



# Día Juniors de vicaría





<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>EL AMIGO ÚNICO</b>					
<b>TIEMPO Y NIVEL</b>	NIÑOS, ADOLESCENTES Y JÓVENES					
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificarse con la misión de la Iglesia a través de Juniors M.D.</li> <li>- Sentirse miembro de Juniors M.D. participando en actividades con otros Centros Juniors.</li> <li>- Sentirse miembro de Juniors M.D. al participar en actividades de Vicaría y Zona.</li> </ul>					
<b>INTRODUCCIÓN</b>	El mundo está en peligro, una amenaza se cierne sobre los habitantes de la Tierra Media. Un grupo de valientes de diferentes especies y procedencias se dispone a luchar contra el mal del mundo empezando por el que habita en sus corazones. Toda una aventura a través de diferentes experiencias que revelarán las claves para poder hacerlo en el presente.					
<b>EJES TRANSVERSALES</b>	Dios actúa en las personas, dándoles una misión.					
<b>ITINERARIOS</b>	Educativo en la fe	Comunitario eclesial	Litúrgico sacramental	De oración	Testimonio	Ser persona
<b>TIPO DE ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIAL</b>					
Juego de Pruebas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Taburetes.</li> <li>- Guitarra e instrumentos musicales.</li> <li>- Cajas de cartón o similar.</li> <li>- Globos de agua.</li> <li>- Capas negras.</li> <li>- Post-it.</li> <li>- Pinturas y papel continuo.</li> <li>- Evangelios, periódicos, revistas, etc.</li> <li>- Disfraces de los personajes.</li> <li>- Cámara de Vídeo o similar.</li> </ul>					
<b>DURACIÓN</b>	2h					
<b>RESPONSABLE</b>						
<b>N° DE SESIONES</b>	1					



## DESARROLLO DE LA SESIÓN

La ambientación del Día Juniors de Zona/Vicaría está relacionada con el universo imaginario del escritor británico J.R.R. Tolkien. EL día da su comienzo en el que presentamos mediante una gran reunión en la que se da a conocer la situación que está viviendo la Tierra Media, al tiempo que buscamos solución a una amenaza mayor. Con cierto velo de misterio y presentando a unos personajes principales de las diferentes razas de la Tierra Media (hobbits, enanos, elfos, humanos, magos, orcos, etc.) Todos los Centros Juniors han traído sus fuerzas para hacer frente a esta amenaza. Comienza para todos, una aventura en la cual se luchará para evitar que todo lo bello del mundo sea destruido. Todos en comunidad durante esta mañana prepararemos el viaje, haremos frente a todo peligro y descubriremos las claves necesarias para vencer el mal que nos acecha. ¡Que empiece nuestra misión!

Uno de los personajes (Frodo) lleva una gran carga consigo, un anillo que fue arrebatado al mayor de los males en la antigüedad, un anillo que si cae en las manos equivocadas podría destruir cualquier signo de bondad. Otros personajes intentan (sin éxito) destruir el anillo con sus armas. Ante esta situación de incertidumbre el consejo toma la decisión de formar una comunidad de una poca gente para proteger el anillo hasta que descubran como asegurar la paz y que reine el bien.

### EXPERIENCIA

Dará comienzo la primera parte de la actividad en la que se formarán grupos según las diferentes especies que moran en la Tierra Media, previamente la organización del día Juniors asignará a los centros una especie (humanos, hobbits, elfos, enanos, magos) y un lugar (La Comarca, Gondor, Rivendel, Rohan y Moria) juntos formarán un equipo para superar las pruebas de la mañana. Ej: hobbits de la comarca, humanos de Rohan, etc. De manera que, al hacer grupos de Pacto, Identidad, Experiencia, Estilo de vida y Compromiso haya variedad de especies y de zonas. Las pruebas que superarán estos equipos se encuentran en el **Anexo 1**. A cada prueba se le asigna una reflexión sobre la misión que deberán conocer.

### REFLEXIÓN

Al finalizar el juego se hará una pequeña reflexión adaptada al nivel sobre la relación del contenido formativo con el juego y su aplicación en la vida de cada uno.

Para concluir la reflexión conjunta, se leerá la siguiente Lectura del **Evangelio según San Mateo 10, 1-13**:

*“Llamó a sus doce discípulos y les dio autoridad para expulsar espíritus inmundos y curar toda enfermedad y toda dolencia. Estos son los nombres de los doce apóstoles: el primero, Simón, llamado Pedro, y Andrés, su hermano; Santiago, el de Zebedeo, y Juan, su hermano; Felipe y Bartolomé, Tomás y Mateo el publicano; Santiago el de Alfeo, y Tadeo; Simón el de Caná, y Judas Iscariote, el que lo entregó. A estos doce los envió Jesús con estas instrucciones:*

*«No vayáis a tierra de paganos ni entréis en las ciudades de Samaría, sino id a las ovejas descarriadas de Israel. Id y proclamad que ha llegado el reino de los cielos. Curad enfermos, resucitad muertos, limpiad leprosos, arrojad demonios. Gratis habéis recibido, dad gratis. No os procuréis en la faja oro, plata ni cobre; ni tampoco alforja para el camino, ni dos túnicas, ni sandalias, ni bastón; bien merece el obrero su sustento. Cuando entréis en una ciudad o aldea, averiguad quién hay allí de confianza y quedaos en su casa hasta que os vayáis. Al entrar en una casa, saludadla con la paz; si la casa se lo merece, vuestra paz vendrá a ella. Si no se lo merece, la paz volverá a vosotros”.*



Jesús llamó sus discípulos para darles una misión, de este mismo modo, todos nosotros, como miembros de Juniors Moviment Diocesà, es también Jesús quien nos llama para una misión.

No tenemos que olvidar que es en nuestra parroquia donde cumplir y llevar adelante esa misión, que Jesús, nuestro mejor amigo, nos hace.

Cada agente de pastoral, tiene su misión en el grupo o movimiento que se le requiere, pero lo más importante de esta misión es participar de la vida en la parroquia y sentirnos Iglesia Diocesana que nos UNE a nuestro mejor amigo.

## COMPROMISO

Una vez hayamos concluido con las pruebas que nos dan la información para destruir el anillo nos dirigimos todos a un mismo lugar para erradicar todo mal. El compromiso es personal, pero se puede preguntar en voz alta a todos los participantes mientras se realiza una última representación en la que se destruye el anillo gracias a que hemos tenido en cuenta cada una de las 11 pruebas: ¿Estáis dispuestos a recobrar la bondad de este mundo eliminando el anillo que pesa sobre cada uno de vosotros? R: ¡¡¡Sí!!!

## CELEBRACIÓN

En la eucaristía del Día Juniors, podrían ofrecerse algunas de las representaciones artísticas o post-it del día de hoy en las ofrendas para que durante la eucaristía estén presentes y como compromiso de los participantes. Para la recogida de los post-it se puede gestionar un lugar, donde tras la actividad se les invite a escribir, dibujar aquello que quieren ofrecer al Señor de ese día.

### OBSERVACIONES Y RECURSOS PARA EL EDUCADOR

- Se podría intentar hacer coincidir las zonas de procedencia de los centros con las zonas a las que la organización asigna la procedencia de las diferentes razas para que hubiera diversidad en los grupos de misión para que se conozca nueva gente y no sólo compartan equipo con gente que ya conozcan de sus centros.
- Los juegos de las pruebas se deben de modificar en función de la edad, así como la reflexión que se realiza al final de cada una. Es importante que se mantenga la relación de los símbolos y los personajes para que no se desvirtúe el sentido de la prueba. Es decir, modificar en forma, pero no en contenido.
- Revisad en la prueba número 3 que todo el mundo que participa tiene firmada por parte del centro la autorización de imagen, según la LOPD de 2007.

## 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 conseguido los objetivos propuestos?
- ¿Se han adaptado las reflexiones de cada una de las pruebas adecuadamente para los diferentes tiempos?
- ¿Qué modificarías de esta actividad?

## ANEXOS

### ANEXO I. PRUEBAS

#### PRUEBA 1. JUGAMOS AL POLLITO INGLÉS

Les decimos que tenemos que llevar el anillo hasta el Monte del Destino para destruirlo, y para ello han de ser silenciosos y cautos. Cada vez que se gira el que está en la pared ellos se ponen el anillo y desaparecen, pero si se mueven les pueden descubrir los Nazgul.

**El anillo:** Miedo a sufrir, el arma del enemigo, miedo a la muerte. Es perder la bondad con la que Dios nos creó y deja que nos alejemos de Jesús dejándonos llevar por el pecado (El pecado se trabaja en la prueba 4). Hemos de desear destruir este anillo y solo lo conseguiremos si completamos el resto de pruebas de este día Juniors.

#### PRUEBA 2. LA ARMADURA DE MITHRIL

Se juega a bombardeo. Es un juego de pillar de dos fases. En la fase 2 del juego cada equipo puede pillar a los integrantes de otro equipo siempre que haya superioridad (4 personas cogidas pueden pillar a 3 personas cogidas de otro equipo, 2 personas cogidas pueden pillar a 1 persona de otro equipo). Previamente (fase 1) se definen grupos de 4, 3 y 2 integrantes en cada equipo y se les entrega un trozo de cartón a cada grupo. La primera fase consiste en un bombardeo estático de 3 globos de agua por equipo en el que el equipo que defiende cada vez se cubre con cartones; empieza un equipo, la otra contesta... hasta que se acaban los globos; todo aquel que resulte mojado o salpicado no podrá participar en la fase de pillar (fase 2).

**Armadura de mithril:** El amor de Dios, una barrera que ninguna espada, flecha envenenada, o hechizo puede atravesar. Nos protege en todo momento de cualquier mal y solo necesita confianza para que funcione. Cada uno de los eslabones de esa malla están diseñados por Dios para que nuestro corazón quede indemne. Y sabiendo eso, debemos de dejarnos caer en sus brazos y saber que pase lo que pase el siempre estará ahí para salvarnos cuando nosotros no podamos más.

#### PRUEBA 3. GANDALF

Gandalf nos propone en esta prueba llevar al resto del mundo la noticia de que tenemos una misión. Realizaremos un Flashmob con la canción "llamados" (**Anexo 2**) incluida en el Cancionero Diocesano. Es un esfuerzo por parte del equipo de animación crear una lista con todos los equipos que van a participar



para que todos tengan un verso o dos para que aparezca en el vídeo. Esta prueba puede ser itinerante para que aparezca grabada en diferentes zonas donde se celebre el Día Juniors.

**Gandalf:** representa una la iglesia en movimiento, que vive junto a la comunidad y se preocupa de los desaventurados, es caridad, es apoyo, es amistad, es ejemplo, es amor por el prójimo. Un amor que profesa un pastor por su rebaño.

#### PRUEBA 4. NAZGUL

Una dinámica mediante la cual vamos a identificar los Nazgul en nuestra vida. Consiste en un compartir con post-it mientras se cubre a cada integrante con una capa negra que representa la posesión de los Nazgul. En el papel deben de escribir las cosas llenas de pecado que realizan, dejarlas en un recipiente que esté en el centro y el director de la actividad las quema o las moja en agua. Cuando cada integrante comparta su pecado y se le destruya se le quita la capa negra.

**Los Nazgul:** representan pecados, son los verdaderos enemigos. Aparecen cuando somos débiles, nos volvemos egoístas, nos conquista el poder, nos importa la fama, el dinero, el éxito, el placer, etc. Sabemos que Áragorn ha podido con ellos, debemos de saber que, con nuestra armadura de amor, el apoyo de nuestra comunidad y manteniendo nuestro estilo de vida Juniors podremos lograrlo.

#### PRUEBA 5. ORCOS Y ELFOS

Un juego de pillar que comienza cuando sobreviene un hechizo sobre todos los integrantes y los convierte en orcos salvo a uno o una. Es entonces cuando comienza el juego y el que no está convertido pillará al resto y una vez pillado o pillada le da una muestra de amor para realizar la conversión, los convertidos pueden pillar al resto hasta que no quede nadie por devolver a su forma habitual.

**Los orcos:** aquellos en los que el pecado ha hecho mella. No son distintos de nosotros, las circunstancias han hecho que recorran un camino diferente al que nosotros queremos recorrer. Pero no por ello debemos de rechazarlos, en cierto modo son los que más necesitan que completemos nuestra misión. Necesitamos llevarles la luz una vez hayamos conseguido eliminar nuestro anillo personal.

#### PRUEBA 6. LA MISIÓN DE FRODO

El juego consiste en el juego de la bandera, pero en lugar de banderas hay dos anillos. Se definen los dos campos, un jugador puede pillar a otro jugador del otro equipo si este permanece en su campo. Aquel que consiga capturar el anillo del otro equipo sin ser pillado podrá llevarlo a la fragua para destruirlo y así completar su misión.

**La misión de frodo** también es la nuestra. Todos cargamos con un anillo durante nuestra vida. Una parte de nuestra misión es destruirlo (Prueba 1). La otra parte es evangelizar: llevar al resto de personas la buena noticia de Dios, quiere que le sigas, que seas su amigo y que aprendas a amar al prójimo como Él nos amó. Evangelizar incluso a los que ya han sido consumidos por el pecado (Prueba 5).

#### PRUEBA 7. EL MONTE DEL DESTINO

Una dinámica en la que encontrarán un montón de evangelios con lecturas preparadas seleccionadas por el secretario de formación, pero también revistas del corazón, periódicos y cómics. Cada participante elige que quiere leer. Posteriormente se hace la reflexión sobre lo que elegimos, sobre dónde encontramos la verdad.

**El monte del destino:** el Templo allí donde debemos acudir, sólo en la fragua del templo podremos destruir nuestro miedo, sólo allí podremos comprender la importancia y la necesidad del mundo de que reine la paz. Es importante acudir al templo para escuchar el evangelio cada vez que poseamos el anillo.

### PRUEBA 8. EN BUSCA DE SARUMAN

El juego consiste en encontrar a Saruman por todo el espacio de juego de las pruebas y traerlo de vuelta al responsable de la prueba. Saruman está escondido sin hacer nada, puede estar almorzando, dedicándose a tomar el sol, etc. Tiene que ir todo el equipo junto, si no, saruman no se moverá.

**Saruman** representa la iglesia cómoda. La mentalidad de una iglesia cuyos menesteres no permiten que crezca nuestra comunidad e impide que completemos nuestra misión. Esta iglesia no la tenemos que ver lejana, somos parte de esta iglesia cuando no nos entendemos con los otros grupos parroquiales, cuando no tenemos los mismos objetivos, cuando nos complicamos y no vemos más allá de nuestra necesidad, la necesidad de que entre todos completemos la misión que Jesús nos dejó.

### PRUEBA 9. LAS GESTAS DE ÁRAGORN

Realizaremos una actividad artística sobre Aragorn en un papel continuo. Leeremos diferentes fragmentos del evangelio en el que Jesús perdona, es misericorde, da gracias, obra con amor... sobre todo aquellos relacionados con su pasión del evangelista que queramos. Nos obstante diremos que dibujen las gestas del gran caballero Aragorn, quizá lo tengamos que adornar para que no se den cuenta demasiado rápido de que se trata de Jesús.

**Áragorn es Jesús:** nuestro ejemplo, se sacrifica por nosotros para que podamos destruir nuestro anillo personal. Es gracias a Él que tenemos un estilo de vida definido para seguir, es nuestra brújula, es aquel que ya ha destruido su anillo y el de todos, para que no tengamos miedo.

### PRUEBA 10. COMUNIDAD

Consiste en realizar una dinámica para la que se necesitan taburetes y demuestra la necesidad de una comunidad cuyos cimientos están asentados en piedra. Se colocan en círculo y todos se sientan manteniendo el mismo sentido. Es entonces cuando todo el mundo se recosta en las rodillas de la persona que tiene atrás. Por último el director de la actividad retira los taburetes de manera salteada para demostrar que la estructura es sólida y que podemos aguantar colocados sobre el compañero.

**Comunidad:** Se trata de la importancia de la comunidad, aquellos que Dios nos ha puesto en el camino para crecer, necesarios para que nuestra misión tenga éxito.

### PRUEBA 11. CÁNTICOS ÉLFICOS

Es una prueba musical para la que se necesitará un cancionero Diocesano, una guitarra y algunos instrumentos musicales de percusión que los participantes puedan tocar. Con todo ello disfrutarán al interpretar 10 minutos de canciones Juniors.

**La oración:** necesaria para alegrar nuestro corazón y dar la fortaleza que necesitamos para estar cerca de Jesús. Es importante destacar que a pesar de ser de diferentes realidades todos conocemos estas canciones, la razón es porque todos poseemos una misma identidad, todos somos amigos de Jesús.



*tu,  
el meu millor  
amic*



## ANEXO II. CANCIÓN LLAMADOS

### LLAMADOS

Dime por qué estás aquí,  
dime si estás preparado,  
di si tienes miedo o estás muy cansado.  
Decídete que no estás solo,  
miles están trabajando.  
Lo hacen en un mundo destrozado.  
Ven y te diré a qué estás llamado.

LLAMADOS A LLENAR LOS CORAZONES,  
PINTARLOS CON ILUSIONES,  
A VIVIR EN LA VERDAD.  
LLAMADOS A VIVIR EN UN ESTILO,  
A GRITAR EL SIEMPRE UNIDOS  
PARA DEFENDER LA PAZ.  
LLAMADOS A LLENAR DE AMOR EL MUNDO.  
A HACER MEJOR EL FUTURO,  
A VIVIR EN LIBERTAD.  
LLAMADOS POR LA SONRISA DE UN NIÑO,  
PARA REPARTIR CARIÑO,  
POR QUERER VER A JESÚS.  
LLAMADOS.

Compartir lo que hay en ti  
y lo que Jesús ha enseñado.  
Dar al mundo lo que Dios te ha dado.  
Ser un Juniors late en ti.  
No olvides seguir sus pasos,  
Sabes que Jesús está a tu lado.  
Dime saber ya a qué estás llamado.

### ESTRIBILLO