

## GYMKANA DEL CÁNTICO DE LAS CRIATURAS

---



- El **objetivo** es pasar un rato divertido jugando con el CÁNTICO DE LAS CRIATURAS para así recordarlo y conocerlo un poco mejor.
- **Destinatarios:** niños de 6 a 12 años.
- **Localización:** Espacio abierto.
- **Recorrido:** sentido contrario a las agujas del reloj.
- **Agrupación** del juego: cada clase jugará en equipo para conseguir juntos superar cada una de las pruebas. Todos los niños vendrán en **chándal**.

- **Desarrollo:** la GYMKANA consta de 9 etapas, todas ellas relacionadas con el Cántico de las Criaturas. Una de ellas consiste en una explicación del Cántico (en esta se da a cada clase un san Francisco en DIN-A3) y las 8 restantes son juegos y pruebas a superar, tras lo cual ganarán una recompensa (dibujo de una criatura del cántico). Es decir, al finalizar la gymkana, cada grupo se llevará a su clase sus 8 recompensas, que son 8 dibujos, cada uno de una de las criaturas con las que hemos jugado, para colgarlas en el corcho rodeando a san Francisco. Cada profe estará encargado de una de las pruebas, permaneciendo en un lugar fijo durante todo el rato que dure la actividad. Serán los grupos-clase los que rotarán hasta haber pasado por las 9 etapas. Cada profesor debe tener claro el funcionamiento de la prueba que le toca.  
Como todos estamos en un espacio común y nos podemos ver, debemos tratar de hacerlo así, calculando unos 6/7 minutos por juego. En realidad se trata de pasar un rato jugando juntos con el cántico como hilo conductor, es poco importante si las pruebas se completan o no.

### PRUEBAS 6 a 8 años

<b>ETAPA 1:</b> Cántico de las CRIATURAS.
Cuando pasen por esta etapa, el encargado les hará a los niños una breve explicación sobre el Cántico de las Criaturas. Puede organizarse a los alumnos todos sentados en el suelo o en el banco (escalón) frente al profe encargado. Además, se les entregará un san Francisco en A4 en blanco y negro para colorear entre todos, colgarlo en el corcho y poner después a su alrededor todos los dibujos de las criaturas.
<b>MATERIAL:</b> texto con explicación del Cántico de las Criaturas (ANEXO).
<b>ETAPA 2:</b> Hermana TIERRA.
Vamos a realizar un recorrido por la hermana Tierra, que nos sustenta y ofrece paisajes tan diferentes. Todos los chicos tendrán que completar un circuito hecho con aros, bancos, conos...
<b>MATERIAL:</b> aros, bancos, conos...
<b>ETAPA 3:</b> Hermana LUNA.
Nos colocamos en gran grupo, de pie, en círculo y manteniendo las distancias, y cada miembro del grupo tiene que hacer diferentes gestos según la fase de la LUNA que les diga la persona que dinamiza la actividad. Por ejemplo: Si dice Luna nueva, hay que taparse la cara con las dos manos; Luna llena, hay que hacer un círculo con los brazos delante de la cara; Luna

menguante, brazos en forma de D (mirando a la derecha) y, por último, luna creciente, brazos en forma de C (mirando a la izquierda). Quien se equivoque puede quedar fuera del juego o tener una dificultad añadida (en sentadilla, ojos tapados, lengua fuera...).

**MATERIAL:** nada.

#### **ETAPA 4:** Hermano FUEGO.

El hermano fuego nos ilumina y nos da calor, pero todos sabemos que si nos descuidamos podemos quemarnos, por eso debemos ser muy precavidos cuando nos acercamos al fuego. Todo el equipo (la clase) debe completar un recorrido a través del hermano fuego (el suelo es fuego), haciendo entre todos un camino en ladrillos, evitando en todo momento que sus pies pisen el suelo.

**MATERIAL:** ladrillos.

#### **ETAPA 5:** Hermana MUERTE.

El balón prisionero es un juego popular conocido como "a matar". Ahora veamos cómo la muerte juega de nuestra parte y cuando estamos muertos, no se acaba el juego... Se dividen en dos equipos y una cancha se divide en dos. Se ubican los equipos, uno a cada lado de la cancha. De cada equipo habrá un jugador situado en el campo contrario por fuera de los límites del rectángulo. Con una sola pelota en juego los jugadores de uno y otro equipo tratarán de matar a los contrarios jugadores del otro equipo arrojando la pelota para que esta los golpee sin ningún pique previo y caiga al suelo. Los jugadores quemados irán al área donde se encuentra el delegado y podrán quemar a los jugadores contrarios si la pelota llega hasta sus manos y con esa pelota le dan a alguien del equipo contrario.

Es posible que el juego del balón prisionero sea poco jugable con los más pequeños de 1º y 2º, en este caso se puede adaptar y formar dos o tres corros, el objetivo del juego es que los niños se vayan lanzando la pelota y que pase por todos sin caerse al suelo.

**MATERIAL:** 3 balones.

#### **ETAPA 6:** Hermana AGUA.

Hay que hacer dos o tres equipos. Cada equipo necesitará dos cubos de agua y un vaso de plástico. Ponemos a los niños en filas. A una distancia razonable, colocaremos el segundo cubo que estará vacío. El juego consiste en que los niños, a modo de carrera de relevos, llenen el

vaso, lo transporten hasta el segundo cubo y vayan echando el agua, y después vuelvan para pasar el vaso al siguiente compañero para que continúe la tarea. El objetivo es transportar el agua del primer cubo al segundo entre todos. ¡Hay que tener mucho cuidado para no tirar el agua por el camino!

**MATERIAL:** 6 cubos (3 de ellos llenos de agua), vasos de plástico.

#### **ETAPA 7:** Hermanas ESTRELLAS.

Nos agrupamos por parejas y a cada pareja (espalda con espalda) se les entrega una ESTRELLA (pelota de tenis) que debe hacer llegar sólo usando la presión entre sus espaldas, sin poder usar las manos, hasta el final de un circuito previamente señalado con conos o cuerdas en el suelo. Cuando todas las estrellas hayan sido llevadas al final del circuito, acaba la prueba. Podemos repetir tantas veces como se quiera y si la pelota cae al suelo, hay que volver a empezar el recorrido.

**MATERIAL:** pelotas de tenis, cubo o recipiente para depositarlas.

#### **ETAPA 8:** Hermano SOL.

Vamos a necesitar un paracaídas, el gran SOL que está calentando maíz para hacer palomitas, pero tenemos que sacarlas antes de que se nos quemen... Todos los niños agarran el paracaídas a la altura de la cintura. Encima de éste echamos balones de playa, pelotas de gomaespuma o de ping pong, (los granos de maíz). Se mueven todas por el paracaídas arriba y abajo para que reboten como si fuesen palomitas de maíz. Tenemos que tratar de sacar las grandes y mantener en el paracaídas las más pequeñas.

**MATERIAL:** paracaídas, pelotas de distintos materiales y tamaños (tenis, ping pong, goma espuma, plástico...).

#### **ETAPA 9:** Hermano VIENTO.

Nos dividimos en dos grupos. Mientras la mitad del grupo pasa por encima de una fila de bancos guardando el equilibrio, los compañeros del otro grupo nos lanzan balones de espuma (VIENTO, AIRE, NUBES) para que perdamos el equilibrio.

**MATERIAL:** bancos del gimnasio colocados en hilera, pelotas blandas.

## PRUEBAS 9 a 12 años

### ETAPA 1: Cántico de las CRIATURAS.

Cuando pasen por esta etapa, el encargado les hará a los niños una breve explicación sobre el Cántico de las Criaturas. Puede organizarse a los alumnos todos sentados en el suelo o en el banco (escalón) frente al profe encargado. Además, se les entregará un san Francisco en A4 en blanco y negro para colorear entre todos, colgarlo en el corcho y poner después a su alrededor todos los dibujos de las criaturas.

**MATERIAL:** texto con explicación del Cántico de las Criaturas (ANEXO).

### ETAPA 2: Hermana MUERTE.

El balón prisionero es un juego popular conocido como “a matar”. Ahora veamos cómo la muerte juega de nuestra parte y cuando estamos muertos, no se acaba el juego... Se dividen en dos equipos y una cancha se divide en dos. Se ubican los equipos, uno a cada lado de la cancha. De cada equipo habrá un jugador situado en el campo contrario por fuera de los límites del rectángulo. Con una sola pelota en juego los jugadores de uno y otro equipo tratarán de matar a los contrarios jugadores del otro equipo arrojando la pelota para que esta los golpee sin ningún pique previo y caiga al suelo. Los jugadores quemados irán al área donde se encuentra el delegado y podrán quemar a los jugadores contrarios si la pelota llega hasta sus manos y con esa pelota le dan a alguien del equipo contrario.

**MATERIAL:** balón.

### ETAPA 3: Hermana LUNA.

Nos colocamos en gran grupo, de pie, en círculo y manteniendo las distancias, y cada miembro del grupo tiene que hacer diferentes gestos según la fase de la LUNA que les diga la persona que dinamiza la actividad. Por ejemplo: Si dice Luna nueva, hay que taparse la cara con las dos manos; Luna llena, hay que hacer un círculo con los brazos delante de la cara; Luna menguante, brazos en forma de D (mirando a la derecha) y, por último, luna creciente, brazos en forma de C (mirando a la izquierda). Quien se equivoque puede quedar fuera del juego o tener una dificultad añadida (en sentadilla, ojos tapados, lengua fuera...).

**MATERIAL:** nada.

### ETAPA 4: Hermano FUEGO.

El hermano fuego nos ilumina y nos da calor, pero todos sabemos que si nos descuidamos podemos quemarnos, por eso debemos ser muy precavidos cuando nos acercamos al fuego. Todo el equipo (la clase) debe completar un recorrido a través del hermano fuego (el suelo es fuego), haciendo entre todos un camino en ladrillos, evitando en todo momento que sus pies pisen el suelo.

**MATERIAL:** ladrillos.

#### **ETAPA 5:** Hermana TIERRA.

Vamos a realizar un recorrido por la hermana Tierra, que nos sustenta y ofrece paisajes tan diferentes. Todos los chicos tendrán que completar un recorrido hecho con aros, bancos, conos...

**MATERIAL:** aros, bancos, conos...

#### **ETAPA 6:** Hermana AGUA.

Hay que hacer dos o tres equipos. Cada uno necesitará dos cubos de agua y un vaso de plástico. Ponemos a los niños en filas. A una distancia razonable, colocaremos el segundo cubo que estará vacío. El juego consiste en que los niños, a modo de carrera de relevos, llenen el vaso, lo transporten hasta el segundo cubo y vayan echando el agua, y después vuelvan para pasar el vaso al siguiente compañero para que continúe la tarea. El objetivo es transportar el agua del primer cubo al segundo entre todos. ¡Hay que tener mucho cuidado para no tirar el agua por el camino!

**MATERIAL:** 4 o 6 cubos (la mitad de ellos llenos de agua), vasos de plástico.

#### **ETAPA 7:** Hermanas ESTRELLAS.

Nos agrupamos por parejas y a cada pareja (espalda con espalda) se les entrega una ESTRELLA (pelota de tenis) que debe hacer llegar sólo usando la presión entre sus espaldas, sin poder usar las manos, hasta el final de un circuito previamente señalado. Cuando todas las estrellas hayan sido llevadas al final del circuito, acaba la prueba. Podemos repetir tantas veces como se quiera y si la pelota cae al suelo, hay que volver a empezar el recorrido.

**MATERIAL:** pelotas de tenis, cubo o recipiente para depositarlas.

**ETAPA 8:** Hermano SOL.

Vamos a necesitar un paracaídas, el gran SOL que está calentando maíz para hacer palomitas, pero tenemos que sacarlas antes de que se nos quemen... Todos los niños agarran el paracaídas a la altura de la cintura. Encima de éste echamos balones de playa, pelotas de gomaespuma o de ping pong, (los granos de maíz). Se mueven todas por el paracaídas arriba y abajo para que reboten como si fuesen palomitas de maíz. Tenemos que tratar de sacar las grandes y mantener en el paracaídas las más pequeñas.

**MATERIAL:** paracaídas, pelotas de distintos materiales y tamaños (tenis, ping pong, goma espuma, plástico...).

**ETAPA 9:** Hermano VIENTO.

Nos dividimos en dos grupos. Mientras la mitad del grupo pasa por encima de una fila de bancos guardando el equilibrio, los compañeros del otro grupo nos lanzan balones de espuma (VIENTO, AIRE, NUBES) para que perdamos el equilibrio.

**MATERIAL:** bancos del gimnasio colocados el hilera, pelotas blandas.

ANEXO:

EL CÁNTICO DE LAS CRIATURAS.

El Cántico de las Criaturas de San Francisco es un canto de alabanza y acción de gracias al Señor por todo lo que nos regala. Francisco siempre llama hermanos a quienes le rodean, también a los animales, y a todo lo creado. Lo siente así porque sabe bien que todos hemos sido creados por Dios, nuestro Padre. Por eso, para él, basta contemplar la naturaleza para sentir a través de ella la presencia de Dios creador. Lo sentía con tanta intensidad que ya no le era necesario ni ver la naturaleza con sus propios ojos. De hecho, cuando Francisco escribe este canto está enfermo con dolores de estómago, de bazo y de hígado y prácticamente ciego... pero todo esto ya no tiene demasiada importancia para él. Pasa casi todo el día rezando porque decía que esto le aliviaba el dolor del cuerpo. Se siente tan cerca de todo lo creado y tan hermano de todos que solo pude dar gracias a Dios y expresar su alegría por todo lo que nos ha dado. Se siente hermano de todo lo creado, de todas las criaturas que, pese a ser distintas, están muy cerca y son hermanas entre sí. Todo tiene vida y tiene corazón porque lo ha creado Dios, que es bueno. Por eso llama a su hermano León y le dicta un poema precioso. El hermano León hubiera preferido que fuera más despacio pero Francisco estaba tan inspirado que suelta el Cántico de carrerilla. Francisco lo expresa con estas palabras:

(pedimos a los niños que cierren los ojos, que respiren profundamente y escuchen con atención)

Altísimo y omnipotente buen Señor,  
tuyas son las alabanzas,  
la gloria y el honor y toda bendición.

A ti solo, Altísimo, te convienen  
y ningún hombre es digno de nombrarte.

Alabado seas, mi Señor,  
en todas tus criaturas,  
especialmente en el Señor hermano sol,  
por quien nos das el día y nos iluminas.  
Y es bello y radiante con gran esplendor,  
de ti, Altísimo, lleva significación.

Alabado seas, mi Señor,  
por la hermana luna y las estrellas,  
en el cielo las formaste claras y preciosas y bellas.

Alabado seas, mi Señor, por el hermano viento  
y por el aire y la nube y el cielo sereno y todo tiempo,  
por todos ellos a tus criaturas das sustento.

Alabado seas, mi Señor, por el hermano fuego,  
por el cual iluminas la noche,  
y es bello y alegre y vigoroso y fuerte.

Alabado seas, mi Señor,  
por la hermana nuestra madre tierra,  
la cual nos sostiene y gobierna  
y produce diversos frutos con coloridas flores y hierbas.

Alabado seas, mi Señor,  
por aquellos que perdonan por tu amor,



y sufren enfermedad y tribulación;  
bienaventurados los que las sufran en paz,  
porque de ti, Altísimo, coronados serán.  
Alabado seas, mi Señor,  
por nuestra hermana muerte corporal,  
de la cual ningún hombre viviente puede escapar.  
Ay de aquellos que mueran  
en pecado mortal.  
Bienaventurados a los que encontrará  
en tu santísima voluntad  
porque la muerte segunda no les hará mal.  
Alaben y bendigan a mi Señor  
y denle gracias y sírvanle con gran humildad.