

BIENVENIDOS A NAZARET

LOCAL

Mesa, sillas y espacio para las pruebas.

DISPOSICIÓN

Sentados en sillas en torno a una mesa.

MATERIALES

Plastilina

Naipes

Tablero

Dados

Papel

Pinturas

MEDIOS TECNICOS

Dispositivo multimedia.

HORARIO

1h

OBJETIVOS

- » Posibilitar dinámicas que fomenten la creación y consolidación de la realidad grupal.
- » Conocer a los amigos de Jesús y sus testigos.
- » Fomentar dinámicas de escucha y diálogo.
- » Aproximarse al Jesús histórico.

DISEÑO Y DESARROLLO DE UNA SESIÓN

ACOGIDA

¿Qué era Nazaret? ¿Quiénes vivían allí?
Elegir cada uno su profesión

INTERIORIDAD

<https://www.youtube.com/watch?v=wLnZIXDxuyM>

DINAMICA DE TRABAJO

Juego tablero con dado NAZARET pasando por sus diferentes lugares:

Carpintería	Mercado	Curtidor
Sinagoga	Granja	Albañil
Casa Jesús	Alfarería	
Plaza del pueblo	Cuartel	
Posada	Panadería	
Río	Herrero	

Cada casilla tiene su prueba, siendo OCA la casa de Jesús



Material complementario
Juego +
Instrucciones
CASA DE JESÚS
[Pdf adjunto]

TAREAS PRACTICAS / RECOGIDA FINAL

Explicación de la etapa que van a comenzar: importancia, hitos...y relación con los amigos de Jesús y el proceso.

Como Jesús creceremos en gracia y sabiduría en esta etapa que ahora comienza.

ORACION FINAL Y ENVIO

Lectura: Jesús crecía en gracia y sabiduría (Lc 2, 40-52)

Gesto: ¿Qué puedo aprender de Jesús? (MAPA) Cada niño dibuja una casilla del tablero con la que más se sienta identificado.

Padrenuestro.



JUEGO LA OCA DE JESÚS



Carpintería: dibujar herramientas de un carpintero para que los compañeros las adivinen (5 en 1 minuto).



Sinagoga: intentar „enseñar“ palabras a los compañeros por mímica (5 en 1 minuto)



Casa Jesús: OCA (ha de haber varias casillas con este nombre).



Plaza del pueblo: doble tirada.



Posada: representar la adoración de los reyes como un cuadro estático. El catequista decide si la prueba es válida.



Río: sobre una línea imaginaria en el suelo se coloca el grupo y el resto de niños les van diciendo hacia qué lado saltar. La línea es es RIO, hacia adelante es TIERRA y hacia detrás es DESIERTO.



Mercado: El catequista se inventa un objeto absurdo y el grupo intenta venderlo a los demás (ejemplo: tijeras que no cortan).



Granja: sonidos de animales para adivinar acompañados de gestos (5 en 1 minuto).



Alfarería: realizar un jarrón con plastilina. El catequista hace de jurado.



Cuartel: 2 turnos sin tirar.



Panadería: decir 10 profesiones de la época de Jesús.



Herrero: 5 objetos que hacía el herrero en tiempos de Jesús.



Curtidor: contar una parábola.



Albañil: realizar una torre de naipes de 2 pisos.



Casilla en blanco: se pasa el turno (ha de haber varias casillas con este nombre).



JUEGO LA OCA DE JESUS

