



Viaje a Narnia

Bloque 1 El sobrino del mago y El león, la bruja y el armario.

Salidas en horario lectivo

Juego introductorio:

Origen de la creación. Juego del ameba (sobre la evolución).

- **Juego:** Se trata de un juego introductorio que consiste en jugar a piedra, papel o tijera. Todos los participantes comenzarán siendo una ameba (ser unicelular) e irán evolucionando a través de ciertos animales (grillo, rana, cocodrilo y mono) hasta llegar a ser humanos. Para evolucionar tan solo tienes que encontrarte con un participante de tu especie y jugar a piedra, papel o tijera. El que gane evoluciona al siguiente animal y el que pierda retrocede en la evolución al animal anterior (salvo que seas ameba, en cuyo caso sigues igual).
- **Propósito:** En el libro "El sobrino del mago". Aslan crea Narnia y distingue a los animales parlantes como criaturas libres. Y les hace una advertencia: *"Las criaturas mudas que no he elegido también os pertenecen. Tratadlas con cariño y amadlas, pero no volváis a comportaros como ellas, no sea que dejéis de ser Bestias Parlantes. Pues provenís de ellas y a ellas podéis regresar. No lo hagáis."* Con ese mismo sentido los seres humanos debemos de tener en cuenta la condición con la que hemos sido creados y buscar siempre adecuarnos a ella.

Puesta en común de los contenidos de Narnia:

Será una pequeña charla participativa de los contenidos que se trabajan en los dos libros del bloque. Los alumnos que hayan trabajado las metodologías de Narnia podrán expresar su experiencia y conocimiento sobre los temas trabajados.

Juego final:

Batalla de cintas en el que los equipos deben salvar a sus compañeros.

- **Juego:** Se dividirá a los participantes en dos grandes grupos. Cada uno de ellos ocupará una zona y dentro de esa zona habrá otra zona acotada más pequeña. Cada participante llevará una cinta en la cintura y tratará de que no se la quiten. En la zona acotada del equipo contrario se encontrará un compañero sin cintas. El juego consiste en que cada equipo debe de intentar llegar a la zona acotada del equipo contrario para salvar a su compañero. Una vez liberado utilizará una cinta de color diferente y tratará de llegar a la zona acotada de su equipo tratando de que no le quiten la cinta. (el compañero que le ha liberado se quedará en la zona acotada esperando que otro le salve). Para poder liberar a alguien es imprescindible llegar al lugar sin que te quiten la cinta. Si le quitas la cinta a alguien se la podrás llevar a algún compañero que haya quedado eliminado (habrá también zona acotada para participantes eliminados). El equipo que más personas consiga salvar será el ganador.
- **Propósito:** Este juego tiene como tema principal la redención. En el que un compañero tiene que meterse en campo enemigo para dar su vida en rescate por otro. Para completar el juego sobre el misterio de la Redención, es importante que el compañero liberado tenga que conseguir llegar a su zona para quedar salvado. Con esta idea lo que buscamos es dar sentido a la salvación de Cristo, ya que de nada serviría su redención si luego no seguimos el camino correcto que Dios nos ha puesto.

