1. **SOMOS ANIMALES POR NATURALEZA**

Somos animales sociales, en tanto que nos agrupamos en familias, comunidades y Estados, y además somos seres que hablamos. Reflexión sobre la frase. Lanzar ideas

* Uno de los participantes escribe en papeletas el nombre de distintos animales. Habrá dos papeletas iguales para cada animal (2 de burro, 2 de elefante, etc…).
* Las papeletas se cierran y se ponen en un bote. Cada jugador escoge una y no la enseña a los demás.
* Todos los jugadores se ponen un antifaz, pañuelo, tela o cualquier otra cosa que les impida ver a los demás.
* Todos se agrupan y a la voz del moderador, todos comienzan a emitir los sonidos del animal que les ha tocado, intentando a la vez, localizar a su pareja.
* Cuando encuentran a su pareja, el moderador comprueba las papeletas y si son iguales, se salvan, retirándose del juego. Si no coinciden, se deben reincorporar al juego.
* “Perderá” la última pareja en encontrarse.
* Para hacer el juego más interesante y divertido, el moderador puede escoger animales exóticos, como leones, ballenas, camellos, etc…

 ANEXO I: ANIMALES

1. **AYÚDAME A AVERIGUAR QUIÉN SOY**

El ser humano es un animal social y depende de los demás. Reflexión sobre la frase. Lanzar ideas

1. Los alumnos se pegarán un papel que contenga una sola palabra que describa su forma de ser: feliz, sonriente, alegre, esperanzador, o si es muy complejo, otras palabras, como mesa, silla, boli, etc.
2. Empiezan a andar, entre ellos, y sus compañeros deberán ir diciéndose una palabra al encontrarse, pero nunca sin decir ni un sinónimo ni la propia palabra
	* Ejemplo: un alumno lleva un post-it que pone *silla*. Otro alumno se encuentra con él y le dice *patas.* Otro le dirá  *cuatro* y así tendrá que ir acordándose de lo que le vayan diciendo sus compañeros.
3. **NO SIEMPRE ESTAR EN GRUPO ES FÁCIL**
* ¿Por qué? ¿Qué estrategias existen para solucionar ciertos conflictos en un grupo?
* Dinámica: ¡PONGÁMONOS DE PIE!
	+ En este juego los participantes se sientan de espaldas y entrelazan sus manos para juntos poder levantarse. Se empezará a hacer primero un alumno solo, luego dos, y así sucesivamente. El monitor no puede decir nada hasta llegar al final. Se irá aplicando más cantidad de personas hasta que todo el grupo logre estar en pie.
* Al final del juego el monitor preguntará qué ha pasado y después cómo lo han solventado.
	+ Los componentes del grupo se han animado entre ellos?????
	+ Ha habido comentarios negativos
	+ Y si ha habido comentarios negativos, ¿creéis que ayudan a conseguir el objetivo final?

**Oración final** (cogidos de la mano y más que nunca con mucho sentimiento de pertenencia a un grupo. Unir las voces, ir al ritmo de mis compañeros. Los alumnos irán leyendo y se pasarán la lectura, ellos deben considerar cuánto leer de forma que puedan leer todos)\_ANEXO II

Señor Jesús, como llamaste un día a los primeros discípulos para hacerles pescadores de hombres, continúa haciendo resonar tu invitación: "ven y sígueme" en nuestra Iglesia.

Da a los jóvenes la gracia de responder generosa y prontamente a tu voz,

ayúdales a vencer las dificultades de su camino, procura que experimenten la felicidad de darse a los que necesitan luz, pan y esperanza; sostén en sus fatigas apostólicas a nuestros obispos, sacerdotes y personas consagradas.

Abre la mente y el corazón de todos en nuestras familias y en nuestras comunidades cristianas para que sean solidarios espiritual y económicamente de los jóvenes que quieren dar su vida al servicio de Dios y de la Iglesia.

Virgen María, Madre la Iglesia, modelo de disponibilidad, ayúdanos a decir sí al Señor que nos llama a ser sus discípulos misioneros para que nuestros pueblos en Él tengan vida.

**ANEXO I: ANIMALES (PODÉIS USAR OTROS O LOS QUE ELLOS QUIERAN)**

Hago 14 (siete y siete)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **BURRO** | **BURRO** | **CERDO** | **CERDO** |
| **PÁJARO** | **PÁJARO** | **PERRO** | **PERRO** |
| **GATO** | **GATO** | **VACA** | **VACA** |
| **GALLINA** | **GALLINA** | **SER HUMANO** | **SER HUMANO** |

**ANEXO II: Oración final** (mostrar a los alumnos para su lectura)

Señor Jesús, como llamaste un día a los primeros discípulos para hacerles pescadores de hombres, continúa haciendo resonar tu invitación: "ven y sígueme" en nuestra Iglesia.

Da a los jóvenes la gracia de responder generosa y prontamente a tu voz,

ayúdales a vencer las dificultades de su camino, procura que experimenten la felicidad de darse a los que necesitan luz, pan y esperanza; sostén en sus fatigas apostólicas a nuestros obispos, sacerdotes y personas consagradas.

Abre la mente y el corazón de todos en nuestras familias y en nuestras comunidades cristianas para que sean solidarios espiritual y económicamente de los jóvenes que quieren dar su vida al servicio de Dios y de la Iglesia.

Virgen María, Madre la Iglesia, modelo de disponibilidad, ayúdanos a decir sí al Señor que nos llama a ser sus discípulos misioneros para que nuestros pueblos en Él tengan vida.