



## GRAN JUEGO

### Descubre todo lo hermoso que hay en tí

#### Finalidad del juego

Subrayar la importancia de cuidar la presencia de Jesús dentro de nosotros y entre nosotros a través de la práctica de las virtudes y la huida de los vicios. Al igual que María en el momento de la huida a Egipto, para los gen3 es fundamental “salvar a Jesús” y custodiarlo para que pueda crecer y fortalecerse dentro de ellos y entre ellos. Los gen3 que están en el mundo, pero no son del mundo, se comprometen a ir contra-corriente en su vida cotidiana sirviéndose de la vida del Evangelio. Viviendo las virtudes que en práctica se resumen en el Amor y teniendo a Jesús en medio, los gen3 serán capaces de resistir a cualquier ataque.

En este juego se ha elegido utilizar 4 vicios y sus respectivas 4 virtudes:

- Soberbia-humildad
- Avaricia-generosidad
- Lujuria-pureza
- Ira-paciencia

Estos vicios y virtudes corresponden a las fichas de formación dirigidas a los chicos de la faja de edad 9-12 años para el año 2017/2018 y que es posible encontrar en el sitio <http://assistentigen3.focolare.org/>.

Se recomienda que los gen3 lleguen al juego habiendo tenido ya ocasión durante el año de conocer a fondo las fichas.

#### Preparación

Se delimitan 4 grandes áreas: el reino de la soberbia, de la avaricia, de la lujuria y de la ira.

En cada uno de estos hay un animador, ‘jefe-vicio’, disfrazado y caracterizado de manera que se parezca lo más posible al animal alegórico del vicio que representa. Cada jefe-vicio puede también valerse de ayudantes que pueden crear una escena o más que describan lo mejor posible ese vicio actualizándolo a la realidad que los gen3 viven.

#### Desarrollo

Los gen3 se dividen en 8 equipos. Cada equipo tendrá que hacer un recorrido a través de los 4 reinos de los vicios y en cada reino tendrá que enfrentarse a otro equipo para adjudicarse los puntos-virtud.

Los dos equipos rivales llegan al reino del vicio, donde el jefe-vicio, junto a sus ayudantes, se presentará sirviéndose de un discurso o una escenificación. Llegados a este punto propondrá a los dos equipos **un desafío**.

El equipo que vence el desafío tendrá el derecho de ser el primero en responder a la pregunta de un **quiz**. Si no se da la respuesta correcta, la posibilidad de responder pasa al otro equipo. Por cada respuesta exacta el equipo ganará un punto-virtud representado por un sellito con un dibujo. El desafío puede ser repetido varias veces para cada pregunta del quiz. Las preguntas del quiz hacen referencia a algunos episodios del Evangelio, por lo que los gen3, antes de responder, pueden ayudarse yendo a leer el paso del Evangelio sugerido.

Las preguntas del quiz que proponemos aquí son sólo sugerencias; se pueden elaborar preguntas diferentes.

Los sellitos que representan los puntos-virtud no se consignan todavía al equipo: podrán ser consignados sólo cuando el jefe-vicio sea transformado en jefe-virtud. De hecho, al concluir las preguntas del quiz, **los dos equipos tendrán que tratar de transformar al jefe-vicio en jefe-virtud** para obtener los puntos-virtud acumulados en el transcurso del juego. Tendrán que hacerlo “convenciendo” al jefe-vicio por medio de una experiencia suya. Los dos equipos pueden organizar **una escenificación que represente una experiencia** hecha por uno de ellos en la que se ha vivido la virtud que se contrapone al reino del vicio del que son huéspedes (por ejemplo en el reino de la ira tendrán que representar una experiencia vinculada a la paciencia). Después de la experiencia el jefe-vicio se transforma en jefe-virtud quitándose el disfraz que lo caracterizaba. En ese momento puede consignar a los equipos los puntos-virtud que habían acumulado durante el juego. Además el jefe-virtud consigna a cada equipo **una pieza de puzle**.

Cuando los dos equipos se han alejado, el animador se vuelve a disfrazar de jefe-vicio para acoger a los próximos dos equipos.

Después de haber pasado por los 4 reinos, los equipos se reúnen todos juntos y componen el puzle con las piezas recibidas en el curso del juego. El puzle representa la escena de María que huye a Egipto. La imagen puede ser usada como motivo para hacer una breve reflexión sobre esta etapa de la vía de María.

Al final se premia al equipo que ha conquistado más puntos virtud .

### Desafíos para los diferentes reinos

*Avaricia/Generosidad: “Un regalo con su lazo”*



Cada equipo se coloca en dos filas, una frente a la otra. Cada chico tiene en su mano una cinta para “confeccionar” con un lazo al chico de enfrente. Vence el primer equipo que logre “empaquetar” a cada jugador cubriéndolo con la cinta lo más posible.

*Ira/Paciencia: “No ceder nunca”*



Cada equipo cuenta con 4 bastones puestos de esta forma # y una pelota que se transportará hasta el final del recorrido sin hacerla caer. A lo largo del recorrido, tendría que haber varios obstáculos. Cuando la pelota cae, se vuelven a poner los bastones en el suelo, la pelota en el centro, y se reanuda el recorrido desde donde se había interrumpido. Vence el primer equipo que logra llevar el balón hasta la meta.

*Soberbia /Humildad: “Ponerse en el lugar de los demás”*



Se ponen vestidos extraños y abultados. Todos se toman de la mano y, sin dejarse, se hacen pasar dos hula hop desde el primero al último de los chicos. Vence el que logra hacer pasar los dos hula hop en el menor tiempo.

*Lujuria/Pureza: “Escuchar “aquella” voz”*



A un componente del equipo se le vendan los ojos, el resto del equipo debe lograr conducirlo hasta la meta sin tocarlo, dándole sólo indicaciones con la voz.

## **Ideas para representar los diferentes reinos**

El animador jefe-vicio que representa la **SOBERBIA** está disfrazado de pavo real: pasea pavoneándose dando chillidos, mirándose al espejo continuamente, hablando de forma presuntuosa y vanidosa y elevándose de tierra. Se pueden representar escenas de vanagloria en varios ambientes: en la escuela, un compañero que se vanagloria de ser el primero de la clase; en casa, mientras uno cuida exageradamente del propio look, pasando mucho tiempo delante del espejo; por la calle con los amigos otro se vanagloria de tener el vestido de firma, el celular más nuevo, la mochila más a la moda...

El animador jefe-vicio de la **AVARICIA** va disfrazado como el animal alegórico que se representa con un gran saco al hombro, continúa girando en su reino, recogiendo del suelo todas las cosas que continuamente pierde a medida que las acumula. Sus ayudantes entran y salen de un Shopping Center, con grandes bolsas llenas de todo tipo de mercancía, mirando la vitrina largo rato, no dándose cuenta de un pobre que les pide limosna. Incluso entre ellos se contienden lo que tienen repitiendo a menudo: “¡es mío!”

El reino de la **LUJURIA**, puede estar a la sombra de un árbol, escondido bajo algunas sábanas en forma de tienda de campaña con carteles que digan, p. e.: “Prohibido a los menores”, etc., revistillas tiradas aquí y allá, y también una música lánguida... El jefe-vicio se asoma desde su escondrijo solo con la cabeza, con las semblanzas de un gusano con un radar. También sus ayudantes tienen radares y se sitúan en los bordes de su reino despertando la curiosidad de los gen 3 virtud para invitarlos de forma atractiva a caer en la tentación de entrar, de mirar juntos una revista...

El jefe-vicio de la **IRA** está disfrazado como el animal alegórico que representa y está armado ‘hasta los dientes’, con pistolas, horcas, hondas, etc. Grita su rabia contra todo y todos, dispara golpes aquí y allá, etc. Los ayudantes se pelean entre ellos, piden venganza con carteles, representan episodios de bulismo en la escuela, hacen bromas pesadas a los compañeros más emarginados, mientras que, en lugar de intervenir, fotografía estas escenas y las muestra a otros o las publica en internet; se pueden representar también escenas de violencia mientras se juega con la play station...



## **QUIZ SOBRE LAS VIRTUDES**

### **HUMILDAD**

1) Antes de la última cena, Jesús ha hecho un gesto de gran humildad hacia sus discípulos. ¿Se acuerdan cuál? (Jn 13,1-15)  
Lavar los pies a sus discípulos

2) Completa esta frase de Jesús: “Los últimos serán... “ (Mt 20,16)

- a) los primeros
- b) los más tristes
- c) felices

3) ¿Qué responde María cuando el ángel le pregunta si quiere ser la madre de Jesús? (Lc, 1-38)  
«He aquí la esclava del Señor, hágase en mí según tu palabra»



### **GENEROSIDAD**

1) El Evangelio nos cuenta que Jesús “vio a unos ricos que echaban sus ofrendas en el tesoro. Vio también que una viuda echaba dos céntimos”. Según Jesús ¿quién ha dado más y por qué? (Lc 21, 1-4)

«En verdad les digo: esta pobre viuda ha echado más que todos los demás, porque esos otros echaron de lo que les sobra, pero ella ha echado de su indigencia todo lo que tenía para vivir»

2) Completa esta frase de Jesús: “Den y...” (Lc 6,28)

- a) se quedarán sin nada
- b) se les dará
- c) pidan algo a cambio

3) ¿Conoces la parábola del Buen Samaritano? Cuéntasela al resto del grupo. (Lc 10,25-37)

¿Qué virtud ha vivido el Samaritano hacia quien se encontró por el camino?

La generosidad



### **PACIENCIA**

1) ¿Cuántas veces nos ha dicho Jesús que debemos perdonar a quien hace el mal? (Mt 18,22)

- a) 30 veces
- b) 70 x 7 veces
- c) 10 veces

2) Según Jesús, ¿cómo tenemos que tratar a nuestros enemigos? (Mt 5,44) (Lc 6,27)

- a) tenemos que amarlos
- b) tenemos que evitarlos
- c) debemos ignorarlos

3) Narren la parábola del “padre misericordioso” (conocida también como la del “hijo pródigo”).

¿Quién es el que demuestra ser paciente en esta parábola? (Lc 15,11-32)

- a) el hijo que se va de casa
- b) el hijo que se queda en casa
- c) el padre



### **PUREZA**

1) Basándonos en el evangelio, vivir la pureza quiere decir:

- Lavarse dos veces al día
- Amar a todos como lo haría Jesús
- No pasar nunca un rato con quien es diferente a nosotros

2) ¿Se acuerdan de qué dijo Jesús cuando vió que un grupo de personas quería lapidar a una prostituta? Completa la frase: “Quien de ustedes no tenga pecado...” (Jn 8,7)

Tire la primera piedra

3) Jesús en el famoso discurso de las bienaventuranzas también habla de pureza y dice “Bienaventurados los puros de corazón porque...” (Mt 5,8)

- a) serán consolados
- b) verán a Dio
- c) llegarán a ser famosos