

**LECTURA REFLEXIVA****“SIGUE TU SUEÑO”**

Monty Roberts es un amigo mío, dueño de un rancho dedicado a la cría de caballos en San Isidro, que en ocasiones me ha dejado utilizar su casa para organizar diversas actividades con el fin de reunir dinero para la gente joven que participa en programas de riesgo. La última vez que estuve allí me presentó diciendo: —Quiero contaros por qué permito que Jack use mi casa. Todo se remonta a la historia de un muchacho que era hijo de un domador ambulante que iba de una cuadra a otra, de una pista de carreras a otra, de granja en granja y de rancho en rancho, domando caballos. Como resultado de esta vida tenía que interrumpir continuamente sus estudios secundarios. Cuando estaba a punto de terminarlos, le pidieron que escribiera una redacción que tratara sobre lo que quería ser y hacer cuando fuera mayor. »Esa noche escribió un artículo de siete páginas donde describía su objetivo: llegar a ser propietario de un rancho de caballos. Describió muy detalladamente su sueño e incluso hizo un diagrama de su proyecto, donde se veía la localización de todos los edificios, los establos y las pistas. Después trazó un plano detallado de la planta de una casa, amplia y cómoda, que pensaba levantar en el rancho de sus sueños. »Tras haber puesto toda su dedicación en el proyecto, al día siguiente se lo entregó a su maestro. Dos días después, cuando le devolvieron el trabajo, en la primera página había un gran 0 rojo con una nota que decía que fuera a verlo después de clase. »Terminada la clase, el muchacho fue a ver al maestro y le preguntó por qué le había puesto una nota tan baja. »—Ése es un sueño poco realista para un chico como tú —le dijo el maestro—. No tienes dinero, provienes de una familia nómada y sin recursos. Para tener un rancho y caballos se necesita mucho dinero. Necesitas tierra, tendrás que comprar sementales y, más adelante, tendrás que pagar los salarios al personal. No hay manera de que puedas cumplir tu sueño. Si vuelves a escribir el artículo, con un objetivo más realista, intentaré cambiar tu nota.

»El chico se fue a casa y pensó a fondo en lo que le había dicho su profesor. Le preguntó a su padre qué debía hacer. »Mira, hijo —le respondió el padre—, en un asunto como éste tienes que decidir tú solo. Sin embargo, creo que es una decisión muy importante para ti. » Finalmente, tras haber pasado una semana pensando en ello, el muchacho volvió a entregarle al maestro el mismo artículo, sin haber hecho cambio alguno, y le dijo: »—Deje la nota como está y yo seguiré manteniendo mi sueño. Monty se volvió entonces hacia el grupo, y les explicó: —Os cuento esto porque estáis sentados en mi casa, en mi rancho, donde crío mis caballos. Todavía tengo aquella redacción enmarcada sobre la chimenea. Pero, lo mejor del cuento —añadió—, es que hace dos veranos aquel mismo profesor trajo a treinta chicos a acampar en mi propiedad durante una semana. Cuando todos se iban, el profesor reconoció que, por aquel entonces, había sido una especie de ladrón de los sueños de gran parte de sus alumnos. —Afortunadamente —concluyó—, tú tuviste la fortaleza suficiente para no renunciar a los tuyos. No dejéis que nadie os robe vuestros sueños. Pase lo que pase, seguid lo que os diga vuestro corazón.

*Jack Canfield***ENTRETENIMIENTO EN CASA****“LO QUE NOS HACE UNA FAMILIA UNIDA NO ES LA SANGRE, SINO EL CORAZÓN.” #YO ME CUIDO, YO TE CUIDO.****1. NOMBRE DEL JUEGO: “LIBRO MÁGICO”****2. MATERIALES:**

- Mucho entusiasmo
- 01 libro

3. INSTRUCCIONES:

- Es un juego de gestos. El libro mágico es un lugar imaginario en el centro de un círculo de jugadores.
- Cada jugador por turnos, va al libro y saca algo, en ese momento simula la una actividad relacionada con el objeto que él / ella ha sacado. Por ejemplo, un jugador saca una raqueta y simula jugar al tenis. Los que adivinen la simulación y el objeto/s pueden ir al centro del círculo y acompañar al jugador. No se dice ni una sola palabra.
- El primer jugador les pregunta si han adivinado el/los objeto/s correctamente. Después todos regresan al círculo y otro jugador saca algo del libro. El juego continúa hasta que todos tengan su turno.

