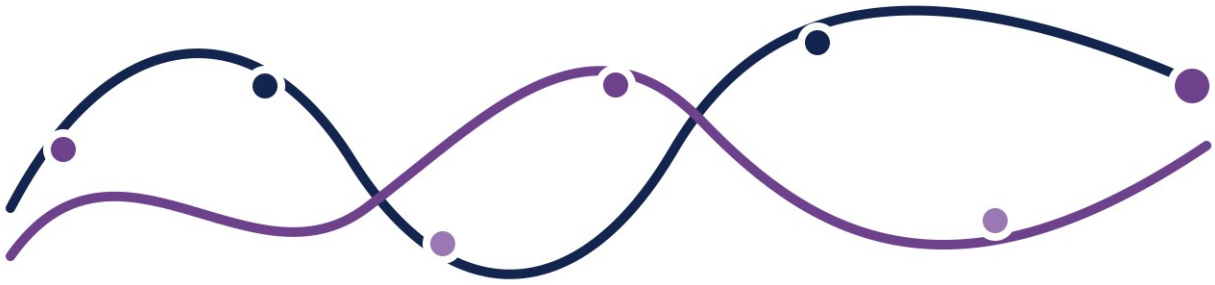
CÓDIGO MATRIMONIO

Siete experiencias para disfrutar en pareja

Juego, creatividad y descubrimiento en la vida cotidiana

Una guía práctica para hacer juntos,
con lecturas bíblicas y espacio para sus recuerdos.



7 EXPERIENCIAS · 20 A 30 MINUTOS · EN CASA O CERCA

Pastores Rev. Dany e Ysmelia Sabino

Guía del participante

BIENVENIDA

Hay algo por descubrir en un día común

¿Cuándo fue la última vez que hicieron algo por primera vez? Tal vez no recuerden una gran aventura, pero sí una receta inesperada, una ocurrencia o un paseo que terminó siendo más interesante de lo previsto. El disfrute también puede comenzar en cosas pequeñas.

Esta guía les propone siete experiencias completas para hacer en pareja. Cada una combina una idea sencilla, una lectura bíblica y una actividad con un resultado que pueden conservar: un dibujo, una etiqueta, un menú, una frase o un recuerdo. Pueden realizarlas en una semana o repartirlas entre varios encuentros.

Dar espacio a la alegría

En Eclesiastés 3:12–13, disfrutar los bienes cotidianos y hacer el bien aparecen como parte de la vida recibida de Dios. Desde esa perspectiva, una tarde sencilla puede tener valor. No necesitamos esperar una ocasión extraordinaria para reconocerla con gratitud.

El propósito de este recorrido es que prueben experiencias que les resulten agradables y descubran qué les despierta curiosidad. La guía ofrece propuestas, no promete resultados idénticos para todas las parejas. Un encuentro breve puede ser suficiente para crear un recuerdo que quieran repetir.

Una invitación de los autores

Les invitamos a abrir esta guía con libertad. Hagan suyas las actividades: cambien materiales, ajusten el tiempo y elijan lo que puedan disfrutar. Si una propuesta no les representa, prueben su alternativa. Nadie tiene que actuar, dibujar bien, revelar algo privado ni mostrar sus recuerdos en redes sociales.

Al terminar, tendrán siete experiencias posibles y varias ideas para inventar otras. Lo que descubran puede despertar nuevas ganas de aprender y seguir recorriendo juntos esta etapa de su vida.

Pastores Rev. Dany e Ysmelia Sabino

SU RECORRIDO

Cómo usar esta guía

Preparen un encuentro de veinte a treinta minutos. Lean la experiencia elegida, busquen los materiales y hagan la actividad. Al finalizar, registren un detalle; bastan unas pocas palabras. Las páginas de trabajo son para ustedes y no tienen que entregarlas a nadie.

Una experiencia por encuentro

- Elijan un momento y una propuesta que ambos quieran probar.
- Usen lo que ya tienen y adapten cada actividad a su espacio y sus capacidades.
- Mantengan el teléfono disponible solo si necesitan el cronómetro, una fotografía o una alternativa accesible.
- Si el tiempo se reduce, hagan la versión breve. Si quieren continuar, prueben la variación.
- Conserven aquello que les resulte significativo; pueden dejar cualquier respuesta en blanco.

Las siete experiencias

1. Expedición en lo cotidiano | 20 minutos | páginas 4 y 5
2. Museo de pequeñas alegrías | 25 minutos | páginas 6 y 7
3. Laboratorio creativo | 25 minutos | páginas 8 y 9
4. Degustación con sorpresa | 30 minutos | páginas 10 y 11
5. La noche del juego inventado | 20 minutos | páginas 12 y 13
6. Una pausa para el asombro | 20 minutos | páginas 14 y 15
7. Una alegría que se comparte | 30 minutos | páginas 16 y 17

Páginas para continuar

Más ideas para otro encuentro en la página 18. Diseñen una experiencia propia en la 19, registren sus recuerdos en la 20 y encuentren una invitación para seguir aprendiendo en la 21.

Las lecturas se indican por libro, capítulo y versículos. Consulten su Biblia preferida. Los comentarios de esta guía son aplicaciones de los autores y no reproducciones literales del texto bíblico.

EXPERIENCIA 1 · 20 MINUTOS

Expedición en lo cotidiano

Tal vez no les falta un lugar nuevo. Tal vez un lugar conocido todavía guarda detalles que no han mirado juntos.

Una razón para probarlo

Una calle habitual, una ventana o una habitación pueden convertirse en un pequeño territorio de exploración. Cuando buscan un detalle distinto, el paseo deja de ser solamente un traslado. La actividad de hoy consiste en prestar atención a colores, sonidos y formas, y descubrir que dos personas pueden notar cosas diferentes en el mismo lugar. No hace falta interpretar esa diferencia; basta con disfrutarla.

Lectura bíblica

Salmos 104:24

El salmo celebra la diversidad de las obras de Dios y su sabiduría creadora. Al observar una hoja, una nube o un ave, podemos reconocer una belleza que suele pasar inadvertida. Este ejercicio traslada ese asombro a una experiencia sencilla y nos invita a mirar la creación con gratitud.

Imaginen esta escena

Una pareja camina cada semana junto al mismo árbol. Hoy se detienen: una persona observa las raíces y la otra encuentra una hoja con dos colores. Su ruta no cambió; apareció una pequeña sorpresa.

La experiencia paso a paso

1. Elijan un territorio. Recorran una cuadra, un parque cercano o un espacio de casa durante cinco minutos. Escojan un lugar accesible y una distancia que ambos puedan disfrutar.

2. Encuentren cinco detalles. Cada uno busca un color inesperado, una forma curiosa, un sonido, una textura que pueda tocar con seguridad y algo natural. Pueden dibujar o anotar lo que encuentran.

3. Intercambien hallazgos. Muestren un detalle que la otra persona no había notado. Miren ese mismo elemento durante treinta segundos, sin convertirlo en una competencia.

4. Pongan un nombre al paseo. Inventen un título para esta expedición y conserven una fotografía o un dibujo. No necesitan publicarlo; es un recuerdo para ustedes.

Materiales: Papel y lápiz. Teléfono opcional para una sola fotografía.

EXPERIENCIA 1 · PÁGINA DE TRABAJO

Lo que queremos conservar

Una alternativa sencilla

Exploren lo que se ve desde una ventana o una mesa con objetos cotidianos. Si un sentido no está disponible, sustituyan esa búsqueda por otro color, una forma o un detalle que puedan percibir.

Un ejemplo para comenzar

Nombre del paseo: La esquina que nunca habíamos visto. Hallazgo: una sombra con forma de corazón. Recuerdo: un dibujo de treinta segundos.

Preguntas para cerrar

- ¿Qué detalle habríamos pasado por alto en un día normal?
- ¿Qué fue divertido al mirar el mismo lugar de dos maneras?
- ¿Qué sitio cercano merece nuestra próxima expedición?

Nuestro recuerdo

Nuestro hallazgo favorito

El nombre que le pusimos al paseo

Un lugar que nos dejó curiosidad

Si quieren probar otra versión

En otra ocasión, hagan una expedición de un solo color. Busquen cinco tonos de azul, verde o morado y armen una pequeña colección de imágenes.

Versión breve: elijan solo el primer paso de preparación y una ronda o un hallazgo. Conserven una frase sobre lo que disfrutaron. Cinco minutos también pueden dar lugar a una pequeña experiencia.

EXPERIENCIA 2 · 25 MINUTOS

Museo de pequeñas alegrías

Si sus objetos pudieran hablar, ¿cuál contaría una historia que la otra persona todavía no conoce?

Una razón para probarlo

Un llavero, una receta escrita a mano o una piedra de un paseo pueden guardar una alegría sencilla. Elegirlos ayuda a mirar su propia historia con curiosidad. Hoy abrirán un museo diminuto: cuatro objetos, dos guías y ninguna entrada que pagar. El interés está en lo que descubren, no en el valor económico de las piezas ni en revelar algo íntimo.

Lectura bíblica

Eclesiastés 3:12–13

El pasaje relaciona el disfrute de la vida y del trabajo con un regalo de Dios. Podemos recibir con gratitud las pequeñas alegrías de un día común. Los objetos de este museo sirven como recordatorios personales de esas alegrías; no tienen un poder especial ni sustituyen nuestra gratitud a Dios.

Imaginen esta escena

Una persona presenta una cuchara antigua. La otra esperaba una historia solemne, pero descubre que fue el premio de una competencia familiar de postres. La pieza termina con un nombre: La campeona del arroz con leche.

La experiencia paso a paso

1. Elijan dos piezas. Cada persona busca un objeto que le resulte curioso y otro asociado con una alegría sencilla. Una fotografía o un dibujo pueden reemplazar cualquier objeto.

2. Escriban etiquetas. Pongan a cada pieza un nombre, un año aproximado si lo recuerdan y una frase sobre por qué la eligieron. Eviten información privada de otras personas.

3. Hagan la visita guiada. Por turnos, presenten sus dos piezas. La visita dura dos minutos por objeto. Una pieza puede contar una afición, una aventura pequeña o algo que les gusta hacer.

4. Cierren la exposición. Elijan la pieza más inesperada y un título para el museo. Conserven las cuatro etiquetas o una fotografía de la exposición.

Materiales: Dos objetos por persona, una superficie y papel para hacer etiquetas.

EXPERIENCIA 2 · PÁGINA DE TRABAJO

Lo que queremos conservar

Una alternativa sencilla

Si no tienen recuerdos físicos a mano, dibujen un objeto. No necesitan comprar ni buscar archivos antiguos. Presenten únicamente historias que les resulte agradable compartir.

Un ejemplo para comenzar

Pieza: una taza amarilla. Etiqueta: La taza de los domingos. Historia: la usamos cuando probamos un desayuno diferente. Pregunta de visita: ¿Qué desayuno estrenamos con ella?

Preguntas para cerrar

- ¿Qué historia fue nueva para mí?
- ¿Qué objeto cotidiano miraré de otra manera desde hoy?
- ¿Qué afición apareció en nuestra pequeña exposición?

Nuestro recuerdo

La pieza más inesperada y su etiqueta

Una historia que queremos conservar

El nombre de nuestro museo

Si quieren probar otra versión

Preparen una segunda exposición con objetos imaginarios: una entrada para un lugar inventado, un premio absurdo o el recuerdo de una aventura que les gustaría probar.

Versión breve: elijan solo el primer paso de preparación y una ronda o un hallazgo. Conserven una frase sobre lo que disfrutaron. Cinco minutos también pueden dar lugar a una pequeña experiencia.

EXPERIENCIA 3 · 25 MINUTOS

Laboratorio creativo

El mejor dibujo de la noche quizá sea el que ninguno de los dos habría imaginado por separado.

Una razón para probarlo

Crear algo juntos permite disfrutar una actividad cuyo resultado todavía no conocen. El valor está en probar, añadir y sorprenderse. No necesitan dibujar bien, tener herramientas especiales ni producir una obra digna de una galería. Un laboratorio admite intentos extraños: una ciudad con escaleras hacia las nubes, un animal inventado o una taza que también es sombrero.

Lectura bíblica

Éxodo 35:30–33

El relato presenta capacidades artísticas al servicio de la construcción del tabernáculo. En ese trabajo encargado por Dios, la creatividad y las habilidades manuales tienen un uso valioso. La lectura nos permite reconocer esas capacidades con gratitud. Aquí las ejercitamos en una actividad sencilla, disfrutando la posibilidad de imaginar y crear.

Imaginen esta escena

Una persona dibuja una puerta pequeña. La otra añade un jardín en el techo. Después aparece una biblioteca para pájaros. La obra termina siendo una casa imposible con una historia que les hace sonreír.

La experiencia paso a paso

1. Escojan una propuesta. Elijan una de estas ideas: un lugar fantástico, un animal nuevo o un objeto que todavía no existe. Escriban el nombre de la propuesta en la hoja.

2. Construyan por turnos. Una persona añade una parte durante un minuto; la otra agrega otra parte durante el siguiente. Repitan cuatro rondas. Cada nueva aportación se suma a lo que ya existe.

3. Denle una identidad. Inventen el nombre de su creación, para qué sirve y una característica sorprendente. Escriban una descripción de tres líneas.

4. Inauguren la obra. Cada uno señala un detalle que le guste. Firmen como creadores y guarden la hoja en una carpeta o en un lugar donde puedan volver a verla.

Materiales: Una hoja, dos lápices o colores. Materiales de reciclaje opcionales.

EXPERIENCIA 3 · PÁGINA DE TRABAJO

Lo que queremos conservar

Una alternativa sencilla

Si dibujar no les resulta cómodo, creen una historia de seis frases o una pequeña construcción con papel. También pueden dictar ideas y pedir que una sola persona las registre.

Un ejemplo para comenzar

Creación: La biblioteca de las nubes. Sirve para prestar cuentos a los pájaros. Su sorpresa: los libros regresan cantando. El detalle favorito: una escalera hecha de estrellas.

Preguntas para cerrar

- ¿Qué apareció que ninguno había previsto?
- ¿Qué parte del proceso disfrutamos más?
- ¿Qué otro material o formato nos gustaría probar?

Nuestro recuerdo

El nombre y la función de nuestra creación

La sorpresa que apareció durante el proceso

Espacio para un boceto o una frase de la obra

Si quieren probar otra versión

Repitan el laboratorio con tres palabras elegidas al azar: por ejemplo, paraguas, montaña y pan. Construyan una obra o una historia que incluya las tres.

Versión breve: elijan solo el primer paso de preparación y una ronda o un hallazgo. Conserven una frase sobre lo que disfrutaron. Cinco minutos también pueden dar lugar a una pequeña experiencia.

EXPERIENCIA 4 · 30 MINUTOS

Degustación con sorpresa

Una mesa conocida puede convertirse en un pequeño festival de sabores sin hacer una gran compra.

Una razón para probarlo

A menudo comemos mientras hacemos otra cosa. Una degustación invita a observar aroma, textura, temperatura y combinaciones. Hoy prepararán tres muestras pequeñas y jugarán a ponerles nombre. No se trata de cocinar una cena elaborada. Puede bastar una fruta, una tostada o una infusión preparada como a ustedes les gusta.

Lectura bíblica

Eclesiastés 3:12–13

Este pasaje incluye comer, beber y disfrutar del fruto del trabajo entre los bienes recibidos de Dios. La gratitud puede acompañar una mesa sencilla. La actividad aprovecha ese disfrute cotidiano con sobriedad, sin asociar el valor del encuentro con la cantidad de comida o el costo de los ingredientes.

Imaginen esta escena

Con pan, queso y una fruta, una pareja prepara tres bocados. Uno termina llamándose El desayuno que llegó tarde. El otro recibe una descripción tan exagerada que parece un anuncio de restaurante.

La experiencia paso a paso

1. Seleccionen lo disponible. Elijan tres alimentos que ambos puedan consumir. Confirmen ingredientes, alergias y restricciones. No usen productos desconocidos ni necesitan probar nada que no quieran.

2. Preparen tres muestras. Hagan pequeñas porciones o combinaciones. Pueden trabajar sin cocinar. Dejen visibles los ingredientes; la sorpresa estará en el nombre y la presentación.

3. Prueben con curiosidad. Describan cada muestra con una palabra de textura, una de aroma y una comparación divertida. No hace falta taparse los ojos ni adivinar ingredientes.

4. Diseñen el menú. Pongan un nombre a cada muestra y elijan la favorita. Escriban el menú de este festival con sus tres platos y una descripción breve.

Materiales: Tres ingredientes o alimentos que ya tengan, agua, pequeños platos y papel.

EXPERIENCIA 4 · PÁGINA DE TRABAJO

Lo que queremos conservar

Una alternativa sencilla

Si hoy no quieren usar comida, conviertan la propuesta en una galería de tres aromas familiares o en el diseño de un menú imaginario. Adapten las descripciones a los sentidos que puedan utilizar.

Un ejemplo para comenzar

Nombre: Sol de media tarde. Muestra: fruta sobre una tostada. Textura: crujiente. Comparación: una merienda que se vistió para salir. Favorita: la número dos.

Preguntas para cerrar

- ¿Qué alimento conocido nos sorprendió?
- ¿Qué nombre del menú nos hizo sonreír?
- ¿Qué combinación sencilla volveríamos a preparar?

Nuestro recuerdo

Nuestro menú de tres muestras

La muestra favorita y su descripción

Una idea para nuestra próxima degustación

Si quieren probar otra versión

Repitan el festival con una sola fruta presentada de tres maneras. O preparen una mesa de desayunos diminutos para una mañana en que puedan disfrutarla sin prisa.

Versión breve: elijan solo el primer paso de preparación y una ronda o un hallazgo. Conserven una frase sobre lo que disfrutaron. Cinco minutos también pueden dar lugar a una pequeña experiencia.

EXPERIENCIA 5 · 20 MINUTOS

La noche del juego inventado

Esta noche las reglas son pocas y las posibilidades pueden ser absurdamente divertidas.

Una razón para probarlo

Jugar permite hacer algo por el simple gusto de hacerlo. No hace falta que la actividad sea productiva ni que alguien gane. Un juego inventado tiene una ventaja: pueden adaptar sus reglas hasta que resulte cómodo para ambos. El humor de esta experiencia nace de situaciones imaginarias, objetos y personajes; ninguna persona tiene que convertirse en el blanco de una broma.

Lectura bíblica

Eclesiastés 3:4

El texto reconoce que la vida tiene tiempos para llorar y para reír. Dar lugar a la alegría no exige ignorar los días difíciles ni fingir un ánimo que no sentimos. Hoy pueden elegir un juego ligero; si no es un buen momento, una versión tranquila también es válida.

Imaginen esta escena

El primer reto dice: Vende una cuchara como si fuera un invento del futuro. La presentación incluye conexión satelital para la sopa. La segunda ronda convierte una lámpara en una guía turística del salón.

La experiencia paso a paso

1. Preparen seis retos. Cada persona escribe tres propuestas de la lista de la página siguiente o inventa otras similares. Mezclen los papelitos en un recipiente.

2. Elijan el formato. Pueden actuar, dibujar, escribir o describir. Cada ronda dura un minuto. Si una propuesta no les gusta, cámbienla sin pedir explicaciones.

3. Jueguen tres rondas. Saquen un papelito y realicen el reto juntos o por turnos. El objetivo es crear algo curioso. No necesitan puntuación ni grabación.

4. Inventen la última ronda. Combinen dos retos para crear uno nuevo. Elijan un nombre para el juego y conserven el papelito que más disfrutaron.

Materiales: Seis papelitos, lápiz y un recipiente. Cronómetro opcional.

EXPERIENCIA 5 · PÁGINA DE TRABAJO

Lo que queremos conservar

Una alternativa sencilla

Una versión sentada y sin actuación funciona igual: escriban un anuncio absurdo, dibujen un objeto imposible o inventen títulos para películas que no existen.

Un ejemplo para comenzar

Reto: describe una tostadora como guía turística. Resultado: Bienvenidos a la ciudad del pan dorado; mantengan las migas dentro del vehículo. Nombre del juego: La agencia de lo imposible.

Seis retos para elegir

- Vende una cuchara como un invento del futuro.
- Describe una lámpara como si fuera una guía turística.
- Inventa un anuncio para un paraguas que atrae el sol.
- Dibuja un animal que pueda vivir en una taza.
- Pon nombre a una película sobre una tostada viajera.
- Crea tres instrucciones para cuidar una nube.

Nuestro recuerdo

El nombre de nuestro juego

El reto que queremos conservar

Nuestra propuesta para una ronda nueva

Si quieren probar otra versión

Cambien el escenario: una oficina en la Luna, una tienda para gigantes o un hotel para caracoles. Mantengan el humor sobre la ficción y eviten bromas sobre cuerpos, heridas o personas reales.

Versión breve: elijan solo el primer paso de preparación y una ronda o un hallazgo. Conserven una frase sobre lo que disfrutaron. Cinco minutos también pueden dar lugar a una pequeña experiencia.

EXPERIENCIA 6 · 20 MINUTOS

Una pausa para el asombro

¿Cuántas cosas hermosas pasan cerca de ustedes sin convertirse en un recuerdo?

Una razón para probarlo

El asombro comienza cuando algo conocido recupera nuestra atención. Una planta, el movimiento de una nube o la luz de la tarde pueden ofrecer una experiencia breve y gratuita. Hoy buscarán un elemento natural y lo observarán con más detenimiento. No necesitan una excursión, un paisaje extraordinario ni una fotografía perfecta.

Lectura bíblica

Salmos 104:24

El salmo reconoce la abundancia de las obras de Dios. Podemos leerlo como una invitación a contemplar la creación con gratitud y humildad. La actividad no mide espiritualidad ni exige una emoción particular; ofrece una ocasión para detenerse ante algo que Dios ha hecho.

Imaginen esta escena

Una pareja se sienta junto a una planta que riega cada semana. Observan una hoja nueva, una pequeña curva y la manera en que cambia la sombra. Después dibujan la misma hoja y descubren dos retratos distintos.

La experiencia paso a paso

1. Elijan un elemento. Busquen una planta, una nube, un árbol, una piedra o el cielo visible desde una ventana. Si salen, escojan un lugar y un horario adecuados para ustedes.

2. Observen durante dos minutos. Presten atención a formas, colores, movimiento o luz. Pueden describirlos en voz alta o escribirlos. No hace falta permanecer inmóviles ni en silencio.

3. Conserven un detalle. Hagan un dibujo sencillo, escriban una frase o tomen una fotografía. Cada persona elige el detalle que le gustaría recordar.

4. Expresen gratitud. Completen juntos: Hoy damos gracias a Dios por… Si lo desean, cierren con una oración breve usando sus propias palabras.

Materiales: Un espacio con luz natural o acceso a un elemento de la naturaleza. Papel opcional.

EXPERIENCIA 6 · PÁGINA DE TRABAJO

Lo que queremos conservar

Una alternativa sencilla

Observen una planta de interior, una fruta o el cielo desde una ventana. También pueden describir una fotografía de naturaleza que ya tengan. La actividad admite diferentes ritmos y capacidades.

Un ejemplo para comenzar

Elemento: una hoja nueva. Detalle: su borde todavía está doblado. Recuerdo: dos dibujos. Gratitud: poder disfrutar una tarde sencilla y la belleza de algo que sigue creciendo.

Preguntas para cerrar

- ¿Qué detalle apareció cuando observamos más despacio?
- ¿Qué parte de la creación nos produce curiosidad?
- ¿Qué nos gustaría volver a mirar en otro momento del día?

Nuestro recuerdo

El elemento que elegimos y su detalle

Un dibujo o una frase para recordarlo

Hoy damos gracias a Dios por

Si quieren probar otra versión

Regresen al mismo elemento otro día y comparen únicamente lo que pueden observar: luz, color, forma o movimiento. Es una pequeña colección de cambios, no una tarea de investigación.

Versión breve: elijan solo el primer paso de preparación y una ronda o un hallazgo. Conserven una frase sobre lo que disfrutaron. Cinco minutos también pueden dar lugar a una pequeña experiencia.

EXPERIENCIA 7 · 30 MINUTOS

Una alegría que se comparte

El próximo buen recuerdo puede comenzar con algo pequeño que hagan por alguien más.

Una razón para probarlo

Una experiencia compartida también puede mirar hacia afuera. Preparar una tarjeta, ordenar libros para donarlos o ayudar con una tarea concreta permite usar algo que ya tienen. Hoy elegirán un gesto modesto y respetuoso. La persona que lo recibe conserva su libertad para aceptarlo; la actividad no busca reconocimiento, una fotografía ni una respuesta determinada.

Lectura bíblica

Hebreos 13:16

El pasaje anima a hacer el bien y compartir con otros. Servir puede tomar formas cotidianas que están a nuestro alcance. Esta propuesta aplica ese principio mediante una acción concreta, sin confundir generosidad con hacer promesas que no podemos cumplir.

Imaginen esta escena

Una pareja prepara una tarjeta para una persona que trabaja cuidando a otros. Escriben un agradecimiento específico y la entregan de manera discreta. El gesto ocupa veinte minutos y no requiere publicar nada.

La experiencia paso a paso

1. Elijan un gesto posible. Escojan una sola opción: una tarjeta de agradecimiento, ordenar materiales para donar o ayudar con una tarea que alguien haya solicitado. Mantengan el alcance pequeño.

2. Confirmen lo necesario. Si involucra a otra persona, pregunten qué sería útil y si desea recibir ayuda. Para una donación, revisen qué artículos acepta la organización antes de preparar algo.

3. Realicen la acción. Usen sus habilidades sin exigir que ambos hagan lo mismo. Una persona puede dibujar y otra escribir; una puede ordenar y otra revisar lo que se necesita.

4. Registren el aprendizaje. Anoten qué hicieron y qué parte disfrutaron. Eviten guardar información personal del destinatario. Si no pueden entregar hoy, indiquen el paso pendiente y una fecha posible.

Materiales: Lo que requiera un gesto sencillo de servicio. Puede bastar papel, tiempo o una habilidad.

EXPERIENCIA 7 · PÁGINA DE TRABAJO

Lo que queremos conservar

Una alternativa sencilla

Diseñen una tarjeta o preparen una pequeña colección de artículos en buen estado. Si no pueden completar la entrega, dejen listo el gesto sin presentarlo como una ayuda ya realizada.

Un ejemplo para comenzar

Gesto: una tarjeta para quien nos ayudó con una gestión. Parte de cada uno: dibujo y texto. Entrega: preguntar si podemos dejarla mañana. Registro: disfrutamos inventar una ilustración sencilla.

Preguntas para cerrar

- ¿Qué habilidad pudimos poner al servicio de alguien?
- ¿Qué detalle ayudó a que el gesto fuera respetuoso?
- ¿Qué aprendimos al hacer una acción pequeña juntos?

Nuestro recuerdo

La acción que hicimos o dejamos preparada

Lo que aportó cada uno

Una gratitud y un detalle que queremos recordar

Si quieren probar otra versión

En otra ocasión, elijan una acción que no implique objetos: agradecer de manera específica, colaborar en una actividad comunitaria ya organizada o compartir una habilidad cuando alguien la solicite.

Versión breve: elijan solo el primer paso de preparación y una ronda o un hallazgo. Conserven una frase sobre lo que disfrutaron. Cinco minutos también pueden dar lugar a una pequeña experiencia.

IDEAS EXTRA

Doce propuestas para otro encuentro

Escojan la que les despierte curiosidad. Todas admiten una versión casera y materiales sencillos. Elijan una sola propuesta y denle quince o veinte minutos.

1. La galería de un color. Busquen cinco objetos del mismo color y pónganles títulos de obras de arte. Armen una exposición en una mesa.

2. La postal de un lugar imaginario. Dibujen un destino que no existe y escriban una postal como si acabaran de visitarlo. Inventen su comida típica.

3. El concurso sin ganador. Construyan el avión de papel más extraño. Prueben dos modelos y pongan nombre a sus vuelos.

4. Un museo de sonidos. Elijan tres sonidos agradables o curiosos de casa. Dibujen cómo se vería cada uno si tuviera una forma.

5. El mapa de lo diminuto. Dibujen una ruta de tres lugares cercanos que casi nunca visitan: una banca, un árbol, un rincón con buena luz.

6. El objeto con otra vida. Inventen tres usos imaginarios para una caja vacía. Elijan uno y dibujen su anuncio.

7. La sesión de retratos absurdos. Hagan retratos de una fruta, una taza o un zapato como si fueran personajes. Pónganles nombre y una afición.

8. El festival de títulos. Inventen cinco títulos de películas sobre objetos de la cocina. Elijan uno y escriban su argumento en cuatro frases.

9. La colección de sombras. Observen tres sombras durante el día. Conserven sus formas con dibujos o fotografías.

10. La receta con nombre de aventura. Preparen algo sencillo que ya sepan hacer y denle un nombre nuevo. Diseñen una tarjeta con sus ingredientes.

11. El pequeño catálogo del barrio. Dibujen tres detalles que hacen reconocible su entorno. Pueden hacerlo de memoria o desde una ventana.

12. La tarjeta que alegra un día. Elijan a alguien a quien agradecer y creen una tarjeta. Compártanla de manera discreta, sin esperar una respuesta.

Para elegir: señalen dos propuestas que les atraigan y escojan una que puedan realizar con lo que tienen hoy.

SU PROPIA PROPUESTA

Inventen una experiencia nueva

Ya conocen la estructura: una idea que despierte curiosidad, pocos materiales, una actividad realizable y un detalle para conservar. Ahora pueden diseñar una propuesta que tenga su propio estilo.

Tres preguntas para darle forma

- ¿Qué nos gustaría explorar: un lugar, un sabor, una imagen, un juego o una habilidad?
- ¿Qué podemos hacer en veinte minutos con lo que ya tenemos?
- ¿Qué pequeño resultado queremos conservar?

Nombre de nuestra experiencia

La idea que nos despierta curiosidad

Materiales o espacio que necesitamos

Tres pasos para realizarla

Una alternativa si cambia nuestro plan

El recuerdo que queremos conservar

Un ejemplo propio de esta estructura

La tienda de los objetos imposibles. Materiales: dos hojas y lápices. Pasos: inventar un objeto, dibujar su anuncio y presentar cómo funciona. Alternativa: escribirlo sin dibujar. Recuerdo: dos anuncios firmados por sus creadores.

SU COLECCIÓN

Registro de experiencias y recuerdos

Este registro reúne detalles, no calificaciones. Anoten únicamente lo que quieran conservar. Si una actividad no les gustó, también pueden escribir qué versión probarían en otra ocasión.

Nº	Experiencia y fecha	Un detalle para conservar	Repetir
1	Expedición en lo cotidiano Fecha: _____		Sí / No
2	Museo de pequeñas alegrías Fecha: _____		Sí / No
3	Laboratorio creativo Fecha: _____		Sí / No
4	Degustación con sorpresa Fecha: _____		Sí / No
5	La noche del juego inventado Fecha: _____		Sí / No
6	Una pausa para el asombro Fecha: _____		Sí / No
7	Una alegría que se comparte Fecha: _____		Sí / No

La experiencia que más ganas nos dio de seguir explorando

Una nueva idea que apareció durante el recorrido

PARA CONTINUAR

La próxima experiencia puede ser suya

Quizá conservaron un dibujo extraño, una receta con nombre de aventura o un detalle de una calle que creían conocer. Esos recuerdos no tienen que impresionar a nadie. Su valor está en que ustedes los vivieron y pueden volver a disfrutarlos.

La curiosidad puede continuar sin llenar la agenda. Repitan una experiencia que les haya gustado, cambien un material o prueben una de las ideas extra. Una actividad conocida también puede sorprender cuando le añaden una variación propia.

Tres formas de seguir

- Repetir una experiencia con una variación que ustedes inventen.
- Crear una carpeta con dibujos, etiquetas, menús y frases de este recorrido.
- Elegir otro recurso de Código Matrimonio para seguir aprendiendo juntos.

Una invitación a aprender más

Si este recorrido despertó nuevas ganas de aprender, pueden conocer Código Matrimonio Manual de 12 Clases. Es una herramienta bíblica y práctica para trabajar juntos con tiempo, disposición y constancia. Pueden leer su presentación y decidir si ese proceso es el siguiente paso que desean dar.

Conocer el Manual de 12 Clases en Amazon

También pueden consultar por talleres y próximos recursos:

codigomatrimiocm@gmail.com

Una última página de su colección

Algo sencillo que disfrutamos y queremos conservar

La experiencia que nos gustaría inventar ahora

Que Dios les permita reconocer y disfrutar los buenos regalos de la vida cotidiana, y compartirlos con generosidad.

Pastores Rev. Dany e Ysmelia Sabino

Código Matrimonio