

Una mochila siempre lista para el ministerio juvenil

Lista para salir, siempre preparada y equipada con todo lo que se pueda necesitar.

Hace años, mucho antes de que existieran los celulares y los “iPads”, llevé a un grupo de personas jóvenes a un evento juvenil en Slippery Rock, Pensilvania. Llegamos a estar atrapados en un atasco (embotellamiento, tapón) provocado por un camión de ganado que, de alguna manera, se había cruzado en la autopista interestatal. Pasarían horas antes de que pudiéramos volver a ponernos en marcha. Sin reproductor de DVD, y sin vídeos que ver en Internet, solo éramos dos personas adultas y seis personas jóvenes en una furgoneta en plena autopista interestatal. Afortunadamente, llevaba mi “mochila de emergencia” para el ministerio juvenil.

Una “mochila de emergencia” está lista para salir, siempre preparada y equipada con todo lo que se pueda necesitar. Todo monitor de jóvenes tendrá que hacer frente a necesidades especiales o cuestiones específicas relacionadas con las necesidades de su grupo (o de una persona en concreto), sobre todo en lo que se refiere a las cuestiones médicas y de salud que puedan afectar a una o varias de sus personas jóvenes. Por último, al final hay una lista de material de ocio y juegos (y cómo se juegan) que los acompañan. Se seleccionó estos materiales porque pueden utilizarse para múltiples fines.

Los artículos imprescindibles

- *Mochila/bolsa* de emergencia: una mochila de tamaño estándar para el colegio con bolsillos organizadores. Prefiero una mochila de colores vivos, que llame más la atención y sea más fácil de localizar en una multitud. La forma de organizar la mochila (en cuanto a compartimentos y bolsillos) depende de usted. Me gustan los bolsillos, así todo tiene su sitio y es fácil de encontrar.
- *Autorización de padre/madre y formularios* médicos: nunca, bajo ningún concepto, salgas a ningún sitio sin un formulario para cada persona que participe, incluidos los adultos. Guardo las copias impresas en una bolsa Ziplock (impermeable) dentro de la funda del portátil de la mochila, y guardo las copias digitales en mi móvil. También envío una copia digital a otra persona adulta.
- *Botiquín de primeros auxilios pequeño*: uno básico, junto con un par de guantes de nitrilo de talla XL y una mascarilla de RCP. ¿Por qué XL? Como los guantes XL le quedan bien a todo el mundo, si son demasiado pequeños pueden resultar inútiles para alguien con las manos más grandes. También añado cualquier artículo específico, como un EpiPen, pastillas de glucosa, etc., según las necesidades de cada joven. Estos artículos suelen ser proporcionados por los padres o tutores, si es necesario.
- *Botella de agua* : no solo sirve para tu uso personal, sino que también puede utilizarse como objeto para pasar de mano en mano o cogerla en un juego.

Otros artículos misceláneos

- Batería externa portátil y cable(s) de carga
- Desinfectante de manos
- Poncho de emergencia: no solo sirve para la lluvia, sino que también puede utilizarse como asiento si el suelo está mojado.

- Herramienta multiusos : nunca se sabe cuándo puede necesitar un destornillador, una tijera, una navaja, etc. No hace falta que sean los caros.
- Botellita de bloqueador solar.

También guardo varios juegos en mi mochila de emergencia para cuando te veas en la necesidad de matar el tiempo, como nos pasó a nosotros en la autopista. Los accesorios del juego se guardan en una bolsa grande para mantener la bolsa de transporte bien organizada. He incluido una lista de juegos y las instrucciones para jugarlos utilizando el material recomendado. Hay muchos juegos que requieren pocos o ningún material, y los artículos lúdicos se pueden adaptar a las necesidades de tu grupo. Esta lista le servirá de ayuda para empezar.

- 2-3 portaminas y 2-3 bolígrafos de colores: para llevar la cuenta de los puntos, escribir en papel, etc.
- Baraja de cartas: no solo sirve para juegos de cartas tradicionales como «espadas» o «rummy», sino que también se puede utilizar para mezclar grupos, elegir al azar a personas para participar en juegos, etc. «Uno» es otra opción popular y económica.
- Un par de dados: en muchos juegos se utilizan dados.
- 2-3 monedas de 25 o 37,5 céntimos u otras monedas: útiles para lanzarlas al aire y generar aleatoriedad en juegos como «Crows and Cranes» o «Pulse». También se puede utilizar como artículo para pasar de mano en mano.
- madeja de hilo o cuerda (50 pies) — Varios usos, como: 1) identificar a los equipos cortando un trozo de 12' para atarlo al brazo; 2) tenderlo en el suelo para delimitar el área de juego o los límites; 3) o para un juego como «formas a ciegas».
- Cuaderno pequeño (4x6): sirve para anotar puntuaciones, como papel de borrador para juegos en los que haya que escribir cosas, etc. También resulta útil para anotar cualquier detalle relacionado con un informe de incidente.
- Altavoz Bluetooth con clip: siempre viene bien tener música, ya sea para pasar el rato o para usarla mientras juegas.

Actividades recreativas con mochila

- Batidoras
 - *Barajador de cartas* (baraja): con la baraja, reparte las cartas. Todo el mundo se reúne en torno a las cartas coleccionables. Cuando diga “alto”, todas las personas se detendrán. Haz que todos formen grupos según su carta, por ejemplo: los reyes forman un grupo, las cartas del mismo palo forman un grupo, o una de cada palo forma un grupo, etc.
 - *¿Quién soy?* (papel y bolígrafos o lápices) En cada hoja de papel, escribe el nombre de un famoso, un animal, un personaje de dibujos animados, etc. Entrega cada hoja de papel a un participante y pídeles que se la pongan en la frente sin mirarla. Cada persona va por ahí intentando averiguar quién o qué es planteándose preguntas que se responden con «sí» o «no». Ej. ¿soy una persona? ¿Salgo en películas?
- Juegos
 - *Tira los dados hasta llegar a 100* (dados, papel de borrador, bolígrafo): entrega a cada uno un trozo de papel y sientense en círculo. Coloca un bolígrafo en el centro del círculo y entrega un dado a una persona. La primera persona lanza el dado intentando sacar un seis. Cada vez que salga un 6, esa persona coge el bolígrafo y empieza a escribir 1, 2, 3, 4, 5, 6, etc., lo más rápido que pueda. A continuación, le toca el turno a la siguiente persona, que intenta sacar un seis con el dado. Si lo hacen, agarran el bolígrafo. Si no sale un 6, le toca lanzar el dado a la siguiente

persona de la fila. Esto sigue así por todo el círculo hasta que alguien llegue a 100: ¡97, 98, 99, 100!

- *Mini Farkle* (dados) - Sentados en círculo, cada jugador lanzará el dado cuando le toque el turno. Cuando una persona lanza el dado, suma el número que salga. Pueden hacer tantas tiradas como quieran, sumando la puntuación con cada tirada. Sin embargo, si sacan un 1 durante su turno, pierden todos los puntos acumulados en ese turno. También pueden optar por pasar el dado en cualquier momento. Una vez que superan la tirada, esos puntos se les quedan para siempre. Estos puntos no se pierden si sale un 1. Líder: Gana el primero que alcance la puntuación total establecida.
- *Pecera* (trozos de papel, bolígrafos o lápices y algo en lo que recoger el papel: un cuenco, un sombrero, una bolsa, etc.) - Divide al grupo en dos equipos, entrega a cada uno tres trozos de papel y pídeles que escriban en ellos un sustantivo: una persona, un lugar o una cosa. Un sustantivo por trozo de papel. Recoge todos los papelitos y mételos en el sombrero. Cada equipo intentará adivinar el mayor número posible de sustantivos en un plazo determinado, por ejemplo, un minuto. La primera persona de la cola sacará un papelito e intentará que sus equipos adivinen de qué se trata. A continuación, pasa el sombrero a la siguiente persona y así sucesivamente hasta que se acabe el tiempo. A continuación, le tocará el turno al segundo equipo. Después de cada ronda, se suma la puntuación y todas las papeletas vuelven a meterse en el sombrero. En la primera ronda, los jugadores pueden decir cualquier cosa, excepto la palabra que aparece en el papel, «rima con» o «suena como». En la segunda ronda, solo pueden utilizar una palabra como pista. En la tercera ronda no pueden utilizar palabras ni sonidos, solo mociones, como en el juego de las charadas. La partida finaliza tras las tres rondas.
- *Cuervos y grullas* (monedas e hilo para marcar los límites): necesitas un espacio donde la gente pueda correr de un lado a otro. Con hilo u otros objetos, marca una línea de fondo a ambos lados del terreno de juego. Divide al grupo en dos y haz que se coloquen en fila, uno frente al otro, pero a una distancia superior a la longitud de un brazo. Asigna a cada grupo el papel de cuervos o de grullas. El líder lanza la moneda; si sale cara, gritas «cuervos», y si sale cruz, gritas «grullas». El grupo que elijas será el de los perseguidores y el otro, el de los perseguidos. Los perseguidores intentan tocar al perseguido antes de que este llegue a su línea de meta. Si se les marca, se unirán al otro grupo. Después de cada ronda, los grupos vuelven a ponerse en fila y se lanza la moneda al aire. Esto continúa hasta que todos estén en el mismo bando o solo queden unos pocos.
- *Up Jenks* (cuarto) - Este juego se disfruta más si se juega sentado en una mesa larga o sobre una superficie dura. Divide al grupo en dos y haz que se sienten uno al lado del otro, de cara al otro grupo. Dale la moneda de veinticinco centavos a alguien que esté en el medio y pídele que se la pase a la izquierda o a la derecha. Entonces, todo el mundo empieza a fingir que tiene la moneda de veinticinco centavos y se la va pasando unos a otros. Esto sigue así un rato hasta que el otro equipo dice: «¡Arriba, Jenks!». En ese momento, todo el mundo levanta la mano con el puño cerrado. Entonces, el otro equipo dice: «¡Abajo, Jenks!», y todos bajan las manos hasta la mesa o el suelo y dan una palmada con la mano abierta sobre la mesa o el suelo. A continuación, los demás equipos tienen tres intentos para adivinar en qué mano está la moneda de veinticinco céntimos. Una vez terminadas las respuestas, les toca a los demás equipos.
- *Pulse* (botella de agua o similar): divide a los participantes en dos grupos y haz que se sienten uno al lado del otro, cogidos de la mano y de cara al otro equipo. En un extremo, coloca una botella de agua u otro artículo que se pueda coger. En el extremo opuesto, tu como líder, se sienta con la moneda. Vas a lanzar la moneda al aire y, cuando salga cara, cada persona que esté al final (donde tú estás) iniciará la señal apretando la mano y transmitiéndola a lo largo de la fila. Cuando la última persona recibe la señal, intenta hacerse con el objeto antes que el otro equipo.

Sigue jugando girando la fila para que todos tengan la oportunidad de ser los primeros o los últimos.

- *Formas a ciegas* (hilo): que todos formen un círculo y se pasen el hilo por el círculo, de modo que el hilo también forme un círculo. Cada persona sujeta su trozo de hilo. Pide a todos que cierren los ojos y que formen una figura (el hilo servirá de línea para la figura) sin mirar. Se les permite comunicarse entre sí, pero no verse. Cuando crean que están listos, diles que abran los ojos para ver cómo les ha ido. Empieza con una forma sencilla y va aumentando progresivamente la dificultad.
- *Cuéntame aquella vez que...* (papel y bolígrafos) - Reparte el papel entre todos los participantes e invítalos a que escriban sobre alguna ocasión en la que... hicieran algo curioso o conocieran a alguien famoso, etc., y a que escriban su nombre en el papel. Ejemplo: Cuéntame aquella vez que... me metí con un carrito de golf en un lago. Cuando todos hayan escrito su historia básica, recoge los papeles y elige una de las historias. A continuación, elige a tres personas para que se sienten juntas, de cara al resto del grupo. Uno de estos tres personajes tiene que ser el protagonista de la historia que elijas. El grupo va a intentar averiguar quién dice la verdad y quién miente. Cada una de las tres personas hará como si la historia fuera la suya. La persona en cuestión siempre debe decir la verdad; los otros dos, por supuesto, mentirán, fingiendo que es su historia. El resto del grupo puede hacer preguntas a cualquiera de los tres. Cuando el grupo esté listo para adivinar, puede elegir de quién es la historia. Puedes jugar varias rondas.
- «*La patata caliente*» — *Versión «Nadie queda fuera»* (altavoz Bluetooth, móvil con música y 5-6 objetos aleatorios de tu mochila de emergencia): haz que el grupo se sienten o se coloquen de pie formando un círculo. Entrega un objeto a alguien del círculo. Cuando empieza la música, empiezan a pasarse el objeto por el círculo; la idea es que, cuando se pare la música, nadie se quede con el objeto en las manos. La particularidad aquí es que, si te pillan, sigues en el juego. Ahora, cada vez que recibas un objeto, debes pasarlo por encima de la cabeza antes de entregárselo a la siguiente persona. El partido continúa. A continuación, introduce otro objeto en el círculo y, después, detén la música. Cada vez que pillan a alguien —y se puede pillar a una persona varias veces—, esta tiene que hacer algo antes de pasar el objeto: 1) pasárselo por la cabeza, 2) por debajo de una pierna, 3) por debajo de la otra pierna, 4) elegir a otra persona para que la pillen. El juego continúa hasta que estés listo para pasar a la siguiente fase.