



FORMACIÓN PREVIA A LA ACTIVIDAD PARA LOS EDUCADORES. IDENTIDAD.

Jesús escoge a un grupo de hombres, como tú o como yo, que van a ser los que van a acompañarlo y representarlo en la tierra. Cuando los llama, no lo hace por lo que son en ese momento, sino por lo que van a ser después: SUS AMIGOS.

Cuando los discípulos son llamados por Jesús y responden, es porque todos ellos tienen algo en común: están convencidos de que Jesús es el Mesías prometido, el Hijo de Dios vivo (**Jn 6,68-69**), y por ello confían plenamente.

Con el paso del tiempo, Jesús les dice *"Ya no os llamo siervos, porque el siervo no sabe lo que hace su señor: a vosotros os llamo amigos, porque todo lo que he oído a mi Padre os lo he dado a conocer"* **Jn 15,15**. Jesús establece una fuerte relación de amistad con los discípulos, a cada uno de ellos desde una forma concreta en los Evangelios, se establecen diferentes pasajes donde Jesús sale al encuentro con sus amigos.

La amistad con Jesús con sus discípulos se podría definir sincera, honesta y entregada. Se dan lo que tienen, lo que hacen, lo que son. La amistad verdadera consiste en dejar que el amigo sea lo que él es y quiere ser, ayudándole a que sea lo que debe ser.

Nosotros, como miembros de *Juniors Moviment Diocesà* hay algo que nos identifica con los discípulos de Jesús y que a la vez NOS une: Jesús nos envía a predicar por todo el mundo. Esta es la misión que como miembros del Movimiento nos es difícil si no nos sentimos unidos a nuestras parroquias y Diócesis, por medio de las oraciones y de las celebraciones.

La oración genera relación y ésta, amistad. De igual forma que Jesús salió al encuentro de sus discípulos para llamarles, consolarles, cuestionarles, ayudarles, enviarles... También lo hace con nosotros en la oración y en la celebración.

Actividad identidad





TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	EL TESORO DE LA PARÁBOLA					
TIEMPO Y NIVEL	IDENTIDAD					
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender las enseñanzas de Jesús a través de las parábolas. - Descubrir la Iglesia como lugar donde vivir un estilo de vida concreto. 					
INTRODUCCIÓN	Se ha escondido un valioso tesoro que unos piratas experimentados en búsqueda de tesoros seguro que van a poder ayudar a encontrar el cofre del tesoro. Cada barco de pirata, por medio de pruebas debe de reconstruir el mapa que les llevará al tesoro más preciado de los cristianos.					
EJES TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> - Orientación. - Creatividad. 					
ITINERARIOS	Educativo en la fe	Comunitario eclesial	Litúrgico sacramental	De oración	Testimonio	Ser persona
TIPO DE ACTIVIDAD	MATERIAL					
Ginkana	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa del lugar de la actividad (dividido en 6 fragmentos). Un banco o franja en el suelo (para la prueba 1). 					
DURACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Pelotas (para la prueba 2 y 6). Cuerdas (para la prueba 3). 					
1h 45 min	<ul style="list-style-type: none"> Maletín con muchos objetos (para la prueba 4). Taburete o caballete (para la prueba 6). 					
RESPONSABLE	<ul style="list-style-type: none"> Papel y boli. Cofre o caja para guardar el tesoro. Tesoro. 					
Nº DE SESIONES	1					

DESARROLLO DE LA SESIÓN

EXPERIENCIA

Les informamos que ha llegado hasta nuestros oídos, que en el Centro Juniors donde nos encontramos, hay un tesoro escondido, y junto a esta información nos han entregado un mapa pero hay un pequeño problema, el mapa está roto en varios pedazos.

Como ellos son unos piratas experimentados en búsqueda de tesoros seguro que nos van a poder ayudar a encontrar el cofre del tesoro.

Pero el mar está lleno de peligros. Tendrán que ir superando una serie de pruebas, que encontramos en el **anexo I** si quieren conseguir los pedazos del mapa. Cada barco tendrá su propio mapa y solo conseguirá un fragmento cada vez que ganen cada prueba.

Una vez tengan los seis fragmentos del mapa deberán llegar hasta el tesoro que estará escondido en algún lugar del centro. Para ello para poder profundizar en las parábolas, cada pieza del mapa incluye por detrás una parábola (**anexo V**).

Este tesoro será un cofre o caja que puede contener una biblia o una imagen que nos evoque a pensar que Jesús es nuestro mayor tesoro; podemos encontrar un ejemplo en el **anexo II**.

Dividimos a todos los niños participantes en dos grupos, correspondiendo a cada una de las tripulaciones de un barco que va en busca de tesoro. El número de barcos dependerá de la cantidad de niños que tengamos, de esta forma podemos hacer más divertido el juego, si van compitiendo entre ellos para ver quien llega antes al cofre del tesoro.

REFLEXIÓN

El educador inicia leyendo el Evangelio de **Mateo 13, 44-46** nos encontramos con la parábola del tesoro y la perla:

«Jesús dijo: "El reino de los Cielos se parece a un tesoro escondido en un campo; un hombre lo encuentra, lo vuelve a esconder, y lleno de alegría, vende todo lo que posee y compra el campo. El Reino de los Cielos se parece también a un negociante que se dedicaba a buscar perlas finas; y al encontrar una de gran valor, fue a vender todo lo que tenía y la compró."»

¡Un Tesoro! ¡Guau!, se acabaron mis problemas de dinero.

Seguro que eso fue lo que pensó quien encontró el tesoro en el campo, pero había un problema, el campo no era suyo y podía llegar a perderlo, por eso ideó un plan, decidió desprenderse de todo lo que tenía para comprar este campo. No le importó cuanto costaba el terreno, él sabía que era muy valioso... sabía que comprar ese terreno sería la mejor inversión de su vida.

El reino de los Cielos se parece a este tesoro que el hombre encontró. Cambiar todos nuestros bienes por otros mejores, los que Jesús nos ofrece.

Esta parábola nos puede llevar a pensar que el tema principal es el dinero, pero no. Lo principal y más importante es la fe.

Debemos descubrir que nosotros también hemos encontrado un tesoro al descubrir a Jesús. Si realmente creemos que hemos encontrado un tesoro, tenemos que hacer como el hombre de esta historia, nada es tan importante como mantenerlo. Jesús nos enseña a través de las parábolas, quiere enseñarnos un estilo de vida y lo hace mediante ejemplos y relatos cotidianos para acercarlo a nuestro lenguaje.

COMPROMISO

Tras la reflexión les proponemos a los niños que piensen en su relación con Jesús, si realmente piensan que Él es su mayor tesoro.

Les daremos el fragmento de la oración correspondiente con el lema de este curso "con lealtad y alegría" (**anexo III**) y les invitamos que en la parte detrás anoten cual va a ser su compromiso en concreto en la Iglesia.





CELEBRACIÓN

Para finalizar la actividad rezamos todos juntos la oración de San Anselmo (**anexo IV**).

OBSERVACIONES Y RECURSOS PARA EL EDUCADOR

- Prepara el mapa del lugar donde se va a realizar la actividad.
- En el caso de que tengamos pocos niños y no nos permita dividirlos, al menos, en dos barcos, podemos hacer las mismas pruebas y entregarles los fragmentos del mapa cuando superen la prueba.
- Para explicarnos el significado de desprenderse de todo y seguirle, de renunciar a todo por "ese tesoro", podemos invitar a nuestro consiliario o si hay algún religioso o religiosa en nuestra parroquia, a que vengan y les cuenten su experiencia.
- Podemos poner alguno de los cortos que hay en YouTube sobre la parábola, como por ejemplo, <https://www.youtube.com/watch?v=H0Nq1y2aBtw>

EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- ¿Se han conseguido los objetivos propuestos?
- ¿Han participado los niños de la actividad?
- ¿Han participado de la reflexión?
- ¿Han entendido el sentido de la parábola?
- En caso de repetir la actividad, ¿Qué modificarías?

ANEXOS

ANEXO I. PRUEBAS PARA LA EXPERIENCIA

PRUEBA 1:

"Los barcos se encuentran en medio del mar y como no disponen de teléfono móvil ni ninguna otra forma de comunicarse ya que es grande la distancia entre ellos y están todos un poco desafinados de oído... deciden enviar un mensajero de cada barco para negociar, pues se han enterado de que todos van en busca de un tesoro que hay cerca de allí".

La única forma de pasar de un barco a otro es a través de una tabla colocada entre los dos barcos. Podemos usar un banco o una simple franja pintada en el suelo. Un educador le dará un mensaje al mensajero de cada uno de los barcos y este ha de cruzar hasta los otros para transmitir dicho mensaje. Vaya, se han encontrado los dos sobre el banco. El juego consiste en pasar ambos a la vez, sin caerse, o salirse en el caso de que hayamos pintado una franja en el suelo. Si uno de ellos o los dos pierde el equilibrio y cae o pierde el mensaje queda eliminado y pasaría a jugar otra pareja.

El barco que más mensajes haga llegar a sus destinatarios será el ganador y, por lo tanto, el que se lleve el fragmento del mapa.

PRUEBA 2:

"Después del intento de comunicación entre los barcos, parece que no han llegado a un acuerdo y que se va a iniciar una batalla a cañonazos entre ellos".

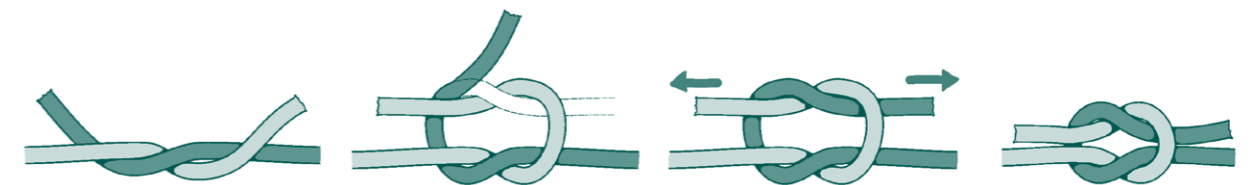
¿Conocéis el clásico juego de "balón-tiro"? En él, los dos equipos, con un balón, se enfrentan, intentando "descalificar" a componentes del equipo contrario. Si te da la pelota y no la coges antes, estás descalificado.

El barco que consiga enviar al cementerio a todos los tripulantes del barco contrario será el que se lleve el fragmento del mapa.

PRUEBA 3:

"Llega la calma después de la batalla y es hora de que nuestros piratas se pongan a sus ejercicios. Hoy toca práctica de nudos".

Los piratas de cada barco se forman en línea, y el educador que dirige el juego les explica como realizar un nudo marineru sencillo, por ejemplo, un nudo de rizo.



Cada marinero dispondrá de dos fragmentos de cuerda para realizar su propio nudo.

Una vez finalizada esta breve lección, el educador, reloj en mano, dará 20 segundos para que cada pirata elabore su nudo. Cuando terminen dejarán caer el nudo al suelo levantando las manos. Los que hayan terminado dentro de tiempo darán un paso hacia delante, los demás, se quedaran dónde están.

Recogen las cuerdas y deshacen el nudo hecho.

Repetimos el mismo nudo, pero esta vez restando un par de segundos, y lo mismo, el que lo consiga dentro de





ANEXO II.

tiempo, avanza un paso, así hasta que nadie pueda lograrlo.

Gana el barco cuyos piratas realicen el nudo en menos tiempo.

Otra opción sería que intentaran hacer otro nudo sencillo en el mismo tiempo.

PRUEBA 4:

“Como buenos piratas, hemos de ser muy observadores...”

Aparece un vendedor montando jaleo con un maletín lleno de objetos variados y, cual charlatán, intenta vender dichos objetos a los niños. Es importante que este distraiga con su palabrería.

Después, y sin que nadie le haya comprado nada, se marcha por donde ha venido”.

Ahora el educador que dirige el juego les pide a los niños que escriban en un papel los objetos que el vendedor llevaba en su maleta.

Podemos complicarlo un poco más, el vendedor muestra sus objetos, unos intentan venderlos y otros simplemente permanecen a la vista. Aquí tendrán que hacer la lista indicando los objetos que ha intentado venderles y cuales han quedado en la maleta.

El vendedor puede volver más tarde, pero con algunos objetos nuevos y sin alguno de los que trajo la primera vez. Cuales son los nuevos y cuales faltan es lo que les pediremos esta vez.

Gana el barco que más objetos acierte.

PRUEBA 5:

“Vamos a probar si nuestros maravillosos piratas disponen de visibilidad nocturna”.

Todos los ocupantes de los barcos se concentran en un extremo de la sala. A continuación, a una cierta distancia, se traza en el suelo y de manera que todos puedan un cuadrado de, aproximadamente, un metro por cada lado.

Se permite a los piratas que vean bien donde se ha trazado dicho cuadrado, luego apagamos las luces y cada barco deberá meter dentro del cuadrado el mayor número de sus piratas. Cuando encendamos de nuevo las luces, nadie podrá moverse.

El fragmento será para el barco que más piratas hayan entrado en el cuadrado.

Nota: si en nuestro local no podemos dejar la sala a oscuras, o lo vamos a realizar al aire libre, podemos vendarles los ojos a los niños.

PRUEBA 6:

“Este es el último fragmento del mapa y seguro que va a ser uno de los más codiciados”

Los piratas se colocan alrededor de la sala formando un círculo y mirando hacia el centro.

En medio de la sala habrá un taburete o caballete con una pelota que quede, aproximadamente a metro o metro y medio del suelo.

Los piratas estarán separados por barcos y procuraremos que, entre ellos, también haya una pequeña distancia.

Los piratas del círculo tendrán otra pelota, que deberán utilizar para derribar la del centro, pero no les va a ser tan fácil, pues en el centro, habrá un pirata de cada barco tratando de interceptar la pelota para evitar que el barco contrario derribe la del centro.

Podremos añadir un poco de dificultad si solo les permitimos tocar la pelota con los pies.

El barco que antes consiga derribar la pelota del centro, o el que más veces la derribe, según lo que tarden en hacerlo, será el que consiga el último fragmento de mapa





ANEXO IV. ORACIÓN PARA LA CELEBRACIÓN

*Señor y Dios nuestro,
concédenos la gracia de desearte
con todo nuestro corazón,
para que, deseándote,
podamos buscarte y encontrarte;
encontrándote podamos amarte y,
amándote, podamos aborrecer
aquello de lo que nos has redimido.
Amén.*

ANEXO V. PARÁBOLAS PARA EL MAPA

El sembrador:

“Salió un sembrador a sembrar su semiente, una cae en el camino, fue pisada y las aves del cielo se la comieron, otra cayó sobre piedra, brotó y se secó por no tener humedad, otra cayó entre abrojos que la ahogaron, y otra cayó en tierra buena, creció y dio fruto abundante”.

La cizaña:

“El reino de los Cielos es semejante a un hombre que sembró buena semilla en el campo. Pero mientras dormía la gente, vino su enemigo, sembró cizaña entre el trigo y se marchó. Cuando la planta creció y echó espiga, entonces apareció la cizaña. Los criados se acercaron al señor y le dijeron: Señor, no sembraste buena semilla en tu campo, ¿cómo es que tiene cizaña? Le contestó: Algún enemigo lo ha hecho. Lo criados le dicen: ¿Quieres que vayamos y la arranquemos? Les respondió: No, no sea que, al recoger la cizaña arranquéis juntamente con ella el trigo. Dejarlas crecer hasta la siega, y cuando llegue la siega diré a los segadores: Recoged primero la cizaña y atadla en gavillas y quemarla, y el trigo recogerlo para mi granero”.

El grano de mostaza:

“El reino de los Cielos es semejante a un grano de mostaza, que cogió un hombre y lo sembró en su campo; y siendo el más pequeño de todos los granos, cuando se desarrolló fue el mayor que las hortalizas, llegando a ser un árbol, de manera que las aves del cielo vienen a cobijarse en sus ramas”.

La levadura:

“El reino de los Cielos es semejante a la levadura que una mujer coge y la mete entre tres medidas de harina hasta que todo que fermentado”.

Las perlas preciosas:

“El reino de los Cielos es semejante a un mercader que busca perlas finas. Cuando encuentra una de gran valor, se va a vender todo lo que tiene y la compra”.

La red de arrastre:

“El reino de los Cielos es semejante a una red arrastre, que se echa al mar y recoge toda clase de peces. Una vez, la sacan a la orilla, y sentados, echan los buenos a los cestos y los malos los arrojan. Así sucederá al fin del mundo. Los ángeles se adelantarán y separarán los malos de los buenos y los arrojarán al horno del fuego. Allí será el llanto y el rechinar de dientes”.

ANEXO III.

