

Día Juniors de vicaría

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	EL WILLY FOG DE LAS VICARÍAS					
TIEMPO Y NIVEL	Pacto, Identidad, Experiencia y Estilo de Vida					
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dar testimonio del estilo de vida desde la libertad y la alegría. - Ser testigos del estilo de vida de Jesús en la sociedad, comprometiéndonos a través de los Principios de Vida Juniors y la Ley Juniors. 					
INTRODUCCIÓN	Los participantes realizarán un viaje por las diferentes vicarías en las que superaran una serie de pruebas para conseguir partes de los PRINCIPIOS DE VIDA JUNIORS y la LEY JUNIORS. Cada vez que realicen una prueba, conseguirán dinero que les permitirá seguir viajando. Ganará el equipo que consiga visitar las 8 vicarías en menor tiempo.					
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					
Juego de pruebas	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa de las vicarías (Anexo I) - Billetes para cada prueba y para control (de 5€ y de 20€) (Anexo III) - Lista de precios y medios de transporte (Anexo IV) - Hojas en blanco con el nombre de los equipos y bolis (para control) - Imprimir texto de la reflexión (Anexo V) - Cartulinas y rotuladores para la celebración - Trozos de los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY para cada prueba (escritos en folios de colores o en cartulinas) (unos 8 trozos de cada, uno por equipo) - Papel, bolis y globos para la prueba 1 (un globo por participante) - Cordel para atar los globos (prueba 1) - Acertijo prueba 2 (Anexo VI) - Pegatinas de un color para la prueba 2 - Acertijo balanza prueba 3 (Anexo VII) - Trozos de papel con las letras de los valores de la prueba 4 - Ordenador o móvil para ver el vídeo de la prueba 5 - Papel de pegatina y bolígrafos (prueba 5) - Ovillo de lana (prueba 6) - Dibujo de crismones impresos en papel prueba 8 (Anexo VIII) - Sobres para guardar el material de las "Pruebas con sobre" 					
DURACIÓN	1h 30min					
RESPONSABLE						
Nº DE SESIONES	1					





AMBIENTACIÓN

La actividad tiene una ambientación de viajes, al estilo de Willy Fog y su vuelta al mundo. Para esta actividad se necesita un puesto de control con los diferentes anexos especificados que puede estar decorado con instrumentos necesarios para un viaje (mapas, pasaportes, dibujos de aviones o barcos, etc.). Además, cada equipo de participantes puede llevar también una especie de pasaporte donde apuntar los diferentes viajes que han ido realizando. Los educadores pueden llevar mochilas, brújulas, mapas o diferentes elementos que favorezcan esta ambientación.

EXPERIENCIA

Los equipos emprenderán un viaje por las siete vicarías como hizo Willy Fog con su vuelta al mundo. Para ello, se designará un punto de control donde habrá un mapa, que encontraremos en el **Anexo I**, con la situación de las siete vicarías. Cada una de ellas se corresponderá con una prueba, que están explicadas en el **Anexo II** y que deberán superar. Por tanto, cada equipo empezará en una vicaría concreta (una prueba concreta). Cada vez que superen una prueba, conseguirán dinero, como los billetes que se observan en el **Anexo III** (entre 30 y 40€ por prueba), y una parte de los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY JUNIORS. Después de cada prueba, los equipos deberán volver a control, para decidir dónde quieren viajar, cuánto dinero gastaran y cuánto tardaran. Para poder decidir, tendrán en control una tabla con los precios y medios de transporte, que encontraremos en el **Anexo IV**. Los educadores de control deberán apuntar el medio de transporte, precio y tiempo que cada equipo ha decidido para saber, al final, qué equipo ha tardado menos en realizar esta parte de la actividad. Cuando decidan su viaje y paguen por él, podrán realizar la siguiente prueba (que corresponderá con la vicaría a la que han viajado), y así, sucesivamente hasta viajar a todas ellas. Además de las 8 pruebas, los equipos deberán superar una prueba más que no tendrán educador (tendrán que encontrar un sobre donde se les explicará la prueba y se les dirá a qué educador deben buscar para hacer la prueba). Cuando las superen, volverán a control donde se les dará el dinero y el PRINCIPIO DE VIDA o la LEY JUNIORS correspondiente. Ganará el equipo que viaje más rápidamente a todas las vicarías y consiga todas las piezas de los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY JUNIORS.

REFLEXIÓN

Los educadores y los diferentes equipos reflexionarán sobre el significado y la importancia de los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY JUNIORS, que habrán conseguido en las pruebas. En el caso de los niños (Pacto e Identidad), se les puede preguntar qué creen que son los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY o para qué sirven. Si los niños muestran dificultad a la hora de responder, se pueden lanzar una serie de preguntas dependiendo del tiempo de los participantes.

En el caso de Pacto, las preguntas podrían ser:

- ¿Crees que los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY son necesarios para seguir nuestro estilo?
- ¿Crees que los cumplimos siempre?
- ¿Cuáles sí cumplimos?
- ¿Hay alguno con el que te identifiques más?

Para Identidad, algunas preguntas pueden ser:

- ¿Qué significa seguir un estilo?
- ¿Qué valores crees que representan los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY JUNIORS?
- ¿Por qué seguimos el estilo de vida de Jesús? ¿A dónde nos puede llevar?

En el caso de los adolescentes (Experiencia y Estilo), se puede reflexionar también sobre el significado de los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY mediante las mismas preguntas que para Pacto e Identidad, aunque se pueden añadir otras más profundas que también pueden dividirse por tiempos. Para Experiencia, algunas posibles preguntas son:

- ¿Crees que se podría añadir algún otro PRINCIPIO DE VIDA o elemento que los complemente?
- ¿Qué crees que significa "...Luchar por un Mundo Nuevo"?
- ¿Cómo podemos realizar esa lucha en nuestro día a día?

En el caso de Estilo, podemos lanzar preguntas como:

- ¿Crees que los PRINCIPIOS DE VIDA definen correctamente el estilo de Vida Juniors?
- ¿Crees que los PRINCIPIOS DE VIDA definen correctamente el estilo de Vida que deseas mantener?
- ¿Qué puedes hacer en tu día a día para seguir este estilo?

Después de las preguntas, se puede leer un texto para la reflexión, que encontraremos en el **Anexo V**.

COMPROMISO

Se propone grabar un vídeo/audio para otro Centro Juniors en el que den gracias por la experiencia vivida y expliquen cómo se comprometen a seguir en su día a día los Principios de Vida Juniors; qué acciones o vías pueden ayudar.

De esta manera comparten y reciben información de otros centros al respecto de la identidad y el estilo de vida basado en la libertad y la alegría. Esta parte del método puede realizarse en tiempo real si se dividen en equipos para hablar de lo que han trabajado y mediante alguna aplicación de mensajería instantánea pueden compartir sus conclusiones al respecto.

CELEBRACIÓN

Después de la actividad, rezaremos todos los niños, adolescentes y jóvenes de la Zona/Vicaría la Oración Juniors para dar por concluida la actividad.

A modo conclusivo del Día Juniors, en las ofrendas de la eucaristía se pueden ofrecer al altar, así como hacer un recordatorio del día que esté relacionado con los Principios de Vida Juniors y la Ley Juniors.



OBSERVACIONES Y RECURSOS PARA EL EDUCADOR

- Es importante imprimir todos los anexos necesarios.
- Los educadores de control deben entender muy bien el mecanismo del juego a la hora de apuntar los viajes que los equipos realicen.
- El número de niños por equipo puede variar dependiendo de los diferentes Centros que participen en el Día Juniors.
- Si el número de educadores no es suficiente para llevar a cabo todas las pruebas, se pueden hacer más pruebas "con sobre" (que no requieren la presencia de educadores, sino que los niños deben buscar a un educador específico con quién hacer la prueba).
- Revisar que el momento del compromiso, de que todo el mundo que participe en la grabación del video tenga 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 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?



ANEXOS

ANEXO I. MAPA DE LAS 8 VICARÍAS DE LA DIÓCESIS.



ANEXO II. PRUEBAS.

PRUEBA 1: VICARÍA 1

En esta prueba, los equipos conseguirán un trozo del primer PRINCIPIO DE VIDA ("Vivir en la verdad"). En la prueba, los participantes escribirán 3 frases sobre sí mismos en un pequeño trozo de papel, una de ellas verdadera y las otras dos falsas. Harán un rulo con el papel, lo introducirán en un globo, lo hincharán, harán el nudo y atarán a este último un cordel. Cuando todo el mundo haya acabado jugarán a explotar los globos de los demás y conseguir los papeles de aquellos globos que han explotado. Una vez acabado se empezarán a leer un papel tras otro y los otros miembros del grupo deberán adivinar qué frase es la verdadera y de quién.

PRUEBA 2: VICARÍA 2

En esta prueba, los equipos conseguirán el otro trozo del primer PRINCIPIO DE VIDA ("Para conquistar mi libertad"). En la prueba, se les explicará que hay diferentes niños en el juego que llevan una pegatina de un color. Deberán encontrar a uno de estos niños y "liberarlo" llevándolo con ellos a la prueba. Una vez lo



encuentren, deberán resolver un acertijo, que consiste en diferentes operaciones matemáticas que tendrán que ser resueltas al estilo de “La Calculadora Humana”. Cada equipo tendrá un tiempo determinado para resolver el mayor número de operaciones posibles. Dependiendo del tiempo al que pertenezcan los participantes, la dificultad de las operaciones será menor o mayor. En el **Anexo VI** encontraremos las operaciones que cada tiempo debe realizar. Si consiguen superar el acertijo, el niño “liberado” podrá formar parte de su equipo durante el resto del juego.

PRUEBA 3: VICARÍA 3

En esta prueba, los equipos conseguirán el primer trozo del segundo PRINCIPIO DE VIDA (“Defender la justicia”). En la prueba, se les proporcionarán unos acertijos sobre unas balanzas que aparecen en el **Anexo VII**. Para resolverlos, los participantes podrán consultar la leyenda donde indica el valor de cada figura. Viendo los ejemplos, tienen que adivinar qué valores pueden ser los mismos para que la balanza esté equilibrada.

PRUEBA 4: VICARÍA 4

En esta prueba, los equipos conseguirán el segundo trozo del segundo PRINCIPIO DE VIDA (“Luchar por un mundo nuevo”). En la prueba, los miembros del equipo recibirán un papel con una letra y se lo sujetarán con las manos en la frente (de modo que ellos no puedan ver que letra tienen pero puedan ver las letras de sus compañeros). Estas letras representarán valores positivos (solidaridad, alegría, amistad, compañerismo, etc.) o negativos (envidia, avaricia, egoísmo, etc.). Los niños deberán de adivinar qué valor forman las letras que ven en las frentes de sus compañeros y, decidir, si es un valor que vale la pena luchar para tener en el mundo o si debemos evitarlo.

PRUEBA 5: VICARÍA 5

En esta prueba, los equipos conseguirán el primer trozo del tercer PRINCIPIO DE VIDA (“Ser comprensivo con los demás”). En la prueba, los miembros del equipo visualizarán un video sobre ser comprensivo o ayudar a los demás. Después, reflexionarán con el educador sobre el contenido del video. Una vez terminen, cogerán un papel de pegatina y escribirán una cualidad positiva del compañero que tengan a su derecha y le darán la pegatina para que pueda llevarla durante el día.

El video puede encontrarse en “YouTube” en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=ndN3QieDJ-U>

PRUEBA 6: VICARÍA 6

En esta prueba, los equipos conseguirán el segundo trozo del tercer PRINCIPIO DE VIDA (“Y exigente conmigo mismo”). En la prueba, los miembros del equipo se pondrán en círculo. Uno de ellos tendrá un ovillo de lana y cogerá el extremo. Cada niño tendrá que decir una cualidad negativa que creen que tienen o algo que les gustaría cambiar o mejorar y le pasarán el ovillo de lana a otro compañero. Éste deberá de decir un consejo o una solución para mejorar el aspecto que su compañero les ha dicho. Después, será él el que diga una cualidad negativa y le pasará el ovillo a otro compañero y así sucesivamente.

PRUEBA 7: VICARÍA 7

En esta prueba, los equipos conseguirán el primer trozo del cuarto PRINCIPIO DE VIDA (“Fortalecer mi espíritu”). En esta prueba, los niños jugarán a “jua” o “kia”, un juego en el que los niños se ponen en círculo e imitarán que son luchadores. Para “vencer” a sus compañeros, deberán de estar atentos al juego, juntar siempre sus palmas de las manos (como si estuvieran aplaudiendo) y pronunciar la palabra “jua” siempre que realicen un movimiento. Uno de los niños empezará, pondrá sus brazos hacia arriba y señalará, con las palmas de las manos juntas, a otro compañero, mientras pronuncia la palabra “jua”. El compañero señalado deberá levantar los brazos y, los dos compañeros que estén a los lados (derecha e izquierda) deberán inclinarse, señalar (siempre con los brazos en alto y las palmas de las manos juntas) la barriga

de su compañero y pronunciar la palabra “jua”. Después, ese compañero que está al centro señalará a otro niño y se repetirá el proceso. En cada ronda, la velocidad irá aumentando. Cuando un niño se equivoque, quedará eliminado y se repetirá el juego con el círculo cada vez más pequeño. El juego terminará cuando queden tres niños en el círculo (que serán los ganadores).

PRUEBA 8: VICARÍA 8

En esta prueba, los equipos deberán buscar un educador de un centro determinado que esté participando en el juego (los educadores pueden escribir el nombre del centro dentro del sobre, una vez sepan qué centros participan en el Día Juniors) y hacer la prueba con él/ella. Cuando finalicen la prueba, irán a control para que les den su recompensa: dinero y el último trozo del cuarto PRINCIPIO DE VIDA (“Para estar dispuesto a servir a Jesús y a mis hermanos”). La prueba consiste en que los niños deberán de pensar una buena acción, siguiendo el estilo de vida de Jesús, en la que puedan ayudar a algún educador, niño o grupo de participantes durante el Día Juniors y llevarla a cabo a lo largo del día (puede ser jugar con algún niño, hacer un nuevo amigo, dar las gracias a algún amigo o a un educador, etc.). Cuando hayan pensado la acción que quieren hacer, los niños cogerán de la prueba un trozo de papel con el dibujo de un crismón, que podemos imprimir del **Anexo VIII**, que tendrán que dar a la persona a la que han ayudado como muestra de agradecimiento.

PRUEBA 9: PRUEBA “CON SOBRE”

En esta prueba, los equipos deberán buscar un educador de un centro determinado que esté participando en el juego (los educadores pueden escribir el nombre del centro dentro del sobre, una vez sepan qué centros participan en el día Juniors) y hacer la prueba con él/ella. Cuando finalicen la prueba, irán a control para que les den su recompensa: dinero y el trozo con la LEY JUNIORS (“Amamos a todos los hombres del mundo como Jesús nos ama”). La prueba consiste en que los niños se pondrán en círculo y compartirán diferentes momentos felices que han vivido en Juniors (durante el curso, el campamento, actividades de zona o vicaría, etc.). Cuando todos los miembros del grupo finalicen, darán una “ronda de abrazos” o un “abrazo colectivo”.

ANEXO III. BILLETES PARA LAS PRUEBAS.





ANEXO IV. PRECIOS DE LOS VIAJES Y MEDIOS DE TRANSPORTE.

AVIÓN			
SALIDA	LLEGADA	PRECIO	TIEMPO
VICARÍA 1	VICARÍA 2	40€	12 HORAS
VICARÍA 1	VICARÍA 3	45€	12 HORAS
VICARÍA 2	VICARÍA 8	50€	12 HORAS
VICARÍA 2	VICARÍA 5	40€	12 HORAS
VICARÍA 3	VICARÍA 8	40€	14 HORAS
VICARÍA 3	VICARÍA 4	60€	12 HORAS
VICARÍA 4	VICARÍA 6	55€	18 HORAS
VICARÍA 4	VICARÍA 1	55€	14 HORAS
VICARÍA 5	VICARÍA 7	50€	18 HORAS
VICARÍA 5	VICARÍA 2	40€	14 HORAS
VICARÍA 6	VICARÍA 5	60€	14 HORAS
VICARÍA 6	VICARÍA 7	55€	14 HORAS
VICARÍA 7	VICARÍA 3	50€	12 HORAS
VICARÍA 7	VICARÍA 1	45€	18 HORAS
VICARÍA 8	VICARÍA 4	55€	14 HORAS
VICARÍA 8	VICARÍA 6	50€	12 HORAS

TREN			
SALIDA	LLEGADA	PRECIO	TIEMPO
VICARÍA 1	VICARÍA 2	25€	2 DÍAS 12 HORAS
VICARÍA 2	VICARÍA 1	20€	2 DÍAS
VICARÍA 3	VICARÍA 8	30€	1 DÍA 18 HORAS
VICARÍA 4	VICARÍA 3	20€	1 DÍA 18 HORAS
VICARÍA 5	VICARÍA 6	20€	2 DÍAS
VICARÍA 6	VICARÍA 4	25€	2 DÍAS
VICARÍA 7	VICARÍA 5	30€	2 DÍAS 12 HORAS
VICARÍA 8	VICARÍA 7	30€	1 DÍA 18 HORAS

BARCO			
SALIDA	LLEGADA	PRECIO	TIEMPO
VICARÍA 1	VICARÍA 6	40€	1 DÍA
VICARÍA 1	VICARÍA 5	35€	1 DÍA 12 HORAS
VICARÍA 2	VICARÍA 4	30€	1 DÍA 12 HORAS
VICARÍA 2	VICARÍA 1	30€	2 DÍAS
VICARÍA 3	VICARÍA 8	30€	2 DÍAS
VICARÍA 4	VICARÍA 3	40€	2 DÍAS
VICARÍA 5	VICARÍA 3	40€	1 DÍA 12 HORAS
VICARÍA 5	VICARÍA 7	35€	1 DÍA
VICARÍA 6	VICARÍA 8	35€	1 DÍA 12 HORAS
VICARÍA 6	VICARÍA 2	40€	2 DÍAS
VICARÍA 7	VICARÍA 1	40€	1 DÍA 12 HORAS
VICARÍA 7	VICARÍA 4	35€	1 DÍA
VICARÍA 8	VICARÍA 6	30€	2 DÍAS
VICARÍA 8	VICARÍA 2	40€	1 DÍA 12 HORAS

ANEXO V. TEXTO PARA LA REFLEXIÓN.

Los PRINCIPIOS DE VIDA y la LEY JUNIORS son dos elementos muy importantes para nuestro Estilo de vida. Pueden parecer fáciles de cumplir pero implican un compromiso que debemos aceptar como cristianos y como miembros de Juniors M.D. Ser Juniors implica ayudar y comprender a nuestros hermanos cuando lo necesitan, seguir el camino de nuestra fe mediante nuestras acciones diarias y "luchar por un mundo nuevo", luchar por cambiar las injusticias, vencer las desigualdades y conseguir la paz y el amor. Podemos conseguirlo, solo tenemos que mantenernos "Siempre Unidos".

ANEXO VI. ACERTIJO PRUEBA 2.

PACTO: $7 \times 7 = 49 \rightarrow +8 = 57 \rightarrow -49 = 8 \rightarrow :2 = 4 \rightarrow +73 = 77 \rightarrow :7 = 11 \rightarrow \times 4 = 44$

IDENTIDAD: $8 \times 8 = 64 \rightarrow +37 = 101 \rightarrow -13 = 88 \rightarrow :11 = 8 \rightarrow \times 12 = 96 \rightarrow -16 = 80$

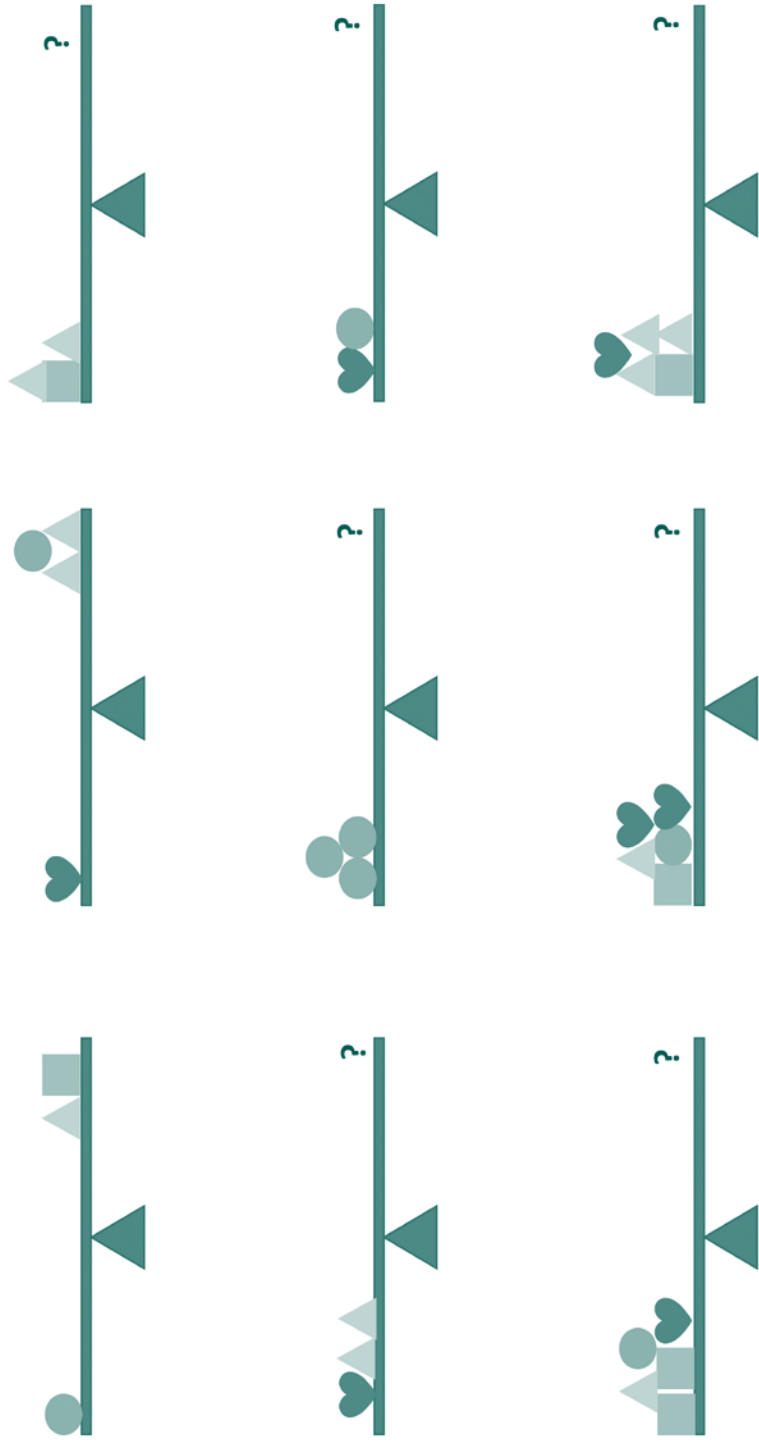
EXPERIENCIA: $12 \times 12 = 144 \rightarrow +25 = 169 \rightarrow \times 3 = 507 \rightarrow -39 = 468 \rightarrow :2 = 234$

ESTILO: $169 : 13 = 13 \rightarrow +76 = 89 \rightarrow \times 3 = 267 \rightarrow -142 = 125 \rightarrow :5 = 25 \rightarrow \times 3 = 75$



Amb lleialtat
i alegria

ANEXO VII. ACERTIJO BALANZA PRUEBA 3.



LEYENDA	
	2
	3
	5
	9



ANEXO VIII. CRISMONES.

