



EDITORIAL BUTIÑÁ PRESENTA... “EL CONTADOR DE HISTORIAS”

CONVIVENCIA 25 DE MAYO DEL 2013

PARQUE DEL BARRIO OLIVER

OBJETIVOS:

- Descubrir y agradecerle a Dios el regalo de la naturaleza.
- Fomentar el trabajo en equipo y el respeto a los demás.
- Disfrutar de un día, todos juntos y en contacto con la naturaleza.
- Reconocer a Dios como el Creador que pone en nuestras manos la tarea de escribir nuestra propia historia.

HORARIO:

9:30	Llegada monitores
10:00	Llegada niños
10:30	Coger el bus
10:45/11:00	Oración
11:15/11:30	Almuerzo
12:00	Actividad I
14:00	Comida
15:00	Actividad II
17:00	Recoger
17:30	Coger bus
18:00	Llegada colegio

ORACION:

Haremos una pequeña oración sobre la naturaleza y cantaremos un par de canciones.

MOTIVACIÓN:

La editorial Butiñá busca escritores noveles, creativos, intrépidos, entregados... para presentarse al PREMIO NOBEL DE LITERATURA. Tendrán que demostrar tener todas éstas cualidades, escribir una buena historia y por supuesto conseguir que sea la elegida para optar a conseguir el prestigioso premio.

ACTIVIDAD I (Mañana)

“GYMKANA DE JÓVENES ESCRITORES”

Dividiremos a los chavales en 5-6 grupos (dependiendo del número de chicos) para ello se les entregará un cartelito con su nombre y el nombre de distintos escritores famosos: QUEVEDO, FEDERICO MOCCIA... Cada grupo irá con un monitor que les irá acompañando por todas las pruebas que estarán ubicadas en sitios fijos por los cuales irán rotando los grupos.



En cada una de las pruebas deberán demostrar tener el talento de un buen escritor y superar distintas pruebas sobre aptitudes para desarrollar esta disciplina. Así pues en cada uno de los puestos primero deberán superar una prueba (cualidades/aptitudes) y luego escribir un trozo de su relato (talento como escritores)

El relato será el mismo para todos los grupos pero “abierto” para que cada grupo le dé su toque personal.

La última prueba para todos los grupos será demostrar tener cualidades como ilustradores/encuadernadores y deberán hacer la portada de su libro, ponerle título y encuadernarlo.

La actividad terminará presentando al resto de grupos sus libros y leyendo sus historias. Se les informará que por la tarde se elegirá el relato que se presentará al PREMIO NOBEL DE LITERATURA. Será aquel que consiga convencer al jurado de la RAE y que tenga mayor popularidad.

PRUEBAS

OBSERVADOR

Un buen escritor debe saber observar y observar es la habilidad para percibir las sensaciones. Todo lo que se escribe viene de algo que ya hemos percibido con anterioridad, así que ahí radica la importancia de saber percibir bien la información. Y nosotros, ¿sabemos observar?

Prueba: Se escoge a un voluntario y los miembros del grupo hacen una pose. En unos segundos el voluntario la observa se da la vuelta y se cambian dos o tres cosas de la pose (alguna postura, que dos se cambien el sitio...) Algo más o menos difícil para que demuestren si son unos buenos observadores

Completar historia. (En este puesto terminará el [Equipo Góngora](#))

CONSTANTE

Cuando una historia se está escribiendo, no siempre sigue el camino que el escritor quiere tomar. A veces se nos va la inspiración, los personajes evolucionan y no sabemos bien como continuar con ellos en la historia...etc... Por eso hay que ser constantes y no dejar nuestra historia a medias y creer en la idea que se tenía cuando la empezamos. ¿Es la constancia una de nuestras cualidades?

Prueba: Se coloca a los miembros del grupo en una fila y con una distancia de unos metros entre unos y otros. Todos deberán llevar una cuchara en la boca, y la prueba consistirá en pasarse de unos a otros una pelota de pin pon, por supuesto sin usar las manos, hasta llegar al último compañero. Si la pelota se cae, se vuelve a empezar.

Material: 8 cucharas y 2-3 pelotas de pin pon

Completar historia. (En este puesto terminará el [Equipo J.K. Rowling](#))

IMAGINATIVO

Si por algo se caracteriza todo escritor que se precie es por la imaginación y la habilidad en inventar paisajes, escenas, situaciones, personajes... En crear un contexto y un hilo conductor que sorprenda y enganche al lector. ¿Cómo vais vosotros de imaginación?

Prueba: Todos dispuestos en fila tendrán que conseguir rellenar una botella entera entre todos haciendo relevos. Para ello mojarán una esponja en un barreño de agua, se la pondrán en la cabeza y deberán ir hasta la botella, para ahí escurrir la esponja y rellenar la botella. Si se cae la esponja pierde su turno y vuelve al final de la fila.



Material: Barreño, esponjas, botellas de 1'5 L vacías. Importante situar esta prueba al lado de la fuente.

Completar historia (En este puesto terminará el **Equipo Cervantes**)

INVESTIGADOR

Un buen escritor debe saber investigar y más si se trabaja con determinados géneros. Imagínate, ¿cómo podrías escribir una historia ubicada en la Edad Media si no sabes nada de la edad media?, ¿cómo podrías hacer una historia ubicada en Irlanda, sino sabes nada de la cultura y la vida en ese país? He ahí donde radica la investigación.

Para que una historia sea interesante, debe de ser creíble, por lo tanto si escribes de un tema, debes saber sobre ese tema. Investiga sobre eso hasta que tengas la suficiente información para poder escribir.

Prueba: En lo que llevamos de mañana sabemos de qué va la convivencia de hoy... ¿Pero sabemos el título? Para ello tenéis que ir a buscar a los monitores. Algunos llevan en sus camisetas silabas que deberéis memorizar, no sólo la sílaba sino el monitor que la lleva. Finalmente deberéis ordenarlas con el fin de conseguir el título de la convivencia. Suerte y a investigar!!

(Se les puede proporcionar un papel para que apunten las silabas desordenadas y las puedan ordenar)

SILABAS - MONITOR

“EL →	CON →	TA →
DOR →	DE →	HIS →
TO →	RIAS” →	

Material: Folios con las silabas y celo; Folio y Boli

Completar historia (En este puesto terminará el **Equipo F. Moccia**)

EMPÁTICO

Ser empático es fundamental para poder ponerte en la piel de los demás, saber cómo sienten y compartir su estado de ánimo. Esto debe de ser hacia tus personajes, saber que sienten y por qué actúan así. Sirve para darle más realismo a tu historia. Y no solo sirve para los personajes sino también para las situaciones, poder pensar que sentirían determinados tipos de personas en diferentes tipos de situaciones.

Prueba: Un voluntario tendrá que hacer adivinar al resto, a través de gestos y sin hablar, un personaje determinado. Para ello tendrá que comportarse como él.

Personajes que se pueden proponer al voluntario: Desde un profesor, bombero, policía... hasta a alguien famoso de la actualidad como Justin Bieber, Hanna Montana, Harry Potter, Cristiano Ronaldo, Messi...

Completar historia (En este puesto terminará el **Equipo Dumas**)



EMPRENDEDOR

Si algo caracteriza a un escritor es el entusiasmo e ilusión por llevar a cabo su historia hasta el final, y para ello hace falta ser emprendedor. Tener claro la labor que va a empezar y afrontarla con toda la energía posible. A ver con cuanta energía contamos para esta prueba...

Prueba: Cada niño tendrá puesto unos guantes de látex y untados con gel o mistol. Deberán pasarse un globo de agua mediante lanzamientos y que este no caiga al suelo. La prueba es superada cuando pasan correctamente 3 globos de agua.

Material: Guantes látex, lavavajillas, globos agua

Completar historia (En este puesto terminará el **Equipo Quevedo**)

IMPORTANTE

En la última cualidad/prueba en la que nos encontremos, no habrá historia que continuar, pues ya la habremos terminado en el puesto anterior. Les explicaremos además vamos a trabajar la cualidad de la **CREATIVIDAD**. Porque un escritor también debe pensar en un título para su obra y un diseño. Y eso es lo que vamos a hacer ahora. Pensar entre todos un título y hacerle a nuestro ebook unas tapas la mar de creativas. El material lo encontrareis en el último puesto donde os encontréis.

ORDEN PARA EL RECORRIDO DE LAS PRUEBAS:

GRUPO	1ª PRUEBA	2ª PRUEBA	3ª PRUEBA	4ª PRUEBA	5ª PRUEBA	6ª PRUEBA
QUEVEDO	Observador	Constante	Imaginativo	Investigador	Empático	Emprendedor
GÓNGORA	Constante	Imaginativo	Investigador	Empático	Emprendedor	Observador
J.K.ROWLING	Imaginativo	Investigador	Empático	Emprendedor	Observador	Constante
CERVANTES	Investigador	Empático	Emprendedor	Observador	Constante	Imaginativo
F.MOCCIA	Empático	Emprendedor	Observador	Constante	Imaginativo	Investigador
DUMAS	Emprendedor	Observador	Constante	Imaginativo	Investigador	Empático



ACTIVIDAD II (Tarde)

“RANKING DE POPULARIDAD”

La actividad de la tarde es un juego-concurso de pequeñas pruebas y preguntas con las cuales irán obteniendo puntos que se irán reflejando en un cartel que simulará el ranking de popularidad de sus libros. El grupo que mayor puntuación obtenga será el ganador y por tanto su relato será presentado al PREMIO NOBEL DE LITERATURA.

Los chavales por grupos estarán sentados en el suelo en fila uno tras otro, frente al jurado de la Real Academia y todos a la misma distancia. Los miembros del jurado irán formulando preguntas o proponiéndoles pruebas. La respuesta a las preguntas deberán anotarla en un papel y el último de cada fila cuando la tenga o se termine el tiempo deberá entregársela corriendo al jurado. (Al entregar el papel se pone el primero de la fila y los demás se trasladan un puesto hacia atrás, con el fin de que todos los miembros del grupo sean portavoces y participen)

PREGUNTAS/ADIVINANZAS/ACETIJOS/PRUEBAS

1. ¿Quién mató a Caín?
R: Nadie, fue Caín quien mató a Abel.
2. ¿Cómo sales de una piscina?
R: Mojado
3. ¿Cuál es la mitad de uno?
R: El ombligo
4. ¿Cuántos animales de cada clase metió Moisés en el arca?
R: No fue Moisés sino Noé
5. Si un pastor tiene 10 ovejas y se le mueren todas menos 9 ¿Cuántas le quedan?
R: Nueve
6. Si un perro y un pato nacen al mismo tiempo y pasa un año ¿Cuál de ellos es mayor?
R: El pato porque tiene año y pico
7. ¿De qué metal eran las monedas cuando Cristo cumplió 34 años?
R: Cristo murió a los 33
8. Si un niño nace en Barcelona, se le mueren los padres, pasa un año, se traslada a Madrid, luego a Cáceres, luego a León, pasa otro año, se va a Valencia, vuelve a Barcelona ... ¿Dónde le crecerá el primer diente?
R: En la boca
9. Una casa tiene 5 pisos, el primero se llama lunes, el segundo martes, el tercero miércoles, el cuarto jueves y el quinto viernes ¿Cómo se llama el ascensor?
R: Tocando el botón
10. ¿De qué color son los caballos blancos de la Cibeles?
R: Blancos
11. ¿Cuántos meses tienen 28 días?
R: Todos, y algunos tienen más
12. ¿Qué pasa en la selva de 6 a 7?
R: Una hora
13. Madrid empieza por M, ¿y termina ...?
R: Por T



- Unas regaderas más grandes que el sol, con las que riega el campo Dios nuestro Señor: LAS NUBES
 - Qué es la cosa que cabe en un mes, en una semana y en un minuto, pero no cabe en un día: LA LETRA M
 - Qué es lo que se compra para comer y no se come: LOS PLATOS
 - Qué le dijo el libro de matemáticas al de lenguaje: TENGO PROBLEMAS
 - Qué cosa es que si la tienes te la doy y si no la tienes no te la doy: LA RAZÓN
 - Sin ser maña soy mañosa y para mí todo es sencillo, igual enhebrar una aguja de desenredar un ovillo: LA HABILIDAD
 - Qué hacen seis monos en un árbol: MEDIA DOCENA
 - El rey Alí con su perro Can fueron a tomar el té a la ciudad que le he dicho a usted: ALICANTE
-
- ✓ ¿Qué puede ser más grande que la torre Eiffel y menos pesado que una pluma?
 - R: Su sombra
 - ✓ Estoy llena de agujeros, pero retengo el agua ¿Quién soy?
 - R: La esponja
 - ✓ ¿Qué es lo que no tiene alas, ni aletas, ni patas, que no reptas, pero que se escapa en cuanto lo tocas?
 - R: Una pastilla de jabón en la bañera
 - ✓ ¿Qué tiene 2 alas, 22 pies y corre por el césped?
 - R: Un equipo de fútbol
 - ✓ Soy redonda como el mundo y en medio del sol me hallo ¿Quién soy?
 - R: La letra O
-
- Conseguir en el menor tiempo posible intercambiarse las zapatillas, de manera que cada miembro del grupo tenga un zapato distinto en cada pie.
 - Inventar una poesía dedicada a un monitor de 9 líneas.
 - Entregar 6 calcetines diferentes en el menor tiempo posible.
 - Bailar el Gangnam Style
 - En círculo sentarse en las rodillas del compañero sin caerse y sin que el círculo se rompa.
 - Hacer una pirámide humana en el menor tiempo posible

El juego-concurso será “amañado” con el fin de que todos resulten ganadores. A continuación se hará la reflexión.

“Dios creó nuestras vidas como un libro con las páginas en blanco. Nos creó para ser los protagonistas de nuestra historia, que poco a poco hemos ido escribiendo y seguiremos haciéndolo con todas aquellas oportunidades y personas que Dios ha puesto en nuestra vida.

Ahora estamos reunidos muchos estilos de libros: con distintas portadas y contraportadas, con diferente estilo de letra, variedad de tamaños... ¿pero...vamos a juzgar un libro por las tapas, o por lo que alberga cada libro?

Hoy no vamos a escribir el final de nuestro libro, pero si vamos a ampliar su contenido con la maravillosa experiencia que juntos hemos vivido disfrutando de esta convivencia, teniendo presente la misión que Dios quiso cuando creó nuestro libro en blanco: escribir nuestra propia historia.

A parte de escribir tu historia, ¿te animas a formar parte del libro de Nazaret?”

Terminaremos leyendo todos juntos la oración de la mañana.