

Abrimos caminos Actividad primaria 1º trimestre

Título de la actividad: Y tu, ¿Quieres tomar el camino?

Temática: Juego de bases con roles

Tiempo estimado: Entre 1 - 2 horas. Adaptable.

Objetivos educativos de la actividad:

- Trabajar en equipo por un bien común.
- Favorecer el compañerismo y la buena relación interpersonal.
- Conocer las diferentes partes de la entidad salesiana.

Esquema del desarrollo de la actividad:

Presentación:

La actividad consiste en un juego de bases con roles que tendrá como objetivo final reunir todas las piezas de un camino. Este camino es el camino de la Inspectoría, un sendero que todos quieren conseguir antes que los demás, pero que va a ser imposible obtener sin la colaboración grupal. Por tanto, la actividad para conseguir las piezas del camino se dividirá en dos partes: unas mini pruebas para obtener los roles y el juego de bases. En las mini pruebas los chavales llevarán a cabo pequeños desafíos que les desbloquearan diferentes roles, con sus habilidades concretas. Al final de esta parte, antes del inicio del juego de bases, se repartirán los mismos roles dentro de los equipos, para que así sea equilibrado. Todos los equipos deben conseguir desbloquear hasta el de Inspector, sino se les dará facilidades para ello. Una vez hayan conseguido todos los roles y se hayan repartido dentro del equipo empezará el juego de bases. Un juego que consistirá en diversas fases cuyo objetivo será adentrarse en bases ajenas con el objetivo de hacerse con piezas del camino.

*La actividad se desarrollaría el segundo día de actividades los centros juveniles.

Desarrollo:

La actividad consistirá en un juego de bases con roles. Los chavales se dividirán en diferentes equipos, y lo primero que deberán hacer es obtener el mayor número de roles posible, ya que estos marcarán su estrategia y modo de juego en el juego de bases. Los roles se obtendrán por medio de unas minipuebas, cada rol tiene una distintiva que se explicará a continuación.

Minipuebas para obtener los roles. La duración de las minipuebas puede ser de 30' (adaptable).

- Destinatarios: Todos empiezan como destinatarios.
- Animadores: Para poder obtener el rol de animadores deben encontrar por el “patio”: 3 formaciones, 1 título de monitor de tiempo libre y 20 horas de convivencias con la Federación. Todo esto serán papeles repartidos por el campo o la casa que deberán de ver, pero no quitar, y decir al monitor donde estaban.
 - Coordinadores: Para convertirse en coordinadores tienen que demostrar sus dotes de liderazgo, por lo que se jugará a un director de orquesta. Sentados en el suelo formando un círculo se encuentran los alumnos, previamente el monitor escogerá a un niño que será el que adivine, y le pedirá que se aleje un poco. El monitor le indicará a otro niño que realice una serie de movimientos y el resto del grupo lo imitará pero observándolo de manera discreta.
 - Coordinador/a general: Para presidir un centro de tiempo libre se necesita compromiso y ser una persona que se adapte un poco a los demás. Así que si los chavales quieren conseguir este rol deberán dividirse en dos bandos y debatir sobre los temas que el monitor plantee. Dejamos aquí unos ejemplos de debate:
 - Tortilla sin o con cebolla.
 - Aitana o Raw Alejandro.
 - Ibai o Auronplay.
 - Salesianos: Los salesianos son muy perspicaces, así que jugaremos una serie de juegos sensoriales para demostrar que somos muy observadores.
 - El tren de los adivinos: Trata de transmitir un mensaje en fila india, es decir, consiste en que el último de la fila dibuje algo con

los dedos en la espalda del compañero de delante, e ir transmitiendo el mensaje hasta llegar al primero...

- Campo de minas: Este juego trata de guiar con la voz al compañero de los ojos tapados de un extremo del campo al otro sin que pise las “minas” (los conos).
- El fotógrafo: Los niños se ponen haciendo poses mientras uno intenta quedarse con todas las posiciones. Después la persona que observa se gira, y el resto del grupo puede realizar tres cambios en su posición o ropa, el observador o fotógrafo deberá darse cuenta de los cambios, tendrá 5 oportunidades.
- Inspector: Adivinanzas para conseguir ser inspector.
 - Un niño nace el mismo día que un pato, al cabo de un año ¿Cuál de los dos es mayor?
El pato, porque tiene un año y pico.
 - ¿Cuántos animales caben en el estómago de una ballena?
Ninguno, porque va llena.
 - ¿Cuál es el animal que muerto no para de dar vueltas?
El pollo al ast.
 - ¿Dónde guarda superman su disfraz?
En su perchero
 - ¿Cuánta leche da una vaca en su vida?
La misma que en bajada.
 - ¿Qué le pasa a una caja cuando va al gimnasio?
Que se convierte en una caja fuerte.
 - ¿Cómo meterías una jirafa dentro de la nevera?
Abres la nevera, metes la jirafa y cierras la nevera.
 - ¿Cómo meterías un elefante dentro de la nevera?
Abres la nevera, sacas la jirafa, metes al elefante y cierras la nevera.
 - El rey León está celebrando su cumpleaños y ha invitado a todos los animales del reino. Todos los animales acuden excepto uno ¿cuál?
El elefante, que sigue en la nevera.
 - Al cruzar la selva nos encontramos con un río. Nuestro amigo el elefante nos advirtió que en el río viven cocodrilos, y que tienen mucha hambre y que se comen todo aquel animal que intente cruzar la otra orilla. ¿Cómo harías para cruzar sin morir?
Puedes cruzar tranquilamente porque los cocodrilos están en la fiesta del rey León.

- Don Bosco: Si algún equipo logra llegar hasta aquí con tiempo se les mandará ir en busca de un papel con la cara de Don Bosco que todavía no está colocado. Por lo que ningún grupo conseguirá ser Don Bosco.

Una vez todos los grupos han alcanzado los roles hasta el Inspector, ayudándoles si es necesario, se realizará una división equitativa de los roles. En otras palabras, todos los equipos contarán con los mismos roles, por ejemplo, si son 15 personas tendrán:

- Destinatarios (4)
- Animadores (4)
- Coordinadores (3)
- Coordinador/a general (1)
- Salesianos (2)
- Inspector (1)
- Don Bosco (Todavía no hay ninguno, hasta la última fase del juego de bases)

*Esta es una división aproximada, evidentemente, puede ser modificada a gusto.

Los equipos entonces contarán con los mismos roles, y serán divididos entre los miembros del grupo. Una vez se hayan dividido dará comienzo el **juego de bases** que podrá dividirse hasta en 2 fases.

- La **primera fase** consistirá en un juego de bases “normal”, cada rol tiene unas características que le permiten entrar a la base fácilmente o defender mejor, mientras que también cuentan con un rol opuesto que les debilita. El tiempo puede ser 30' (adaptable). El objetivo de los chavales es defender su base y robar en bases ajenas.

A continuación la explicación de cada uno de los roles:

- Destinatarios: Como atacantes pueden ser pillados por cualquier rol, y tendrá que seguir los juegos que le toquen para liberarse. Sin embargo, son los únicos defensores que pueden pillar al Inspector, ya que pueden ablandarle el corazón, y sin necesidad de prueba, le manda directamente a su base. Pueden pillar al resto de roles pero tendrá que hacer un piedra, papel o tijera.
- Animadores: Como atacantes pueden ser pillados por cualquier rol, y tendrá que seguir los juegos que le toquen para liberarse. Como defensores pueden pillar sin prueba a los destinatarios, y deberán jugar a un pistolero para pillar a coordinadores, coordinador general y salesianos.

- Coordinadores: Como atacantes pueden ser pillados por cualquier rol, y tendrá que seguir los juegos que le toquen para liberarse. Como defensores pueden pillar sin prueba a animadores, y para mandar a su base a coordinador general, animadores, y salesianos tendrán que jugar una pelea de gallos (lo de tirarse al suelo, no el rap)
- Coordinador/a general: Como atacantes pueden ser pillados por cualquier rol, y tendrá que seguir los juegos que le toquen para liberarse. Puede pillar sin prueba a destinatarios, animadores y coordinadores, pero para pillar a los salesianos deberá ver quién aguanta más sin parpadear.
- Salesianos: Como atacantes pueden ser pillados por cualquier rol, y tendrá que seguir los juegos que le toquen para liberarse. Como defensor puede pillar a cualquier rol, menos al inspector, jugando un ninja a una sola mano.
- Inspector: Como atacante únicamente puede ser pillado por los destinatarios, pero si le pillan tiene que volver directamente a su base. Como defensor puede pillar a cualquier rol, pero tiene que hacerles una prueba, ponerse un dedo detrás de la espalda, y el rol pillado intentar adivinarlo. Si el pillado no lo adivina tendrá que volver a su base y el Inspector habrá ganado.

Dentro del equipo se decidirá qué hace cada rol, y qué cualidades van a aprovechar de cada uno de los personajes. Para identificarlos puede hacerse uso de *gommets*, o poner las iniciales de cada rol en las manos de los chavales.

→ La **segunda fase** consistirá en que cada grupo será por completo un rol. Si por ejemplo hay 6 grupos, cada uno de ellos será un personaje y se atacarán y defenderán solamente de un equipo. Solo podrán atacar al grupo que les toca, y se defenderá únicamente de un grupo. El tiempo puede ser 30' (adaptable)

- Destinatarios es atacado por Animadores y ataca a Inspector.
- Animadores es atacado por coordinadores y ataca a destinatarios.
- Coordinadores es atacado por Coordinador General y ataca a animadores.
- Coordinador General es atacado por Salesianos y ataca a coordinadores.
- Salesianos es atacado por Inspector y ataca a Coordinador General.
- Inspector es atacado por Destinatarios y ataca a Salesianos.

Una vez finalizadas las dos fases, llega el final del juego. Ahora todos los equipos se suponen que deberían tener las suficientes piezas para formar el camino de la Inspectoría. Sin embargo, al intentar hacer el puzzle se dan cuenta que les falta uno. A todos los equipos les falta el mismo. La última pieza, fundamental, para poder saber cuál es el final de tan largo y bonito sendero. Les falta el final del camino, ya que en ningún lado está la X, indicando el destino.

Intentar hacer el puzzle: 15 mins aprox.

Buscar la X de Don Bosco: 15 mins aprox.

La cosa es que ningún equipo ha logrado conseguir el rol de Don Bosco en las minipuebas, por lo que no han desbloqueado esa parte. Así que ahora todos deberán ir en busca de Don Bosco, y el camino final, la X, estará escondida cerca de algo identificativo de él.

Conclusión:

Al final será Don Bosco quien nos enseñe el camino que vamos a seguir durante este curso. Como siempre, como en nuestro día a día, nuestro maestro y amigo nos guía para saber como debemos de comportarnos y ser este curso 2022-2023. Nos acompaña en una nueva aventura que vamos a vivir juntos, y que en este primer trimestre nos anima a preguntarnos: ¿Quién soy? Aprovechamos este instante para presentarle a los chavales el lema del curso, y explicarles la importancia de caminar unidos, como una familia, porque seguimos siendo uno.

Material Necesario

- Papeles: 3 formaciones, 1 título de monitor de tiempo libre y 20 horas de convivencias con la Federación.
- Conos.
- Vendas.
- Petos para los monitores de base.
- Altavoz y micrófono Se recomienda poner música durante la actividad, y utilizar el micrófono para dar las indicaciones durante el juego.
- Papel de Don Bosco con el puzzle o mapa final.
- Piezas del mapa. Se coje el Camino Final y recortarlo en trozos.
- Se recomienda proyectar o enseñar el lema del curso.
- Actividad en el móvil o impresa.
- Indicaciones de los roles pegadas por si a los chavales se les va olvidando.

Abrimos caminos Actividad primaria 2º trimestre

Título de la actividad: El camino de la vocación

Temática: **Juego de tablero con pruebas.**

Tiempo estimado: 1 hora.

Objetivos educativos de la actividad:

- Focalizar sobre el camino vocacional y que este es diferente para cada uno
- Reflexionar sobre la vocación.
- Fomentar el equipo y el trabajo conjunto.

Esquema del desarrollo de la actividad:

Presentación:

El juego consiste en conseguir completar un camino hacia descubrir la vocación. Para ello tendrán que ir avanzando por un tablero del juego escaleras y serpientes. Comienzan lanzando el dado y cada casilla tendrá una prueba o pregunta asignada. Si superan la prueba podrán volver a lanzar el dado para avanzar. Si no superan la prueba retrocederán una casilla y tendrán que realizar la prueba de esta. Se juega por turnos y no es necesario realizarlo por turnos para evitar tiempos muertos a la espera que el resto realicen su turno.

Desarrollo:

El juego se desarrollará a partir de un tablero de escaleras y serpientes que se puede encontrar en este enlace: <https://view.genial.ly/6299e1e41dec200018cec180>

El desarrollo de este juego se realizará de forma simultánea para todos los grupos. Cada grupo debe llevar un animador o animadora que será la persona responsable de realizarle las pruebas. Por turnos van acercándose a realizar la primera tirada de dado y se apartan de la pantalla para poder realizar las pruebas.

Casillas:

1. Adivina: Persona que se va fuera del país a evangelizar (misionero o Misionera)
2. Pregunta: ¿Qué es la vocación? (se les dará válida siempre que nombren algo estilo “a lo que estamos llamados” “Lo que realmente amas”)
3. Escalera hacia la 23
4. Teatrillo: Hacer una pequeña obra de teatro improvisada que responda a esta pregunta ¿Cómo sería yo si fuese Salesiano o Salesiana?
5. Tabú: Educador social sin decir: fundación, profesor

6. Pictionary dibujo: Un miembro del grupo dibujará a alguien que admira. El resto del grupo de adivinarlo. Tiene un solo intento para adivinarlo.
7. Ordena las letras y encuentra la palabra: Monica (Camino)
8. Alto el lápiz: Se les da un folio y tienen que escribir un mínimo de 5 salesianos
9. Teléfono loco: Dirán la frase de "No digas hay que, si no, yo voy" Se tienen que conservar como mínimo 5 de las palabras.
10. Adivina: Lo que te hace Dios para que vayas a la vocación (llamada)
11. Escalera hacia la 18
12. Teléfono loco: Dirán la frase de "Quien deja una casa por seguir la vocación, encuentra cientos" Se tienen que conservar como mínimo 8 de las palabras.
13. Tabú: Monitor o monitora, sin decir centro juvenil ni juego.
14. ¿Quién es quien? Cada miembro del grupo escribirá en un papel algo que le encante y a lo que se sienta llamado a hacer. Se meterán todos los papeles en una bolsa, iremos sacándolos uno a uno y el grupo tendrá que adivinar de quien son. Como mucho se pueden cometer dos errores para superar la prueba.
15. Cantar 3 canciones con la palabra Bosco
16. Escalera hacia la 37
17. Continúa la oración: El animador comenzará el credo y parará a mitad. Un representante del grupo tiene que acabarlo
18. Que tengo en el coco: A 4 miembros del grupo se les pondrá una posible vocación en la cabeza (pueden ser profesiones, opciones de vida como dedicarse a la familia o a los demás, temáticas que pueden enganchar,...) Estos tendrán que hacer preguntas que el resto del grupo responderá con si o no. Tendrán preguntas ilimitadas pero solo podrán emitir una respuesta. Para superar la prueba deben de acertar 3 de los 4 participantes.
19. Serpiente hacia la 8
20. Pictionary mimica. Un miembro del grupo debe representar la profesión que quiere desarrollar tener de mayor y el resto del grupo tendrá que adivinarlo. Solo se tiene una oportunidad
21. Continúa la oración: El animador comenzará el Ave María y parará a mitad. Un representante del grupo tiene que acabarlo
22. Serpiente hacia la 5
23. Ordena las letras y encuentra la palabra: Inovaco (vocación)
24. Cantar 3 canciones con la palabra jóvenes

25. Pictionary dibujo: Un miembro del grupo dibujará a alguien que admira. El resto del grupo de adivinarlo. Tiene un solo intento para adivinarlo.
26. Alto el lápiz: Se les da un folio y tienen que escribir un mínimo de 5 educadores
27. Serpiente hacia la 1
28. Tabu: Salesiano sin poder decir cura, iglesia
29. Escalera hacia la 45
30. Continúa la oración: El animador comenzará el padre nuestro y parará a mitad. Un representante del grupo tiene que acabarlo
31. Adivina: Persona que ofrece su tiempo de forma desinteresada y sin recibir nada a cambio (Voluntario)

32. Pictionary. Un miembro del grupo debe representar la profesión que quiere desarrollar tener de mayor y el resto del grupo tendrá que adivinarlo. Solo se tiene una oportunidad
33. Cantar 3 canciones con la palabra alegres
34. Pregunta: ¿A que edad se decide la vocación? (no existe una edad)
35. A que se dedicaron las siguientes personas: Madre teresa de Calcuta (Ayuda humanitaria), Martin Luther King (Activista político), Clara Campoamor (Política) con que adivinen dos de tres se les dará por buena.
36. Que tengo en el coco: A 4 miembros del grupo se los pondrá una posible vocación en la cabeza (pueden ser profesiones, opciones de vida como dedicarse a la familia o a los demás, temáticas que pueden enganchar,...) Estos tendrán que hacer preguntas que el resto del grupo responderá con si o no. Tendrán preguntas ilimitadas pero solo podrán emitir una respuesta. Para superar la prueba deben de acertar 3 de los 4 participantes.
37. Ordena las letras y encuentra la palabra: cadicioned (dedicación)
38. ¿Quién es quien? Cada miembro del grupo escribirá en un papel un talento que tiene. Se meterán todos los papeles en una bolsa, iremos sacándolos uno a uno y el grupo tendrá que adivinar de quien son. Como mucho se pueden cometer dos errores para superar la prueba.
39. Cantar 3 canciones con la palabra espíritu
40. Serpiente hacia la 33
41. Pregunta: ¿Quién es el rector mayor de los salesianos? (Ángel Fernández Artime)
42. Escalera hacia la 46
43. Serpiente a la 31
44. Teatralización: Representa a una persona adulta feliz y porqué está feliz.
45. Pictionary dibujo: Un miembro del grupo dibujará a alguien que admira. El resto del grupo de adivinarlo. Tiene un solo intento para adivinarlo.
46. Pregunta: ¿Qué vocación se le muestra a Don Bosco en el Sueño de los 9 años? (respuesta: La de sacerdote)
47. Listado: Di 5 profesiones que trabajen por los jóvenes (Educadores sociales, maestros-profesores, técnicos de integración social, médicos, salesianos,...)
48. Serpiente a la 38
49. Serpiente a la 35
50. Pictionary. Un miembro del grupo debe representar la profesión que quiere desarrollar tener de mayor y el resto del grupo tendrá que adivinarlo. Solo se tiene una oportunidad
51. Serpiente a la 39
52. A que se dedicaron las siguientes personas: Don Bosco (atención a los jóvenes), Francisco 1º (Papa), San José (Carpintero)
53. Ordena las letras y encuentra la palabra: Ahucucse (escucha)
54. Serpiente a la 13
55. Enhorabuena!! Has ganado.

Conclusión:

Al llegar al final del camino, nos damos cuenta de que no ha sido un camino fácil, que en ocasiones avanzábamos muy rápido y que otras volvíamos hacia atrás. Ha sido un camino donde todo el tiempo nos preguntábamos cosas, donde teníamos que pensar, descubrir y descubrirnos. Pero más importante, cada grupo ha hecho un camino diferente, ha subido y bajado de una manera que ellos no han elegido, y que “el dado” les ha llevado a responder ciertas preguntas y pisar ciertas casillas. Aunque ellos eran los que lo lanzaban, los que decidían cuando avanzar, no eran los que decidían a donde avanzar. Esto es un buen símil a la vocación. A qué estas llamado no solo lo decides tu, sino que es estar atento y abierto a descubrir justamente eso “A QUE TE LLAMA EL SEÑOR”.

Material Necesario

- Proyector
- Ordenador

- Genially

- Folios

- Bolis

Ficha de actividad

Actividad 3º trimestre edades primaria

Título de la actividad: El Camino de la FE

Temática: Pruebas para completar un camino

Objetivos educativos de la actividad:

- Fomentar la pastoral juvenil en los chicos y chicas del centro.
- Educar en valores de forma indirecta a través del juego.
- Formar un único camino de la Fe en comunidad.

Esquema del desarrollo de la actividad:

Presentación:

La actividad consiste en que los diferentes grupos deberán de completar una serie de pruebas relacionadas con la familia salesiana y la Fe para dar color al camino de la Fe que posteriormente se puede utilizar en una eucaristía o celebración de la palabra.

Partiremos de un dibujo de un camino pero con las baldosas sin colorear. Trás realizar una de las pruebas de las diferentes categorías correspondientes se pintara una de las baldosas del color de la categoría de la prueba. Ej: si en la ruleta caen en Valores que es de color verde y aciertan, la baldosa se pintará de verde.

Desarrollo:

Se dividirán los grupos de forma equitativa para que queden igualados.

Se les explicará que deben de completar el camino en blanco con baldosas de colores que pueden conseguir si completan las pruebas correctamente.

Hay 5 tipos de pruebas que estarán puestas en una ruleta online (Debéis de rellenar la ruleta online) : <https://es.piliapp.com/random/wheel/>

El color **Azul** : Preguntas o pruebas relacionadas con Maria Auxiliadora.

El color **Rojo**: Preguntas o situaciones de nuestro mundo

El color **Verde**: Situaciones de valores

El color **Amarillo / Crema**: Pruebas de confianza

El color **Morado**: Pictionary

Cuando caigan en un color realizarán la prueba de ese color. Pueden realizarse las pruebas de cada color en orden o salteado, el monitor o profesor escogerá las que más convengan al grupo. No hace falta hacer todas las dinámicas de cada prueba, se pueden dejar a medias y cuando se vuelva a caer en ese color, volver a la dinámica. Así es más fácil ajustar los tiempos.

Cuando completen las dinámicas. El monitor o profesor de grupo, pintará una baldosa del color de la prueba en el camino dibujado en un papel continuo grande.

MARÍA:

Pruebas:

Bingo de María: Crearemos en el siguiente aleatorizador(<https://www.aleatorios.com/listado-personalizable>) un pequeño bingo con diferentes nombres de vírgenes. En materiales dejo el cartón de bingo para poder descargarlo.

María Mazarello

María Auxiliadora

Virgen del Carmen

Virgen del Pilar

Virgen de los Desamparados

Virgen del Rocío

Virgen de Monserrat

Virgen de candelario

Virgen de la Asunción

Virgen de la Almudena

Inmaculada Concepción

Nuestra señora de Atocha

Virgen de las Encinas

Nuestra señora de la Soledad

Se les repartirá un cartón de bingo de 3x3 en blanco. Los chicos y chicas deberán rellenarlo con cualquier Virgen que les proporcionamos nosotros (Las de arriba)

Trás esto se juega al bingo, se pueden hacer varias partidas.

Preguntas de María: 2 x turno

- Don Bosco, ¿Con cuantos años tuvo el sueño en el que se encontraba con María Auxiliadora ? Rta: 9 años
- ¿Qué colores dominan en la imagen de María Auxiliadora? Rta: Blanco Azul Rosa
- ¿Que tiene María Auxiliadora en la mano? Rta: Mano derecha Cetro y en la izquierda al niño Jesús.
- ¿Cuántas puntas tiene la corona de María y de Jesús? Rta: 3

Furor: Canciones con el nombre de María, tienen que cantar las máximas canciones en un tiempo límite de 60 segundos.

NUESTRO MUNDO:

Cada vez que caigan en una de estas casillas (Nuestro Mundo) **harán una o dos preguntas de cada dinámica.**

1. Concurso: Se dividirá al grupo en dos.

Se les harán preguntas cuantitativas y deberán aproximarse lo máximo al valor exacto. Quien más se acerque al resultado gana. Se pueden o pasar o quedarse cortos.

- Millones de personas pobres en el mundo: Rta 783 millones

Tras esto les preguntaremos ¿por qué creen que hay tanta?

- Niños explotados en el trabajo en el mundo en millones: Rta 352 millones

¿Creéis que se merecen ser explotados en fábricas trabajando unas 12 horas diarias?

- ¿Cuántas personas hay sin hogar en España (expresado en miles)? Rta: Entre 30.000 y 40.000 personas sin hogar.

¿Qué podemos hacer para solucionar este problema?

2.Preguntas de Cultura General:

¿Cuántos minutos tiene una hora? ¿Y un día? (La segunda para edades más mayores)

La primera se trata de una pregunta sencilla que debería poder responderse sin necesidad de mirar un reloj, con la posible excepción de los más pequeños. La segunda puede ser algo más complicada y exige saber multiplicar números de dos cifras. Las respuestas correctas son 60 y en el segundo caso a partir del cálculo 60×24 obtenemos 1440.

¿Cuántas patas tiene una araña?

Una pregunta apropiada para niños en fase de primaria y que puede ayudar a diferenciar entre arácnidos e insectos. La respuesta correcta es ocho.

¿Cuál es el río más caudaloso del mundo?

Una pregunta de cultura general, en este caso vinculada a la geografía. La respuesta correcta sería el Amazonas.

¿Cada cuántos años tenemos un año bisiesto?

Esta pregunta hace reflexionar al menos respecto a cómo organizamos nuestro horario, y nos habla también de la cultura general del menor. La respuesta correcta sería cada cuatro años.

¿Cuántos meses tienen 28 días?

Estamos ante una pregunta hecha de una forma un tanto maliciosa, dado que fácilmente nos hará pensar en Febrero como el único mes que suele tener 28

días. Sin embargo, todos los meses del año llegan a dicha cantidad, con lo que la respuesta correcta sería doce.

¿Qué es un siglo?

Conceptos como el de siglo van a ser constantes en materias como la historia, con lo que conocer qué quiere decir este concepto es necesario.

Consideraríamos válido decir que son cien años, aunque resulta interesante fomentar que puedan categorizarse como una unidad o periodo de tiempo.

¿Quién fue Cleopatra?

Esta pregunta puede ser respondida de múltiples maneras, pero consideraremos válido que nos digan que fue la última faraona de Egipto.

¿Qué planeta es el más cercano al Sol?

La respuesta correcta es Mercurio.

¿Cuál es la montaña más alta en la actualidad?

Pregunta de geografía, la respuesta correcta sería el Everest.

¿Qué nombre tiene el sonido que hace una oveja?

Pregunta sobre animales un tanto menos habitual que preguntar por el que hace un perro, un gato o una vaca, además de tener que usar un nombre y no un verbo. En este caso la respuesta sería válida.

VALORES:

Se les darán x situaciones y ellos desde su ética y moral dirán en grupo qué hacer: Se hace una situación por cada vez que se sale:

1. Persona ciega que no se guía muy bien con el bastón y tiene que cruzar la calle, tiene un perro guía pero aun así se le ve que tiene problemas. ¿Qué harías tú en esta situación?
2. Un compañero que no te cae muy bien de clase se olvida de traer el bocata para almorzar. Nosotros vemos que está un poco triste y con hambre. Tu tienes tu bocata. ¿Qué harías tú en esta situación?
3. Alguien en clase ha gritado durante una explicación y el profesor no deja salir a los alumnos hasta que no se sepa quien ha sido. Tú y los demás compañeros sabéis quién ha gritado ¿Qué harías tú en esta situación?
4. Tus amigos y amigas de clase se han puesto a jugar al pilla pilla sin avisarte y te sientes solo. ¿Tendrías el valor de la valentía para decirles que te ha molestado?
5. Un compañero de clase tiene que sacar un 5 en un examen para aprobar una asignatura, esta asignatura es la que mejor se te da. Durante la realización del examen este te pide ayuda. Tu sabes que si le dices algo y te pillan tu serás suspendido. Pero él necesita aprobar ¿Qué harías tú en esta situación?

Reflexiona acerca del video:

https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw

Preguntas:

¿Si fuese la niña hubieras hecho lo mismo que ella?

¿Qué otras cosas hubieras hecho tú?

¿Conoces a alguien que haga este tipo de acciones? Cuenta la historia.

Explica los siguientes valores con vuestras palabras:

Dignidad

Solidaridad

Empatía

Paciencia

Humildad

CONFIANZA:

Confía en el camino: Se creará un circuito con obstáculos (Sillas, mesas conos, saltos...) Todos los miembros del grupo lo visualizarán. Trás esto se pondrán por parejas. A uno de ellos se le vendará los ojos y su pareja le tiene que guiar con la voz, dando instrucciones de qué hacer.

Confía en tu grupo: La siguiente dinámica consiste en que uno de los chavales se subirá a una mesa no muy alta y el resto de grupo se pondrá debajo formando una red con las manos. El objetivo es que la persona que se lanza confíe en su grupo.

Confía y ábrete al grupo: En la siguiente dinámica los chicos y chicas se abrirán al grupo y contarán cosas entre ellos más personales. A continuación hay una serie de preguntas que pueden guiarte para realizar la dinámica. Se pueden hacer 1 o 2 por ronda para que si se vuelve a caer en Confianza haya más casos y dure más el juego.

Más pequeños:

- ¿Quiénes son las personas a las que más quieres? ¿Por qué?
- ¿Cuanto de contento estás del 1 al 10? ¿Por qué?
- ¿Tienes algún problema ahora con algún amigo? ¿Cómo podríamos solucionarlo?

- ¿Crees que eres bueno o buena con tu familia? ¿Siempre están contentos contigo o tu actitud?

Más mayores:

- ¿Última vez que has pedido perdón? ¿Os cuesta pedir perdón? ¿Por qué?
- ¿Cómo expresas tu amor a la familia? ¿A veces crees que lo mostramos poco?
- ¿Qué crees que es la Fe? ¿La vives en tu día a día?
- ¿Qué es lo que más miedo te da en la vida? ¿Por qué?

PICTIONARY:

Pruebas:

Teléfono roto con dibujos: Se pondrán los chicos y chicas en fila y cada uno tendrá un papel y un boli. Al primero o primera del grupo se le dirá que debe dibujar en una hoja (Cosas relacionadas con Salesianos, Don Bosco ...) lo que se le ocurra al monitor y tendrá 30 segundos para dibujarlo. Al acabar el tiempo, se girará y enseñará el dibujo al siguiente, este debe de interpretar y dibujar lo mismo que él o lo que piense que es. Así hasta el final de la fila que deberá de adivinar qué es lo que se le había dicho al primero viendo el dibujo del último.

Adivina el dibujo: Un voluntario de cada grupo dibujara lo que se le diga al oído y el grupo tendrá que adivinarlo en el menor tiempo posible (Relacionado con la vida de Don Bosco y María Auxiliadora)

Dibuja la canción: Un miembro del grupo deberá de dibujar la canción que les diga el monitor y adivinarla el resto (Canciones educativas)

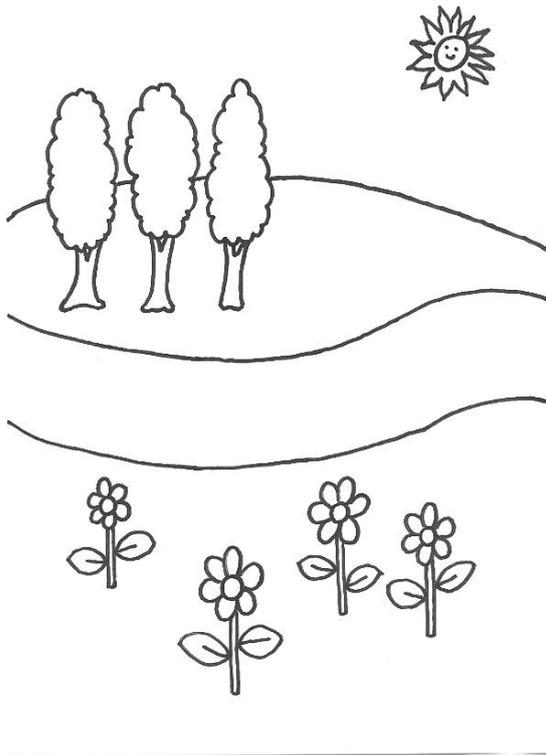
Mímica de Películas: Un miembro del grupo deberá de representar películas con el cuerpo(Mímica) y el resto adivinarla.

Conclusión:

A través de este juego de dinámicas, completamos el camino de la Fe con baldosas de colores, más colorido que cuando comienza el juego. Debemos explicarles a los chicos y chicas que el camino de la FE es un camino que creamos entre todos, personas de todas partes del mundo, con las mismas creencias o no que nosotros y nosotras. La Fe es confianza, en nuestro caso en Dios y en la palabra de Jesús. Trás esta pequeña reflexión al acabar el juego podremos usar este camino en la celebración de la palabra o eucaristía que hagamos como gesto de haber creado un nuevo camino, nuestro camino, un camino para todos.

- **Material necesario**
Ruleta online o física
- Tablero físico de un camino con baldosas para colorear
- Cartón de bingo + Link para hacerlo (Está en la explicación)
- Teléfono móvil o Ordenador con proyector para ver el vídeo de una prueba de Valores.
- Materiales para circuito (mesas, sillas, conos , objetos para esquivar o rodear..)
- Silla o mesa para poder lanzarse desde ella
- Bastante papel (Si es posible en sucio) y bolígrafos o rotuladores **Pictionary**

Ejemplo de camino en el que hay que colocar las baldosas para completarlo



Cartón de bingo, 2 o 3 por cada participante

B	I	N	G	O

www.mamayotrascosas.com