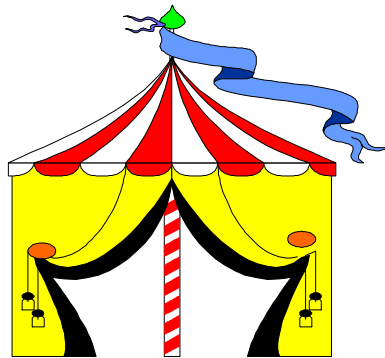


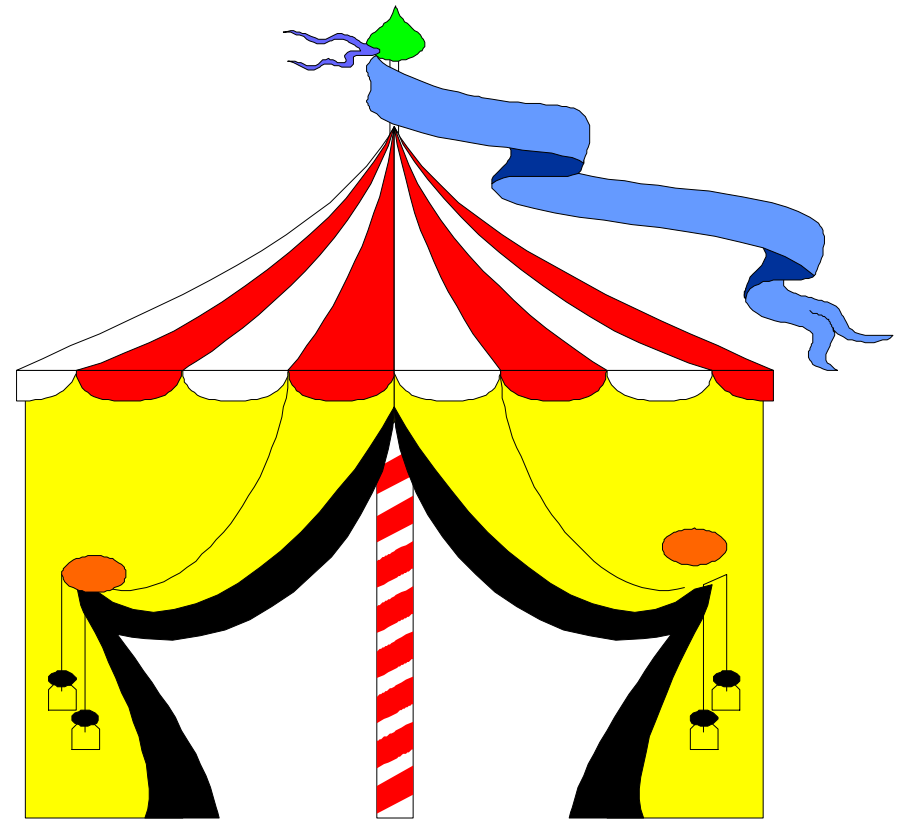
El resto del día nos vamos al pueblo.
Después de comer y antes de irnos nos juntaremos
para dar gracias a Dios y a los demás por los días vividos y
rezar juntos el padre nuestro.
Feliz viaje.

Acampada J.M.V.

Mayo 2004



Acampada J.M.V.



Había una vez un circo



| | |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LA ACAMPADA ES: | <p>Una vivencia comunitaria que se realiza en contacto con la naturaleza y que ayuda a encontrar en una experiencia libre las riquezas de la persona y del grupo.</p> <p>Lo realizamos desde una idea central que se va desarrollando a lo largo de los días</p> |
| PARA QUÉ: | <p>Para vivir unos días diferentes y divertidos, sin necesidad de videoconsolas walkman...</p> <p>Convivir con otros amigos de J.M.V.</p> <p>Descubrir los valores de la naturaleza.</p> <p>Encontrarnos con Jesús. EL tiempo libre es un momento privilegiado de educación en la fe.</p> <p>Descubrir que el orden, al disciplina, la austeridad, la superación personal son también valores importantes</p> |
| CÓMO | <p>Ofreciendo una alternativa al tiempo libre consumista.</p> <p>Fomentando la creatividad</p> <p>Vivenciando la fuerza del grupo y del trabajo en común.</p> |

Entremeses: canapés de optimismo.
 Primer Plato: Hacer dos nuevos amigos a la plancha.
 Segundo plato: Un día jugando sin pelearme al aillo.
 Postres: Ver una puesta de sol natural
 Tarta: Estar con mi amigo Jesús.



BEBIDAS:
 Agua: Una charla amistosa mineral.
 Limonada: Invitar a merendar a unos compañeros.
 Vino: Ayudar a mis padres cosecha del 66
 Estar con mi abuelo, cosecha del 67

Después de realizar el menú r y compartirlo rezamos todos juntos:

Con las manos unidas

formamos grupo junto a Ti, Jesús.
 Sentimos el calor del compañero.
 Nuestra fuerza une las manos,
 nuestros corazones los unes Tú.
 Y al sonreírnos entre nosotros,
 es tu alegría la que asoma a nuestros labios.
 Tu amor, tu alegría y tu fuerza
 habitan en cada uno de nosotros
 y nos impulsan a formar un grupo unido.
 Señor, nosotros queremos amarnos,
 sin que nadie quede excluido
 Queremos vivir alegres,
 y no dejaremos que e enfado nos separe.
 Queremos ser una fuerte cadena,
 y entre todos haremos cosas grandes.
 Al que esté triste y preocupado
 trataremos de ayudarle
PORQUE TÚ ERES QUIEN NOS UNE, JESÚS

Te damos gracias, Padre,
porque has hecho en María
grandes maravillas.
Ella es una criatura como noso-
tros,
pero Tú la hiciste madre tuya.
Estamos orgullosos de María,
porque forma parte de nuestro
pueblo;
nosotros la llamamos bienaven-
turada,
pues Tú te fijaste en su humil-
dad.
Por ella, Jesús se hizo uno de
nosotros,
para que llegáramos a ser hijos
tuyos.

A través de María, nos llegó
tu misericordia;
ahora estamos seguros
que tu ayuda nonos faltará.
Tu brazo nos protegerá siempre,
si te aceptamos como ella
en nuestras vidas.
Has hecho de nosotros tu familia
y a tu Madre la hiciste
Madre nuestra
Ella nos invita a cantarte
con ella te decimos:
"GRACIAS,
PADRE NUESTRO"

¡¡Buenas noches!!

DOMINGO

Oración de la mañana

Queremos que este momento de oración nos sirva también de compromiso.

Nos vamos a ayudar de la dinámica del menú de la felicidad.

Proponemos un modelo de menú que estará compuesto de unos entremeses, primer plato, segundo plato y postres. Y como bebidas tendrá agua, vino, cava, etc. A cada uno de estos componentes del menú tendréis que asignarles cosas que, según vosotros, contribuyen a dar la alegría y la felicidad a una persona en un día cualquiera.

22

La figura del animador es clave a lo largo de todo el encuentro: el lleva el gran peso del campamento y hace falta que venga mentalizado para ello. Estará siempre acompañando, animando y velando para que el grupo vaya asumiendo todo lo que se pretende con las distintas actividades.

Es necesario una presencia muy cercana, una orientación real y efectiva pero no impositiva. En ocasiones se le exigirá mayor capacidad de esfuerzo porque pueden producirse diversos altibajos, cambios de humor, choques entre los chicos... Es en estas ocasiones donde el animador ha de estar más atento, prestando su ayuda y animación, pero no sustituyendo el esfuerzo que los chavales han de hacer por el suyo propio.

Los diversos servicios comunes que irán haciendo todos los grupos a lo largo del campamento (barrer, fregar, poner la mesa, orden...) son momentos privilegiados para conocer mejor a los chicos-cas, y para educarles en la disponibilidad y el trabajo en favor de los demás.

En los momentos libres, la presencia del monitor es muy necesaria, a los chicos les gusta tener por compañero de juegos a quienes tienen como animadores durante todo el día, sin renunciar por ello a su labor animadora.

El animador no ha de olvidar que su papel principal es **el de ser testigo de una fe que profesa y que da sentido y orienta**



su vida, por eso es importante que los que animan el encuentro conozcan el proceso catecumenal de modo experimental. Su presencia debe ser para los chavales lo suficientemente significativa como para expresarle que comparten con ellos la inquietud por **vivir la fe en grupo y que Jesús cuanta tanto en su vida que quieren comunicarlo a los demás**. Para hacer esto no son necesarios grandes discursos pero tampoco hay que descartar la posibilidad del testimonio hablado, la comunicación de la propia experiencia por medio de dinámicas etc...

Los chavales de estas edades valoran el ver jóvenes que sirvan gratuitamente y que se muevan por los valores del Evangelio. Sus ídolos no van por esa línea, por eso los animadores pueden ser para ellos motivo de interrogantes.

Finalmente es necesario que todos los animadores se esfuercen por crear un equipo unido y con criterios comunes. Los encuentros de revisión y preparación de la jornada siguiente, que se realizan todas las noches se han de caracterizar por su sinceridad y por la preocupación de mejorar todo lo que haga falta. Gran parte del éxito del encuentro reside en el clima que los animadores creen entre sí.

OBJETIVO GENERAL

COMPARTIR Y CELEBRAR LA FE CON OTROS GRUPOS DE J.M.V. DE LA PROVINCIA DE SANTA LUISA EN CONVIVENCIA CAMPAMENTAL, DESCUBRIENDO LA NATURALEZA Y LA CULTURA DE CADA LUGAR Y POSIBILITAR PARA TODOS LOS PARTICIPANTES (Equipo educativo y acampados), EL ENCUENTRO CONSIGO MISMO, CON DIOS Y CON LOS DEMÁS.

Preparamos la Eucaristía



- Ambientación: Domadores
- Peticiones de perdón: Payasos
- Oración de los fieles: Trapecistas
- Lecturas: Magos
- Acción de Gracias: Malabaristas.

Nos puede servir para prepararla las hojas fotocopiadas a parte.
Creatividad, alegría y fiesta... Que los chicos experimenten que ser amigos de Jesús es una fiesta.

Gran velada del circo

Oración de la noche

Música de fondo. Silencio
Tomamos conciencia de que Jesús está en medio de nosotros.
Canto:

Tiempo para escribir en el cuadernillo por qué damos gracias.

CANTO

**Al acabar el día
que he vivido en tu amor
yo te alabo y te digo
Buenas noches, Señor**

Como ya hemos dicho, son muchas las cosas que nos pueden ser motivo de alegría en la vida si sabemos aprovecharlas y saborearlas en cada momento. A veces no serán más que pequeños detalles, otras veces serán cosas más señaladas.

Vamos a hacer ahora un «collage». Un «collage» no es más que expresar una idea por medio de imágenes recortadas y pegadas unas junto a otras, pudiéndose poner también alguna palabra o frase para reforzar esa idea. Nosotros nos dividiremos en grupos de tres personas, y a cada grupo el animador le dará una cartulina, revistas, periódicos, tijeras y pegamento.

La idea que habrá que transmitir por medio del «collage» es «La vida es bella». Cada grupo recortará todas aquellas imágenes o fotografías que transmitan la belleza de la vida con todas sus riquezas y posibilidades, por pequeñas que sean. A veces habrá que recortar imágenes enteras, otras veces será necesario recortar sólo una parte o silueta de alguna imagen que nos interese. Luego se pegarán sobre la cartulina de modo que las imágenes combinen entre sí. Se trata de hacer una composición artística que transmita por sí sola la idea que queremos comunicar.

Al final cada grupo expondrá su trabajo explicando a los demás por qué han elegido esas imágenes y cuál es su sentido.



Había una vez un circo

Formaremos cinco grupos:

- PAYASOS
- DOMADORES
- TRAPECISTAS
- MAGOS
- MALABARISTAS.

Desde el comienzo de la acampada habrá que indicarles que deben ir preparando un espectáculo para la noche del sábado que tendremos la gran velada.

Trabajaremos dos temas: el grupo y la alegría. En nuestro circo todos vamos a una y todos vivimos alegres, haciendo felices a los demás.

Tendremos los siguientes talleres:

- Sal
- Flores
- “Pasta” (hacer pulseras y collares con pasta)
- Separalibros

que funcionarán, básicamente, en paralelo con el tiempo de piragüismo, ya que todos no pueden hacer piragüismo a la vez. Los materiales necesarios estarán en la caja y los monitores debemos ser responsables de dejarlos después.

Entre todos haremos unos días estupendos, construyendo un trocito del Reino de Dios en este rincón de Burgos.

Desarrollo de los días

JUEVES

Llagada a Villarcayo sobre las 8,30 de la tarde.
Nos colocamos y dejamos las mochilas
Cena. La cena corre por cuenta de cada uno.
Los monitores cenamos juntos y nos ponemos de acuerdo en lo que vamos a hacer esta noche.
Dinámica de conocimiento. EL Bingo.
Formación de los grupos.
Primer trabajo de grupo.

- Saber quiénes somos.
- Por qué hemos venido.
- Qué esperamos.

Handstands



Clowns



Clowns



Clowns



Handstands



Concurso de la alegría

Una vez hicieron un concurso para ver quién era la persona más alegre del mundo. Durante una hora, cada candidato tenía que demostrar al jurado que él era el más alegre de todos.

Fueron muchos los participantes. El primero se pasó toda la hora riendo a carcajadas delante del jurado. Pero cuando el jurado le dijo que había perdido, se puso muy triste. El segundo se dedicó a contar chistes muy graciosos que hicieron morir de risa al jurado. Pero cuando el jurado le dijo que también había perdido, se enfadó con ellos y se marchó dando un portazo.

El tercero entró con una sonrisa de oreja a oreja y estuvo toda la hora con ella. Hablaba sin dejar de sonreír, bostezaba sin dejar de sonreír, comía y bebía sin dejar de sonreír. Pero cuando le dijeron que había perdido, dejó de sonreír.

Y así fueron pasando todos los participantes sin conseguir ganar el concurso. Hasta que le tocó el turno al último de ellos, que era un niño. Cuando entró al jurado se mostró ante ellos tal como era, sin disimular ni forzar ninguna sonrisa. Hablaba con una alegría natural y espontánea.

Pero al final, a él también le dijeron que había perdido el concurso. Sin embargo, en lugar de entristecerse como habían hecho todos, continuó con la misma alegría que había demostrado tener, y se despidió dándoles la mano y regalándoles una sonrisa.

Ante esta reacción, el jurado le dijo:

- ¡Enhorabuena! ¡Has superado la prueba del concurso! A todos los concursantes les decíamos que habían perdido, pero tú eres el único que ha continuado alegre ante la mala noticia.

Y aquel niño fue el ganador del concurso. Había demostrado ser la persona más alegre del mundo, porque no la perdía por nada del mundo. Alguien continuamente se la regalaba dentro de su corazón



BINGO



Busca a alguien que...



Tu Palabra, Señor, es nuestra alegría,
 es luz y fuerza para nosotros.
 Es también una aventura
 porque nos impulsa hacia delante.
 Tu Palabra nos invita a renovarnos,
 nos señala un estilo de vida,
 nos exige un SI continuado.
 Contigo, Señor, nos sentimos a gusto.
 Tu Palabra es luz para nuestro camino.
 Si ella nos guía, llegaremos a buen puerto.
 En el amor se resumen todos tus mandatos,
 el que ama está muy cerca de Ti.
 Tu Palabra, Señor, es amor y libertad.
 Enséñanos, Señor, a amar y seremos libres,
 Y estaremos siempre alegres



Intención:
 Que el niño descubra que hay Alguien que le regala la alegría en lo profundo de su corazón. Sólo hay que estar con él para tenerla, como se está siempre con un buen amigo.

Material necesario:

- Cartulinas
- Tijeras
- Pegamento
- Periódicos y revistas.
- Folios de colores
- Rotuladores
- Lápiz y colores



| | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------|
| Se llame como tú | Calce tu mismo número de zapato | Haya estad en el Pilar de Zaragoza |
| Le gusten las espina-cas | Lleve los calcetines del mismo color que tú | Tenga los ojos azules |
| Lleve calcetines con rayas azules | Lleve deportivas con rayas rojas | Lleve vaqueros |
| Lleve distinto distinto que el tuyo | Le gusten las matemáticas. | Lleve el mismo distinto que tú |

Oración para terminar



Motivación. Música de fondo.
Recordamos que Jesús está en medio de nosotros.
Tiempo para dar gracias personalmente. (Escriben en su cuadernillo)

GRACIAS JESÚS
por este anochecer,
por el sol que se ha escondido,
por tus criaturas que se retiran a descansar.
GRACIAS JESÚS
por nuestros compañeros y monitores,
por quienes nos han acogido,
por todos ellos, GRACIAS, JESÚS
GRACIAS,
porque nos has hecho así,
trabajamos y nos cansamos,
nos separamos y volvemos a reunirnos.
Y cada uno en su tarea, todos juntos
colaboramos en hacer un mundo
cada vez más bello y más humano.

PORQUE ASÍ LO HICISTE TODO,
GRACIAS JESÚS

CANTO:

**Al acabar el día
que he vivido en tu amor
yo te alabo y te digo
buenas noches Señor.**

Tras la oración y acostada
de los chicos, reunión de
monitores

¡Viva la alegría!



SÁBADO

8,30 Levantada de monitores
9 Levantada de niños
9,30 Desayuno
Recogida de la habitación
10,15 Oración de la mañana
Tema: ¡Viva la alegría!
12 Piragüismo — Talleres
2 Comida
Tiempo Libre. Juegos de Mesa.
4— Piragüismo — Talleres.
5,30 Aseo personal
6 Merienda
6,30 Preparación de la Eucaristía
7,30 Eucaristía
Cena
Tiempo Libre. Ultimamos los preparativos
GRAN VELADA DEL CIRCO
11,30 Oración de la noche
Acostada de niños
Reunión de monitores



Oración de la mañana:

Motivación. Música de fondo
Recordamos que Jesús está en medio de nosotros
Canto:

Hola, Dios, estoy aquí
Gracias te doy
por darme la vida.
Hazla nueva
todos los días
BUENOS DÍAS
MI SEÑOR

Rezamos todos juntos:

Actividad de la noche:
Juego de la selva.

Oración de la noche

Silencio.

Tomamos conciencia de que Jesús está en medio de nosotros.

Se invita a un miembro de cada grupo a que comunique su eslogan y diga por qué.

Tiempo de reflexión personal. Cada uno escribe en su cuadernillo aquello que ha descubierto y por lo que da gracias.

Oración todos juntos:

Ya se acabó el día y su trabajo.

Padre, bendícenos
a cada uno de nosotros.

Guárdanos seguros
durante la noche,
hasta que mañana
veamos la luz del nuevo día.

Padre del Cielo,
cuando la gente se va a dormir,
bendice a los que no pueden
dormir esta noche.

Consuela a los que están tristes.
Perdona a los que obraron mal.
Calma a los que están enfadados

Alivia a los que sufren
Y concede la paz a todos los que
están inquietos.



CANTO

**Al acabar el día
que he vivido en tu amor
yo te alabo y te digo
Buenas noches, Señor**

TODOS PARA UNO... Y UNO PARA TODOS

VIERNES

8,30 Levantada de monitores

9 Levantada de niños

9,30 Desayuno

Recogida de la habitación

10,15 Oración de la mañana

Tema: Todos para uno y uno para todos

12 Piragüismo — Talleres

2 Comida

Tiempo Libre. Juegos de Mesa.

4 Talleres – Piragüismo.

6 Merienda

6,30—El Equipo de la Selva

Tiempo Libre

8,30 Cena

Gran juego

11,30 Oración de la noche

Acostada de Niños

Reunión de monitores

Desarrollo de la jornada

Oración de la mañana:

Motivación. Música de fondo

Recordamos que Jesús está en medio de nosotros

Canto:

Hola, Dios, estoy aquí
Gracias te doy
por darme la vida.
Hazla nueva
todos los días
BUENOS DÍAS
MI SEÑOR

Rezamos todos juntos:



Señor Jesús:

Te alabamos porque has vuelto a amanecer
con cada uno de nosotros, regalándonos este día.

Nos tienes junto a Ti, dispuestos a serte fieles.

¿SABREMOS HOY ESCUCHAR TU VOZ?

Te alabamos porque has dejado tu voz escrita en la
Biblia.

Te alabamos porque tu voz
también nos llega por los amigos,
y la vemos escrita en las estrellas, en las flores del jar-
dín,

en la sonrisa de nuestros compañeros,
en el apretón de unas manos,
en la Eucaristía de tu Cuerpo y Sangre.

Tú nos quieres serviciales con todos
entregados en el trabajo y en el juego.

Tú te escondes entre los libros, entre los juegos,
estás rezando con nosotros...

¿SABREMOS VERTE HOY?

Danos atención para poder verte,
que sepamos escucharte donde Tú quieras.

Intención:

Hacer caer en la cuenta de cuáles son los elementos necesarios
para construir un grupo unido.

Desarrollo:

Es el juego del parchís adaptado. Cada grupo tenéis un tablero,
fichas y dado.

Tenéis que llevar:

- Globos
- Folios
- 10 • Pañuelo para vendar los ojos
- Puzzle en quince piezas donde pone "El grupo unido jamás será vencido"



5. ¿Crees que esto se podría aplicar a tu
grupo? ¿De qué manera?

6. ¿Qué podrías aportar al grupo para que
cada vez estuviera más
unido?

7. ¿Cómo te gustaría que fuera el grupo
donde estás? ¿Cómo lograrlo?

Ahora el animador leerá el cuento y cuando diga una pala-
bra clave, todo el grupo deberá hacer rápidamente lo que corres-
ponda sin equivocarse. Se trata de ver cómo estamos de
compenetrados y sincronizados para hacer algo juntos.

PALABRAS CLAVE

Equipo: Cogerse de la mano, haciendo un corro y saltar todos a
la vez.

Animales: Según el animal que se diga todos deberán
hacer lo siguiente:

León: Hacer un rugido muy fuerte.

Jirafa: Subirse a la silla y estirar la cabeza.

Oso: Caminar pesadamente abriendo mucho la boca.

Gacela: Dar tres saltos en el sitio.

Leopardo: Correr un «esprint» sin moverse del sitio.

Monos: Imitar los sonidos y movimientos que hacen.



Tigre: Dar dos zarpazos al aire.

Elefante: Imitar con el brazo el movi-
miento de su trompa.

Rinoceronte: Ponerse a cuatro patas.

Liebre: Simular un regate de fútbol.

Jugar (y derivados): Dar dos palmadas
y otra con un compañero cercano



Elegimos un slogan que nos identifique como grupo y lo
escribimos en al cartulina. Lo utilizaremos en la oración de
la noche

atrapar a los monos. El elefante y el rinoceronte no paraban de pelearse. La liebre huía a toda prisa del tigre. Aquello no podía seguir así. El Rey, que era el entrenador, pitó muy fuerte su silbato y les hizo parar. Se había dado cuenta de que no se querían entre ellos por ser diferentes unos de otros.

Así que, antes de enseñarles a jugar al fútbol, les enseñó a convivir juntos en paz para respetarse y aceptarse tal como eran. Si no, el equipo no funcionaría. Después de muchos días de entrenarse sólo en esto, llegaron a ser grandes amigos.

Entonces es cuando empezaron a jugar a fútbol. Y se lo pasaron tan bien aprendiendo este deporte, que llegaron a ser uno de los mejores equipos. Todo el mundo, al verles jugar, se admiraban de lo bien que lo hacían. Y cuando les preguntaban por qué jugaban tan bien, ellos contestaban: -Porque somos buenos amigos y cada uno aporta al equipo lo mejor que sabe hacer



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué el rey león elige a sus jugadores con cualidades diferentes? ¿No sería mejor que todos fueran iguales para que el equipo fuera perfecto?
2. ¿Por qué el primer día de entrenamiento fue un desastre?
3. ¿Cómo crees que el entrenador les enseñó a convivir juntos y en paz? Imagínate y di cómo pudo ser el entrenamiento que les hizo hacer el rey león para que, al final, acabaran siendo grandes amigos.
4. ¿Dónde estaba su secreto para jugar tan bien?



14



| | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------|-----------------|----|-----------------|----|-----------------|----|-----------|----|----------|----|---------|----|-----------------|----|-----------------|
| 7 | Limpiar GRUPO | 8 | Construir GRUPO | 9 | RETO 1º | 10 | PUENTE | 11 | BOMBA | 12 | JESÚS | 13 | Colaborar | 14 | Colaborar |
| 6 | JESÚS | 5 | Perdón | 4 | Amistad | 3 | PAZ | 2 | Ayudarse | 1 | Alegría | 30 | Construir GRUPO | 31 | Construir GRUPO |
| 29 | Construir GRUPO | 30 | PUENTE | 31 | RETO 1º | 32 | BOMBA | 33 | JESÚS | 34 | PAZ | 35 | Construir GRUPO | 36 | Construir GRUPO |
| 28 | JESÚS | 27 | Escuchar | 26 | Grupo UNIDO | 25 | Solidario | 24 | PAZ | 23 | JESÚS | 22 | Construir GRUPO | 21 | Construir GRUPO |
| 20 | Amistad | 19 | Alegría | 18 | Construir GRUPO | 17 | JESÚS | 16 | PAZ | 15 | Amistad | 14 | Colaborar | 13 | Colaborar |
| SALIDA | | | | | | | | | | | | | | | |

Casillas

- 1 Alegría:** Alegrar a todos con un chiste o cantar o silbar una canción para que la reconozcan.
- 2 Ayudarse:** Conseguir: 3 pelos, 1 pañuelo, 3 zapatos y 1 cinturón que no sean vuestros, y hacer 1 avión y 2 barcos de papel. Todo ello en 3 minutos. (El animador podrá añadir más objetos)
- 3 Paz:** Siempre que se caiga en ella habrá que dar la paz a todo el grupo.
- 4 Amistad:** Avanzar 4 casillas porque sois amigos y hacer la prueba que toque.
- 5 Perdón:** Hacer una escenificación en la que haya una ofensa y luego se pida perdón. (Duración mínima 2 minutos)
- 6 JESÚS:** Con él se adelanta. Ir hasta la siguiente casilla donde ponga Jesús y volver a tirar.
- 7 Limpiar grupo:** Escribir en un papel 2 actitudes o comportamientos que rompen la unidad de un grupo. Arrugar el papel y encestarlo en una papelera que esté a 10 pasos de distancia.
- 8 Construir grupo:** Decir 3 síntomas que demuestran que un grupo está unido.
- 9 Reto 1º:** Entre todos mantener un globo en el aire sin moverse del sitio. (Durante 2 minutos)
- 10 Puente:** Ir a la casilla 30 y aprender 3 números de teléfono de compañeros. Si no los memorizan se vuelve a la casilla 10. (4 minutos). Si se cae en la casilla 30 se hará lo mismo.
- 11 Bomba:** En el momento en que se caiga aquí, todos a la vez simularán la explosión de una bomba. Los insultos son como una bomba contra la unidad, por ello vuestro equipo estará una ronda sin jugar por haber caído

11

13 Confianza: Con los ojos vendados, uno del equipo hará un recorrido con obstáculos guiado sólo por la voz de un compañero que estará lejos de él. (Dos minutos)

14 Colaborar: Reconponer un puzzle de 15 piezas en el que esté escrita la frase: El grupo, unido, jamás será vencido. (Un minuto de tiempo)

18 Compartir: Decir tres cosas que vosotros podríais compartir con los compañeros.

20 Conocerse: Decir el nombre (y apellidos) de todos los del grupo con los ojos cerrados.

22 Reto 2°: Todos se pondrán en fila y cogerán la pierna izquierda al de delante. Hecho esto, intentarán avanzar todos juntos, sin perder el equilibrio, dando al menos 6 pasos. (Dos minutos)

24 Compromiso: ¿Qué os comprometéis a dar de vosotros mismos al grupo? (Contestan...)

27 Escuchar: De espaldas a todos, deberéis identificar la voz de vuestros compañeros que imitarán cada uno a animales diferentes. (Tres minutos)

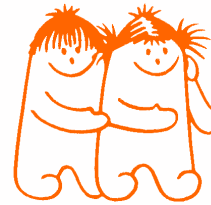
31 Reto 3°: Entre todos, y siguiendo un turno, decir 50 palabras que empiecen por ... (a,b,c... según elija el animador). No se pueden repetir palabras ni pasar a otro compañero si al que le tocaba no le sale ninguna. (Hay dos minutos de tiempo)

32 Calavera: Las peleas son la muerte de la unidad, por eso retrocederéis hasta la casilla de salida para volver a empezar.

35 Solidario: Os uniréis al equipo que va en segunda posición y llegaréis juntos al final

36: Esperáis hasta que leguen todos los equipos.

- R**
e
g
i
a
s 12
- y pruebas en las que aunque caiga un equipo deberán participar todos los demás equipos. (Por ejemplo, los Retos)
 - Si el equipo no supera una prueba, retrocederá dos casillas.
 - Si un Reto no es superado por el grupo, el equipo que cayó en él no retrocederá dos casillas.
 - No se pueden repetir las contestaciones de equipos que cayeron antes en la misma prueba.



Para comentar al final

1. ¿Qué cosas hacen que un grupo funcione? ¿Y cuáles hacen que se deshaga?
2. ¿Cómo te fue?
3. ¿Cómo has visto al grupo en el desarrollo de este juego? ¿Lo has pasado bien?
4. ¿Qué significado le ves a esta frase: «Lo importante no es llegar los primeros sino llegar juntos»?



Dinámica de la tarde

L
a
s
e
v
a

Había una vez un león que era el Rey de la selva. Era un Rey justo que siempre buscaba el bien de su pueblo. Un día se le ocurrió una brillante idea. Formar un equipo de fútbol para jugar con los países vecinos y pasarlo bien. Así que rápidamente fue por la selva para elegir a sus jugadores.

Pasó por una pradera y vio a una jirafa. Pensó que jugaría muy bien de cabeza y la fichó para el equipo. Luego vio a un oso enorme que haría muy bien de portero y también lo fichó. Vio una gacela y un leopardo corriendo veloces como un rayo y pensó que serían los mejores delanteros para el equipo y los eligió. Y así fue escogiendo a sus jugadores según veía sus cualidades. A los monos y al tigre para ocupar el centro del campo. Un elefante y un rinoceronte para la defensa. Una liebre para hacer los regates. Al final, después de mucho buscar, consiguió completar un equipo con once jugadores.

Pero el primer día de entrenamiento fue un desastre. El leopardo quería comerse la gacela. El oso quería

