

Ideas rápidas para el grupo jóvenes

«Usted puede aprender más acerca de una persona en una hora de juego que en un año de conversación»
-Platón

Cinco pasos simples para prepararse para eventos de jóvenes:

Paso 1

Cree un ambiente acogedor y emocionante para la juventud. Use muchos accesorios de colores y cosas que hagan que el espacio les invite a un ambiente emocionante y divertido. Ésto hará que los/as jóvenes quieran venir a las actividades. Ejemplos... globos, piñatas, luces parpadeantes, telas, telas de cortina, letreros.

Paso 2

Proporcione actividades divertidas, interesantes y educativas que todo el grupo quiera hacer. Si no está seguro/a de lo que la juventud desea, simplemente pregúnteles. Tenga algo nuevo en cada reunión que les atraiga su atención y haga que quieran participar en la actividad.

Paso 3

Organice. Esté preparado/a con anticipación. Sepa lo que va a hacer antes de que comience la reunión del grupo de jóvenes. Los/as adolescentes necesitan estructura y organización. De lo contrario, van a ser más propensos/as a portarse mal o no participar en la actividad.

Paso 4

Mantenga registros claros. Asegúrese de mantener los registros de asistencia y otros documentos importantes que son requeridos por su organización. Asegúrese de que todos los registros estén al día. Siempre mantenga los expedientes médicos a la mano para que usted sepa qué hacer con cada joven en caso de una emergencia. Esté consciente de las reglas de seguridad en el espacio de reunión.

Paso 5

Haga del grupo algo divertido. Reír, jugar, crear y re-crear en grupo. *Holy Motion* y *The Playbook* son recursos en inglés maravillosos para jugar en unidad.

Cuando todo falla:

Ideas rápidas y simples para grupos de jóvenes

No importa lo bien preparado que esté o cuánto tiempo usted ha estado trabajando con jóvenes, siempre habrá momentos en los que el programa no funciona como debería. Y hay esos momentos cuando el/la líder designado/a no puede estar allí y alguien tiene que intervenir para llevar a cabo un programa. Aquí hay algunas actividades que requieren poco o ningún material de preparación. La mayoría son actividades garantizadas para lograr que su grupo de jóvenes hable y comparta. Una vez más, tener *Holy Motion* y *The Playbook* a la mano, es de gran ayuda también.

ALTAS Y BAJAS

Materiales necesarios: ninguno

Haga que los jóvenes se sienten en círculo. Todo el mundo tiene un turno para compartir una BAJA -un momento no tan bueno del día/semana y una ALTA-un momento bueno del día/semana. Esta es una gran manera de aprender sobre lo que está pasando en la vida de nuestra juventud. El liderato también puede poner las ALTAS y BAJAS en su lista de oración.

ALTAS Y BAJAS Musical

Materiales necesarios: ninguno

Siga las instrucciones de ALTAS Y BAJAS, pero en lugar de simplemente compartir las altas y bajas, los/as jóvenes deben compartir una canción que refleje esos sentimientos. Los/as jóvenes pueden optar por decir la letra, título de la canción o estilo de música. En general, la música es importante para los/as jóvenes. Incluso si usted no escucha la misma música, a veces es más fácil de entender el sentimiento cuando se expresa en términos de ritmo, el estilo, la poesía, etc. Esto es también una gran manera de incorporar diferentes estilos de aprendizaje y procesos creativos. Se podría extender esta idea, invitando al grupo a pensar sobre la música en términos de su fe y cómo las letras de las canciones resuenan en su comprensión de lo sagrado. Otra de las posibilidades de esta actividad podría implicar simplemente invitar a un/a joven a la semana a traer una canción para compartirla con el grupo —una canción que conecta con su fe, su comprensión de Dios, sus dudas y temores, sus alegrías. Dedique tiempo a escuchar la canción en grupo y a reflexionar sobre su contenido como grupo, buscando a Dios en el regalo musical semanal de cada persona.

Pared de graffiti

Materiales necesarios: periódicos, marcadores y música de fondo

Ponga hojas de papel en blanco alrededor de la sala, con diferentes preguntas en cada una. Invite al grupo a pararse en grupos pequeños con cada hoja, para que escriban o dibujen sus respuestas y luego, cuando usted diga «Próxima», se trasladan a la siguiente hoja y responden allí, tomándose también el tiempo para ver lo que los otros grupos han escrito.

Búsqueda del Tesoro

Materiales necesarios: imaginación y creatividad

Los equipos son enviados a recoger una serie de artículos, tal vez diez, dentro de un período determinado de tiempo. El truco: no saben aún qué es exactamente lo que está en la lista de la búsqueda del tesoro. No reciben la lista hasta que regresen con sus artículos. A continuación, se les da una cierta cantidad de tiempo, como un equipo, para averiguar qué artículo se ajusta mejor a cada descripción en la lista para llegar a un argumento persuasivo que convenza al jurado. (Por ejemplo, si el artículo en la lista de búsqueda del tesoro dice «Un nuevo tipo de sostenedor de bebidas», los/as adolescentes pueden tratar de convencer al jurado de que el balón de baloncesto es lo mejor que encontraron que se adapta a la descripción, ya que tiene un lugar para insertar un sorbeto, puede contener una gran cantidad de líquido y no se rompe al caerse...) Se debe permitir a los equipos, dentro de lo razonable, modificar sus artículos encontrados con el fin de hacerlos encajar mejor en la descripción elegida en la lista de búsqueda del tesoro. Por supuesto, tendrán que trabajar en grupo para llegar a su presentación del objeto y para decidir cómo van a argumentar sus conexiones a la lista de la búsqueda del tesoro. Algunos ejemplos de descripciones para la lista podrían incluir:

- Un símbolo para la paz en la Tierra
- Un tema de conversación
- Nuestro nuevo logotipo del grupo de jóvenes
- Una herramienta para fomentar el compartir
- Algo que Jesús podría haber usado
- Una nueva manera de estudiar la Biblia
- Una ayuda para combatir el hambre en el mundo
- Algo que Juan el Bautista pudo haber comido

Amistad veloz

Materiales necesarios: ninguno

Esta actividad se basa en las citas rápidas. Es una forma rápida para que todo el mundo se conozca. La mitad del grupo se sentará antes de que comience la Amistad veloz. La otra mitad estará de pie hasta que alguien haga sonar una campana para comenzar. Entonces cada miembro de este grupo se sentará con un miembro del otro grupo durante 5 minutos. El objetivo es hacerse preguntas entre ellos/as para llegar a conocerse mejor. Cuando suena la campana, cada persona del grupo que estuvo de pie se mueve a la siguiente persona que está sentada. Esto termina cuando todo el mundo haya tenido la oportunidad de conocer a todas las personas del grupo de forma individual.

Fichas conversadoras

Materiales necesarios: fichas tales como fichas de poker, centavos, etc.

A veces el reto de conseguir que los/as jóvenes hablen es que algunos/as hablan demasiado y algunos/as hablan muy poco. Para tratar de romper ese patrón, proporcione el mismo número de fichas a todas las personas. Durante el diálogo, cada vez que una persona hable, él o ella debe tirar una ficha en el centro del círculo. Una vez que sus fichas se han terminado, se convierten en un «oyente» mientras esperan a que todas las demás personas utilicen sus fichas. Las fichas sólo se redistribuyen después de que todo el mundo haya agotado su turno para hablar.

Búsqueda del tesoro invertida

Materiales necesarios: cámaras digitales o teléfonos celulares

- Por lo general, nuestras búsquedas del tesoro con cámaras fotográficas suponen el envío de grupos con una lista de cosas para fotografiar, para luego volver, unir todas las fotos a una cartulina y ponerle títulos. En esta Búsqueda del tesoro invertida, se envía al equipo con una lista de títulos creativos y ellos/as deben tomar una foto de algo que piensan que se ajusta mejor al título creativo. Así, cada equipo es libre de usar su imaginación. He aquí una muestra de algunos títulos posibles en que el desafío es tomar una foto de «ESTO» en cada título:
- Todo el mundo coincidió en que al ver ESTO supieron que toda la belleza del mundo fue un regalo de Dios.
- ¡Nadie pudo probarlo, pero ESTO parecía ser evidencia de un montón de jóvenes de la iglesia excesivamente compasivos/as!
- ¡Increíble! ESTO es un duplicado exacto de la cara de (insertar el nombre de su líder) encontrado en la naturaleza.
- Toda la gente del pueblo estuvo de acuerdo. ESTO fue realmente una señal del amor de Dios.
- ESTO es una evidencia «de un siervo con la intención de provocar sonrisas».
- Sin duda, ESTO sólo podía significar una cosa: Harry Potter estuvo aquí.
- Era bastante obvio para los/as espectadores cómo ESTO iba a terminar.

Compañeros de conversación

Materiales necesarios: ninguno

Muchas personas, especialmente introvertidos/as, se incomodan con sólo compartir de la nada sus ideas en relación a una pregunta, pero dado el tiempo para pensar en su respuesta, tienen más probabilidades de responder. Al plantear una pregunta al grupo, invite a los/as jóvenes a recurrir a una persona junto a ellos/as y compartir sus ideas. Esto le da a cada persona un tiempo para «ensayar» su posible respuesta sin el esfuerzo de compartirla delante de todo el grupo. Después de unos minutos, reúna de nuevo al grupo e invite a aquellas personas que están dispuestas a compartir sus respuestas o compartir alguna reflexión que su pareja ofreció a hacerlo.

Nombres nuevos

Materiales necesarios: pequeños pedazos de papel, instrumentos para escribir, contenedores pequeños

Instrucciones: Divida el grupo en tres equipos. Pregunte: «Si se fuese a cambiar su nombre, ¿cuál sería?». Provea a cada equipo un par de minutos para escribir sus «nombres nuevos» y colocarlos en el contenedor específico. El líder tomará un nombre del contenedor y lo leerá a todo el grupo. Los grupos entonces tienen la oportunidad de adivinar quién creen que eligió el nombre. Si un grupo acierta, entonces esa persona sale de su grupo y se une al otro. (Por ejemplo, el Grupo A adivina que Sally quería que su nombre fuese Emilia. Sally estaba en el grupo B por lo que ahora se convierte en miembro del grupo A). Si un grupo supone mal, el siguiente equipo tiene una oportunidad de adivinar. Esto continúa hasta que se hayan adivinado todos los nombres. El objetivo es conseguir que se adivinen todos y tener al final el equipo más grande.

Otras ideas, además de un nuevo nombre, incluyen personaje favorito, actor favorito, personaje favorito de la Biblia, etc.

Autor: Rvdo. Presley Neal Cox

Editora: Rvda. Ashley-Anne Masters

Traductor: Rvdo. Edwin A. González-Castillo

Directora del Proyecto: Gina Yeager-Buckley

