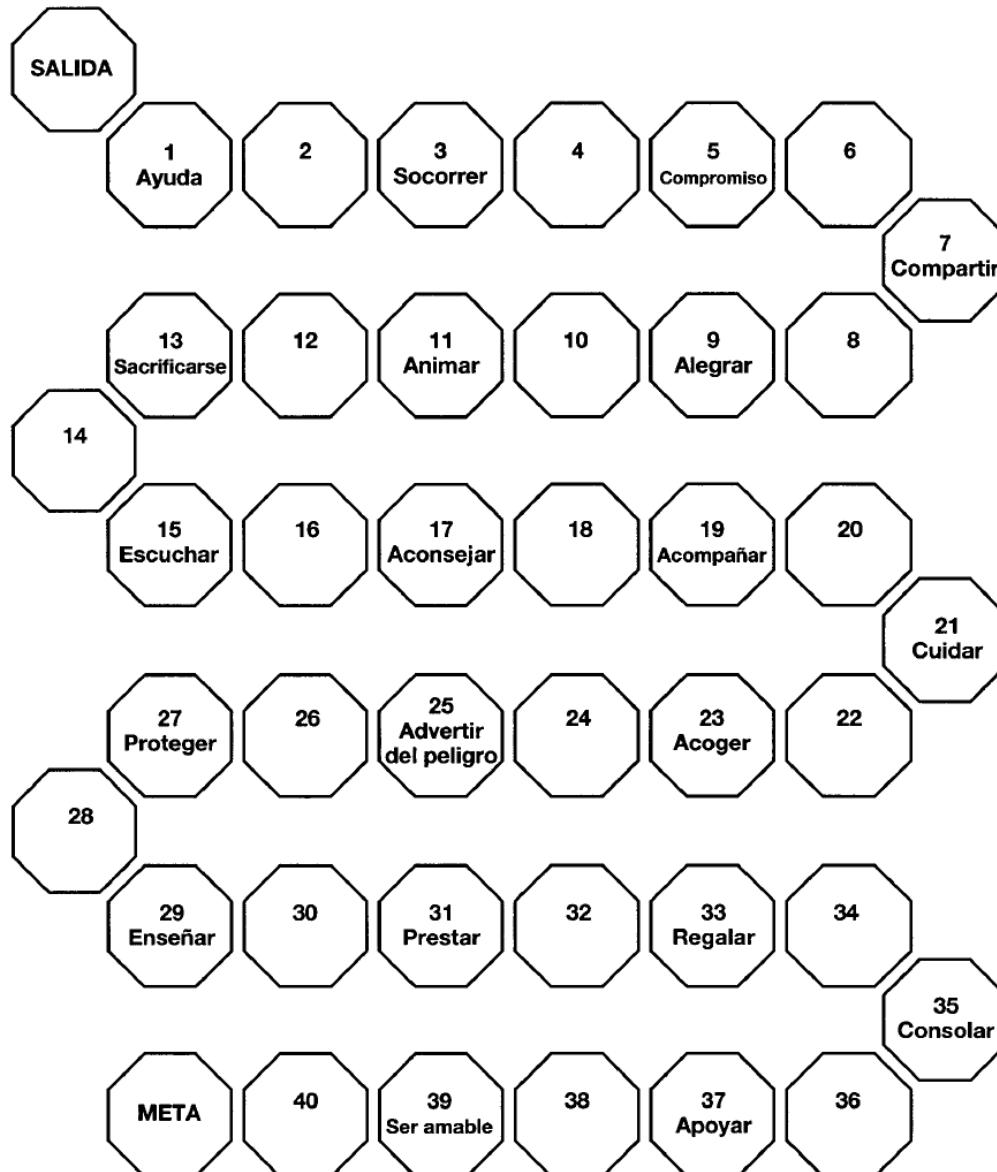


Hace el Bien
La gran carrera

- ***Se tratará de hacer una carrera en la que habrá que superar pruebas consistentes en hacer el bien de una manera simbólica.***
- ***Nos dividiremos en cuatro grupos. Cada uno tendrá una ficha de un color. Se pondrán las fichas en las casillas de salida y por turnos se tirará un dado para avanzar. Cuando un grupo caiga en una casilla con prueba, el animador le dirá lo que tiene que hacer para superarla.***
- ***Si no consiguen superarla retrocederán a la casilla en la que estaban antes de caer en la prueba.***
- ***Ganará el equipo que llegue primero a la casilla de meta habiendo hecho y superado más pruebas.***



Pruebas

- **1. AYUDAR:** Debéis decir 20 cosas en que podríais ayudar a vuestros padres en casa. Las iréis diciendo entre todos los del grupo. Si se repite alguna la prueba no se considerará superada.
- **3. SOCORRER:** Os habéis encontrado por el camino una persona tirada en el suelo y necesita urgentemente que la lleven al hospital. Así que la cogeréis entre todos (uno de vuestro grupo hará de esta persona), y sin que toque suelo, la llevaréis con mucho cuidado al otro extremo de la sala. Si en algún momento toca suelo no habréis superado la prueba.
- **5. COMPROMISO:** Os cogeréis todos de la mano como señal de que os habéis comprometido a ayudaros entre vosotros. Pero lo haréis de la siguiente manera: puestos en fila india, pasaréis vuestra mano derecha por entre las piernas para coger la mano izquierda

del compañero de atrás, y con vuestra mano izquierda cogeréis la mano derecha que el compañero de delante os dará a través de sus piernas.

Cogidos de esta manera, y sin soltarse en ningún momento, daréis dos vueltas completas a la sala.

- **7. COMPARTIR:** Decid entre todos 20 cosas vuestras que podríais compartir con los demás. Si se repite alguna la prueba se considerará no superada.

- 17-

- **9. ALEGRAR:** Unos conocidos vuestros están muy tristes y aburridos.

Vosotros vais a ir a alegrarles la vida contándoles chistes. Así que cada uno del grupo tendrá que contar un chiste diferente. Estos chistes no podrán ser repetidos por otros grupos si caen en la misma prueba.

- **11. ANIMAR:** Un amigo vuestro está muy desanimado. Así que vais a ir a llenarle de ánimos. Cada uno de vosotros cogerá un globo que simbolizará a vuestro amigo y lo hinchará de «ánimo» hasta que explote.

- **13. SACRIFICARSE:** A veces hay que hacer cosas que nos cuestan pero las hacemos con gusto porque son para ayudar a un ser querido o por una buena causa. Así que nos quedaremos un turno sin jugar para dejar que los demás avancen.

- **15. ESCUCHAR:** Muchas personas necesitan contar sus cosas y ser escuchadas por alguien que las entienda y comprenda. Uno del grupo escribirá una frase que contenga al menos siete palabras. Luego la tendrá que decir a sus compañeros de grupo pero cambiando todas sus vocales por una sola; la que él prefiera. Su grupo deberá escucharle con atención para descubrir la frase original que quiere decirles.

- **17. ACONSEJAR:** Hay momentos en los que se agradece los consejos de un amigo cuando no se sabe qué hacer. El animador os dará a elegir un sobre de tres que tendrá en la mano. En ellos están las siguientes órdenes: Retroceded 6 casillas; Avanzad 6 casillas; Quedaos donde estáis. Pediréis consejo a uno de los grupos y tendréis que elegir la que ellos os aconsejen.

- **19. ACOMPAÑAR:** No hay nada como sentirse acompañado por alguien en las dificultades. Así que vosotros retrocederéis a la casilla en la que esté el último grupo para estar con él y hacerle compañía.

- **21. CUIDAR:** Vais a cuidar a un amigo que está enfermo. Uno del grupo hará de enfermo, y los demás tendrán que vendarle todo el cuerpo con vendas (=papel higiénico), de tal manera que quede todo cubierto de pies a cabeza.

- **23. ACOGER:** Todos los del grupo os cogeréis de la mano y haréis un corro. Eso simbolizará vuestra casa. Ahora invitaréis a dos grupos a que entren dentro. Si queda espacio, podréis invitar a que entren los restantes, porque vuestra casa es muy acogedora.

- **25. ADVERTIR DEL PELIGRO:** Desde la otra parte de la calle veis que un ciego va a cruzar por un lugar donde hay un gran agujero.

Vosotros le guiaréis con la voz diciéndole por dónde tiene que ir.. Uno del grupo se vendará los ojos para hacer de ciego y se pondrá en un extremo de la sala. Los demás os colocaréis en el otro extremo para guiarle con vuestras indicaciones. En el suelo se marcará con tiza o con papeles la situación del agujero. Sólo tendréis un minuto de tiempo para hacerlo.

- **27. PROTEGER:** Hay que proteger siempre al desvalido y al que no puede defenderse. Hay muchos que se aprovechan de la debilidad de los demás, por ello hay que salir siempre en su defensa. Esta persona indefensa estará simbolizada por un globo que no deberá tocar suelo en ningún momento. Deberéis mantenerlo en el aire durante dos minutos y protegerlo del suelo. Pero no podrá ser tocado con las manos ni con los pies. Sólo podrá ser tocado con la cabeza, los codos y las rodillas.

- **29. ENSEÑAR:** Se puede hacer mucho bien enseñando a los demás cosas que les sean útiles y prácticas para vivir mejor y más felices. Nosotros somos lo que somos y sabemos lo que sabemos porque antes alguien nos lo ha enseñado. Vais a simbolizar esto haciendo uno de maestro y los demás de alumnos. El animador entregará al maestro un trabalenguas que tendrá que enseñar a sus alumnos. Al final todo el grupo deberá decir de memoria el trabalenguas sin equivocarse.
- **31. PRESTAR:** De cuántos apuros hemos salido gracias a lo que otros nos prestaron cuando lo necesitábamos. Pues bien, ahora hay unas personas en apuros y necesitan de nosotros, urgentemente, prendas de vestir. El grupo deberá poner encima de la mesa 5 calcetines, 2 pares de zapatos, un cinturón, un pañuelo y un reloj.
- **33. REGALAR:** Pensaréis en un regalo que os gustaría hacer a todos los miembros de los otros grupos. Lo escenificaréis en mímica y ellos tendrán que adivinarlo.
- **35. CONSOLAR:** Son muchas las cosas que pueden hacer sufrir a las personas. Consolar no es más que aliviar el dolor que puedan tener estando a su lado ayudándoles a pasar el mal trago. Ahora cada uno de vosotros irá a consolar a una persona imaginaria que ha tenido un gran problema. Hincharéis un globo que simbolizará todo el sufrimiento de esa persona, y deberéis explotarlo para acabar con él. Pero tendréis que hacerlo poniéndolo en el suelo y sentándoos encima de él con decisión hasta explotarlo.
- **37. APOYAR:** Apoyar es creer que alguien puede hacer lo que se propone y nosotros estamos detrás de él para respaldarle y darle ánimos. Ahora uno del grupo, para representar esto, necesitará de todo vuestro apoyo porque para que vuestro grupo supere esta prueba, él solo deberá construir un castillo de cartas de cuatro pisos de altura.
- **39. SER AMABLE:** Decir entre todo el grupo diez cosas que delatan que una persona es amable.

Al final del juego comentamos

1. De las 20 palabras que hemos visto en el juego, di aquellas que tú hayas puesto en práctica alguna vez y cuenta brevemente lo que ocurrió. Como máximo puedes decir 4.
2. ¿Hay alguna de esas palabras que nunca hayas puesto en práctica con alguien?
3. ¿Te preocupa lo que les pasa a las personas que te rodean? ¿Te sueles dar cuenta de sus necesidades aunque no te las digan?
4. ¿Ayudas mucho en casa? ¿Por qué?
5. ¿Cómo te gustaría que te recordaran los que te conocen si ahora te tuvieras que ir al extranjero y no pudieras ya volver aquí?