



¡¡BUSCA TU LUZ, ERES ESTRELLA!!



### OBJETIVOS:

- ★ Unir nuestros valores personales a los adquiridos en los grupos Nazaret.
- ★ Hacernos conscientes de que todos tenemos una luz que aportar al mundo.
- ★ Tener presente a Jesús de Nazaret que es nuestra luz y nos guía.
- ★ Crear un ambiente de confianza que permita conocernos unos a otros.

### HORARIO:

9:30.Llegada de monitores  
10:00.Llegada niños  
10:15.Motivación-juegos  
10:30.Oración  
11:00.Almuerzo  
11:30.Inicio actividad mañana  
14:00.Comida  
15:30.Inicio actividad tarde  
17:30.Salida niños  
18:00.Salida monitores



## **JUEGOS INTRODUCTORIOS:**

La finalidad de estos juegos es dinamizar a los chavales, que "calienten motores" para comenzar la convivencia y que haya un primer contacto entre ellos.

### **PALOMITAS PEGADIZAS**

Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz que se encuentran dentro de una sartén. A medida que se va calentando, se van dando pequeños saltos. A los pocos segundos, todos saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. Cada palomita salta por la habitación a su aire, pero si en el salto se "pega" con otra, se agarran y deben seguir saltando juntas. Se consigue que todo el grupo salte a la vez.

### **CANCIÓN DEL HOYO**

## **ORACIÓN:**

Nos sentamos en círculo. En primer lugar, podemos hacer un breve ensayo de la canción.

En el centro habrá una bolsita con sal, un recipiente vacío y una vela. Repartimos las hojas de la oración y comenzamos cantando "Tú eres del mundo la luz".

Hacemos ambiente de silencio y oración y leemos el cuento.

Dos hermanos, uno soltero y otro casado, poseían una salina de la cual se repartían los beneficios a medias. Al principio, todo iba perfectamente, pero una noche el hermano casado se despertó sobresaltado pensando: "No es justo, mi hermano no está casado y se lleva la mitad de la sal, yo tengo una mujer e hijos, así que cuando sea anciano, no me faltará de nada pero... ¿Quién cuidará de mi hermano cuando sea viejo? Necesita ahorrar para el futuro ya que su necesidad es mayor que la mía". Después se levantaba y vertía un saco de sal al montón de su hermano. Al mismo tiempo, el otro hermano se despertó alterado y se decía: "Esto es una injusticia, mi pobre hermano tiene una familia que alimentar y yo en cambio no tengo a nadie más que a mí mismo, ¿es justo que mi hermano que necesita más que yo reciba menos?". Entonces se levantaba de la cama y llevaba un saco de sal a la casa de su hermano. Un día se levantaron al mismo tiempo de la cama y se encontraron. Esa



sal era pura, tan pura como el amor de hermanos, tan pura como el compartir, tan pura como ser misionero y salvar el mundo.

Tras haberlo leído, preguntamos a los chavales si han entendido el cuento, qué es compartir para ellos y si comparten a menudo.

Se les explica el símbolo; cada uno de nosotros, tenemos una persona (o varias) que cada día, nos "regalan un saquito de sal de su montón", nos ayudan, nos quieren, nos consuelan, nos hacen reír.... ahora, ha llegado el momento, de que nosotros regalemos nuestro saquito de sal así que, cada niño, se va a ir levantando de su sitio, va a coger un pellizquito de sal y lo va a depositar en el recipiente vacío diciendo en voz alta qué persona le regala su sal y a la persona que se la regala a él y por qué. Al final de la oración veremos que entre todos, hemos sido capaces de rellenar de sal un recipiente.

Para finalizar el momento de oración, rezamos todos juntos el salmo que aparece en la hoja.

Tras la oración, escucharemos una grabación de Jesús, donde nos explica que se ha dado cuenta que hay una galaxia sin luz, que está apagada y que confía en nosotros para que seamos astronautas por un día y resolvamos el misterio de esta galaxia apagada.

En este momento, repartiremos a los chavales las pegatinas de la NASA NZT, que servirán como divisores en los distintos grupos. Cada monitor se encargará de un grupo, con el que comenzará a hacer el disfraz de astronauta.

Una vez que estemos todos caracterizados, se coloca a cada grupo en fila (uno detrás de otro) y se procede al despegue de la nave espacial. Esta segunda grabación nos comunica que ha habido un problema, que se ha perdido la ruta de la galaxia de destino y que hemos aterrizado en otra vecina, donde los extraterrestres que la habitan van a ayudarles a buscar las coordenadas de la galaxia que buscan...pero ellos van a tener que esforzarse.



## ACTIVIDAD DE LA MAÑANA:

Los distintos grupos van a visitar distintas galaxias: la galaxia de la empatía, de la autoestima, la superación, la creatividad, la confianza, la observación y la forma física.

La finalidad de estas pruebas es que trabajen en grupo estos valores conjuntos. Cuando los superen, cada monitor le dará a cada grupo un trocito de papel donde aparecerán las coordenadas que cada grupo tendrá que encontrar. Dicho de otra manera, al final de la mañana, cada uno de los grupos, encontrará un trocito de mural que pegaremos al final de la mañana donde aparecerá la galaxia apagada. Para encontrar cada uno de esos trozos de mural, los monitores entregarán a cada uno de los grupos, un trozo del papel del sitio donde estará escondido en trozo de mural que deben encontrar. Una vez que hayan pasado por todas las galaxias, deberán unir los trozos que han conseguido y con la ayuda de un espejo y del monitor con el que hayan hecho la última prueba, deberán seguir las indicaciones para encontrar los trocitos de mural.

## PRUEBAS DE LA MAÑANA

### EMPATÍA

#### **Yo camino, tú caminas...**

Se pone a los chicos en fila. El monitor da una serie de indicaciones sobre su estado de ánimo (triste, contento, con prisa, viendo escaparates, espiando, con miedo...) El que va el primero inventa un estilo de caminar y los otros lo copian. Cuando el monitor dice cambio, el que va al último pasa adelante y así sucesivamente. Después se intenta adivinar el estado emocional o rasgos de personalidad del que dirigía cada vez.

#### **Ponte en su lugar**

En un folio en blanco, cada participante del grupo se inventa a una persona y la dibuja por una de las caras.

Por detrás de la hoja se escriben los datos de esa persona imaginaria: Nombre, Sexo, Edad, El país del que procede su familia, El idioma que habla, A qué se dedica, Que le gusta hacer en su tiempo libre...

Después pedimos dos voluntarios, se colocan uno frente al otro mostrándose el dibujo, de esta manera pueden leer los datos de la



persona que han escrito. Luego mantienen un diálogo como si ello fuese esa persona que se han inventado.

**Materiales:** Folio, pinturas, bolígrafos rotuladores.

**Final:** Habéis demostrado poseer el valor de la EMPATÍA.

## AUTOESTIMA

### **Dar y recibir afecto**

Cada participante del grupo debe escribir en un papel 5 cosas positivas de sí mismo y una cosa positiva de cada uno de los compañeros del grupo. Luego se les pone en círculo y el que está en el centro recibe los comentarios positivos del resto del grupo

Al final cada uno se dibuja a sí mismo en un mural de grupo y escribe la cualidad que más le gusta de sí mismo.

**Materiales:** Folio, pinturas, bolígrafos, rotuladores, papel continuo

**Final:** Habéis demostrado poseer el valor de la AUTOESTIMA.

## SUPERACIÓN

### **Mensajes cifrados**

En fila el monitor escribe en la espalda de uno de los componentes del grupo una frase letra por letra. Éste tendrá que pasar el mensaje al que está delante y así sucesivamente hasta llegar al último de la fila que tendrá que decir lo que ha entendido.

### **Globo arriba**

Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir el objetivo que marca el monitor antes de que el globo toque el suelo.

El globo no se puede coger pero si darle toques para que no caiga al suelo

Ej.: Tenéis que ordenaos sentados en el suelo haciendo una fila por edades de menor a mayor antes de que el globo toque el suelo.

**Materiales:** Globos.

**Habéis demostrado poseer una gran capacidad de superación.**

## CREATIVIDAD

### **Yo me llamo**



En círculo me llamo... Y quiero que... Se siente a mi lado, pero tiene que venir...

Ej. Me llamo Raquel y quiero que Andrea se siente a mi derecha pero tiene que venir haciendo el gatito...

### **El espejo al revés**

Un chico/a se pone frente al resto, quienes se colocan en fila frente a él. La misión del juego es hacer lo mismo que la persona que dirige pero al revés. Si da un paso hacia su derecha el resto dan un paso hacia la derecha, si salta, el resto se agachan...

Para que los chicos lo puedan entender bien el monitor lo hace primero.

**Final: Habéis demostrado poseer el valor de la CREATIVIDAD.**

### **CONFIANZA**

Con los ojos vendados y dirigidos por sus compañeros tienen que superar un circuito puesto por el monitor.

**Materiales: Conos, pañuelo.**

**Final: Habéis demostrado poseer el valor de la CONFIANZA.**

### **OBSERVACIÓN**

#### **Las 7 diferencias**

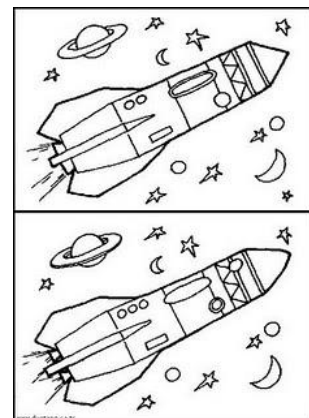
El grupo tiene que encontrar las 7 diferencias entre un dibujo y otro

#### **Las 7 diferencias**

Se pide que un voluntario vaya fuera y el grupo se coloca formando una estatua humana, el voluntario entra y la ve, se le pide que vuelva a salir y al volver a entrar habrá 7 cosas cambiadas (muy importante, saber bien cuales) los chicos pueden cambiarse las sudaderas, deportivas, hacerse coletas... Si la figura no ha cambiado en nada le será muy difícil encontrar las diferencias.

**Materiales: Folio 7 diferencias.**

**Final: Habéis demostrado poseer el valor de la OBSERVACIÓN**



### **FORMA FÍSICA**



### **Carreras de sacos**

Dentro de un saco de basura, cuando se dé la salida tendrán que ir saltando como si fueran canguros hasta la línea de llegada, evitando chocar entre ellos. El jugador que tenga una caída involuntaria, se podrá levantar y seguir saltando de nuevo pero el que choque - intencionadamente - será descalificado.

### **Carrera de botones**

Se trata de una modalidad de carrera de relevos. El primero de la fila sale con un hilo y al final del circuito hay un plato con botones. El primer participante mete un botón y vuelve con el hilo y el botón para dárselo a su compañero de equipo. El juego acaba cuando todos los componentes del equipo han conseguido introducir un botón en el hilo.

**Materiales:** Plato con botones, hilo, sacos de basura.

**Final:** Habéis demostrado poseer una ESTAR EN MUY BUENA FORMA FÍSICA.

Nos reuniremos todos de nuevo para unir los trozos de mural de la galaxia apagada y las letras de BUSCA TU LUZ. Les dejaremos con la intriga y que cojan fuerza para por la tarde. Vamos a comer.



## **ACTIVIDAD DE LA TARDE: QUE SE VEA LA LUZ**

El juego de la tarde es una especie de trivial/party.

Los chavales, en los mismos grupos en los que han estado trabajando por la mañana, pasarán por 5 tipos de pruebas:

- Mímica
- Canción
- ¿Cuánto sabes?
- Uno para ganar
- Dibujo

La finalidad de este gran juego cooperativo, será que entre todos, en todas las pruebas consigamos 500 puntos.

La moraleja de la actividad es caer en la cuenta de que cada uno somos habilidosos en cosas distintas, quizá a quien se le dé bien dibujar, no sea tan bueno en cálculo mental o en manualidades o el que juega muy bien a baloncesto puede que en otras cosas no tenga tanta destreza. Uniendo todas las habilidades, apoyándonos unos a otros vamos a conseguir el objetivo GLOBAL de llegar a los 500 puntos.

Cada prueba tendrá una hoja, donde sumará la puntuación que acumule cada grupo que pase por ella.

Para estimular todavía más a los chavales, los monitores tendrán una hoja donde apuntarán las puntuaciones, pero a los grupos sólo se les desvelará al final si han conseguido el objetivo o no.

Cuando el último grupo pase por la prueba que le corresponde, si entre todos los grupos que han pasado han llegado a la puntuación requerida de 100 (que obviamente habrán llegado o superado esa cifra), el monitor les dará un trozo de quesito, que juntándolos con los otros cuatro trozos restantes que tendrán los otros cuatro grupos, formarán una gran estrella.

Les explicaremos, que sin saberlo, por la mañana los extraterrestres les han estado poniendo a prueba para saber cuáles eran sus cualidades individuales y han demostrado que cada uno de ellos son pequeñas





estrellas que alumbran a los demás, cada uno con sus características personales, pero imprescindibles para los que tienen a su alrededor.

Por la tarde han demostrado el poder de cooperar, de ayudarse... que están dispuestos a compartir esas cualidades entre ellos y con los demás, y por eso, hemos conseguido la estrella.

En el mural ya montado, donde habremos pegado la segunda parte del lema, ERES ESTRELLA, cada niño pega la estrella con su nombre; han demostrado durante todo el día que son luz y que se quieren dejar ver, para iluminar a todos los demás con su personalidad, cualidades...

Para finalizar, les leemos esta cita de la Biblia, para que vean que es lo que nos dice Jesús sobre lo que hemos estado tratando durante todo el día.

*"Vosotros sois la sal de la tierra. Mas si la sal se desvirtúa, ¿con qué se la salará? Ya no sirve para nada más que para ser tirada afuera y pisoteada por los hombres. "Vosotros sois la luz del mundo. No puede ocultarse una ciudad situada en la cima de un monte. Ni tampoco se enciende una lámpara y la ponen debajo del celemin, sino sobre el candelero, para que alumbre a todos los que están en la casa. Brille así vuestra luz delante de los hombres, para que vean vuestras buenas obras y glorifiquen a vuestro Padre que está en los cielos."*

#### DETALLE DE LAS PRUEBAS DE LA TARDE

##### MÍMICA

En esta prueba, el monitor tendrá tarjetones con personajes, situaciones, objetos...

Un voluntario del grupo saldrá al centro y leerá el tarjetón que le haya tocado. Deberá valerse sólo de su cuerpo para comunicar al resto del grupo lo que está interpretando.

El que todos participen, se ayuden, estén atentos suma puntos, por el contrario, las trampas y los enfados restan.

Prueba extra: estas pruebas están pensadas por si sobra tiempo. Aunque se intenta que todas las pruebas duren lo mismo, no siempre es fácil.

También con la ayuda de un voluntario, éste tendrá que averiguar el personaje que todos los demás sabrán haciendo preguntas cuyas respuestas sean SI o NO.



## CANCIÓN

El monitor tendrá en su poder títulos de canciones conocidas. Un voluntario saldrá al centro, le pondremos unos auriculares, mp3... con música para entorpecerle el tateo de la canción del tarjetón al resto del grupo.

El resto de compañeros tendrán que adivinar la canción. Si adivinan el autor, si se ayudan, se ceden los turnos pueden sumar puntos; si hacen trampas podemos rebajarles la puntuación conseguida.

Prueba extra: estas pruebas están pensadas por si sobra tiempo. El grupo tendrá que pensar como mínimo 3 canciones que contengan palabras como: corazón, amor, estrella...

## ¿CUÁNTO SABES?

Esta prueba es un Pasapalabra-NZT. El monitor de la prueba dará definiciones a los chavales. Cuantas más palabras acierten obtendrán una mejor puntuación.

## UNO PARA GANAR

En esta prueba, el monitor tendrá varias pruebas de habilidad, que los chavales deberán ir superando. Está prohibido que el mismo niño juegue dos veces consecutivas, pueden elegir quien hace cada prueba, pero todo el mundo debe colaborar.

Con un par... de narices

Sin usar tus manos, hunde la nariz en vaselina y vuelve a meter la nariz en el cuenco de algodones para que se te pegue alguno.

Para ganar, tienes que haber trasladado al otro cuenco, colgando de tu nariz, al menos 5 algodones.

Con el té en la cabeza.

Pondremos a los chavales una gorra con dos bolsitas de té a los lados, con movimientos de cabeza tendrán que conseguir que ambas bolsitas queden sobre la visera de la gorra.



## DIBUJO

En esta prueba, el monitor mandará dibujar al voluntario con los ojos vendados. Los demás deberán adivinar qué es lo que el compañero quiere dibujar. Se va cambiando de voluntario.

Cuantos más dibujos acierten, más puntos sumarán en la prueba.



## **FIN DE LA CONVIVENCIA. LLUVIA DE ESTRELLAS**

Ahora que ya sabemos que cada uno de nosotros somos la luz de las estrellas, esa que las hace brillar, vamos a compartir nuestra luz con el mundo, con gente que no conocemos, en forma de lluvia de estrellas.

En una estrella cada uno de nosotros vamos a enviar un mensaje positivo, un mensaje de luz al mundo.

Ataremos esas estrellas a un globo de helio y lo soltaremos en el patio, cuando el globo caiga nuestras estrellas serán mensajes de ánimo para las personas que las encuentren, una auténtica lluvia de estrellas.