



Día Juniors de vicaría





TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	LA BÚSQUEDA DEL TESORO					
TIEMPO Y NIVEL	PACTO, IDENTIDAD, EXPERIENCIA Y ESTILO DE VIDA					
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir los elementos que son importantes y fundamentan los lazos de un equipo. - Comprender que todos formamos parte de un equipo numeroso que tienen un mismo estilo de vida. - Ser conscientes de que el equipo tiene como objetivo encontrar el tesoro que supone descubrir el camino de Jesús. 					
INTRODUCCIÓN	Los participantes se preparan para surcar los mares en busca de un gran tesoro, se van a convertir en aprendices de piratas, para ello van a navegar por el océano y llegar hasta las 5 islas piratas más importantes donde serán entrenados por los más experimentados piratas, corsarios, filibusteros y bucaneros del mundo.					
EJES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - El Crismón. - Creatividad. 					
ITINERARIOS	Educativo en la fe	Comunitario eclesial	Litúrgico sacramental	De oración	Testimonio	Ser persona
TIPO DE ACTIVIDAD	MATERIAL					
Rally de pruebas	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujo grande de un barco pirata. - Carteles con los nombres de los diferentes grupos. - Fichas con el orden de pruebas para cada grupo. 					
DURACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - Descripción de las pruebas (anexo I) para cada educador que esté en prueba. 					
1h 30 min	<ul style="list-style-type: none"> - Imágenes de los piratas para entregar en las pruebas (anexo II). - Disfraces de los personajes que aparecen en la ambientación 					
RESPONSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - Equipo de megafonía. - Prueba 1: pañuelos de tela. - Prueba 2: tubos de papel del baño, cartulinas de colores, goma-eva, cuerda de pita, tijeras, pegamento, celo. 					
Nº DE SESIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Prueba 3: mapas de la zona, imágenes de los cuatro Evangelistas (anexo III). - Prueba 4: tarjetas con pictogramas (anexo IV). - Prueba 5: telas para colorear, palos, pinturas, fotocopias de la Canción del Pirata (anexo V). 					
1						



DESARROLLO DE LA SESIÓN

Los participantes de la actividad van a convertirse en aprendices de piratas, para emprender esta nueva aventura necesitan entrenarse y conseguir todos los elementos necesarios para surcar los mares y así encontrar un gran tesoro todos juntos.

El objetivo del juego es que los niños superen las pruebas de cada isla y así puedan conseguir los objetos necesarios para el viaje (La Española, Tortuga, Caimán, Jamaica, Barbados y Bahamas). Los niños van a prepararse para surcar los mares en busca de un gran tesoro, es por ello que se van a convertir en aprendices de piratas, y van a navegar por el océano y llegar hasta las 5 islas piratas más importantes donde serán entrenados por los más experimentados piratas, corsarios, filibusteros y bucaneros del mundo.

En cada una de las islas realizarán los entrenamientos que sus habitantes les hayan preparado y como recompensa obtendrán un objeto necesario para emprender este nuevo camino para el que se preparan, una vez consiguen todos los objetos necesarios podrán formar parte de la tripulación.

A continuación, se divide a todos los participantes en equipos de 15 personas aproximadamente, compuestos por los diferentes tiempos (Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida). A los educadores que llevan grupo, se les da esa el cartel para que sepan de qué grupo van a ser piloto de la nave. Los capitanes se colocarán en el lugar que les indiquemos con el cartel para que acudan los participantes de los diferentes grupos.

EXPERIENCIA

Los niños y adolescentes van por grupos y han de que recorrer las diferentes islas siguiendo el orden que se les marque. Cuando realicen una prueba, correctamente se les ha de entregar un pirata con un objeto que es atributo del buen tripulante (**anexo II**). Cuando lo consiguen lo pegarán en el cartel que les identifica como grupo.

Las pruebas y la relación entre el objeto y el atributo del equipo aparecen en el **anexo I**.

Cuando se acabe la actividad cada grupo llevara el cartel hasta el escenario y lo pegaran en el barco, en este momento ya estarán preparados para empezar el camino en búsqueda de ese gran tesoro.

En el teatro de conclusión de la actividad del equipo de ambientación ha de presentar a todos los piratas con sus objetos expresando la relación de los objetos conseguidos para ser un buen pirata y la Identidad Juniors (bandera, pañoleta,...).

Posteriormente comenzarán la búsqueda del cofre del tesoro ahora que están preparados. Encontrarán dentro del cofre a Cristo, puede ser un Crismón, elemento que reciben los niños cuando celebran el Rito del Pacto de Equipo, donde adquieren un compromiso en la Comunidad Parroquial a la que pertenecen y con Jesús, para trabajar en equipo.

REFLEXIÓN

Lectura de los Hechos de los apóstoles 2, 42-47.

Y perseveraban en la enseñanza de los apóstoles, en la comunión, en la fracción del pan y en las oraciones. Todo el mundo estaba impresionado y los apóstoles hacían muchos prodigios y signos. Los creyentes vivían todos unidos y tenían todo en común; vendían posesiones y bienes y los repartían entre todos, según la necesidad de cada uno. Con perseverancia



acudían a diario al templo con un mismo espíritu, partían el pan en las casas y tomaban el alimento con alegría y sencillez de corazón; alababan a Dios y eran bien vistos de todo el pueblo; y día tras día el Señor iba agregando a los que se iban salvando.

El Equipo Juniors, como las primeras comunidades cristiana ha de vivir unido y compartiendo la misma fe que hay en común. La conclusión final puede dirigirse a partir de esta lectura bíblica.

Se realiza una reflexión guiada por el equipo de ambientación en la conclusión final. Esto puede ser enriquecedor para los tiempos de Pacto e Identidad. En el **anexo II** de las pruebas podemos encontrar las reflexiones conclusivas de los objetos.

No obstante, se propone que en una sesión posterior se trabajen los elementos clave de un Equipo Juniors en cada Centro Juniors.

COMPROMISO

Al igual que el apartado de reflexión todos los participantes se comprometen a través de la dinamización del teatro final a mantener vivos en su Equipo Juniors todos los elementos del pirata que se han visto durante el día de hoy.

Una buena propuesta también sería realizar que cada Equipo Juniors preparara un gesto en una sesión posterior en el cual considerásemos mantener vivo el espíritu de equipo e ir evaluándolo como vayan pasando las sesiones hasta final de curso.

CELEBRACIÓN

La celebración se realiza a través de una eucaristía el mismo Día Juniors. Para ello, tras la reflexión los participantes de cada equipo han de preparar una ofrenda para la Eucaristía del día Juniors, que leerán al ofrecer su cartel del día de hoy.

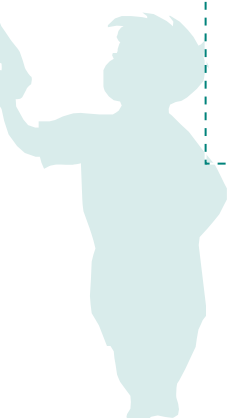
OBSERVACIONES Y RECURSOS PARA EL EDUCADOR

La ambientación del Día Juniors Vicaría se recomienda que sean Educadores que estén en la Secretaría de Animación de las Zonas. Los teatros de bienvenida, presentación de la actividad y conclusión de la actividad se deben preparar con tiempo.

La idea es que esté representado en un papel continuo el mar con un barco vacío solo con el capitán y que al final del juego los diferentes grupos puedan pegar su aprendiz de pirata como tripulación.

Se recomienda que los equipos de piratas estén hechos previamente. Se puede indicar el nombre del grupo y su capitán en la identificación.

En la sesión posterior al Día Juniors Vicaría en el Centro Juniors se puede trabajar la importancia que da Jesús en clave misionera a vivir un estilo de vida en Equipo, así como, se pueden trabajar las virtudes y defectos del equipo a través de los elementos de la campaña.



EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cuando termine el día Juniors, se reunirán los Jefes de Centro y Delegados de Zona para revisar cómo ha ido:

- ¿Se han cumplido los objetivos planteados?
- ¿Las pruebas ha sido las adecuadas para los niños y adolescentes?
- ¿Los niños han seguido la reflexión o se han perdido?
- ¿Ha funcionado la dinámica general de la actividad?
- ¿Qué cosas se cambiarían de la actividad?

ANEXOS

ANEXO I.

PRUEBA 1: LA ESPAÑOLA - PAÑUELO PIRATA

Para emprender una misión muchas veces no hace falta ser la persona más cualificada o la más importante. Muchas veces las misiones se entregan a tripulaciones que están dispuestas a servir, siempre listas para ayudar en lo que haga falta. Al igual que en el juego del pañuelo todos los jugadores están atentos por si dicen su número, las personas de una tripulación debe de tener esa actitud de disposición y de servicio a las necesidades de los demás.

Se propone jugar al juego del pañuelo para hablar de la actitud de disposición, escucha y servicio. Consiste en que se divide el grupo en dos, se numeran como tantos participantes haya en uno de los grupos, en la línea imaginaria que separa a los dos grupos se coloca un pirata con un pañuelo que dirá un número de los asignados. Aquellas personas que tengan el número asignado deberán correr a por el pañuelo para traerlo a su campo o pillar al contrario si lo ha capturado.

PRUEBA 2: TORTUGA – CATALEJO

En todos los equipos hay una persona que tiene la vista puesta en más allá, en el futuro, no se distrae con facilidad de lo que no está en sus metas ni deja que otros le distraigan. Es una persona segura de si misma, que admite de manera asertiva los comentarios de sus compañeros para mejorar, que tiene las ideas claras. Esta persona puede ser guía y testimonio de otros. Porque esta persona ha gritado "tierra a la vista" porque ha descubierto el camino de Jesús.

Para tener esta reflexión presente y saber que hemos de mirar hacia delante seguros de nosotros mismos porque Jesús nos espera realizaremos un pequeño taller de un catalejo o de unos prismáticos (si se permite el anacronismo). Se puede realizar con tubos de papel del baño, enrollando cartulinas y la cinta para colgar con goma-eva o cuerda de pita. Si se pinta con pinturas que necesitan varios minutos de secado se pueden dejar apartados para ser recogidos más tarde.

PRUEBA 3: CAIMÁN – MAPA

Todo buen pirata ha de tener la cartografía bien presente, ha de conocer muchos de los elementos que aparecen en los mapas como representación de la realidad. El evangelio en ese sentido es un gran mapa, un gran marco de sabiduría que está escrito por personas que han conocido a Jesús; como antiguamente



se hacían los mapas, a través de las anotaciones que realizaban valientes marineros de sus largos viajes.

Usaremos un mapa de la zona para encontrar tesoros enterrados, los tesoros pueden ser imágenes de los animales que simbolizan a los cuatro evangelistas (**anexo III**), haciendo referencia a que lo que nos cuentan estos personajes como miembros del equipo de Jesús es un verdadero tesoro.

PRUEBA 4: JAMAICA – PARCHES

En ocasiones los miembros del equipo sufren heridas por las tareas propias de las misiones, en ocasiones es un golpe que lo cura una pequeña charla pero en otras heridas abiertas se necesita un parche para cerrar esa herida. Saber colocar esos parches en las personas del equipo en el momento y lugar adecuado es importante. Tenemos que conocer a nuestros compañeros.

En esta isla se jugará a asociar acciones, sentimientos y elementos relacionados. Por ejemplo Tristeza-Consuelo, Alegría-Risa, Golpe-Dolor, Astillas-Pata de palo etc. Estos elementos estarán escritos en tarjetas como pictogramas (**anexo IV**), y se repartirán entre todos los participantes. En primer lugar, se tendrán que asociar por el sonido de cada elemento de la tarjeta. Cuando lo hagan se volverá a repartir y se asociarán intentado encontrarse mediante la expresión corporal y la mímica.

PRUEBA 5: BAHAMAS - BANDERA PIRATA

La identidad de un pirata es muy importante. Es lo que une a los tripulantes de un mismo navío bajo una misma Fe, un mismo corazón. Hemos de estar orgullosos de ser cristianos y enseñar al mundo la alegría que nos da conocer el mensaje de Cristo.

Con este objetivo confeccionaremos nuestra bandera que posteriormente colocaremos en un mastil y la llevaremos al resto de pruebas para que nos identifique. Para completar el proceso de identificación podemos decorarla como queramos. El educador responsable de la actividad puede dar a elegir fragmentos de la Canción del Pirata de José Espronceda (**anexo V**) para que rotulen la bandera.

ANEXO II.

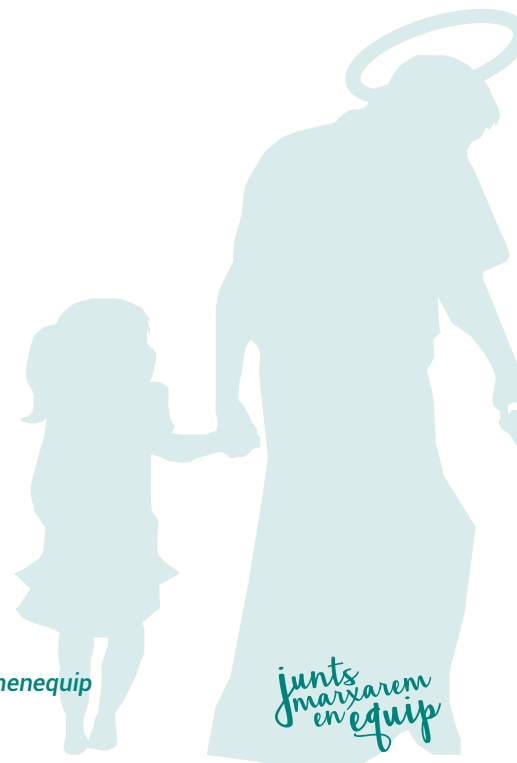
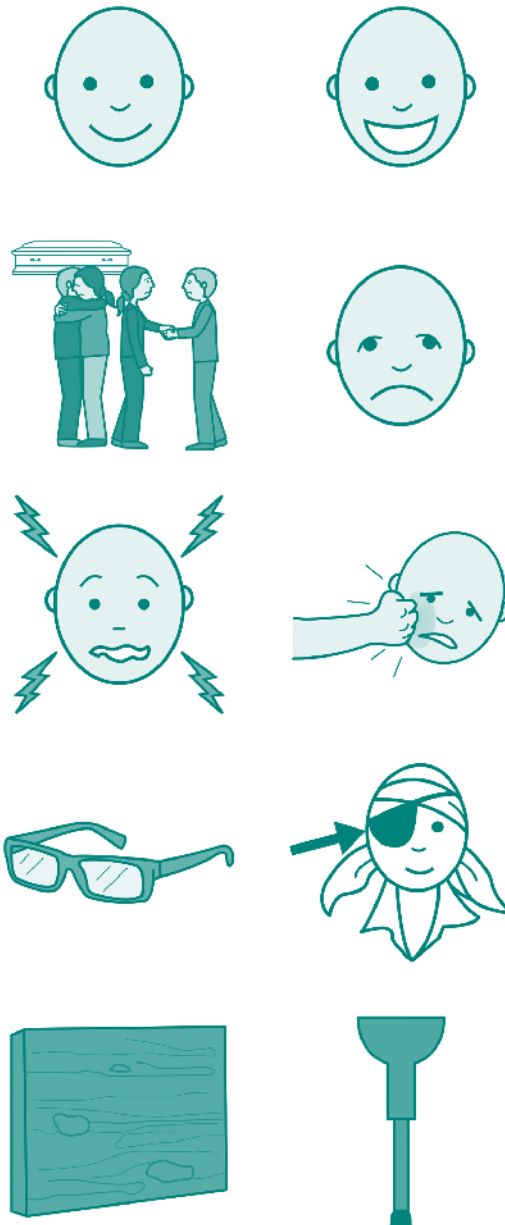


+ Este recurso puedes encontrarlo en www.juniorsmd.org/juntsmarxarenequip

ANEXO III.



ANEXO IV.





ANEXO V. CANCIÓN DEL PIRATA

Con cien cañones por banda,
viento en popa a toda vela,
no corta el mar, sino vuela,
un velero bergantín:
bajel pirata que llaman
por su bravura el Temido,
en todo mar conocido
del uno al otro confín.

La luna en el mar riel,
en la lona gime el viento,
y alza en blando movimiento
olas de plata y azul;
y ve el capitán pirata,
cantando alegre en la popa,
Asia a un lado, al otro Europa
y allá a su frente Stambul.

«Navega, velero mío,
sin temor,
que ni enemigo navío,
ni tormenta, ni bonanza,
tu rumbo a torcer alcanza,
ni a sujetar tu valor.

«Veinte presas
hemos hecho
a despecho
del inglés,
y han rendido
sus pendones
cien naciones
a mis pies.

«¿Qué es mi barco? Mi tesoro.
¿Qué es mi Dios? La libertad.
¿Mi ley? ¡La fuerza y el viento!
¿Mi única patria? ¡La mar!

«Allá muevan feroz guerra
ciegos reyes
por un palmo más de tierra:
que yo tengo aquí por mío
cuanto abarca el mar bravío,
a quien nadie impuso leyes.

«Y no hay playa
sea cual quiera,
ni bandera
de esplendor,
que no sienta
mi derecho
y dé pecho
a mi valor.

«¿Qué es mi barco? Mi tesoro.
¿Qué es mi Dios? La libertad.
¿Mi ley? ¡La fuerza y el viento!
¿Mi única patria? ¡La mar!

«A la voz de «¡barco viene!»
Es de ver
cómo vira y se previene
a todo trapo a escapar:
que yo soy el rey del mar,
y mi furia es de temer.

«En las presas
yo divido
lo cogido
por igual:
sólo quiero
por riqueza
la belleza
sin rival.

«¿Qué es mi barco? Mi tesoro.
¿Qué es mi Dios? La libertad.
¿Mi ley? ¡La fuerza y el viento!
¿Mi única patria? ¡La mar!

«¡Sentenciado estoy a muerte!
Yo me río:
no me abandone la suerte,
y al mismo que me condena,
colgaré de alguna antena,
quizá en su propio navío.

«Y si caigo,
¿qué es la vida?
Por perdida
ya la di
cuando el yugo
del esclavo,
como un bravo,
sacudí.

«¿Qué es mi barco? Mi tesoro.
¿Qué es mi Dios? La libertad.
¿Mi ley? ¡La fuerza y el viento!
¿Mi única patria? ¡La mar!

«Son mi música mejor
aquilones;
el estrépito y temblor
de los cables sacudidos,
del negro mar los bramidos
y el rugir de mis cañones.

«Y del trueno
al son violento,
y del viento
al rebramar,
yo me duermo
sosegado.
Arrullado
por el mar.

«¿Qué es mi barco? Mi tesoro.
¿Qué es mi Dios? La libertad.
¿Mi ley? ¡La fuerza y el viento!
¿Mi única patria? ¡La mar!

