



Día Juniors de centro

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	¡EL GRAN SHOWMAN!					
TIEMPO Y NIVEL	Pacto, Identidad, Experiencia, Estilo de Vida y antiguos Educadores					
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir la alegría de vivir en la gran familia de Dios. - Comprender que todos somos fundamentales en esta gran familia, que no entiende de razas, sexos, estatus... - Entender que Dios nos llama a seguir su estilo de vida y a formar parte de su gran familia. 					
INTRODUCCIÓN	<p>El señor Phineas Taylor Barnum acaba de crear un magnifico circo de rarezas. Empujado por su predisposición a ayudar a los apartados y desfavorecidos, ha conseguido reunir a un grupo de artistas compuesto por marginados sociales que un día perdieron la esperanza y ahora, en este circo, son felices.</p> <p>Este gran equipo está dispuesto a hacerte disfrutar de un fantástico día en el circo de curiosidades. Durante su estancia en el circo podrán disfrutar de las experiencias que les tienen preparadas sus artistas. Un espectáculo lleno de sorpresas, juegos, manualidades y mucho más.</p>					
EJES TRANSVERSALES	La Iglesia, lugar de encuentro con Jesús.					
ITINERARIOS	Educativo en la fe	Comunitario eclesial	Litúrgico sacramental	De oración	Testimonio	Ser persona
TIPO DE ACTIVIDAD	MATERIAL					
Juego de Pruebas	<ul style="list-style-type: none"> - Entradas circo (Anexo V) - Folios de colores para la papiroflexia (Anexo III) - Cintas de colores para tapan los ojos - Vasos de plástico y pelota pequeña - Aros pequeños y grandes pica - Marco de corcho, globos, dardos y chinchetas. - Figuras acrosport (Anexo IV) - Ceras pinta caras - Cuerda de pita - Post-it blancos y rojos - Mural con dibujo de circo - Fotos grupos parroquiales - Dibujo de Jesús (Anexo VI) 					
DURACIÓN	2h					
RESPONSABLE						
Nº DE SESIONES	1					



DESARROLLO DE LA SESIÓN

La ambientación del Día Juniors de Centro esta relacionada con la película El Gran Showman (2017). El día dará comienzo con la presencia de P.T. Barnum, propietario del circo, y todos sus curiosos artistas. Todos se encontrarán montando jaleo y regalando entradas del circo (**Anexo V**) a cada uno de los participantes debido a la reciente inauguración de su fantástico espectáculo. Entre estos artistas se cuenta con: El Gigante Irlandés, La Mujer Barbuda, El Enano, El Albino...

Todos ellos se encontrarán eufóricos por dar a conocer su espectáculo y dejarán ver a los espectadores algunas de sus cualidades para encandilarlos desde un principio. Al comienzo del espectáculo se propondrá que todos los artistas se organicen para hacer un baile de inauguración del circo. La experiencia culminará una vez todos los grupos hayan pasado por todas las estaciones.

EXPERIENCIA

Una vez acabada la inauguración, se procederá a dividir a todos los participantes en grupos dependiendo del número de estaciones que se hayan preparado y así poder seguir un orden de numeración de pruebas (**Anexo I**) y que ningún grupo se quede fuera.

Cada una de estas estaciones tendrá una duración de 10 minutos que deberá controlar el señor P.T. Barnum, el cual, se encontrará rondando por ellas. Antes de dar comienzo a las estaciones, los artistas deberán presentarse a los grupos que inventándose un nombre y una pequeña biografía (**Anexo II**).

REFLEXIÓN

Antes de empezar la reflexión común realizaremos algunas preguntas a los participantes de cada tiempo, sobre aquellos aspectos que hemos querido abordar con esta actividad:

PACTO:

- ¿Qué significa para vosotros participar de la eucaristía?
- ¿Por qué creéis que Dios es vuestro amigo?

IDENTIDAD:

- ¿Os sentís a gusto yendo a la eucaristía?
- ¿Qué hacéis cuando alguien es diferente a vosotros?

EXPERIENCIA:

- ¿Confiáis en Dios como amigo? ¿Os paráis a hablar con él?
- ¿Habéis marginado a otros por ser de diferente cultura/religión?

ESTILO DE VIDA:

- ¿Qué vocación sentís vosotros en la iglesia?
- ¿Os avergüenza que os vean en la iglesia o con la pañoleta?

Es importante que descubramos nuestra pertenencia a la Iglesia y nos sintamos miembros vivos de la misma. Aunque pobres y pecadores, Dios nos ha llamado a formar parte de esta familia. Nos ha convocado a salir de nuestro individualismo, a dejar de encerrarnos en nosotros mismos y a realizar nuestra acción desde la ternura del amor al prójimo, del amar y del dejarse amar. No sobramos ninguno. Es más, todos hacemos falta, pues la familia sin ti no está completa, se queda empobrecida, pero contigo se hace grande.



Y esta familia, que es universal y católica, encuentra su expresión completa y acabada en la Iglesia diocesana.

Para concluir la reflexión se leerá la siguiente Lectura del Texto Bíblico:

“Preocupémonos los unos por los otros, a fin de estimularnos al amor y a las buenas obras. No dejemos de congregarnos, como acostumbran hacerlo algunos, sino animémonos unos a otros, y con mayor razón ahora que vemos que aquel día se acerca.”. Hebreos 10: 24-25

Al igual que P.T Barnum salvó a sus artistas de la miseria y la decadencia, Dios nos llamó a seguir su estilo de vida y a formar parte de su familia. En P.T Barnum podemos encontrar la representación de ese Dios que nos salva y nos lleva a la eterna felicidad, a su casa, la iglesia.

COMPROMISO

Se propone que siendo tantos y de tantas edades podamos dejar huella en el compromiso del día de hoy. Por ello utilizaremos una pared o un papel continuo dónde habrá dibujado una carpa de circo sin colorear. Llenaremos esa carpa con post-it rojos y blancos y en cada uno de ellos escribiremos lo que más nos gusta de la familia de Dios y qué nos empuja a seguirlo.

CELEBRACIÓN

En la eucaristía del Día Juniors de Centro, podrán ofrecerse algunos de los objetos hechos con papiroflexia y el gran mural del circo, que rellenado con post-it con nuestros compromisos será una representación de nuestro deseo de unión como familia en la iglesia.

OBSERVACIONES Y RECURSOS PARA EL EDUCADOR

Se trata de un circuito de pruebas independiente, por lo que se pueden realizar en el orden que mejor se adapte al funcionamiento de la actividad. También se pueden suprimir o añadir estaciones, según el número de educadores con los que se cuente.

Ambientar la zona de juego con banderines y elementos de circo.

Entre cada estación es recomendable hacer alguna danza en la que interactúen todos los participantes.

Las estaciones pueden requerir de mas artistas para coordinarla si se cree necesario.

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- ¿Se han conseguido os objetivos propuestos de la actividad?
- ¿Hemos conseguido que todos los participantes disfruten con esta actividad?
- ¿Han participado todos por igual o se han notado las diferencias de edad?
- ¿Crees que a los más mayores les ha servido?
- En caso de volver a realizar esta actividad, ¿Cambiarías algo?





ANEXOS

ANEXO I. ESTACIONES.

ESTACIÓN 1. TALLER DE PAPIROFLEXIA

El Hombre Albino.

Esta actividad consistirá en un pequeño taller de papiroflexia en la que los participantes podrán aprender y realizar figuras de papel como las que vemos en el **Anexo III**. Los participantes tendrán que construir las figuras para descubrir citas bíblicas. Estas citas bíblicas deben de haberse escrito previamente por detrás por el educador antes de iniciar la actividad. Cada una de las distintas obras de origami como un barco, un corazón, una grulla... deberá de tener en el anverso una cita diferente.

(Además de los ejemplos que os concedemos, los propios participantes pueden crear alguna frase que simbolice la unidad de la iglesia)

"Porque donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos."

"Por encima de todo, vístense de amor, que es el vínculo perfecto."

"Esfuércense por mantener la unidad del Espíritu mediante el vínculo de la paz"

ESTACIÓN 2. ACROSPORT + CARRERA VOLTERETAS

Trapevistas.

Esta estación se dividirá en dos actividades:

- **Acrosport:** Se dividirá al grupo en 2 subgrupos y le se les repartirá un pequeño guion de figuras de acrosport como las del **Anexo IV**. El equipo que consiga realizar más figuras en un periodo de 5 minutos ganará. Además, ellos mismos pueden inventarse figuras nuevas.
- **Concurso de palabras:** Una vez hayan calentado estarán preparados para un juego de Alfabody. Se les da un tiempo y una palabra para que la realicen en un tiempo determinado, puede ser en el suelo o de pie, si lo consiguen se les da otra palabra hasta que acaban. Las palabras a utilizar tienen que ver con los objetivos de la actividad: Familia, parroquia, alegría y felicidad.

ESTACIÓN 3. JUEGOS POPULARES CIRCO

Enano

En esta estación los participantes podrán disfrutar de diversos juegos populares:

- **Diana:** Con la ayuda de un corcho, globos, chinchetas y dardos se construirá una pequeña diana en la que se podrá detrás de cada globo colocaremos una imagen de los distintos grupos parroquiales como por ejemplo: Juniors, Cáritas, Coro, Consejo Pastoral, Catequesis... (Podemos premiar con palomitas, chuches etc).
- **Vasos pirámide:** Se construirá una pirámide de vasos de plástico sobre una mesa partiendo de una base de 5 vasos, luego cuatro, tres... Los participantes tendrán una oportunidad con una pelota pequeña de derribar los vasos desde una distancia de 4 metros. Detrás de la columna de vasos tendremos un dibujo de Jesús que debemos destapar al completo (**Anexo VI**).
- **Aros:** Sobre el suelo se colocará de forma que quede fijo verticalmente una pequeña pica de madera. Los participantes deberán lanzar 4 aros pequeños e intentar que los 4 entren sobre la pica desde una distancia de 1,5 metros.

La actividad no está directamente relacionada con la temática de formación, no obstante, trabaja transversalmente el tema de la alegría y la pertenencia a una gran familia a través de la distensión.

ESTACIÓN 4. CHOQUE DE TRENES

Gigante Irlandés

Una vez llegan a la estación se les dividirá en dos grupos.

El juego se desarrollará en un espacio que sea grande y en el suelo crearemos un recorrido (como si fuese un laberinto) con aros, de un extremo del campo al otro. Cada grupo estará situado al inicio de cada extremo del circuito. Cuando el educador dé la señal saldrá un componente de cada grupo corriendo realizando el recorrido y llegará un momento en que se encontrarán, para poder continuar deberán jugar a piedra, papel o tijera. Quien gane, seguirá el camino hasta conseguir llegar a la otra parte del campo y quien pierda tendrá que volver a la cola de su equipo. Rápidamente saldrá un compañero de su equipo para lograr encontrarse con el contrincante y evitar que abarque más recorrido.

El objetivo del juego es conseguir que todos los componentes de un equipo logren pasar al lado contrario del laberinto. Lo conseguirán trabajando la comunicación y el esfuerzo por los compañeros, como se haría en una comunidad.

ESTACIÓN 5. FUROR

Mujer Barbuda

Esta estación consiste en un pequeño furor en el que se harán par de juegos con música.

- **Juego 1:** El grupo se dividirá en 3 subgrupos que competirán entre ellos, colocados en 3 filas. La artista se encargará de poner un fragmento de una canción Juniors (2-3 segundos), conforme suene un voluntario de cada equipo deberá salir corriendo y sentarse en una silla situada a la misma distancia de cada grupo y decir la respuesta. Como habrá varias rondas todos podrán participar.
- **Juego 2:** Uno de los jugadores tiene que separarse del grupo hasta que no oiga nada. El resto de los niños elegirán a un director de orquesta que irá haciendo ritmo o música con su cuerpo (palmadas, pisotones, golpecitos en la cabeza, silbidos, etc) y el resto tendrán que copiarlo disimuladamente. Cuando estén todos colocados en círculo y ya estén copiando al director, se avisará al niño que estaba apartado para que entre en el círculo e intente adivinar quien es el director.

ESTACIÓN 6. PINTACARAS CIEGO

TattooMan

En esta estación pondremos por parejas a los participantes y uno de ellos se vendará los ojos, por turnos tendrán 4 minutos cada para pintar a su compañero, el cual le facilitará los colores que necesite.

La confianza será la clave en esta experiencia.

ESTACIÓN 7. REVOLUCIÓN EN EL CIRCO

Chico Perro

Esta estación consta de dos actividades:

- **Juego 1:** Se dividirá a los participantes en 4 equipos (elefantes, leones, perros y caballos). Todos tienen los ojos vendados y deben encontrar a los miembros de su equipo haciendo el sonido que les identifique. El primer equipo que consiga reunirse, gana





- **Juego 2:** Un jugador con los ojos vendados se sitúa en el centro de un círculo de participantes. Hay que desorientarle un poco dándole vueltas. Los leones se escapan por toda la habitación y el domador debe encontrarlos. Cuando atrape uno, este niño pasa a ser domador.

ESTACIÓN 8. LAS PELÍCULAS

Mimo

En esta estación jugaremos al famoso juego de mímica, los participantes deberán de cooperar en grupo, intentando averiguar los objetos/escenas/lugares que el mimo les comunique.

(Es divertido immortalizar cada forma de los grupos con fotos y luego compararlas)

Se propone que las palabras a trabajar sean: Iglesia, Crismón, Pañoleta, Cruz, Biblia, Altar, Dios, Fe.

ANEXO II. BIOGRAFÍAS.

Las siguientes biografías son modelos orientativos, siempre se pueden modificar al gusto del equipo de educadores. A su vez como añadir o quitar personajes.

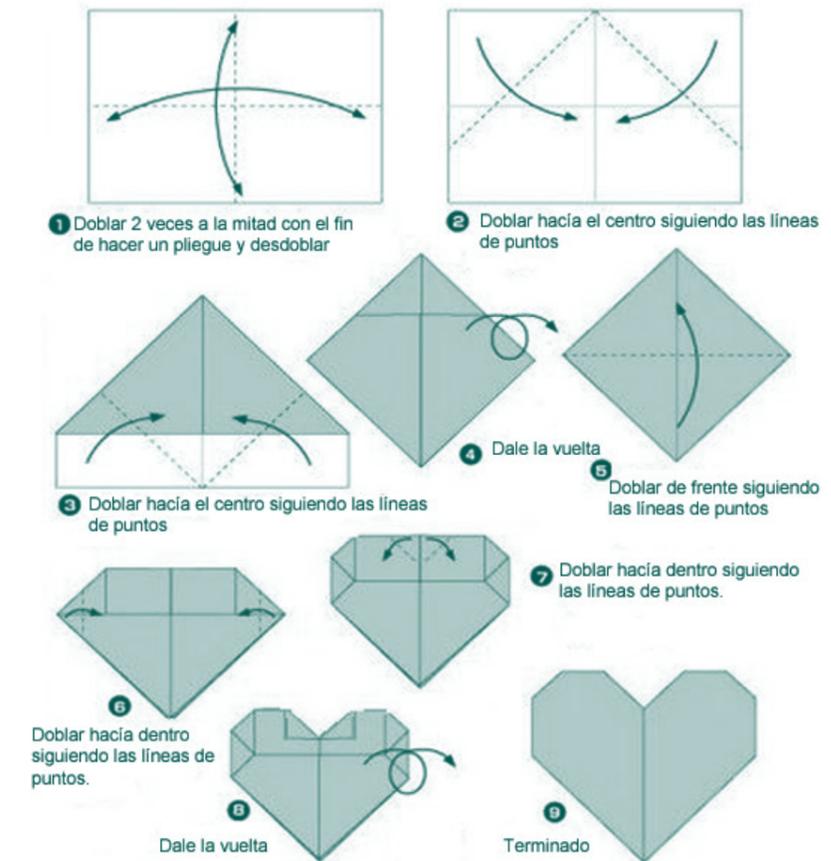
- **El Hombre Albino:** Dado en adopción desde su nacimiento pasó su vida en el orfanato que lo acogió. Nunca tuvo muchos amigos y mucho menos fue aceptado por sus amigos a causa de su llamativa apariencia. Pasaba el tiempo haciendo pequeñas esculturas con las hojas de tareas que le mandaban, ya que, en ellas encontraba la forma de aislarse e imaginarse su propio mundo donde ser feliz. Tal fue su don que se hizo sonar en la ciudad llegando a los oídos del Señor P.T. Barnum, el cual lo contrató para su gran espectáculo.
- **Trapezistas:** Dos mellizos de la baja sociedad que fueron criados en el mundo del circo. Con un gran recorrido en este mundo fueron contratados en diversos circos de mucho renombre, per una dura lesión de la hermana los apartó de todos los focos dejándolos en el olvido durante varios años. El circo del señor P.T. Barnum era una oportunidad que no podían dejar pasar.
- **Enano:** Tras la muerte de su padre, su madre se vio obligada a hacerse cargo de la familia con un bajo salario, apenas llegaban a final de mes. En lo que respecta a él, su vida estuvo llena de soledad ya que su madre no quería mostrarlo al mundo por el daño que pudiesen hacerle. Fue en una consulta de médico donde coincidió con el Señor P.T. Barnum, el cual, no paró hasta ofrecerle una nueva visión del mundo y mostrarlo tal y como es, un pequeño gran hombre.
- **Gigante Irlandés:** De nombre Charles, nació en un pueblo de Tyrone t creció de forma desmesurada. Su salud era frágil y a los 21 años llegó a Londres a hacer fortuna exhibiéndose como monstruo de feria en un museo. Sirvió de estudio para muchos investigadores por sus peculiaridades anatómicas. Poco tiempo después sucumbió al alcoholismo y su fama se extinguió. Dicen que fue encontrado en las calles por el mismísimo P.T. Barnum el cual le sacó del alcoholismo y lo acogió en su casa por varios meses.
- **Mujer Barbuda:** Desde adolescente se la pasó trabajando en el mercado de lavandera, su voz era un gran don, muchos quedaban encandilados al escucharla, pero su reputación se vería colapsada al ver la gran barba que mayoritariamente tapaba su rostro causando el desprecio y susto de todo aquel que la miraba. Siempre estuvo condenada a trabajar en sótanos y es allí donde por casualidades, el señor P.T. Barnum mientras daba un paseo escuchó su flamante voz y corrió tras ella para enseñarle una nueva vida.
- **TattooMan:** Hijo de un famoso pintor francés que lo echó de casa y le retiro la herencia tras aparecer en casa con el cuerpo lleno de tatuajes, provocando el desmayo de su madre. Pasó un par de años vagando entre las calles de París realizando pequeños trabajos que le ayudasen a subsistir y llevarse

algo a la boca. Finalmente, un día llegó a sus oídos la inauguración del circo del señor P.T. Barnum y sin duda corrió a apuntarse.

- **Chico Perro:** Nació con la rara anomalía denominada hipertrichosis, que produce un exceso de vello por todo el cuerpo al igualque su padre. Desde niño comenzó a hacer giras junto a su padre, el cual era presentado como un «salvaje de los bosques de Kostroma» y el niño como su hijo ilegítimo nacido de una campesina rusa. Su padre era inculto y alcohólico, probablemente debido a su origen campesino y su crianza en el campo ruso, donde debió ser maltratado, y la gente prefería a su hijo, amable, inteligente y encantador. Tras el fallecimiento de su padre dio un salto a la fama tras verse liberado de sus ataduras, llegando así a oídos de uno de los agentes del señor P.T. Barnum.
- **Mimo:** Cuando tenía cuatro años, él y su familia, pertenecientes a la religión judía, se mudaron a Francia, pero a los 16 años de edad, él y su familia se vieron obligados a dejar su hogar cuando las tropas alemanas invadieron Francia durante la Segunda Guerra Mundial. Una vez acabada la guerra, se inscribió en una famosa academia de arte dramático, inspirado por el mismísimo Charles Chaplin. Fue tan grande su amor por este arte que se labró un gran nombre como mimo.

ANEXO III. PAPIROFLEXIA.

CORAZÓN





BARCO

1 - Coger un papel tamaño A4 y doblar por la mitad

2 - Doblar por la mitad y deshacer

3 - Doblar hacia el centro

4 - Doblar hacia arriba la parte rectangular

5 - Doblar las esquinas hacia atrás

6 - Repetir los pasos 4 y 5

7 - Abrir por la mitad hacia fuera

8 - Progresamos abriendo

9 - Doblamos hacia arriba y repetimos por detrás

10 - Abrimos igual que en los pasos 7 y 8

11 - Tiramos desde las esquinas hacia fuera y abrimos

12 - Barco terminado

PAJARITA

RANA

1-15: A Jumping Frog

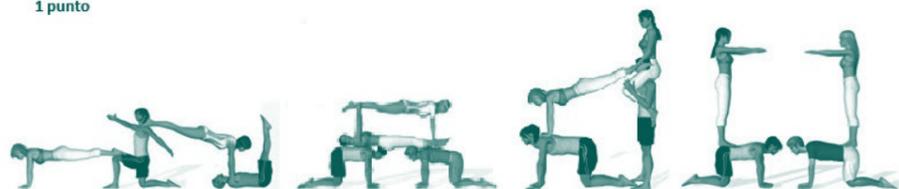


Amb lleialtat i alegria

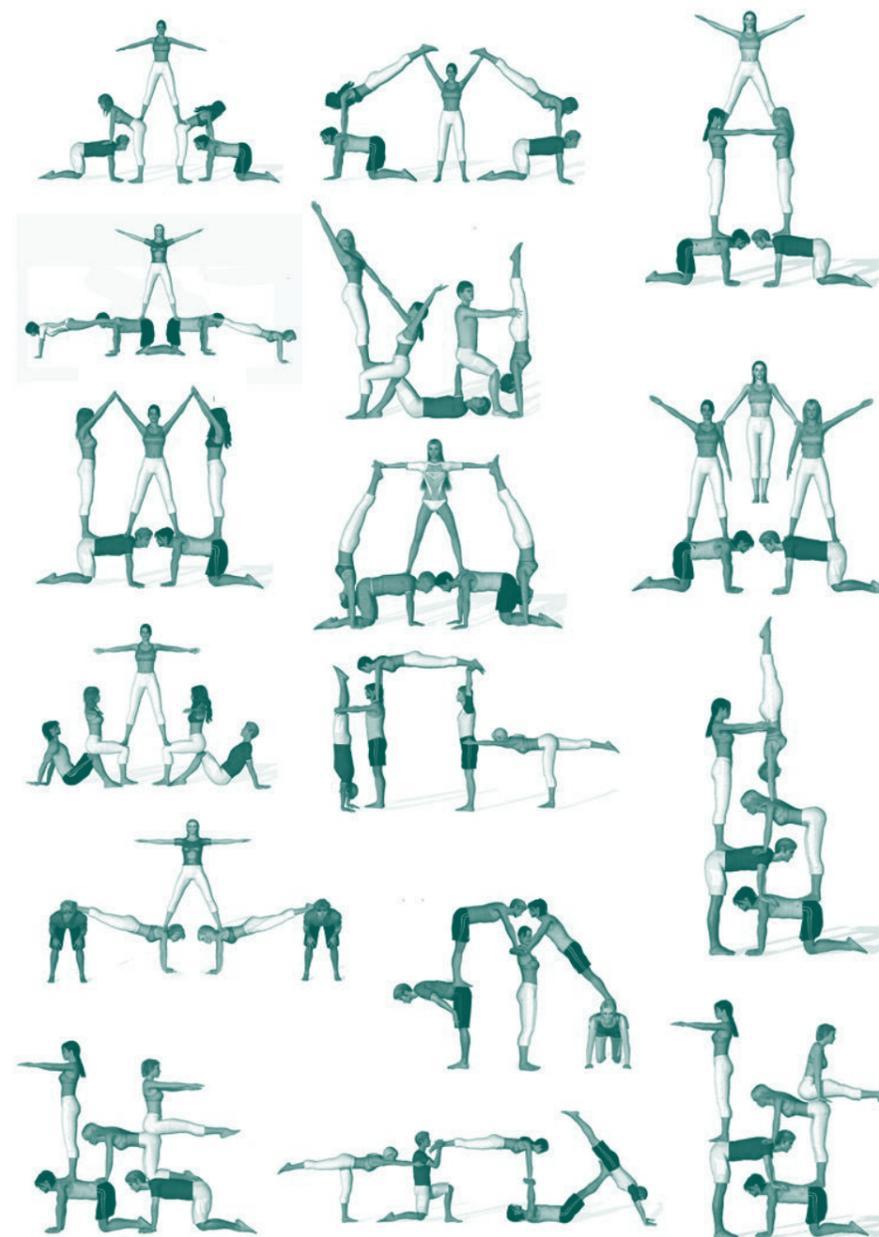
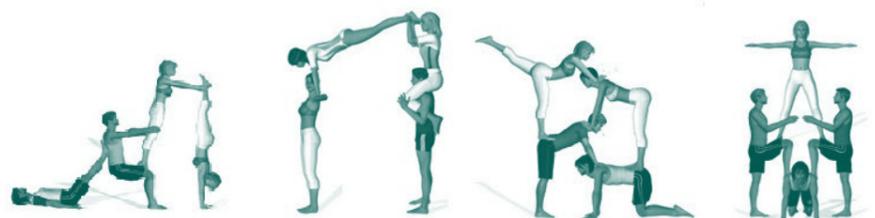


ANEXO IV. FIGURAS ACROSPORT.

1 punto



2 puntos



Amb lleialtat i alegria

ANEXO V. ENTRADAS.



ANEXO VI. DIBUJO.

