



Ámbito	SEMANA VOCACIONAL
Recurso	tutoría 1- 2º EP: COMUNICACIÓN. Juntos es más (al ser una gymkana esta pensada para hacerse todo el nivel junto, o en el caso de coles con una sola línea por nivel, hacerla junto con el aula de 2º y dividiendo las clases en 2 o 3 grupos)
Horas	2 sesiones 45-50' o 1 de 1h y 30'
Ejes PATV	Testimonios y Proyecto de Vida
Guion de Desarrollo	<p>Bloque 01: Entrando en faena</p> <p>1.1. Motivación</p> <p>1.2. Situando el tema</p> <p>Bloque 02: Abriendo nuestra mente</p> <p>2.1. Introducción-motivación</p> <p>2.2. Abriendo nuestra mente</p> <p>Bloque 03: Tomando la vida en mis manos</p> <p>3.1. Introducción-motivación</p> <p>3.2. Tomando la vida en mis manos</p> <p>Bloque 04: oración-celebración</p>
Materiales para fotocopiar	<ul style="list-style-type: none"> • Doc 1: cuento cooperación • Doc 2: cuento cohesión
Otros materiales (siguiendo el guion)	

Situándonos ante la propuesta

En la sesión ofrecemos tres bloques de trabajo y dentro de cada uno diferentes alternativas para que se puedan elegir las que resulten más convenientes:



El primer bloque **“ENTRANDO EN FAENA”** irá destinado a crear el ambiente necesario en el aula para situarnos en nuestro trabajo. Se explica, que se propone en cada sesión y cuáles son los objetivos que se persiguen en cada sesión

El segundo, **“ABRIENDO NUESTRA MENTE”** sería el centro de la sesión en sí: la oración, dinámica o cuento que se proponga en cada caso.

El tercero, **“TOMANDO LA VIDA EN MIS MANOS”** es la conclusión/reflexión que se propone para realizar al finalizar cada sesión.



DESARROLLO

Bloque 1: ENTRANDO EN FAENA

1.1. MOTIVACIÓN

Vamos a trabajar toda esta semana con una ambientación un tanto diferente. Vamos a intentar ambientar las clases o los pasillos del antiguo Egipto.

Los egipcios fueron un pueblo muy adelantado a su época. Construyeron muchas cosas de una manera, que aún hoy, nos parece fascinante.

A lo mejor, si estamos atentos, podemos aprender algo sobre ellos y sobre la importancia que tiene en la vida saber comunicarnos, saber cooperar y sentirse parte de algo.



1.2. SITUANDO EL TEMA:

ACTIVIDAD 1: COLABORACIÓN Y COHESIÓN: En busca del tesoro de Kamosse

Objetivos:

- Comprender que el trabajo en equipo y la colaboración nos permiten conseguir más cosas
- Afianzar el sentimiento de grupo trabajando en equipo.

Duración: 2h aprox.

Para el tutor: Trabajar en grupo es siempre una oportunidad para aprender de los demás. Hay que tener claro que trabajamos juntos por un objetivo común y que todos somos importantes para sentirnos parte del grupo. Nuestra tarea individual está destinada a aportar por el bien común, no por nuestro éxito personal.

Es importante que nos demos apoyo mutuamente. Si un compañero tiene alguna dificultad, esta dificultad es de todos, ya que deberemos solucionarla para conseguir nuestro objetivo.

Ambientación: Teo Jones aparece muy contento. Se ha cumplido lo que ponía en la piedra Rosseta. Gracias a los mensajes que se han escrito todos los niños, se ha desenterrado la pirámide de Kamosse, que tantos años llevaba oculta en el desierto del Sahara. Pero, todavía no puede cantar victoria porque las pirámides de los faraones guardan grandes secretos y trampas mortales, que hacen prácticamente imposible llegar hasta la cámara central de Kamosse. Teo no puede conseguirlo solo. Necesita de la ayuda del club de arqueología. Es una misión muy difícil que solo puede lograrse a través del trabajo en equipo.

Desarrollo: Juguemos al juego de la oca con un único jugador, el grupo. Y si entre todos conseguimos llegar al final del juego, descubriremos el tesoro escondido del



faraón Kamosse. (gominolas junto a un mensaje, o lo que se considere: logo semana vocacional...).

Material: disfraz Teo Jones, carnets, tablero oca, dado, ficha, guantes de látex, tiza, materiales circuito, una silla por niño, radio+cd, 1 paquete de globos, 1 pelota, 1 pelota de playa, fotocopia león + piezas, gominolas, sobres pruebas.

CASILLAS JUEGO DE LA OCA

	<p>Preguntas sobre convivencia, cooperación...</p>
	<p>Volvemos a tirar</p>
	<p>¡Cuidado hemos caído en una trampa! (Dinámica/juego sobre el trabajo en equipo)</p>
	<p>Si nos toca esta casilla haremos algo bueno por los demás</p>
	<p>De faraón a faraón y tiro porque mola mogollón</p>
	<p>Aquí toca regalar besos y abrazos para todos. Podemos inventarnos tipos de abrazos y besos para que no sea siempre igual</p>
	<p>Si caemos en la calavera nos toca volver a empezar. Aunque si vemos que se van a desmotivar mucho, solo les haremos retroceder unas casillas.</p>



TRAMPAS DE LA PIRAMIDE

1. LA MALDICIÓN DE LA MOMIA. (AYUDA A TUS AMIGOS)

Ambientación: Habéis entrado al pasillo principal de la Pirámide, la sala de los guardianes. Los guardianes, estatuas de sal, custodian la sala. Sólo podrán cruzarla si protegen sus cabezas con bolsas de arena sagrada del desierto. Solo los hábiles, los que sepan cooperar pasarán la prueba. Si la bolsa sagrada cae de su posición quedarás inmóvil bajo la maldición del faraón. Sólo tus amigos podrán devolverte a la vida colocando la bolsita de nuevo sobre tu cabeza. Suerte.



Explicación: Cada participante dispone de una bolsita que coloca sobre su cabeza y debe mantener en equilibrio; todos se desplazan por el espacio de juego, ensayando los movimientos que se les ocurran... si la bolsita se cae, queda "congelado", otro niño entonces, debe recoger la bolsita ayudando a su amigo a "descongelarse" y seguir jugando; por supuesto, cuando se agacha para levantar una bolsita, trata de que no se caiga la suya, de lo contrario, también queda "congelado" ...

2. EL SUEÑO ETERNO. (PASEO POR EL LAGO ENCANTADO)

Ambientación: Nos adentramos en el centro de la pirámide. Ante nosotros un lago misterioso. Cerca de la orilla unos gatos egipcios duermen plácidamente. Uno de nosotros toca el agua y... queda profundamente dormido. Intentamos despertarlo, pero no lo conseguimos, a punto estábamos de rendirnos cuando un compañero le dio un fuerte abrazo y consiguió despertarlo de su letargo. Ante nosotros se vislumbra un camino de piedras circulares que asoman temerosas entre el agua maldita. ¿Seremos Capaces de llegar al otro lado sanos y salvos?

Explicación: Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores. Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se queda profundamente dormido. Sólo se puede pisar en el interior los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago. Si alguien cae al lago se queda dormido en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe darle un beso o un fuerte abrazo. El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados.

3. EL TRONO DEL FARAÓN (SILLAS MUSICALES)

Ambientación: Llegamos a la sala del faraón. Es la sala donde se elegía a la Corte del faraón con un extraño ritual. Situaban las sillas de la Corte y sonaba la música. Cuando la música dejaba de sonar todos debían subirse a las sillas pues si no lo hacían todos, ese grupo de jóvenes cortesanos eran enviados al abismo de los escorpiones.

Para superar la maldición debéis conseguir convertirnos en la nueva Corte Faraónica.



¿Tendréis la valentía suficiente?

Explicación: Se disponen tantas sillas como jugadores formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse/sentarse.

El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

4. EL ESPIRITU DEL FARAÓN (GLOBO ARRIBA)

Ambientación: Estáis en la sala donde prepararon la momia del faraón. En ella se dice que el espíritu del Faraón todavía habita. Es una esfera de energía, aparece de repente entre nosotros. No dejéis que el espíritu del faraón deje de flotar por la sala y ayudarle con vuestra energía, un leve toque bastará. NO lo cojáis pues el espíritu recordará la maldición que encierra la pirámide y sentaros como señal de respeto cuando le halláis ayudado. Si todos conseguís sentaros el espíritu conseguirá liberarse y podrá abandonar la sala.

Explicación: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo. El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

5. EL PASO DE LA GRIETA (ORDEN DE LAS SILLAS)

Ambientación: Al pasar la sala del faraón nos encontramos una gran grieta en el túnel. Sólo con ayuda de todos y con un orden perfecto conseguiremos crear una cadena humana para pasar al otro lado. ¿seremos capaces de coordinarnos para cruzarlo?

Explicación: Se colocan, una tras otra, tantas sillas como jugadores, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla.

El encargado de la prueba dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo.

El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.



6. EL ESCARABAJO DORADO (PONER EL HUEVO)

Ambientación: El escarabajo es símbolo de buena suerte para los faraones. La sala donde os encontráis es la sala dorada. En ella se encuentran grandes bloques de oro. Solo los escarabajos gigantes de Egipto podían depositar el oro en los círculos sagrados para que los sacerdotes comenzarán con las celebraciones de la segunda luna llena.

Tendréis que engañar a los guardianes de sal y hacerles creer que sois escarabajos gigantes cargando el oro con ayuda de vuestras espaldas y llevando los bloques hasta los círculos sagrados. Mucha suerte.

Explicación: Un grupo de dos, tres o cuatro representa a una gallina formando un círculo y cogiéndose por los codos mirando hacia fuera. Con sus espaldas y sus traseros tienen que aguantar una pelota y conseguir desplazarse hasta depositarlo dentro de un aro (*papelera o caja*) que se encuentra situado a unos tres metros del punto de salida.



¿Logrará la gallina poner el huevo? Será más fácil conseguirlo si el grupo no suelta la pelota hasta que el aro esté en el interior de las piernas del grupo.

7. EL SALÓN DEL ESCARABAJO (PASAR EL BALÓN CON LOS PIES)

Ambientación: En el salón del escarabajo se jugaba a un extraño juego. Se trataba de simular como los escarabajos transportaban su carga hasta el lugar donde habitaban. Para ello el escarabajo utiliza sus patas traseras. Con ellas mueve la carga que antes ha juntado en una bola a modo de balón. Sentados en sillas en un círculo los jugadores se pasaban la bola sin perder el control de la misma. Los ganadores eran premiados con un escarabajo dorado, símbolo de prosperidad y suerte.

Explicación: Nos sentamos en sillas individuales en un círculo en el que estamos muy cerca unas personas de otras. Pasamos una pelota de goma o un balón de playa rodando por el suelo tocando solo con un pie a la compañera de nuestro lado derecho. Lo repetimos en sentido contrario. Después pasamos la pelota por encima de los empeines de los pies a la compañera del lado derecho sin tocarla con la mano y sin que caiga al suelo.... Y todas las variantes que se nos ocurran.

8. LA SALA DE LA DIOSA COBRA (SPAGHETTI)

Ambientación: La Diosa Cobra era muy importante para el Faraón. Era símbolo de unificación de la tierra y de Poder. La Cobra es una serpiente de mordedura mortal pero lo que más temían los guerreros extranjeros es que la Cobra les enredará con su largo cuerpo. Una Cobra gigante yace en la sala sólo si somos capaces de desenredar su cuerpo podremos pasar y acceder a la siguiente Sala de la pirámide.



Explicación: El grupo forma una fila agarrándose de las manos todas las personas menos una para no formar un círculo cerrado. El profe coge de la mano al grupo y los entrelaza y lía muy despacio sin que se suelten *indicando cuando se para cada persona* y que no peguen tirones bruscos. Cuando está formado el lío les explicamos que el spaghetti se hizo un nudo. Ahora intentamos deshacer el nudo con las ideas que vamos dando todos.

9. LA SALA DE LOS VALIENTES (COMPLETAR ELLEÓN) doc 1

Ambientación: Habéis llegado a la Sala de los Valientes. Soldados VENIDOS DE OTROS LUGARES intentaron conquistar las tierras junto al Rio Nilo pero no pudieron contra el poder y el ejército del Faraón. Un León, símbolo de estos ejércitos está repartido por la sala. Sólo si se junta de nuevo los trozos del estandarte de aquel ejército de valientes conseguiréis la valentía y fuerza necesaria para acabar con la maldición de la Pirámide.

Explicación: Colocamos una fotocopia del león tamaño DIN A 3 en un lugar visible. Le vendamos los ojos a uno de los niños y le damos una pieza del león con cinta adhesiva. Deberá colocarla en el lugar adecuado con la ayuda de las indicaciones del resto del grupo.

3.1. TOMANDO LA VIDA EN MIS MANOS

Tras la gymkana y como conclusión.

Objetivos:

Favorecer el conocimiento y cohesión en el grupo.

Duración: 30 min. aprox.

Desarrollo:

- ✓ Dinámica: *El Ovillo de Lana.*

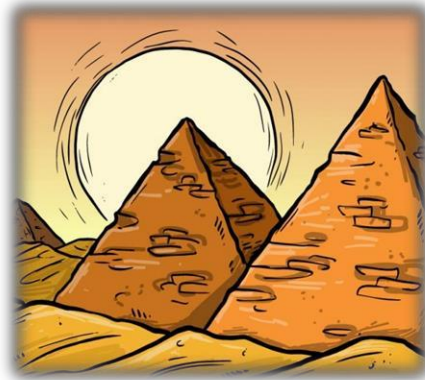
El grupo está en círculo sin dejar espacios vacíos. El ovillo lo tiene el profesor y se lo lanza a otra persona del grupo sujetando el extremo. Justo antes de lanzarlo dice en voz alta:

“Me llamo y quiero agradeceros

(algo que le haya ayudado en los días que llevamos de curso o durante estos días de semana vocacional)”.

Se puede cambiar la frase:

- Recuerdo de este curso...
- Un momento feliz del curso ha sido...
- La actividad que más me ha gustado es...
- He aprendido de mis compañeros...
- Me encantaría ... Quien recibe el ovillo dice su nombre y alguna cosa que quiera agradecer al grupo.





Cuando termina lanza el ovillo a otra persona sujetando el hilo de manera que quede más o menos tenso (sin que llegue a tocar el suelo). Cuando todos hayan recibido el ovillo quedará formada una estrella de tantas puntas como participantes.

Materiales: un ovillo de lana.

En este último bloque, seleccionamos algunos de los recursos de oraciones que ya tenemos a nuestra disposición. Según el itinerario que hayamos elegido en esta convivencia/tutoría, enganchará mejor una que otra, pero las que aquí ofrecemos están relacionadas con lo desarrollado.

Algunas indicaciones:

1. Resulta conveniente hacer notar al alumnado que estamos en un momento diferente. Si podemos utilizar el oratorio o la capilla del colegio, pues genial. Si no, cambiar un poco el registro para que el alumnado entre a lo queremos proponerles.
2. Siempre es bueno empezar con un momento tranquilo de relajación, de respiración consciente, de poner una postura cómoda, de pararnos y hacer ambiente externo e interno.
3. Comenzamos reunidos ante Aquél que nos convoca: En el nombre del Padre...

Recursos (tomados de las oraciones de la semana vocacional para primaria):

CATEGORÍA	ORACIÓN
EVANGELIO	2. Hágase en mí según tu Palabra 4. Tesoro escondido
CUENTOS, RELATOS	3. El árbol ruiseñor 5. El pingüino
CANCIONES	2. El mayor tesoro del mundo
MARISTA	1. Champagnat, nuestro modelo 4. Marcelino, esfuerzo y voluntad
ORACIONES	7. La vida es... 10. Jesús