

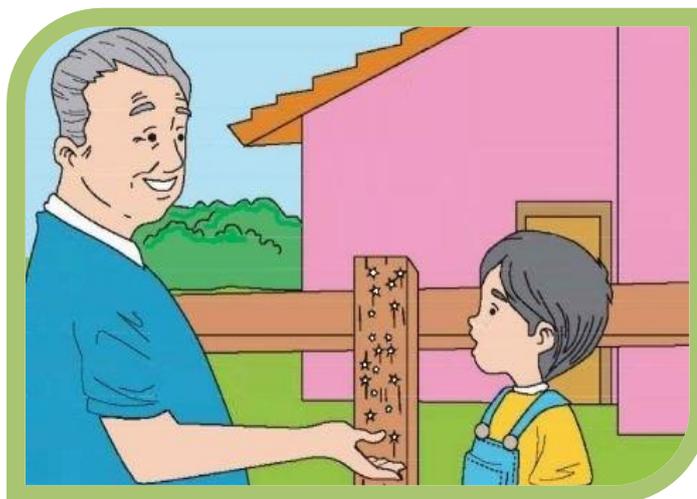
LECTURA REFLEXIVA

"CLAVOS Y HERIDAS"

Cuenta la historia que había un niño con muy mal carácter. Su padre le dio un saco de clavos y le dijo que clavara uno en la cerca del jardín cada vez que perdiera la paciencia o se enfadara con alguien...

El primer día clavó 37 clavos, pero durante las siguientes semanas, se esforzó en controlarse y día a día la cantidad de clavos que debía clavar, disminuyó. Había descubierto que era más fácil controlarse que clavar clavos...

Finalmente, llegó un día en el que ya no necesitó clavar más clavos y satisfecho fue a ver a su padre para decírselo...



Su padre lo felicitó, pero le pidió que, a partir de ese momento, quitara un clavo por cada día que no perdiera la paciencia. Los días pasaron y finalmente el niño pudo decir a su padre que los había quitado a todos...

El padre, llevó al niño hasta la cerca y le dijo: Hijo mío, te has comportado muy bien, pero mira todos los agujeros que han quedado... Esta cerca ya nunca será como antes. Lo mismo ocurre con las personas. Cuando discutes con alguien y le dices palabras ofensivas, le dejas una herida como ésta...

Puedes clavar una navaja a un hombre y después retirarla, pero siempre quedará la herida. No importa las veces que le pidas perdón, la herida permanecerá. Una herida provocada con la palabra, hace tanto daño como una herida física.

Los amigos son joyas raras de encontrar. Están listos para escucharte cuando tienes necesidad, te sostienen y te abren su corazón. Enseña a tus amigos cómo los quieres... y mide tus palabras y tus reacciones hacia ellos.

Autor anónimo.

ENTRETENIMIENTO EN CASA

La paz y la armonía constituyen la mayor riqueza de la familia.

Frase de Benjamín Franklin.

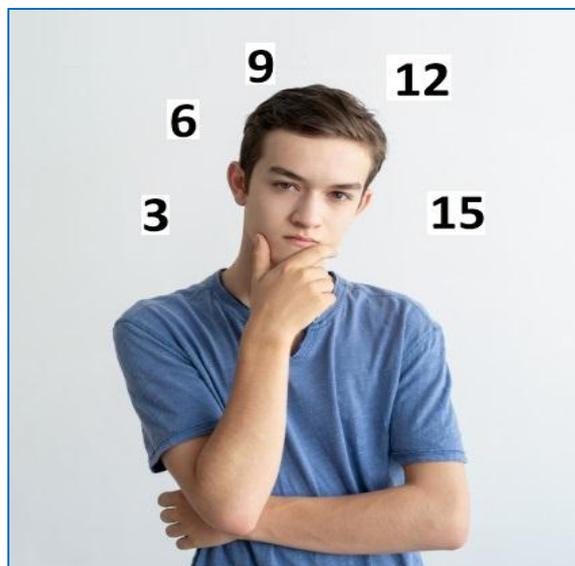
1. NOMBRE DEL JUEGO: "TRES EN TRES"

2. MATERIALES:

- Mucho entusiasmo
- Agilidad mental

3. INSTRUCCIONES:

- Cada persona por turno nombrará al número tres (03), luego al número seis (06), (9), etc. ... tiene que llegar hasta el número (99) para que le toque el turno de otra persona.
- Cada persona por turno nombrará al número (99), luego al número (96), (93) ... tiene que llegar hasta (03) para que le toque el turno de otra persona.



el