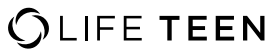


EDGE

Middle School Ministry

VERSION DE EJEMPLO



SOCIAL EDGE NIGHTS 2019-2020

LEVÁNTATE Y BRILLA

Pg. 8

NO TE DIVERTIRÁS

**SESIÓN QUE CORRESPONDE AL SEMESTRE "NO HARÁS"*

Pg. 14

¡RECREO!

Pg. 24

LA MEJOR FIESTA DE NAVIDAD DE TODOS LOS TIEMPOS

**PARA INVITAR A LAS FAMILIAS*

Pg. 30

MARIO KART™

Pg. 38

VERSIÓN DE EJEMPLO

EDGE | SOCIAL EDGE NIGHTS 2019-2020

Diseño: David Calavitta

Traducciones al español: Raquel Castaño Clariana

© 2017 Life Teen, Inc. Todos los derechos reservados. Está prohibida la reproducción o la transmisión de cualquier parte de este libro, incluyendo el diseño interior, el diseño de la cubierta y los iconos, en cualquier forma y por cualquier medio (electrónico, fotocopiado, grabación u otro) sin permiso previo por escrito del editor. Los recursos y prácticas contenidos en este documento están en total conformidad con la Iglesia católica romana. El nombre de Life Teen® y los logotipos asociados son marcas comerciales registradas en la Oficina de Patentes y Marcas de los Estados Unidos. Se prohíbe el uso de las marcas registradas de Life Teen® sin autorización previa. Dicha autorización puede solicitarse contactando con Life Teen, Inc. al número de teléfono (001) 480 820 7001.

MARIO KART™

Una Social Edge Night

GUIÓN DE LA EDGE NIGHT

OBJETIVO

El objetivo de esta sesión es proporcionar a los jóvenes un ambiente positivo y alegre en el que puedan crear lazos y formar comunidad con otros jóvenes católicos.

LA EDGE NIGHT DE UN VISTAZO


Esta Social Night está basada en el popular videojuego Mario Kart™, de Nintendo. La última entrega de esta saga fue Mario Kart™ 8 Deluxe, para Nintendo Switch™. El juego consta de tres aspectos principales, los cuales se verán reflejados en esta sesión: la batalla (el objetivo es hacer explotar los globos de los demás jugadores, que representan las «vidas» que les quedan, mientras proteges los tuyos), la construcción del kart (los jugadores pueden escoger de entre una gran variedad de pilotos, vehículos y detalles) y las carreras contra otros jugadores en una variedad de pistas con distintos obstáculos. Familiarizaos con el juego antes de la sesión. Si uno de los catequistas lo conoce, puede explicárselo a los demás. También podéis aprovechar la oportunidad para pasar un buen rato y estrechar relaciones jugando un rato.

La sesión consta de tres actividades principales. Comienza con una «batalla»: un juego acelerado en el que participan tanto jóvenes como catequistas. Luego, los jóvenes tendrán un rato para diseñar y decorar su kart con su grupo antes de terminar la sesión con una carrera.

AMBIENTACIÓN

Inspiraos en la temática de carreras para decorar la sala. Colgad muchas banderas a cuadros blancos y negros y poned la música de Mario Kart™ mientras los jóvenes van llegando. Sería ideal que los catequistas se disfrazaran de personajes del juego, como Mario, Luigi y Peach.

Para la carrera, necesitaréis una pista. Usad conos para crear una pista de carreras ovalada en un espacio interior grande. Comprobad que el área esté despejada y no haya obstáculos con los que los jóvenes puedan tropezar ni elementos frágiles que puedan romperse. Si no contáis con un espacio interior lo suficientemente grande, haced esta actividad afuera en un espacio libre de riesgos.

 **MATERIAL AUDIOVISUAL**

- Nintendo: «Mario Kart 8 Deluxe — Nintendo Switch Presentation 2017 Trailer» (www.youtube.com)
- PaperYoshi: «Mario Kart 8 Deluxe Full OST» (www.youtube.com)

Notas: _____

GUIÓN DE LA EDGE NIGHT

GATHER

Introducción (5 min)

Dad la bienvenida a los jóvenes, presentad a cualquiera que haya venido por primera vez y comenzad con una plegaria. Ofreced un breve explicación del tema de la sesión siguiendo este ejemplo:

Esta semana en Edge jugaremos una versión de Mario Kart™ en la vida real. Vamos a competir unos contra otros y a diseñar nuestro kart. Será una sesión de juegos divertidos, pero también una gran oportunidad de conocer a gente nueva, así que haced un esfuerzo y procurad hablar con alguien a quien no conozcáis mucho o no veáis muy a menudo.

Modo batalla (15 min)

Conseguid los siguientes materiales antes de la sesión:

- Globos de colores (cinco globos de cada color). Podéis relacionar los colores de los globos con los personajes del videojuego (por ejemplo, rosa para el equipo Peach, rojo para el equipo Mario, verde para el equipo Luigi y marrón para el equipo Donkey Kong).
- Cuatro bolsas de basura grandes para los globos. Etiquetad cada bolsa de basura con el nombre del color de globo que le corresponda.
- Cuatro chinchetas.
- Cuatro sillas para los catequistas.

1. Dividid la sala en cuatro zonas.
2. Indicad a los equipos a qué zona deben ir.
3. Colocad una silla en cada una de las áreas. Debe haber suficiente espacio a su alrededor para que los jóvenes se muevan libremente sin chocar con nada.
4. Al lado de cada silla debe colocarse un catequista con una bolsa llena de globos del color de su equipo.

5. Otro catequista debe ponerse de pie encima de la silla con una chincheta. Este catequista no puede bajarse de ahí ni moverse durante el juego.

6. A la voz de «ya», el catequista que tenga la bolsa debe sacar un globo y lanzarlo al aire.

7. Los jóvenes deben correr tras los globos e intentar lanzarlos hacia el catequista con la chincheta. No pueden agarrar los globos en ningún momento.

8. El catequista de cada equipo puede usar la chincheta para hacer explotar los globos de los demás equipos, pero no debe petar los de su equipo.

9. Cuando el globo de un equipo haya explotado, el catequista que tenga los globos de ese color debe lanzar inmediatamente otro globo al aire, de modo que los cuatro colores estén siempre en juego.

10. El objetivo del juego es que cada equipo proteja su globo, además de tratar de hacer explotar los globos de los otros equipos.

11. Gana el equipo que tenga más globos en su bolsa cuando termine el tiempo que asignéis a la actividad.



MEJOR AÚN: Fabricad un podio con cajas de papel para impresora. Invitad a subir al podio a los tres equipos con más globos y dadles una medalla de oro, plata o bronce según la posición en que hayan quedado. Aseguraos de tener suficientes medallas para todos.

PROCLAIM/BREAK

Construcción del kart (25 min)

Esta actividad se realiza en los mismos grupos que el juego del Gather.

1. Entregad a cada equipo varias cajas de cartón, cinta adhesiva, rotuladores y un objeto con ruedas (por ejemplo, un patinete, un monopatín, un triciclo, la parte inferior de

un cubo de basura con ruedas, etc.) Evitas objetos más grandes, como bicicletas, carritos de la compra y otros que puedan volcarse.

2. Los jóvenes tienen 30 minutos para diseñar y construir un kart con las cajas de cartón y los otros materiales proporcionados.

3. El kart debe ser lo suficientemente grande como para que quepan tres jóvenes.

4. Los jóvenes pueden usar las manos o los pies para mover el kart.

5. Comprobad que las cajas de cartón no entorpezcan el movimiento del kart.

6. Animad a todos los jóvenes a participar de algún modo en la creación del kart.



SUGERENCIAS: Si los jóvenes deciden que uno de ellos empuje el kart mientras los otros dos viajan en él, tomad otras precauciones de seguridad, como el uso de cascos y chaquetas gruesas para evitar lesiones.

MEJOR AÚN

Cread categorías para otorgar distintos premios, como el kart más creativo, el mejor tematizado, el más seguro, etc.

Gran Premio (20 min)

Este juego de lleva a cabo en la pista de carreras descrita en las instrucciones para la ambientación.

1. Llevad a los equipos y a sus karts a la pista.

2. Marcad una línea de salida/meta fácilmente reconocible.

3. Cada equipo debe escoger a tres jóvenes para conducir el kart. Los conductores deben cambiar cada vez que el kart complete una vuelta.

4. Los jóvenes que no estén conduciendo, deben permanecer fuera de la pista y animar a su equipo.

5. Alinead los cuatro karts en la salida y dad la señal.

6. Los cuatro equipos deben competir para ver quién es el primero de completar tres vueltas a la pista.

7. Para complicar un poco las cosas, conseguid una pelota blanda azul, tres rojas y tres verdes. Las pelotas representan los caparazones de tortuga que ralentizan a los jugadores en el videojuego.

8. Estas son instrucciones de los «caparazones»:

a. La pelota azul es el caparazón más poderoso. Solo lo posee el responsable, que puede moverse libremente por la pista para lanzarla estratégicamente a los jóvenes. Si un joven es golpeado con una pelota, deben caer del kart y pasar al paso nueve.

b. Las pelotas rojas representan los segundos caparazones más poderosos. Solo las tienen tres catequistas, que las pueden lanzar desde donde estén, pero no se pueden mover por la pista.

c. Las pelotas verdes representan los caparazones más débiles. Estas los pueden usar los jóvenes que no están participando en la carrera. No las pueden lanzar, sino que deben hacerlas rodar y, además, deben estar sentados o de rodillas.

d. Los jóvenes que no están conduciendo pueden ayudar a devolver las pelotas azul y rojas a los catequistas.

9. Si un joven es golpeado con una pelota, debe bajarse del kart y dar una vuelta a la pista a pie antes de volver a subirse. El kart no puede continuar hasta que el joven haya vuelto. Lógicamente, esta vuelta a pie no cuenta para el total de vueltas necesarias para ganar.

10. Si tenéis tiempo, dejad que los jóvenes hagan ajustes en sus karts, elijan nuevos pilotos y compitan de nuevo



SUGERENCIAS: Fabricad karts para los catequistas antes de la sesión para que puedan participar en la carrera y estar pendientes de los jóvenes mientras fabrican los suyos.



SUGERENCIAS: Pensad en una tarea alternativa que los pilotos deban completar si reciben el golpe de un caparazón, como cantar el cumpleaños feliz, hacer una voltereta o pillar al responsable de los jóvenes.

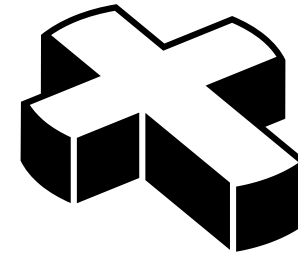
MEJOR AÚN

Dadle más color a la carrera. Con un micrófono y un sistema de sonido, un catequista puede hacer de comentarista mientras los jóvenes compiten. Poned la música de Mario Kart™ durante la carrera (consultad el apartado Material audiovisual propuesto). Entrevista a los pilotos antes y después de la carrera. Usad un pañuelo a cuadros enganchado a un palo de plástico a modo de bandera para marcar el inicio y el final de la carrera. Conseguid cascos de rugby o de hockey para los pilotos. A pesar de que los cascos no son realmente necesarios, ayudarán a los jóvenes a sentirse más competitivos y harán que la carrera sea más agitada.

SEND

Últimas observaciones y plegaria final (10 min)

Reunid de nuevo a los jóvenes en un solo grupo. Decid lo que tengáis que comentar sobre la sesión, la carrera y aspectos destacados de las actividades. También podéis otorgar premios a los distintos grupos por su participación a lo largo de la Edge Night. Terminad rezando una oración todos juntos.



EDGE

Middle School Ministry

VERSIÓN DE EJEMPLO

