



Actividad experiencia





FORMACIÓN PREVIA A LA ACTIVIDAD PARA LOS EDUCADORES. EXPERIENCIA.

Jesús vivió y murió por sus amigos porque lo que lo impulsó a sacrificarse fue el amor. *“Nadie tiene amor más grande que el que da la vida por sus amigos” (Jn 15, 13).*

Es en el momento de la Pasión, cuando algunos de los discípulos que Jesús eligió como AMIGOS, le abandonan, le niegan o incluso, lo entregan. Ante esta situación, sus respuestas son hechos llenos de dudas y temor a los hombres, pero, aun así, Jesús les perdona y tras su muerte se les aparece para confirmar su AMISTAD. ¿Cómo hubieras actuado tú, si fueras uno de los discípulos, tras verlo morir en la Cruz?

Además, poco antes de ascender a los cielos, Jesús encarga a sus discípulos la misión más importante hasta el momento: *“Id, pues, y haced discípulos a todos los pueblos, bautizándolos [...] enseñándoles a guardar todo lo que os he mandado” (Mt 28,19-20).* Es a partir de aquí, cuando la familia, los amigos y los compañeros de Jesús se entregan en cuerpo y alma a predicar sus enseñanzas, y ni las amenazas ni los malos gestos que reciben, les impide obedecer lo que Jesús le mandó. Esto es una demostración profunda del lazo de amistad que unía los discípulos a Jesús.

Lo mismo ocurre con los miembros del Movimiento, hemos sido llamados a ser testigos de Jesucristo en el mundo, a transformar la realidad que nos rodea pese a ser señalados muchas veces por personas que no entienden y/o comparten este estilo de vida.

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	AMOR GRANDE = AMIGOS					
TIEMPO Y NIVEL	EXPERIENCIA					
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre las reacciones de los discípulos de Jesús en la Pasión y tras la muerte en Cruz, e identificarse con ellos. -Analizar los distintos tipos de relación: familia, amigos, compañeros... 					
INTRODUCCIÓN	Los adolescentes se dividen en 4 o 2 equipos dependiendo del número, irán avanzando por el tablero, haciendo retos entre todos los grupos a la vez, el equipo ganador le hará un castigo al equipo perdedor, el equipo que llegue el primero a la casilla central y grite AMIGO, será el ganador del juego.					
EJES TRANSVERSALES	Importancia del trabajo en equipo.					
ITINERARIOS	Educativo en la fe	Comunitario eclesial	Litúrgico sacramental	De oración	Testimonio	Ser persona
TIPO DE ACTIVIDAD	MATERIAL					
Juego de mesa	<ul style="list-style-type: none"> - Juego: Tablero, chapas, fichas de jugador, tarjetas reto y castigos, dado, recompensas (chuches, monedas de chocolate, capuchones de cumpleaños), cofre, llave, candado, papeles con los nombres de los apóstoles y las palabras. 					
DURACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Retos: Hilo de lana, tijeras, disfraces, espaguetis, macarrones, vasos, huevos o pelotas de ping-pong, cucharas, pistachos, chapas diferentes y dos iguales, vendas para los ojos, bolis/lápices, botellas, olivas con hueso, más vendas, pajitas, manzanas. 					
RESPONSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - Castigos: chucherías de picapica, pulverizador, cubitos, cola cao, pinturas de cara, caja con un peluche dentro (o a la imaginación del educador). 					
Nº DE SESIONES	1					

DESARROLLO DE LA SESIÓN

EXPERIENCIA

Los adolescentes se dividirán en 2 o 4 equipos dependiendo del número de participantes, pero se recomienda que cada equipo esté formado por 3 a 5 participantes.



Si son 4 equipos serán: Judas, Tomás, Pedro y Jesús. Si son dos equipos el educador elige dos de estos 4.

El educador les dará a los adolescentes las chapas de sus discípulos correspondientes (**anexo1**). Las chapas se deben de imprimir y colocar en la ropa con un imperdible. En este anexo también se encuentran las fichas del juego de tablero asociadas.

El objetivo del juego será llegar el primero a la casilla central, y conseguir la llave del tesoro de la jungla, llamado AMIGO.

Habrà 2 mazos (**anexo 2**), uno con cartas reto, en las cuales habrá un reto, el educador a medida que vaya pasando el juego, a esas cartas, les pondrá una recompensa, la cual será más buena conforme se vaya acercando el final del juego, ejemplo: si estamos en las primeras casillas entonces podrá ser unas monedas de chocolate, unas chuches sueltas y si estamos más cerca del final pues una bolsa de chuches, una bolsa de gusanitos, etc... en el otro mazo habrá una serie de castigos.

El tablero (**anexo 3**) estará dividido en 2 colores uno verde y otro rojo.

Empezará el que saque el número más alto con el dado, después comienza la aventura.

Cada equipo irá tirando los dados y poco a poco e irá avanzando en el tablero. En cada casilla tendrá que coger una carta de reto y los 4 equipos a la vez lo efectuarán. Ganará la tarjeta de reto el equipo que consiga hacerlo lo antes posible y el equipo que quede en último lugar será el perjudicado.

Cuando estemos en las casillas de color verde, el equipo ganador cogerá una tarjeta del mazo de castigos y tendrá la opción de hacerle la revancha o no al equipo perdedor; pero si no la hace, la recompensa que ponga el educador no la ganará y seguirá el juego.

Cuando estemos en las casillas de color rojo. El equipo ganador cogerá una tarjeta del mazo de castigos y tendrá la opción de hacerle la revancha o no al equipo perdedor. Si la hace gana la recompensa, pero si dice que no, entonces el equipo perdedor se la hará al ganador llevándose la recompensa. Este equipo no tiene elección de poder hacerla o no.

El equipo que llegue en primer lugar a la casilla central, para ganar deberán gritar con voz potente AMIGO todos los miembros del equipo, si se les olvida o no quieren hacerlo, retrocederán 10 casillas. Una vez hecho esto, se procederá a abrir el cofre y sacarán lo que hay dentro para comenzar la reflexión.

REFLEXIÓN

Al abrir el cofre el equipo ganador se encontrará las siguientes 4 palabras: traición, entrega, confianza y perdón. Se repartirá una palabra a cada grupo y tendrán que explicar que les sugiere esa palabra con respecto al juego. Se les dará unos minutos para que reflexionen. Ejemplos de situaciones que pueden decir al relacionar las palabras con el juego:

- TRAICIÓN: traicionar al otro equipo por la recompensa o por ganar.
- ENTREGA: hacer que el otro equipo reciba un castigo por tu decisión.
- CONFIANZA: confiar en que el otro equipo no te haga el castigo porque son tus amigos o que no se iban a reír de ti cuando lo recibías...
- PERDÓN: si en algún momento del juego nos hemos enfadado con el otro o equipo o les hemos perdonado...

Cuando pasen esos minutos, nos sentaremos todos juntos en círculo y les dejaremos en el suelo los siguientes nombres: Judas, Tomás, Jesús, Pedro.

Entonces ahora tendrán que relacionar esos nombres con las palabras del cofre:

JUDAS-ENTREGA: Judas es el discípulo que entregó a Jesús por 30 monedas.

“Entonces uno de los Doce, llamado Judas Iscariote, fue a los sumos sacerdotes y les propuso: «¿Qué estáis dispuestos a darme si os lo entrego?». Ellos se ajustaron con él en treinta monedas de plata. Y desde entonces andaba buscando ocasión propicia para entregarlo”. Mateo 26, 14-16.

PEDRO-TRAICIÓN: Pedro traicionó a Pedro, diciendo 3 veces que no lo conocía.

“Simón, Simón, mira que Satanás os ha reclamado para cribaros como trigo. Pero yo he pedido por ti, para que tu fe no se apague. Y tú, cuando te hayas convertido, confirma a tus hermanos». Él le dijo: «Señor, contigo estoy dispuesto a ir incluso a la cárcel y a la muerte». Pero él le dijo: «Te digo, Pedro, que no cantará hoy el gallo antes de que tres veces hayas negado conocerme”. Lucas 22, 31-34

TOMÁS-CONFIANZA: Tomás es el discípulo que tuvo que meter el dedo en las yagas de Jesús para creer que había resucitado.

“Tomás, uno de los Doce, llamado el Mellizo, no estaba con ellos cuando vino Jesús. Y los otros discípulos le decían: «Hemos visto al Señor». Pero él les contestó: «Si no veo en sus manos la señal de los clavos, si no meto el dedo en el agujero de los clavos y no meto la mano en su costado, no lo creo». A los ocho días, estaban otra vez dentro los discípulos y Tomás con ellos. Llegó Jesús, estando cerradas las puertas, se puso en medio y dijo: «Paz a vosotros». Luego dijo a Tomás: «Trae tu dedo, aquí tienes mis manos; trae tu mano y métela en mi costado; y no seas incrédulo, sino creyente». Contestó Tomás: «¡Señor mío y Dios mío!». Jesús le dijo: «¿Porque me has visto has creído? Bienaventurados los que crean sin haber visto”. Juan 20, 24-29

JESÚS-PERDÓN: Jesús murió por nosotros en la cruz y aun así nos perdonó.

“Y cuando llegaron al lugar llamado «La Calavera», lo crucificaron allí, a él y a los malhechores, uno a la derecha y otro a la izquierda. Jesús decía: «Padre, perdónalos, porque no saben lo que hacen». Hicieron lotes con sus ropas y los echaron a suerte. El pueblo estaba mirando, pero los magistrados le hacían muecas, diciendo: «A otros ha salvado; que se salve a sí mismo, si él es el Mesías de Dios, el Elegido». Se burlaban de él también los soldados, que se acercaban y le ofrecían vinagre, diciendo: «Si eres tú el rey de los judíos, sálvate a ti mismo». Había también por encima de él un letrero: «Este es el rey de los judíos»” Lucas 23, 33-38

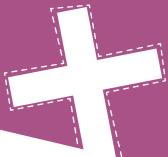
En el juego nosotros hemos sido como los apóstoles, hemos tenido dudas, traicionado a nuestros compañeros de juego, también los hemos vendido por una recompensa. Jesús dio su vida por nosotros para limpiar los pecados del mundo y, aun así, siendo entregado le pidió a Dios que nos perdonara “Perdónales padre, porque no saben lo que hacen”.

Jesús nos dejó un nuevo mandamiento: “Amad a todos los hombres del mundo como yo os he amado” para que siguiéramos su camino de confianza y perdón, porque Él, a pesar de todo nunca nos dejó de amar.

A continuación, se hacen las siguientes preguntas a los adolescentes:

- ¿Confías en tus amigos?
- ¿Y en tu familia?
- ¿Les quieres?
- ¿Les confiarías tu vida?
- ¿Consideras que les quieres y por eso no deseas que les pase nada malo?
- ¿No crees que es exactamente lo que Jesús siente por ti?





COMPROMISO

Todos hemos cometido pecados contra nuestra familia y amigos (mentiras, enfados...), por eso nos comprometemos a confesarnos antes de comenzar el nuevo año litúrgico. Nos comprometemos a tener presente las actitudes de los apóstoles con Jesús y la actitud de misericordia que éste tuvo con ellos en todo momento.

CELEBRACIÓN

Cantaremos la canción Perdón Señor, perdón:

*Perdón Señor, perdón
por las cosas que no he hecho hoy.
Perdón, Señor, perdón
porque a un amigo no he ayudado hoy
Perdón, Señor, Perdón
hoy no he escuchado tu voz
Perdón, Señor, perdón
hoy te pido perdón (x2)*

OBSERVACIONES Y RECURSOS PARA EL EDUCADOR

El juego está pensado para 4 jugadores, en caso de que al dividir el grupo no salgan grupos perfectos jugarán con alguno de los participantes de otro grupo como una pareja.

Es recomendable imprimir el tablero en A3 o dibujarlo sobre algún soporte más grande que un A4.

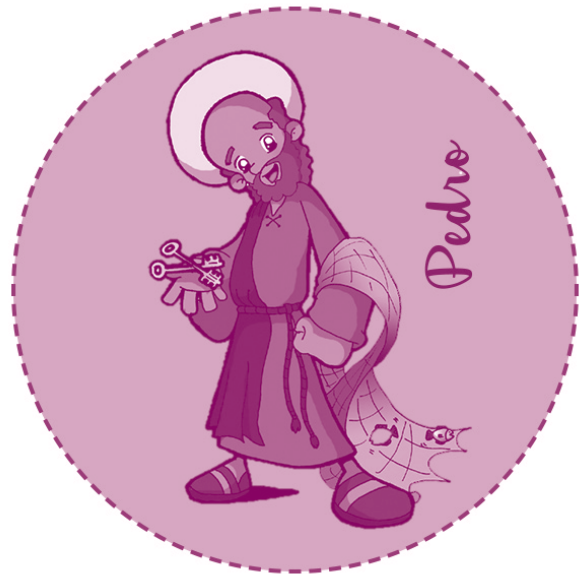
La ayuda del Educador en el momento de la reflexión es importante, si los adolescentes se quedan bloqueados o les cuesta, les puede ayudar y explicar la relación de la reflexión.

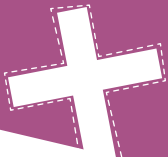
Se recomienda que todas las lecturas bíblicas que aparecen en la actividad se lean de la biblia.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- ¿Se han conseguido los objetivos de la actividad?
- ¿Los adolescentes han entendido la reflexión tras realizar la experiencia?
- ¿Qué compromisos más específicos han salido de la actividad?
- Para la próxima vez ¿qué modificarías de la actividad?

ANEXO I. CHAPAS PARA EL JUEGO





ANEXO II. RETOS Y CASTIGOS

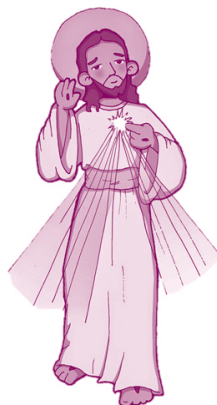
RETOS

- Pasarse un hilo por dentro de una manga y sacarlo por la otra de todos los participantes del grupo sin que el hilo se rompa.
- Teléfono roto una frase larga.
- Vestir en 1 minuto a una persona del equipo con el mayor número de prendas o disfraces posible.
- 1 de cada equipo tendrá 1 espagueti y 6 macarrones. El voluntario se pondrá el espagueti en la boca y meterá el espagueti dentro de los 6 macarrones sin ayuda de las manos, transportándolos hasta el vaso.
- Con un huevo o pelotas de ping-pong y una cuchara sostenida con la boca deberán de pasarse el huevo entre sus compañeros.
- Se da 30 pistachos a cada grupo y el que antes los abra todos gana el reto.
- Encontrar el máximo número de chapas iguales en cierto tiempo.
- Los adolescentes se pondrán tumbados en el suelo como si fueran unos troncos y un voluntario hará de escarabajo. Con la ayuda de sus piernas, el escarabajo tendrá que mover a todos los miembros del equipo a un lugar determinado.
- Un voluntario de cada equipo tendrá los ojos vendados y los demás le guiarán para coger un objeto.
- Todos los integrantes del grupo atan un lápiz con un hilo y luego a la cintura del niño, dejando colgar el lápiz a la altura de las rodillas. Mediante unas sentadillas lo tendrán que meter dentro de una botella; el equipo que lo consiga antes ganará el reto.
- Cada integrante del grupo tendrá que comer una oliva con hueso. Después se colocarán en una línea, y por orden lanzarán los huesos con la boca escupiendo; el que lo lance más lejos ganará el reto.
- Un adolescente de cada grupo tendrá que pasar por debajo de las piernas de sus compañeros que estarán a una distancia moderada para que no sea muy fácil. El adolescente reptará con manos y pies atados reptando cual serpiente hasta llegar a la zona marcada por el educador.
- Un integrante de cada grupo competirá con los pies atados dando saltos hasta llegar a un lugar decidido por el educador.
- Se les repartirá una pajita a cada miembro del equipo y habrá dos botellas por equipo, una llena y la otra vacía. El reto consistirá en llenar la botella vacía usando solo la pajita y sin perder agua. El equipo que la llene antes y pierda menos agua ganará el reto.
- A cada grupo se le pondrá una manzana en una mesa y con las manos a la espalda, tendrán 10 segundos cada miembro del equipo para comerse la manzana. Cuando pasen 10 segundos se cambiará de participante y el que más manzana coma ganará.
- Un voluntario de cada equipo tendrá que hacer reír a otro equipo entero, el que más aguante ganará.
- Cada grupo tendrá que hacer una figura humana, ganará la más bonita.
- Cada adolescente del grupo tiene que contar un minuto en silencio y cuando crea que ha pasado exacto tiene que gritar fuerte GRRRRR. Ganará el que más se acerque y perderá el que peor lo haga.

CASTIGOS

- El equipo ganador pasará por encima al perdedor, como si fueran troncos, rodando sobre el equipo perdedor.
- Hacerles cosquillas al equipo perdedor.
- Tienen que comer algo picante.
- El equipo perdedor tiene que llevar en brazos al equipo ganador de un punto a otro.
- (Pintarles en el brazo/cara la señal de la vergüenza, se la inventa el equipo ganador).
- Meter la mano en una caja con algo preparado por el educador, como un peluche o algo que asuste su tacto.
- Despeinar al equipo perdedor y no se podrán peinar hasta el final del juego.
- Mojar la cara del equipo perdedor con un pulverizador.
- El equipo perdedor solo puede hablar con la vocal U hasta que le vuelva a tocar el turno.
- El equipo perdedor se tiene que poner los calcetines del equipo ganador como guantes, durante 1 turno de juego.

ANEXO III. FICHAS Y TABLERO DE JUEGO





actividad de experiencia

