

ACTIVIDADES PROPUESTAS PARA EL DÍA CONTINENTAL DE EVANGELIZACIÓN A LA NIÑEZ

ALTERNATIVAS PARA EL PROGRAMA

El programa puede realizarse presentando solamente la obra teatral, o bien acompañándola con una serie de actividades lúdicas para trabajar los valores presentados en la obra, aplicándolos a diferentes situaciones.

- a- Si la alternativa de presentar sólo la obra de teatro se lleva a cabo en un lugar fijo, la escenografía puede ser más elaborada y se puede trabajar como distintas escenas el cambio del “Laboratorio” al “Mundo tenebroso”. El programa se puede complementar con canciones u otras presentaciones al comienzo.
- b- Si se presenta la obra de teatro de forma itinerante, la escenografía puede ser más sencilla: sobre un panel giratorio se representan, sobre las dos caras, los dos lugares diferentes.
- c- A ambas modalidades puede agregárseles una actividad previa de juegos recreativos con propósito, a fin de que en ellos se trabajen algunos de los valores que se mencionan en la obra. Los juegos no son limitantes; pueden, a partir de los mismos, crear otros que ayuden a motivar o desarrollar valores. A continuación, se presentan algunas posibilidades.

CINCO MODELOS DE JUEGOS

NOMBRE: TIBURÓN ATACA

MATERIALES: Una cabeza de tiburón hecha de goma espuma.

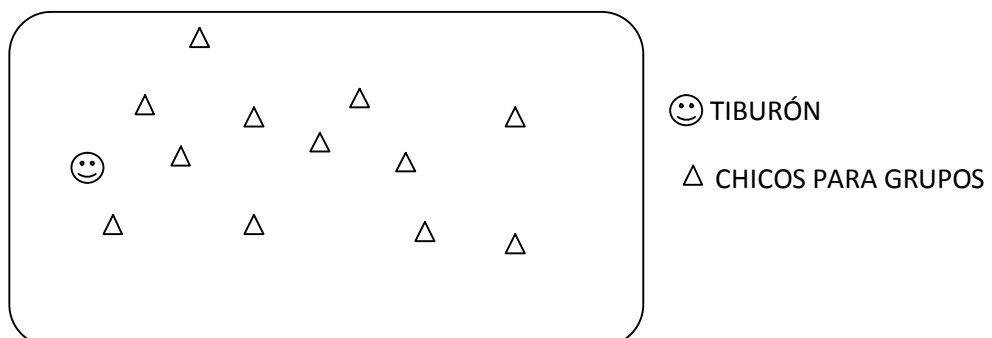
VALOR: El preocuparme por otros me salva a mí también.

LUGAR: Aire libre

CANTIDAD DE JUGADORES: Sin límite

DESARROLLO:

En un cuadrilátero limitado por líneas marcadas en el piso, cintas, sogas, etc., se ubican todos los jugadores. Uno hará las veces de quien correrá a los demás. Todos simulan que nadan por dentro del cuadrilátero. Quien dirige grita: “¡TIBURÓN! ¡TIBURÓN!” Al hacerlo, todos deben formar filas que naden con un grupo mínimo de tres y un máximo de cinco. Al estar agrupados de esta manera, el tiburón no los puede tocar. Los que no están con ningún grupo o no llegan al mínimo de tres se eliminan. Gana el grupo que dura hasta el final.



NOMBRE: LABERINTO

MATERIALES: Obstáculos de diferente índole y vendas para tapar los ojos de cada uno de los jugadores.

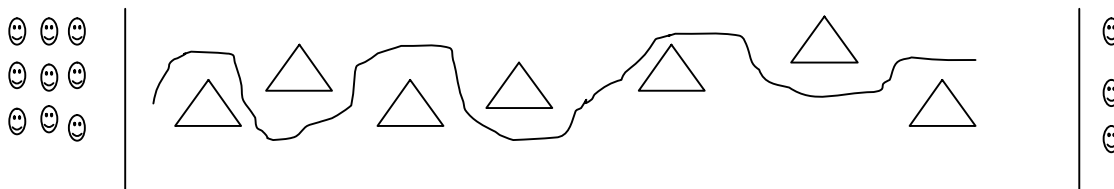
VALOR: Ayudar a otros a sortear dificultades.

LUGAR: Aire libre o interior.

CANTIDAD DE JUGADORES: Sin límite, distribuidos en equipos.

DESARROLLO:

En un lugar alejado de los obstáculos, se vendará a todos los participantes de todos los equipos menos uno de cada equipo. Éste los llevará hasta la línea de partida y guiará al primero de la fila para atravesar los obstáculos. Al llegar al final, se quitará la venda y él guiará al que sigue en la fila hasta donde está él. Al llegar el segundo, se quita la venda y se repite el proceso hasta que hayan pasado todos. Gana el equipo que haya terminado primero.



NOTA: La dificultad de los obstáculos se determinará según los niños que participen. Puede hacerse jugar a todos los equipos simultáneamente y ver cuál demora menos. Si los equipos juegan de a uno por vez, trata de cambiar el recorrido en cada ocasión para mantener el factor sorpresa.

NOMBRE: EL PARACAÍDAS

MATERIALES: Una tela circular de 10 metros de diámetro (puede ser de diferentes colores); pelotitas de diferentes tamaños

VALOR: Juntos podemos lograrlo.

LUGAR: Aire libre

CANTIDAD DE JUGADORES: Sin límite

DESARROLLO:

Colocar a todos los chicos y grandes alrededor de la tela circular, tomándola. Cumplir diferentes órdenes trabajando todos al mismo tiempo. A continuación, hay algunas sugerencias, pero puede haber tantas como la imaginación diga:

- Subir y bajar la tela todos juntos
- Hacer olas
- Subir alto la tela y bajarla hasta el piso
- Subir bien alto y saludarse por debajo de la tela

- Poner una pelota inflable y tratar de hacerla ir de un borde a otro, luego, hacerla rebotar, hacerla circular alrededor del borde dando una vuelta completa sin parar.
- A una orden, cambiar de lugar cruzando por debajo quienes tengan zapatillas, remeras de tal color, trenzas, etc.
- Colocar pelotitas pequeñas de pelotero y hacerlas saltar juntas como si estuvieran friéndolas en aceite, hacerlas saltar todas juntas, hacerlas saltar a destiempo, etc.

Recuerde que se pueden hacer muchas cosas más.

NOMBRE: CUIDAR AL COMPAÑERO

MATERIALES: Un espacio delimitado por un círculo de, por lo menos, 10 metros de diámetro; pelotas de goma espuma.

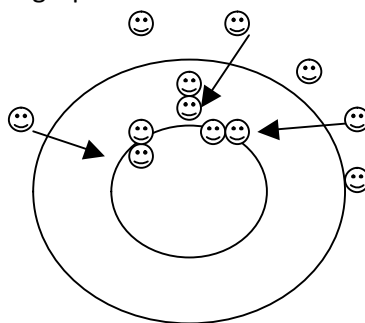
VALOR: Defender al otro.

LUGAR: Aire libre.

CANTIDAD DE JUGADORES: Dos equipos separados en parejas

DESARROLLO:

Se coloca la misma cantidad de parejas dentro y fuera del círculo. Los de afuera tratan de eliminar a las parejas de adentro de la siguiente manera: pegándole al compañero que se encuentra detrás de quien lo defiende, al pegarle, quien fue quemado defiende al otro hasta que son eliminados los dos. El juego dura hasta que todos los del círculo son eliminados y luego pasan los que estaban en el grupo de afuera.



NOMBRE: RESCATANDO AL COMPAÑERO

MATERIALES: Un espacio delimitado por dos líneas; dos o tres pelotas de goma espuma.

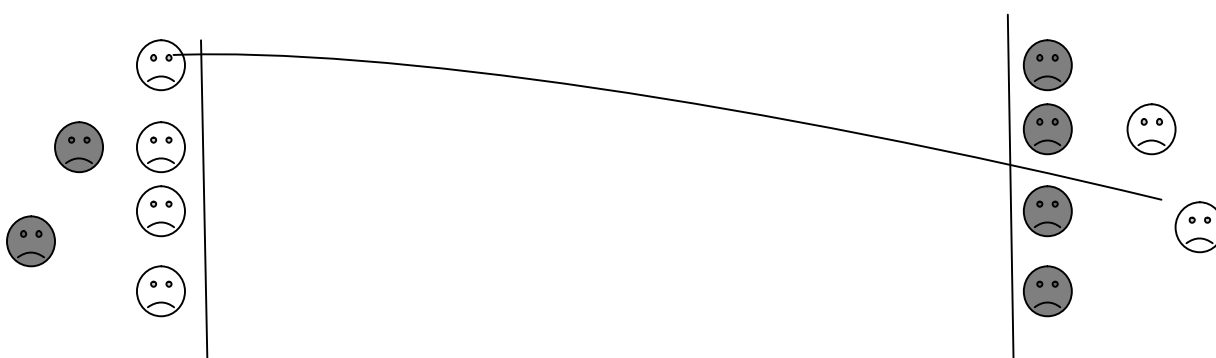
VALOR: Defender al otro.

LUGAR: Aire libre.

CANTIDAD DE JUGADORES: Dos equipos

DESARROLLO:

Se colocan dos grupos detrás de sendas líneas, separados por unos diez metros. Detrás de cada equipo hay dos prisioneros del equipo contrario. El juego consiste en tratar de salvar a los prisioneros arrojándoles la pelota por sobre el equipo contrario. Éstos deben evitarlo tomando la pelota del que tira sin que caiga al suelo. Si logran esto, quien arrojó la pelota pasa a ser prisionero. En cambio, si uno de los prisioneros toma la pelota sin que se caiga al suelo, éste es liberado y va a jugar con su equipo. La duración puede extenderse hasta que han sido tomados prisioneros todos los integrantes de un equipo o hasta cumplir determinado tiempo, cuando quien tiene más jugadores es el ganador.



Sede Nacional: Talcahuano 78 piso 8

(C1013AAB) Ciudad Autónoma de Buenos Aires – Argentina

Tel.: 54 11 4381 4949 - E-mail: literatura@lapensedenacional.org