



Día Juniors de centro





TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	¡BIENVENID@S A LA ESCUELA POKÉMON!					
TIEMPO Y NIVEL	NIÑOS, ADOLESCENTES, JÓVENES, FAMILIAS Y ANTIGUOS EDUCADORES					
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Entender los sacramentos como momentos de encuentro con Jesús en la relación de amistad. - Comprender el significado de estos sacramentos desde la relación con Jesús. - Conocer los Ritos Juniors como acciones simbólicas que nos identifican como cristianos en Juniors M.D. 					
INTRODUCCIÓN	A todos los participantes se les invita a participar en la escuela de entrenadores Pokémon. Deberán de pasar unas duras pruebas que simbolizan los diferentes ritos de paso a los que se enfrentan los entrenadores a lo largo de su vida Pokémon.					
EJES TRANSVERSALES	Buena gestión de los recursos. Trabajo en equipo.					
ITINERARIOS	Educativo en la fe	Comunitario eclesial	Litúrgico sacramental	De oración	Testimonio	Ser persona
TIPO DE ACTIVIDAD	MATERIAL					
Rally	<ul style="list-style-type: none"> - Copias Anexo 1 para cada participante - Cartel reversible cortado en tantas piezas como participantes haya: por un lado, indicando el lugar de la base y por el otro la parte de la Oración Juniors: Tu eres mi mejor amigo 					
DURACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - 1 carta de Pokémon por participante (pueden repetirse) más 20 extras - Todas las medallas de los gimnasios para cada participante - Cajas para las medallas individuales para cada participante (anexo 5) - Cajas para las medallas del grupo para la mitad de los participantes (anexo 5) 					
RESPONSABLE	<ul style="list-style-type: none"> - 1 palo de polo (depresor) por participante - 30 dados pequeños (leer prueba) - 1 vaso de plástico por participante 					
N° DE SESIONES	<ul style="list-style-type: none"> - 1 vaso de chupito lleno de arroz - 1 paquete de galletas por cada 2/3 participante (a juicio propio, leer la prueba) - 8 folios por participante - Bolígrafos o algo para escribir - Copias Anexo 6 para cada participante - 1 medalla de los gimnasios para cada participante a modo de broche - 1 bloc de post-it 					
	1					

EXPERIENCIA

Previo a la actividad, se mandará una carta a las casas de los participantes (**Anexo 1**) invitándolos a participar en la actividad porque han sido seleccionados por la Escuela de entrenadores Pokémon MD (o el nombre del Centro Juniors) para ser entrenadores Pokémon.

El día que se les cite, aparecerá el director de la Escuela Pokémon y les indicará a los participantes que, como ahora son entrenadores Pokémon, tendrán que entrenar a alguno de estos seres, y se les reparará aleatoriamente un Pokémon (una pequeña carta como la del **Anexo 2**). Tienen que intentar subir a su Pokémon al nivel más alto consiguiendo todas las medallas de los diferentes gimnasios (**Anexo 3**, puestos). Para conseguirlas, deberán superar las pruebas de cada gimnasio. Si en algún gimnasio los dañan, pueden ir a curarlos al Hospital Pokémon, pero si pierden en el gimnasio, tendrán que volver a la base (donde esté el director de la Escuela Pokémon y que les de otro Pokémon para volver a empezar). El hecho de que el Pokémon se debilite o se pierda por completo, recaerá en el responsable de la prueba del gimnasio, él decidirá en cada caso.

Cada una de las medallas de los diferentes Gimnasios Pokémon (**Anexo 4**) harán que el Pokémon con el que se esté jugando se salve 1 vez en caso de perder en algún Gimnasio, sin tener que pasar por el Hospital, excepto la medalla del Gimnasio Kuzodza pakati Vanorwara (Unción de enfermos) que los salva hasta en 3 ocasiones. Además, para que las medallas tengan validez, se tendrán que guardar en su caja (**Anexo 5**).

Ellos podrán decidir si juegan ellos solos o si se unen a alguien en parejas o equipos, la única diferencia (que ellos no sabrán) es que, si deciden trabajar con alguien más, tendrán una caja diferente porque podrán ganar una medalla más.

REFLEXIÓN

Para esta parte de la actividad se han de preparar 7 espacios. En cada uno de ellos, el Educador será el encargado de guiar la reflexión del sacramento (**Anexo 6**) comparándolo con la Palabra de Dios y los Ritos Juniors, que nos identifican como cristianos en el Movimiento. Para ello, se utilizará como apoyo visual a la reflexión todas las medallas que han conseguido en la primera parte de la actividad, así como todo lo vivido y al puzle que se ha ido formando.

Tras la reflexión en los diferentes espacios, se reúne a todos los participantes en un mismo lugar y se les expone que durante toda la actividad han estado trabajando o bien juntos o bien de forma individual, pero siempre han ido acompañados de alguien muy especial sin que ellos se diesen cuenta. Así que se les invitará a, si quieren, descubrir quién ha estado jugando con ellos y ayudándolos, pero para ello deberán entregar algo que les ha costado mucho conseguir: las medallas ganadas en los Gimnasios Pokémon.

COMPROMISO

Como compromiso y siguiendo la dinámica de la reflexión, se descubre a los participantes que durante toda la actividad ha habido un gran cartel en la base, que escondía algo muy identitario para los miembros del Movimiento, un fragmento de la Oración Juniors ilustrada (**Anexo 9**). La ilustración estará dividida en tantos participantes haya en la actividad, y estará aún visible la parte del cartel y no la de la oración. Para



que puedan darle la vuelta al puzle y comience a aparecer: Tu eres mi mejor amigo; los participantes han de entregar al director de la Escuela Pokémon y a sus ayudantes los estuches con las medallas ganadas. Éstos les entregaran un post-it para que escriban un compromiso acerca de uno de los sacramentos y/o Rito Juniors que han trabajado. Conforme vayan pegando sus compromisos a las piezas del puzle, se va dando la vuelta a las piezas.

Cuando ya estén todas se les preguntará a qué creen que hace referencia a la ilustración. El Educador les puede guiar: Jesús es nuestro mejor amigo y siempre nos acompaña, especialmente en los días importantes para nosotros como miembros del Movimientos, en los Ritos Juniors y en los sacramentos.

CELEBRACIÓN

En este último momento de la actividad, se propone que la celebración al ser una actividad donde los participantes son los niños, adolescentes, jóvenes, familias y antiguos educadores se celebren los Ritos Juniors y enlazarlo con todo lo que ha ido haciendo durante todo el día. Además, también es un buen momento para que todos los presentes, en la eucaristía de los Ritos Juniors, puedan renovar las promesas del bautismo.

Al final de la eucaristía se les repartirá una carta (**Anexo 7**) junto con una medalla de uno de los Gimnasios Pokémon a cada uno en forma de broche.

OBSERVACIONES Y RECURSOS PARA EL EDUCADOR

Es importante que los educadores preparen con antelación los materiales, especialmente las cartas que se leen y las tarjetas de los Pokémon que se entreguen.

La posibilidad de que los participantes pierdan las medallas puede hacer que el juego se alargue más de lo debido. Ha de estar presente una figura de coordinación en el juego que controle que se desarrolle la actividad de manera eficiente.

La reflexión se debe adaptar a los diferentes tiempos. Sería muy positivo intentar cruzar la información de los sacramentos, con el evangelio, la medalla de los gimnasios y los Ritos Juniors. De esta manera potenciamos la memoria visual y las relaciones que se establecen son más fuertes.

La celebración de esta actividad corresponde a la celebración de los Ritos Juniors, es por ello, que se recomienda que se tenga en cuenta: preparación de los niños, adolescentes y jóvenes y también de los padres y los propios Educadores antes del rito.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- ¿Se han alcanzado los objetivos que se plantean en la actividad?
- ¿Se han conseguido todas las medallas?
- ¿Han comprendido la relación entre el juego, el sacramento y los Ritos Juniors?
- ¿Se ha adaptado correctamente la reflexión a cada uno de los tiempos?
- En caso de volver a realizar esta actividad, ¿Cambiarías algo?

ANEXO I. CARTA INVITACIÓN



Estimad@ participante:

Nos complace comunicarle que ha sido seleccionad@ para formar parte de la Escuela de Entrenadores Pokémon.

Hemos estado observándole y apostamos por que usted tiene las aptitudes necesarias para ser el mejor entrenador Pokémon de la historia.

Por ello, le convocamos a una dura, intrépida y competitiva experiencia donde se llevarán al límite sus rasgos mentales y físicos, donde podrá demostrar por qué ERES el mejor entrenador Pokémon.

Le convocamos el próximo sábado para realizar la prueba que le llevará al mayor éxito de todos los tiempos, ¡La satisfacción de formar parte del Club de Entrenadores Pokémon!

Atentamente,

*El director de la Escuela
de entrenadores Pokémon MD*



ANEXO II. PLANTILLAS CARTAS POKÉMON

BASIC

Fortalezas

Debilidades

Tipo de Pokemon

BASIC

Fortalezas

Debilidades

Tipo de Pokemon

TIPOS DE POKÉMON

TIPO FUEGO:

Efectivo en: Gimnasio Pengesahan
Débil en: Gimnasio Imada

TIPO AGUA:

Efectivo en: Gimnasio Imada
Débil en: Gimnasio Prysterlike Folchoarder

TIPO HIERBA:

Efectivo en: Gimnasio Pagsisisi
Débil en: Gimnasio Yhteys

TIPO ELÉCTRICO:

Efectivo en: Gimnasio Nd oa
Débil en: Gimnasio Pengesahan

TIPO NORMAL:

Efectivo en: Hospital Kuzodza pakati Vanorwara
Débil en: Gimnasio Pagsisisi

TIPO HIELO:

Efectivo en: Gimnasio Prysterlike Folchoarder
Débil en: Gimnasio Pengesahan

TIPO VENENO:

Efectivo en: Gimnasio Imada
Débil en: Hospital Kuzodza pakati Vanorwara

TIPO LUCHADOR:

Efectivo en: Gimnasio Pagsisisi
Débil en: Gimnasio Nd oa

TIPO TIERRA:

Efectivo en: Hospital Kuzodza pakati
Vanorwara
Débil en: Gimnasio Pengesahan

TIPO ROCA:

Efectivo en: Gimnasio Nd oa
Débil en: Gimnasio Pagsisisi

TIPO PSÍQUICO:

Efectivo en: Gimnasio Pagsisisi
Débil en: Hospital Kuzodza pakati
Vanorwara

TIPO INSECTO:

Efectivo en: Gimnasio Yhteys
Débil en: Gimnasio Prysterlike Folchoarder

TIPO VOLADOR:

Efectivo en: Gimnasio Pengesahan
Débil en: Gimnasio Nd oa

TIPO DRAGÓN:

Efectivo en: Gimnasio Yhteys
Débil en: Gimnasio Pagsisisi

TIPO HADA:

Efectivo en: Gimnasio Pagsisisi
Débil en: Gimnasio Yhteys

TIPO FANTASMA:

Efectivo en: Gimnasio Pengesahan
Débil en: Gimnasio Imada

TIPO OSCURIDAD/SINIESTRO:

Efectivo en: Gimnasio Prysterlike
Folchoarder
Débil en: Gimnasio Pagsisisi

ANEXO III. GIMNASIOS POKÉMON

GIMNASIO IMADA (Bautismo y Pacto de Equipo):

En general en este gimnasio, los Pokémon "novatos", los que empiecen por este gimnasio a entrenar, tienen ventajas en la primera prueba que hagan.

Los Pokémon tienen que saber defenderse en el agua, por lo que vamos a prepararles el lugar de entrenamiento: en 30 segundos (o 1 minuto, dependiendo de la distancia a la fuente de agua más cercana), deben llenar utilizando únicamente su boca un vaso grande con agua.

- **Pokémon tipo Veneno:** habituados a succionar su propio veneno en caso de mordida accidental, tienen 30 segundos más.

- **Pokémon tipo Fantasma:** que no tienen "consistencia" para sujetar cosas, 10 segundos menos.

Los Pokémon deben saber comunicarse en el agua, por eso tienen que ser capaces de hablar y que se les entienda con agua en la boca. Así que, con gárgaras, deben cantar una canción que tenga que ver con el agua, como por ejemplo "Hay que nacer del agua".

- **Pokémon tipo Agua:** se les considera válido hagan lo que hagan.

- **Pokémon tipo Fuego:** se les pone alguna traba.

GIMNASIO PENGESAHAN (Confirmación y La Promesa):

Los Pokémon deben ser capaces de entenderse con otros Pokémon del mundo, por eso van a tener que



intentar adivinar qué significan diferentes palabras en otros idiomas (**Anexo 8**).

- **Pokémon tipo Volador**: por su capacidad para viajar por todo el mundo, pueden tener "pistas" sobre la respuesta correcta.
- **Pokémon tipo Tierra**: por ser más "estáticos" tendrán más problemas para conseguirlo.

Los Pokémon deben ser más inteligentes y observadores que sus contrincantes, por eso van a tener que acertar cuantos granos de arroz hay dentro del vaso de chupito. Gana el que más se acierte sin pasarse.

- **Pokémon tipo Fantasma**: cómo se pueden meter dentro del vaso y verlo por dentro, saben el rango en el que se encuentra la cantidad exacta.
- **Pokémon tipo Hielo**: por el contrario, se bloquean en este tipo de entrenamientos, es por ello que al número que dicen se les puede sumar 20 o restar 20 (lo que suponga mayor desventaja).

Los Pokémon deben de ser capaces de controlarse a ellos mismos, por ello tienen que ponerse en la boca un palo de polo y sujetarlo con los dientes, se tienen que poner 4 dados uno encima del otro (como una torre). Tienen que aguantar la torre en equilibrio sin ayudarse de las manos durante 2 minutos.

- **Pokémon tipo Fuego**: como fusionan lo que tocan con ellos, tienen que aguantar el equilibrio durante 1 minuto.
- **Pokémon tipo Eléctrico**: como les da chispazo la mayoría de objetos que tocan, tienen que aguantar durante 2 minutos y medio, o 2 minutos con 1 dado más.

GIMNASIO PAGSISISI (Penitencia, Reconciliación):

Los Pokémon necesitan silencio y seriedad para ser entrenados, por ello tiene que aguantar el máximo tiempo sin reírse, gana el que aguante más.

- **Pokémon tipo Psíquico**: se puede cerrar los ojos durante 10 segundos con una pausa entre una vez y otra de 20 segundos como máximo 5 veces, porque tienen mucho control sobre sí mismos.
- **Pokémon tipo Dragón**: se le puede decir tonterías durante 7 segundos, porque se ponen muy nerviosos y no saben controlarse.

Los Pokémon necesitan fuerza y rapidez, así que tienen que hacer las siguientes tandas de ejercicios.

- **Pokémon tipo Luchador**: será la mitad de ejercicios, porque son más fuertes.
- **Pokémon tipo normal**: más débil, todo se aumenta 1: 10 sentadillas, 10 abdominales, 10 sentadillas, 10 flexiones, 6 saltos y correr 6 metros.

Los Pokémon deben aprender disciplina y orden, por ello deben aguantarse sobre 1 pierna durante 4 minutos.

- **Pokémon tipo Hierba**: se reduce el tiempo a la mitad, por su capacidad para adaptarse a las situaciones.
- **Pokémon tipo Roca**: se aumenta 1, porque solo saben estar en una posición.

Los Pokémon deben aprender perseverancia y, ya que estamos, podemos enseñarles aquello que nos identifica, para ello copiaran 15 veces la Oración Juniors y los Principios de Vida Juniors.

- **Pokémon tipo Hada**: más bondadosos, se hacen solo 8 copias.
- **Pokémon tipo Oscuridad/Siniestro**: se tendrán que hacer 20, porque prefieren hacer cosas malvadas.

GIMNASIO YHTEYS (Comunión):

Los Pokémon tienen que estar bien alimentados, pero conseguir el alimento no va a ser fácil, así que deben ser rápidos. Para ello, deben comer el máximo de galletas* durante 1 minuto.

- **Pokémon tipo Insecto**: están más acostumbrados a ahorrar energías, así que se les suman 4 galletas a

las que se hayan comido.

- **Pokémon tipo Hada:** que siempre tienen más y no saben gestionar esa comida, se le restan 3 a las que se hayan comido.

* Se pueden cambiar las galletas por gusanitos (tipo snacks).

Los Pokémon deben ser perseverantes y confiados, por lo que todos los miembros del equipo deben rezar el Padre Nuestro al revés/con las 5 vocales, en 2 minutos.

- **Pokémon tipo Dragón:** tendrán ventaja y solo lo tienen que hacer con 3 vocales, porque están acostumbrados a hablar lenguas extrañas.

- **Pokémon tipo Hierba:** como le cuesta hasta hablar lenguajes normales, tienen problemas y lo tienen que hacer en 1 minuto 20 segundos.

GIMNASIO ND OA (Matrimonio):

En este gimnasio todas las pruebas serán por parejas, si van en equipo, con que participen dos, pueden jugar, pero si van individuales y se juntan para participar, solo se les da 1 medalla.

Los Pokémon deben saber coordinarse y ser rápidos al mismo tiempo, por eso tienen que llegar de un punto a otro de la zona de juego, pero para avanzar tiene que ir pasándose por parejas una carta con la boca, absorbiendo aire para que no caiga. Si cae la carta, deben volver a empezar.

- **Pokémon tipo Eléctrico:** como saben controlar la atracción de objetos, tienen ventaja y aunque le caiga la carta a su pareja o a ellos 4 veces, pueden seguir sin volver a empezar.

- **Pokémon tipo Luchador:** como no saben muy bien interactuar en equipo, tiene más problemas, así cada vez que les caiga la carta tienen que quedarse inmóviles 10 segundos antes de poder volver a empezar.

Los Pokémon tienen que ayudarse mutuamente sobre todo en las situaciones de riesgo, por eso uno de los dos tiene que hacer el pino y el otro lo tiene que ayudar sujetándolo por los pies para aguantar recto 25 segundos.

- **Pokémon tipo Roca:** como son más estables, solo tienen que aguantar 15 segundos.

- **Pokémon tipo Volador:** como no saben estarse quietos, tienen que aguantar 35 segundos.

GIMNASIO PRYSTERLIKE FOLCHOARDER (Orden Sacerdotal):

Los Pokémon deben ser creativos y resolutivos, por lo que en esta prueba se les invita a escuchar el siguiente fragmento de historia.

"Mi nombre es Cristian y tengo 28 años. Vivo en Málaga y acabo de acabar la carrera de derecho. Mientras cursaba la carrera conocí a Sara, de la cual me enamoré desde que cruzamos la primera palabra y con la que actualmente estoy comprometido. Mis padres siempre han pensado que la religión no tiene sentido y es una pérdida de tiempo, pero yo pienso que están tan centrados en la rutina y en encontrar una explicación a todo su entorno que ya no son capaces de apreciar las maravillas que Dios nos va dejando en el camino, y hace algún tiempo tengo la sensación de que a mí en particular está dejándome muchísimas, y puede ser esté llamándome a servir a los hombres y a Él..."

A continuación, se les da 5 minutos para terminar la historia y poner en común ambas.

- **Pokémon tipo Hielo:** como pasan frío por las noches y se entretienen contando historias, tienen ventaja en este Gimnasio.

- **Pokémon tipo Insecto:** como se dedican principalmente a trabajar y no cuentan historias, tienen desventaja.



Los Pokémon deben ser rápidos, astutos y demostrar fidelidad, por lo que cada participante, tiene 3 minutos para conseguir 10 zapa-tillas. Con ellas deben dibujar un Crismón en el suelo.

- **Pokémon tipo Oscuridad/Siniestro:** como están más acostumbrados a robar, con 7 zapa-tillas, pueden hacer el Crismón.

- **Pokémon tipo Agua:** como no están acostumbrados a conseguir cosas ajenas, deben reunir 14 zapa-tillas.

HOSPITAL KUZODZA PAKATI VANORWARA (Unción de enfermos):

Los Pokémon deben demostrar inteligencia, por lo que deben resolver 5 adivinanzas en 5 minutos.

- **Pokémon tipo Normal:** tienen ventaja y con qué adivinen 3, se les cuenta como válida porque están puestos a descifrar

- **Pokémon tipo Psíquico:** tantas palabras les marean y tienen que adivinar las 5 adivinanzas en 3 minutos.

SIN EL AIRE YO NO VIVO;
SIN LA TIERRA YO ME MUERO;
TENGO YEMAS SIN SER HUEVO,
Y COPA SIN SER SOMBRERO.

(EL ÁRBOL)

ESTÁ EN LA NAVAJA
Y ESTÁ EN EL CUADERNO,
SE CAE DEL ÁRBOL
ANTES DEL INVIERNO.

(LA HOJA)

EN MEDIO DEL CIELO ESTOY
SIN SER SOL, NI LUNA LLENA,
SIN SER LUCERO, NI ESTRELLA;
A VER SI ACIERTAS QUIÉN SOY.

(LA LETRA E)

CON MI CARA ROJA,
MI OJO NEGRO
Y MI VESTIDO VERDE
EL CAMPO ALEGRO.

(LA AMAPOLA)

ESTÁ EN EL EDIFICIO,
TAMBIÉN EN LA MACETA,
LA LLEVAS EN EL PIE,
LA COGES EN LA HUERTA.

(LA PLANTA)

NEGRA POR DENTRO,
NEGRA POR FUERA,
ES MI CORAZÓN
NEGRA MADERA.

(LA ACEITUNA)

TENGO CABEZA REDONDA,
SIN NARIZ, OJOS NI FRENTE,
Y MI CUERPO SE COMPONE
TAN SÓLO DE BLANCOS
DIENTES.

(EL AJO)

SIN SER EL
PADRE DE ADÁN,
PRINCIPIO Y FIN DEL ALMA
HE SIDO.
EN MEDIO DEL MAR
Y AL FINAL DE LA TIERRA
SE ESCUCHA MI SONIDO.

(LA LETRA A)

TODO EL
MUNDO LO LLEVA,
TODO EL MUNDO LO TIENE,
PORQUE A TODOS LES DAN
UNO
EN CUANTO AL MUNDO
VIENEN.

(EL NOMBRE)

UNA MADRASTRA LA ODIÁ,
UNA MANZANA LA MATA,
UN PRÍNCIPE MUY HERMOSO
DE LA MUERTE LA RESCATÁ.

(BLANCANIEVES)

NO SOY AVE, NI SOY PEZ,
NI SOY UNA COSA RARA;
Y SIN SER AVE NI NADA,
SOY NADA Y AVE AL REVÉS.

(ADÁN Y EVA)

SOMOS DOCE HERMANOS
Y YO EL MÁS CHIQUITO;
CADA CUATRO AÑOS
ME CRECE EL RABITO.

(FEBRERO)

Los Pokémon deben ser atentos, por lo que juegan al juego de Cielo y Tierra (hacer dos filas de participantes dándose la espalda. El Educador debe ir contando una historia donde aparezcan las palabras cielo y tierra. Una de las filas es el equipo Cielo, y la otra, el equipo Tierra. Cuando en la historia aparezca la Palabra "Cielo" debe salir corriendo ese equipo y el otro debe pillarle antes de que lleguen a estar a salvo, y viceversa).








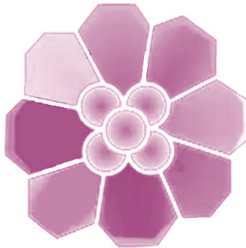
- **Pokémon tipo Tierra:** tienen ventaja, porque están más habituados a juegos, por lo que pueden pillarlos 2 veces sin que pase nada.

- **Pokémon tipo Veneno:** como se ponen nerviosos y se hieren a sí mismos, se quedan parados 1 segundo cada vez que tengan que correr.

GIMNASIO TAPUTAPU (Equipo):

Si tienen todas las medallas, se les da automáticamente ésta.

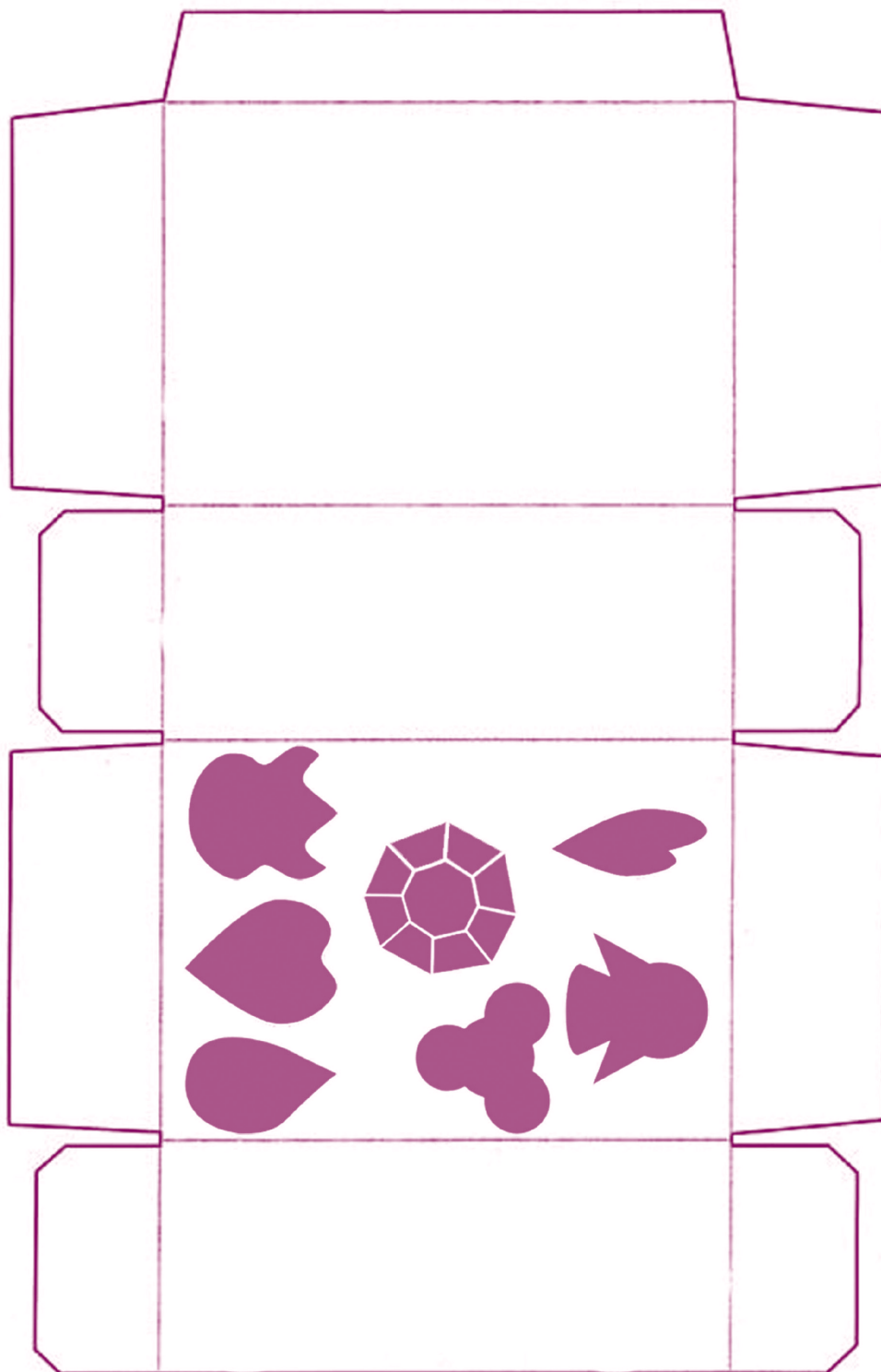
ANEXO IV. MEDALLAS GIMNASIOS POKÉMON

BAUTISMO (TE SALVA 1 VEZ)	COMUNIÓN (TE SALVA 1 VEZ)	PENITENCIA, RECONCILIACIÓN (TE SALVA 1 VEZ)	CONFIRMACIÓN (TE SALVA 1 VEZ)
			
MATRIMONIO (TE SALVA 1 VEZ)	ORDEN SACERDOTAL (TE SALVA 1 VEZ)	UNCIÓN DE ENFERMOS (TE SALVA 3 VECES)	TRABAJO EN EQUIPO
			



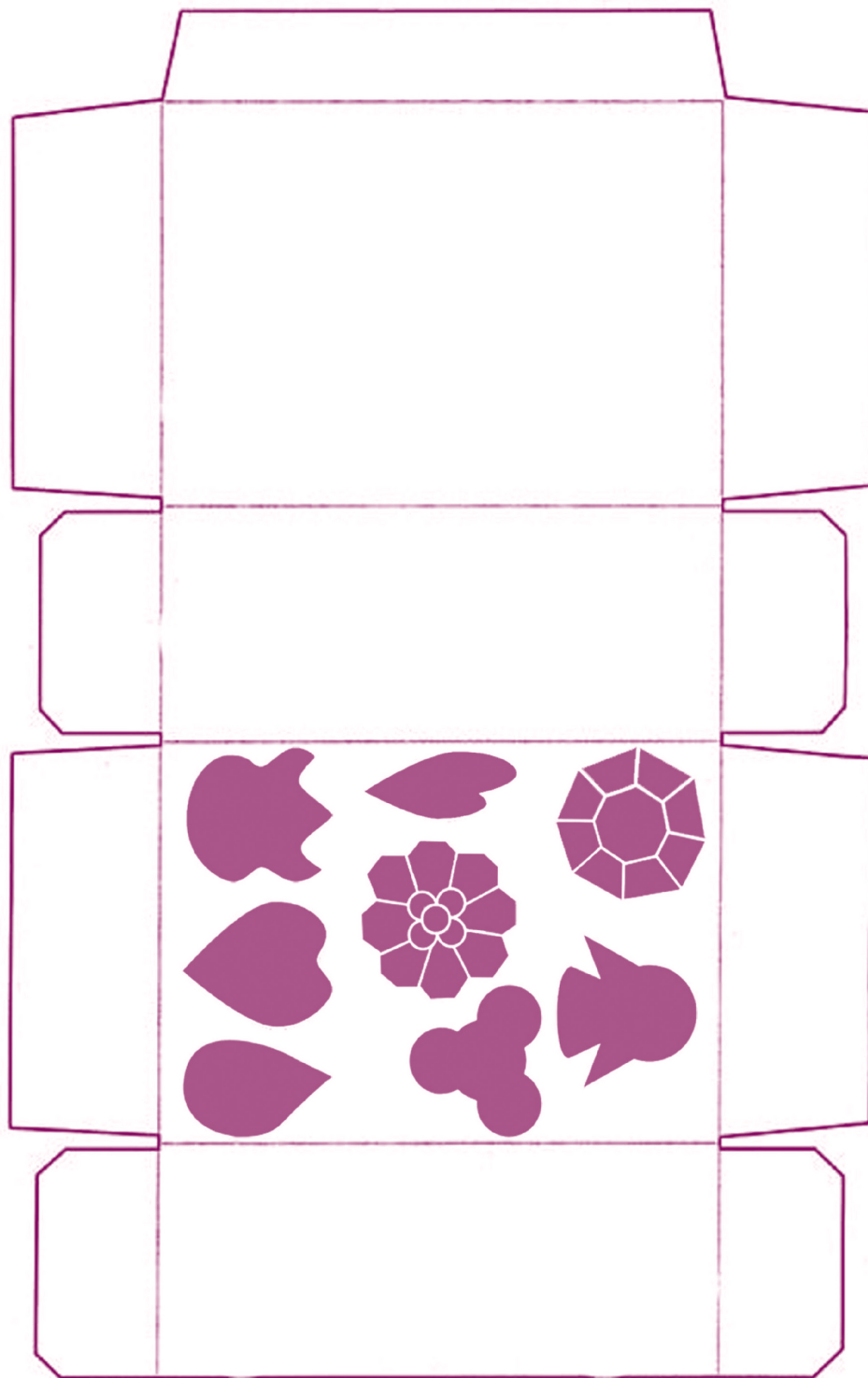
ANEXO V. CAJA MEDALLAS

JUEGO INDIVIDUAL





JUEGO EN EQUIPO





ANEXO VI. GUÍA REFLEXIÓN

ESPACIO 1: El Bautismo y el Pacto de Equipo.

Cuando nacemos, lo hacemos con el primero de los pecados. Se llama pecado original y es el que nos otorga la condición dada por Dios, la de ser imperfectos. Al bautizarnos nos limpiamos de ese pecado y de todos los cometidos antes de recibirlo, nos hacemos hijos de Dios y pasamos a formar parte de una gran familia, a la que debemos cuidar y aumentar, la Iglesia.

En el Movimiento, pasamos a formar parte de la gran familia de Juniors cuando en el primer año el niño entra en contacto con Juniors M.D durante el tiempo de Pacto, donde se compromete con el Centro Juniors al que acaba de incorporarse y en general, a la Iglesia. La entrega del Crismón ante toda la comunidad parroquial es una forma de responder a la llamada de Dios.

Es por ello, que Dios nos acoge con los brazos abiertos cuando el sacerdote, al derramar agua bendita sobre el bautizado, dice: *"Yo te bautizo en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo"*. Y en el Rito del Pacto de Equipo, nos acoge cuando con el equipo nos comprometemos a seguir el Lema Juniors *"Sempre Units!"*.

ESPACIO 2: Confirmación y La Promesa

Es tan sencillo como que el Espíritu Santo, nos aumenta la fe y nos concede sus dones para que demos fruto y para que tengamos la seguridad de que Él está con nosotros hasta que lleguemos al Cielo, para lo que también nos da esperanza. Finalmente, nos aumenta la caridad para que le amemos más a Él y a los que nos rodean. En este caso, tiene que ser un obispo el que imponga sus manos sobre el confirmante y unja con aceite (el Santo Crisma), mientras dice: *"Recibe por esta señal el don del Espíritu Santo"*.

El sacramento de la confirmación y el Rito de la Promesa suele ir muy unidos, puesto que confirmar la decisión que nuestros padres y padrinos hicieron por nosotros en el bautismo y manifestar la Fe, no se puede ver como caminos diferentes.

Los miembros del Movimiento en la celebración del Rito de la Promesa, el adolescente se prepara para realizar una primera opción de fe, se compromete a aceptar los valores del Evangelio y a vivir en coherencia con ellos, y lo más importante, manifiesta su Fe por medio de la oración del Credo: *"Creo en un solo Dios, Padre todopoderoso, Creador del cielo y de la tierra, de todo lo visible y lo invisible"*.

ESPACIO 3: Eucaristía e Imposición de la Pañoleta.

Todos los días Jesús convierte el pan y vino en su Cuerpo y su Sangre en la Eucaristía. Esto ocurre en un momento llamado Consagración. De este modo podemos comerle y recibirle en nuestra alma. Jesús instituyó este sacramento en la Última Cena con los doce apóstoles, sus amigos elegidos, como lo somos nosotros. *"Haced esto en memoria mía"*: Lo hizo para hacernos un regalo más a toda la humanidad, quedarse con nosotros aquí hasta que Él venga. Es el mismísimo Jesús el que tenemos dentro de nosotros.

En el Movimiento, el niño durante el tiempo de Identidad junto con su equipo trabaja la figura de Jesús, conoce quienes eran su grupo de amigos que lo acompañaban cuando predicaban y quienes, cuando murió siguieron predicando el Evangelio a todo el mundo. Con el Rito de la Imposición de la Pañoleta, el niño se identifica con Juniors M.D. y lo más importante, con su parroquia, su comunidad. Lugar donde tiene que vivir, alimentar su fe y reunirse con "Él, nuestro mejor amigo".

ESPACIO 4: Reconciliación

¡Este Sacramento es un regalazo de Dios! Dios, a través de un sacerdote, que escucha nuestros pecados cuando vamos a confesarlos en confidencia con él, Dios nos perdona todo en lo que le hemos ofendido. Eso sí, tenemos que ir bien arrepentidos por el mal que hemos hecho y el bien que hemos dejado de hacer. Además, nos da una paz tremenda y nos aumenta la fuerza para ser buenos cristianos, buenos hijos de Dios.

ESPACIO 5: Unción de enfermos y Entrega de la Cruz sobre el Crismón.

Dios ama a los enfermos. Cuando alguien está muy enfermo o es muy mayor y puede morir pronto necesita la ayuda de Dios para ese momento. La unción es una ayuda que es fuerza, paz y ánimo. Además de perdonar todos los pecados del enfermo y prepararle para el momento de la muerte. Es como si se crease una unión con la Pasión que Cristo sufrió. Así, los enfermos ayudan con sus dolores a llevar la Cruz a Jesús y a la vez, Él les ayuda a ellos en sus últimos momentos de vida.

En Juniors, con el Rito de la Entrega de la Cruz simboliza una decisión visible (que todos ven), externa (que tiene consecuencias con los demás) y que es consecuente con el mensaje de la Buena Nueva de Jesús. La Cruz nos recuerda el sufrimiento de Jesús en la Pasión, de todas las personas que sufren: niños, ancianos, enfermos... pero sobretodo nos recuerda a la manifestación de amor: la entrega generosa de Jesús por todos nosotros.

Es por ello, que el compromiso es firme y que nuestra Ley Juniors nos dice "Amamos a todos los hombres del mundo como Jesús nos ama", sin olvidarnos de nuestros enemigos, de las personas enfermas y con dificultades.

ESPACIO 6: Orden Sacerdotal y Entrega de la Palabra

Este lo reciben solo los que tienen vocación al sacerdocio, que luego son los que pueden administrar todos estos sacramentos. Quien tiene esta vocación, decide seguir a Jesús y ser pastor de sus ovejas, predicar su palabra y dedicarse a la familia que le ha regalado Dios, la Iglesia. Es un obispo quien impone las manos y reza sobre el nuevo sacerdote, consagrándole. El orden sacerdotal otorga una especial efusión del Espíritu Santo y tiene una característica especial: quien recibe este sacramento, será sacerdote para siempre.

En el Rito de la Entrega de la Palabra en Juniors M.D. es donde encontramos el compromiso más maduro, consciente y profundo de todos los Ritos Juniors. El joven se compromete a continuar el camino formativo para ser un cristiano adulto comprometido, y entregado a su comunidad parroquial. Decide continuar el camino de seguir a Jesús, y de anunciar el Evangelio a todos los niños, adolescentes y jóvenes del Movimiento.

ESPACIO 7: Matrimonio

Este sacramento es la unión entre un hombre y una mujer para siempre, con Dios. Cuando estos se casan en la iglesia, es Dios quien está uniendo sus cuerpos y sus almas. Los que se casan no deben romper ese matrimonio: "Lo que Dios ha unido que no lo separe el hombre". **(San Marcos 10, 9)**. El modelo que los hombres y mujeres tienen que seguir es el de la Sagrada Familia: Jesús, la Virgen María y San José.



ANEXO VII. CARTA FINAL (EUCARISTÍA)

Querido Juniors,

Es difícil decirte hasta qué punto te quiero y te perdono cada día. Eres un ser humano, mi mejor milagro. Mi mejor milagro porque eres fuerte, pero puedes ser débil y aún valiente. Eres inteligente y, sin embargo, ciertos días te sientes tan vacío que ni te ves el alma en el espejo. Estás pleno de dones y talentos. Te lo aseguro yo que soy tu Padre, te lo aseguro yo que soy tu amigo. Siéntate un día a repasar la vida. Por eso te animo a que algún día te relajes y repases toda tu vida y verás cómo es de maravillosa. Piensa en todas las cosas buenas, reconoce tus puntos más brillantes, mírate con afecto y, si es posible, observa lo que eres sin reproches, planea qué serás con entusiasmo. Y piensa que tan sólo con desearlo puedes cambiar tu vida para siempre. Sólo hacen falta ganas, muchas ganas. Te di la voluntad, debes usarla.

No estás ciego, mis ojos son tu guía. Ni estás sordo, pues me estás oyendo. Ni estás paralizado, porque a cada momento yo te siento más cerca y me conmueve. Ni estás mudo, yo escucho tus lamentos que le hacen perder tiempo a tus acciones y yo escucho, también, tus oraciones. No sé si entiendes lo que significas: mi mayor milagro. No te lamentos nunca, no te quejes, no te dejes caer, no te atormentes, no aceptes el fracaso, pues no existe, no maldigas, no busques más culpables, no te culpes tampoco, no te hieras, no te rindas jamás, no te deprimas. Más que nada, no temas.

Nunca temas. ¿Cómo puedes temer si te acompaño? Hace mucho que empezamos juntos un camino y a cada compromiso que adquieres conmigo (desde el bautizo hasta la unción de enfermos cuando llegue el día) nuestro lazo se hace más fuerte. Y así, no temas, que no te abandonaré jamás. Tienes muchos poderes que no usas y muchos que ni siquiera sabes que los tienes. Te he dado lo mejor y te hice libre, libre e irremplazable. No hay otro como tú en el universo. Eso que buscas tanto día a día, esa felicidad que te desvela, no se encuentra en los qué sino en los quiénes. No vas a hallar en cosas la alegría sino en personas como tú, que esperan. No creas que te llamé porque eras el mejor: Te llamé porque te quiero y porque quiero convertirte en el mejor, en la mejor versión de ti mismo que puedes dar al mundo.

Yo ya cumplí mi parte, hoy es tu turno. Te di el regalo de pensar, reírte, el de amar, elegir, emocionarte, el de determinar y hasta enfadarte, el don de imaginar, crear, ser libre, y el de soñar, planear, cantar un poco, hablar y hasta sentirte un poco loco porque los cuerdos son muy peligrosos. Te regalé rezar desde tu alma, decidir con tu mente tus acciones y tejer tu destino de esa forma. Todo eso yo te di, pero ¿qué hiciste? ¿Qué has hecho de esas fuerzas que impresionan? No importa en realidad, voy a olvidarlo. No es tiempo de reproches, nunca es tiempo. Desde este mismo instante vas a ser alguien nuevo y para eso vas a aprender ya mismo a perdonarte. Yo ya te perdoné y ahora es tu turno, tu turno una vez más, tienes mil turnos: Ama en lugar de odiar, ríe y no llores, crea y jamás destruyas, inventa los colores, cura y no hieras nunca. Es hora de que des, sin pedir nada. De crecer, de bendecir, de vivir en lugar de morir. Y siente mi presencia en cada acto de tu vida. Yo estoy aquí, a tu lado, para siempre.

Vamos, no pierdas tiempo, mi milagro, vamos. Usa ya tus poderes y regala tus dones. Yo estoy al lado tuyo en cada instante. Y lo único que pido a cambio de eso es, simplemente, nada. Ni siquiera que estés al lado mío, pues ésa es tu elección y no tu carga. Vamos los dos. Nos espera la vida. Dame la mano, yo te doy la mía. Te lo voy a mostrar, ya que es difícil, es difícil decirte hasta qué punto te quiero y te perdono cada día.

Dios...

ANEXO VIII. PALABRAS PRUEBA GIMNASIO PENGESAHAN

¿Qué significa en alemán “Methode”?

Método
Saludar
Colar a alguien

¿Qué significa en swahili “Miliki”?

Antes
Monstruo
Regla

¿Qué significa en japonés “Mokko”?

Croqueta
Carpintero
Pasaporte

¿Qué significa en japonés “Maika”?

Alto
Coche propio
Vegetariano

¿Qué significa en japonés “Metta”?

Panel
Raras veces
Clip

¿Qué significa en japonés “kokka”?

Himno nacional
Marisco
Peleas

¿Qué significa en japonés “saka”?

Fútbol
Botella de leche
Montar a caballo

¿Qué significa en japonés “deddo”?

Peeling
Pelotazo
Perfume

¿Qué significa en japonés “nen”?

Tronco
Año
Bisabuelo

¿Qué significa en japonés “kono”?

Eficacia
Tatuaje
Pintura

¿Qué significa en japonés “koka”?

Moneda
Crema para hongos
Helado de vainilla

¿Qué significa en japonés “sakudo”?

Intriga
Comer
Rascarse



ANEXO IX. FRAGMENTO DE LA ORACIÓN JUNIORS



TÚ ERES MI MEJOR AMIGO.