

MISIONEROS: CONSTRUCTORES DE UN MUNDO MEJOR

"Id, pues, y haced discípulos a todos los pueblos, bautizándolos en el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo". Mt 28, 19.

1 OBSERVA

Vamos a ver un video en el que varias personas nos cuentan cómo la misión ha cambiado su vida. ¿Te imaginabas que esto fuese posible?

Y ¿de dónde nace la misión? Es el propio Jesús el que envió a sus seguidores a anunciar su mensaje por todo el mundo. ¿Te animas a leerlo? (Mateo 28, 19.) [Anexo 1.](#)

¿Qué te ha parecido todo lo que has descubierto? Vamos a enseñarlo a nuestros compañeros. Para ello os ponemos en grupos de cuatro con un folio. Cada miembro del grupo puede hacer un dibujo o escribir cómo respondería a la misión que Jesús le encarga a sus amigos, después pasará el folio al siguiente.

Le damos los dibujos a la maestra o maestro, para que puedan verlos todos nuestros compañeros.

2 EXPERIMENTA

Jugamos al juego Misioneros de Esperanza ([Anexo II](#)). Nuestra misión será cambiar el mundo antes de que reine la desesperanza. Para ello cambiaremos la guerra por paz, la enfermedad por salud, el desconocimiento por educación y el vacío por fe. Para conseguirlo tendremos la ayuda extra del DOMUND.

El objetivo es cambiar los 4 mundos antes de completar el puzle y que reine la desesperanza. Consiguiendo llevar la esperanza a todos los pueblos.



¿Cómo se juega?:

-Colocar el tablero del mundo sobre la mesa, encima de este 5 fichas de cada una de las que representan la guerra, la enfermedad, el vacío y el desconocimiento.

-Colocar la lámina con el dibujo de la esperanza, sobre él iremos poniendo las piezas que forman su antónimo, de tal forma que la desesperanza vaya creciendo.

Cada jugador tira el dado, este tiene 6 posibilidades: Si cae en el símbolo de la guerra, enfermedad, vacío o desconocimiento, puede intercambiar esa ficha por la contraria: paz, salud, fe o educación.

Si cae el símbolo de la desesperanza, tiene que poner una pieza del puzzle, dándole ventaja a este personaje. Si cae la imagen del Domund, puede intercambiar dos fichas de las que están en el mundo, las que él elija, por sus contrarios.

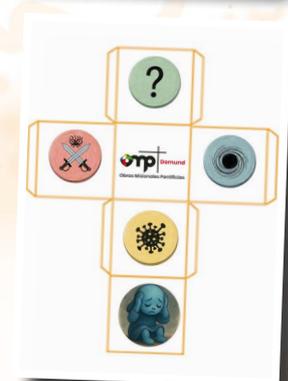
El juego avanza mientras que el mundo se va transformando y la desesperanza va creciendo.

La partida termina cuando ganan los jugadores "misioneros" al transformar el mundo, o por el contrario gana la desesperanza.

Te dejamos un vídeo tutorial para que comprendas mejor el juego:



Cuando terminemos de jugar vamos a contar a los demás si nuestro equipo ha ganado a la desesperanza y cómo nos hemos sentido.



3 ELABORA

Ahora que sabemos qué es la misión y estamos preparados para vencer a la desesperanza, vamos a plasmar qué es ser Misioneros de la Esperanza en nuestras huchas para poder ayudar a los misioneros a través del DOMUND.

[Anexo III](#)

4 COMPARTE

Mostraremos a nuestros compañeros nuestra hucha, primero el maestro o maestra nos enseña que ha realizado la OMP y después cada uno de nosotros explicará su hucha y la colocará en un lugar visible de la clase.

