



# Tu vida en su Vida

Lunes

## VOLVAMOS A LA CALLE

### LO QUE SE PRETENDE:

Visibilizar en el marco de la semana vocacional, a los jóvenes que va a participar de ella y mostrarles otras maneras de compartir con los amigos

### LO QUE SE VA A HACER:

- Con anterioridad se motivará a los jóvenes para que asistan a este encuentro con ropa cómoda y lleven objetos sonoros (pitos, tapas, maracas, tarros, palos...etc.) y una pancarta que diga: *En (nombre de la parroquia) se vive la semana vocacional.* Y se pone también el lema.
- Al lugar que se indique, llegarán los jóvenes y luego harán un recorrido por el pueblo, sonando los instrumentos, o con un baffle escuchando música de alabanza.
- Luego de realizar un recorrido se realizarán algunos juegos callejeros. Se sugieren estos, u otros que se conozcan:

1

### El juego de “Pañuelito”

- Consiste en que los jugadores estarán divididos en dos equipos de igual cantidad. Cada jugador tendrá asignado un número, que a su vez compartirá con un miembro del equipo contrario (Pero los integrantes del otro equipo, no podrán saber qué número tiene cada participante, hasta que sean llamados por el animador).
- Luego en la mitad de los equipos, el animador colocará un pedazo de tela y para empezar el juego dirá los números y cada participante que tenga ese número saldrá a llevarse el pedazo de tela al lugar de su equipo. Si llega sin ser tocado, el equipo tendrá punto; pero si lo tocan, teniendo el pedazo de tela, el punto se lo llevará el otro equipo.

### Carrera de encostalados

- Nuevamente los participantes se dividirán en dos equipos de la misma cantidad, se organizarán en línea recta y al primero de cada fila, se le entregará un costal, allí deberá meter los pies y cuando se le dé la orden, arrancará a brincar hasta el extremo del espacio que encontrará un objeto, lo deberá coger y regresar hasta donde está la fila de su equipo, le entregará el objeto y el costal a su compañero.



## El gato y el ratón

- Este juego consiste en hacer un círculo entre todos los participantes cogidos de la mano. Dos de ellos se escogen al azar: uno hará de gato y el otro de ratón. Para comenzar el juego el que representa al gato se hace afuera del círculo, el que hace de ratón se queda dentro. Y realizan el siguiente diálogo:
  - **Gato:** A que te cojo ratón
  - **Ratón:** A que no gato ladrón
  - **Gato:** Hagamos una apuesta de un (aquí la persona podrá ponerle una pena, ejemplo: que baile, que brinque 5 veces, que grite, que cante...etc)
  - **Ratón:** Me parece muy bien, nos vemos a las (aquí el jugador pondrá una hora, podrá elegir desde la 1 hasta las 12)
- Cuando termina ese diálogo, los jugadores empezarán a cantar la siguiente canción, girando a la derecha: *“El reloj de Matusalén, da las horas siempre bien da la 1, da las 2, da las 3, da las 4...”* y así sucesivamente, hasta llegar a la hora pactada.
- Cuando lleguen a esa hora pactada, los participantes del círculo dejarán de girar y estarán atentos para no dejar entrar al jugador que hace de “gato”.
- Si el “gato” atrapa al “ratón”, los participantes del círculo cantarán: “Este gato si sirvió, este gato si sirvió”; pero si no logra atraparlo cantarán: “Este gato no sirvió, este gato no sirvió”.

## Chucha congelada

- Este juego consiste en Entre todos los participantes del encuentro, escogerán a alguien que “la lleve”, la misión de esta persona será pegarles la “chucha congelada” a los demás integrantes. Cuando el animador dé la orden, todos saldrán a correr y no se dejarán tocar de esa persona que “la lleva”. Esta persona perseguirá a todos los jugadores, si llega a tocar a alguien, le dirá “chucha congelada”, esa persona que fue tocada, dejará de correr y se quedará quieto como una estatua, hasta que llegue otro jugador, lo toque y le diga: “descongelado”.
- Y así sucesivamente se desarrollará el juego. La misión de el que “la lleve” será congelar a la máxima cantidad de jugadores posible.

## LO QUE SE EVALÚA:

- Para finalizar con el encuentro de este día, podrán sentarse a descansar y compartir algunas palabras, el animador podrá orientar diciéndoles:
  - ¿Conocían estos juegos?
  - ¿Hace cuánto no los jugaban?
  - ¿Qué sintieron luego de recordar y volver a jugarlos?
  - ¿Cómo se sintieron compartiendo con sus amigos de esta manera?
- Se invitará a los jóvenes para participar del día de mañana.



# *Tu vida en su Vida*

Pastoral Vocacional  
COMUNIDAD EMBROIDADA

## **LO QUE HAY QUE TENER EN CUENTA:**

- Un trapo o pañuelo
- Dos costales
- Dos objetos cualesquiera
- Bafle
- Música de alabanza
- Pancarta
- Elementos sonoros (para el desfile)

## **PARA RECORDAR:**

- Invitar para el día de mañana martes y pedirles que lleven un mecato, al igual que, por grupo de amigos, llevar un mantel, ya que vamos a tener una noche de picnic.