

## JUEGO PRESENTACIÓN

Se les relata la historia a modo introducción:

“Bienvenidos a todos, pequeños jóvenes. Un año más, nos encontramos aquí, ante en el reino de los caballeros servidores de Cristo. Este año os hemos seleccionado a vosotros porque sois los que consideramos que tenéis las capacidades necesarias para defender el reino. Un buen caballero que sirve a su reino siempre tiene en cuenta las cuatro virtudes cardinales, las cuales son: **TEMPLANZA, PRUDENCIA, FORTALEZA Y JUSTICIA**. Vosotros, futuros caballeros trabajaréis estas virtudes y las pondréis en práctica durante este viaje que empieza ahora, y durará hasta mañana.

Comenzaremos con unas pruebas, para que vosotros, queridos guerreros, podáis demostrar de lo que sois capaces con vuestras habilidades tanto físicas como mentales y al final del trayecto podáis ganaros el título de caballeros del reino de Cristo.

En estas pruebas se os dividirán en 4 grupos y pasaréis por cuatro estaciones, cada una se corresponderá con una virtud: **TEMPLANZA, PRUDENCIA, FORTALEZA Y JUSTICIA**. Vuestro objetivo es ganar el máximo número de puntos en cada una de las estaciones y al final del juego El rey os valorará a cada uno de vosotros en función del recuento de puntos que hayáis obtenido y dependiendo del resultado sobre lo que mejor se os de pasaréis a defender una de las cuatro virtudes más adelante.

Para esto, es necesario que todos vosotros, guerreros, os coloquéis en posición de fila, tal y como estáis para ser divididos en 4 grupos. Así que hermana ..... te cedo el honor de crear los grupos.

Ahora que estáis preparados, es hora de demostrar todo lo que valéis. Y recordad que ante todo, sois un equipo. El grupo 1 se irá al puesto de la justicia donde os acompañará la hermana Mariajo. Es turno del grupo 2 que acompañados del hermano Juanma se colocarán en el puesto de la fortaleza. A continuación la hermana Elena acompañará al grupo 3 al puesto de la prudencia. Y por último, el grupo 4 que se dirigirá hacia el puesto de la templanza junto con la hermana Blanca.

Con todo esto dicho os dispondréis a colocaros en vuestros puestos para empezar, os toca a vosotros demostrar todo lo que valéis. Y recordad que Dios os ciñó de valor para la lucha. Que empiecen las pruebas!! (APLAUSOS y cada uno se va a su puesto)

### PERSONAJES:

- JURADO: (recuentan los puntos de los niños al final)
  - Rey (Guille): estará de jurado, es el encargado de darles los resultados a cada niño y decirle a qué grupo de virtud pasa a formar parte
  - Narrador (Paula): relata la historia inicial, actúa también de jurado
  
- HERMANOS (Mariajo, Juanma, Elena y Blanca): (4 personas, cada una se encargará de una estación y por ella pasarán los 4 grupos. Van recogiendo los puntos de cada niño)

## VESTIMENTA

Todos con una capa y el que el rey lleve además un escudo y una espada

## JUSTICIA (Mariajo)

- Introducción al juego que se les explica:

Dar a cada cual lo que merece

¿Cuál es el símbolo de la justicia? La balanza 

Se trata de calcular el peso de la comida que se van a llevar.

- Juego:

El juego consiste en simular el peso de comida que necesitarían para un día (medio kilo), dos días (1 kg) y cuatro días (2 kg), no esta hecho para que sea 100% fiel a la realidad.

El grupo de niños se divide en dos (saldría a dos o tres niños por equipo). Consiste en darles una cantidad en kg y ellos se tienen que acercar lo máximo posible a ese número poniendo y quitando piedras. El equipo que más se acerque a esa cantidad ganan y todos los miembros obtienen un punto.

Después de esta ronda se cambian los equipos con niños distintos en cada uno. Se les vuelve a decir otra cantidad distinta y, de nuevo, tienen que intentar acercarse a ese número lo máximo posible.

Así ocurre con otra ronda más.

Cuentan con dos minutos máximo para decidir, por cada ronda.

Habrán que apuntar los distintos equipos que se hacen y si obtienen puntos o no, para al final sumar individualmente los de cada niño.

- Materiales:

Dos básculas, piedras/arena, hojas de papel y cinta adhesiva

## FORTALEZA (Juanma)

- Introducción al juego que se les explica:

Se trata de la virtud de tener fuerza para luchar por el bien. Implica actuar rápido y resistir. Demostrarán su fortaleza haciendo flexiones de rodillas pero de una manera especial.

- Juego:

Se trata de un "rey de la pista" en el que se eligen a dos de los seis miembros del grupo.

Esos dos tendrán que hacer flexiones apoyando las rodillas ( para que les resulte más fácil) uno en frente del otro. Tienen que ir a la vez ya que cada vez que suban tienen que chocar ambos su

mano derecha con la del otro. El que más aguante y gane se llevará un punto y se enfrentará a su siguiente rival.

De la misma manera, quien más tiempo aguante se llevará otro punto. Así continúa hasta el último que quede por hacer flexiones.

Si da tiempo se vuelve a repetir La Ronda empezando con el último que haya ganado para que cuente con las mismas oportunidades de ganar puntos que los demás.

Quien más puntos haya recolectado en total al final de las dos rondas será quien gane.

Materiales:

No es necesario nada

## PRUDENCIA (Elena)

- Introducción al juego que se les explica:

La práctica de la prudencia implica seguir al menos tres elementos esenciales, los cuales son: pensar con madurez, decidir con sabiduría y actuar para el bien.

Por eso cuando sean caballeros deberán tomar decisiones que tendrán unas consecuencias.

Elegirlas con pronuncia pero valorando que es lo que merece la pena sacrificar y lo que no.

Si eligen plantarse no se puede avanzar más

- Juego:

Se colocan todos uno al lado del otro.

El juego consiste en ir dando pasos conforme deciden tomar las decisiones que se les plantean.

Al principio los planteamientos serán fáciles y se supone que todos avanzarán ya que si no las toman serian excesivamente prudentes. Cada paso que avancen sumarán un punto. Llega un momento en el que las decisiones se volverán difíciles y tomarlas sería demasiado imprudente y pondría en juego la salud y a sus compañeros, por lo que si deciden avanzar perderían un punto.

El límite está tras los primeros 5 planteamientos. En esa línea tendrían en máximo de los puntos y de ahí en adelante, las siguientes 5 preguntas harán que pierdan un punto por cada paso que decidan seguir adelante. Cuentan en todo momento con la opción de plantarse, pero si lo hacen no pueden avanzar más, y se quedarán con los puntos que tienen en el momento.

Este sistema de puntos no se les revelará hasta el final, para que decidan sin presiones y al final del juego explicarles que a la hora de tomar decisiones tienen que ser prudentes en un nivel intermedio.

Planteamientos para hacerles:

Fáciles:

- Os dan la posibilidad de tener a 3 personas más en vuestro equipo pero a cambio os tendréis que despedir de vuestra sudadera/jersey favorita.

-  
-

Difíciles:

- Contáis con inmunidad pero a cambio contáis con una persona menos en vuestro grupo.

- Podéis tener un objeto para defenderos a cambio de no poder comer por un día.

- Vuestro equipo y tu tenéis la victoria asegurada pero a cambio

-

## TEMPLANZA (blanca)

- Introducción al juego que se les explica:  
La virtud de saber moderar los instintos de los sentidos

- El juego:

Se les da una hoja a cada uno y se les dice que pinten o expresen cómo se sienten en ese momento. Cuando llevan mínimo 5 minutos pintando se les destroza el dibujo (ya sea pintándolo con pintura, boli, rotulador o simplemente rompiéndolo) para decirles que sigan dibujando y expresen cómo se sienten ahora, después del destrozo. Lo importante, es observar cómo reacciona cada uno (si se enfadan, si se niegan a seguir pintando, o si saben afrontar la situación y enfrentarse a lo que les toca ahora).

Se llevarán más o menos puntos en función de cómo de bien afronten la situación. Los puntos se distribuirán de 1 a 6 puntos (dependiendo los integrantes del grupo)

- Materiales:  
Hojas de papel, rotuladores y pintura.

