

Módulo 1. Amistad: Salir al Encuentro

Las siguientes actividades son propuestas que te pueden ayudar como apoyo en tu grupo. En esta primera etapa, conviene realizar juegos o dinámicas que favorezcan la integración como grupo, siempre se pueden aterrizar a una enseñanza o aprendizaje, pero el principal objetivo no será tanto dar un mensaje, sino, ante todo, convivir y crear lazos humanos.

Algunas indicaciones prácticas importantes:

- Las siguientes son solo algunas propuestas, puedes encontrar muchas más en otros sitios.
- ¡No hay actividades perfectas! Lo mejor es tomar alguna que te interese y adaptarla a las necesidades de tu grupo.
- Explora tu creatividad, lee, combina actividades si te parece adecuado, y si es necesario, pide ayuda u orientación.
- Las actividades aquí propuestas pueden ser adaptadas para otras etapas del modelo estratégico de la Pastoral Juvenil.

Actividades recreativas.

Rompehielos, conociéndose

Los participantes se presentarán, cada uno diciendo su nombre, se dividirán en 2 equipos, cada uno al lado de un telón. Cada equipo elegirá a una persona para ponerse frente al telón, al bajarse el telón las personas elegidas deberán decir el nombre de la persona que tiene enfrente, gana quien lo diga primero, se dará un castigo al equipo que pierda. Cuando ya han pasado todos y ya se aprendieron los nombres se repite el procedimiento, pero ahora con el color favorito, comida favorita, película favorita, deporte favorito, etc. etc.

Bulldog

Se juega en un patio, cancha o área abierta, se colocan a todos los integrantes de un lado de la cancha y se designa a uno que será el bulldog y está en medio de la misma. A la señal, todos los integrantes deberán pasar corriendo al otro lado de la cancha, evitando ser tocados o tacleados por el bulldog. Las personas tocadas se convertirán también ellas en bulldog. Se repite la misma dinámica hasta que todos sean convertidos.

Muralla

Se divide a los jóvenes en dos o más equipos, un equipo deberá atravesar la muralla y los restantes serán la muralla. Se determina cuánto tiempo tiene el equipo para intentar atravesar. A la señal el equipo libre deberá intentar atravesar la muralla. Gana el equipo que logre el mayor número de miembros que hayan atravesado la muralla.

- Posibles aterrizajes: lucha contra el pecado, luchar contra corriente, no sirve de nada si yo me salvo solo, pero no ayudo a otros a salvarse.

Robaqueso

Se hacen dos equipos, cada equipo enumera a sus integrantes. Se coloca el queso (paliacate, pelota o cualquier objeto) y a los dos equipos en extremos opuestos de la cancha. El dirigente gritará números al azar y las personas con dicho número deberán correr a robar el queso y llevarlo hasta su base. Ganará el equipo que más veces haya conseguido robar el queso.

- Posibles aterrizajes: estar atentos al llamado de Dios, trabajo en equipo.

Robaqueso en estrella

Se hacen varios equipos, el queso se coloca en el centro y cada equipo se coloca en fila frente al queso, formando una "estrella". Todos los equipos deben estar en línea, con las piernas abiertas y a la misma distancia del queso. A la señal, el jugador de hasta atrás de cada equipo deberá correr por detrás de todos los equipos, y al llegar al suyo deberá pasar por debajo de las piernas de sus compañeros hasta llegar al queso. Gana el equipo que más veces llegue primero al queso.

- Posibles aterrizajes: estar atentos al llamado de Dios, trabajo en equipo.