

TALITACUM Nazarenos
Caminantes-Peregrinos
Convivencia de Inicio de Curso

.....
Dedicaremos o bien un sábado por la mañana o toda la tarde del viernes para tener
con ellos una convivencia que sea un buen punto de arranque.
.....

DINÁMICA: PERSONAJES FAMOSOS

Comenzaremos la convivencia con una dinámica muy sencilla de preparar que consiste en pegarles en la espalda a cada uno sin que lo vean un folio con el nombre de un personaje famoso. A continuación tienen que descubrir quienes son preguntándoles a sus compañeros. Sólo pueden realizar cuestiones que se puedan contestar con un sí o un no.

JUEGO: BUSCAS ALGO MÁS

VIDEO MUSICAL: Vídeo de Nico Montero: Algo más

Les proyectaremos el vídeo musical de Nico Montero, Algo más que nos sirva para introducir el tema. Al hilo del mismo les preguntaremos qué es lo que ellos buscan en estos momentos en su vida. Qué aspecto de su vida desean de tal manera que si lo alcanzaran se sentirían especialmente dichosos.

Presentación de la figura de Abrahán

A continuación uno de los animadores se disfrazará de Abrahán y realizará una pequeña presentación de los chavales de su vida. Éste les que lo que es un patriarca, que era pastor y, por tanto, nómada. Abrahán tenía numerosos bienes pero le faltaba un hijo, un descendiente a quien darle todo lo suyo. Entonces, un día, Dios le prometió cumplir su sueño, pero le pidió como única condición que dejara su tierra y se pusiera en camino. Y esto hizo Abrahán.

OBJETIVO DEL JUEGO

Experimentar qué siente un inmigrante que marcha a otro país en busca de una vida mejor y acercarse a la figura de Abraham. Para ello se trabajarán 3 valores: desconcierto, confianza y riesgo.

MATERIAL NECESARIO

Historias de las familias, vendas, cartulinas (marrón, negro y amarillo), galletas (o algo de comida), dibujos de casas, dinero falso, folios, lápices.

A los chavales se les divide en 3 grupos que serán 3 familias de inmigrantes: rumanos (marrón), subsaharianos (negro) y chinos (amarillo). Cada familia tiene al menos estos 3 roles: padre, madre e hijo (a partir de ahí se irán sumando tantos roles como miembros tenga el equipo). Un monitor acompañará a cada equipo.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

PRIMER LUGAR (DESCONCIERTO): Tres puntos distintos pero cercanos a la casa

Cada equipo sale de un punto distinto. Se les leerá la historia de la familia, que fundamentará el motivo de querer ponerse en marcha. El monitor les invita a elegir: salir o quedarse donde están. Si eligen quedarse, se quedan donde están (aburridos y sin hacer nada). Si eligen salir, se les invita a que lo hagan pero sin marcarles el camino. Salen donde ellos decidan. Si después de 3 ó 4 minutos no han decidido adónde ir, se les da la pista de que las familias van buscando mejorar su calidad de vida: COMIDA, CASA, DINERO... (El lugar al que tienen que dirigirse es al salón de la casa de la comunidad).

SEGUNDO LUGAR : Casa

Allí encontrarán una de las cosas que van buscando: COMIDA (habrá algo para picar para ellos). Y también encontrarán otra parte de la historia de la familia que les llevará a otro sitio.

TERCER LUGAR (CONFIANZA)

Vuelven a la zona del comienzo , guiados por huellas del color de su equipo y encontrarán otro texto que fundamentará la CONFIANZA, que se trabajará con la siguiente dinámica:

Los chavales, con los ojos vendados y en círculo, tiene que ir caminando hacia el monitor (que se habrá alejado), orientándose por su voz, y confiando en que él los va a guiar. Cuando llegan, se les dará el dibujo de una casa. Con lo cual, ya han conseguido otro de los objetivos de la familia inmigrante, la CASA.

Una vez que están con el monitor, éste les explica que ponerse en camino tiene riesgos, positivos y negativos. Así que tendrán que plasmar en folios estas consecuencias , tanto positivas como negativas. Nombrarlas y escribir cada una en una hoja (16 hojas). Una vez realizado esto, marcharán hacia el salón de la casa.

CUARTO LUGAR (RIESGO): Casa de la comunidad

Los tres grupos nos reunimos en el salón. Cada grupo lee en voz alta las palabras que escribió en las hojas, y realizamos el siguiente juego:

“Campo minado”: Cada grupo aporta las 16 hojas que escribió. Se mezclan todas y se disponen en filas, boca abajo, formando un suelo de baldosas.

El juego consiste en lo siguiente: cada grupo debe abrirse camino, hacia la promesa que persigue, para llegar al otro extremo de la fila de folios. Esto se realizará por turno; primero un grupo, luego otro... Sólo se podrá poner el pie en las hojas, no vale dar saltos ni alargar la zancada más de lo que mide una hoja. Cuando se ponga el pie en una de ellas, se le dará la vuelta; si es una cosa positiva, se sigue avanzando, pero si es negativa, será como pisar una mina, y el jugador volverá a su grupo y será sustituido por otro que se pondrá encima de la última hoja que pisó su compañero, para desde ahí intentar dar un nuevo paso para su grupo.

Cada vez que termine de participar un grupo, el animador recogerá del suelo las hojas que pisó ese grupo, las mezclará y las volverá a colocar en el suelo boca abajo, de tal manera que el siguiente grupo no sepa distinguirlas y comience su camino de cero.

Se termina entregándole al grupo el otro objetivo de la familia: DINERO.

REFLEXIÓN

Terminamos reflexionando juntos:

- ⊗ ¿Cómo nos hemos sentido representando el papel de inmigrantes?
- ⊗ ¿Cómo se han repartido los roles familiares?

Hemos realizado 3 dinámicas:

- ⊗ ¿Cómo nos ha ido en cada una de ellas?
- ⊗ Las familias que perseguían un sueño, ¿lo han conseguido?
- ⊗ Piensa en la promesa que te planteabas al comienzo de la mañana: ¿cambiaría tu vida si consiguieras cumplirla?

ORACIÓN

Canto: "Sois la sal" (nº 21)

- Con esta oración expresamos el deseo de ponernos en camino, de agradar a Dios.

- Oración:

"No veo el camino que se abre ante mí.

No puedo saber con certeza dónde terminará.

Tampoco me conozco realmente a mí mismo,

y el hecho de pensar que estoy cumpliendo tu voluntad

no significa que la esté cumpliendo realmente.

Pero creo que el deseo de agradarte, de hecho, te agrada.

Y espero tener ese deseo en todo cuando hago.

Espero no hacer nunca nada que se aparte de ese deseo.

Por eso confiaré siempre en Ti.

Aunque parezca estar perdido y en las sombras de muerte,

no he de temer, pues Tú estás siempre conmigo

y jamás vas a dejarme sólo frente al peligro."

Tomas Merton

- Canto: "Te seguiré" (nº 25)

- Evangelio: Mt 22, 1-14 (es el evangelio del domingo, puede acortarse el final para que no se haga muy larga la lectura, pero me parece apropiado leerlo porque después de lo que se ha estado reflexionando durante la mañana (buscar, ponerse en camino, promesa...) es bueno hacerles caer que Dios nos invita al banquete del Reino, nos invita a estar con Él, a su mesa. ¿Qué hacemos? ¿Vamos? ¿O tenemos otras muchas cosas que hacer antes de asistir a su llamada?

- Canto: "Sé fiel a la verdad" (nº 17)