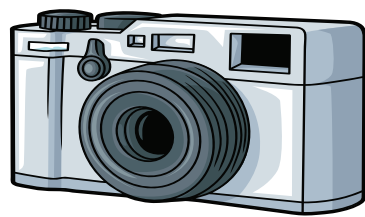


EL IMPOSTOR DE LAS 4 PM



■ El impostor de las 4 de la tarde. Historia

Cuenta el Evangelio que a las **cuatro de la tarde**, **dos jóvenes escucharon** por primera vez la voz de **Jesús** y decidieron **seguirlo**. Ese encuentro cambió sus vidas para siempre. Desde entonces, **miles de personas han sentido esa misma llamada interior**: una voz suave, profunda, que invita a **entregar la vida** como **sacerdote** para **servir** a los **demás**.

En la vida real, **descubrir la vocación** no siempre es sencillo. Hay muchas voces, muchas **distracciones** y, a veces, incluso “**impostores**” que se cuelan en el corazón: **dudas, miedos, falsas promesas o caminos que parecen buenos, pero no llevan a Jesús**.

Por eso nace este juego.

En esta **misión**, tú y tu grupo formaréis parte de una comunidad que **intenta reconocer las señales de la vocación sacerdotal**. Pero entre vosotros se esconde alguien que intentara despistar: **el impostor**.

Vuestra **tarea** es **encontrarlo** antes de que **él arruine la misión**.

Mientras jugáis, recordaréis que la **vocación es algo precioso**, que se descubre escuchando, observando, compartiendo... y también descartando lo que no viene de Dios.

Porque **hoy** también son las **cuatro de la tarde para alguien**.

Un momento de encuentro. Una llamada. Un comienzo.

■ Instrucciones

Número de jugadores: De 3 a 10 jugadores.

Material: Una baraja de cartas: Todas las cartas contienen una palabra relacionada con la celebración del **día del Seminario 2026**:

“Deja tus redes y sígueme”.

Una **carta especial** es la carta del **impostor** (a partir de **6 jugadores** se reparten **2** de estas cartas).

Preparación:

1. Barajad las cartas.
2. Repartid una carta a cada jugador, asegurándoos de que nadie vea la carta de los demás.
3. Cada jugador lee su carta en secreto.

Objetivo del juego:

Los jugadores que conocen la palabra deben demostrarlo sin decirla directamente. El impostor, que no conoce la palabra, debe disimular y evitar ser descubierto.

Cómo se juega:

1. Comienza una ronda.
2. Por **turnos**, **cada jugador dice una palabra relacionada con la palabra de su carta**.
3. El **impostor** debe **escuchar** con atención a los demás e **intentar decir palabras que encajen**, aunque no sepa cuál es la palabra correcta.
4. La ronda continúa hasta que **cada jugador haya dicho entre 2 y 3 palabras en total**.

Votación:

1. Cuando **todos** hayan **participado**, los jugadores **debaten** brevemente.
2. Después, **votan** a quién **creen** que es el **impostor**.
3. El jugador **más votado** queda **eliminado**, si es el impostor.

Final de la ronda:

Si se **elimina** a un **jugador** que sí **conocía** la palabra, el **impostor gana** la ronda. O, si el **impostor acierta** la palabra.



4PM