

JUEGO 2: CONFÍA EN LA VOZ

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL JUEGO

Este juego pone a los estudiantes en una posición de completa dependencia de las voces de sus compañeros de equipo. Vendados y sin poder ver los obstáculos por delante, deben confiar en las direcciones que se les dan. Es una lección poderosa sobre fe, vulnerabilidad y la importancia de una guía confiable.

CÓMO JUGAR

1. Divide a los estudiantes en dos equipos iguales (Equipo A y Equipo B).
2. Cada equipo crea un curso de obstáculos simple usando materiales disponibles: sillas para zigzaguar, palos para pasar por encima, bolsas para saltar alrededor, líneas de cinta para seguir, etc. Mantén los cursos bastante simples pero con suficiente desafío.
3. Cada equipo selecciona un voluntario para ser vendado y lo coloca en la línea de salida de su curso de obstáculos.
4. Explica la regla crítica: El jugador vendado SOLO puede escuchar y moverse. No puede hacer preguntas ni quitarse la venda. Debe confiar completamente.
5. En tu señal, el resto de cada equipo grita direcciones para guiar a su compañero vendado a través de los obstáculos: ¡Izquierda! ¡Paso! ¡Agáchate! ¡Adelante!
6. El jugador vendado que completa su curso primero gana. El equipo ganador elige los siguientes dos voluntarios.
7. Juega múltiples rondas para que diferentes estudiantes experimenten tanto ser guiados como guiar.

LA CONEXIÓN CORINTIOS

Referencia Bíblica: 2 Corintios 5:7 — Andamos por fe, no por vista.

El jugador vendado literalmente no puede ver a dónde va. No tiene otra opción que confiar en las voces que lo guían. Este es un ejemplo viviente de lo que significa andar por fe. En nuestras vidas espirituales, a menudo no podemos ver a dónde nos conduce Dios. Debemos aprender a confiar en Su voz y en la guía de personas sabias a nuestro alrededor, incluso cuando el camino no es claro.

CIERRE Y PREGUNTAS DE REFLEXIÓN

Pregunta Principal: ¿Qué te hizo difícil confiar en las voces que te guiaban? ¿Qué lo hizo más fácil? Y en tu propia vida, ¿en cuya voz confías para que te guíe cuando no puedes ver claramente?

Preguntas de Seguimiento:

- Cuando estabas vendado, ¿te sentiste asustado o seguro? ¿Por qué?
- ¿Quién en el equipo dio direcciones en las que sentiste confianza?

- *¿Qué cualidades tenía su voz? (clara, tranquila, confiada, familiar)*
- *¿Ha habido momentos en tu vida en los que tuviste que confiar en alguien incluso sin ver el panorama completo?*
- *¿Qué te hace confiar en la guía de Dios, incluso cuando las cosas son inciertas?*
- *¿Cómo podemos ser el tipo de voz en la que otros puedan confiar?*

CONSEJOS Y VARIACIONES

La Seguridad Importa: Revisa tus cursos de obstáculos de antemano para asegurar que sean seguros. Sin alturas extremas ni objetos afilados. Ten un adulto estacionado a lo largo del curso como monitor de seguridad.

Seguridad Emocional: Algunos estudiantes pueden tener ansiedad sobre ser vendados. Déjalos fuera si es necesario, o comienza solo con cerrar los ojos en su lugar.

Mantenlo Simple: No hagas los cursos demasiado complicados. El desafío debe ser sobre confianza, no navegación imposible.

Rota las Voces: Cambia quién da las direcciones para que los estudiantes escuchen voces diferentes y aprendan que la confianza requiere una persona familiar y confiable.

Cursos Temáticos: Etiqueta tus cursos de obstáculos con metáforas espirituales: Desierto, El Camino de la Rectitud, El Camino Estrecho, etc.

El Tiempo Importa: Toca música energética de fondo para agregar emoción sin ahogar las voces que guían.

NOTAS PARA EL FACILITADOR

Este juego revela mucho sobre la dinámica del grupo. Observa qué estudiantes se presentan como guías seguros y cuáles se retienen. Después del juego, puedes afirmar que todos los tipos de voces importan: el guía tranquilo, el animador, el navegante detallista. Esto se conecta hermosamente con la idea de que en la iglesia, todos tenemos dones espirituales diferentes y diferentes formas de ayudar a otros a encontrar su camino. Prepárate para risas, gritos y momentos genuinos de vulnerabilidad.