

Martes

CAIGAMOS AL PARQUE

LO QUE SE PRETENDE:

Propiciar a los jóvenes un espacio de encuentro con el otro y así puedan tener otras opciones para compartir la vida.

LO QUE SE VA A HACER:

- Con anterioridad el animador, identificará que lugar, es más adecuado para realizar la actividad de este día.
- Además, tendrá que conseguir (por prevención) manteles o sábanas para extender en el piso, en el lugar que habilitarán este día de la semana vocacional.
- Ahora bien, cuando ya estén todos los participantes del encuentro, el animador les dará la bienvenida con una dinámica rompe hielo, o con la siguiente canción. (ver la coreografía en YouTube):

- **LA ALABANZA DEL PATO** (Jose Luis Melgar)
<https://www.youtube.com/watch?v=3tA-2Kr53kk>

- Luego de la dinámica o la canción, se les invitará para que se sienten en círculo y se pongan cómodos sobre el mantel y que pongan en el centro, los alimentos que llevaron.
- Posteriormente el animador indicará que en el grupo realicen la siguiente dinámica:

“RITMO”

- La letra del juego es: “Ritmo, su atención, por favor, diga usted, nombre de (aquí el animador, dirá una categoría para todos los grupos; por ejemplo, pueden ser animales, vocaciones, colores, apellidos, santos...)
- Y mientras van cantando, con el cuerpo deben hacer unos movimientos repetitivos, te ponemos un enlace para que te fijes en los movimientos, no en la letra porque es diferente al que proponemos <https://www.youtube.com/watch?v=d0QI-fO61XI>
- Entonces mientras dicen el texto, harán lo siguientes movimientos simultáneamente y repetitivos. Dan dos palmadas sobre las piernas y luego tres aplausos

Tu vida en su Vida

- Ahora, pueden empezar el juego así:
 - Animador dice:** RITMO (dos palmadas en las piernas)
Tres aplausos
 - Animador dice:** SU ATENCIÓN (dos palmadas en las piernas)
Tres aplausos
 - Animador dice:** POR FAVOR (dos palmadas en las piernas)
Tres aplausos
 - Animador dice:** DIGA USTED (dos palmadas en las piernas)
Tres aplausos
 - Animador dice:** NOMBRE DE (dos palmadas en las piernas)
Tres aplausos
 - Animador dice:** ANIMALES, PERSONAS, APELLIDOS, SANTOS, SACERDOTES, PAÍSES (dos palmadas en las piernas)
Tres aplausos
 - Animador dice:** POR EJEMPLO (dos palmadas en las piernas)

 - La idea es que se concentren y no repitan nombres, pueden cambiar de categorías como decíamos anteriormente o ir eliminando y elegir a un ganador.
- 2
- Posteriormente, a cada grupo se le dará una hoja y un lapicero, y jugarán el famoso “Stop”; en el cual se da unas letras y con ella tendrán que poner palabras (Nombre, apellido, ciudad, objeto, animal) que inicien con esa letra.
 - El animador indicará la letra, para todos los grupos.
 - Cada palabra buena que no esté repetida tiene un valor de 100 puntos; y la que sea correcta, pero, este repetida tendrá 50 puntos.

 - Luego, el animador indicará para que todos salgan de su círculo y se haga un grupo en general.
 - Posteriormente, se enumerarán del 1 al 2.
 - Y los que quedaron con el numero 1 harán un círculo se harán frente a ellos formando otro círculo.
 - Cuando estén organizados de esta manera el animador dará las siguientes indicaciones
 - Cada se dé un aplauso, será señal de que rotan ¿de qué manera? Pues los números **2 (círculo de afuera)** girará siempre a la derecha:
 - Y cada vez que roten deberán seguir las indicaciones:
 - **Indicación 1:** Se van a tomar de las manos con quien tienen al frente y se van a mirar a los ojos por dos minutos.
 - **Indicación 2:** Van a responder a la pregunta ¿qué me hace feliz?
 - **Indicación 3:** Responder ¿a qué le tengo miedo?
 - **Indicación 4:** Responder ¿por qué vine a este encuentro hoy?
 - **Indicación 5:** si solo pudieras comer una sola cosa por el resto de tu vida ¿Qué sería y por qué?
 - **Indicación 6:** se van a contar el ultimo “oso” o pena que hayan pasado
 - **Indicación 7:** ¿Qué super poder te gustaría tener?
 - **Indicación 8:** ¿cuál es la canción favorita del momento y por qué?

- **Indicación 9:** ¿a qué lugar te gustaría viajar?
 - **Indicación 10:** ¿qué quieres ser cuando termines el bachillerato y por qué?
 - **Indicación 11:** ¿te genera eso de ser sacerdote o religiosa y por qué?
 - **Indicación 12:** ¿por qué crees en Dios?
 - **Indicación 13:** ¿cuál es la aplicación de celular que más usas y por qué?
 - **Indicación 14:** ¿qué es lo que más recuerdas de tu infancia y por qué?
 - **Indicación 15:** ¿cuál sería el invento, que querrías que existiera antes de morir?
- El animador, concluye la actividad.
 - Después, separará a los grupos 1 y 2; y a cada equipo se les entregará un listado de palabras en unos papeles (cada palabra en un papel):
 - Agua, frutas, 1 perro (animal), baño (Taza sanitaria), ducha, ropa, maquillaje, celular, internet, dulces, camas, un sacerdote, un profesor, candela, fogón, tijeras, cucharas, papel higiénico, un árbol, gasolina, ventilador, una ventana pequeña, sal, 100 alimentos no perecederos (atún, arroz, pastas, lentejas...etc.), nevera, 50 libras de carne, tristeza, felicidad.
 - Posteriormente, el animador les dirá lo siguiente:
 - Imaginarán que están en un apocalipsis zombi y por ese motivo, el gobierno les obliga encerrarse por grupos de 10 personas en un bunker, del que no podrán salir hasta nueva orden (dentro de 5 años). Su deber, será organizar estas palabras, desde la que tendría mayor importancia para ustedes como grupo llevarse al bunker, hasta la que tendría menos importancia. También DEBERÁN eliminar dos de estas opciones y con posibilidad de agregar sólo una nueva opción.
 - Se les dará una hoja en blanco para que apunten las palabras.
 - El animador considerará, cuánto tiempo les da para esta organización.
 - Luego de esta actividad, el animador invitará para que se vuelvan a sentar en los pequeños grupos, y compartiendo de lo que llevaron, responderá a las siguientes preguntas:
 - ¿Qué sintieron cuando miraron fijamente a otra persona?
 - ¿Qué emoción descubrieron en su mirada?
 - ¿Qué respuesta les impactó más y por qué?
 - ¿Esa persona comparte tú mismo miedo y por qué?
 - ¿Esa persona tiene claro qué quiere ser?
 - ¿Por qué es importante priorizar las cosas?
 - ¿Por qué aislamos a las personas?
 - El animador, hablará un poco sobre la importancia que tiene la compañía o la presencia de los demás, en la vida de cada uno, como nos debemos cuidar, proteger, valorar y respetar entre todos.
 - Terminan orando con el Padrenuestro y se darán un fuerte abrazo.



Tu vida en su Vida

LO QUE HAY QUE EVALUAR:

- Responderán qué aprendieron de la actividad.

LO QUE HAY QUE TENER EN CUENTA:

- 60 pedacitos de papel para escribir las palabras
- Mantel
- Comida, mecate
- Sonido
- Música
- Bajar a mp3, "La alabanza del pato"

PARA RECORDAR:

- Indicar que para el día de mañana deben traer, demasiado mecate, frutas y demás comestibles.

