

LA MISIÓN

Juego de grupo



OBJETIVOS

- ❁ Conocer la misión de todos y cada uno de los miembros del Grupo.
- ❁ Convivir los socios de las distintas secciones.
- ❁ Desarrollar, en un ambiente distendido y con buen humor, los conceptos de la Ley Scout afines a la misión de Sant Yago

PERSONAJES

- ❁ Monitor 1: Chicho, el perro del ciego. Representa la lealtad (perro=lealtad, fidelidad, primer y segundo artículos de la Ley). Color Azul.
- ❁ Monitor 2: Doña Mencía, la curandera de Ávila. Salud, servicio a los demás... Ayuda... Sentirse útiles... Artículo 3º Ley scout. Servicio. Color amarillo.
- ❁ Monitor 3: Ruy Gómez, el pícaro trotamundos. Representa la amistad, hermandad, relaciones interpersonales... (Artículo 4º Ley). Color naranja=color carne, los demás.
- ❁ Monitor 4: Per Illán, el ciego trovador. El Scout es cortés (artículo 5º). Educación, buenas maneras, sutileza, orden, paz interior y no herir a nadie... El color es rosa.
- ❁ Monitor 5: Berenice, la Mujer barbuda. Representa la Naturaleza (autenticidad, ecología, "plan de Dios", etc...). Artículo 6º Ley scout. Color Verde.
- ❁ Monitor 6: Juanelo, el mozo de carga. Representa los valores de los artículos 7º (obediencia) y 9º (austeridad). El camino del dolor es el más rápido hacia la felicidad "de verdad". Color violeta de sacrificio.
- ❁ Monitor 7: Juana de Mairena, la Folclórica. Refleja la alegría (esperanza de un futuro feliz, buen humor, sonreír a pesar de todo, diversión...). El Scout sonríe y canta... (artículo 8º) Color rojo.
- ❁ Monitor 8: Fray Tomás, ex prior de El Palancar. Color blanco (pureza, del artículo 10º). Coherencia, autenticidad. Pureza física, mental y espiritual.

HISTORIA ALREDEDOR

Los trotamundos llegan a la aldea de Villalba de Santiago, en el centro de Castilla. Los habitantes de ese pueblo reciben como se merecen a los titiriteros, trovadores, cantarines... que hacen pasar muy buenos ratos a los habitantes del pueblecito.

Pero los habitantes llevan muchos años perdidos... Los labradores no se ponen de acuerdo para segar juntos y las cosechas se pierden, no se hace caso a la autoridad (el alcalde...). Se miente y se trapichea con bienes poco recomendables... Todo el pueblo anda triste, amargado... La ambición, la falsedad y la televisión ha hecho del pueblo una villa triste y sin futuro.

Los villalbinos piden a sus nuevos amigos que les ayuden a encontrar su misión. Cada uno de los personajes les llevará por un camino, y entre todos deberán saber cuál es...

DESARROLLO

- ❁ Se cuenta la historia con buenas dosis de misterio.
- ❁ Se divide el Grupo en Equipos, con un color determinado. Cada equipo representa un valor determinado con el que hay que llegar a la Misión.
- ❁ Cada equipo se disfraza de lugareños.
- ❁ El personaje se va con cada equipo lejos, muy lejos, para encontrar la misión y comenzar el juego. Durante el camino se puede ir hablando, cantando, corriendo, animando, etc...
- ❁ Cada personaje acompañará a los equipos durante su aventura, y a su criterio irá abriendo los diferentes sobres con las pruebas que tienen que pasar (Todos los equipos pasan las mismas pruebas, adaptadas al valor que representan).
- ❁ Con la última prueba, cada personaje les entrega una porción de la misión.
- ❁ Al final, tras la última prueba, los habitantes de Villalba de Santiago regresan a la Plaza Mayor, con su porción de la misión, para encontrar a qué misión han sido llamados.

- ❁ Cada equipo pone en la pared su poción, hasta completar la misión. Se presentan los gritos de Grupo.
- ❁ Evaluación y fin del juego.

POSTAS Y PRUEBAS

Cada personaje irá abriendo a su criterio 10 sobres que llevará consigo a lo largo del juego.

- 1. Bienvenidos al juego LA MISIÓN.** Para comenzar esta aventura, tenéis que hacerlo muy unidos y con mucho ánimo, si no el camino se os hará muy difícil. Si queréis llegar al final con mucha fuerza, inventad un grito que a partir de hoy identifique al grupo Scout Sant Yago en actividades, san Jorges, actos comunitarios, y gritadlo con mucha energía y valor.
- 2. Es muy importante todo lo que está a nuestro alrededor,** y muchas veces no nos damos cuenta de lo maravilloso que puede ser. Demostrad que esto no ocurre en vuestro equipo; vamos a hacer un juego de observación y recordad durante 5 minutos el mayor número de cosas que os rodean. La misión puede que esté cerca y no sepáis observarla.
- 3. Ha llegado el momento de pensar un poquito en los demás y tener un detalle con ellos,** algo sencillo y pequeño puede tener un valor incalculable. Con los elementos de la naturaleza que os rodean tenéis que elaborar un regalo y buscar a otro equipo y hacerle entrega de él.
- 4. En muchas ocasiones el mejor regalo que le podemos hacer a una persona es decir cosas buenas sobre ella,**

seguro que vosotros sabéis muchas cosas buenas de la gente del grupo. Por eso tenéis que buscar a otro equipo y decir cosas buenas y divertidas que sepáis de cada uno de los miembros que lo componen.

5. Para que el camino se os haga más fácil, es mucho mejor ir alegres y contentos, seguro que así no tendréis ninguna dificultad. Demostrad que esto puede ocurrir y para ello tenéis que danzar con mucha fuerza y alegría una animación, podéis elegir la que más os guste.
6. Siempre he vivido de esta manera, siempre me ha gustado poder respirar el aire puro al levantarme por las mañanas, pisar la hierba fresca todavía húmeda por el rocío con mis pies descalzos... Aaaahhhh, nunca cambiaría esto por nada... Pero lo mejor de todo, es cuando, por las noches, tras una larga jornada de trabajo, nos sentamos todos alrededor de la hoguera, y (el personaje de Akela), baila y canta viejas canciones, o escuchar las historias del pícaro... ¿y vuestra vida? ¿cómo es?, ¿está llena de pequeños detalles?... me gustaría que hicierais una lista con las cosas, actos... que son necesarias para tener una vida plena.
7. No hay nada como el trabajo bien hecho... la satisfacción de haber cumplido los objetivos marcados, saber que has hecho bien las cosas, y que de ellas se pueden beneficiar los demás... iuuuummmm!, insuperable... Pero qué gran alegría si ese trabajo podemos compartirlo con los que nos rodean, no sentirse solo, poder trabajar en equipo, y compartir fracasos y alegrías.... Que gran suerte tenéis al poder caminar por la vida acompañados... Por eso, para no olvidar lo que hemos hecho y para revisar aquellos errores que hayamos podido cometer en el camino, vamos a volver al punto de partida, ¡sí! No os preocupéis; será divertido,

pero sabéis que muchas veces los retrocesos nos ponen a prueba, por eso, la condición que debéis cumplir es que en vuestro camino de vuelta siempre debe haber un miembro de equipo que vaya a la pata coja, podéis cambiar de persona siempre que queráis pero teniendo en cuenta que en todo momento debe haber alguien a la pata coja... ¡Adelante!

8. Siempre estáis pensando en llegar a casa para ver vuestro programa favorito en la tele, o jugar una última partida en el ordenador antes de ir a la cama, o comprar ese último modelo de zapatillas tan "molón"..., no os dais cuenta de que a vuestro alrededor hay pequeños detalles que os están siendo indiferentes, detalles que os pueden hacer la vida más feliz... ahora que estamos en este lugar maravilloso, disfrutadlo, sentid el viento en vuestra cara, ver volar a los pájaros... Para que podáis sentir todo lo que os rodea os propongo que estéis un minuto en silencio escuchando la naturaleza, ¡os podéis llevar gratas sorpresas!

9. A lo largo de vuestro camino habréis adquirido muchos conocimientos, nuevas historias, nuevos conceptos..., yo no me canso de intentar aprender nuevas cosas, cada noche cuando me voy a dormir pienso en tooodo lo que me queda todavía por conocer y me propongo nuevos retos para el día siguiente... pero, además de aprender y conocer, tenemos que intentar enseñar a los que nos rodean todo nuestro saber, para que también puedan enriquecerse, para ello, uno o dos de vosotros, vais a impartir un taller para el resto del equipo, del tema que queráis, la duración será como mínimo de 10 minutos y tenéis que conseguir que los demás además de aprender algo nuevo, cuando terminéis os hagan una evaluación positiva, es decir, que les haya gustado vuestro trabajo...¡Manos a la obra!

10. En todo camino debe haber momentos para descansar, reponer fuerzas, reflexionar sobre todo lo que nos ha sucedido, evaluar las acciones llevadas a cabo para poder mejorar... Pero si estamos, como nosotros ahora, rodeados de naturaleza sin una casa en la que podamos cobijarnos tendremos que construirnos un refugio, ¿no?, bien, pues ahora tenéis que construir un "vivac", en el que podáis entrar el equipo entero, pensad que tenéis que pasar la noche en él, por tanto, debe ser lo suficientemente grande como para que todos podáis estar dentro tumbados, debe estar cubierto por si llueve..., bueno no os doy más pistas, creo que tenéis mucha tarea por delante, ¡ánimo!
11. Ya casi estamos llegando... Debéis encaminaros al punto de reunión, a conocer, por fin, cuál es la misión, tu misión y la de todos nosotros.

