

Actividad extraordinaria 1 : Convivencia

1. esquema de toda la convivencia

8 :15 Salida de la puerta de la parroquia

9 : 00 Salida de Moncloa del intercambiador de autobuses

10: 00 Llegada a Los Molinos

10 :15 Ensayo de canciones y oración de inicio

- Muchacho soy
- Conmigo puedes contar
- Estoy alegre
- Navidad de color

10 : 30 Juegos de presentación y conocimiento

- El ovillo de lana
- El Eco
- Me llamo..., y digo que esto es un boli.
- Los Círculos

11 : 20 Dinámica : “En busca del Decálogo de nuestro grupo”

13 : 00 Descanso

14 : 00 Comida

14 : 20 Juegos

16 : 30 Oración final

17 : 00 Salida de los Molinos

18 : 30 Llegada a Moncloa

2. materiales para toda la convivencia

- Cuaderno para cada chaval y bolígrafo
- Documento 1 (fotocopias para los chavales)
- Cucharas y patatas
- Pinturas de cara o ceras Manley
- Cinta de música india y Cassett
- Mantas para disfrazarse los monitores
- Ovillo de lana
- Guitarra y cancionero
- Balón
- Vendas para tapar los ojos
- Silbato
- Cada chaval debe llevar una moneda de 20 duros.

- A) Las canciones que cantaremos al comienzo de la convivencia se encuentran en el Documento 1
- B) Los juegos de presentación y conocimiento serán los siguientes :

1. EL OVILLO DE LANA

Tipo: Conocimiento-presentación.

Material: Una pelota o un ovillo de lana.

Desarrollo: La gente en corro sentada. El que tiene la pelota o el ovillo dice su nombre y la lanza a otro y así sucesivamente. Si este juego se hace con el ovillo de lana cada participante debe agarrar la lana al tiempo que lanza el ovillo a la otra persona. Al final se forma todo una entramado que ha de deshacerse lanzando el ovillo hacia atrás y repitiendo el nombre de la otra persona.

Nº de participantes: Un grupo grande (20 en adelante)

Edad: Cualquiera, incluso prenatal.

2. EL ECO

Tipo: Conocimiento-presentación.

Material: Ninguno.

Desarrollo: Todos en corro y de pie. Uno dice su nombre y el del anterior, el siguiente el suyo y el de los dos anteriores.....

Nº de participantes: Un grupo grande (20 en adelante)

Edad: Para todo el que pueda hablar y tenga un mínimo de memoria.

3. ME LLAMO., Y DIGO QUE ESTO ES UN BOLI

Tipo: Conocimiento-presentación.

Material: Un bolígrafo o similar.

Desarrollo: Todos en corro. El monitor comienza diciendo : “Yo me llamo (Juan, por ejemplo) y digo que esto es un boli”. En ese momento le pasa el boli al chaval que tiene a su lado. Éste tendrá que repetir la frase pero añadiendo el nombre del anterior. Así : “Yo me llamo (Lucía, por ejemplo). Juan y yo decimos que esto es un boli”. Pasa el boli al siguiente que tendrá que repetir la frase pero añadiendo ahora los otros dos nombres. Así se hará hasta acabar con todo el grupo. Evidentemente, al que le toque el último tendrá que repetir el nombre de todos los anteriores.

Nº de participantes: Un grupo grande (20 en adelante)

Edad: Para todo el que pueda hablar y tenga un mínimo de memoria.

4. LOS CÍRCULOS

Se ponen por parejas. A ser posible que prácticamente no se conozcan. Cada pareja se sienta un en frente del otro y cerca para poder oírse. Las parejas se reparten por la sala de modo que no queden muy juntas y así pueda evitarse la distracción con otros compañeros. Una vez hecho esto se explica a los participantes que se van a comenzar unas frases y que cada miembro de la pareja, por turnos, tienen que concluir las con aquello que sientan o piensen. Son frases muy sencillas y que no hay que pensar mucho. Comienza el juego :

Frases :

a) Ámbito personal :

1. Mi nombre es...

2. Mi color preferido es...
3. Mis 3 mayores cualidades son...
4. Mi mayor defecto es...
5. Lo que más me gusta de mí es...

b) Ámbito de los amigos :

1. Mi mejor amigo/a es...
2. Lo que más echo en falta en mi grupo de amigos es...
3. Lo que más me gusta de mi grupo de amigos es...
4. Para mí la amistad significa...
5. Lo que más valoro en un amigo es...

c) Ámbito social

1. Los programas de TV que más me gustan son...
2. La última película que he visto en el cine ha sido...
3. El grupo de música que más me gusta es...
4. De los personajes famosos al que más admiro es...

d) Ámbito familiar

1. Cuando mis padres no me dejan hacer lo que quiero yo...
2. De mis hermanos pienso que...
3. De mi madre lo que más me gusta es...
4. De mi padre lo que más me gusta es...
5. Las mejores vacaciones con mi familia fueron...

e) Ámbito escolar

1. De mis profesores pienso que...
2. La asignatura que más me gusta es...
3. La asignatura que menos me gusta es...
4. Yo de mayor quisiera ser...

f) Ámbito de fe :

1. Voy al grupo del centro porque...
2. Para mí Jesús es...

(Al final de esta dinámica con ceras Manley se pintará en la frente de cada chaval su nombre)

C) La dinámica central de la convivencia :

“En busca del Decálogo” : Es una especie de Ginkana o búsqueda del tesoro. Con ella pretendemos que los chavales, al tiempo que pasan un rato divertido, reflexionen sobre un tema. En este caso, pretendemos reflexionar sobre el tema del grupo.

¿En qué consiste la dinámica ? Los chavales tendrán que encontrar los trozos de un decálogo que están esparcidos por la finca. Con todos ellos se podrá recomponer el decálogo del grupo que luego presidirá las reuniones durante el año. Para poder recuperar los trozos será necesario superar 10 pruebas. Para ir de un sitio a otro se darán pistas.

Para la realización de esta dinámica hay que tener en cuenta algunas cosas previas :

1. Es necesario haber preparado previamente el decálogo en una cartulina grande, en polispán o en culaquier otro material que se vea conveniente. Una vez hecho se romperá en 30 trozos, de forma que cada grupo (habrá tres grupos) tenga que encontrar 10 piezas. (Se puede separar en 31 para que los monitores también aporten al final su granito de arena en la reconstrucción del decálogo)
2. Antes de comenzar el juego y mientras los chavales están cantando o haciendo las dinámicas de presentación y conocimiento con un monitor, el resto de monitores estará escondiendo las piezas del rompecabezas en su sitio correspondiente y dejando todos los materiales necesarios para las pruebas bien preparados.
3. Se prepararán también las mantas y las pinturas para disfrazarse rápidamente y no hacer perder mucho tiempo a los chavales.
4. Al principio solo se disfraza un monitor que es el que leerá el mensaje inicial con el que dará comienzo a la aventura de la búsqueda. El resto de monitores se disfraza en un momento dado durante la lectura de esa carta. En ese momento, también, se forman los grupos entre los chavales (cada monitor tendrá un color con el que irá pintando a sus chavales en la cara)
5. El monitor que lee la historia será el encargado de coordinar la marcha del juego. Como él no lleva ningún grupo irá controlando la marcha de cada uno de ellos. Él puede también marcar con el sonido de un silbato el momento de pasar a otra prueba para evitar que dos grupos se junten en un mismo sitio.
6. Tras la lectura o recitación del texto inicial, el monitor “jefe” entregará a los otros monitores un sobre donde viene ya el primer lugar donde tienen que ir con su grupo. Ese lugar corresponde con el primer lugar que viene en las tablas que se ofrecen tras el texto.
7. Las pruebas que se manda realizar a los chavales en cada lugar para poder conseguir su trozo del decálogo vienen explicadas al final.
8. Hay que tener en cuenta que esta dinámica está pensada para hacerse en la casa claretiana de Los Molinos. En caso de realizarse en otro lugar habría que modificar los lugares y las pistas.

La dinámica en sí se desarrollaría de la siguiente forma:

Motivamos a los chavales con el siguiente cuento : (música de fondo Zen o india. Penumbra) (Sería fantástico que el monitor se haya aprendido este texto de memoria para darle mayor credibilidad)

Mensaje del Gran Dios para los valientes guerreros de la Tierra. Os habla su mediador y más directo colaborador : El Gran Oráculo.

Hace mucho, mucho tiempo, existió un gran pueblo que, al mando de su jefe, recibió del Gran Dios de la montaña un Decálogo para que pudiera guiarse y convivir. Durante muchos años el Decálogo fue pasando de generación en Generación hasta llegar a nuestros días, los tiempos del Magnífico Benicio. Pero el cruel y malvado Zoltar, enemigo del Gran Dios de la Montaña lo ha robado y lo ha roto en 30 pedazos arrojándolos a la tierra. Por avatares inciertos del destino nos hemos enterado que los trozos han ido a caer justo en esta finca en la que nos encontramos y se encuentran esparcidos por diferentes lugares.

El Gran Dios ha intentado recuperarlos y ha enviado a sus mejores guerreros para conseguirlo. Esos guerreros sois vosotros. A vosotros se os ha encomendado la difícil misión de recuperar los trozos del Decálogo. Para ayudaros en vuestra búsqueda, el Gran Dios de la Montaña ha enviado también a unos monitores que os acompañarán en vuestra misión : Son Alvarorun, Jorgitorum y Quicorum, jefes de las guerrillas del Gran Benicio. Ahora, ellos os van a marcar en la cara con la señal de los elegidos. Cada

uno de vosotros tendrá que unirse al monitor que os marque.

Para poder cumplir vuestra misión es necesario superar diez difíciles pruebas que ha dejado marcadas Zoltar. Unidos a vuestros monitors podéis comenzar la búsqueda. Ahora yo entregaré a cada monitor un sobre cerrado escrito directamente por el Gran Dios. En él se os dan las instrucciones para comenzar la aventura.

Una advertencia más. Yo estaré vigilando vuestros movimientos. Cualquier falta que cometáis será penalizada.

Valientes guerreros ánimo y que la Fuerza os acompañe.

Ahora presentamos un cuadro en el que se relacionan los lugares las pruebas y las pistas para acceder al siguiente lugar :

ESQUEMA DEL RECORRIDO QUE HARÁ EL GRUPO A (ROJO)

LUGAR	PRUEBA	PISTA PARA IR AL SIGUIENTE LUGAR
Frontón	Carrera de cucharas	¡Ave María !
Virgen	Representación de una boda	(Dibujo mesas bancos)
Mesa-bancos	Juego : Orden en el banco	ANICOC AL ED SARELASCE SAL DAJAB Y DIBUS
Escaleras de la cocina	Juego : Dibujo compartido	Balanceándose sutilmente entretiene a la gente
Columpios	Cantar con la música del villancico "La Marimorena" una canción sobre el grupo.	Lo primero que usaste al llegar y lo último que utilizarás al salir
Puerta Principal	Juego : Nudos	Con fondo o sin fondo igualmente es un...
Pozo	Juego : Construir una historia con cinco palabras (camión, navidad, grupo, orinal y alpargatas)	Construcción de mayor o menor tamaño que reparte dependencias en su interior y cuyo estilo y forma arquitectónica dependen de la función que desempeñe de vivienda u otras tareas y el diseño elegido por el constructor.
Sala de la casa	Juego : Torre de control	Paseando por aquí me encontré una mesa de piedra que, aunque no esté hecho para ello, me sirvió de cama (Todo esto estará escrito en lenguaje clave)
Mesa de piedra	Juego : Los veinte duros	En verde bota y rebota la pelota
Frontón	Juego : Dibujar con el culo la frase "Me gusta el grupo"	-----No hay más pistas-----

ESQUEMA DEL RECORRIDO QUE HARÁ EL GRUPO B (AZUL)

LUGAR	PRUEBA	PISTA PARA IR AL SIGUIENTE LUGAR
Virgen	Representación de una boda	(Dibujo mesas bancos)
Mesa-bancos	Juego : Orden en el banco	En verde bota y rebota la pelota
Frontón	Carrera de cucharas :	Balanceándose sutilmente entre tiene a la gente
Columpios	Cantar con la música del villancico “La Marimorena” una canción sobre el grupo.	Lo primero que usaste al llegar y lo último que utilizarás al salir
Puerta Principal	Juego : Nudos	ANICOC AL ED SARELASCE SAL DAJAB Y DIBUS
Escaleras de la cocina	Juego : Dibujo compartido	Construcción de mayor o menor tamaño que reparte dependencias en su interior y cuyo estilo y forma arquitectónica dependen de la función que desempeñe de vivienda u otras tareas y el diseño elegido por el constructor.
Sala de la casa	Juego : Torre de control	Paseando por aquí me encontré una mesa de piedra que, aunque no esté hecho para ello, me sirvió de cama (Todo esto estará escrito en lenguaje clave)
Mesa de piedra	Juego : Los veinte duros	Con fondo o sin fondo igualmente es un...
Pozo	Juego : Construir una historia con cinco palabras (camión, navidad, grupo, orinal y alpargatas)	¡Ave María !
¡Ave María1	Juego : Dibujar con el culo la frase “Me gusta el grupo”	-----No hay más pistas-----

ESQUEMA DEL RECORRIDO QUE HARÁ EL GRUPO C(NEGRO)

LUGAR	PRUEBA	PISTA PARA IR AL SIGUIENTE LUGAR
Mesa-bancos	Juego : Orden en el banco	En verde bota y rebota la pelota
Frontón	Carrera de cucharas :	¡Ave María !
Virgen	Representación de una boda	Lo primero que usaste al llegar y lo último que utilizarás al salir
Puerta Principal	Juego : Nudos	ANICOC AL ED SARELASCE SAL DAJAB Y DIBUS

Escaleras de la cocina	Juego : Dibujo compartido	Balanceándose sutilmente entre tiene a la gente
Columpios	Cantar con la música del villancico "La Marimorena" una canción sobre el grupo.	Paseando por aquí me encontré una mesa de piedra que, aunque no esté hecho para ello, me sirvió de cama (Todo esto estará escrito en lenguaje clave)
Mesa de piedra	Juego : Los veinte duros	Con fondo o sin fondo igualmente es un...
Pozo	Juego : Construir una historia con cinco palabras (camión, navidad, grupo, orinal y alpargatas)	Construcción de mayor o menor tamaño que reparte dependencias en su interior y cuyo estilo y forma arquitectónica dependen de la función que desempeñe de vivienda u otras tareas y el diseño elegido por el constructor.
Sala de la casa	Juego : Torre de control	(Dibujo mesas bancos)
Mesa-bancos	Juego : Dibujar con el culo la frase "Me gusta el grupo"	-----No hay más pistas-----

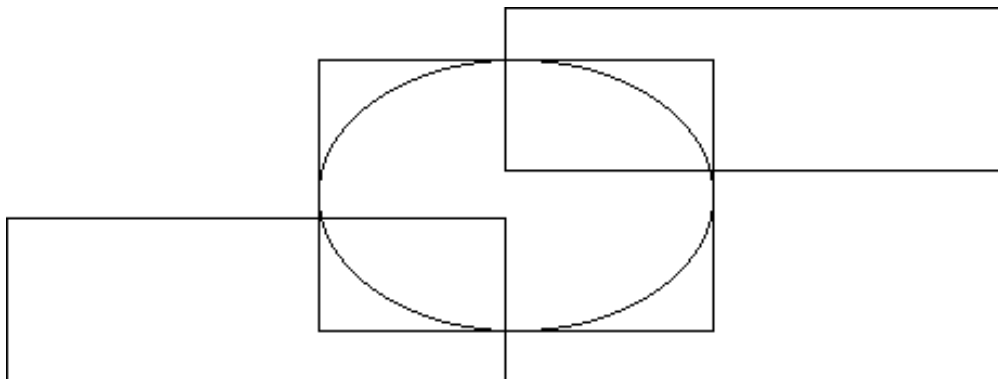
Explicación de las diferentes pruebas :

CARRERA DE CUCHARAS : Consiste en realizar una carrera con unas cucharas en la boca y sosteniendo una patata. Habrá tantas cucharas como miembros tenga el grupo. Si a alguno se le cae la patata tendrá que empezar desde el principio. El grupo superará la prueba cuando todos sus miembros hayan cubierto el recorrido marcado. (Pueden ponerse obstáculos)

ORDEN EN EL BANCO : Se pide a los miembros del grupo que se suban sobre un banco, o bien, se hace una raya en el suelo y se les pide que se pongan encima. Una vez colocados se les pide que se coloquen siguiendo un determinado criterio : de mayor a menor en edad, en altura, por orden alfabético de nombres... Esto lo tienen que hacer sin salirse de la raya o sin caerse del banco.

NUDOS : Se pide a los chavales que formen un círculo pero dándose la espalda unos a otros. Ponen los brazos en alto y se echan hacia atrás hasta tocarse todos. En ese momento han de agarrar las manos de otro compañero que no sean las del compañero de al lado. Una vez agarrados todos, tendrán que salir de ese embrollo sin soltarse.

DIBUJO COMPARTIDO : Se tiene preparado previamente un dibujo como el siguiente o parecido :



Se enseña el dibujo a un voluntario del grupo. Solo escribiendo en el aire tiene que intentar que sus compañeros, que cada uno tendrá un lápiz y una hoja,

recompongan el dibujo.

LOS VEINTE DUROS : Se pide a los chavales que dejen 20 duros cada uno. Los recoge el monitor. En ese momento se les dice que deben ponerse de acuerdo para decidir quién de ellos se va a quedar con todo el dinero. No se puede echar a suertes.

TORRE DE CONTROL : Se divide el grupo en parejas. Uno de ellos será el avión y el otro la torre de control. A cada avión se le venda los ojos y se le aleja a una cierta distancia de su torre. En medio se ponen obstáculos.

El resto de pruebas pueden entenderse sin necesidad de más explicaciones.

Documento 1

MUCHACHO SOY

Muchacho soy mi palabra te doy
de que a mi puerta siempre podrás llamar,
y aunque a veces te reciba mal,
comprenderás, comprenderás...

LA AMISTAD NO SE HACE MIRANDO AL CIELO
NI LLENANDO DE POEMAS LA BRISA
LA AMISTAD ES ALGO QUE LLEVA A TIERRA
ES TORMENTA Y ES CALMA SIN PRISA.

NAVIDAD DE COLOR

TU NAVIDAD SERÁ DEL COLOR
QUE TENGAS TÚ EL CORAZÓN. (BIS)

Solo, solo, solo cuando sepas compartir,
solo entonces, podrás cantar.
Pero si no sientes lo que sufren los demás.
¡Calla! No hay Navidad.

Piensa, piensa, piensa si es honrado tu quehacer
solo entonces podrás cantar.
Pero si descubres en tus manos la maldad.
¡Calla! No hay Navidad.

Mira, mira, mira si respetas la verdad,
solo entonces podrás cantar.
Pero si tus labios solo saben engañar.
¡calla! No hay Navidad.

ESTOY ALEGRE

ESTOY ALEGRE.
¿POR QUÉ ESTÁS ALEGRE ?
ESTOY ALEGRE.
DÍME POR QUÉ
ESTOY ALEGRE.

¿POR QUÉ ESTÁS ALEGRE ?
ESTOY ALEGRE.
ESO QUIERO YO SABER.

Voy a contarte. Vas a contarme.
La razón de estar alegre así.
Cristo un día me salvó
y también me transformó
y por eso alegre estoy.

CONMIGO PUEDES CONTAR

-
Somos ciudadanos de un mundo
que necesita el vuelo de una paloma
que necesita corazones abiertos
y está sediento de una agua nueva.

POR ESO ESTAMOS AQUÍ.
CONMIGO PUEDES CONTAR.
Y DEJARÉ MI EQUIPAJE A UNA LADO
PARA TENER BIEN ABIERTAS LAS MANOS
Y EL CORAZÓN LLENO DE SOL.

MUCHACHO SOY

Muchacho soy mi palabra te doy
de que a mi puerta siempre podrás llamar,
y aunque a veces te reciba mal,
comprenderás, comprenderás...

LA AMISTAD NO SE HACE MIRANDO AL CIELO
NI LLENANDO DE POEMAS LA BRISA
LA AMISTAD ES ALGO QUE LLEVA A TIERRA
ES TORMENTA Y ES CALMA SIN PRISA.

NAVIDAD DE COLOR

TU NAVIDAD SERÁ DEL COLOR
QUE TENGAS TÚ EL CORAZÓN. (BIS)

Solo, solo, solo cuando sepas compartir,
solo entonces, podrás cantar.
Pero si no sientes lo que sufren los demás.
¡Calla! No hay Navidad.

Piensa, piensa, piensa si es honrado tu quehacer
solo entonces podrás cantar.
Pero si descubres en tus manos la maldad.
¡Calla! No hay Navidad.

Mira, mira, mira si respetas la verdad,
solo entonces podrás cantar.
Pero si tus labios solo saben engañar.
¡calla! No hay Navidad.

ESTOY ALEGRE

-
ESTOY ALEGRE.
¿POR QUÉ ESTÁS ALEGRE ?
ESTOY ALEGRE.
DÍME POR QUÉ
ESTOY ALEGRE.
¿POR QUÉ ESTÁS ALEGRE ?
ESTOY ALEGRE.
ESO QUIERO YO SABER.

Voy a contarte. Vas a contarme.
La razón de estar alegre así.
Cristo un día me salvó
y también me transformó
y por eso alegre estoy.

CONMIGO PUEDES CONTAR

-
Somos ciudadanos de un mundo
que necesita el vuelo de una paloma
que necesita corazones abiertos
y está sediento de una agua nueva.

POR ESO ESTAMOS AQUÍ.
CONMIGO PUEDES CONTAR.
Y DEJARÉ MI EQUIPAJE A UNA LADO
PARA TENER BIEN ABIERTAS LAS MANOS
Y EL CORAZÓN LLENO DE SOL.