# DINÁMICAS DE MOVILIZACIÓN PARA LAS MISIONES

EL LAZO Y LA RED

Con una madeja de lana, cada participante se deberá envolver el dedo índice, dándole 3 vueltas al mismo; el dedo índice simboliza la autoridad que Dios nos ha dado para ejercer la gran comisión y las 3 vueltas al dedo con la lana representan el cordón de 3 dobleces que no se rompe fácilmente, nuestra comunión con el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo.

Uno por uno cada participante ira dándole su vuelta al dedo con la lana mientras explica porque Dios lo ha inquietado a las misiones o que le gusta de las mismas (explicación breve). Cuando termine de hacerlo le pasara la lana al compañero de al lado hasta que todos hayas terminado y se forme una lazo o soga.

La parte 2 es la mejor, ya que los participantes deberán envolver nuevamente la lana a su dedo sin quitar el anterior, diciendo una cosa en la que se compromete para ser parte de las misiones (orando, aportando, cuidando, movilizando, yendo, enviando) y explicar el porqué, luego entregara la madeja aleatoriamente al que quiera y así sucesivamente has formar una red.

ENSEÑANZA: Al hacer este ejercicio con el compañero de al lado (parte 1) podemos hacer un lazo de hermandad y tener cosas en común que nos motiven a tener más amor y pasión hacia nuestro llamado. Pero al enviarla aleatoriamente (parte 2) formamos una red donde muchas almas pueden ser interceptadas y podemos marcar una diferencia al cumplir la gran comisión.

ROMPECABEZAS DEL CUADRILATERO

Se imprime una hoja con cada una de las formas que podemos movilizar a las misiones, luego se pone en un cartón o cartulina y se recorta en forma de rompecabezas, luego el grupo se divide usando el 1 y 2, todas las personas con los numero 1 pertenecen a un equipo y las numero 2 a otro.

A continuación se les entrega 2 rompecabezas con las palabras (Manos que dan, Rodillas que oran, corazones que cuidan y Pies que van) para que cada equipo arme 2 de estos rompecabezas. El equipo que arme sus 2 rompecabezas en el menor tiempo será el ganador.

ENSEÑANZA: Es importante saber la forma en que podemos ser parte de las misiones e involucrarnos para motivar a otros, teniendo claros los conceptos y finalidades.

MOVILIZANDO ANDO

Se divide el grupo en 2 y se elige un vocero por cada equipo y un explorador, a cada equipo se le entrega un grupo de letras y ellos tendrán que armar una línea con las diferentes palabras usadas en las misiones.

El vocero deberá estar en un punto lejos de donde se empiecen a formar las palabras, con las letras en la mano y una a uno deberá entregárselas al explorador para que vaya formando la línea, si se equivoca al colocar una letra o decirle a su compañero, este tendrá que ir y volver a retornar la letra para poner la correcta.

La condición es que cada letra deberá estar seguida, tomando como guía el propio pie del aventurero (como se jugaba palo o pica). Al final se verificara que las letras tengan dichas instrucciones y el equipo que las tenga primero armadas y en la distancia correcta del pie ¡GANA!.

ENSEÑANZA: Para estar involucrados en las misiones debemos saber cuáles son los medios con que podemos aportar a la misma y ser efectivos. También

es importante DAR PASOS DE FE (simbolizando los pasos de aventurero)

RALLY MISIONERO

Son nueves estaciones simbolizando cada una, El fruto del Espíritu Santo. Se distribuye el grupo en dos equipos y se deberá tener una pizarra para apuntar la puntuación de cada uno.

*ESTACION 1 (Amor): Con un balón o bola deberán encestar 3 veces en la menor cantidad de tiempo.

ENSEÑANZA: Para empezar toda misión debemos de tener la trinidad dentro de nosotros (la cesta representa nuestro corazón) También debemos ser integrales en nuestro espíritu, alma y cuerpo.

*ESTACION 2 (Bondad): Carreras de sacos pegados, uno dice global y otro local, la idea es el equipo que lo haga en el menor tiempo posible.

ENSEÑANZA: La comisión se hace simultánea, mientras unos hacen la global, otros estarán haciendo la local y pueden ir de la mano.

*ESTACION 3 (Paz): En una silla mecedora la persona estará con un papel apuntando los versículos que sus compañeros le digan acerca de las misiones, deberán verificarlos y ganara el que más versículos tenga apuntados en el menor tiempo posible.

ENSEÑANZA: Un misionero debe estar preparado en la Palabra y dispuesto a enseñarla a otros. Aunque haya desacuerdos y muchas veces nos alteremos, debe reinar la paz.

*ESTACION 4 (Templanza): En un juego de niños deberán atravesarlo y subir para tomar su respectiva bandera, cuando baje deberá sonar una corneta.

ENSEÑANZA: Debemos pasar pruebas y situaciones, desafíos y retos, para alcanzar el estandarte y obtener la corona.

*ESTACION 5 (Benignidad): Se deberán atravesar 5 pelotas al tiempo (símbolo de los continentes) de un extremo al otro de la piscina, ganara el que lo haga en el menos tiempo posible.

ENSEÑANZA: Debemos de cuidar a los misioneros en todo el mundo e interceder por los continentes y todos los países, teniendo la certeza que estamos en el rio de Dios.

*ESTACION 6 (Fe):Se les entregaran a cada grupo 2 paquetes de letras y tienen que formar 2 lados del cuadrilátero de misiones (orar-cuidar-ir-dar), ganara el que termine primero de armar 2 de los lados.

ENSEÑANZA: Un misionero debe saber las formas de involucrarse en las misiones y motivar a otros a hacerlo.

*ESTACION 7 (Gozo): Deberán darle mínimo 10 vueltas a un uhla uhla (aro) con la cintura, si no pueden hacerlo, con la mano, cuello o pie.

ENSEÑANZA: Debemos buscarle la vuelta a todo lo que hagamos con gozo, nunca perdiéndolo y así enfrentar los desafíos de la vida.

*ESTACION 8 (Mansedumbre): Llevaran el globomundi entre 3 participantes en la espalda, sin dejarlo caer y sin tocarlos con las manos. Deberán darle la vuelta a un espacio o lugar indicado.

ENSEÑANZA: Solo a través de la mansedumbre podemos estar unidos y cumplir la gran comisión, para dar y recibir.

*ESTACION 9 (Paciencia): Deberán hacer una torre con vasos en el menor tiempo posible, desarmándolos y guardándolos en fila.

ENSEÑANZA: Para cumplir la meta debemos tener paciencia, perseverancia y disciplina. SI tenemos esto con Dios podremos lograr imposibles.

AGUILITA CIEGA

La idea de esta dinámica es vendarle los ojos a un participante (gallina ciega), pero ya nosotros con Dios no somos más gallinas, sino águilas con una visión definida y volando en las alturas, no mirando al piso y picoteando.

En una pared se colocará un mapamundi, se le venderá los ojos a 5 participantes con una pañoleta y se le entregaran los continentes recortados (uno para cada uno).

La idea es que tocando la forma de continente y diciéndole la cantidad de países que lo conforman pueda identificar que continente es. Cuando lo hayan descubierto procederán a ponerlo en el mapamundi con las indicaciones de sus compañeros.

ENSEÑANZA: Se hará una oración por cada continente y países que lo conforman luego que lo descubran.

VENTANA 10/40

En un globomundi, la persona que dirige la dinámica dice su nombre y un país que empiece que con la misma inicial (Mi nombre es **A**ndrea y voy a **Á**frica) y le pase el globo a otra persona, sin decirle que el país debe iniciar con la misma letra de su nombre, ellos mismos deberán darse cuenta y el que lo diga correctamente se le dirá que llego o al que no lo haga, que no llego.

Se irán presentando uno a uno y señalando en el mapa donde queda ese país, luego que todos se hayan presentado con su nombre y correspondiente país; se pasa a la parte 2 y es que el moderador empezara a decir países (correspondientes a la ventana 10/40) pero ellos no saben y uno a uno deberá buscarlo en el globomundi y orar por la situación de ese país en particular.

ENSEÑANZA: Luego se explicara a que se refiere el termino ventana 10/40 (Regiones del hemisferio oriental situado entre 10 y 40 grados de la línea del ecuador, tienen muchas cosas en común, el poco acceso al mensaje cristiano, poco recursos, pobreza, baja calidad de vida. Predominan los musulmanes, Hindúes, Animistas, Judíos y Ateos) Y se les dirá que acabaron de orar por esa región del mundo específicamente. Al final cada uno intercederá toda esa semana por el país que dijo cuando mencionó su nombre.

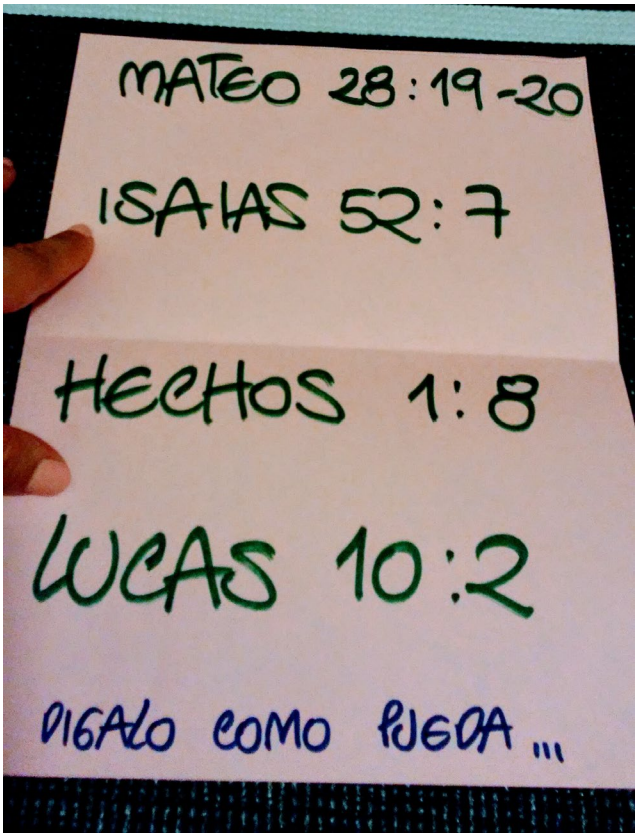
DÍGALO COMO PUEDA

Se escogerá un participante de cada equipo y tendrá que decirles a sus compañeros 2 versículos de la Biblia, primero sin usar palabras (mímica).

Luego si no han descubierto los versículos podrán hacerlo dibujando y finalmente si no han acertado podrán hacerlo cantando.

Ganará el que lo haga en menos tiempo y utilizando menos alternativas.

ENSEÑANZA: Debemos aprender a transmitir la Palabra de formas creativas y muchas veces sin poder hablar.




EL MUNDO Y LA ORACIÓN

En esta oportunidad se usaran 2 T-Shirts o sacos de diferentes colores, los cuales se envolverán y amarrarán como si fuera un balón, seguidamente se identificara cada uno como el mundo y el otro la oración.

La idea es que se les entregue a personas que estén distanciadas una de la otra y la finalidad es que la oración persiga al mundo (como el juego del gato y el ratón).

Pueden lanzarlo de forma aleatoria y siempre uno detrás del otro, la persona que quede con los dos sacos cumplirá una penitencia o reto.

ENSEÑANZA: Aunque estamos en el mundo, no pertenecemos al mundo, las personas podrán intentar muchas cosas contra nosotros pero no tienen el poder para detener nuestras oraciones. Debemos de constituirnos en intercesores.

CONOCIMIENTO BÍBLICO DE MISIONES

En este caso todos iremos a un viaje misionero, donde nos esperan grandes desafíos y se pondrá a prueba nuestra fe.

Cuando lleguemos se asignaran los privilegios en los cuales vamos a servir.

Se tomaran varios recortes y se meterán en un recipiente, cuando un participante saque el símbolo de fuego deberá ilustrar un pasaje donde el Espíritu Santo sea el protagonista. (Mímica, drama o narración)

Si le sale la Biblia deberá hacer una corta enseñanza del plan de salvación o las 5 leyes espirituales. Como si fuera un (Maestro, Evangelista, profeta, Pastor o Apóstol)

En el caso que salga un corazón deberá expresar o transmitir el amor de Dios (Alabanza, Danza, Adoración)

Si sale alguna letra deberá decir el nombre de algún personaje, lugar o situación que esté relacionada con la misiones o la Misión de Dios, con esa inicial.

ENSEÑANZA: Si el Señor nos permite ir a algún lugar para ser parte de las misiones, debemos dejar el temor y lanzarnos en fe, dispuestos a asumir desafíos y hacerlo por amor a Dios y a las almas.

Ideas de Andrea Camacho,