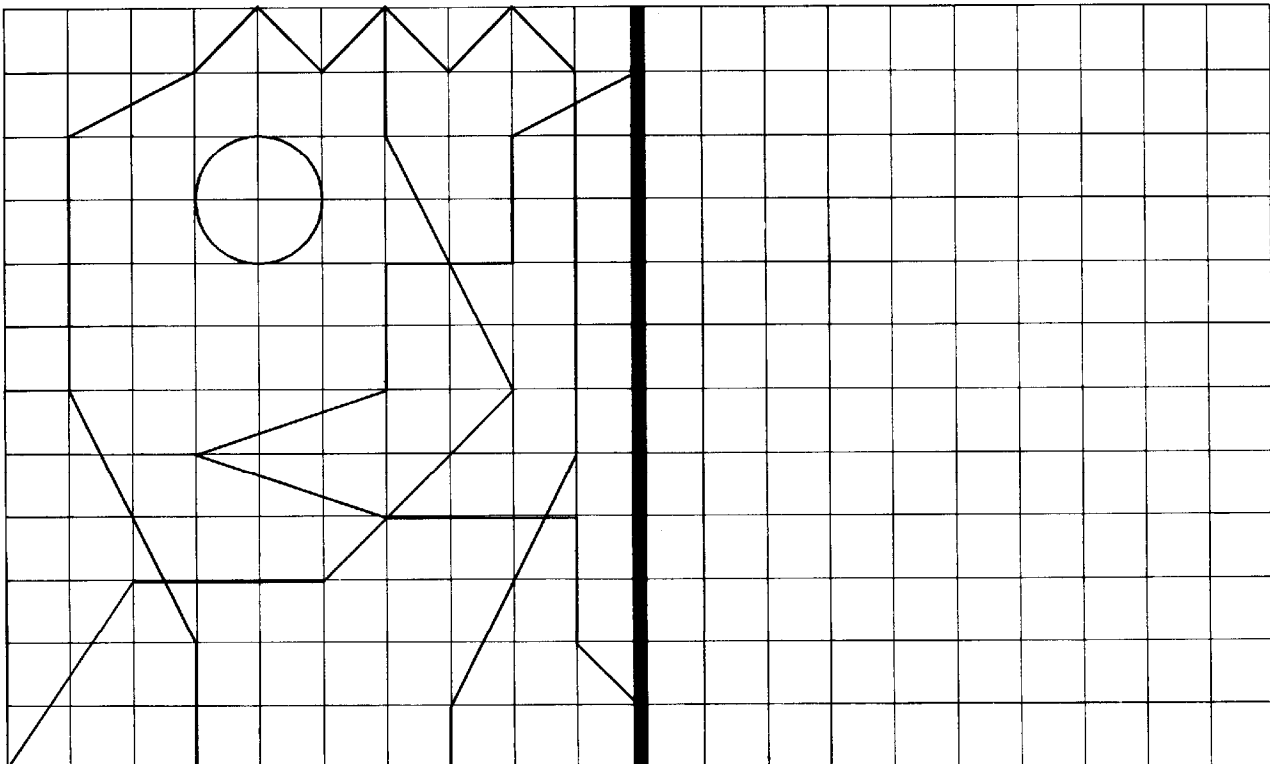
- ☐ Una ardilla sabe sacar provecho de la forma de su cola.
- ☐ Un sabio vio la forma de la cola de la ardilla y se le ocurrió que con ella podría hacer una antena parabólica.
- ☐ El cuento nos dice que si vemos a una ardilla, no nos tenemos que reír de ella.
- ☐ Una ardilla decide dar a su cola la forma de una antena parabólica.
- ☐ El cuento nos viene a decir que sólo valemos cuando somos útiles

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

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

A la derecha de la cuadrícula, traza la figura simétrica de este dibujo como si se reflejara en un espejo.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Dibujé lo que se me pidió? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí qué es un reflejo?



JUEGO

EL CAZADOR, EL GORRIÓN, LA ABEJA Y LA FLOR

Organización:

Se forman los participantes en un círculo, tomados de la mano y con espacios de un metro entre cada jugador; se escogen cuatro jugadores que son: "cazador", "gorrión", "abeja" y "flor". Los cuatro jugadores se colocarán repartidos

fuera del círculo. El "cazador" tratará de atrapar al "gorrión", el "gorrión" a la "abeja", la "abeja" a la "flor" y la "flor" al "cazador" los cuatro tienen que atacar y defenderse. A una señal, los cuatro jugadores se pondrán en acción y correrán, entrando y saliendo

FICHA 3

libremente del círculo. Tan pronto como se atrapen, se nombrarán nuevos jugadores y los anteriores pasarán al círculo.

Variante.~ nombrar únicamente "cazadores", "gorrión" y "abeja".



DINÁMICA

RUPTURA DEL HIELO

Objetivo:

- Permitir al grupo romper la tensión que existe durante la primera reunión.

Facilitar una comunicación más profunda entre los integrantes.

Percibir de una manera general las características del grupo

Esta dinámica se realiza como máximo con treinta personas, si son

más deben subdividirse en grupos de doce.

El tiempo que se requiere es más o menos de medio minuto por cada participante.

Los integrantes deberán formar un círculo o varios si son más de treinta personas.



Proceso:

- El Animador debe explicar a los participantes que el conocimiento personal entre ellos se podrá mejorar con el tiempo, pero para esto, es necesario que cada uno se presente al grupo.

- El Animador les pide a cada uno que se presenten haciendo notar cinco cosas que lo caractericen y que diga cómo se siente en esos momentos.

- Uno ó dos miembros del grupo harán el resumen de algunos aspectos comunes de la presentación.

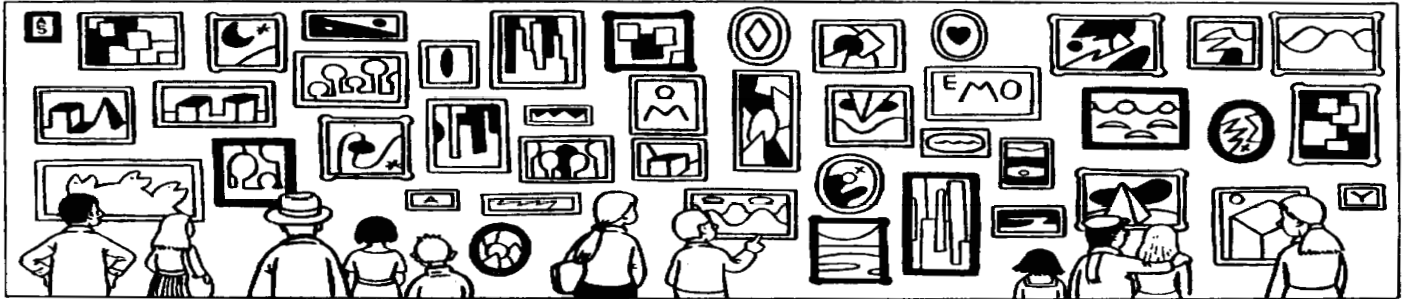
ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Observa estos dos dibujos, en el dibujo inferior faltan seis cuadros. Búscalos en el superior y píntalos. Comenten: ¿Entendí lo que hay

que hacer? ¿Pinté como se me pidió? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles de los cua-



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

Observa estos 2 dibujos, identi-

fica las prendas de vestir que se han intercambiado los que bailan y coloréalas.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Identifiqué lo que se

me pidió? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles eran las prendas intercambiadas?



FICHA 4

JUEGO

LA ZORRA Y LAS GALLINAS

Organización:

Se marcan dos líneas largas paralelas, a 25 metros de distancia una de la otra; todos los jugadores, menos uno,

serán las gallinas y se colocarán en fila sobre una de las líneas; el jugador que será la "zorra", se colocará al centro de las dos líneas.

A una señal del Animador, todas las "gallinas" correrán a la segunda línea, la "zorra"

tratará de atraparlas para convertirlas en "zorras". De la segunda línea, las "gallinas" regresarán a la primera y así sucesivamente, hasta que el número de "zorras" sea mayor que el de las "gallinas".



DINÁMICA

INTEGRACION INICIAL

Objetivos:

- Romper la tensión que existe entre los integrantes al iniciar una reunión.
- Integrar a todos los participantes.
- Permitir la apertura a los demás y romper los grupos previamente constituidos.

El grupo puede estar formado desde ocho hasta quince personas.

Si se realiza en un salón, es conveniente que las bancas o sillas sean movibles, Si se realiza en un

patio o jardín, es preferible.

Como material puede utilizarse lápiz y papel.

Proceso:

- El Animador indicará a los integrantes que escojan algún compañero o dos de los que no conozcan para realizar su trabajo



yo y conocerse entre el grupo un poco. Platicarán 10 minutos.

- El Animador interrumpe e indica que cada pareja se integre con otra y continúen la plática.

- Transcurridos otros 10 minutos, el Animador pide a los grupitos que se integren de 10 en 10 personas, dándoles 10 minutos más.

- Se elige a un integrante de cada grupo para que presente a los compañeros con los que estuvo platicando y diga a grandes rasgos la 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.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Lee cada pregunta y di si la idea que se da es buena o mala. Y escribe las razones de tu respuesta.
Comenten: ¿Entendí lo que hay

que hacer? ¿Contesté lo que se me pidió? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles eran las razones de mis respuestas?

Santiago compró una galleta de coco, pero al comérsela no le supo a nada. Por este motivo decidió presentar una reclamación al director de la fabrica de galletas que vive en Coconut Palm City (USA).

Pregunta: ¿El hecho de comer una galleta y no encontrar el sabor que anuncia es un motivo suficientemente sólido para presentar una queja?

Respuesta: _____ ¿Por qué? _____

A la Mayoría de las personas nos gustan los dulces que venden en las tiendas, pero hay que cuidar ciertas normas de buena educación; por ejemplo, no está bien ensuciarse los labios al comerlos.

Pregunta: ¿Para no ser maleducado al comer dulces, es buena idea no comerlos nunca?

Respuesta: _____ ¿Por qué? _____

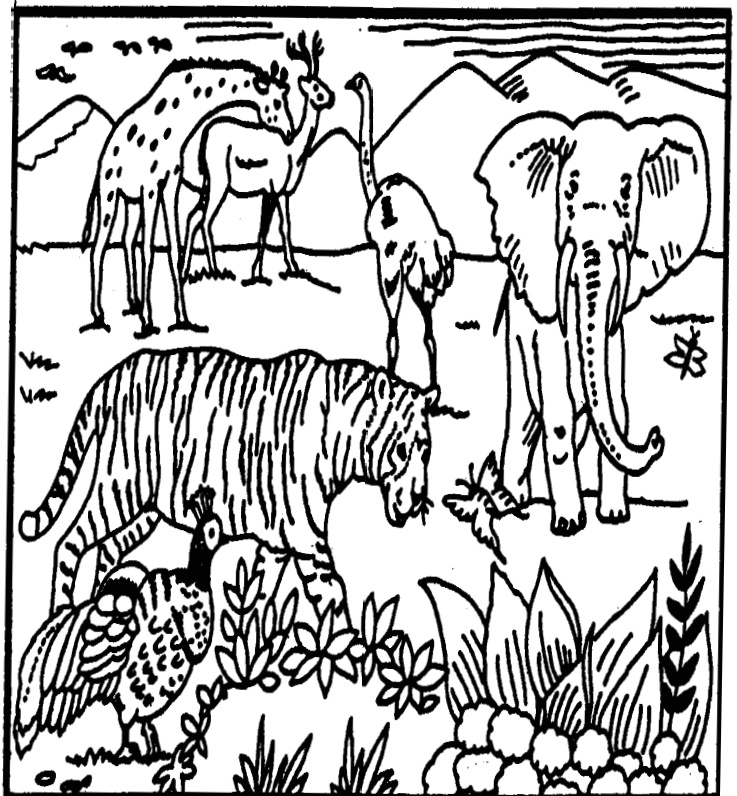
A Teresa le gusta presumir su nueva caja de treinta plumones, pero cada vez que los lleva a la escuela pierde tres. Ante esta situación, su madre le ha prohibido llevarse los plumones a la escuela.

Pregunta: ¿Es una buena decisión que Teresa deje los plumones en casa para que no los pierda?

Respuesta: _____ ¿Por qué? _____

EL SEXTO DÍA

¿Puedes encontrar las 7 diferencias entre los dos dibujos?
Después Colorea.



FICHA 5

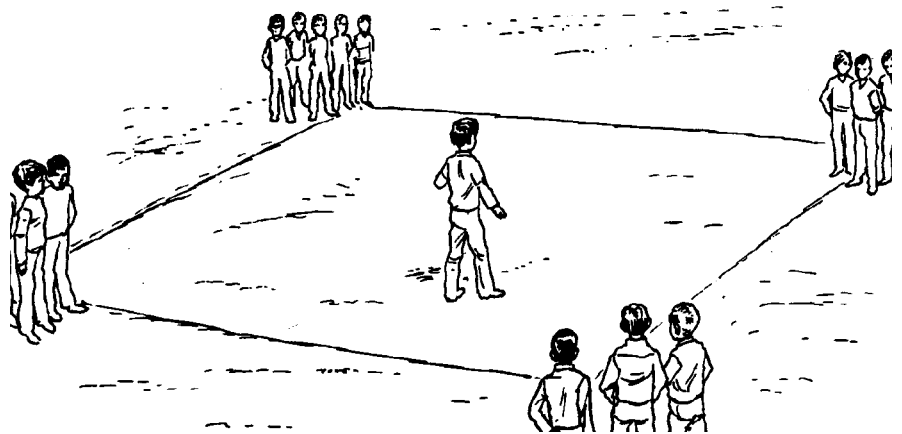
JUEGO

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

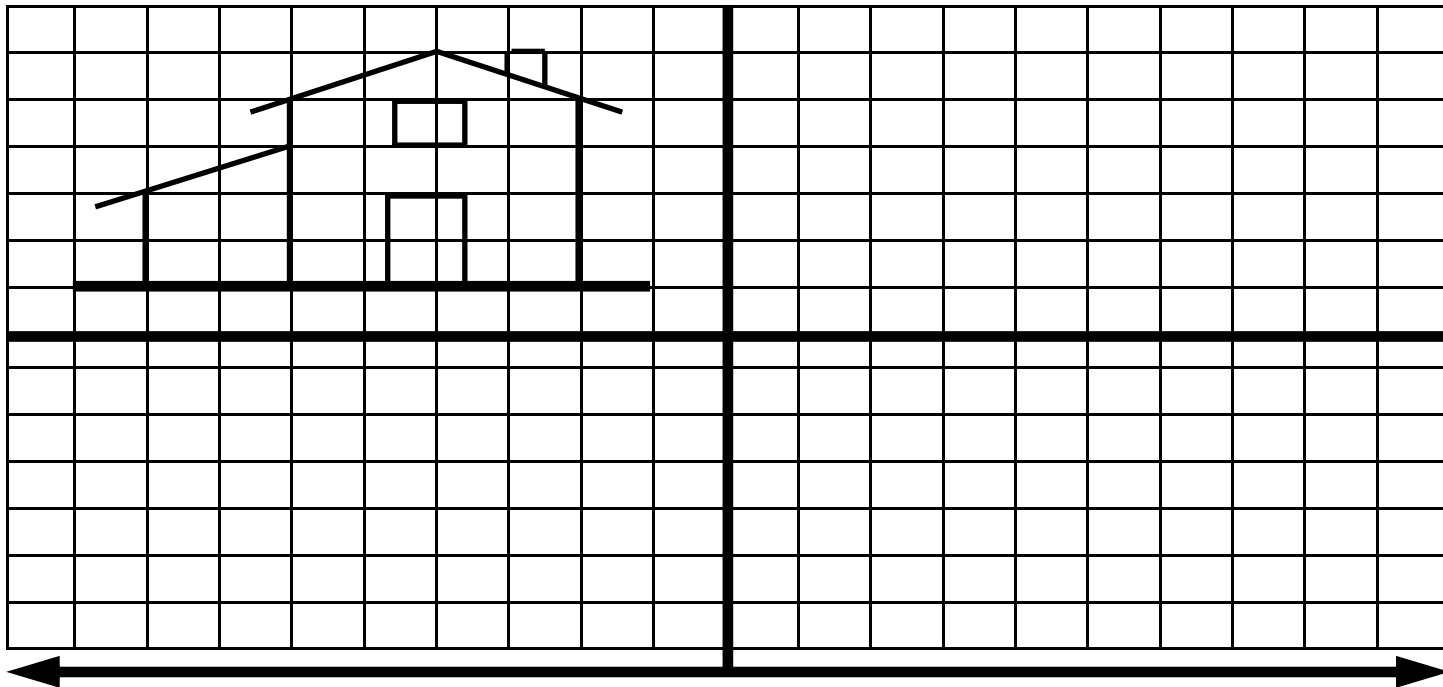
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Traza en los recuadros de la derecha y

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

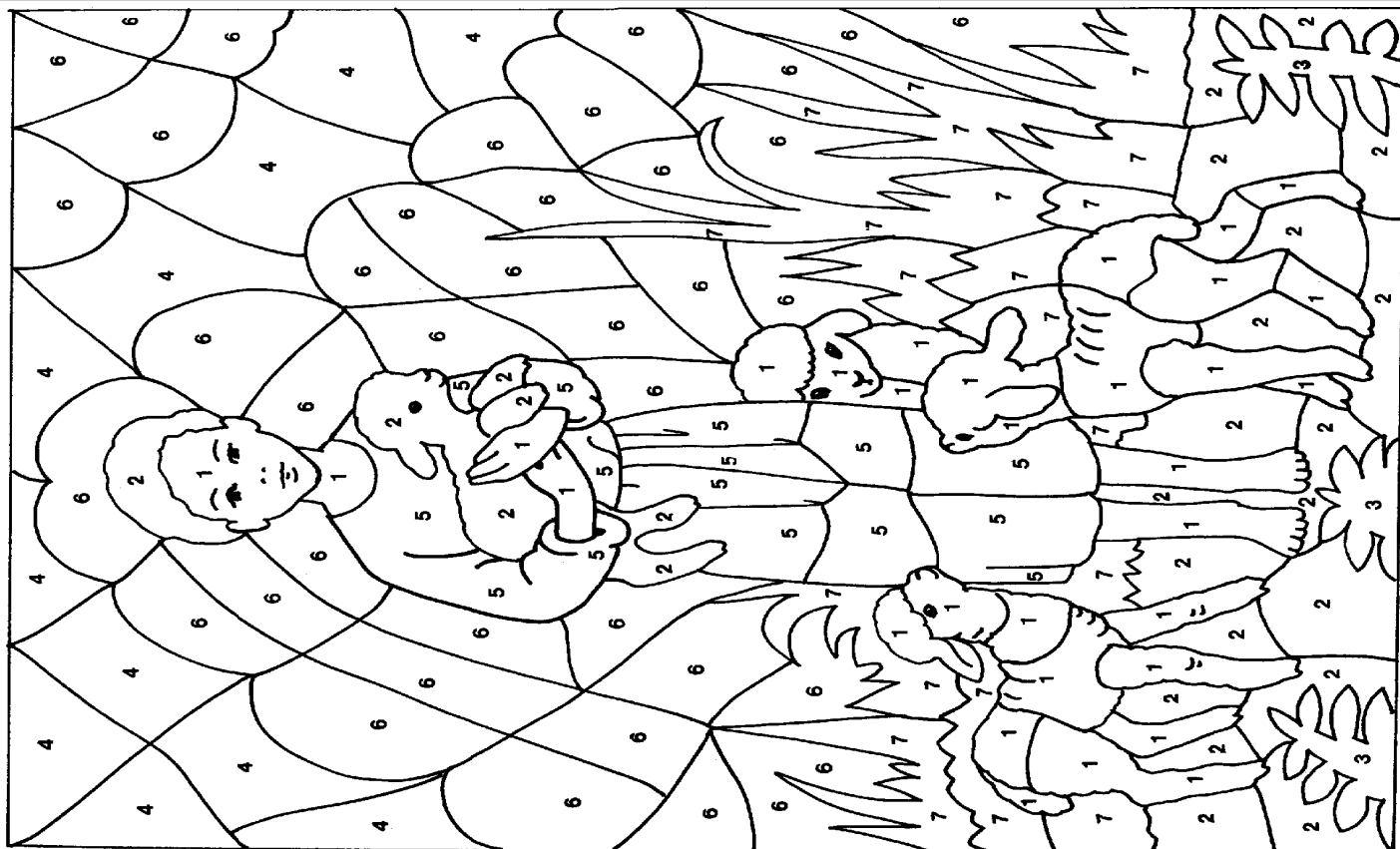
Comenten: ¿Entendí lo que hay que

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



JESÚS ADOLESCENTE

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

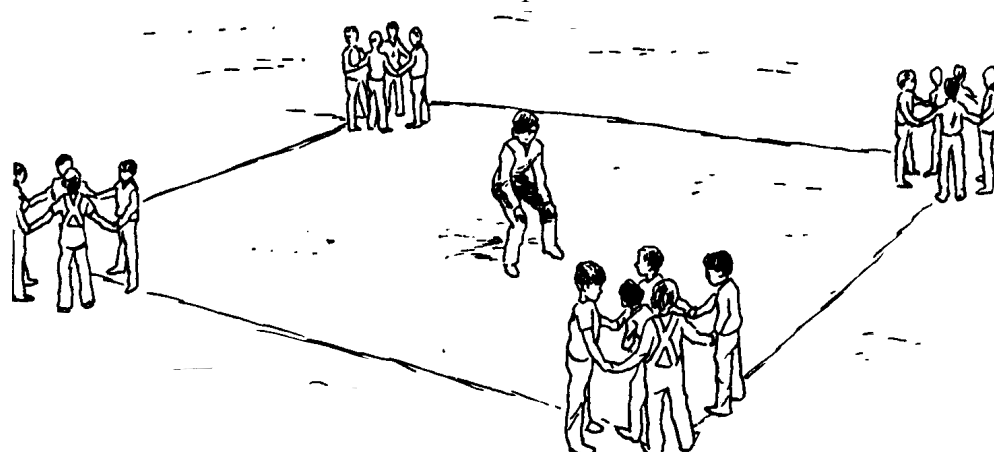


JUEGO CONEJOS Y GALGOS

Organización:

Se escogen 4 grupos de jugadores, 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.



FICHA 6

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



FICHA 7

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.

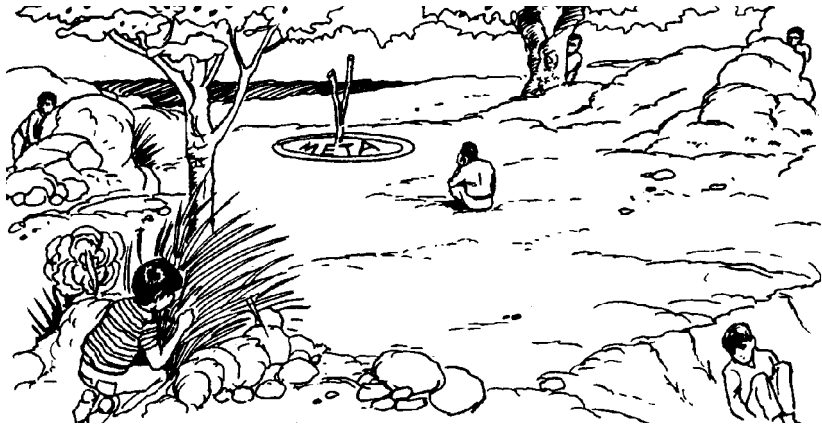
Se reúne al grupo en la meta y se nombra a uno de los jugadores como "cazador". Éste cierra los ojos y empieza a contar del uno al veinticinco (pueden vendarlo y al terminar la cuenta, él se quitará la venda); los demás se dispersan por el campo y se esconden en

lugares adecuados. Al llegar a veinticinco, el "cazador" empieza a buscar a los animales; al descubrir a alguno de ellos, le gritará su nombre y lo perseguirá hasta la meta; si el "cazador" llega antes que el animal o lo toca, éste será considerado como muerto y eliminado. Si logra llegar a la meta antes que el

"cazador", entonces queda vivo, siguiendo el juego hasta que el "cazador" haya cobrado a su última pieza, a la cual se le declarará vencedor.

Variante:

si el grupo es muy numeroso, los muertos pueden convertirse en "cazadores".



DINÁMICA

POPURRI

- Se pide que se coloquen cómodamente.
- Que cada uno diga su nombre (en desorden).
- Su apodo.
- Como les dicen en su casa, en su trabajo, sus amigos.
- De entre los nombres que

escuchaste o de algún otro que conozcas, di cuales nombres te gustan.

- ¿Cuál nombre te hubiera gustado tener?

- El coordinador pide al grupo se acomode en un círculo pa-

ra la

puesta en común del Popurrí.

- Hay alguna asociación entre el nombre y la persona.

- Nombres de Santos. - Nombres de flores. - Nombres Bíblicos.



- Nombre de ciudades, ríos, montes.

- Nombres en otras lenguas: Nahuatl, Tarascos.

- Nombres famosos.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

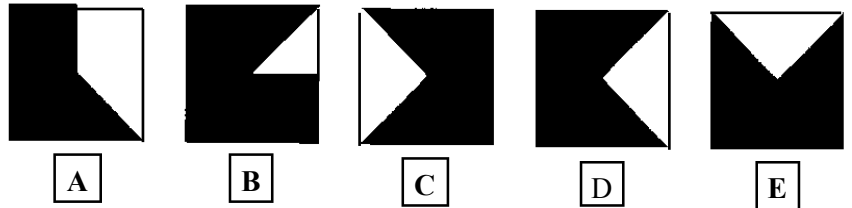
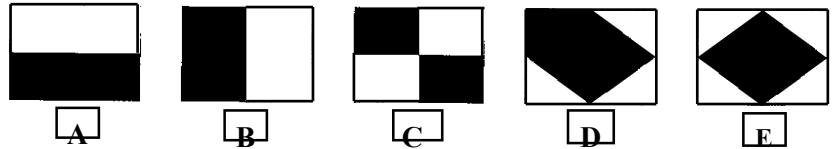
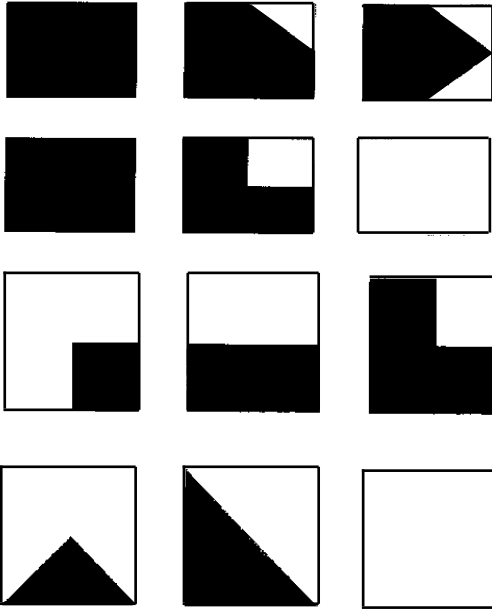
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Completa las series con la opción

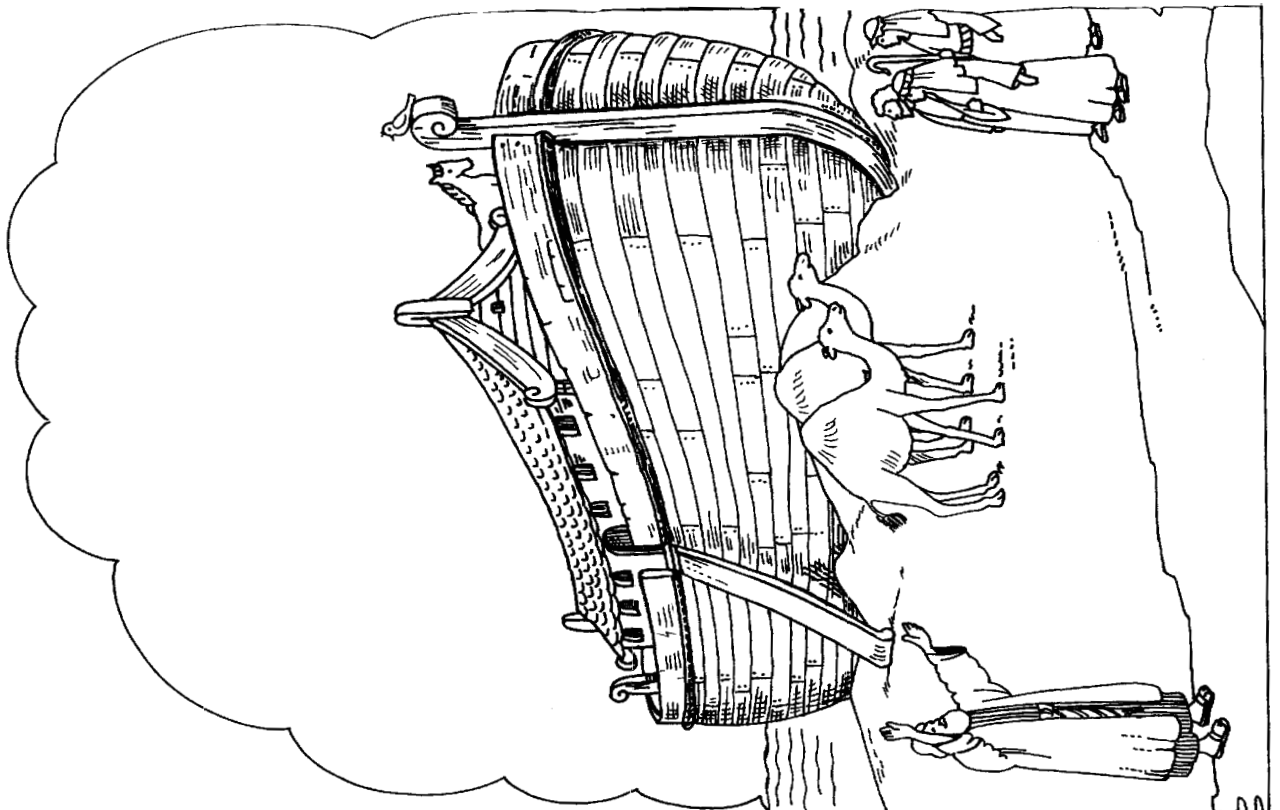
de la derecha (A, B, C, D, E). Sigue los criterios de los tres recuadros superiores.

Comenten: ¿Entendí lo que hay

que hacer? ¿Encontré las series? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuál era la dirección en que debía de elegir el siguiente dibujo?



DIBUJA UN ARCOIRIS SOBRE EL ARCA DE NOÉ. COLOREA



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 venderlo 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?

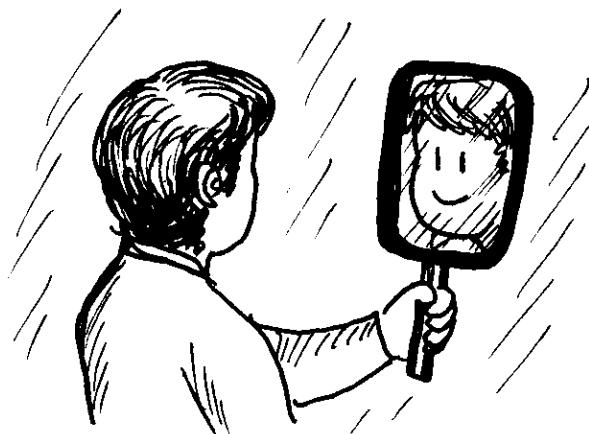
Se les pide a los participantes se sienten en círculo.

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

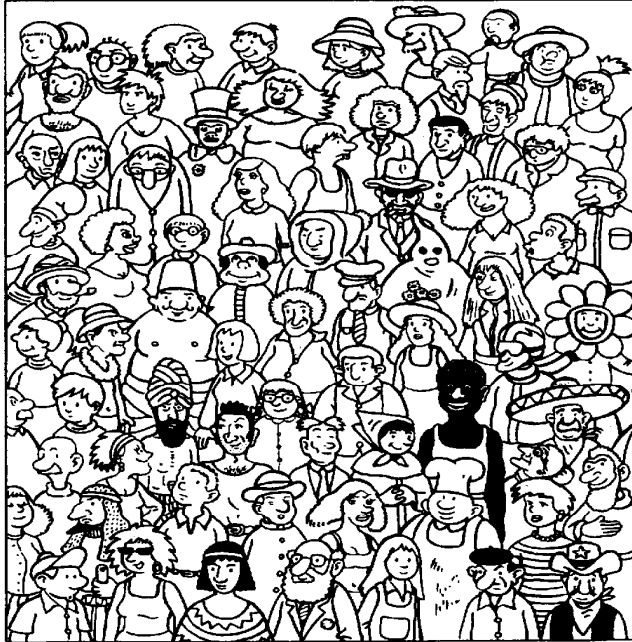
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

En el dibujo de la izquierda colorea

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

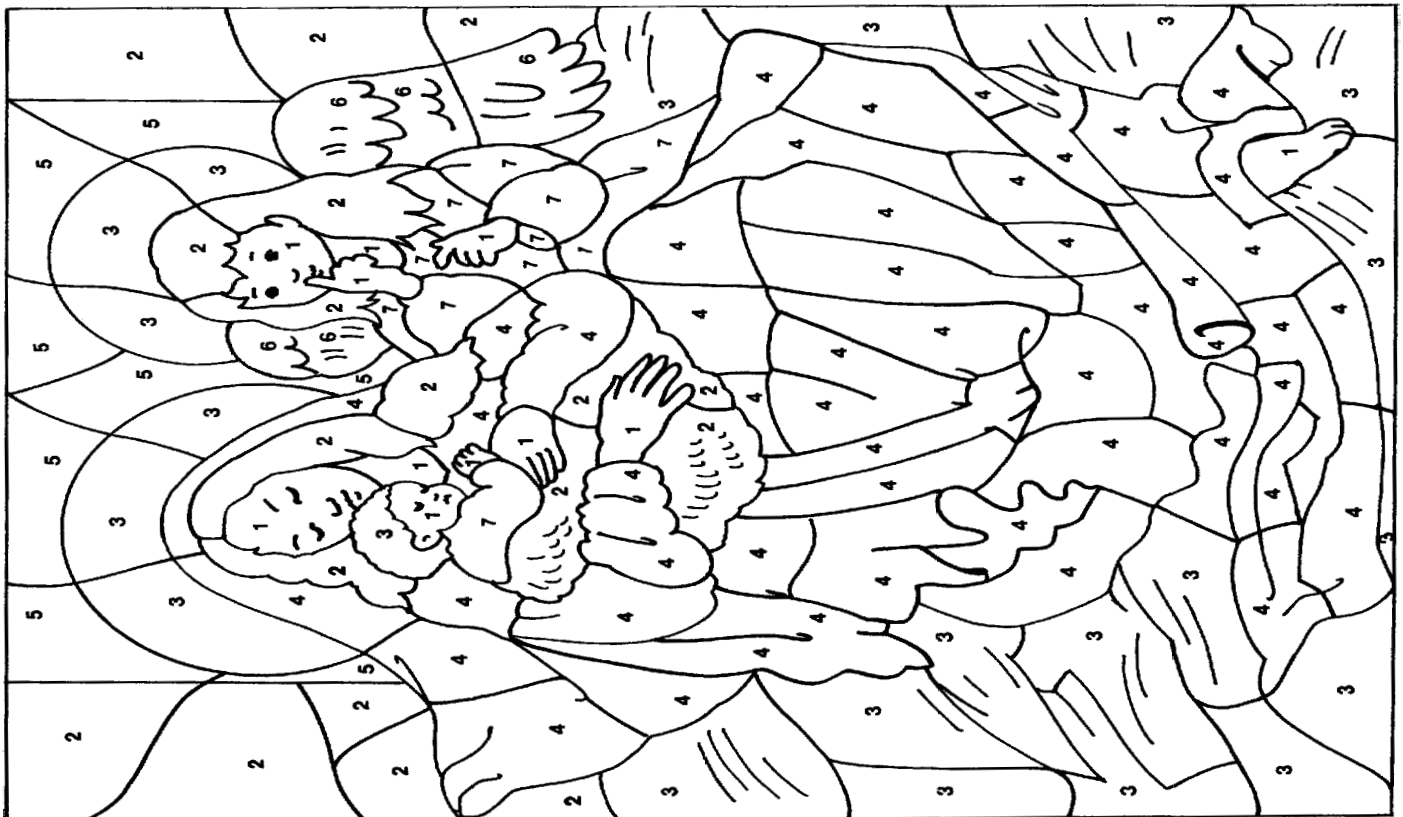
Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Encontré los personajes?

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



COLOREA AL NIÑO JESÚS.

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



FICHA 9

JUEGO

LOS ANIMALES

Organización:

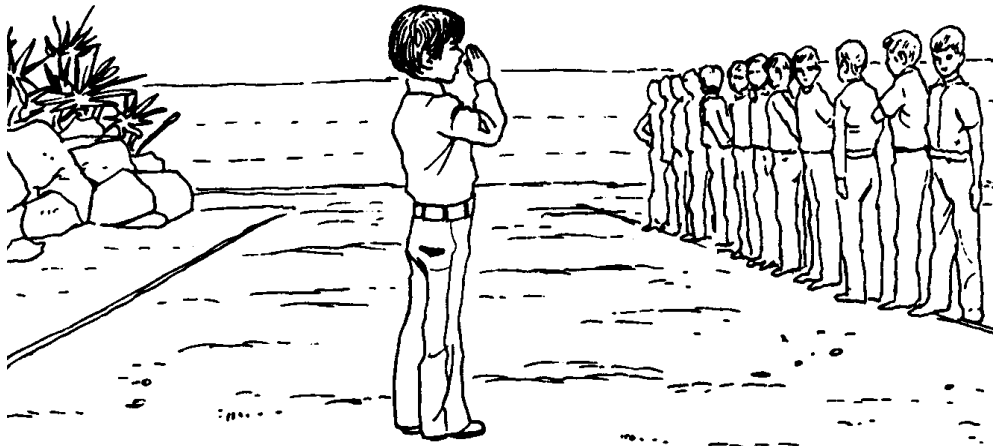
Se señalan en el campo dos líneas paralelas a 25 metros de distancia una de la otra; todos los jugadores, menos uno, serán los "animales", formándose éstos en fila sobre una de las líneas.

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 platiquen 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.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que

hacer? ¿Cómo hice esta actividad?

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.

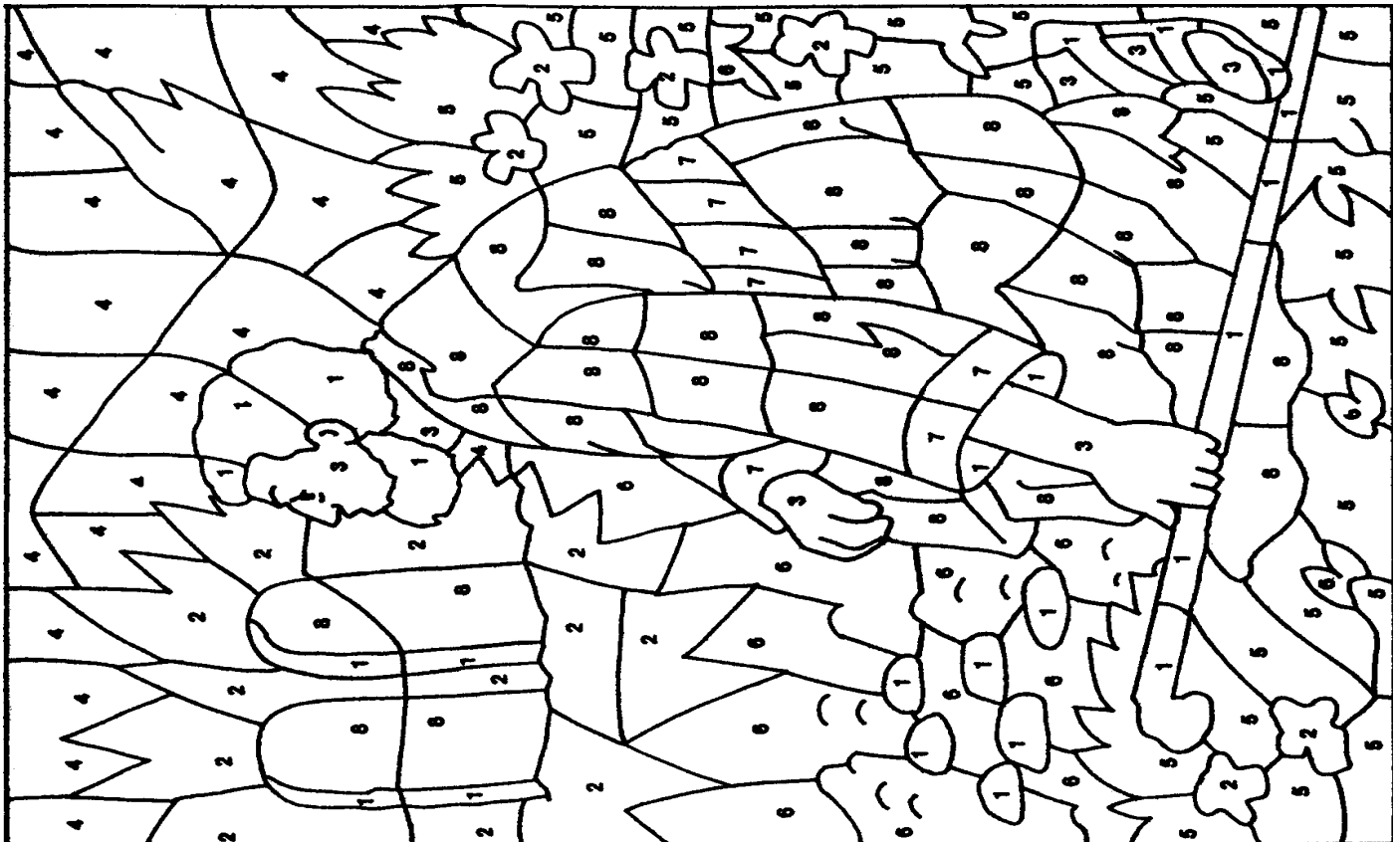
Señala la opción que mejor resuma el cuento.

- ☐ 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



JUEGO

EL GRAN MONITOR

Organización:

Se coloca al grupo en fila.

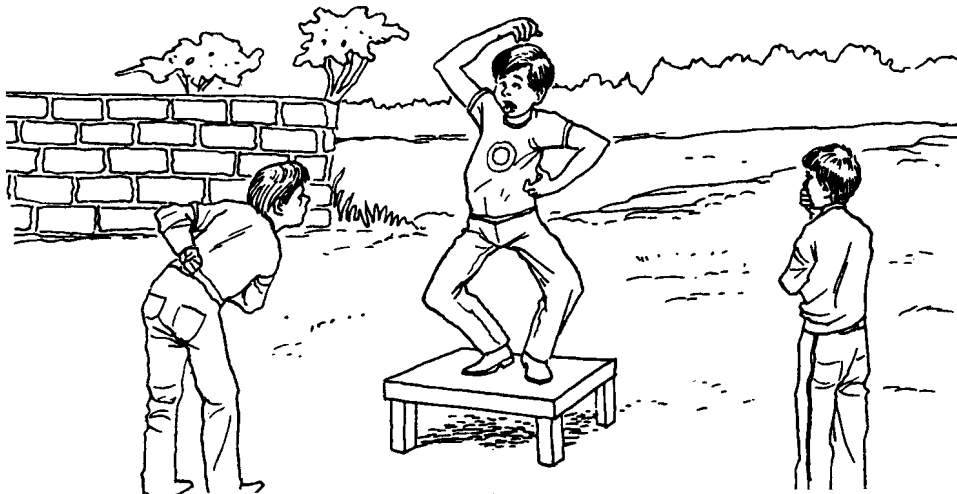
El "gran monitor" es un jugador, que, subido en una silla, una mesa o en cualquier parte alta, toma una posición majestuosa.

Sus compañeros pasan ante él uno a uno, mostrando gran respeto. Al llegar frente al "gran monitor" hacen una reverencia muy ceremoniosa e inclinando

el cuerpo le dicen tres veces: **"gran monitor, yo te saludo sin reír ni llorar"**. Esto deben decirlo de un modo formal y serio. Mientras hablan, el "gran monitor" saca la lengua, voltea los ojos y hace mil piruetas,

con cuantos gestos y contorsiones extravagantes pueda, con el fin de hacer reír al que lo saluda.

Si lo consigue, este último pasa a ser "gran monitor".



DINÁMICA

PRESENTACION POR PARES

Objetivo:

Presentarse y animarse para ir conociendo a todos los miembros del grupo.

Desarrollo:

El Animador da las indicaciones de que nos vamos a presentar por parejas y que éstas deben intercambiar determinado tipo de información que es de interés para todos, por ejemplo: el nombre, el interés que tiene por el grupo, o por el

curso, sus expectativas, información sobre su trabajo, su procedencia y algún dato personal.

Cada persona busca un compañero que no conozca y conversan durante 5 minutos, luego en plenario cada participante presenta a su pareja.

La duración de esta dinámica va a depender del número de participantes, por lo general se da un máximo de 3 minutos por pareja

para la presentación ante todo el grupo.

Recomendaciones:

El Animador debe procurar que en el diálogo las parejas intercambien aspectos personales, como por ejemplo algo que al compañero le gusta, si tiene hijos, etcétera.

La información que se recoge se expresa en plenario de manera general, sencilla y breve.

El Animador debe estar atento para impulsar y agilizar la presentación.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

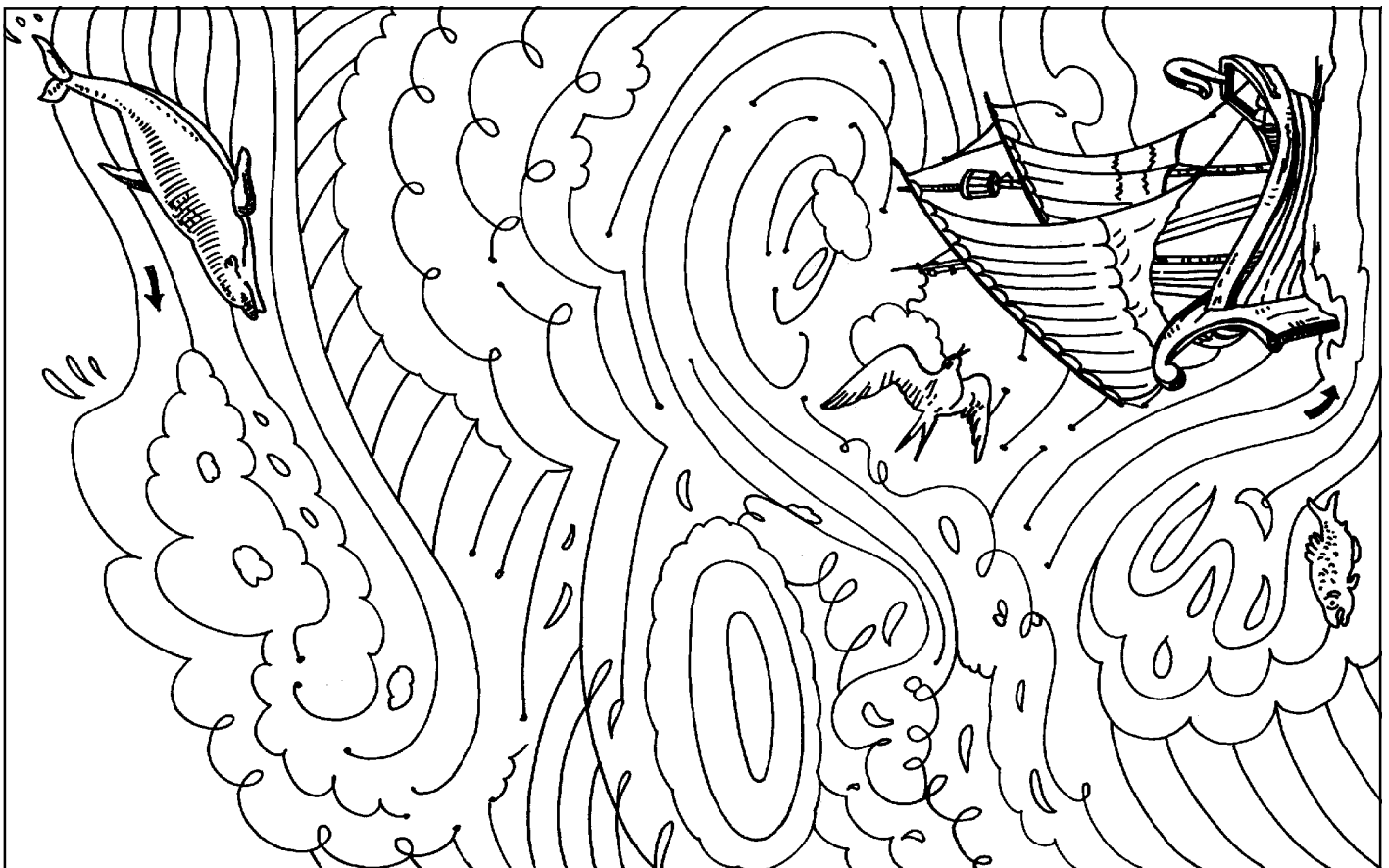
Traza el camino que ha de recorrer el

hombre para encontrar su sombrero. Debes seguir las manos que están colocadas en la misma dirección que indican sus letras. Si no hay coincidencia, continúa la dirección que llevabas.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Encontré el sombrero? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles era el camino correcto?

 DERECHA	 ARRIBA	 ABAJO		 ABAJO		 ARRIBA
 ARRIBA	 IZQUIERDA	 DERECHA	 ABAJO		 ARRIBA	 IZQUIERDA
	 ARRIBA	 ABAJO	 IZQUIERDA		 ABAJO	 DERECHA
		 DERECHA	 ABAJO	 IZQUIERDA	 ARRIBA	 ARRIBA

ENCUENTRA EL CAMINO DE JONÁS A NÍNIVE. Colorea.



JUEGO

EL CAMINO OSCURO

Material:

dos pañuelos y un silbato.

Organización:

Se coloca al grupo en dos filas, una frente a la otra, en los extremos del patio. Se vendan los ojos a un integrante de cada lado y se les coloca respectivamente frente a la fila opuesta; dos de los jugadores de tal fila opuesta le dan vueltas, unos a uno y otros a otro, también respectivamente, en su mismo lugar a fin de desorientarlos. A una señal del silbato, los ciegos caminan y deben ir a un

punto, ventana, puerta, árbol, etc., previamente indicado. A una segunda señal, se detienen; el que ha llegado al lugar señalado o el que se halle más cerca de él, hace ganar un punto a su equipo. Después de que todos hacen lo mismo, se cuentan los puntos de cada bando y el que tiene más, gana.

Este juego se debe organizar en un patio o gimnasio sin obstáculos, para evitar que los "ciegos" tropiecen.

El Animador los ayudará a llegar al sitio señalado, di-

ciéndoles: adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, vas bien, te alejas mucho, etc.

Variante: se coloca un muchacho en un lugar donde deban llegar los "ciegos", para que toque un silbato a intervalos, de modo que se facilite la práctica del juego.



DINÁMICA

VAMOS A PLATICAR.

Objetivo:

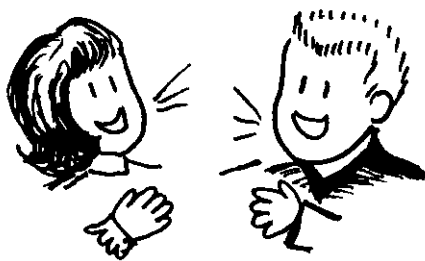
Demostrar que la comunicación es factor de vital importancia en el desarrollo del grupo y que la discusión es una comunicación recíproca en la que cada miembro del grupo participa de las ideas, opiniones y acciones de los demás.

Instrucciones:

- Formen parejas al azar y discutan por espacio de 3 minutos sobre algún tema específico.

nutos sobre algún tema específico.

- Cada pareja formada se reúne con otra y continúa la discusión durante tres minutos.



- Cada equipo de cuatro personas se reúne con otro equipo y continúa la discusión durante 3 minutos.

El tema y la discusión en sí, carecen de valor, lo que se pretende es conocer quienes exponen sus ideas dentro del grupo y de qué forma y observar en qué grado impone la naturaleza de las personas que fungen como autoridad.

Para obtener esta información se hará una lista con los nombres de las personas que hablaron durante cada una de las fases de la dinámica atendiendo principalmente a aquellos que se repitan varias veces.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

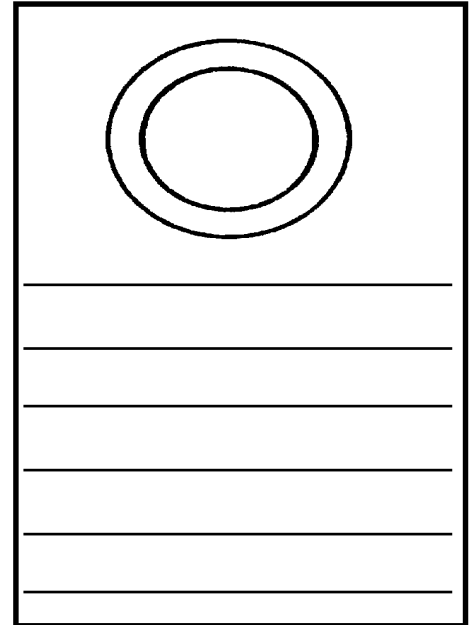
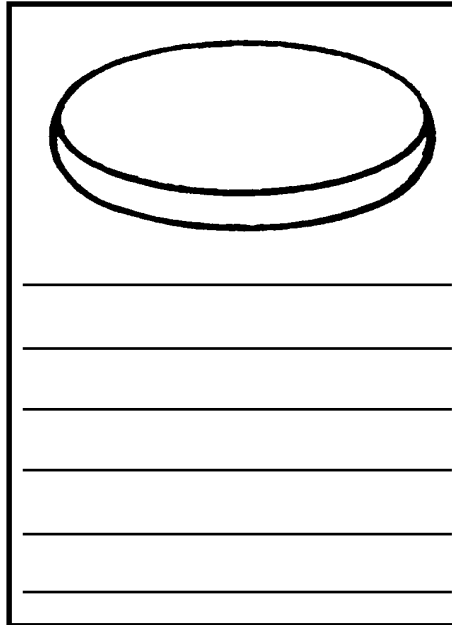
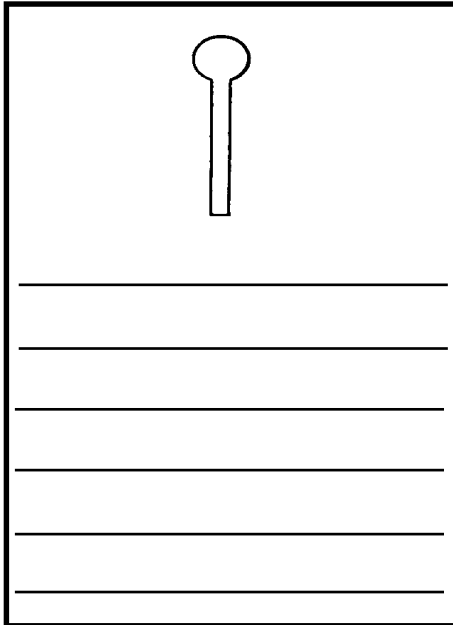
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

En cada recuadro, escribe al me-

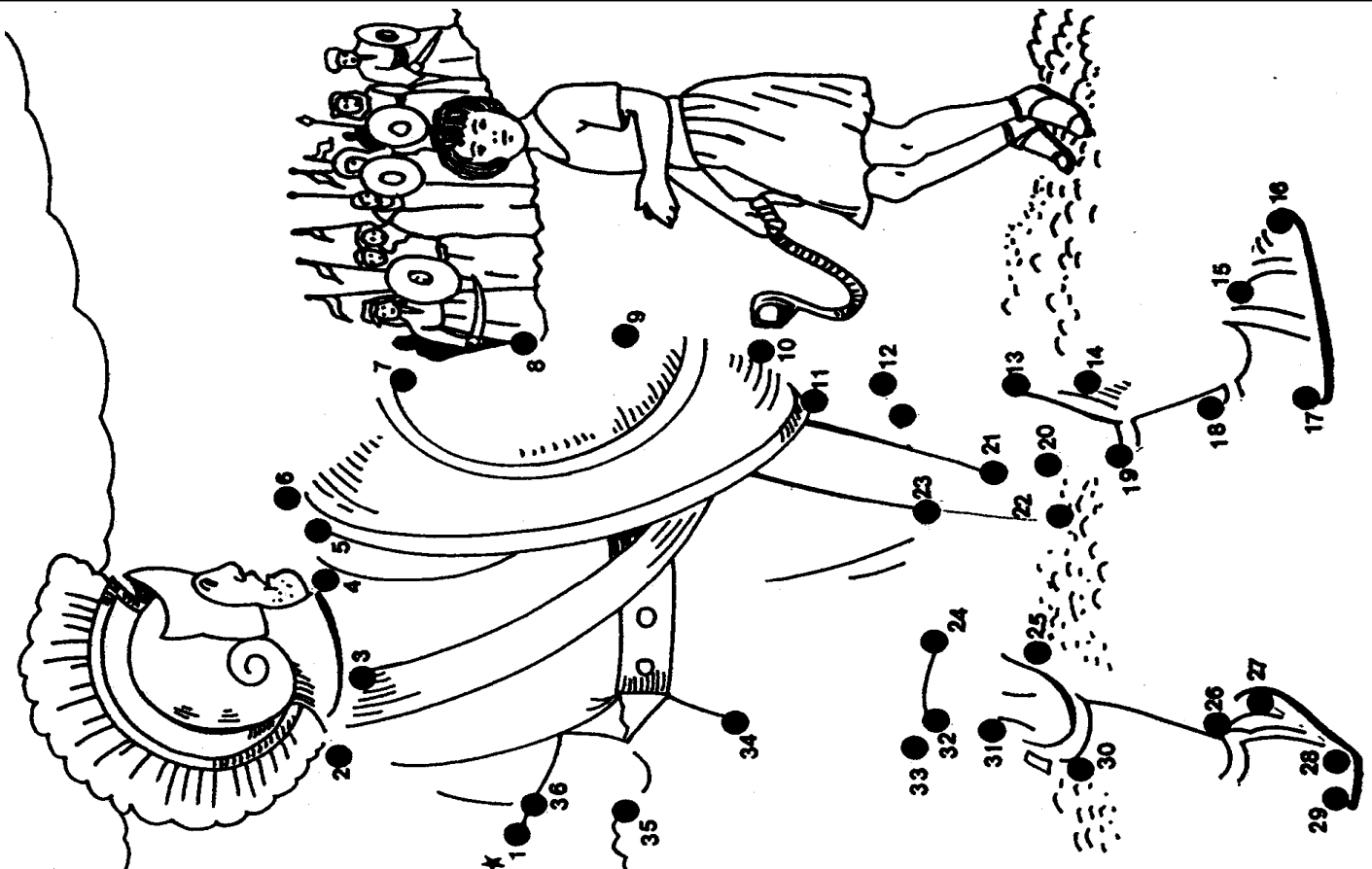
nos cuatro cosas que te sugiera el dibujo.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Cuántas cosas me sugi-

rió el dibujo? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Cómo descubrí cuáles eran las cosas que me sugerían los dibujos?



UNE LOS PUNTOS Y DESCUBRE CON QUIEN LUCHA DAVID.



JUEGO

DESCUBRIR EL CAMINO

Material:

Una cuerda y un anillo metálico o de madera.

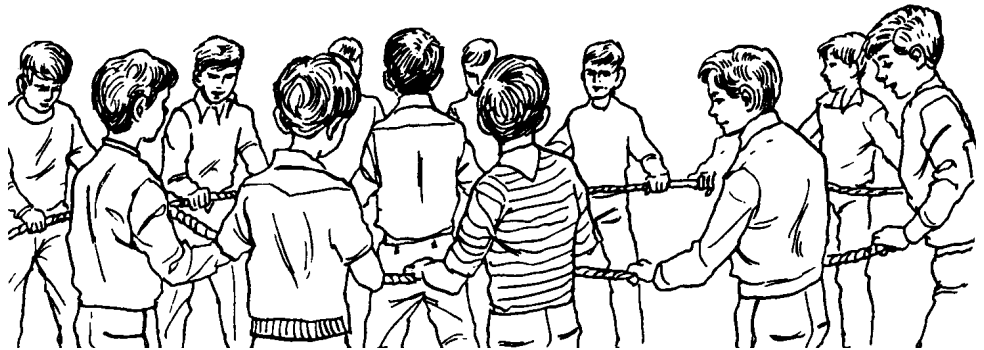
Organización:

Se forma al grupo en círculo, excepto a uno que queda al centro y el es detective; la cuerda se coloca por dentro del círculo, se mete en ella el anillo y se atan los extremos. A una señal, comienzan los del círculo a mover constantemente las manos a lo largo de la cuerda, pasándose el anillo unos a otros.

El "detective" se lanza a buscar el anillo, dirigiéndose ya a uno, ya a otro, pero nunca a dos seguidos. Aquellos a quienes se dirija el "detective", tienen obligación de levantar las manos y, si el anillo está allí, cambian los papeles. El "detective" tiene que dar una o dos vueltas antes de atacar. No es necesario que el anillo avance siempre en la misma dirección, antes conviene que corra en uno y otro sentidos.

También se pueden colocar dos o más anillos, si el círculo de jugadores es grande.

Variante: un círculo sin anillo ni cuerda, las manos se mantienen en constante movimiento. Pasándose un silbato chico unos a otros; se aprovecha el momento en que el "detective" da la espalda para tocar el silbato. Varios jugadores simularán tocarlo con el fin de despistar al "detective". Si lo encuentra, el que lo tenía, ocupará su lugar.



DINÁMICA

DESCUBRE O ADIVINA.

Objetivos:

- Conocer a los miembros preferidos por el grupo.
- Si los miembros del grupo que prefieren, son los mismos que lo ,a prefieren a él.
- Si existe una división en el grupo.
- Identificar al líder.
- Localizar a los no aceptados por el grupo.

Procedimiento:

1.- Se les dirá que el cuestionario que van a contestar se refiere a las personas del grupo que conocen muy bien.

la respuesta en blanco.

a) Es alguien que siempre está contento:

b) Es alguien que casi no habla, penoso, que casi nadie conoce:

c) Es alguien que es muy empeñoso y siempre trabaja bien para sus amigos:

d) Es alguien que tiene muchos amigos:

e) Es alguien muy enojón:

f) Es alguien que no le gusta divertirse:

2.-Podrán escribir tantos nombres como crean que la descripción corresponda.

3.- Si no los conocen dejan



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

En este dibujo, encuentra cosas que tengan al menos una letra de la lista,

pero esta letra no puede estar al principio y no puedes repetir ninguna palabra. Escríbelas donde corresponde.

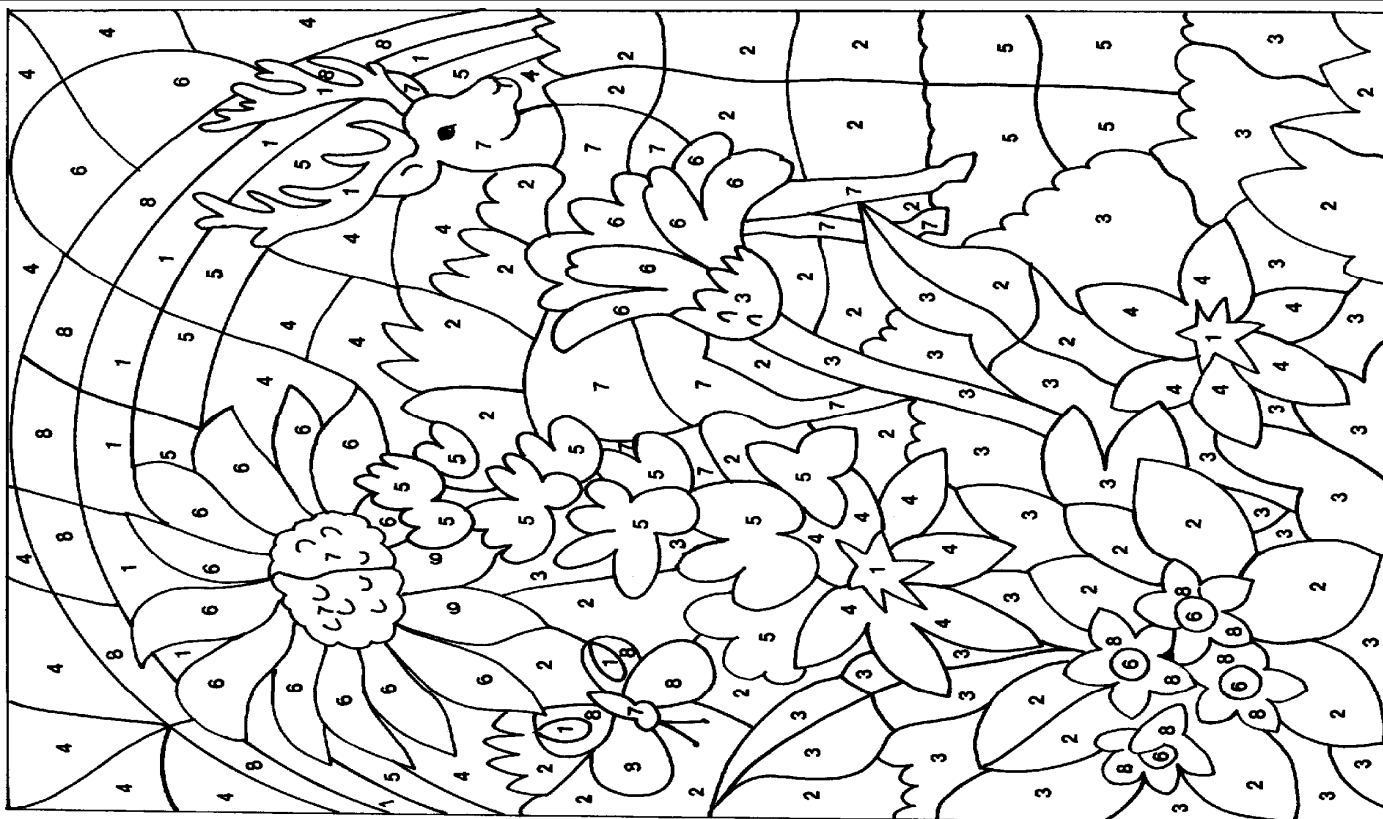
Comenten: ¿Cuántas palabras me sugirió el dibujo?

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V



EL JARDÍN DEL EDÉN. Colorea.

1. amarillo 2. verde claro 3. verde oscuro 4. azul claro 5. violeta 6. naranja 7. café 8. rosa.



JUEGO

LA GALLINA AL ASIENTO

Material: un pañuelo.

Organización: se escoge a un jugador que hará de "gallina".

Se coloca el grupo sentado en círculo, la "gallina" queda al centro; a ésta se le vendan los ojos, se le dan varias vueltas en su lugar para desorientarlo y después, tiene que ir a tocar a alguno de sus compañeros



y adivinar su nombre, ya sea por el tacto o por su risa.

Si después de dos tentativas en diferentes jugadores, la "gallina" no adivina el nombre, el segundo jugador tocado la reemplaza.

DINÁMICA

LOS CONEJOS.

Objetivo:

Esta dinámica pretende observar que tan flexibles son las 4 interrelaciones de un grupo.

Desarrollo:

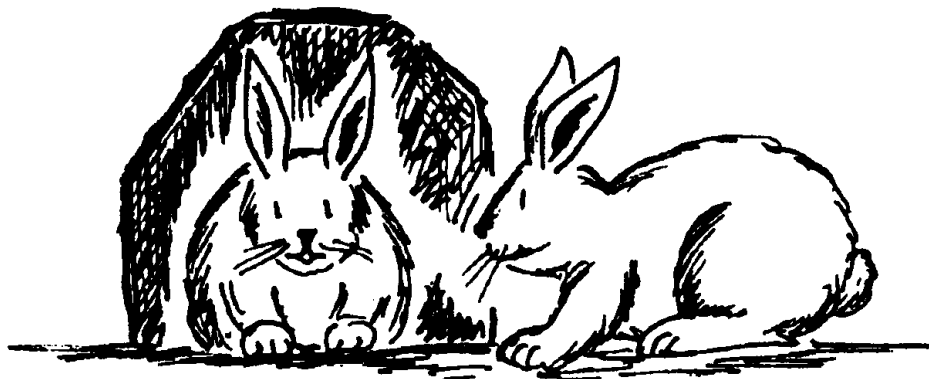
- 1.- Se les .platica a los participantes sobre .los conejos y la forma en que viven. t
- 2.- Imaginan que son conejos, pensando que viven en madrigueras.
- 3.- Se les indica que van a reunirse en sus madrigueras con quien ellos quieran en el .transcurso de cinco segundos.

4.- Ya reunidos se les dice que viene una tempestad y tienen que' cambiar de madriguera en cinco segundos.

5.- Al volver a formar las ma-

dad que . tienen los participantes al cambio de relaciones con sus compañeros.

Si no se cambian de equipo, es decir, que se queden siem-



drigueras se les dice que vienen unos .. cazadores y que tienen que cambiarse lo más rápido posible.

Con esta dinámica podemos darnos cuenta de la flexibili-

pre con sus mismos compañeros podemos darnos cuenta que existen subgrupos . que no están dispuestos a convivir con los demás.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

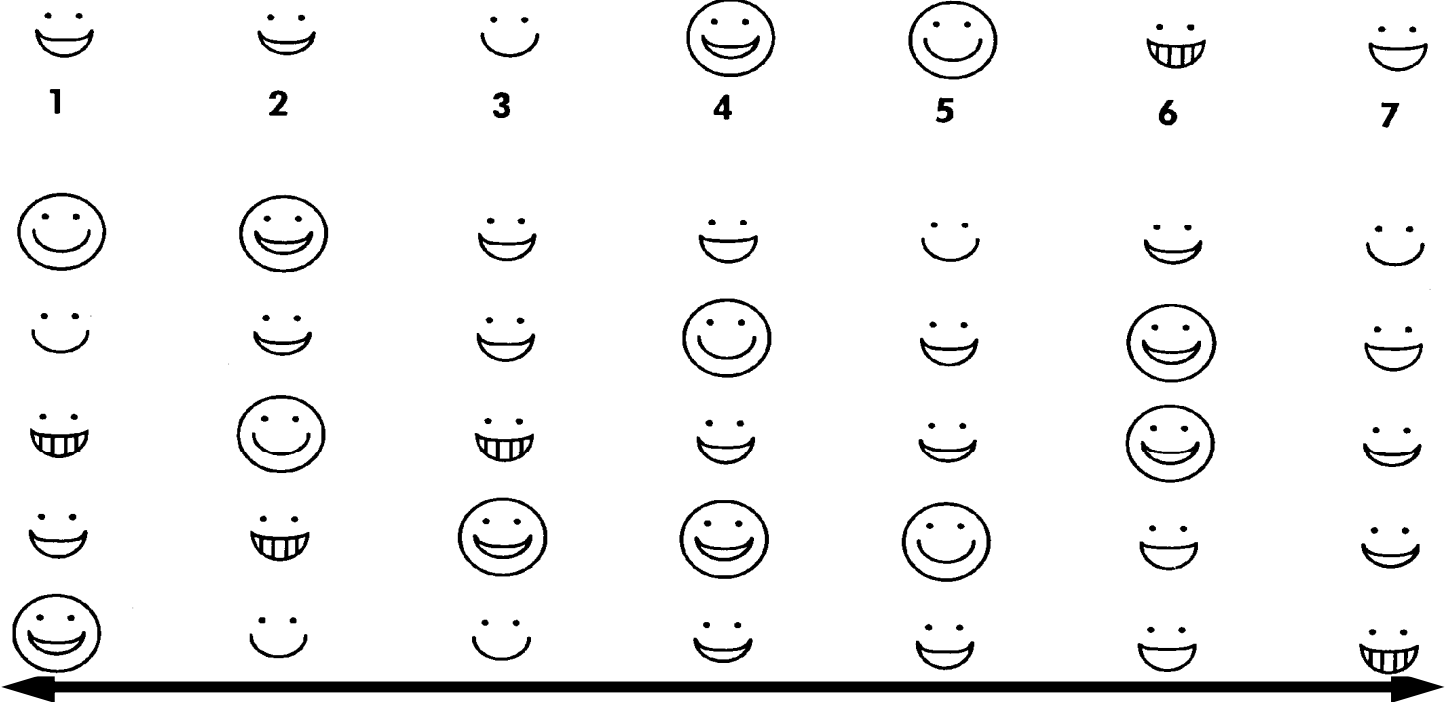
Este es un dibujo de asociación vi-

sual. Asocia cada dibujo con su número correspondiente escribiéndolo del lado izquierdo de cada dibujo.

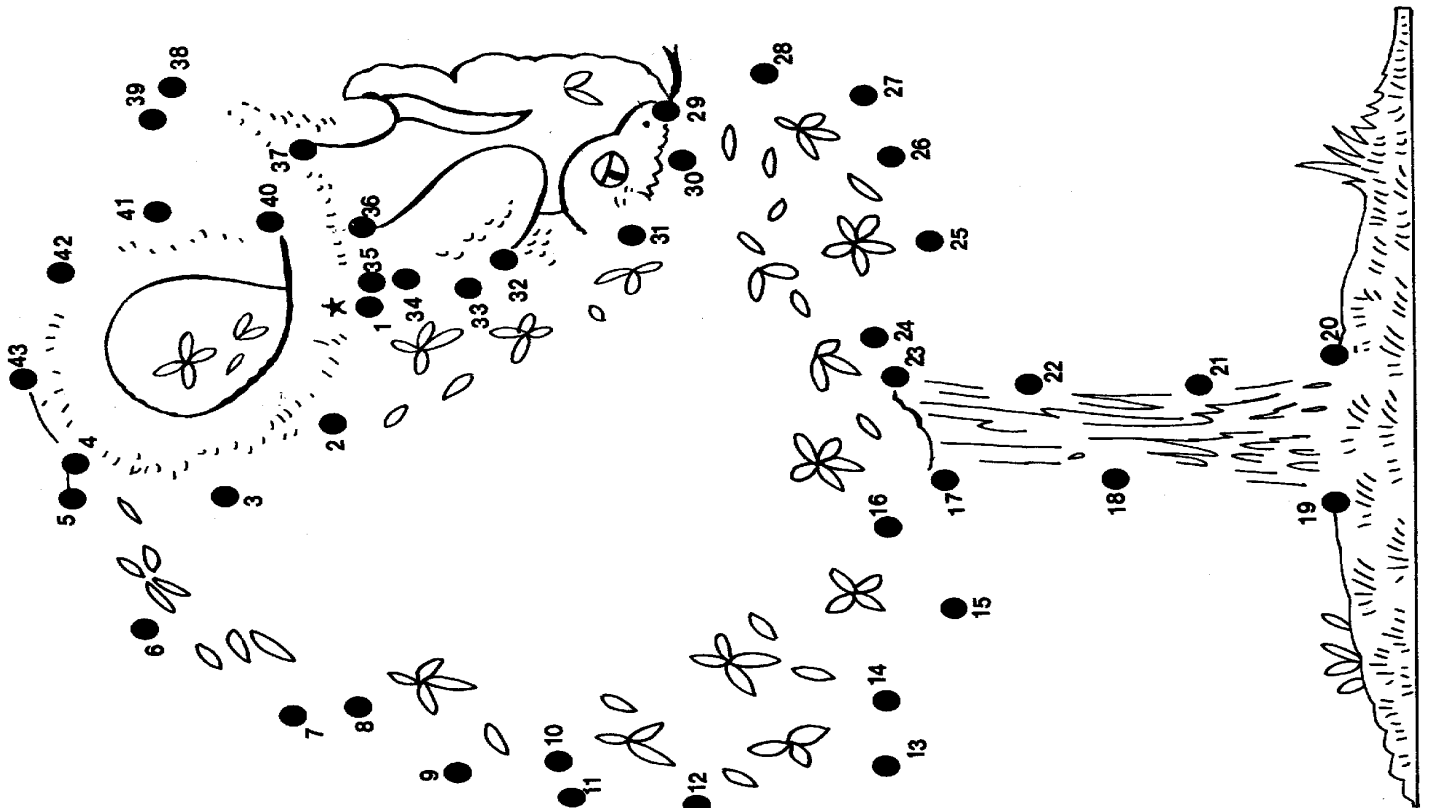
Debes de tardar en hacerlo al me-

nos 5 minutos.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer y cómo debo de hacerlo?



UNE LOS PUNTOS DE ESTE ÁRBOL ESPECIAL. Colorea.
Dibuja frutos en el árbol.



FICHA 14

JUEGO LA MANO CALIENTE

Material: un cinturón.

Organización: el jefe del juego se coloca recargado en la pared o en un árbol. Se escoge a un jugador que es el "manchado", éste apoya a cabeza en el pecho del jefe; él le tapa los ojos con las manos o con un pañuelo, para que no vea a los que se acercan. Un vez cubierto, el "manchado" pone una mano sobre su espalda con la pal-

ma hacia arriba. Los demás jugadores se colocan en semicírculo a cinco metros de distancia. Frente a los últimos se pone en el piso un cinturón.

El jefe hace señas a cualquiera de sus compañeros, para que se acerque, dé una o dos palma-

das en la mano del "manchado" y, al mismo tiempo, le hable fingiendo la voz. Hecho esto vuelve a su lugar.

Entonces el jefe deja ir al "manchado", que se dirige al grupo y toma de una oreja al que cree le dio las palmadas; si acierta, el "manchado" toma el cinturón y corretea al jugador descubierto, pegándole hasta que se refugie con el jefe para luego convertirse en "manchado". Pero si no acierta, el otro corretea y le pega al "manchado", hasta que llegue nuevamente con el jefe para seguir siendo "manchado".



DINÁMICA

DINAMICA DE INTEGRACION

Objetivo:

Que el integrante del grupo encuentre que todas las personas tienen cualidades, aún las que nos caen mal y que también tienen defectos las personas que queremos.

Desarrollo: ,".

1.- Escribirán en una 3. de papel el nombre de quién les

cae mal.

2.- Ya escrito y sin poderlo cambiar le buscarán cualidades.

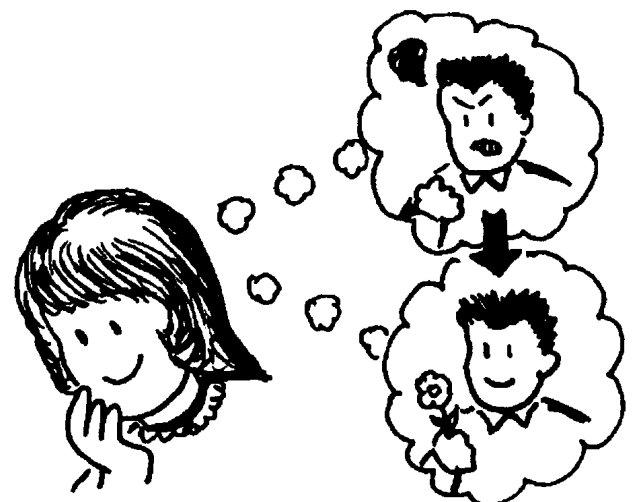
3.- Doblarán su hoja papel y la entregarán al Animador.

4.- Platicarán a los demás de las cualidades que encontró, sin decir el nombre de quién se trata y los otros tratarán de adivinarlo.

5.- De esta manera se darán cuenta que no sólo él encontró esas cualidades sino tam-

bién sus otros compañeros.

En otra sesión se repetirá el mismo proceso con la diferencia de que escribirán el nombre de la persona que más bien les cae, buscándole ahora sus defectos.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

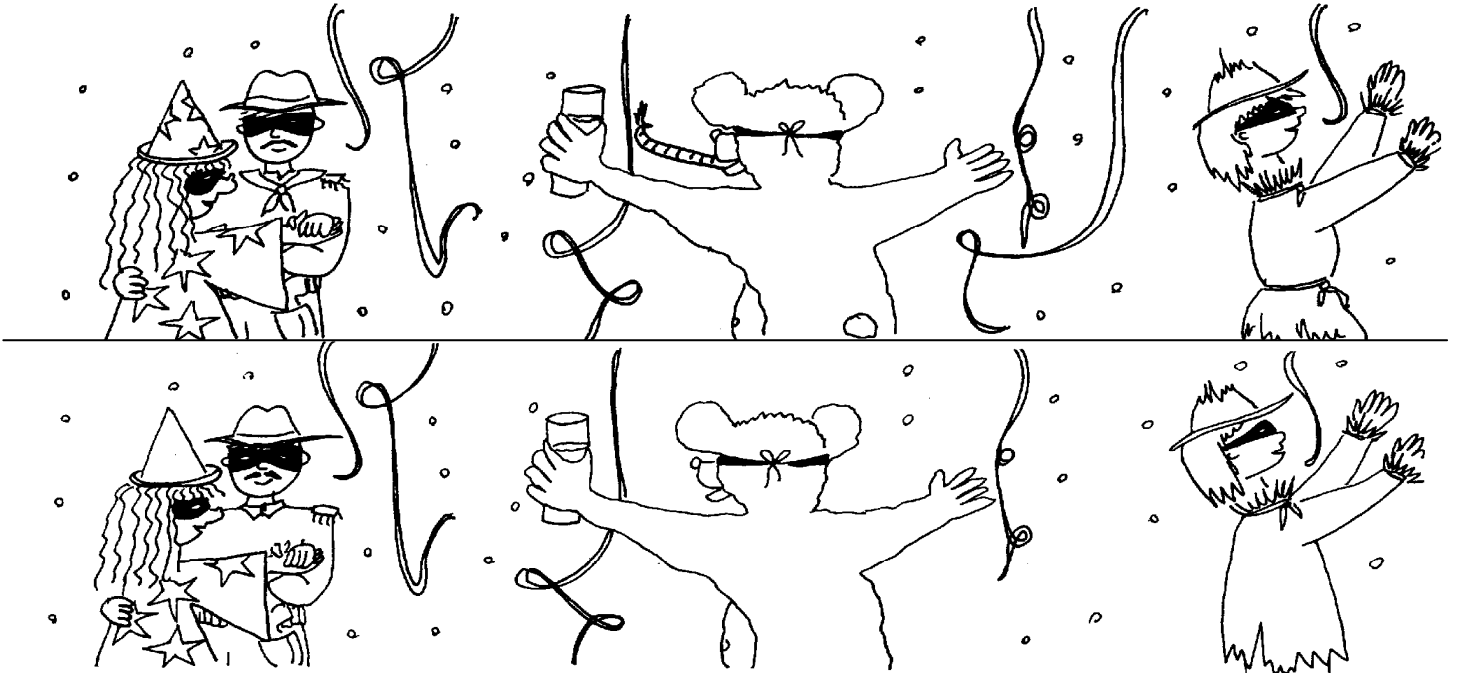
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Observa el dibujo de arriba durante 1 minuto.

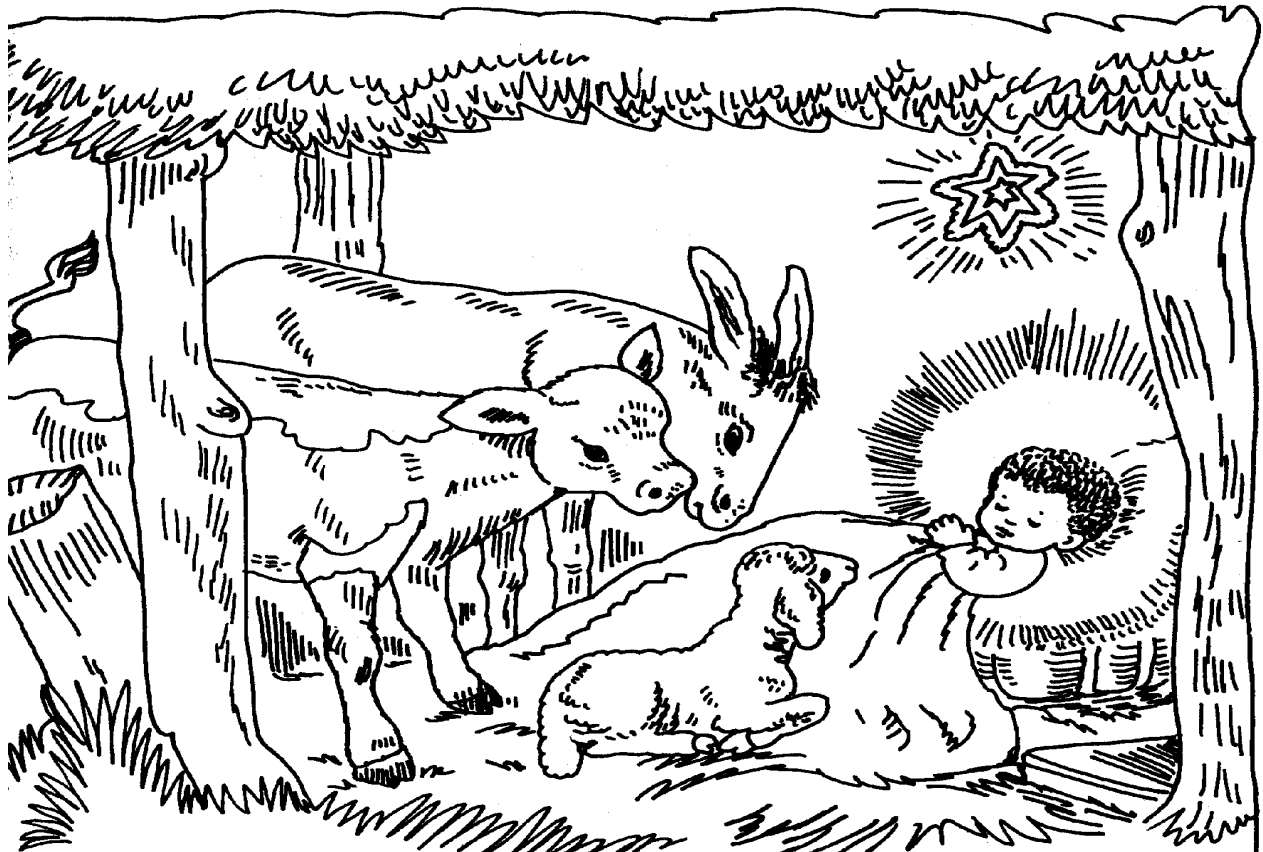
Al segundo dibujo le faltan 6 detalles para ser como el que está arriba. Dibújalos.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer? ¿Cómo hice esta actividad?

¿Cuántos detalles encontré que faltan en el dibujo de abajo? ¿Cómo descubrí cuáles eran los detalles que faltaban? ¿Qué pudo hacer para mejorar la próxima vez?



UN NIÑO NOS HA NACIDO. Colorea.



JUEGO

LA GALLINA CIEGA

Material: un paliacate.

Organización:

Se forma al grupo en círculo, tomados de las manos. Un jugador hace de "gallina"; se le vendan los ojos y se coloca dentro del círculo junto con 5 ó 6 jugadores más.

La "gallina" se esfuerza en atrapar alguno de los jugadores que están dentro del círculo; cuando lo consigue, tiene que adivinar su nombre

palpándolo. Si se equivoca, debe continuar la persecución hasta que acierte; el que ha sido tocado y descubierto, debe reemplazarle.

Los jugadores, al ser perseguidos, deben de gritarle "gallina", "gallina" y esquivar-

la, agachados o sentados en el suelo. *Variante:* nombrar dos "gallinas".



DINÁMICA

LOS OBSERVADORES.

Objetivo: Reconocer a posibles líderes.

Desarrollo:

El grupo se forma en equipos de 6 a 8 personas, dependiendo del número total de integrantes.

- Una persona por equipo saldrá del salón.

- Mientras los equipos terminan de organizarse, el Animador recomienda a quienes salieron (los observadores) que al regresar al salón se sienten a un lado de su equipo y se fijen quién es la persona a quien se dirigen el mayor número de

miembros, durante la conversación que van a sostener.

- Los observadores podrán tomar parte en la conversación, siempre y cuando no interrumpan la comunicación.

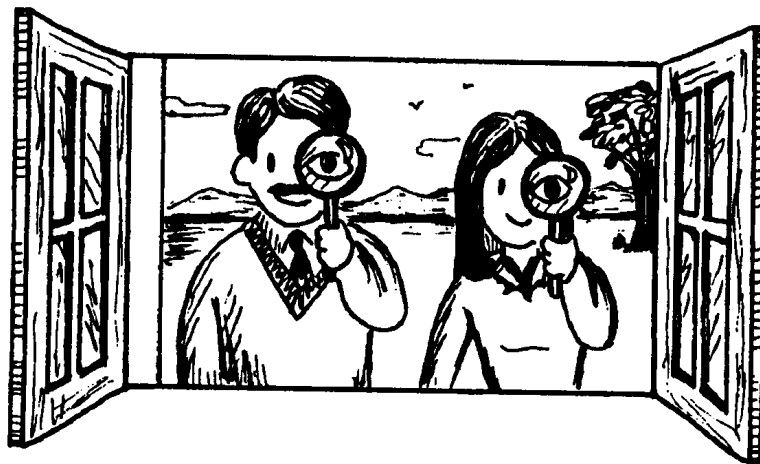
general durante 5 minutos.

- Los observadores presentan al grupo los nombres de aquellos compañeros más solicitados.

- El Animador los menciona como posibles líderes y pregunta a varios de los integrantes: ¿Por qué te dirigiste a él en la conversación?

- Resaltará los aspectos

positivos que hacen a una persona capaz y estimada.



- La conversación en todos los equipos girará alrededor de un mismo tema de interés

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Observa el dibujo de arriba durante 1 minuto.

Al segundo dibujo le faltan 6 detalles

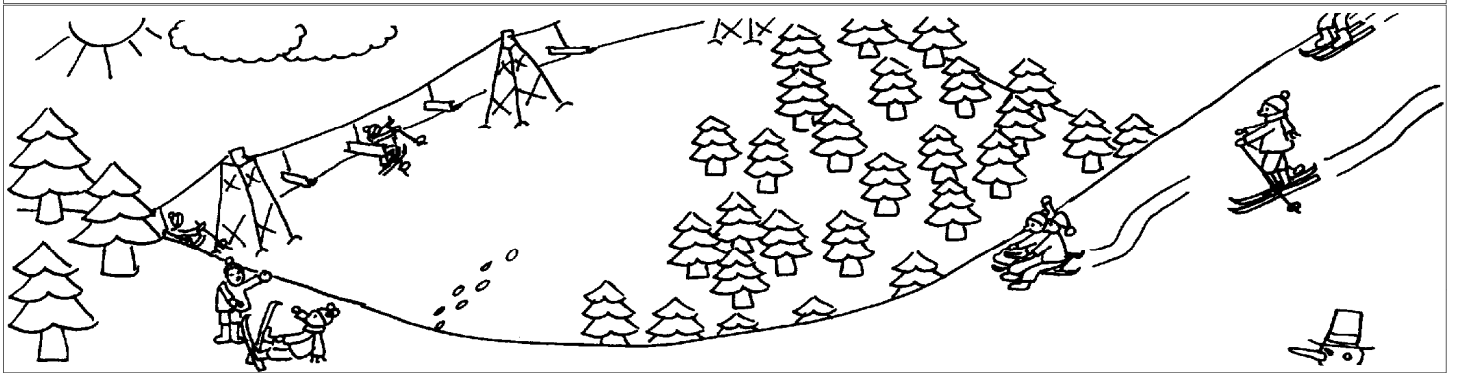
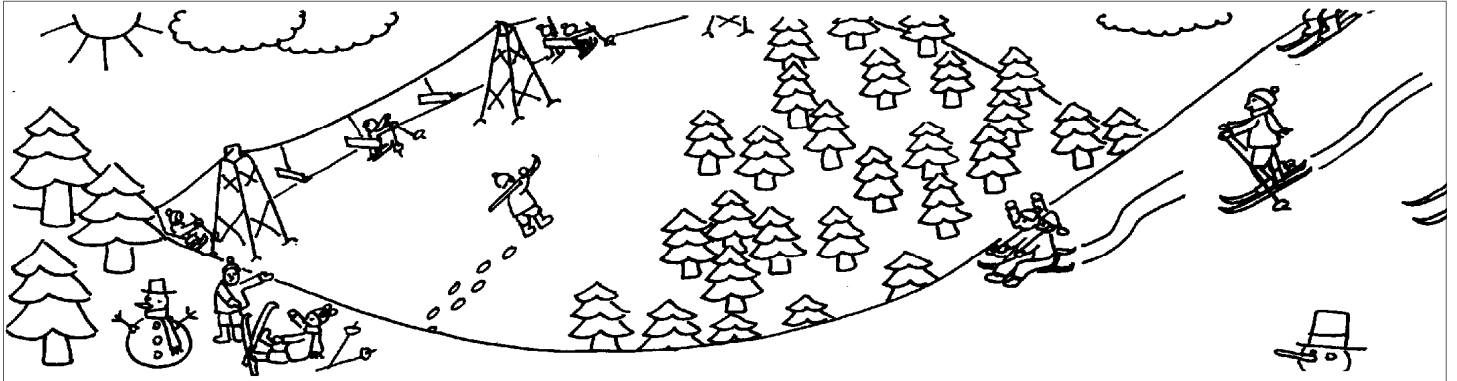
para ser como el que está arriba. Señálos y después coloréalos.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer?

¿Cómo hice esta actividad? ¿Cuántos detalles encontré que faltan en el dibujo

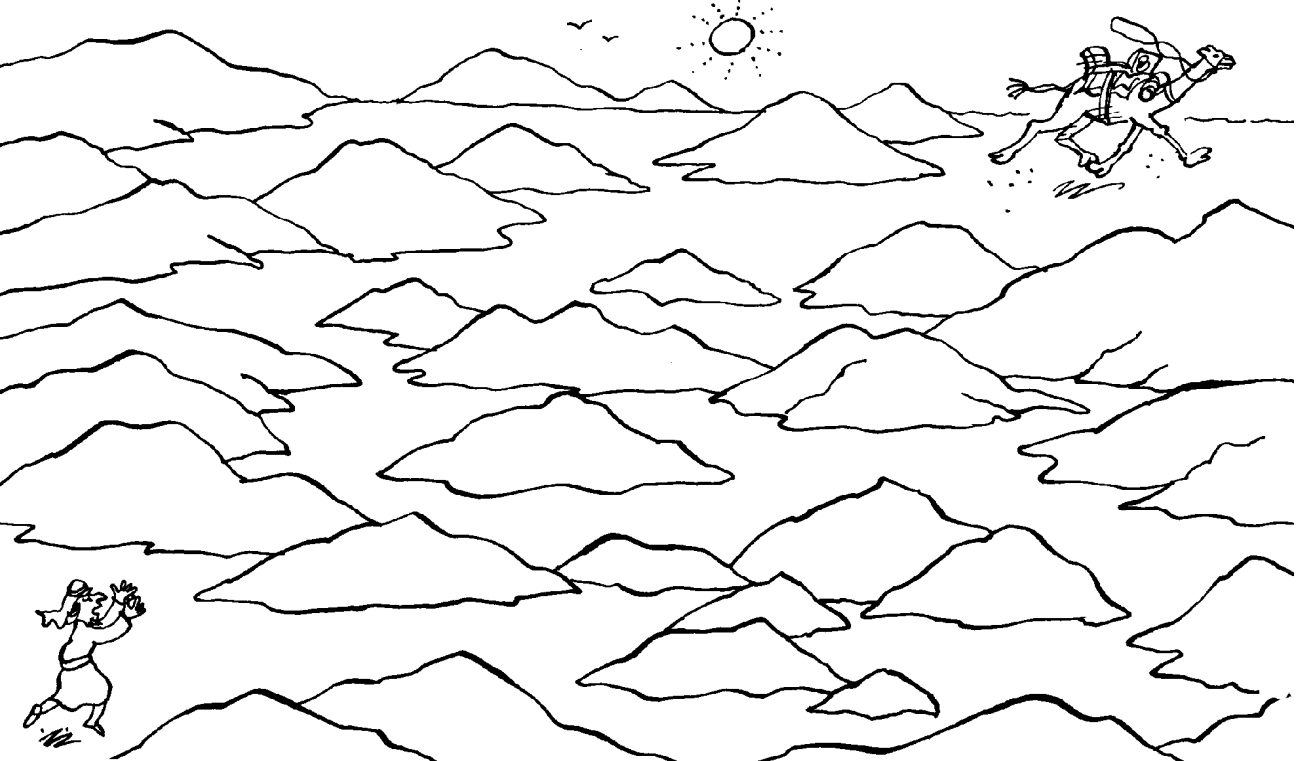
de abajo?

¿Cómo descubrí cuáles eran los detalles que faltaban? ¿Qué pudo hacer para mejorar la próxima vez?



UNE LOS PUNTOS DE ESTE ÁRBOL ESPECIAL. Colorea.
Dibuja frutos en el árbol.

Se escapó el camello. Hállalo
en el laberinto de dunas



JUEGO

LA IMITACIÓN

Organización:

Los participantes se colocan en hilera. El que está a la cabeza, es el jefe y dirige el juego. Se pone en marcha y los otros lo siguen en todas sus evoluciones. Primero da grandes pasos, después pasos cortos, saltos; se agacha, camina en un pie, describe líneas sinuosas y hace todos los gestos que pueda imaginar, siempre procurando ser visto por los demás. Los jugadores son



jefes por turno; el que está colocado inmediatamente sucede a éste, mientras que el jefe pasa a la cola de su hilera cuando

lo ordene el Animador.

El jugador que no imite exactamente al jefe, va a la cola y

FICHA 16

retrasa el momento de ser jefe.

Variante: se ordena seguir al guía, haciendo repetir a la clase los movimientos de traslación que ejecuta éste: pasos a los lados, cambiar de sitio a la carrera, en filas de frente, flanco derecho, izquierdo, media vuelta y tomar rápidamente diferentes colocaciones. Este juego es excelente para ejercitar las formaciones preliminares.

DINÁMICA

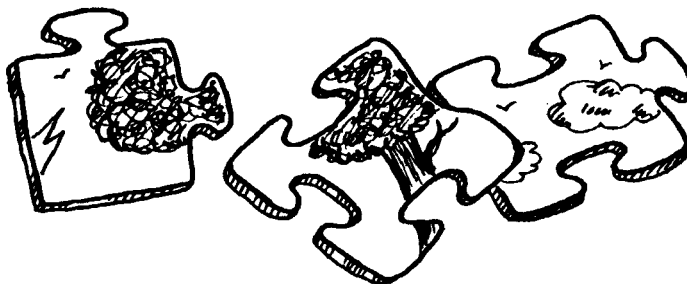
DINAMICA DEL ROMPECABEZAS.

Objetivo:

- Integración con los miembros de un grupo.
 - Participación de todos los integrantes del grupo.
 - Conocer un poco más a los compañeros del grupo.
- Desarrollo:

- Se numeran los participantes del 1 al 8 (según el nú-

mero de personas) y los equipos se formarán según el número que les tocó: equipo 1, equipo 2, etcétera.



- A cada equipo se le entregará un sobre en el que vendrán las partes de un rompecabezas que nadie conozca. Cada miembro deberá tener un número determinado de fichas igual

al de los demás, para dar las mismas oportunidades. Cada quien irá acomodando sus fichas según le corresponda sin ayuda de los demás, durante un tiempo determinado. Después de ese tiempo se podrán ayudar entre los integrantes del equipo, también en tiempo determinado.

- Al terminar este tiempo, pasarán los equipos a exponer sus experiencias de manera breve.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

Observa los dibujos de arriba.

Asocia cada dibujo con su número co-

rrespondiente escribiéndolo abajo. Tienes 3 minutos.

Comenten: ¿Entendí lo que hay que hacer?

¿Cómo hice esta actividad? ¿Cuántos

aciertos tuve?

¿Cómo descubrí cuáles eran los números de cada una de las figuras? ¿Qué pudo hacer para mejorar la próxima vez?



1



2



3



4



5



6



7



¿Cuántas cestas recogieron después del milagro de Jesús?

Colorea.



JUEGO

LOS PASOS DIVERTIDOS

Organización: se coloca a los participantes en hilera, a dos pasos de distancia uno del otro; el Animador manda: de frente, marchen. Ya sobre la marcha, el Animador ordena.

Los gigantes: los participantes dan grandes pasos, inflan el pecho y mueven los brazos.

Los enanos: esta vez darán pasos cortos, encorvados.

Los bomberos: dan un paso

gimnástico.

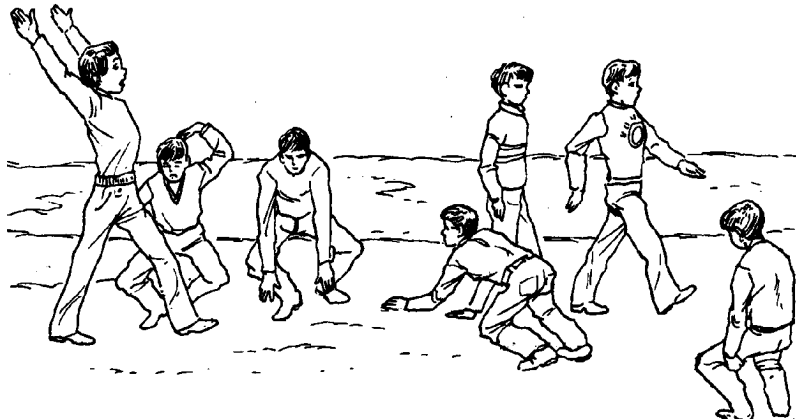
Los changos: flexionan las piernas, cuelgan los brazos y caminan con toda la planta del pie en el suelo.

tan y avanzan saltando en un pie, tornando con una mano la pierna doblada.

De tacones: caminarán sobre los tacones.

De... lobo...: caminarán sobre la punta de los pies, sin hacer ruido.

Los caballitos: corren imitando el galope del caballo, golpeando se atrás.



Las ranas: en cuatro pies, darán pequeños saltos hacia adelante. *Los cojos:* se levantan

Cuando el Animador crea conveniente, mandará hacer alto.

DINÁMICA

LA MINA DE IDEAS.

Objetivo:

- Desarrollar la imaginación y la creatividad en los miembros del grupo.
- Percibir el respeto y aceptación que existe dentro de los miembros del grupo.

Procedimiento:

- 1.- Se dará un tema específico al grupo.
- 2.- Un tema de sumo interés según el tipo de grupo, con el fin de que todos piensen en

ello.

- 3.- Actuarán con toda libertad, podrán expresar lo que



se les ocurra, y aquí podremos percibir la imaginación creadora.

- 4.- Buscarán una solución a la idea dada por algún compañero.

- 5.- Se suprimirá la crítica.

- 6.- Espontáneamente expondrán la solución pensada a la idea o problema planteado por algún compañero anteriormente, aquí percibiremos cuáles miembros del grupo se sienten con toda libertad de decir algo imaginario, fantástico, o irreal.

Después de haber seguido dichos pasos dentro de un grupo, podemos percibir que tan libres son sus miembros de expresar cualquier cosa, que tan capaz es el grupo de dejar de criticar, y también para observar la imaginación creadora de los miembros del grupo.

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

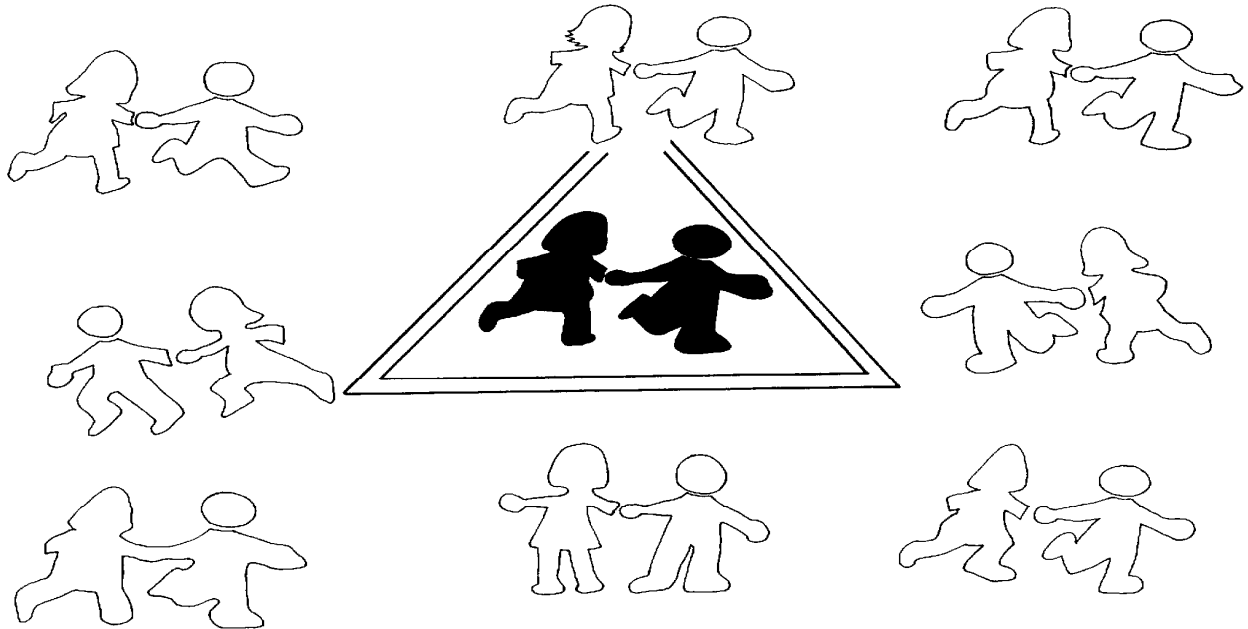
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Observa los dibujos y señala la pareja que sea igual al modelo que está dentro

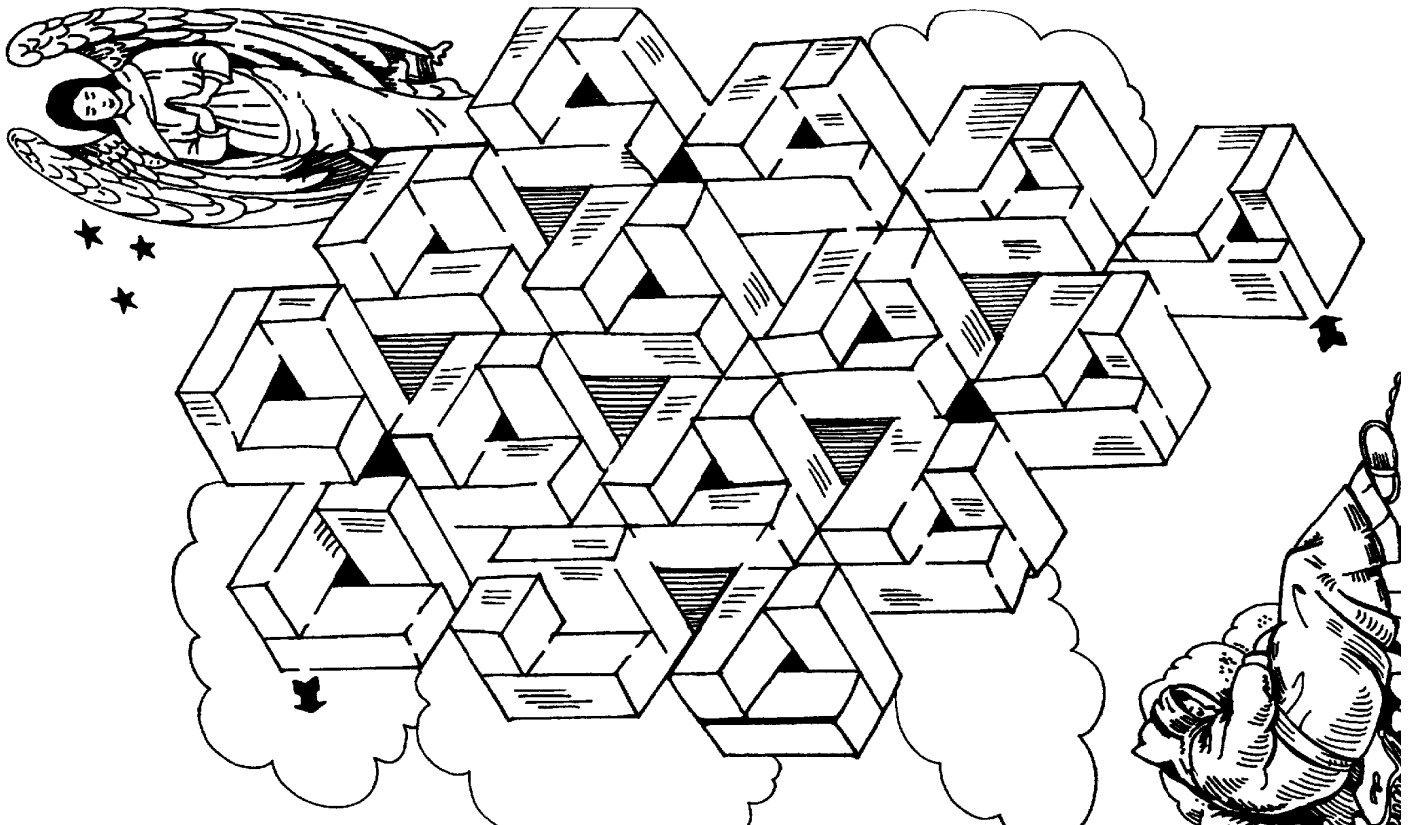
del triángulo. Piensa qué es lo que tengo que hacer y cómo lo voy a hacer.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Pude descubrir cuál es la pareja?

¿Cómo descubrí la pareja correspondiente? ¿Seguí un orden? ¿Qué pudo hacer para mejorar?



**¿PUEDES ENCONTRAR EL CAMINO HACIA ARRIBA?.
AYUDA A JACOB Y Colorea.**



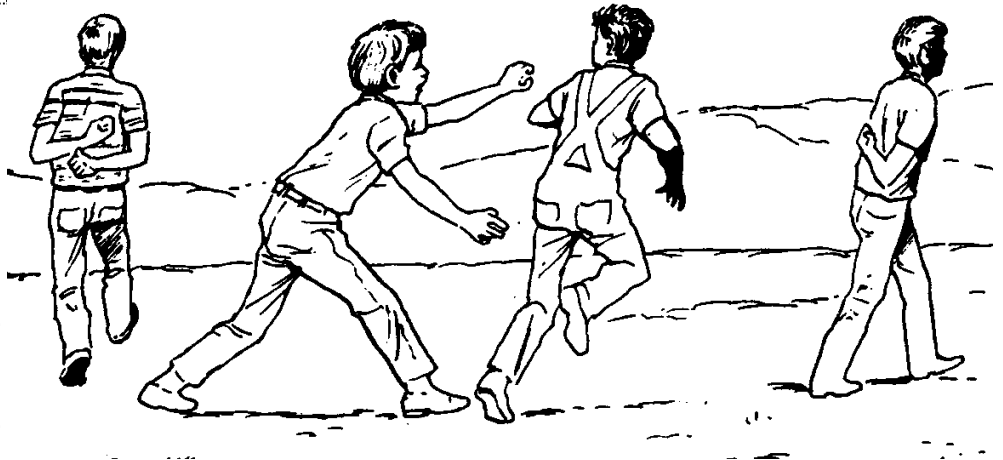
JUEGO

EL GATO JUGUETÓN

Organización: se escoge a un “gato” y se le coloca en el centro del campo.

El Animador pide al grupo repartirse por todo el campo de juego.

El “gato” persigue a los jugadores y los va tocando o “arañando”. Éstos siguen caminando, llevando una mano puesta en la parte donde los rasguñó el “gato”, que casi



siempre es en la espalda, brazos o piernas, obligándolos a caminar en actitudes difíciles.

Hay que cambiar “gato”, pero los rasguñados siguen en la

misma posición, hasta que todos están rasguñados, suspendiéndose entonces el juego.

El último en rasguñar será el vencedor.

DINÁMICA

¿QUE HARIAS TU?

Objetivo:

Conocer algunas normas existentes dentro del grupo. Desarrollo:

Los miembros del grupo escucharán durante tres minutos al Animador del grupo que contará una historia: un día en un salón de clases, mientras la maestra explicaba y todos los alumnos estaban muy interesados atendiéndola, uno de los niños se puso de pie e inte-

rumpió y se puso a gritar.

- Los presentes responden: ¿Qué harían si ellos fueran aquel a quien interrumpieron?

- Se anotan, de ser posible en un pizarrón, las diferentes actitudes que tomarían.

- Las respuestas vuelven a ser leídas y se reflexionan brevemente.

- El grupo vota por aquellas tres respuestas que le parezcan las que ellos adoptarían en caso de encontrarse en tal situación.

- Se ordenan las respues-

tas por mayor número de votos.

- El Animador registra las tres normas o conductas con el mayor número de votos.

- Los miembros del grupo las comentan.



ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

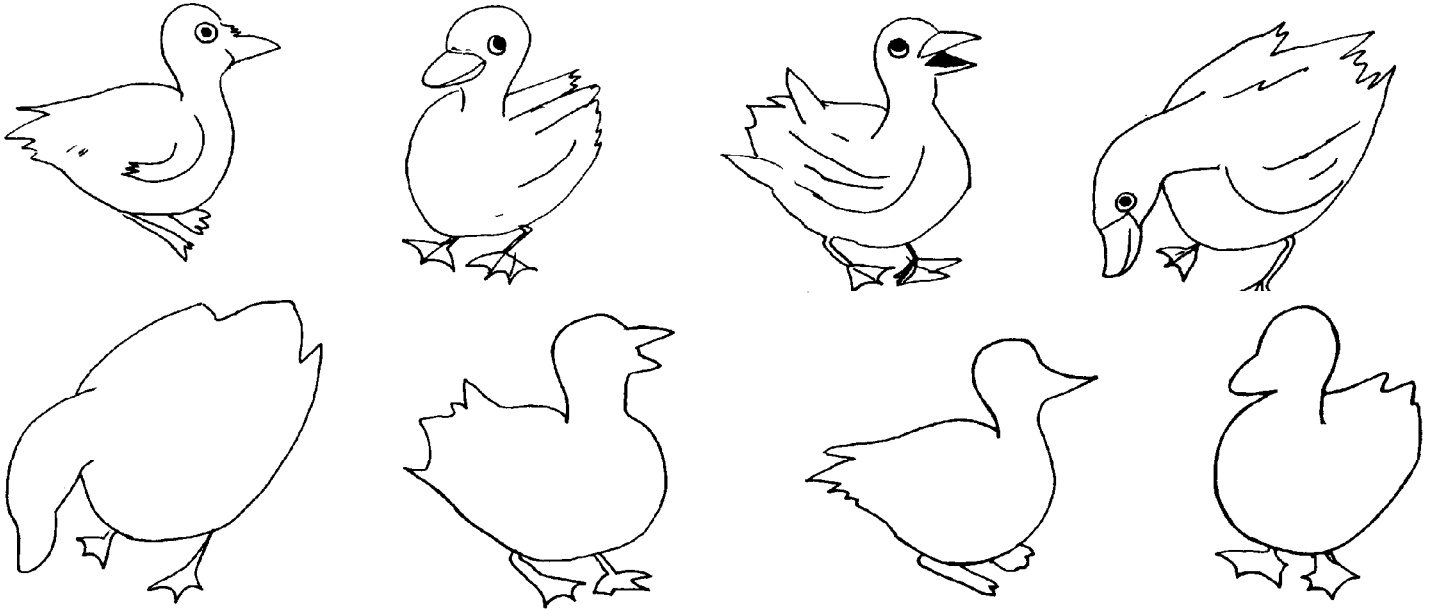
Observa los dibujos y une cada pato con su silueta. Piensa qué es lo que

tengo que hacer y cómo lo voy a hacer.

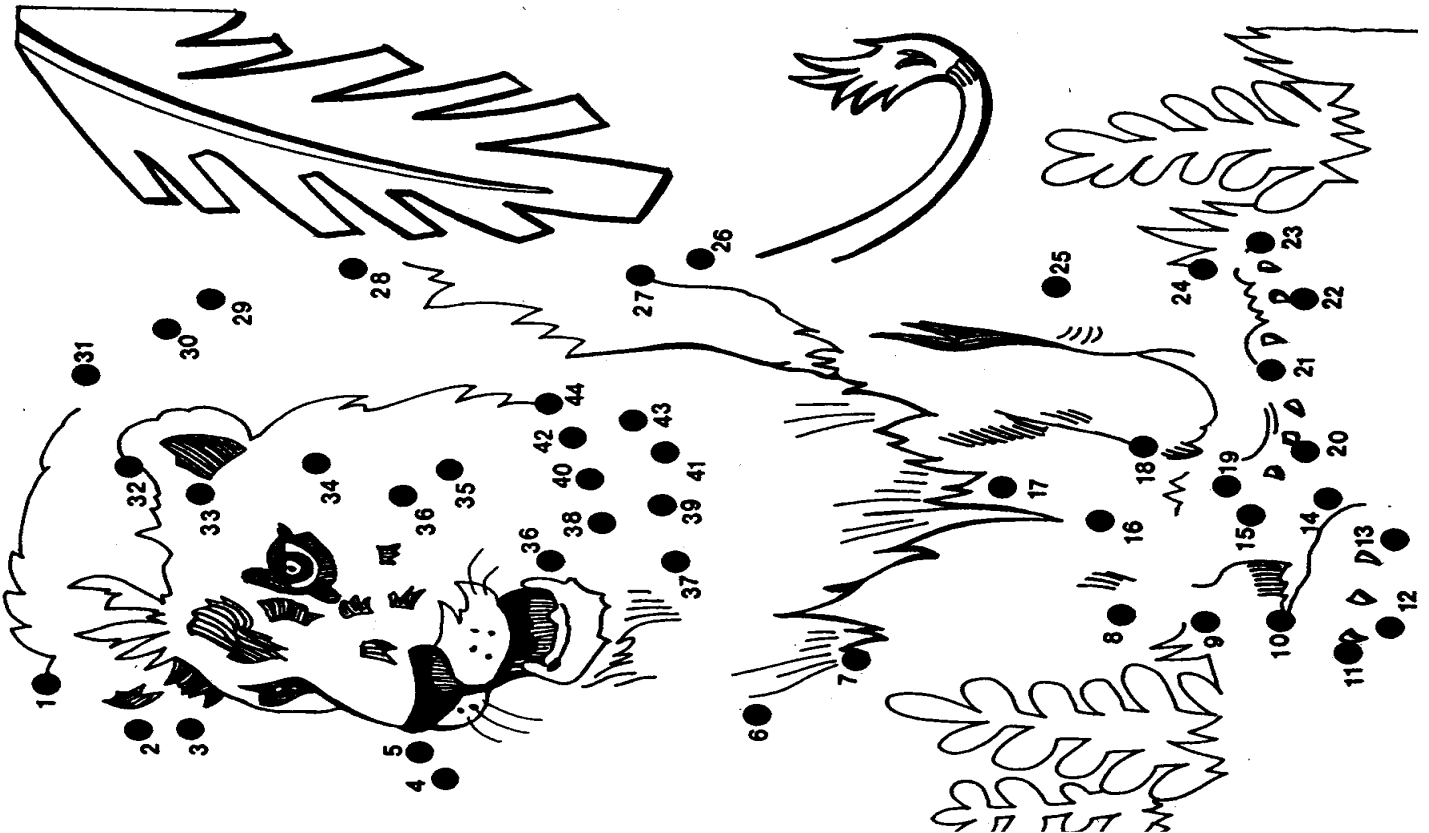
Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Pude descubrir cuál es la silueta de

cada pato?

¿Cómo descubrí la pareja correspondiente? ¿Seguí un orden? ¿Qué puedo hacer para mejorar?



CONECTA LOS PUNTOS, para ver quién se hizo amigo de Daniel en la cueva.
Colorea.



JUEGO

LA RULETA

Organización: se integran varias ruletas.

Cada ruleta se forma con ocho jugadores, cuatro chicos y cuatro más grandes; los cuatro más pequeños se sientan en el suelo, con las piernas extendidas, pies con pies, formando una cruz; los otros cuatro jugadores, de pie, llenan los intervalos y cogen a sus compañeros de la mano para formar una rueda.

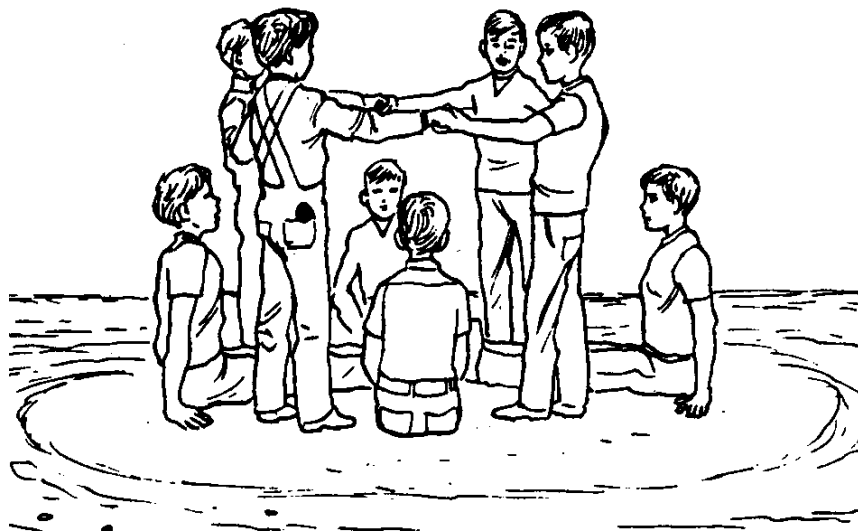
A una señal, los jugadores pequeños separan las piernas del suelo, ponen el cuerpo rígido y

apoyándose únicamente con los talones y contra los pies de los otros, es decir, suspendidos en el aire colgando de las manos de los grandes.

A la orden de marchen, los ju-

gadores grandes giran rápidamente hacia la derecha o izquierda, hasta que se rompa la rueda.

La ruleta que dure más dando vueltas, gana.



DINÁMICA

CARA A CARA.

Objetivo: Disipar multitud de mutuos prejuicios en el grupo.

Reglas de la dinámica:

Cada quien escoge a dos o tres miembros del grupo y puede proponerles una pregunta a cada uno. La pregunta se hará por escrito y, al mismo tiempo, la respuesta que se supone darán estas personas. Luego, por turno, cada miembro del grupo leerá en voz alta sus preguntas y el cuestionado dirá si quiere responderlas o no. En seguida se lee la respuesta y los motivos en que se funda.

Variante de la dinámica:

Se organiza el grupo por parejas. El criterio para la formación de esas parejas puede ser el deseo de darse a conocer mejor, el deseo de superar divergencias de opinión, etcétera. Entonces esos

interlocutores intercambian sus preguntas. El interrogado debe, a cada pregunta, exponer los sentimientos que provoca en él y si quiere o no responderla. Si la pregunta es contestada, el interrogador debe exponer si esperaba esa respuesta y por qué. A continuación el grupo discutirá qué prejuicios han quedado aclarados y corregidos por la dinámica *cara a cara*.

A continuación una selección de posibles preguntas para este juego. Se recomienda no hacer preguntas que uno mismo no estaría dispuesto a responder.

¿Qué es lo que más te molesta de otras personas?



¿Qué es lo que más rápidamente te hace perder la calma?

¿Qué es lo que más te irrita?

¿En qué ocasión mentiste la última vez?

¿En tu profesión qué meta persigues?

¿Qué metas persigues en tu vida privada?

¿Qué es lo que encuentras más atrayente en el grupo?

¿Qué crees que es lo menos atractivo en tu persona?

¿Cuáles son tus mejores cualidades?

¿Eres capaz de manifestar tus sentimientos ante otros con franqueza?

¿Qué piensas de mí?

¿Cuáles son los sentimientos que dominas con más dificultad?

¿Cuál ha sido tu mayor preocupación hoy?

¿Con qué facilidad encuentras correspondencia por parte de otras personas?

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

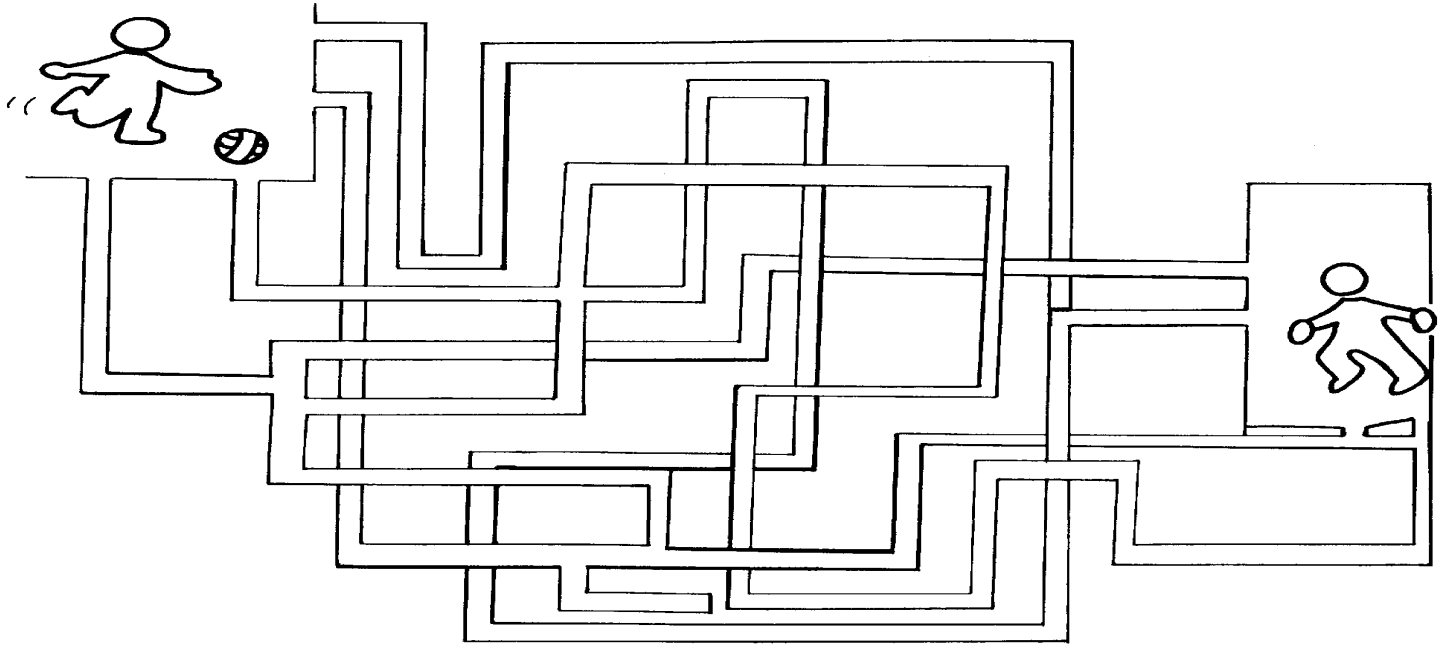
Es importante poner atención y seguir las indicaciones que nos dan, descubriendo aquello que nos piden.

Busca los distintos caminos que te llevan de un dibujo a otro, y marca con

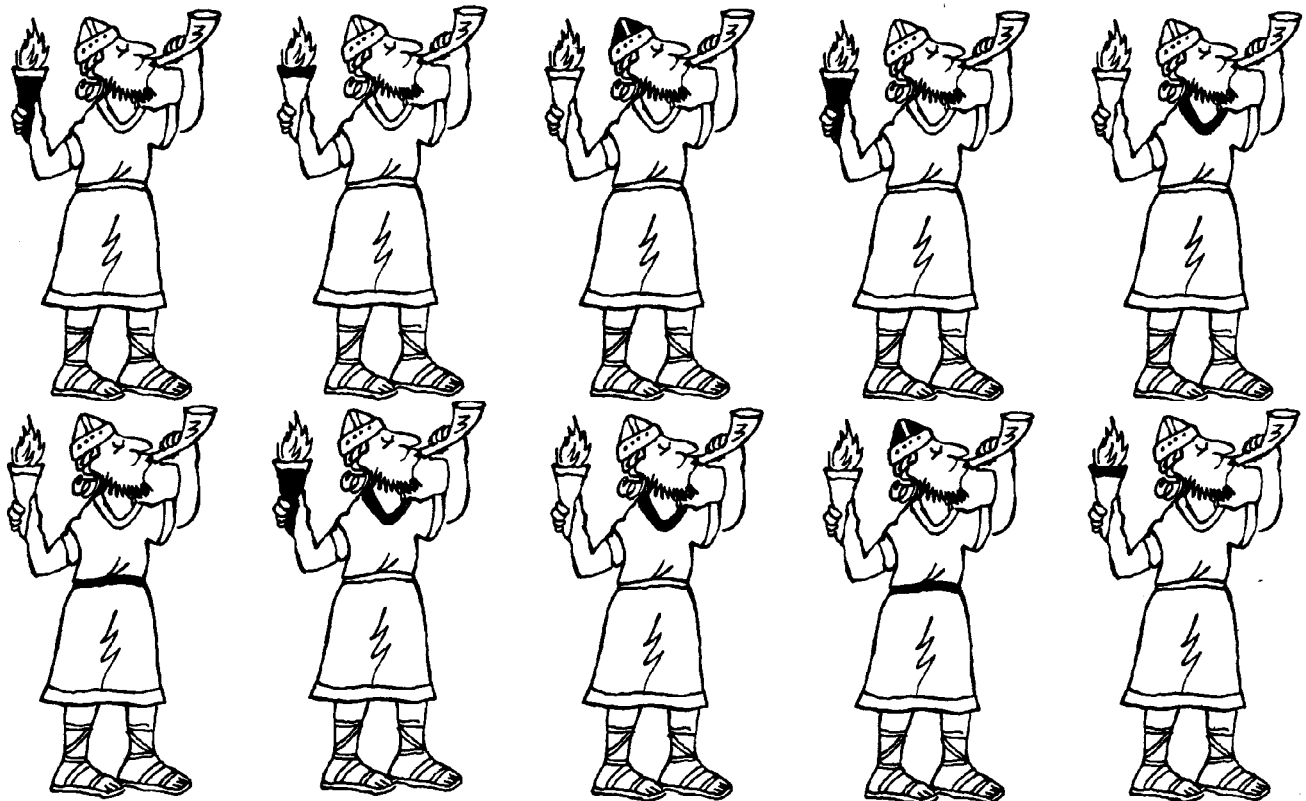
una línea el camino que te parezca más corto. Procura no tocar los bordes

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad? ¿Pude descubrir el camino más corto?

¿Cómo descubrí el camino? ¿Seguí un orden? ¿Qué puedo hacer para mejorar? ¿Lo hice sin tocar los bordes?



Descubre tres pares iguales de Gedeón tocando su trompeta.
Colorea.



JUEGO

EL CÍRCULO ESTRECHO

Organización:

Se marcan en el terreno círculos de un metro de diámetro y se numeran.

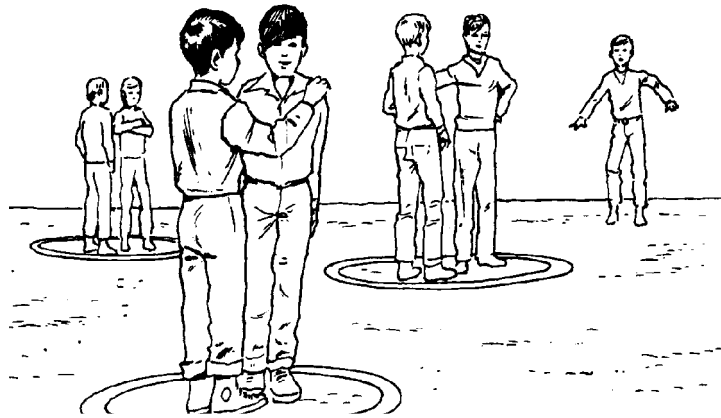
Deben ser, en total, igual a la tercera parte de los jugadores.

Se colocan dos jugadores en cada círculo quedando los demás fuera

de ellos,

El Animador menciona a dos o tres círculos por sus números.

En



seguida las parejas de los círculos nombrados deben intercambiar de sitio.

Aprovechando ese tiempo, los jugadores que están fuera tratan de ocupar un lugar en cualquier círculo.

Cada círculo no puede contener a más de una pareja y los jugadores que salieron no pueden volver al círculo que acaban de dejar.

DINÁMICA

COMUNICACIÓN SIN PALABRAS

Objetivo: Aprender a dar y recibir mensajes, sin usar el sonido o las

palabras.

Tamaño: De 10 a 30 participantes.

Lugar: Un salón donde puedan acomodarse en círculo.

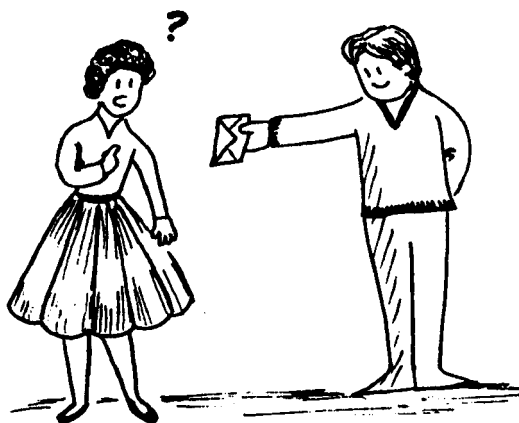
Desarrollo: El animador les explica que vamos a tratar de aprender a dar y a recibir mensajes sin usar las palabras.

1.- Pide que en lluvia de ideas, cada uno diga como se puede comunicar con otra persona:

Ideas: una carta, un abrazo, un

apretón de manos, una pata-da, un pellizco, una mueca, dando un regalo, prestando un servicio, etcétera, etcétera.

2.-Pide a los integrantes del grupo que espontáneamente se levanten y se comuniquen



con la persona que deseen.

3.- Si no hay esta espontaneidad, se les hace ver que de todos modos ya se están comunicando. Puede ser con

hostilidad, con desprecio, con indiferencia, etcétera.

Comentarios finales:

1.- Tenemos una gran riqueza para la comunicación en todo nuestro cuerpo.

2.- Generalmente no la explotamos al máximo.

3.-Es fácil demostrar interés, cariño, simpatía, amor a nuestros compañeros.

4.- ¿Cómo exigimos que nos den, cuando nosotros no damos?

5.- Si queremos recibir, primero tenemos que dar.

6.- Si no sabemos dar, podemos aprender.

7.- Si sólo sabemos recibir, pronto se nos acabará.

8.- Yo soy el que debe iniciar la comunicación. ¿Por qué no la inicio?

ENTRENA TU MENTE

EJERCICIOS DE HABILIDADES INTELECTUALES

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

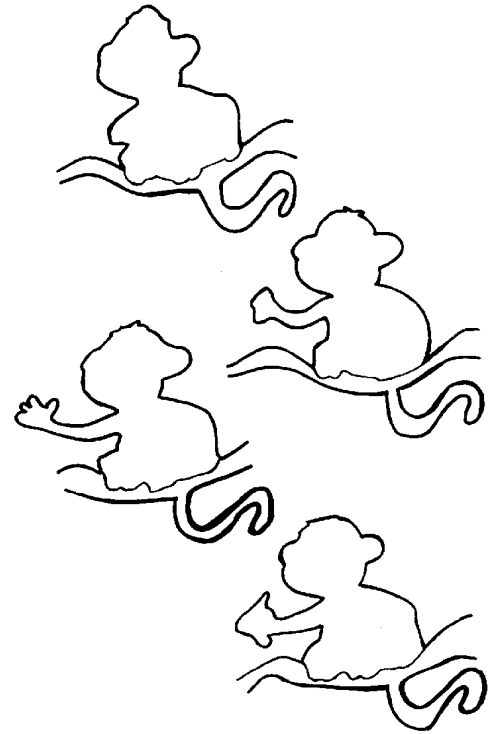
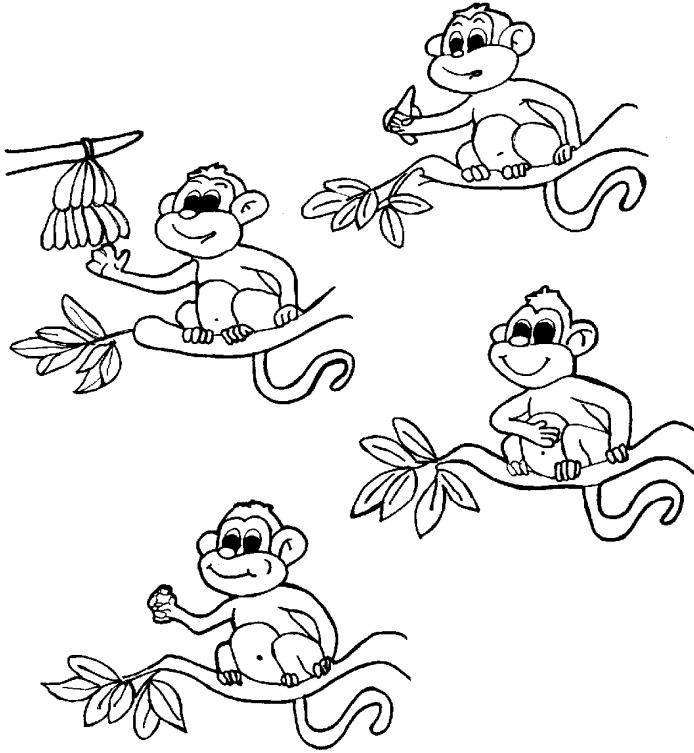
Une por medio de una línea cada mono con su silueta. Observa los dibu-

jos con cuidado y descubre cual silueta le corresponde a cada uno de los monos.

Comenten: ¿Entendí lo que había que hacer? ¿Cómo hice esta actividad?

¿Pude descubrir la silueta de cada mono?

¿Cómo descubrí la silueta? ¿Seguí un orden? ¿Qué puedo hacer para mejorar?



Une la persona al objeto con el que trabaja. Colorea.

