

JUEGO: Los 7 DONES del ESPÍRITU SANTO

¿Cambia algo si está... o no está el Espíritu Santo en nuestra vida?

Los juegos que haremos nos ayudarán a comprender cómo, en cada situación en la que nos encontramos, los 7 dones del Espíritu Santo están presentes y vivos.

Lo haremos pensando en un velero... un barco grande.

Un velero es un barco (es decir, una embarcación grande), un barco de vela que por la propulsión aprovecha principalmente la acción del viento (una vez era exclusivamente con el viento).

En el sentido estricto, en cambio, un velero es una nave con tres mástiles más el bauprés (un mástil montado en la proa), armado con velas cuadradas.

¿Qué se necesita para viajar y zarpar?

Existe la estructura del barco... luego hay otras **herramientas útiles** que nos ayudan para nuestro viaje. Veamos qué instrumento se ajusta a qué don del Espíritu Santo.

El **VELERO**

Es símbolo de nuestra vida en la comunidad CÓMO SON LAS unidades GEN 3, nuestras comunidades locales.

1. > **La SABIDURÍA > BINOCULARES >**

Mirar a nuestro alrededor para reconocer lo que Dios quiere de nosotros.

2. > **EI INTELECTO > ÁNCORA >**

Detenernos a reflexionar, contemplar, meditar, dirigir nuestros pensamientos a Dios.

3. > **EI CONSEJO > BRÚJULA >**

Nos muestra el camino correcto, nos conduce por la ruta que nos lleva a la meta, nos invita a continuar el viaje.

4. > **La FORTALEZA > SALVAVIDAS >**

Viene en nuestra ayuda en la dificultad, podemos aferrarnos a ella y recuperar fuerza y coraje.

5. > **La CIENCIA > EI MAPA >**

El proyecto a implementar... isin un mapa no se puede hacer nada! El mapa indica el camino para encontrar el tesoro escondido y construir un nuevo mundo...

6. > **La PIEDAD > TRIPULACIÓN >**

Solo no puedo hacer nada, necesito a los demás y tengo que aprender a colaborar con ellos, a vivir con ellos y a llevarme bien con ellos y quererlos... porque de lo contrario no podríamos continuar nuestro viaje.

7. > **EI TEMOR DE DIOS > La VELA >**

Es la vela que nos permite viajar.
 Debemos cuidarla, tener miedo de rasgarla.
 Comprometernos a revisar siempre nuestra vela, para que no haya rasgaduras y esto lleva tiempo, dediquémosle todo el tiempo necesario.

Conclusión: **Ahora IMAGINEMOS SER UN VELERO con todas esas características... y ibuena aventura!**

EL VELERO

Símbolo de nuestra vida en la comunidad, como son también nuestras unidades gen3, nuestras comunidades locales...

IMAGINEMOS QUE ESTAMOS EN UN VELERO CON TODAS ESTAS Características y partimos en esta AVENTURA.

ETAPAS del JUEGO

1. BINÓCUOLO >> 1 >> SABIDURÍA	Puente suspendido
2. ÁNCORA >> 2 >> INTELECTO	Cadena cooperativa
3. BRÚJULA >> 3 >> CONSEJO	1° Madeja de hilos 2° Escritura orientada "Ayuda gen"
4. SALVAVIDAS >> 4 >> FORTALEZA	Cosecha Tesoro
5. MAPA >> 5 >> CIENCIA	Anillar
6. TRIPULACIÓN >> 6 >> PIEDAD	Viento en popa
7. VELA >> 7 >> TEMOR DE DIOS	

SABIDURÍA >> 1 >> BINÓCULO

BINÓCULO >

Mirar a nuestro alrededor para reconocer lo que Dios quiere de nosotros...

Si escuchamos al Espíritu Santo, Él nos enseña este camino de la sabiduría, nos regala la sabiduría que es ver con los ojos de Dios, escuchar con los oídos de Dios, amar con el corazón de Dios, juzgar las cosas con el juicio de Dios. Esta es la **SABIDURÍA** que nos regala el Espíritu Santo, y todos podemos tenerla. Solo debemos pedirla al Espíritu Santo.

Juego 1: PUENTE SUSPENDIDO

Jugadores: desde un mínimo de 10.

Lugar: lugar plano dentro o fuera.

Material: para cada dos jugadores, un palo fuerte con una longitud de aprox. 70 cm

Duración: aprox. 15 min

Meta: cada jugador pasa por el puente colgante con la ayuda de todo el grupo.

Como jugar

- * Formar parejas y colocar un jugador delante del otro.
- * Cada pareja recibe un palo, que sostiene con ambas manos a la altura de las caderas.

Reglas:

- * Los que pasan sobre los palos deben tocarlos solo con los pies.
- * Cada palo debe ser tocado
- * Está permitido tocar las cabezas o los hombros de los jugadores que están a los lados sosteniendo los palos

Variaciones:

- * **Puente móvil:** si hay suficientes jugadores, el puente colgante se mueve hacia adelante, lo que significa que cada par de jugadores, después del paso del jugador, se coloca en la punta de la fila
- * Para progresar: mantener los palos no solo a la altura de las caderas, sino en diferentes alturas.

ÁNCORA >> 2 >> INTELECTO

1. ÁNCORA >

Detenernos a reflexionar, contemplar, meditar, dirigir nuestros pensamientos a Dios.

Debemos pedir, y pedir juntos, al Señor el don del **INTELECTO** para entender las enseñanzas de Jesús, entender su Palabra, entender el Evangelio.

Podemos leer el Evangelio y entender algo, pero si leemos el Evangelio con este don del Espíritu Santo, podemos comprender la profundidad de las palabras de Dios. ¡Y este es un gran regalo!

Juegos 2: CADENA COOPERATIVA

Tipo de juego: relevo. **Material:** cuadrados de tela.

(Uno menos que el número de participantes)

Jugadores: de 4 en adelante. **Espacio:** abierto o cerrado.

Como jugar:

Delimitamos una salida y una llegada.

Detrás de la línea de inicio, vamos a colocarnos en fila india (todos juntos, si el grupo es pequeño, o dividido en dos equipos paralelos) tomados de la mano.

Al comienzo, el primer jugador de cada equipo con las telas en la mano extiende el primer cuadrado de tela sobre el que caminará, sin apoyar los pies fuera de la tela, se mueve con los pies sobre la tela, toma otro cuadrado de tela y la apoya al lado, avanzando al nuevo cuadrado.

Será como caminar por un sendero que se construye en el momento. Los otros jugadores se añaden a la ruta uno tras otro.

Al llegar a la línea de llegada para volver podemos tener dos opciones:

- Regresar de la misma manera (en este caso, en el itinerario de ida, el último de la fila tendrá que recoger los cuadrados de tela al pasar), luego el último jugador de la fila que haya recogido gradualmente las telas se convertirá en el 1er. volver;

- Se regresa caminando por la ruta trazada de ida (por lo tanto, las telas se recogerán al regreso por el mismo jugador que las había puesto de ida).

La decisión depende del animador y según el número de participantes.

BRÚJULA >> 3 >> CONSEJO**2. BRÚJULA >**

Nos muestra el camino correcto, nos guía en la ruta que nos lleva a la meta, nos invita a continuar el viaje...

En el momento en que recibimos el don del **CONSEJO**, lo recibimos y lo guardamos en nuestros corazones, el Espíritu Santo inmediatamente comienza a hacernos sensibles a Su voz y a dirigir nuestros pensamientos, sentimientos y nuestras intenciones de acuerdo con el corazón de Dios.

Al mismo tiempo, el don del Consejo, nos lleva cada vez más a dirigir nuestra mirada hacia Jesús, como modelo de nuestro modo de actuar y de relacionarnos con Dios Padre y con nuestros hermanos.

El **CONSEJO**, entonces, es el don con el que el Espíritu Santo permite a nuestra conciencia hacer una elección concreta en comunión con Dios, de acuerdo con la lógica de Jesús y su Evangelio. De esta manera, el Espíritu Santo nos hace crecer internamente, nos hace crecer positivamente, nos hace crecer en la comunidad y nos ayuda a no caer en manos del egoísmo y de la propia forma de ver las cosas.

Juego 3: MADEJA DE HILOS

Vendados, siguiendo la voz del grupo que los guía, uno tras otro debe superar los hilos y llegar al lugar preestablecido.

Juego 3/bis: ESCRITURA ORIENTADA

El grupo de colaboración debe volver a escribir la palabra que se le ha entregado.

SALVAVIDAS >> 4 >> FORTALEZA

3. SALVAVIDAS >

Vine en nuestra ayuda en la dificultad, podemos aferrarnos a ella y recuperar fuerza y coraje.

El Señor siempre viene a apoyarnos en nuestra debilidad y esto lo hace con un don especial: el don de la FORTALEZA.

No debemos pensar que el don de la fortaleza es necesario solo en ciertas ocasiones o situaciones particulares. Este don debe ser la nota básica de nuestro ser cristianos, en la rutina de nuestra vida diaria, todos los días de la vida diaria debemos ser fuertes, necesitamos la fortaleza, para llevar adelante nuestra vida, nuestra familia, nuestra fe.

Juego 4: "AYUDA GEN 3"

Todos los jugadores están dispersos en la zona de juego. Un jugador debe atrapar a los demás. Los perseguidos huyen, y cuando se ven a sí mismos en peligro, pueden gritar: "Ayuda, gen".

En este punto, todos los jugadores, incluido el perseguido, se reúnen en parejas y, desde el momento en que forman una pareja, no pueden ser capturados. Luego las parejas se separan y el juego continúa.

Si te atrapan antes de gritar "**Ayuda, gen**", te conviertes en un perseguidor. Cualquier jugador que ya esté con su pareja, puede dejar a su compañero para correr al rescate del compañero perseguido.

MAPA >> 5 >> CIENCIA

4. El MAPA >

¡Es el proyecto a realizar! Sin un mapa no puedes hacer nada, el mapa muestra el camino para llegar al destino, encontrar el tesoro escondido y construir un nuevo mundo...

LA CIENCIA que proviene del Espíritu Santo no se limita al conocimiento humano: es un don especial que nos lleva a captar, a través de la creación, la grandeza y el amor de Dios y su profunda relación con cada criatura.

Cuando nuestros ojos están iluminados por el Espíritu, se abren a la contemplación de Dios, a la belleza de la naturaleza y en la grandeza del cosmos, y nos llevan a descubrir cómo cada cosa nos habla de Dios, y todo nos habla acerca de Su amor.

Juego 5: En busca del TESORO

Luogo: afuera. **Número de jugadores:** da 20 en adelante. **Duración promedio:** a tempo. **Material necesario:**

- Pañuelos/TESORO (uno x jugador);
- 4/6 alfombras o círculos para las islas de salvación;
- 2 círculos/alfombras (4/5 metros de diámetro) para representar el área de navegación;
- Lo necesario para delimitar un campo, las áreas y el medio campo (cinta de color).
- Algo así como un brazalete de color para distinguir a los jugadores de los dos equipos.

Ambientación:

Llevar a casa el TESORO del adversario siempre ha sido uno de los mayores honores para un verdadero guerrero. El TESORO en este juego es el pañuelo que cada uno lleva consigo.

Reglas: Cada jugador pone su pañuelo/TESORO en la cintura (¡sin atarlo!) para que sobresalga detrás de su espalda (¡en su costado!) al menos 30 centímetros. (Si se puede, sería bueno que cada equipo tenga un color diferente del pañuelo).

En un campo se enfrentan dos equipos. En la parte posterior de cada mitad del campo hay un gran círculo/velero con un diámetro de 4/5 metros que representa el velero del equipo contrario.

Los jugadores están dispersos en su área de juego, con la excepción del círculo, y al dar el inicio el árbitro, cada jugador intenta robar tantos pañuelos como sea posible a los jugadores opuestos, participando en duelos.

Un duelo se lleva a cabo cuando un jugador toca a un oponente; a este punto

Los dos deben intentar cada uno quitar de la cintura del otro el pañuelo, y ningún otro jugador puede intervenir en la disputa. Esta es una **regla importante:** no existe que, en ese mismo momento, más de un jugador puede robar "de sorpresa" el pañuelo al oponente.

Cada jugador debe **llevar su pañuelo/TESORO** a un lugar seguro en su barco de vela... y en el camino **conquistar otros pañuelos/TESOROS**.

En el camino para llegar a la nave hay islas de salvación (círculos) cerca de las líneas laterales del campo, donde los atacantes pueden detenerse sin ser atrapados.

Cuando un jugador pierde su pañuelo va a refugiarse directamente en su barco de vela (esperando el final del juego); los otros siguen la caza.

CUANDO SE CUMPLE EL TIEMPO ESTABLECIDO gana el equipo que ha conquistado más TESOROS/pañuelos.

TRIPULACIÓN >> 6 >> PIEDAD**5. TRIPULACIÓN >**

Solo no puedo hacer nada, necesito a los demás y tengo que aprender a colaborar con ellos, a vivir con ellos, a llevarme bien y a amarlos... porque de lo contrario no podríamos continuar nuestro viaje...

El don de la **PIEDAD** nos hace crecer en la relación y en la comunión con Dios y nos lleva a vivir como sus hijos, al mismo tiempo que nos ayuda a derramar el amor en los demás y a reconocerlos como hermanos. El don de la piedad significa poder verdaderamente alegrarnos con los que están contentos, llorar con los que lloran, estar cerca de los que están solos o angustiados, corregir quién está equivocado, consolar a los afligidos, acoger y ayudar a quien necesita.

Existe una relación muy estrecha entre el don de la piedad y la mansedumbre. El don de piedad que nos da el Espíritu Santo nos hace dóciles, nos tranquiliza, pacientes, en paz con Dios, al servicio de los demás con mansedumbre.

Juego 6: ANILLAR

Participantes:

- 6 (cada uno toma una cuerda en la mano) o 12 y cada uno toma una sola cuerda, utiliza una sola mano.

Lugar: interno y externo

Implementación: en círculo **Material:** un anillo metálico con 6 cuerdas de igual longitud unidas.

Una pelota un poco más grande que el anillo.

Un cono (tipo el de trabajos viales) en el que colocar la pelota a la llegada.

Descripción: Hacer un nudo a 10 cm de la punta de la cuerda, de modo que cada jugador, sosteniendo el nudo, esté exactamente a la misma distancia.

Como jugar:

Si comienza con la pelota en el anillo, todo en el suelo. Luego, los jugadores deben levantar el anillo por las cuerdas, sin hacer caer la pelota y llevarla algunos varios metros de distancia, donde se ha colocado un cono.

Después de una primera prueba, poner obstáculos en el camino y pedir al equipo que regrese la pelota al punto de partida.

* Variantes: vendar 1-2 de los participantes. El grupo debe dirigirlos a voz.

VELA >> 7 >> TEMOR DE DIOS

6. VELA >

Es la vela la que nos permite viajar.

Debemos tener cuidado, tener miedo de rasgarla. Comprometernos a revisar siempre nuestra vela, para que no haya roturas... y para esto se necesita tiempo, dediquémosle todo el tiempo necesario.

TEMOR DE DIOS no significa tenerle miedo a Dios: en cambio, es el don del Espíritu Santo el que nos recuerda cuán pequeños somos ante Dios y su Amor y que nuestro bien reside en abandonarnos con humildad, con respeto y confianza en sus manos.

El temor de Dios es el abandono en la bondad del Padre que nos ama. Precisamente es en la experiencia de nuestros límites y de nuestra pobreza que el Espíritu nos consuela y nos hace percibir que lo único importante es dejarnos llevar por Jesús a los brazos de su Padre.

Juego 7: VIENTO EN POPA

Todo detrás de la línea de salida, sentados en línea.

Atar los tobillos con los respectivos compañeros de derecha e izquierda.

Apenas todos estén atados, levantarse y, **teniendo cuidado de no desatarse**, cruzar el camino hasta llegar y pasar la línea de llegada... y regresar a la posición de partida.

MATERIAL NECESARIO para 1 itinerario completo (de la etapa 1 a 7): ETAPAS DEL JUEGO

1. BINÓCULO >> 1 >> SABIDURÍA Puente suspendido

- 10/12 **maderas grandes 70 cm** aproximadamente de longitud (2/3 cm de diámetro)

2. ÁNCORA >> 2 >> INTELLECTO Cadena Cooperativa

- 20 cuadrados de tela (robusto x caminar sobre él, tipo bolsa de yute)

3. BRÚJULA >> 3 >> CONSEJO Madeja de hilos

- **Cuerdas finas y/o cordeles.**
- **Venda o foulard** para vendar a los jugadores.

· · Escritura Orientada

- **Cuerdas finas o cordeles** como los que se usan para el anillo de tracción.
- **Grandes rotuladores** a los que se atarán las cuerdas.
- **Hoja blanca con la palabra GEN 3** en la que escribir.

4. SALVAVIDAS GENTE >> 4 >> FORTALEZA "Ayuda gen"

5. MAPA >> 5 >> CIENCIA En busca del Tesoro

- 8-10 **círculos o alfombras antideslizantes**
- **Banda blanca-roja** para delimitar el terreno.
- 20 **Pañuelos** (1x jugador).
- 10 **bandas de colores** x distinguir un equipo.

6. TRIPULACIÓN >> 6 >> PIEDAD Anillar

- **Anillar** (tenemos 3)
- 1-2 **Vendas o foulard** (para vendar los ojos de 1-2 jugadores)
- **Se necesita construir otro anillo de tracción: 1 anillo y 12 cuerdas delgadas o cordeles**

7. VELA >> 7 >> TEMOR DE DIOS Viento en popa

- **Muchas bandas o foulards** (para atar los tobillos derecho e izquierdo de todos los jugadores)