

SEGUNDA SESIÓN

ORACIÓN

Canto: “Viviré adorándote”

Cita bíblica: Gn 12, 1-3

Se les dará a los chavales para que lo tengan delante. Es la bendición que Dios da a Abraham.

Se explicará un poco lo que significa bendecir: decir bien, desear algo bueno para otro.

Se les pedirá que piensen en alguien en concreto que ellos crean que necesitan una bendición ahora mismo en su vida. Y se les dirá que piensen la bendición que quieren hacer a esa persona. La podrán escribir si quieren y compartir posteriormente.

Canto: “Somos más que sueños”

Oración de grupo

REUNIÓN

Trabajaremos en esta sesión, después de haber tratado en la oración el tema de la bendición algo importante también en la historia de Abraham, el riesgo. Arriesgarse a salir de la comodidad e ir hacia lo que no sabemos.

Grupo de los mayores

Se seguirá con la dinámica de la semana pasada porque no se terminó

Grupo de los pequeños

Juego Arriésgate

Se les cuenta primeramente la siguiente historieta:

Son un grupo de amigos que iban en un barco y este naufraga, consiguen llegar a duras penas a una isla desierta. Después de muchas penurias consiguen adaptarse y tienen bien distribuidas las tareas para sobrevivir. Pero un día a uno de ellos se le ocurre que deben de hacer un bote salvavidas y lanzarse al mar salir de la isla, no van a estar toda la vida allí. Hay quien está de acuerdo y se lanzaría al riesgo de salir al mar abierto y quien se niega.

Le preguntaremos después quien estaría dispuesto a lanzarse a la aventura.

Lo que se pretende con el juego un poco, es que se ponga de manifiesto que hay veces en las que hay que arriesgarse sin saber que pasará exactamente. Pero que si nos arriesgamos y confiamos las cosas nos pueden salir bien.

Posteriormente al juego se realizará una reflexión sobre las veces que nos arriesgamos, las veces que confiamos en nosotros mismos, en los demás o en Dios, y hacemos cosas que al principio nos asustarían pero que después descubrimos que merecen la pena.

También se les preguntará que razones tiene cada uno para lanzarse al riesgo de salir de la isla o no.

Dinámica del juego:

Gana el que más puntos reúna. Los puntos necesarios para ganar los decidirán ellos mismos, se les dará tres tarjetas y ellos elegirán una si mirarla, cada tarjeta contiene un número diferente de puntos, con los que se ganará el juego. 100, 300 y 500.

Cada grupo tendrá de salida 50 puntos. Debe haber un marcador en el que se vayan anotando los puntos de cada equipo.

Se dividen en grupos. Los grupos irán por el tablero y se moverán como quieran su objetivo siempre será conseguir puntos. En cada casilla la dinámica será de la siguiente manera, se realizará la prueba o pregunta correspondiente a la casilla y si se supera se tirarán los dados, que les sumarán o restarán puntos a su marcador.

Los dados serán de póker.

Tiradas de los dados: 3 rojos--- multiplica x2; 2 rojos y 1 negro---suma 10 puntos

3negros---divide entre 2; 2 negros y 1 rojo---restan 10

Tipos de casillas:

ESTRELLA (PERSONAJES). Han de decidir y arriesgarse a, en vez de coger los dados y tirarlos, si elegir un personaje de los tres que se le ofrecen, que pueden ayudarles a sumar o restar puntos, pero nunca se sabe.

BRUJA: Puede embrujar a un equipo entero y tendrán que hacer lo que el grupo contrario estime oportuno, si no lo hacen darán sus puntos a ese equipo.

RECAUDADOR: Han de darle todos 10 puntos

HECHICERO: Puede dormir a todos y elegir quien pierde turno la próxima ronda

EMPERADOR: Hay que pagarle 20 puntos

ABAD: El grupo más rico le da 10 puntos

NAVEGANTE: Gana 40 puntos

DIPLOMÁTICO: Puede cambiar su ficha con otro grupo en el tablero.

P (PRUEBAS)

Siempre que se superen ganan 20 puntos, si no se superan pierden 20.

- .- Dejarse caer en el compañero de espaldas
- .- Dar la vuelta a la pata coja alrededor de la mesa
- .-Contar un chiste y hacer reír a todos
- .- Dar veinte saltos a la pata coja
- .- Encestar en la papelería una pelota
- .- Llevar a caballito de un lado a otro
- .- Dejarse guiar por los compañeros con los ojos vendados

¿? (PREGUNTAS)

Siempre que lo hagan bien ganan 30 puntos , cuando fallen pierden 30 puntos

Mi mayor felicidad es...

Lo que más me gusta de mí es...

Nunca lo paso tan mal como cuando...

Mi mayor defecto...

La cualidad de la que me siento más orgulloso es...

Cuando las cosas me salen bien...

Estudio para...

Me gusta la gente que...

Lo que no quisiera ser es...

La persona que admiro más en mi vida es...

Cuatro cualidades tuyas...

Cuatro cosas que cambiarías en ti...

Jesucristo es para mi...

Mi mayor ideal es...

Yo creo que soy...

CORAZÓN

Tendrán que contar, siempre que caigan en esta casilla, algo bueno que les haya pasado durante la semana, algo bueno que tengas ellos mismos, algo bueno que hayan visto a otras personas, algo bueno que hayan hecho a otras personas.

Una vez que crean tener puntos suficientes se dirigirán a la casilla del centro para averiguar cuantos puntos han de reunir, no hace falta caer exactos en la casilla, una vez que lo miren lo volverán a dejar bocabajo, solo este grupo podrá saber la cantidad necesaria, pero si llegan y no tienen suficientes puntos se les penalizará con -50 puntos.

