



Día Juniors de vicaria





TÍTOL DE L'ACTIVITAT	L'AMIC ÚNIC					
TEMPS I NIVELL	XIQUETS, ADOLESCENTS I JOVES					
OBJECTIUS	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar-se amb la missió de l'Església a través de Juniors M.D. - Sentir-se membre de Juniors M.D. participant en activitats amb altres Centres Juniors. - Sentir-se membre de Juniors M.D. en participar en activitats de Vicaria i Zona. 					
INTRODUCCIÓ	El món està en perill, una amenaça es presenta sobre els habitants de la Terra Mitjana. Un grup de valents de diferents espècies i procedències es disposa a lluitar contra el mal del món començant pel que habita en els seus cors. Tota una aventura a través de diferents experiències que revelaran les claus per a poder fer-ho en el present.					
EIXOS TRANSVERSALS	Déu actua en les persones, donant-los una missió.					
ITINERARIS	Educativo en la fe	Comunitario eclesial	Litúrgico sacramental	De oración	Testimonio	Ser persona
TIPUS D'ACTIVITAT	MATERIAL					
Joc de proves	<ul style="list-style-type: none"> - Taburets. - Guitarra i instruments musicals. - Caixes de cartró o similar. 					
DURADA	<ul style="list-style-type: none"> - Globus d'aigua. - Capes negres. - Post-it. - Pintures i paper continu. 					
2 h	<ul style="list-style-type: none"> - Evangelis, periòdics, revistes, etc. - Disfresses dels personatges. - Càmera de Vídeo o similar 					
RESPONSABLE						
Nº DE SESSIONS	1					



DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

L'ambientació del Dia Juniors de Zona/Vicaria està relacionada amb l'univers màgic de l'escriptor britànic J.R.R. Tolkien. El dia comença representant mitjançant una gran reunió en la qual es dona a conèixer la situació que està vivint la Terra Mitjana, al temps que busquem solució a una amenaça major. Amb cert vel de misteri i presentant a uns personatges principals de les diferents races de la Terra Mitjana (hobbits, nans, elfs, humans, mags, orcs, etc.)

tots els centres Juniors han dut les seues forces per fer front a aquesta amenaça. Comença per a tots, una aventura en que es lluitarà per evitar que tot el bell del món siga destruït. Tots en comunitat durant aquest matí prepararem el viatge, farem front a tot perill i descobrirem les claus necessàries per vèncer el mal que ens aguaita. Què comence la nostra missió!

Un dels personatges (Frodo) du una gran càrrega sobre ell, un anell que va ser furat al major dels mals a l'antiguitat, un anell que si cau a les mans equivocades podria destruir qualsevol signe de bondat. Altres personatges intenten (sense èxit) destruir l'anell amb les seues armes. Front aquesta situació d'incertesa, el consell pren la decisió de formar una comunitat d'una poca gent per protegir l'anell fins que descobrixen com assegurar la pau i que regne el bé.

EXPERIÈNCIA

Donarà començament la primera part de l'activitat en la qual es formaran grups segons les diferents espècies que habiten a la Terra Mitjana, prèviament l'organització del Dia Juniors assignarà als centres una espècie (humans, hobbits, elfs, nans, mags) i un lloc (La Comarca, Gondor, Rivendel, Rohan i Moria). Junts formaran un equip per superar les proves del matí. Ex: hobbits de la comarca, humans de Rohan, etc. De manera que, al fer grup de Pacte, Identitat, Experiència, Estil de Vida i Compromís, hi haja varietat d'espècies i de zones. Les proves que superaran aquests equips es troben a l'annex 1. A cada prova se li assigna una reflexió sobre la missió que hauran de conèixer.

REFLEXIÓ

Al finalitzar el joc es farà una xicoteta reflexió adaptada al nivell sobre la relació del contingut formatiu amb el joc i la seua aplicació a la vida de cadascú.

Per concloure la reflexió conjunta, es llegirà la següent Lectura de l'Evangeli segons Sant Mateu 10, 1-13:

“Jesús va cridar els seus dotze deixebles i es donà poder de treure els esperits malignes i de guarir malalties i xacres de tota mena. Els noms dels dotze apòstols són aquests: primer, Simó, anomenat Pere, i Andreu, el seu germà; Jaume, fill de Zebedeu, i Joan, el seu germà; Felip i Bartomeu; Tomàs i Mateu, el cobrador d'impostos; Jaume, fill d'Alfeu, i Tadeu; Simó el Zelós i Judes Iscariot, el qui el va traïr. Aquests dotze, Jesús els va enviar amb aquestes instruccions:

«No us encamineu a terra de pagans ni entreu en cap població samaritana. Aneu més aviat a les ovelles perdudes d'Israel. Pel camí prediqueu dient: “El Regne és a prop”. Cureu malalts, ressusciteu morts, purifiqueu leprosos, traieu dimonis; de franc ho heu rebut, doneu-ho també franc. No us emporteu cap moneda: ni d'or, ni de plata, ni de coure; no prengueu sarró per al camí, ni dos vestits, ni sandàlies, ni bastó. El qui treballa, bé es mereix que el mantinguen. Quan entreu en una vila o en un poble, busqueu si hi ha algú digne de rebre-us i quedeu-vos-hi fins que deixeu aquell lloc. Quan entreu a la casa, saludeu els qui hi habiten; si la casa n'és digna, que rebí la pau que li desitgeu, i si no n'és



digna, que la pau torne a vosaltres".

Jesús cridà als seus deixebles per donar-los una missió, de la mateixa manera, tots nosaltres, com a membres de Juniors Moviment Diocesà, és també Jesús qui ens crida per una missió.

No hem d'oblidar que és a la nostra parròquia on complir i dur endavant eixa missió, que Jesús, el nostre millor amic, ens fa.

Cada agent de pastoral té la seua missió al grup o moviment que se li requereix, però el més important d'aquesta missió és participar de la vida en la parròquia i sentir-nos Església Diocesana que ens UNEIX al nostre millor amic.

COMPROMÍS

Una vegada hem conclòs amb les proves que ens donen la informació per destruir l'anell, ens dirigim tots a un mateix lloc per eradicar tot mal. El compromís és personal, però es pot preguntar en veu alta a tots els participants mentre es realitza l'última representació en la que es destrueix l'anell gràcies a que hem tingut en compte cadascuna de les 11 proves: Esteu disposats a recobrar la bondat d'aquest món eliminant l'anell que pesa sobre cadascun de vosaltres? R: Sí!!

CELEBRACIÓ

A l'Eucaristia del Dia Juniors, podrien oferir-se algunes de les representacions artístiques o post-it del dia de hui a les ofrenes perquè durant l'Eucaristia estiguen presents i com a compromís dels participants. Per a la recollida dels post-it es pot gestionar un lloc, on després de l'activitat se'ls convida a escriure, dibuixar allò que volen oferir al Senyor d'eixe dia.

OBSERVACIONS I RECURSOS PER A L'EDUCADOR

- Es podria intentar fer coincidir les zones de procedència dels centres amb les zones a les que l'organització assigna la procedència de les diferents races per a que hi haja diversitat als grups de missió per tal que es conega nova gent i no sols compatir equip amb gent que ja coneixen dels seus centres.
- Els jocs de les proves s'han de modificar en funció de l'edat, així com la reflexió que es realitza al final de cadascuna. És important que es mantinga la relació dels símbols i els personatges per tal que no es desvirtue el sentit de la prova. És a dir, modificar en forma, però no en contingut.
- Reviseu en la prova número 3 que tot el món que participe tinga firmada per part del centre l'autorització d'imatge, segons la LOPD de 2007.

AVALUACIÓ DE L'ACTIVITAT

Quando termine el dia Juniors, se reuniran 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 las 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?

ANNEXOS

ANNEX I.

PROVA 1. JUGUEM AL POLLET ANGLÈS

Els diem que han de dur l'anell fins la Muntanya del Destí per destruir-lo, i per aquest motiu han de ser silenciosos i cautes. Cada vegada que es gire el qui està a la paret, ells s'han de posar l'anell i desaparèixer, però si es mouen els poden descobrir els Nazgul.

L'anell: Por a sofrir, l'arma de l'enemic, por a la mort. És perdre la bondat amb la que Déu ens creà i deixar que ens allunyem de Jesús deixant-nos dur pel pecat (El pecat es treballa a la prova 4). Hem de desitjar destruir l'anell i sols ho aconseguirem si completem la resta de proves d'aquest Dia Juniors.

PROVA 2. LA ARMADURA DE MITHRIL

Es juga a bombardeig. És un joc de pillar en dues fases. En la fase 2 del joc, cada equip pot pillar als integrants de l'altre equip sempre que hi haja superioritat (4 persones agafades poden pillar a 3 persones agafades de l'altre equip, 2 persones agafades poden pillar a 1 persona de l'altre equip). Prèviament (fase 1) es defineixen grups de 4, 3 i 2 integrants en cada equip i se'ls entrega un tros de cartró a cada grup. La primera fase consisteix en un bombardeig estàtic de 3 globus d'aigua per equip en el que l'equip que defensa cada vegada es cobreix amb cartons; comença un equip, l'altre contesta... fins que s'acaben els globus; tot aquell que resulte banyat o esguitat no podrà participar a la fase de pillar (fase 2).

Armadura de mithril: L'amor de Déu, una barrera que ninguna espasa, fletxa enverinada, o encanteri pot travessar. Ens protegeix en tot moment de qualsevol mal i sols necessita confiança perquè funcione. Cadascun dels esclavons d'eixa malla estan dissenyats per Déu per a que el nostre cor quede indemne. I sabent això, hem de deixar-nos caure als seu braços i saber que passe el que passe Ell sempre estarà per salvar-nos quan nosaltres no puguem més.

PROVA 3. GANDALF

Gandalf ens proposa en aquesta prova dur a la resta del món la notícia de que tenim una missió. Realitzarem un Flashmob amb la cançó "Llamados", inclosa en el Cançoner Diocesà. És un esforç per part de l'equip d'animació crear un llistat amb tots els equips que van a participar perquè tots tinguem



un vers o dos per aparèixer al vídeo. Aquesta prova pot ser itinerant perquè aparega gravada a diferents zones on es celebri el Dia Juniors.

Gandalf: representa l'Església en moviment, que viu junt a la comunitat i es preocupa dels desventurats, és caritat, és recolzament, és amistat, és exemple, és amor al proïsme. Un amor que professa un pastor pel seu ramat.

PROVA 4. NAZGUL

una dinàmica mitjançant la qual anem a identificar els Nazgul a la nostra vida. Consisteix en un compartir amb post-it mentre es cobreix a cada integrant amb una capa negra que representa la possessió dels Nazgul. En el paper han d'escriure les coses plenes de pecat que realitzen, deixar-les a un recipient que estiga al centre i el director de l'activitat les crema o les banya amb aigua. Quan cada integrant compartisca el seu pecat i es destuïska se li lleva la capa negra.

Els Nazgul: representen pecats, són els vertaders enemics. Apareixen quan som dèbils, ens tornem egoïstes, ens conquereix el poder, ens importa la fama, els diners, l'èxit, el plaer, etc. Sabem que Àragorn ha pogut amb ells, hem de saber que, amb la nostra armadura d'amor, el recolzament de la nostra comunitat i el manteniment del nostre estil de vida Juniors ho podem aconseguir.

PROVA 5. ORCS I ELFS

Un joc de pillar que comença quan sobrevé un encanteri sobre tots els integrants i els converteix en orcs llevat d'un o una. És aleshores quan comença el joc i el que no està convertit pilla a la resta i una vegada pillat o pillada li dona una mostra d'amor per realitzar la conversió, els conversos poden pillar a la resta fins que no quede ningú per retornar a la seua forma habitual.

Els orcs: aquells en els que el pecat ha calat. No són distints de nosaltres, les circumstàncies han fet que recorren un camí diferent al que nosaltres volem recórrer. Però no per aquest motiu hem de rebutjar-los, en certa manera són els que més necessiten que completem la nostra missió. Necessiten portar-los la llum una vegada hàgem aconseguit eliminar el nostre anell personal.

PROVA 6. LA MISIÓ DE FRODO

El joc consisteix en el joc de la bandera, però en lloc de banderes hi ha dos anells. Es defineixen els dos camps, un jugador pot pillar a altre jugador de l'altre equip si aquest roman al seu camp. Aquell que aconseguisca capturar l'anell de l'altre equip sense ser pillat podrà dur-lo a la forja per destruir-lo i així completar la seua missió.

La misión de frodo també és la nostra. Tots carreguem amb un anell durant la nostra vida. Una part de la nostra missió és destruir-lo (Prova 1). L'altra part és evangelitzar: dur a la resta de persones la bona notícia de Déu, vol que el seguiu, que sigues el seu amic i que aprengues a estimar al proïsme com Ell ens va estimar. Evangelitzar inclús als que ja han estat consumits pel pecat (Prova 5).

PROVA 7. LA MUNTANYA DEL DESTÍ

Una dinàmica en la que trobaran un muntó d'evangelis amb lectures preparades seleccionades pel secretari de formació, però també revistes del cor, periòdics i còmics. Cada participant tria què vol llegir. Posteriorment es fa la reflexió sobre allò que triem, sobre on trobem la veritat.

La Muntanya del Destí: el Temple allí on hem d'acudir, sols en la forja del temple podrem destruir la nostra por, sols allí podrem comprendre la importància i la necessitat del món què regne la pau. És importat acudir al temple per escoltar l'evangeli i cada vegada que poseim l'anell.

PROVA 8. EN BUSCA DE SARUMAN

El joc consisteix en trobar a Saruman per tot l'espai de joc de les proves i tornar-lo de tornada al responsable de la prova. Saruman està amagat sense fer res, pot estar esmorzant, dedicant-se a prendre el sol, etc. Ha d'anar tot l'equip junt, sinó Saruman no es mourà.

Saruman representa l'Església còmoda. La mentalitat d'una església els menesters de la qual no permeten que cresca la nostra comunitat i impedeix que completem la nostra missió. Aquesta església no l'hem de veure llunyana, som part d'aquesta església quan no ens entenem amb els altres grups parroquials, quan no tenim els mateixos objectius, quan ens compliquem i no veiem més enllà de la nostra necessitat, la necessitat que entre tots completem la missió que Jesús ens va deixar.

PROVA 9. LES GESTES D'ÀRAGORN

Realitzarem una activitat artística sobre Àragorn en un paper continu. Llegirem diferents fragments de l'evangeli en el que Jesús perdona, es misericordiós, dona gràcies, actua amb amor... sobretot aquells relacionats amb la seua passió de l'evangelista que vulguem. No obstant, direm que dibuixen les gestes del gran cavaller Àragorn, tal vegada l'haurem d'adornar perquè no es donen compte massa prompte que es tracta de Jesús.

Àragorn és Jesús: el nostre exemple, es sacrifica per nosaltres perquè podem destruir el nostre anell personal. És gràcies a Ell que tenim un estil de vida definit per a seguir, és la nostra brúixola, és aquell que ja ha destruït el seu anell i el de tots, per tal que no tenim por.

PROVA 10. COMUNITAT

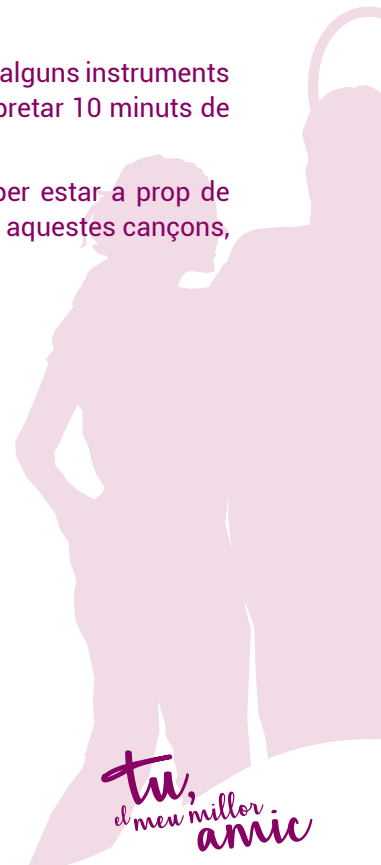
Consisteix en realitzar una dinàmica per a la qual es necessiten taburets i demostre la necessitat d'una comunitat els ciments de la qual estan asseguts en pedra. Es col·loquen en cercle i tots s'asseuen mantenint el mateix sentit. És aleshores quan tot el món es recolza als genolls de la persona que té darrere. Per últim, el director de l'activitat retira els taburets de manera saltada per demostrar que l'estructura és sòlida i que podem aguantar col·locats sobre el company.

Comunitat: Es tracta de la importància de la comunitat, aquells que Déu ens ha ficat al nostre camí per créixer, necessaris per a que la nostra missió tinga èxit.

PROVA 11. CÀNTICS ÈLFICS

És una prova musical per a la qual es necessitarà un Cançoner Diocesà, una guitarra i alguns instruments musicals de percussió que els participants puguin tocar. Amb tot, gaudiran al interpretar 10 minuts de cançons Juniors.

L'oració: necessària per alegrar el nostre cor i donar la fortalesa que necessitem per estar a prop de Jesús. És important destacar que a pesar de ser de diferents realitats tots coneguem aquestes cançons, la raó és perquè tots tenim una mateixa identitat, tots som amics de Jesús.



*Tu,
el meu millor
amic*



ANNEX II. CANÇÓ 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