ENVIADO POR
Irmgard

ON
24/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Llevar la luz de Dios al mundo



Un juego tranquilo al aire libre para todos — Tema:

Llevar la luz de Dios al mundo

Este artículo procede de la revista «Forum».

Juego al aire libre

Salir al aire libre tiene muchas facetas. La pastoral infantil no solo se desarrolla «al aire libre» en el sentido misionero, sino también de una manera muy práctica. El verano es la época ideal para los juegos al aire libre. Este juego combina ambas cosas. La idea se inspira en Filipenses 2:15: «Sed hijos de Dios ejemplares en medio de una generación torcida y perversa, entre la cual resplandecéis como estrellas en el mundo». Es una ilustración excelente para un devocional. El devocional puede centrarse en un pasaje sobre la «luz». Pero el juego también funciona igual de bien con temas como «ser un modelo a seguir», «confesar a Jesús» o «caminar con Dios».

Concepto del juego

El objetivo es llevar tantas velas de té (velas de rechaud) como sea posible desde un punto central hasta tu propia ciudad. Gana el primer jugador que consiga tener un número determinado de velas en su ciudad. El líder del juego anuncia este número con antelación. Un equipo está formado por al menos cuatro portadores de velas y un cazador de velas. Los portadores de velas tienen una tarjeta amarilla y los cazadores, una negra. Cada equipo tiene una ciudad. Las ciudades están distribuidas a distancias iguales alrededor del centro.

Portadores de la luz…

La tarea de los portadores de la antorcha es llevar un «Liechtli» desde el centro hasta su propio pueblo. También puedes recoger una luz de cualquier otra localidad. El procedimiento es el mismo en todas partes: el portador de la luz muestra su tarjeta amarilla y, a cambio, recibe una llama encendida. Si la llama se apaga, hay que volver a encenderla en el centro. Los portadores de la luz no deben hacerse daño unos a otros, por ejemplo, apagando velas o persiguiéndose entre sí.

…y los Cazadores de la Luz

Aunque la tarea principal de los Portadores de la Luz es muy pacífica, los Cazadores de la Luz aportan emoción al juego. Pueden detener a los portadores rivales con un apretón de manos. ¡Pero cuidado! Todos los portadores con una vela encendida y aquellos que se encuentren dentro de cualquier ciudad o en el centro están protegidos. El portador capturado debe entregar su tarjeta amarilla y, si procede, su vela apagada. A continuación, es llevado al cautiverio, a la ciudad del cazador. Sin su tarjeta, no puede recibir una nueva luz.

Liberación de prisioneros

Los Cazadores de la Luz ahora pueden usar la carta que han conseguido para liberar a sus propios Portadores de la Luz del cautiverio en otras ciudades. Tras su liberación, estos Portadores de la Luz pueden llevarse inmediatamente una vela encendida fuera de la ciudad (si hay alguna disponible).

Un Cazador puede entregar las velas apagadas que haya recogido directamente en el centro, o bien dárselas a un Portador de la Luz que no tenga vela, quien a su vez podrá volver a encenderla en el centro.

Jugabilidad

El número objetivo de velas debe ser entre una vez y media y el doble del tamaño del equipo. De esta forma, ningún equipo podrá llevarse todas las velas en el primer intento.

Ejemplo: cuatro equipos de siete jugadores cada uno deben alcanzar el número objetivo de entre 10 y 12 velas en su ciudad. Sin embargo, solo hay entre 35 y 40 velas repartidas por el centro. Esto significa que no todos los equipos podrán recoger las 12 del centro. Por lo tanto, desde el principio, todos deben estar preparados para «robar» velas, lo que puede alargar considerablemente la partida.

Fin

Cuando el primer equipo tenga las 10 velas encendidas, se pita el final. Si la partida ha sido muy corta, puede seguir una nueva ronda. Quizás haya que cambiar las reglas, reorganizar los grupos o que el moderador ofrezca consejos estratégicos.

Cuando se enfrentan equipos de igual nivel, el juego puede durar bastante tiempo desde el principio. En ese caso, hay que reducir el número objetivo de velas o interrumpir el juego tras un tiempo determinado.

Consejos

En el caso de los niños, las velas de té deben colocarse en vasos bajos. Incluso una ligera brisa puede dificultar mucho la tarea de transportarlas. Además, los vasos de aluminio de las velas de té se calientan bastante.

Cuando se trabaja con niños, también debe haber un responsable en cada ciudad que desempeñe varias funciones de supervisión:

- ¿Solo se llevan velas encendidas?
- ¿Los «portadores de la luz» que permanecen quietos muestran sus tarjetas amarillas?
- Proteger a los cautivos
- Avisar a los responsables del juego en cuanto se alcance el número objetivo

Si además arde una pequeña hoguera en cada ciudad, el cautiverio se hace más llevadero. El responsable también puede cantar canciones con estos niños, tal y como hicieron Pablo y Silas en su día en la cárcel...

El juego transcurre con tranquilidad. Debido al transporte de las velas, los jugadores tienen que caminar despacio. La emoción solo surge cuando las personas sin velas se ponen en marcha y aparecen los cazadores.

Datos

Objetivo:Tener 10velas**encendidas**en tu propia ciudad.

Número de jugadores:20 o más personasdivididas en 4 grupos.

Hora: atardecer/noche

Lugar: Bosqueo zona con visibilidad limitada; aproximadamente 200 x 200 m sin puntos peligrosos (si los hay, acordonarlos inmediatamente).

Nota especial:
. Solo los líderes del juego disponen de linternas.
¡Se recomienda precaución en el bosque cuando el tiempo sea seco!

Materiales necesarios
. Dependiendo del número de jugadores:

- 50 velas de té con vasitos de aluminio
- 50 vasitos de yogur
- 1 antorcha por equipo (o una pequeña hoguera)
- Tarjetas amarillas y negras (según el número de jugadores)

Para el director del juego:

- Encendedor
- 500 m de cinta de señalización
- Linternas
- Pitido

Preparación

- Reconocimiento de la zona

- Recortar las tarjetas
- Acordonar las zonas peligrosas (e informar a los jugadores)
- Marca los pueblos
- Encender antorchas o hacer una hoguera (se puede hacer con los niños)
- Marca el centro
- Enciende velas pequeñas y colócalas en vasos
- Preparar las instrucciones del juego (por ejemplo, hacer un esquema en una pizarra de hojas sueltas)

Un final tranquilo

El ambiente tranquilo del juego lo convierte en el momento perfecto para una conclusión reflexiva. ¿Por qué no leer un pasaje de la Biblia al final? ¿Volver a casa en silencio con antorchas? ¿Cantar unas cuantas canciones alrededor de la hoguera? Esta velada será un recuerdo imborrable para todo el grupo.

Luz para el mundo

Light for the World_YW

Referencias



- **Contenido e imagen: Forum Kind** , número 2/02, páginas 25-26. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:**Giancarlo Voellmy

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Juegos al aire libre

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
1–20
20-30
30 – 100

Biblia
Tema:

Duración
No hay datos disponibles.

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/llevar-la-luz-de-dios-al-mundo