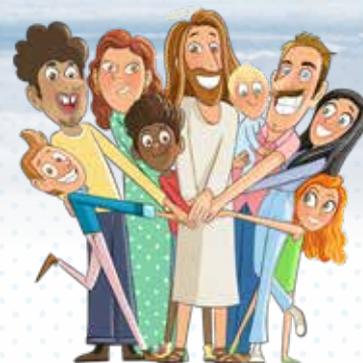


## ACTIVIDAD PARA GRUPOS

# JORNADA DE INFANCIA MISIONERA

15 DE ENERO DE 2023

## UNO PARA TODOS Y TODOS PARA ÉL



### AMBIENTACIÓN

Este año el lema de Infancia Misionera nos invita a vivir en Comunión con Jesús. Todos somos necesarios para el proyecto de Dios. Jesús escogió a los 12 apóstoles de entre mucha gente. Hoy Dios sigue llamando a personas como tú. Cada uno es para todos y todos somos para él.

### DESARROLLO DE LA SESIÓN

Proponemos la siguiente actividad para ver que nos necesitamos unos a otros para conseguir las cosas y trabajar en un solo equipo. Esta actividad se puede hacer con el número de niños que queramos, y necesitaremos 12 salas o espacios distintos.

Cada sala tendrá en la puerta puesto el nombre de uno de los apóstoles de Jesús y el monitor que está dentro de la sala deberá de ir caracterizado como el apóstol que le ha tocado. Cada apóstol, antes empezar la prueba, contará su historia y cómo lo seleccionó Jesús. Sería bueno que la sala tuviese alguna decoración conforme al personaje que representa.

Si tenemos más de un equipo, cada equipo empezará en un apóstol y deberá seguir el orden, de tal manera que no se juntarán en la misma prueba. Si le toca hacer una prueba pero está ocupada y la siguiente está libre podrá adelantar al equipo que tiene delante.

A cada equipo se le entregará una cartulina con 12 huecos vacíos. Según vayan superando las pruebas le escribirán el nombre del apóstol en la cartulina. Como es lógico, cada equipo tendrá el nombre de los apóstoles escrito en un orden distinto. Cuando acaben la prueba deberán ir a la sala final (donde tendremos la oración de Infancia Misionera). Allí encontrará 12 sobres con el nombre de los apóstoles escrito en un orden. Cogen el que le corresponde a ellos. Dentro del sobre encontrarán una pieza con forma de puzle. Deberán esperar a que estén todos los equipos para montar el puzle final entre todos. El dibujo final tendrá las letras "UNO PARA TODOS Y TODOS PARA ÉL" y el dibujo de la campaña de este año o bien otra imagen que se considere oportuna.

## PRUEBAS

### 1. SANTIAGO. Carrera de obstáculos a ciegas

El apóstol deberá de esperar a los participantes en la puerta. El equipo deberá de elegir a 2 de ellos que serán los que esperaran fuera mientras el resto entra en la sala con el monitor.

La sala estará decorada con muchos obstáculos. Se explica al equipo que los dos niños que se han quedado fuera tendrán que hacer el circuito con los ojos vendados según las indicaciones que le vayan dando sus compañeros. Cada niño deberá de empezar en una punta de la sala y deberán de hacer el circuito sin chocarse atendiendo a las indicaciones de sus compañeros que solo podrán decir izquierda derecha arriba abajo y stop.

### 2. JUAN. Trabalenguas comiendo galletas

El equipo elegirá a 4 miembros del equipo que serán los que entren dentro de la sala. Los demás se quedarán fuera. Los 4 niños de las salas, elegirán un sobre cada uno. Dentro encontrarán un trabalenguas que tendrán que contarle a los compañeros que están fuera, mientras comen una galleta.

Nota: se puede sustituir trabalenguas por pasaje de la biblia.

### 3. ANDRÉS. Mensaje con tinta invisible (zumo de limón)

Al entrar en la sala encontraran diferentes sobres con un mensaje dentro. El mensaje está escrito con tinta invisible (zumo de limón). Deberán de colocar el mensaje de los sobres en orden.

Para descifrar el mensaje tenemos que ponerlo al calor. Podemos usar una bombilla, una vela...

Algunos ejemplos de textos:

- Dejad que los niños se acerquen a mí.
- Señor perdónalos porque no saben lo que hacen.
- En tus manos encomiendo mi espíritu.
- Tomad y comed todos de él este es mi cuerpo que será entregado por vosotros. Tomad y bebed todos de él está es mi sangre que será derramada por vosotros.

### 4. FELIPE. Carrera de pies atados

Deberán de unirse por los tobillos en compañeros de dos en dos. Deberán de realizar un circuito con los pies atados. Es necesario que caminen al mismo tiempo para poder realizar la actividad bien. Tiene que completar la carrera todos los miembros del grupo.

### 5. JUDAS. Cadena de ropa más larga.

Se trata de hacer la fila más larga posible con toda la ropa que puedan con zapatillas y sudaderas...

### 6. MATEO. Escribir el nombre de Jesús utilizando 8 palillos y la creatividad.

Todos los miembros del grupo tienen que escribir la palabra Jesús. Entre todos tienen que encontrar la mejor manera de hacerlo.

### 7.- TOMÁS. El precio justo.

Tenemos una sala llena de objetos. Todos tienen un valor. Tienen que meter en una bolsa la cantidad exacta que se les diga.

Ejemplo 638.27ct. Pues en la bolsa tiene que haber exactamente ese valor. Si se pasan o se quedan cortos la prueba no es válida. Tienen un tiempo determinado para hacer la prueba. Según el grado de dificultad más o menos tiempo. Para que sea más divertido los objetos se tienen que esconder por la sala.

### 8. SANTIAGO el menor. Vaso pong

Hay que trabajar en equipo, y conseguir entre todos meter 10 bolas de ping pong en los vasos que hay al lado opuesto de la mesa. Los vasos tienen que ser de cristal para que no se caigan cuando tiramos la pelota.

Ponemos un tiempo determinado para conseguir meter las pelotas en los vasos.

### 9. BARTOLOMÉ. Pasar pelotas de un bol, con una cuchara al otro bol

Tenemos un bol grande lleno de pelotas. Tenemos que pasar todas las pelotas de un bol a otro. Todos los niños tienen su cuchara y deberán de conseguir la prueba en el formato de relevos. Cada niño tendrá un tiempo determinado para conseguirlo. El tiempo se ajustará en función del número de pelotas del bol y los miembros que tenga el equipo.

### 10. JUDAS. Pasar un aro entre los miembros de un equipo haciendo un círculo.

Todos los miembros del equipo hacen un círculo y tiene que pasar un aro de un lado al otro de círculo. Sin que el aro se caiga. Sólo se consigue si se trabaja en equipo.

### 11. SIMÓN. Carrera con globos entre las personas.

Nos ponemos por parejas y ponemos un globo en mitad de los dos niños. Tienen que hacer un circuito sin que se caiga el globo.

El circuito lo tienen que hacer todos los miembros del equipo.

### 12. PEDRO. Pirámide de cartas

Entre todos los miembros del equipo tenemos que conseguir hacer la torre más alta de carta de naipes.

