

Pineta d'oi

TOMAD Y VIVID:
ÉSTA ES MÍ TIERRA



Las Parábolas

VIAJE

OBJETIVOS

Obviamente, el principal objetivo es llegar todos a la explanada donde nos esperarán los aguerridos avanzadillos. Sin embargo, los objetivos de este primer día abarcan desde el autobús. Tal y como hemos estructurado la historia del campamento, el momento autobús es de suma importancia. Queremos:

- Que tengan el primer contacto con la historia del campamento y los monjes.
- Dividirlos en los diferentes grupos en los que funcionarán durante el campamento
- Que se empiecen a conocer un poco
- Que empiecen a entrar en la dinámica de convivencia del campamento
- Que les pique la curiosidad, y hagan apuestas sobre “qué narices se habrán inventado los monitores este año”
- Cansarlos mogollón en la dinámica nocturna, para que no den mucha guerra la 1ª noche

HORARIO:

7:00 desayuno monitores en el Lagar

7:30 van llegando los primeros chavales.

8:00 Sale el Bus (o eso intentaremos).

¿:?? Llegada. Suponemos que después de comer (hacia las 18:00 o antes, o después, o algo).

Presentación de los hermanos: Asamblea (¡¡AAUUUUUAAA!!!)

Montaje de tiendas e instrucciones de uso varias

Pequeño juego de conocimiento

22:00 Cenita

23:00 Celebración de la noche a cargo de la hermandad.

24:00 Oración y al saco.

DESARROLLO DEL DÍA:

Todo el día es rollito monjes, así que esta distinción me la voy a saltar. Es importantísimo que después de comer los monitores cambiemos el chip y nos convirtamos en hermanos de la comunidad alquimista pinetense (o el nombre que busquemos).

¿Quiénes somos los monitores?

Somos unos eremitas guardianes de la historia. Vivimos en Pineta desde principio de siglo. Hartos de la destrucción y la barbarie a la que parecían estar abocados los seres humanos, nos retiramos a este paraíso natural para intentar, a través de la ciencia de la Alquimia, comprender los secretos del Universo, las profundidades del Alma Humana, y el porqué de tantas cosas que no lográbamos comprender. Durante todo este siglo, bajo la tutela del gran Padre Benistio, hemos estudiado todas y cada una de las formas de

comportamiento de ese ser tan extraño que es el hombre. Os preguntaráis cómo hemos conseguido desafiar al tiempo y conservar el aspecto que teníamos hace 100 años; pues bien, uno de los misterios que persigue conseguir la Alquimia, es el elixir de la Eterna Juventud (*“Libre pero responsable...”*). Como sabéis, esta es una ciencia ante todo personal e interior, donde el mayor logro que se consigue es el total sentimiento de Unidad con el Universo, con la Creación, con los hermanos y con uno mismo. Durante todos estos años de estudio hemos llegado a este inefable sentimiento. Queremos transmitirlo. (El motivo por el que los chavales están en el bus se explicará después. Esto son sólo unas breves notas para nuestro propio Conocimiento)

AUTOBÚS. Después de comer. Faltando aproximadamente media hora para llegar:

Intentaremos haberles puesto previamente alguna película sobre algún desastre provocado por los seres humanos (Mad Max, Desafío Total, ...)

De repente una conexión vía satélite hará que aparezca en pantalla un extraño personaje (Benicio y/o Juan) que explicará el motivo por el que los chavales están en el bus.

Esto es lo que ha pasado(y lo que tiene que salir en el video):

“La civilización de la tierra ha desaparecido, una gran guerra biológica desencadenada por la disputa de los últimos recursos naturales ha acabado con toda forma de vida.

Vosotros (los chavales) sois los únicos supervivientes.

La misión de los monjes ha sido recogeros a cada uno para, con todos vosotros, crear la Nueva Humanidad. De vosotros dependerá que la historia siga adelante.

Para ello os llevamos al único lugar del planeta que ha resistido la hecatombe, Pineta (o el nombre que le pongamos), que, debido a sus condiciones climatológicas, tectónicas y geológicas (o algo) no ha sido alcanzado por las radiaciones letales ni por las diferentes pestes y epidemias usadas como armas.

Allí nos encontraremos con el resto de los hermanos (monis de la avanzadilla) que nos esperan para acogeros y explicaros las nuevas situaciones a las que os deberéis enfrentar, así como vuestra próxima misión.”

Se les entregará a los chavales un sobre con su pasaporte y documentos. Allí se incluirá:

Raza

Características

Estas “razas” serán cuatro y conformarán los grupos en los que los chavales funcionarán generalmente durante el campamento.

Características de las “razas”:

<u>Androides:</u>	<u>Humanos</u>
Mitad humano mitad máquina Buenos para el trabajo manual Gran capacidad de raciocinio ...	Muy diferentes unos de otros Emocionalmente muy activos Menor capacidad para el trabajo Grandes organizadores, aunque peligrosos por su individualismo. ...
<u>Mutantes</u>	<u>Selenitas</u>
Gran diversidad de individuos Ricos culturalmente hablando Gran capacidad con el manejo de máquinas pensantes ...	Mala movilidad en gravedades altas Carentes de individualidad Grandes trabajadores en equipo Muy buenos para labores donde la cooperación sea el fin ...

LLEGADA A PINETA

Tras un descansito:

Presentación, por el jefe de los eremitas, del campamento (en una asamblea solemne)

- * Explicación del origen de la Hermandad
- * Explicación del porqué de haber traído aquí a los supervivientes
- * Invitación a la celebración nocturna

Reparto y montaje de tiendas + Instrucciones de uso varias

Juego de conocimiento:

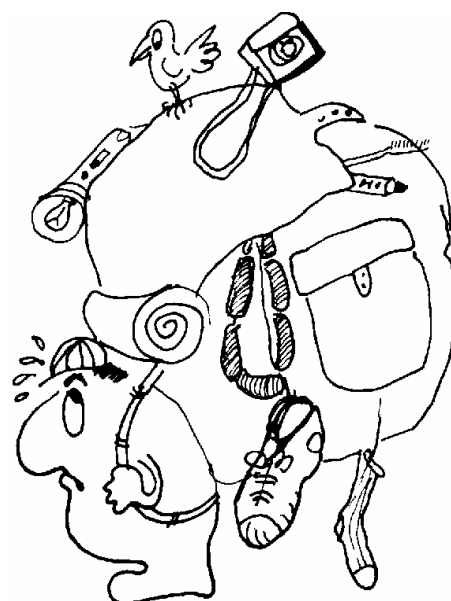
1ª parte: cualquier dinámica de conocimiento: mola la del “beso o vaso”(de agua) o la de la manta.

2ª parte: configuración de la raza.

- * Se reúnen por razas y estudian sus características: cómo son por fuera y por dentro, tareas para las que se ven capacitados,....
- * Buscan deseos para la nueva humanidad (desde cada raza)

Celebración de la noche:

- * Presentación de todos los hermanos
- * Presentación de cada raza (¿Cancioncita o actuación o algo?????) (juego rollito me canso mogollón)
- * Funcionamiento de la Nueva Sociedad (normas del campamento)
- * Explicación de la existencia de las cajas y de su uso
- * Momento de ambientación máxima.



LISTA DE RESPONSABLES

Juan Lozano Belmonte	Coordinador
Benicio Rodríguez González	Monitor
Enrique López Gutiérrez	Intendente-Monitor
Carmen Sánchez Guerra	Enfermera
Clara Rodríguez Irastorza	Cocinera
Eduardo Martínez-Larraz Solís	Monitor
Belén García de la Vega Candela	Monitora
Álvaro Fraile de Lerma	Monitor
Friné Pérez-Peresejo García	Monitora
M ^a Pilar Herráez Cabanelas	Monitora
Miguel Ángel Vázquez Martín	Monitor
Carmen Pita-Romero	Ayudante

LISTA DE CHAVALES

NIVEL 1

Alejandro Delgado Cuenca	Acampado
Eduardo González Puente	Acampado
Daniel Pineda Cuadrado	Acampado
Javier Arcones Magna	Acampado
Lorenzo Álvarez de Pedro	Acampado

NIVEL 2

Eduardo Sánchez León	Acampado
Borja Arízaga Villalba	Acampado
José Daniel Ortega Gago	Acampado
Luis Martos Díaz	Acampado
Manuel Pita-Romero	Acampado
Luis Pineda Cuadrado	Acampado
Astrid de Lera Van Wezden	Acampada

NIVEL 3

Teresa Martínez-Larraz Solís	Acampada
------------------------------	----------

Laura Barahona Pérez

Acampada

NIVEL 4

Jesús Sánchez León

Acampado

Fernando Ojeda Esteban

Acampado

Itziar Ybarra Mtz. Vara de Rey

Acampada

Sandra Melero García

Acampada

Carmen Álvarez Maeso

Acampada

Carmen García Pérez

Acampada

NIVEL 5

Arrate Arízaga Villalba

Acampada

Pablo Barahona Pérez

Acampado

Yolanda Cuesta Lafuente

Acampada

Paloma Rando Béjar

Acampada

Víctor Salguero Fernández

Acampado

Guillermo Salguero Fernández

Acampado

Guillermo González Puente

Acampado

Laura Mejías Hernández

Acampada

Pedro José Garrido Poza

Acampado

Patricia Martí Asenjo

Acampada

María de Bustos

Acampada

Rebeca Díaz de los Reyes

Acampada

Isabel Tardes Cabeza

Acampada

Esther Pérez Méndez

Acampada

Jana Virginia Martín Rivero

Acampada

José Antonio Rodríguez Irastorza

Acampado

DEMOCRACIA “LA VID” (JN 15, 1-7)

OBJETIVOS:

- trabajo en grupo, todos unidos podemos conseguir lo que nos echen
- construcción del campamento
- Hacer de nuestra pradera un lugar habitable, respetando el medio ambiente.

HORARIO:

- 8:30 arriba y estiramientos
- 9:30 desayuno y servicios
- 10:00 oración
- 10:30 1ª dinámica
- 13:30 baño (río)
- 14:30 comida
- 17:00 Recuperar la 1ª dinámica
- 19:00 merienda y ducha
- 20:00 Reunión
- 21:00 misa voluntaria
- 21:30 cena
- 22:30 juego nocturno (a cargo de los del 5º nivel)
- 24:00 oración y a la cama

HILO CONDUCTOR:

- Rollito lectura de la parábola: después de la oración (especificado)
- Rollito caja: dentro una urna. Se sacará después de la oración (especificado)
- Rollito cuaderno de la sociedad: escribir al final de la puesta en común-reunión de la tarde. Lectura por la noche.
- Rollito monjes: oración, después de la oración, para la reunión-reflexión de la tarde y en la oración de la noche. Es importante que en las oraciones (mañana y noche) y en lo de la caja haya bastantes monjes, para darle algo de solemnidad al ser las primeras veces que se hacen estas cosas en el campamento.

DESARROLLO DEL DÍA:

9:30 Desayuno y servicios.

Cómo es el primer día que hay servicios, este es el mejor momento de explicarlos. Los servicios son trabajos que se realizan todos los días para el campamento. Serán tres:

- * Servir mesas: sirven la comida al resto y comen en un segundo turno
- * Fregar: friegan después de cada comida los cacharros de cocina sucios
- * Letrinas: se encargan de que las letrinas sean un lugar acogedor y que no falte papel, así

como de revisar la limpieza general del campamento, vaciar papeleras,...

Mientras, el resto de personal que no tiene que hacer servicios, lo que si que tiene que hacer son sus tiendas. Tendremos que pensar los monitores si vamos a hacer revisiones de tiendas y cuando.

10:00 Oración y parábola

Nada más acabar la oración, en la que puede estar un monje ya o que llegue después, se recuerda un poco lo del día anterior, la historia y el porque estamos aquí, y se trae por primera vez la caja. Como es la primera vez, tal vez quedaría bien que vinieran bastantes monjes, como para darle solemnidad al acto.

Empieza el acto en si y uno de los monjes saca de la caja una urna (de las de votar, símbolo de la democracia) y se lee la parábola. Una vez sacada la parábola, el monje hará una pequeña exégesis del texto y lo relacionará con el objeto.

Debe de tirar por estos derroteros: “En esta parábola se nos habla de que hay que estar unidos, que solo daremos fruto si estamos unidos” “El objeto es una curiosa vitrina con una ranura encima. Parece ser que la gente la usaba para meter papeles dentro y después, el que más veces salía en el papelillo era elegido para trabajar para el resto de las personas. Curioso invento”

Nota: Este primer día lo plantearía en positivo totalmente, más que nada porque el trabajo de hoy es interesante hacerlo bien para no tener que reparar nada a mitad de cualquier otro día.

10'30 1ª y única dinámica: Montaje del Campamento

El monje sigue hablando y plantea la dinámica que vamos a seguir durante la mañana y la tarde.

Primero: Antes de empezar la dinámica que escriban en su cuaderno como es el campamento, toda nuestra explanada. Al finalizar repetirán este ejercicio para darnos cuenta de cómo a cambiado esto en unas cuantas horas.

Segundo: “vamos a intentar vivir hoy nuestras tareas como en lo que hemos planteado como democracia, en ese trabajar unidos y por los demás” “desde esta perspectiva de trabajo en grupo para el grupo, es bueno que todos pasemos por todos los trabajos”....

Objetivo: construir el campamento de una manera dinámica y activa donde los chavales valoren el esfuerzo de su trabajo y se diviertan a la vez.

Desarrollo: se crean oficinas de empleo bajo la dirección de un monitor con objeto de contratar temporalmente a un persona. Los chavales deberán fichar a la hora en la oficina elegida para recibir una firma que les acredite que han trabajado allí, una vez hecho esto, podrán cambiarse de oficina si lo desean y hay plazas vacantes.

Esta dinámica se desarrollará mañana y tarde, si se ve que hay oficinas que han terminado su trabajo, por la tarde se crearán otras, (Se cambia de oficina al toque del silbato)

Oficinas posibles:

- Instituto de aguadores (personal para abastecer a los demás) 3 personas
- Jefatura desecadora nacional (tendedero) 5 personas
- Ministerio de medio ambiente (papeleras) 6 personas
- Ministerio de energía nuclear (letrinas) 12 personas
- Ministerio de energía hidráulica (duchas y grifos) 4 personas
- Corporación de estructura orgánica (material) 4 personas
- Fundación de cantos celestiales (capilla) 5 personas

Otras:

- Asociación de juegos triviales (red de volley, porterías etc.)
- Corporación siderúrgica (platero)
- Coordinadora por la Identificación (bandera-mástil y cartel para la entrada)

20:00 Reunión

La idea es tener un momento más de conocimiento y empezar a soltarnos un poco la lengua y a vencer timideces. Este momento consistiría en dividirnos en varios grupos mezclados. Primero hacer un juego de conocimiento o de distensión (en el anexo 1) después cada uno que escriba como ve el campamento ahora y que contraste con lo que puso por la mañana.

Después habría una pequeña puesta en común. Hay que tratar dos cosas: Ver la diferencia entre la descripción que escribieron por la mañana y la de ahora mismo. Es importante llegar a la conclusión (pero a ser posible que lleguen ellos solitos) de que unidos todos, como la vid podemos conseguir cosas muy grandes (como todo el montaje y las diferentes comodidades que hemos construido).

La segunda cosa a tratar es como han participado ellos en el montaje. Para ello nos ayudamos de las hojas de firmas que han ido rellenando durante el día en las diferentes oficinas en las que han currado. Preguntas como ¿has pasado por todas las oficinas? ¿En cuales has estado? ¿por qué a tal y a cual no has ido? ...

Al acabar la puesta en común, los monjes harán entrega y explicaran el “cuaderno de raza”. Esto es un cuaderno que tendrán por raza, en el que todos los días escribirán un resumen del día con sus experiencias y las conclusiones que han sacado.

21:00 Misa voluntaria

Como es la primera, creemos que es el momento de explicar como va a ir todo este rollito a todo el campamento

00:00 Oración y al saco.

En algún momento de la oración hay que leer los diarios de razas del día. Al final de la oración los monjes sacaran la caja con algún objeto del día siguiente.

MATERIALES

- Urna (vale con una caja de folios de cartón recubierta de albal y con ranura)
- Carteles para las diferentes oficinas (se pueden hacer allí mismo o el día antes)
- Los materiales básicos para construir el campamento:
 - * Picos, azadas y palas varios para hacer letrinas y fosas sépticas varias.
 - * Cuerda para el tendedero y pinzas de la ropa.
 - * Clavos para el mástil y el platero
 - * Cuerda de pita para construcciones varias
 - * Martillo y la caja de herramientas en general
 - * Plásticos para las letrinas
 - * Hachas y hoces.(por si acaso)
 - * Alguna imagen o algo para la capilla, velas,...
 - * ...

ANEXO 1

ESTO ES UN ABRAZO

Tipo: De animación, puede servir para incrementar la confianza, y para perder un poco la vergüenza chicos-chicas

Desarrollo: Todos sentados en círculo. El animador(A) dice al de su derecha (B) *esto es un abrazo* y le da uno. B pregunta a A *¿un qué?*, y A le responde *un abrazo* y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C *esto es un abrazo* y se lo da. C pregunta a B *¿un qué?*. B pregunta a A *¿un qué?*, y A responde a B *un abrazo* y se lo da a B. B se vuelve a C y le dice *un abrazo* y se lo da a su vez. Y así sucesivamente. Cuando B esta a lo suyo, A manda por su izquierda otro mensaje: *esto es un beso* y se lo da. Se repite la misma dinámica. Cuando se juntan en una persona los dos polos, cuidado con los ataques de nervios. Para acabar el juego, ambos mensajes deben retornar a A por el lado contrario por donde se mandaron.

Edad: cualquiera. Cuidado con las efusiones exageradas de los pubertarios/as.

CLAN / 4º MUNDO

“OVEJA PERDIDA” (Lc 15, 4-6)

OBJETIVO:

Experimentar las consecuencias de la exclusión a través trabajos y la adquisición de **vales** para la adquisición de derechos fundamentales.

HORARIO

8:30 h	Levantarse al toque de sirena de fábrica
9:00 h	Desayuno desequilibrado, unos muy abundante, otros muy poco.
10:00 h	Oración.
10:30-13:15h	Trabajos (parada a las 12:00 h para los que consigan VALE). No se explica el motivo de exclusión.
13:30 h	Baño en el río (para los que consigan VALE)
14:30 h	Comida separada.
15:30 h	Descanso (para los que consigan VALE) El resto prepara los paneles de exposición.
16:30-18:00h	Talleres de exclusión con casos reales (preparación del fuego).
18:00-19:00h	Deportes injustos.
19:15 h	Ducha y merienda (para los que consigan VALE) Preparación del diario.
20:00 h	Concentración en la ermita con sello para el simulacro de última exclusión (se simula retirada del vale de la cena) y eucaristía larga de puesta en común. Oveja perdida. Cristo liberador concede una AMNISTÍA. Se queman papel de negro y de jeque. Se invita a distinguir las cenizas. Consejo de MONJES.
21:30 h	Cena. Después ultiman diario y fuego.
22:30 h	Fuego presentando los valores positivos de cada minoría excluida.
23:30 h	Oración y toque de queda.

METODOLOGÍA:

División del campamento en 4 grupos (los mismos que las razas):

SEXO-EDAD	RAZA-RELIGIÓN	STATUS SOCIO-ECO.	ENFERMEDAD
Niña africana de 8 años	Judío	Drogata	Sidoso
Niño hindú de 10 años	Moro	Mendigo	Subnormal
Varón español de 50 años	Negro	Paletos	Tetrapléjico
Chica latina de 15 años	Gitano	Yupi	Niño de Chernóbil
Niña filipina de 12 años	Sudaca	Jeque	Esquizofrénico

10 TRABAJOS.

- * Preparar comida: pelar patatas, contar granos de arroz, picar lechuga, pelar zanahoria, etc.
- * Picar piedra con las manos.
- * Limpieza de letrinas y duchas con instrumentos ridículos.
- * Recogida de hojas (simulando la fresa).
- * Recogida de ramas (simulando la caña).
- * Nasa nº 166.
- * Construir bolsas de papel en tiempo cronometrado.
- * Construir separadores de libros en tiempo cronometrado.
- * Pruebas de inteligencia.
- * Deportes (por la tarde).

CORRESPONDENCIA TRABAJOS-ADQUISICIÓN DE VALES (por el mismo orden).

- * Vale de DEPORTES. Excluidos: todos los enfermos, drogadictos, mendigo, yupi, jeque, gitano, varón español, niña africana. (Este grupo jugará pero para puntuar marcará dos ó tres veces).
- * Vale de BAÑO. Excluidos: niña africana, chica latina, niña filipina, y todas las chicas (tengan el personaje que sea).
- * Vale de DESCANSO DE TARDE. Excluidos: todos los chicos, independientemente de su personaje.
- * Vale de COMIDA. Excluidos: todo el grupo de raza-religión y de enfermos.
- * Vale de PASEO. Excluidos: todo el grupo de raza-religión y de enfermos.
- * Vale de MERIENDA. Excluidos: todo el grupo de sexo-edad y raza-religión, más mendigo, drogata y paleta. (La merienda de estos será muy cutre).
- * Vale de DESCANSO DE MEDIA MAÑANA. Excluidos todos menos yupi y jeque
- * Vale de la CENA. Excluidos todos menos yupi y jeque.
- * Vale EUCARISTÍA. Excluidos grupo de raza-religión, sexo-edad, más drogata, mendigo y paleta.
- * Vale de VELADA. Excluidos grupo de ENFERMOS.

Correspondencia de vales-trabajos.

- * Preparar comida: pelar patatas, contar granos de arroz, picar lechuga, pelar zanahoria, etc. No acceso a enfermos.
- * Picar piedra con las manos. No acceso a mujeres.
- * Limpieza de baños con materiales rudimentarios. No acceso a hombres.
- * Recogida de hojas (simulando la fresa). No acceso a algunas razas.
- * Recogida de ramas (simulando la caña). No acceso a algunas razas.
- * Nasa nº 166. No acceso a baja condición socio-eco.
- * Bolsas de papel. Tiempo cronometrado. No acceso a los más altos socio-eco.
- * Separadores de libros. Idem.

- * Pruebas de inteligencia. No acceso a baja condición socio-eco.
- * Deportes. No acceso a discapacitados.

10 VALES

- * Descanso de media mañana.
- * Descanso de tarde.
- * Baño.
- * Comida.
- * Deporte.
- * Talleres.
- * Merienda.
- * Ducha.
- * Eucaristía. (Sólo a los asistentes se concederá el vale de la cena).
- * Paseo.



LEY DEL MÁS FUERTE **“JORNALEROS” (MT 20, 1-16)**

OBJETIVOS:

- *En cuanto a lo que una marcha supone, se pretende:*
Tener un contacto directo con la naturaleza, en cierta medida prepararnos para la marcha, hacer un poquillo de deporte que mal no viene, no entender el campamento en ese concepto tan estático, no depender absolutamente de las instalaciones del campamento por un día.
 - *En cuanto a lo que el día propone; (ley del más fuerte y parábola de los Jornaleros):*
Con la excusa de la excursión, mostrar el contravalor cristiano que es la ley del más fuerte, o usamos de nuestra fuerza para ayudar a los más débiles o nos convertimos en auténticos trepas, egoístas, personas que aplastan,...
- Entender la parábola de los jornaleros desde este punto de vista; “los últimos serán los primeros”, es decir, los débiles tienen preferencia, y sobre ellos debemos inclinar todo nuestro interés.

HORARIO GENERAL:

Sobre todo hoy, más que nunca, el horario no es más que orientativo, lo intentaremos seguir en la medida de lo posible pero nos debemos ajustar a las necesidades de la excursión y ”encajar” como se pueda la dinámica general del día.

- 8’30: Arriba que ya es hora!!! (estiramientos y aseo)
- 9’00: desayuno y tareas.
- 10’00: oración matutina
- 10’30: SALIDA MARCHA
- 12’30: llegada marcha
- 13’00: Momento caja y 1ª DINÁMICA
- 14’00-14’30: COMIDA (bocadillos)
- 17’00: salida al campamento
- 19’00: LLEGADA AL CAMPAMENTO; baño, merienda y tiempo libre.
- 20’30: momento cuaderno
- 21’00: tiempo libre y MISA.
- 21’30: cena
- 22’30: actividad nocturna:

HILO CONDUCTOR:

- * Momento monjes: después de la oración, antes de salir de excursión.
- * Momento caja: allí, en el sitio donde vayamos a pasar la mañana... De ella sacaremos una pirámide jerárquica de debilidades, quiero decir, un orden de animales distribuidos por su fuerza.....hasta el león ¿se entiende?

- * Momento parábola: por la noche en la oración.
- * Momento cuaderno: después del baño; en el horario está puesto a eso de las 8 y media.

IDEA Y DESARROLLO DEL DÍA:

Se trata de una excursión, que no es igual de intensa que la marcha de dos días, pero hay que preparar con cuidado; por lo que debemos compaginar constantemente el tema práctico con el ideológico y objetivo del día...

El horario del día será por la mañana básicamente igual, pero debemos ser ágiles y ahorrar todo el tiempo que podamos para salir como muy tarde a las 10'30; debemos encontrar un rato para dar recomendaciones sobre la marcha (no gorras negras ni ropa oscura, calzado cómodo etc.)

Al terminar la oración, aparecerán dos monjes para hablar sobre el supuesto tema del día que es la Justicia, no hablarán de la parábola ni de la ley del más fuerte, solo motivarán e invitarán a los chavales a pensar, hoy que tenemos un día de marcha, y aprovechar la caminata para reflexionar sobre la justicia en el mundo a raíz del día anterior que trataba sobre el 4º mundo... No debe consistir en ambientar una reflexión seria, lo deben dejar caer sin darle mayor importancia, esto nos servirá para hablar posteriormente... de la misma manera, invitarán a los chavales a darse "vida" en la excursión; no queremos retardados que entorpezcan la marcha... (pero dicho más suavemente, que esto canta mucho...)

1ª dinámica

Durante la marcha habrá chavales que evidentemente tiren muy bien, otros normal y otros seguramente a los que les costará más... Consiste en estar atento en esto y que MUY BIEN DISTRIBUIDOS, los monitores nos encarguemos de diferenciar estos grupos de manera que incluso se separen un poco...

Cuando lleguemos todos, sería bueno tener un rato de descanso y como a las 13 h les juntamos para tener **el momento caja**: de ella sacaremos una cartulina en la que viene dibujado un orden jerárquico de fuerza de animales: 1ª los leones; 2º los ciervos y 3º los conejos... (por ejemplo) les dividiremos en tres grupos y cada uno será un grupo de estos animales. Para diferenciarles, podemos utilizaremos cintas de distinto color para cada grupo que sirvan de brazalete, pulsera o para la cabeza y en su defecto pintarles en la cara con las letras L, C y CO a cada animal que corresponda.

Jugaremos un rato a un "pilla-pilla" pero con algunas peculiaridades:

- los leones serán los reyes del juego, ellos podrán coger a todos (ciervos y conejos); los ciervos sólo podrán coger conejos, y los conejos no podrán coger más que piñas (por ejemplo) de manera que cada 20 piñas valgan como 1 persona (por supuesto por ejemplo).
- Debe, y si no se apaña de alguna manera, ganar el grupo de los leones.
- Existirá un lugar en que no se pueda "pillar", una casa para cada grupo de animales en el cual, controlado por un monitor, sólo podrán estar: los conejos un máximo de 30 segundos y los ciervos 1 minuto; (los leones no necesitarán)
- El juego durará unos 20-30 minutos y terminará cuando ya estén cogidos todos los ciervos y los conejos...

Al terminar se hará un recuento, y de manera evidente, habrán ganado los leones. Como las normas del juego predestinarán de primera medida que los leones serán los

ganadores del juego, si los demás no se mosquean ni dicen nada, nosotros tampoco; pero si no quieren jugar, es importante que les motivemos a jugar bien y dando todo lo que se puede diciéndoles, sin que los leones se enteren, que a ellos se les evaluará con puntuación diferente a la obtenida en el juego.

Una vez terminado el juego se hará recuento; si es posible en grande, para que lo vean todos; y se dirá que debido a la puntuación obtenida, los conejos han quedado en primer lugar, los ciervos en segundo y los leones, máximos perdedores, en tercer lugar. No se darán más explicaciones ni haremos caso de sus gritos, nos iremos a comer.

No sé cuando dará tiempo para hacer una segunda parte de esta dinámica pero puede ser allí después de comer o antes si da tiempo o tal vez al llegar al campamento después de ducharnos...

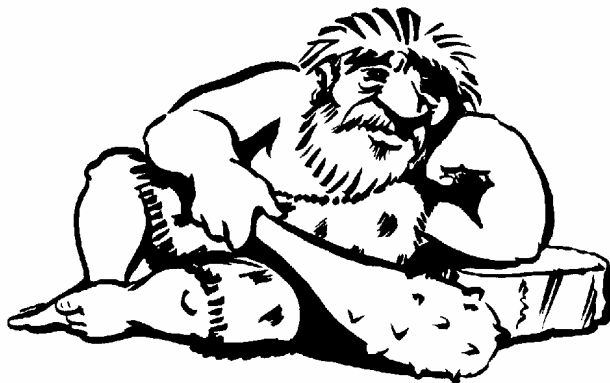
Esta segunda parte tan sólo es una puesta en común en la que cada uno exprese como se ha sentido durante la marcha... solo, le han ayudado, lo pasó mal, fue una gran experiencia... y sobre todo qué les ha parecido el juego, dónde encuentran la justicia en él, porque Jesús dice eso de que “los últimos serán los primeros”, que opinan sobre la ley del más fuerte,... Sólo se trata de asentar un poco lo vivido y charlar también a nivel anecdótico lo que ha sido el día, además esto les ayudará a escribir posteriormente el cuaderno del día sin pensar sólo en que se han ido de excursión; será breve, unos 30 minutos, por eso supongo que encontraremos un ratillo. (tal vez mejor una vez en el campamento)

Por la noche, en la oración, se leerá la parábola, se explicará un poco y se invitará a una lluvia de ideas sobre lo que se ha entendido del día, peticiones, agradecimientos...

Actividad nocturna: Sólo sugiero que sea un juego de interior un poco más relajado y que a ser posible, no se extienda demasiado porque estaremos bastante cansados.

MATERIAL:

- cartulina con la pirámide de fuerza jerárquica para sacar de la caja.
- Cintas de tres colores para cada chaval (ver dinámica 1ª) o algo para pintarles en su defecto.
- Todo lo necesario para la marcha, ropa y calzado apropiados y bocadillos para cada uno...



DICTADURA

“EL GRAN BANQUETE” (Lc 14, 15-24)

OBJETIVOS:

- Por supuesto llegar a la conclusión un día más de que este sistema de gobierno, tal y como lo plantearemos no es mu’cristiano que digamos...
- Descubrir que toda imposición o afán de superioridad no les deja crecer como personas ni como cristianos
- Desechar cualquier forma de ser que aplaste al otro
- Observarse a sí mismos como súbditos, ver como se sienten experimentando esta esclavitud
- Darle mayor atención al marginado, inferior, débil, menos poderoso...
- Encontrar aquella o aquellas cosas que nos oprimen: nuestras dictaduras.

HORARIO GENERAL:

8’30: Arriba que ya es hora!!! (estiramientos y aseo)
9’00: desayuno y tareas.
10’00: oración matutina
10’30: 1ª DINÁMICA: “*termina tú la historia*” y “*construye tu muralla*”
13’30: baño y tiempo libre
14’30: comida
16’30: talleres
17’30: deportes, ducha y merienda
19’30: 2ª DINÁMICA: “*el gran banquete*”
21’00: tiempo libre y MISA.
21’30: cena
22’30: actividad nocturna: *juego de nazis*.
23’30: oración nocturna
24’00: a la cama!!!

HILO CONDUCTOR:

- MOMENTO CAJA: el día anterior por la noche después de la oración. Se sacarán los brazaletes de dictador que llevaremos puestos durante todo el día.
- MOMENTO MONJES: al despertar; en la segunda dinámica, por la tarde; antes de la cena... (viene especificado)
- LECTURA DE LA PARÁBOLA: en la cena o en la oración de la noche.
- MOMENTO CUADERNO: Al día siguiente, día del imperio, en la asamblea monjil, 20:00

IDEA Y DESARROLLO DEL DÍA:

En este apartado pretendemos dar una serie de orientaciones para que se cree un ambiente muy especial en este día; **IMPORTANTÍÍÍÍSIMO** que desde que nos despertemos cambiemos el chip: los monitores **NO** somos monitores sino dictadores de la sociedad que formamos el campamento; para ello:

Nuestro comportamiento será un poco prepotente, seremos bordes por un día, hablaremos con seguridad y superioridad y nuestras órdenes, cuanto más impongan, mejor... (cuidado con que suene a coña todo, todos sabemos que detrás de esto existen los objetivos de una dinámica, y los chavales también lo saben, el caso es que al fin y al cabo se cree este “falso mal ambiente”)

Como relación con el día anterior y para comenzar a darle color al día, por la mañana, para despertar a los chavales ya adoptaremos esta actitud y los ejercicios de estiramiento matutino deben ser un poquillo “agresivos”; al terminar les pondremos en fila, firmes, y el gran dictador, jefe del día proclamará un discurso imponiendo las normas de la nueva forma de gobierno y explicando así el día: (podíamos construir una especie de podio para crear más ambiente de discurso y mayor seriedad)

“Ayer, miserable populacho, conjunto de vagos e insolentes súbditos, todos pudimos dar fe de que sólo hay una manera de llamar al orden y la organización a una pobre civilización que no tiene rumbo ni horizontes, la ley del más fuerte, sabio y poderoso. Nosotros, los hermanos de esta comunidad viendo evidente la diferencia de estatus y siendo conscientes de la real superioridad que ejercemos para con vosotros; os informamos que os encontraréis sometidos a nuestra única voluntad... Tomando medidas justas para nuestra satisfacción, vosotros, humildes miembros del populacho, habréis de cumplir con severidad y rigor las normas que aquí citamos bajo pena y castigo impuestos por nuestro divino y poderoso gusto:

- se saludará a cada monitor con respeto y devoción de la siguiente manera:

(un saludo que inventemos tipo “Ave César...”)

Por otro lado, en este día no habrá un momento en concreto para la lectura de la parábola, hoy, la parábola se irá dando durante el transcurso del día para tomar su sentido al final: durante toda la mañana se hablará de un “gran banquete” (Lc. 14, 15-24) que se celebrará por la noche entre la gente más rica y poderosa del pueblo, se harán carteles de invitación en que se pondrá, por ejemplo: “sólo están invitados los mayores de 18 años”, “sólo para monitores”, “se precisa un título superior al de acampado”... y todo lo que se nos ocurra para excluirles de la invitación. Por la noche, en la cena, nos veremos en la obligación de invitarles de la misma manera que sucede en la parábola: porque no viene nadie; y así se cumplirá de nuevo la parábola de Jesús que nos servirá de moraleja por la noche en la oración. (esto viene más explicado en la 2ª dinámica...)

1º Dinámica:

La dinámica de la mañana tiene dos partes:

1ª Parte: termina tú la historia.

Esta primera parte nos servirá para introducirnos en el tema y para que cada chaval se intente meter en el pellejo de alguien con mucho poder o más poder del que piensa él mismo: un líder de un grupo de amigos, ese cuya opinión vale más que la de los demás, ése que tiene un extraño poder de convicción, ése que tiene un carisma muy especial y un

notable don de gentes, ése que puede llevar a un grupo de amigos por el buen o mal camino, ése “jefecillo” que existe en cada grupo y que ejerce sin lugar a dudas la dictadura que es más cercana para ellos... De esta manera verán las miles de maneras que hay de ser importante dentro de un grupo, sociedad o conjunto de personas siempre recalcando que dictar no es la posición o postura más adecuada para un cristiano: el cristiano cuenta con los demás, todas las opiniones son importantes para él, cuenta con todos y no sólo con unos pocos, etc.

Para ello, la Dinámica que proponemos es muy sencilla: a cada chaval se le dará el documento que viene en el anexo nº 2, se trata de un cuento que narra los sentimientos de un joven que empieza a descubrir que su voz tiene más voto dentro de su grupo de amigos de lo que él pensaba; el cuento está sin terminar, los chavales tendrán que poner fin a este relato. Después tendremos una puesta en común por grupos en que todos mostrarán las distintas maneras de ver la historia... El monitor no puede dejar que la puesta en común se quede en un recital de cuentos con distintos finales, su labor consiste en reflexionar con ellos sobre la actitud o actitudes posibles que ha tomado y que debería tomar un líder de un grupo de amigos y relacionarlo con el afán de superioridad, prepotencia,... propios de un líder que imponga sus opiniones cual si fuera un dictador...

(La parábola no está de pegote, quiero decir, que el sentido que le hemos dado, relacionado con la dictadura es que un señor invite a una fiesta sólo a quién es también rico y poderoso, es muy conveniente relacionar la historia con la idea de marginar a los que son un poco más débiles sólo porque uno se sienta superior de alguna manera...)

2ª Parte: construye tu muralla.

En la segunda parte de la mañana, se les obligará a construir una muralla que cerque el recinto, explicando que en una dictadura, no se necesita de otros pueblos pues es autosuficiente; esta muralla también nos servirá para oprimir al populacho y que nadie pueda salir... La muralla consistirá en un palo en el cual cada uno clavará un papel en el que escribirá el obstáculo que le impide realizar sus metas, es decir sus dictaduras (si no se pueden encontrar palos, pues...). Para motivar la dinámica se les prometerá el oro y el moro, una recompensa para pagar su duro trabajo y en la hora de la comida sólo se les dará una ruina onza de chocolate como premio (si alguien se queja, se le quitará...) por eso es muy importante exagerar la grandeza del premio, los chavales se tienen que sentir explotados por la dictadura.

2ª Dinámica:

Por la tarde intentaremos vivir el sentido de la parábola del gran banquete; para ello, dos monjes-monitores obligarán a los chavales a trabajar duro para hacer y adornar la comida de un banquete que se celebrará por la noche; ellos no sabrán que no están invitados aún...

La cena no tiene porqué ser necesariamente muy lujosa, sólo se trata de decorarla y prepararla como si así fuera, con canapés, hojitas de perejil, servilletas de papel dobladas etc.

Estarán dirigidos principalmente por las cocineras y con nuestra ayuda por supuesto, pero nuestro tono ha de ser un tanto agresivo, que imponga; por eso sus tareas serán en función de lo que se necesite en cocina (que previamente hay que preparar para que trabajen 40 chavales). No olvidemos que somos dictadores, entre comillas digo que “no deben pasárselo muy bien” cocinando; si podemos hacerles repetir lo que ya tenían preparado... y... bueno, consiste en “putearles un poquillo” si esto se puede poner en un tocho... (perdón!!!)

En la hora de baño y deportes, los monitores colgaremos por toda la pradera y demás sitios de tránsito del campamento carteles de invitación al banquete y los chavales podrán observar que no están invitados porque en ellos, no sólo no se les alude sino que se les excluye directamente... (ANEXO 1)

A la hora de la cena, se les convocará en la explanada; el gran dictador proclamará un discurso de agradecimiento por las tareas realizadas para la cena y les recompensará con una ruín y escasa cena que podríamos colocar en una sola perola en el suelo (lo que haya sobrado al preparar la cena, lechuga pasada, mendrugos de pan duros,... para todos los acampados.

Los monjes-dictadores nos iremos con intención de darnos la “comilona padre” pero al ver que nadie viene, que no llega ni un invitado, nos veremos en la obligación de invitar a la cena a todos los chavales reconociendo, además, nuestro error; así se cumplirá la parábola y antes de cenar, también sirviendo de bendición, leeremos y explicaremos la parábola del día: “el gran banquete” (también se puede leer y explicar en la oración de la noche y dejarles en vilo hasta ese momento: según surja y según andemos de tiempo...)

Actividad nocturna:

Juego de los nazis: (tras las líneas de guerra).

Se trata de un campo de refugiados. Los chavales serán los presos y los monitores los guardianes-policías del campo “nazi”. Se explicará que su misión consiste en desactivar la alarma de la puerta de salida; la cual, además tienen que encontrar...

Para ello, tienen que buscar primero a un paracaidista que ha caído en mal sitio y conoce la clave para abrir la puerta. El juego consistirá en encontrarle y dar la llave de acceso al monitor que se sitúe en la puerta.

Sin embargo no será fácil cumplir esta misión ya que en el campo habrá diversos guardianes ocultos (monitores). Los presos no llevan linterna y los monitores sí. Las usaremos como si fuesen pistolas de manera que cada vez que veamos a algún chaval le apuntaremos con la luz y éste tendrá que regresar al punto de partida y volver a comenzar su búsqueda...

Se juega hasta que un chaval consiga la clave de acceso y alguno llegue a la puerta y desactive la alarma. (el chaval que conozca la clave podrá difundirla entre todos pero se le prohibirá gritarla o decirla en voz alta y así podrán encontrar la puerta de salida más fácilmente...)

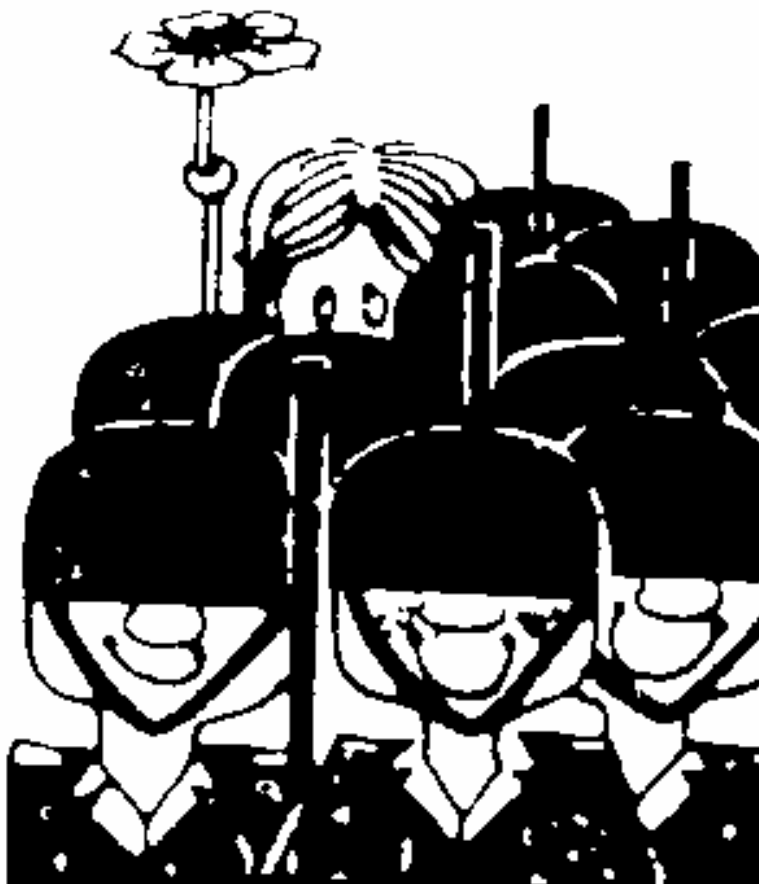
Otras reglas y/o variaciones:

- el juego terminará cuando se cumpla la misión o cuando por tiempo (1 hora y media como mucho) los monitores así lo consideren.
- Es importante limitar el terreno del campo y que se cumpla siempre en la medida de lo posible; si no, nos burlarán enseguida dando un rodeo y el juego terminaría muy pronto
- Debería haber un monitor al menos que controle el punto de partida de los chavales que han de volver a empezar e incluso se podría poner un tiempo de penalización hasta que pudiesen volver a empezar.
- Cuidar que sea buena la distribución de los monitores en el campo; hay que procurar dejar los menores “huecos” posibles.
- ...

MATERIAL:

* fotocopia por chaval del documento del día: “termina tú la historia” (ANEXO 2)

- * material necesario para construir la muralla: palos, cuerdas, (como se nos ocurra construirla...)
- * folios para la reflexión de la segunda parte de la primera dinámica que nos servirán para la muralla...
- * carteles de invitación al banquete (ANEXO 1)
- * tabletas de chocolate (1/2 onza por chaval o 1)



“termina tú la historia”

Sergio era un chaval de tu edad, normal, suspendía de vez en cuando alguna asignatura, pero al final se sacaba el curso... de todas formas, estudiar no era lo suyo, ¡vamos! Como todo el mundo... lo que le gustaba de verdad era salir con los amigos... Miguel era su mejor amigo. Todos salían los viernes y los sábados y se tiraban el día entero en la calle haciendo alguna de las suyas... Sergio no lo sabía, pero cuando él no iba, sus amigos se aburrían... no es que Sergio fuera un cachondo mental, ni que les hiciera reír todo el rato porque fuera muy divertido... pero a Sergio siempre se le ocurrían las mejores ideas; cuando estaba Sergio siempre había algo que hacer... No sé muy bien que extraño “poder” tenía este chico que todos, como sin querer, hacían lo que él les decía y siempre les parecía bien... Yo no digo que los amigos de Sergio fueran todos unos borregos, Miguel, por ejemplo, a veces se enfadaba con él y no quería hacer nada de lo que dijera por que le sentaba mal la manera que tenía de decir las cosas...

Un día venía y decía: ¿qué os parece si nos vamos a romper las nuevas farolas del parque?;(al menos preguntaba si nos parecía bien), pero otros días se cabreaba si no le hacíamos caso y se piraba diciendo que éramos unos maricones...

Lo peor era cuando le daba por enfadarse con alguien del grupo... como cuando la tomó con Manu, todos, como sin darnos cuenta dejamos de hablarle y hasta un día que pegaron a Manu unos del otro curso, nosotros no hicimos nada...

Pero Sergio no era malo por lo que hacíamos, a todos nos gustaba ser un poco gamberros.....

(continúa tú la historia, ponle fin; no hace falta que intentes encontrar algo, trata de buscar la manera de cerrar el cuento como más te guste... después imagina que tú eres Sergio, ponte en su situación... sabiendo que todos cuentan contigo de una manera muy especial, piensa como reaccionarías , como te gustaría tu grupo de amigos... Que harías si tuvieses tú ese extraño poder que dice el cuento que tenía Sergio)

IMPERIO “EL RICO NECIO” (Lc 12, 13-21)

HILO CONDUCTOR

La dictadura del día anterior, ha evolucionado hasta convertirse en un imperio. La noche anterior, alguno de los dictadores monitores, prometerá a los chavales la conquista del mundo entero. Después de la oración de la mañana, uno de los dos jefes del día se autocoronará emperador, estableciendo así el nuevo imperio de (nombre que elijamos para nuestra ciudad)

Como siempre, buscamos que los chavales se crean que estamos en un régimen imperialista. Pero a diferencia del día anterior, no les “matemos a trabajar”, sino que les inculcaremos el “amor al imperio”, intentaremos que crean que nos conviene a todos expandir el imperio, para aumentar el nivel de vida del pueblo entero. Esto es algo que debemos recordarles durante todo el día.

OBJETIVOS GENERALES DEL DÍA

La parábola del rico necio nos hace ver que acumular riquezas en vida no sirve para nada. La avaricia sería el contravalor principal que trataremos. El día estará dividido en dos partes: por la mañana, enlazando con la expansión del imperio, fomentaremos que acumulen "riquezas", para la "gloria del imperio".

Después del taller enlazando con la parábola: "necio, de qué te sirve esto, si mañana morirás" intentaremos que reflexionen sobre las cosas que realmente son importantes en esta vida.

HORARIO:

8:30 Buenos días, marcha militar y ejercicios pa la tropa
 9:00 Rancho y tareas
 10:00 Oración de la mañana (pediremos por la gloria del emperador) (es broma)
 10:30 1º dinámica: "Extendamos el Imperio"
 11:30 Preparación de la Eucaristía
 12:00 Eucaristía
 13:30 Bañito pa la tropa
 14:30 Rancho
 16:45 Taller: los graneritos para el grano del imperio
 18:30 Rancho y ducha
 19:30 Reflexión: ¿ qué vale en esta vida? Y Asamblea con los monjes
 20:30 Puesta en común de la reflexión
 21:00 tiempo libre
 21:30 Cenita, ya no rancho
 22:30 Noche de la música para deleite del emperador (y su tropa)
 24:00 Oración de la nuit
 24:00 Al sobre...y rapidito

ROLLITO CAJA

Después de la oración de la mañana, de la caja, sacaremos la **corona** con la que se coronará el emperador. Y **un mapa de Pineta**, representando el imperio conquistable

ROLLITO MONJES

Los monjes no saldrán hasta por la tarde, después de la merienda. **A las 19:30.** Será una Asamblea con todos ellos. Plantearán y ambientarán la reflexión, y dirigirán la puesta en común de después.

ROLLITO PARÁBOLA

Los monjes, en la Asamblea de las 19:30, para ambientar la reflexión, explicarán la parábola desde lo que han vivido los chavales durante el día. Aquí sí contamos con el “monje bueno- monje malo”. La parábola según San Lucas se leerá en la oración de la noche.

ROLLITO CUADERNO

Se rellenará en la puesta en común de las 20:30, lo relativo a este día, y al día anterior de la Dictadura, que no lo hicieron.

1ª DINÁMICA: EXPANDAMOS EL IMPERIO

El emperador, una vez coronado, nos exhortará a que abramos las fronteras del imperio. La población ha aumentado, y queremos para todos un mejor nivel de vida, la única forma de conseguirlo es aumentando los recursos, y para ello, la mejor solución es anexionar los territorios adyacentes a nuestro imperio.

Será un juego- gymkana, para conquistar 4 territorios próximos, para aumentar la valla del imperio.

OBJETIVOS:

Es una dinámica para favorecer el contravalor de la parábola:

- el egoísmo
- la avaricia
- la competitividad

DESARROLLO:

En los 4 territorios limítrofes al nuestro, tienen bienes preciados que hacen falta al imperio. Las tropas imperiales, deberán ir a la conquista de los territorios, superando una serie de pruebas, para conquistar su: **economía, religión, cultura y su idioma**. Los territorios conquistados entregarán sus bienes al imperio. Estos "bienes" serán los materiales necesarios para construir los graneros del emperador, en el taller. Cada uno de los 4 grupos de origen de los chavales (ahora convertidos en escuadrones), irá a la conquista de un país. Las pruebas y su recompensa están en el ANEXO 1

MATERIALES:

- tarjetas con las pruebas

- material de recompensa:
 - rollos de carulo vacíos
 - cartulinas grandes
 - tijeras
 - rollos de celo
 - serrín, lana o arena
 - cola
 - cartón
 - saquitos de "grano"
 - folios, lápices-papel continuo (4 pliegos)
 - pintura de dedos

11:30 PREPARACIÓN DE LA EUCARISTÍA

Por grupos prepararán la Eucaristía, la temática la podríamos elegir allí, según veamos la marcha del campamento.

12:00 EUCARISTÍA

16:45 TALLER: LOS GRANERITOS

En la dinámica de la mañana hemos fomentado el contravalor, la avaricia, y ahora, queremos que ellos mismos experimenten los perjuicios que la avaricia del otro nos crea a nosotros. La parábola nos cuenta que el rico necio destruyó su anterior granero para hacer otro más grande; así, esta dinámica se dividirá en dos partes: la primera, donde construirán un granerito, la segunda donde lo destruirán para crear otro más grande.

OBJETIVOS:

- 1.-Lo dicho anteriormente, que experimenten la avaricia de los demás, y cómo perjudica
- 2.-Que "rompan" lo ya conseguido, representado por el granero, pero buscamos que rompan la armonía que tienen entre ellos, que se enfaden, vaya.

DESARROLLO:

Con los materiales conseguidos por grupo en la dinámica de la mañana, construirán un granero para el grano del emperador. Harán uno por chaval. Así:

Una vez hecho, el emperador, o su segundo de a bordo, les dirá a los chavales que eso no sirve, que son muy pequeños, y que hay mucho grano que guardar debido a las fructíferas conquistas realizadas. Se las tendrán que arreglar como puedan, porque no se les dará más material. Hay que intentar que destruyan el anterior, que se peleen por el material sobrante, que se enfaden...Se les dirá que sólo puede haber un chaval por granero, es decir, no vale tirarse el rollito y compartir material entre dos.

Habrá que prometerles una recompensa del gran emperador para aquel que construya el granero más grande. Una vez terminada, el emperador vendrá, requisará todos los graneros, y si te he visto no me acuerdo. Desolación total. El emperador les "obliga " a preparar una velada de música para su deleite. Por la gloria del imperio.

MATERIAL:

Viene especificado en los materiales para la primera dinámica.

19:30 ASAMBLEA CON LOS MONJES . REFLEXIÓN

Después de la merienda, aparecerán los monjes, que les pedirán cuentas de lo conseguido y aprendido durante el día. Los chavales se darán cuenta de que no tienen nada. Que lo de la Gloria de Imperio era una farsa. En este momento, los monjes les explicarán la parábola, el monje bueno les hará ver, que en realidad no han conseguido nada, pero el "malo" les hará ver que durante ese día, no han pasado hambre, estaban defendidos... buscaremos las razones pertinentes. Los monjes les darán un texto para reflexionar, y les emplazarán una hora después para la puesta en común.

OBJETIVOS:

Es el momento de posar el día:

- 1.- que vean el valor real de las cosas y su justa importancia
- 2.- que piensen en que muchas veces destruimos a nuestro alrededor para conseguir nuestras propias metas.
- 3.- que descubran el valor de perseguir el Reino en la tierra.

DESARROLLO:

Tras la ambientación de los monjes, les entregarán a los chavales el documento de la reflexión (ANEXO 2). Tendrán 45' para ello. Después, los monjes les reunirán por grupos, para que, basándose en su reflexión, en lo vivido durante el día, y el día anterior; rellenen el cuaderno, y lo presenten por grupos en la Asamblea, contando también cómo les ha ido personalmente.

MATERIALES:

- Monjes
- Anexo de la reflexión
- Cuaderno de la Sociedad
- Folios y bolis

22:30 NOCHE DE LA MÚSICA

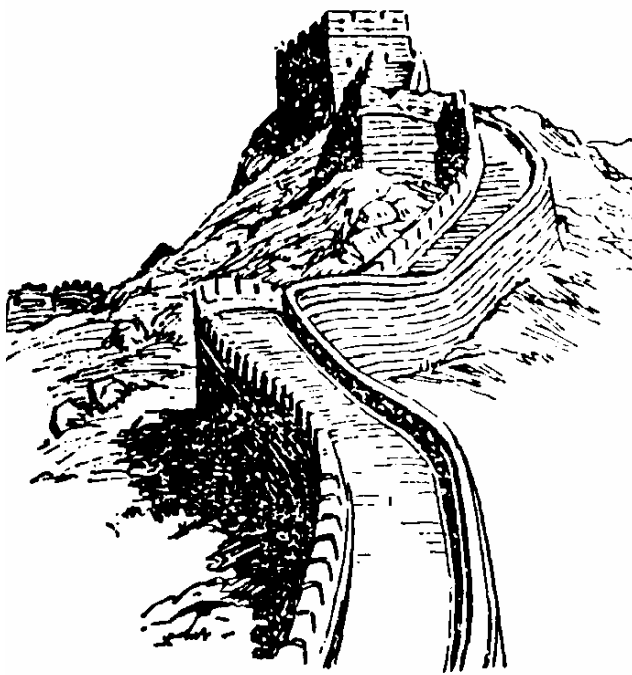
Presidida por el emperador y su ejército, que estarán colocados como en un trono,

en el lugar central. Las actuaciones serán, por y para la gloria del emperador y su Imperio. Ole.

24:00 ORACIÓN DE LA NOCHE

Momento en el que, acabado el día, nos encontramos con la respuesta que Jesucristo nos da a todo lo vivido, se leerá la parábola según San Lucas. Dejaremos un momento para que los chavales cuenten algo de lo reflexionado por la tarde.

Buenas noches a todos.... y mañana más.



A N E X O 1. DÍA 8 DE JULIO

LISTA DE PRUEBAS DE LA DINÁMICA DE EXPANSIÓN

Los chavales estarán divididos en las cuatro razas de origen. Cada raza irá a un país. Allí mismo se dividirá el prado en los cuatro países (yosque nunca he estado allí).

La gymkana constará de cuatro pruebas, para conquistar la **economía- cultura- religión- idioma:**

Prueba nº1:

(Edu+Carmen) -RAZA 1 Y RAZA 2: ECONOMÍA: **juego de las banderas.**

(Pilar +Juan) -RAZA 3: CULTURA

(Friné +Álvaro)-RAZA 4: IDIOMA

Prueba nº2:

(Juan+Pilar) RAZA 1: RELIGIÓN

(Friné+Álvaro) RAZA 2 :IDIOMA

(Edu+Carmen) RAZA3 Y RAZA4: ECONOMÍA: **juego de las banderas**

Prueba nº3:

(Edu+Carmen) RAZA 1: CULTURA

(Juan+ Pil) RAZA 2:RELIGIÓN

(Friné +Ál) RAZA 3:IDIOMA

(Txa+Bel) RAZA 4:RELIGIÓN

Prueba nº4

(Friné +Ál) RAZA 1: IDIOMA

(Edu+ Car) RAZA 2:CULTURA

(Juan+Pil) RAZA 3:RELIGIÓN

(Txa+Bel)RAZA 4:CULTURA

LISTA DE RECOMPENSAS SEGÚN PRUEBAS

Los premios de las pruebas son el material para los talleres, por cada prueba hay varias respuestas, y por cada respuesta hay un material de recompensa.

Prueba economía: El equipo que gane el juego de las banderas, conseguirá el “**grano**” de los dos países. Se le dará 4 ó 5 saquitos de grano

Prueba de religión: Todos la deben pasar, seamos benévolos. El premio es el **cartón** para los graneros.

Prueba de idioma:

-1ª : 1 cartulina grande

-2ª: 1 tijeras, 1 lápiz

-3ª: 1 celo, 1 goma

Prueba de cultura:

- 1ª: cola de carpintero
- 2ª: celo
- 3ª: 2 cartulinas
- 4ª: 1, 2 ó 3 tijeras
- 5ª: folios

LISTA DE PRUEBAS DE CULTURA.

Además de estas, intentaremos recolectar hechos curiosos de los días anteriores del campamento. Intentemos los monis estar al loro y apuntarlos)

RAZA 1:

- 1ª: ¿quién escribió la novela La Regenta? Valle Inclán, Pío Baroja, **Clarín**, Galdós
- 2ª : ¿qué pintor renacentista fue tachado de visionario por sus inventos? Julio Verne, Botticelli, **Leonardo da Vinci**, Miguel Ángel
- 3ª: ¿ En qué ciudad castellana convivieron las culturas judía, musulmana y católica? **Toledo**, Granada, Valladolid, León
- 4ª: Enumera :
 - 3 pintores impresionistas (Monet, Manet, Renoir, Degas....)
 - 3 políticos anteriores al régimen franquista (Azaña, Sagasta, Maura, Mendizábal...)
 - 3 museos de arte de Madrid (Prado, Reina Sofía, Thyssen...)
- 5ª ¿En qué año se proclamó la II República española? (1931)

RAZA 2:

- 1ª: ¿Qué escritor español, famoso por sus artículos se mató de un tiro de pistola? Bécquer, **Larra**, Galdós, Góngora
- 2ª ¿Qué pintor español, pintó en su época negra “ El Aquelarre”? Velásquez, Dali, Miró, **Goya**
- 3ª: ¿Cuáles son las comunidades autónomas de la Península? (las islas no)(Galicia, Asturias, Santander, La Rioja, Navarra, País Vasco, Aragón, Cataluña, Castilla León, Madrid, Com valenciana, Castilla la Mancha, Extremadura, Andalucía, Murcia.)
- 4ª Enumera :
 - 3 reyes de la dinastía de los Austrias (Carlos I, Felipe II, Carlos III)
 - 3 toreros de cualquier época (Manolete, Paquirri, El Juli...)
 - 3 partidos políticos actuales y sus líderes (PSOE- Zapatero, PP-Aznar, PNV-Arzalluz, EH-Otegui)
- 5ª ¿En qué año expulsaron a los árabes de España y quiénes? (1492, Reyes Católicos)

RAZA 3:

- 1ª: ¿Qué escritor español fue famoso por sus campos a los “Campos de Castilla”? Blas de Otero, **Machado**, Miguel Hernández, Delibes
- 2ª: ¿Qué pintor tuvo durante toda su vida como musa a su mujer, Gala, y murió en 1989? **Dalí**, Picasso, Juan Gris, Velásquez
- 3ª ¿ En qué ciudad española podemos visitar La Sagrada Familia, el Parque Güell, y el Liceo? Burgos, **Barcelona**, Valladolid, Málaga
- 4ª: Enumera:
 - 3 capitales de Com. Autónoma: (Valladolid, Sevilla, Barcelona, Santander...)

- 3 catedrales góticas españolas (Burgos, León, Sevilla, Málaga...)
- * 4 ministros actuales (Cañete, Rajoy, Piqué, Cascos)
- 5ª: ¿En qué año subió Felipe González a la presidencia del Gobierno? (1982)

RAZA 4:

1ª: ¿Qué escritor vivió y escribió en Nueva York, y le cantó a los gitanos, le fusilaron en la Guerra Civil? **Lorca**, Machado, Cela, Umbral

2ª: ¿Dónde estarías si estuvieras viendo “El Juicio Final” de Miguel Ángel? **Vaticano**, Roma, Cáceres, Florencia

3ª: ¿En qué ciudad española está el museo Guggenheim? Murcia, Madrid, **Bilbao**, Barcelona

4ª: Enumera:

- 2 premios Nobel españoles (Cela, Ramón y Cajal)

- 3 ministros actuales

- 3 playas de la Costa del Sol (Málaga, Torremolinos, Marbella)

5ª: ¿En qué año fue el golpe de estado y quién lo dio? (Tejero, 23F 1981)

LISTA DE PRUEBAS DE IDIOMA

Además de estas, podemos incluir, la traducción de textos del español al vocabulario especial del campamento, o cosillas así. Tendrán que ser hechas sobre la marcha.

RAZA 1

1º Conjuguar pretérito perfecto simple del subjuntivo (yo haya andado)

2ª Corrige las faltas de ortografía:

“ Éste monton de problemiyas no me esta dejando pensar. Me siento presionado por lo que hacontece ha mí alrededor. En mi solo ahí un hamargo sentimiento de havandono. ¿Cómo ande sólo durante todo este tiempo?

3ª 2 min en inglés: conferencia “the white rabbit”

RAZA 2

1ª Conjuguar futuro condicional compuesto verbo oler (yo habría olido)

2ª Define estas palabras:

- futurible, extraperlo y sibarita

3ª Canta una canción en inglés

RAZA 3

1ª Encuentra tres sinónimos de: acercar (aproximar, allegar, atraer...)

- lavar (asear, limpiar, adecentar)

- colocar (depositar, situar, poner)

2ª Analiza sintácticamente (sujeto, verbo, cd, ci, cc)

“Dile que la llamaré a su casa en cuanto llegue”

“Cuéntale a mamá lo de la vecina del quinto”

3ª Di 10 palabras en francés .

Haz con 5 de ellas un frase un poco coherente (en francés, evidentemente)

RAZA 4

1ª Escribe este mensaje de móvil, en un correcto español:

“bnt sta trd ksaCmo stan tds?Yueve n t pblo?Aki mglln1 bstq”

2ª Define las siguientes palabras:

-oncología (especialidad médica que estudia y trata el cáncer y los tumores)

-entomología (ciencia que estudia los insectos)

-volátil

3ª Cita tres reglas ortográficas

PRUEBA DE RELIGIÓN

Uno de los chavales del grupo realizará un discurso de 2min sobre el tema “Las cartas de San Pablo”, mientras el resto del grupo realizará un mural en papel continuo con pintura de dedos, sobre lo escuchado.

¿De qué me sirve todo esto?

“ 5 minutos. Sólo 5 minutos bastaron para enseñarme lo más importante que he aprendido en mucho tiempo. Fueron cinco minutos que hacen que yo hoy esté aquí. Contándoos esto. Viva. Yo y veinte personas más que estábamos durmiendo en la casa en el momento en el que empezó el incendio.

Yo estaba pasando allí unos días, las vacaciones de Reyes. No llevaba mucho equipaje, sólo eran 4 días los que iba a estar . Apenas una mochila, un libro, los walkman, un par de cintas, la cartera....Mi cuarto lleno de cosas me esperaba en Madrid.

Jueves, 9 de la mañana. Estaba duchándome, el día comienza pronto y hay muchas cosas que hacer. Conmigo, en el baño de al lado, estaba Nacho. Empecé a oír mucho barullo fuera, era normal, con tanta gente en una casa, y a la hora del desayuno, las peleas familiares son el pan nuestro de cada día. Lo ignoré. De pronto, un fuerte olor a quemado entraba por la puerta del baño, sin apenas secarme, me volví a poner el pijama, y salí corriendo. No se veía casi, la habitación que pegaba al baño estaba en llamas. 5 minutos, lo que tardé en despertar a los niños, y tuvimos que salir todos corriendo. Aquello era ya incontrolable.

Durante las dos horas siguientes, sólo pudimos ver quemarse el fruto de 7 años de trabajo. Aquella casa la habíamos construido entre todos. Y ahora la veíamos derrumbarse.

Enseguida alguien me prestó un abrigo y unos calcetines. Yo pensaba en lo increíble que era que todo el mundo me preguntaba a mí cómo me encontraba, todos me cuidaban...¡y eran ellos los que se habían quedado sin casa! Yo volvería a Madrid, y me encontraría con mi casa, con todas mis cosas, con ropa limpia....

En un momento dado sacaron por la ventana mi mochila...bueno, lo que quedaba de ella, que no era mucho. Recuerdo que la miré y pensé, y para qué quiero esto yo ahora, qué más me da... Me sentía sin casa, no tenía documentos, iba en pijama...pero estábamos todos, qué importaba lo demás.

Me tuve que volver a Madrid, me dejaron dinero y ropa.

Aquella noche me acosté sin querer pensar en nada. Pasaron dos días hasta que caí en la cuenta de lo que había pasado. Mi primera pregunta fue: ¿alguien sabía que Nacho y yo estábamos en las duchas? ¿qué habría pasado si no hubiera olido el fuego? ¿si tan sólo hubiera tardado 5 minutos más en salir de la ducha?

Me acordé de todos los abrazos que no había dado, de todas las sonrisas que había negado, de todos los “no tengo tiempo” que había pronunciado, de tantas malas contestaciones, de toda la gente a la que no le había demostrado cuánto la quería....y entonces me acordé en mi mochila quemada, de mis libros, de mis cintas de música, de el millón de camisetas y ropa que tengo y no me pongo, y pensaba ¿para qué quiero yo todo esto?

Te has quedado sin nada, llevas todo el día trabajando... y ahora, ¿qué te queda?.

Lee despacio este texto, con tranquilidad. Coge papel y lápiz. Intenta repasar el día de hoy, todo lo que has hecho, y lo que no has hecho, también. Momento a momento

Intenta imaginarte en la situación que refleja el texto, piensa si fueras tú el que estaba en la ducha ¿en qué habrías pensado al día siguiente ?

¿de quién te habrías acordado? ¿qué cosas no haces y deberías hacer?

¿Te paras a pensar en el valor que tienen las cosas que te pasan cada día?

¿de todo lo que tienes, qué es lo que más valoras? ¿crees que le das su justo valor?

¿qué es lo que realmente importa en esta vida? ¿demuestras que lo es?

ANARQUÍA “LA CIZAÑA” (MT 13, 24-43)

INTRODUCCIÓN:

En este día el anterior a la marcha, tomaremos el mando las 4 personas más jóvenes al resto de los monitores, es el día de la anarquía, es decir la Parábola de la Cizaña llevada al S. XX, es un marco ideal ya que el campamento ha ido pasando por diferentes marcos en los cuales se ve una evolución pero parece que a peor, el día anterior es el correspondiente al día de la Parábola del Rico necio representado en el imperio, del cual se han dado cuenta de su situación y necesitan una liberación, lo cual buscarán la anarquía pero igualmente verán que es lo mismo de siempre. El paso al día siguiente es muy importante para ellos ya que es un paso iniciarán una marcha de dos días, es un avance para la sociedad ideal que ellos llegarán a crear.

HORARIO:

8:30, levantarse
9:30, desayuno y servicios
11:00, oración
11:30, múltiples talleres
13:30, baño
14:30, comida y tiempo libre
16:30, dinámica de la tarde ***marcha***
Ducha???
21:30, cena
Pronto a dormir

HILO CONDUCTOR

- Lectura de la parábola: oración de la noche.
- caja: objeto por definir.(camiseta anarka, o algo así)
- caja: Se saca al final de la oración.
- cuaderno de razas: tras la guerra de agua.

DESARROLLO:

Será un día de tensiones en el que procuraremos confundir a los chavales con nuestro comportamiento haciéndoles creer que existen diferencias gordas entre los monis y los monis de apoyo que traerán conflictos entre nosotros.

Las dinámicas de la mañana hoy serán de un modo especial, se les levantará sin prisa, y de hecho ellos levantarán a los jefes del día anterior, Belén y Miguel Ángel que estarán durmiendo en medio de la pradera. A continuación no se harán estiramientos, pero después del desayuno(en el que se les dirá que no limpien el poto como rebelión pero que se darán

cuenta que esta sucio en la comida) se hará oración como todos los días; en ella intervendrán los monjes y sacarán de la caja un objeto que no de pistas, aunque estarías acertado no sacar nada y toda la mañana se dedicará a desarrollarse talleres que no se harán a la vez, y que a ellos les irá sorprendiendo, ya que notarán algo raro y también procuraremos tensión en el ambiente. Cada monitor va a tener su papel particular en esta “representación” y cada uno será protagonista de alguna disputa que sucederá a partir de la hora de comer y en las que algún chaval tendrá que ser testigo. El tema está en que se lo crean y llegue a dividirse la opinión de los chavales hacia los dos bandos, procurando no dar relevancia a ninguno de los dos.

Habrà talleres de masajes y peinados, música en el medio de la pradera como una especie de discoteca en el que ellos podrán pedir su música; se les anunciara un taller de tapeo como una especie de tablao flamenco y también de forma lúdica un casino en el que habrá bingo, talleres para aprender a jugar al Mus... estos talleres no son obligatorios, no se les prohibirá jugar al fútbol... aunque se tendrán que seguir respetando las normas ya conocidas por los acampados. Al final de la mañana se irá al baño, y a continuación en la comida no habrá nada especial, por la tarde se notará más la tensión y no habrá talleres, pero no obstante tiene que quedar claro el día siguiente de la marcha.

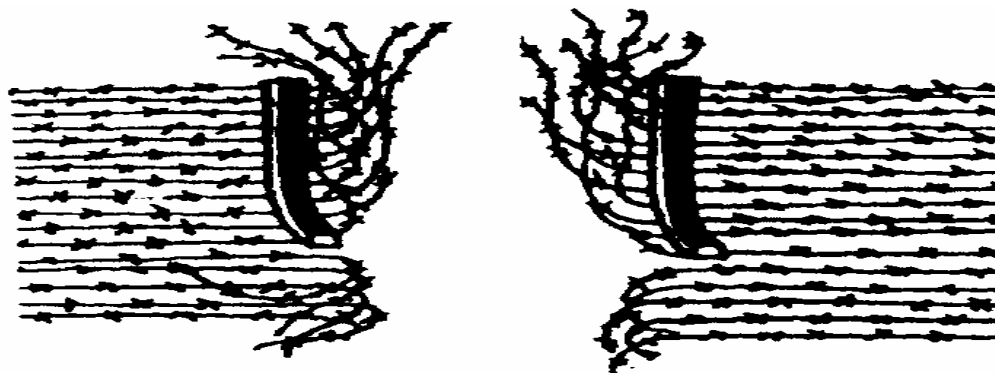
No se puede olvidar hablarles del macuto, calzado, y algunos consejos prácticos, ya que muchos no tienen práctica en el tema.

Debido a la presión acumulada que tienen los chavales, se iniciará una guerra de agua como símbolo del enfrentamiento que acabará(rápido porque será cuando se acaben los barriles de agua) con un gran abrazo.

A continuación es el momento adecuado para el CUADERNO y una reflexión sobre lo ocurrido en el día de hoy dirigido por los alquimistas siendo los chavales divididos por grupos. En la oración de la noche se leerá la Parábola de la Cizaña, y pronto a dormir, que mañana... ¡la marcha!, ¡Ánimo chicos os espera un duro camino!

MATERIALES:

- * Juegos del bingo, casino, trivial, cartas...
- * Pan, chorizo, licores sin alcohol...
- * Potos y barreños para el agua



MARCHA 1

CAMPO DE REFUGIADOS

“LA VIUDA” (Lc 21,1-4)

OBJETIVOS

Los objetivos de una marcha son muy variados:

- * Abandonar la “rutina” de estar todo el tiempo en el mismo espacio físico.
- * Tener un contacto más directo con la naturaleza.
- * Que los chavales colaboren con los monitores durante el transcurso de la marcha para ayudarnos a llegar todos sanos y salvos.
- * Dar una mentalidad emprendedora a los chavales, obligándoles a abandonar lo cómodo, lo seguro, y lo cimentado para lanzarse a la aventura sin saber qué será de nosotros
- * Hacerles comprender que esta mentalidad debe darse en la vida cotidiana de un cristiano.
- * Vivir la experiencia de hacer un fuerte esfuerzo físico, en compañía de otras personas. Plantearlo como un reto para todo el grupo. Es en estos momentos “límite” cuando vemos realmente el interés y la generosidad de las personas (o el egoísmo).

Se suele crear un antes y un después de la marcha en un campamento (o al menos esa es mi experiencia). Cuando uno vuelve, todo lo ve mejor, con más optimismo y entusiasmo. Creo que es el momento en el que se aferra uno al campamento y no se quiere ir de allí.

HORARIO

6:30 Levantarse (sí, habéis leído bien 6:30)

7:00 Desayuno

7:30 Oración

7:45 Andando

DESARROLLO DEL DÍA

Como se ve en el horario, poco del día se va a desarrollar en el campamento. La mayor parte formativa del día se desarrolló ayer, aunque venga explicada aquí.

DÍA ANTERIOR:

Momento preparar marcha:

La idea es en este momento contarles las cosas importantes de la marcha y dejar cada uno su ropa y mochila preparados para que al día siguiente sólo tengamos que levantarnos, desayunar e irnos.

Preparar ropa:

- * Gorra

- * Pantalón corto
- * Calcetines (recordar lo de los dos pares)
- * Botas
- * Calzoncillo (a ser posible slips)
- * Camisetas no de tirantes (que tape los hombros) y no oscuras.

Preparar mochila:

- * Saco de dormir y esterilla
- * Muda ropa interior
- * Muda calcetines
- * Camiseta
- * Forro o algo de abrigo
- * Chubasquero o capa de agua
- * Linterna (opcional, no si es muy grande y pesada)
- * Pantalón largo (chándal o algo así que pese poco)
- * Bañador
- * Toalla (1 para cada 2 o 3)
- * Enseres de aseo personal: cepillo dientes, pasta dentífrica(1 por cada 5), desodorante, cepillo o peine (que compartan).
- * Cantimplora

Pondremos las cosas con la siguiente disposición:

Lo más pesado al fondo: saco, forro, pantalón largo, toalla,

Rellenamos con el resto de las cosas, poniendo en los bolsillos laterales y la seta aquellas cosas que puedan necesitarse urgentemente: medicinas, linterna, chubasquero,...

Por fuera lo mínimo: la esterilla y si se puede, cogida por la parte baja, un igloo

Avisos:

- * Cuando vayamos por carretera iremos en fila de a uno (un monitor delante, otro detrás y el resto en el lado de la carretera, cubriendo la fila).
- * Los más lentos irán delante, procurando forzar un poquito el ritmo, y los más rápidos irán detrás procurando asimismo bajar un poco su ritmo.
- * Beberemos agua sólo en las paradas, y racionándola (si donde paramos no hay fuente).
- * Los propensos a quemarse deben ponerse protector solar (y el resto también)
- * Los alérgicos deben avisarlo a algún monitor para estar atentos y llevar los fármacos adecuados.

Momento tras la oración:

Cuando se declare la guerra, aparecerán los monjes con la caja y sacaran un tienda de campaña (un igloo) o un plástico azul (como los de los campos de refugiados de ACNUR). Explicaran que aquí habrá guerra y que hemos de irnos al día siguiente cuanto antes.

EN EL PROPIO DÍA

Por la noche, en cada mini-campamento que hagamos, rezaremos con la parábola, explicándola y aplicándola al día (esto implica que en cada marcha debe de haber como poco una Biblia o NT).

Algunas pistas para esta parábola con los refugiados:

Siempre, los desplazados en las guerras son los pobres, que además se convierten en más pobres. Pero aún así esta gente da lo que tiene a los demás, como la viuda. Cuanto menos tienes más das.

MATERIAL:

- * Tienda para sacar el día anterior de la caja
- * Comida para los dos días, cena y desayuno (pistas para la comida: leche en polvo, sopas de sobre, embutidos,...)
- * Biblia o NT (uno por sección)
- * Mapa y brújula (para los guías de las marchas)
- * Tiendas igloo
- * Botiquín (uno por sección, asignado a un monitor de cada sección)



— 159 —

MARCHA 2
POSTGUERRA
“BUEN SAMARITANO” (Lc 10,25-37)

OBJETIVOS

- * Sedimentar la experiencia de la marcha y analizarla ya en frío.
- * Retomar el contacto con el campamento
- * Descansar

HORARIO

xx:xx Los grupos van llegando

Baño

Merienda

Cura de ampollas

Tiempo libre

20:30 Puesta en común

21:30 Cena

22:30 Juego nocturno (que sea uno especialmente tranquilito)

0:00 Oración

0:30 Silencio

Nota: este horario es de los más móviles del campamento. Todo irá en cuestión de la hora a la que vayamos llegando al campamento.

DESARROLLO DEL DÍA

En cuanto al tema del día, usaremos el del día anterior hasta que lleguemos al campamento. En la puesta en común será donde sacaremos el de este día.

Los chavales irán dejando sus cosas en sus tiendas conforme vayan llegando.

Es importante decirles que no se pueden bañar hasta que no hayan descansado un poco (por el riesgo de shock térmico más que nada).

Se esperará un poco al grupo que tarde más, si se retrasan mucho abriremos la veda del baño y de la merienda.

Los que tengan escoceduras, heridas o ampollas que tratar es bueno que se duchen o se bañen previamente. Lavándose en especial las zonas afectadas.

20:30 Puesta en común

La puesta en común se puede hacer por grupos de marcha (es decir, nivel 1 y 2 y el resto). Se trata simplemente de recapitular la experiencia vivida.

Cuando se vaya a empezar, aparecerán los monjes para leer la parábola (con un monje por sección nos vale). También sacaran de la caja un botiquín. La postguerra va de eso ¿no?... de reparar los daños causados durante la guerra, de compañerismo y de solidaridad.

He aquí un posible guión:

¿ha resultado duro el camino ?

- * ¿qué sentimientos tenías antes de comenzar la marcha ? ¿Te apetecía abandonar el campamento ? ¿Por qué ?
- * ahora que estás de nuevo aquí, ¿crees que ha merecido la pena?
- * ¿qué es lo que más os ha llamado la atención de esta marcha?
- * Momento Buen Samaritano: tal vez de los más importantes de esta puesta en común. Por ejemplo, se puede empezar con esto ¿has visto detalles en otras personas? ¿puedes señalar alguno? Y hacer comparaciones y referencias varias al buen Samaritano y a los demás transeúntes de la parábola. También es un buen momento para que piensen en su actitud de Buen Samaritano en la vida cotidianamente normal de cada día..
- * ¿has aprendido algo de esta experiencia o ha sido una ocasión más para hacer deporte ? Comentar lo que se ha sacado en claro en caso afirmativo.

22:30 Juego nocturno

Si hay ánimos se puede hacer algún juego que sea bastante tranquilo.

0:00 Oración

También se puede dejar al final un momento para que se agradezcan los detalles que hayan tenido unos con otros, o para pedir perdón por las malas caras, malas contestaciones que se hayan podido dar. Lo mejor sería que no cayesen en los típicos tópicos de siempre, pero que se le va a hacer... son así.

Dormir

Se les puede dejar esta noche dormir un poco más (si de verdad lo aprovechan y nos dejan).

MATERIAL

Botiquín vistoso (para sacarlo de la caja)



AMERICAN WAY OF LIFE

“EL HIJO PRÓDIGO” (Lc 15, 1-3 11-32)

OBJETIVOS:

Es el día después de la marcha. Buscamos un día tranquilito, ya que vendrán cansados.

Dividiremos el día en dos partes, como dos tiene la parábola: el hijo pide el dinero y lo derrocha y el hijo arrepentido vuelve y el amor del Padre le perdona.

OBJETIVOS DE LA PRIMERA PARTE DEL DÍA:

A través de los contravalores que trataremos intentaremos que:

- 1.-los chavales se den cuenta de que la diversión bien entendida pasa por la responsabilidad. Es otra forma de decir, que libertad no es libertinaje...
- 2.-despilfarran durante todo el día en cosas varias
- 3.-fomentaremos la vaguería y la despreocupación.

Todo esto irá enlazado con la sociedad del día: el American way of life de los felices 20 de la posguerra donde, después de la depresión, la gente vivía despreocupada.

Enlazando con la parábola, va paralelo al hecho de que el hijo reclama su dinero y lo gasta sin ton ni son en diversiones varias.

OBJETIVOS DE LA SEGUNDA PARTE DEL DÍA:

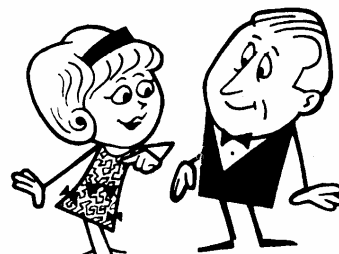
La parábola nos dice que el amor de Dios no es comparable a nada. El hermano mayor nos recuerda que la justicia divina no es igual que la humana.

Intentaremos que piensen en:

- 1.-el arrepentimiento y la recapitación que nos acercan al amor del Padre
- 2.-la reconciliación con nosotros mismos y con Dios
- 3.-el gran amor que demuestra el Padre que, aun habiendo “malgastado” lo que nos dio, nos acoge y encima hace una fiesta.

HORARIO

- 9:00 Buenos días (No hay ejercicios) y explicación del día
 10:00 Desayuno (No hay tareas)
 10.30 Oración
 11:00 Primera dinámica → Hollywood, las películas y La Bolsa (si da tiempo)
- 12.45 Baño
 14.30 Comida
 15.00 Tiempo libre
 16.30 Talleres de disfraces
 18.00 merienda
 18.30 Gymkana guarra
 20.00 Celebración de la reconciliación
 21.30 Cena
 22.30 Fuego de campamento (Fiesta). Representación de las pelis



IDEA GENERAL DEL DÍA

Por la mañana se notificará a los chavales que, gracias a la industria armamentística desarrollada durante la guerra, el Pueblo se ha enriquecido de una forma espectacular. Así, antes del desayuno aparecerá uno de los alquimistas explicando el día y entregándoles una elevadísima suma de dinero. Se les dirá que no se preocupen, que si se les acaba hay más guardado en las arcas del Pueblo.

Durante el desayuno, la comida y la merienda pondremos precio a las comidas y a los extras de comida. Asimismo el alquimista les contará que, si quieren, y previo pago, los monitores estarán encantados de realizar las tareas que les correspondan a los chavales. También a la hora de la siesta, los monitores darán masajes, harán peinaditos y todas las chorradas que se nos ocurran, eso sí, nos cobramos caro y el precio será elevado. (LISTA DE PRECIOS ANEXO 1)

IMPTE: es importante que los tres grupos que ese día realicen tareas, ya las hayan realizado otro día

HILO CONDUCTOR:

- * **Rollito Monjes:** Durante todo la mañana y parte de la tarde, los alquimistas fomentaremos el despilfarro y el gastar por gastar. Estaremos alegres por la abundancia monetaria del pueblo e iremos repartiendo dinero cada vez que nos lo pidan. Por la tarde el tema cambia un poco, ya no somos los alegres nuevos ricos de por la mañana, ahora somos como el cuidador de cerdos de la Parábola y, como ellos se quedarán sin dinero, les haremos pasar por la Gymkana Guarra para conseguir algo de comida.
- * **Rollito Caja** aparecerá nada más despertarnos, antes de desayunar, porque es ahí donde está el dinero y se necesita saber el carácter del día desde el principio de la jornada.
- * **Rollito Cuaderno** se rellenará una vez terminada la Celebración de la Reconciliación, puesto que lo fundamental del día ya habrá sido expresado.
- * **Rollito Parábola** se leerá, primero actualizada y por partes durante la Celebración de la Reconciliación, y luego la versión original entera durante la oración de la noche.

DESARROLLO DEL DÍA:

11:00 Dinámica de la mañana: La película

1-Estamos en los Estudios Universal de Hollywood y vamos a hacer una gran película.

***Objetivos:**

- 1.-Principalmente buscamos una dinámica entretenida que no suponga esfuerzo físico.
- 2.-Que profundicen en el tema del amor (su película)
- 3.-Que despilfarren dinero (como el resto del día)
- 4.-Que trabajen la imaginación y la gestualidad

*Desarrollo:

Los chavales serán cuatro productoras de cine (los cuatro grupos) dispuestas a hacer la mejor película de la historia. Para ello se verán obligados a comprar un director de cine, una historia, elementos de atrezzo, maquillaje, actores, bandas sonoras y todo lo que se nos ocurra que tenga que ver con el mundillo del cine (ver ANEXO 1). Se organizarán las productoras para ver que tipo de película quieren hacer.

Les entregaremos 4 historias (ANEXO 2) y pasarán la mañana creando la película. OJO: ES MUDA (recordemos que en los años 20 no había cine sonoro), habrá un monitor-director encargado de cada productora.

También tendrán que hacer carteles para la campaña de promoción, que se realizará durante todo el día hasta la hora de la proyección, que será por la noche, habiendo pagado la entrada del cine, carísima por cierto, se "proyectarán" las películas de las cuatro productoras en la velada nocturna otorgando el premio de la academia Jucla de cine a la ganadora. (molaría comprar un Oscar del Todo a 100)

Los carteles de promoción, los disfraces, los telones y toda la parafernalia, la "crearán con sus manitas" en la hora de los talleres.

MATERIALES:

- hoja de los argumentos
- disfraces, gorros, telas....imaginación to the power
- folios y bolis

2ª PARTE DE LA DINÁMICA

(La realización de esta dinámica dependerá del tiempo que nos ocupe la parte anterior)

Estamos en Wall Street y somos todos unos grandes Brokers de La Bolsa, hay que hacer ganar dinero al pueblo antes del crack del 29.

* Objetivos:

- * Que sigan gastando y perdiendo dinero
- * Que profundicen en el contravalor
- * Que se piquen entre ellos por avaricia

* Desarrollo:

Se les reúne en cuatro grupos y se les presenta una hoja con distintas empresas en las que se puede invertir (Fábrica de pelucas rubias, Empresa de escenografías y decorados, Compañía horquillera capilar). Ellos por turnos invertirán su dinero (como máximo 4000 AU por turno) en la empresa que les dé la gana. Unas empresas son más seguras y otras tiene más riesgo y se necesitará del consenso entre inversores para ganar algo. Las inversiones están pensadas de tal forma que sea muy difícil ganar algo y siempre se acaba perdiendo. Aparte se da el juego de que se puedan traicionar entre grupos y hacer pactos falsos e historias así. El juego se termina cuando el monitor lo cree conveniente. La tabla de inversiones está en el ANEXO 3

* Materiales:

- 4 Papeles de inversión (uno por grupo)
- Folios
- Bolis

12:45 Baño:

Será más larga de lo habitual...;viva la Pepa!

14:30 Comida: recordad que el tema de los precios por los "extras" sigue vigente, así como los "favores monitoriales", previo pago: masajes, fregar...

16:30 Taller para la película

Durante este tiempo, los chavales tendrán que realizar manualmente todo aquello que necesiten para su película (vestuario, carteles, telones), eso sí, los materiales, la materia prima, costará dinero, como siempre.

MATERIALES:

- | | |
|-------------------------|--|
| * bolsas de basura | * celo, tijeras |
| * cartulinas de colores | * imperdibles |
| * papel pinocho | * pegamento, cola |
| * retales de tela | * rotuladores, lápices, ceras |
| * lanas | *folios...y lo que se nos ocurra |
| *maquillajes | * peluquería(peine, cepillo, horquillas...) |

18:00 Merienda

Esperemos que para esta hora, ya no les quede dinero, por si acaso, una hora antes, dejaremos de dar dinero al que nos lo pida, estaremos al loro del dinero que les queda a los chavales, y subiremos los precios en relación a lo que les quede. Si aún así les sigue quedando podemos darles la merienda a cambio de todo el dinero que les quede, o cobrar por ponerles una canción, o cobrar por darles alguna explicación... o lo que se nos ocurra, que la improvisación se nos da muy bien. Eso sí, después de la merienda, todo el mundo debe estar a dos velas.

18:30 Gynkana guarra

Es el paso de la primera parte del día a la segunda, respecto a la parábola, es el momento en el que el hijo menor se da cuenta de que vivía mejor con el Padre y que ha hecho el bobo.

*Objetivos:

- * Que comprendan que los contravalores eran contravalores
- * Que relacionen el tema más directamente con la parábola

- * Que lo pasen un poquito mal para conseguir algo que antes tenían sin esfuerzos
- * Que vean que la libertad ha de ser bien entendida, ya sabéis, "Libres...pero responsables"
- * Que reflexionen un poco antes de la Celebración de la Reconciliación, lo que ha sido el día

*Desarrollo:

El desarrollo será el de una Gymkana guarra de las de toda la vida buscando que se pringuen lo más posible. Se relacionará todo con la Depresión del 29.

La Gymkana será el reflejo de la parábola entera, y de todo lo que han vivido durante el día.

PRUEBAS (ANEXO 4) (Todas deben acabar en la del barro, para ello, hemos especificado tiempos)

MATERIAL

- * Agua
- * Barro
- * Plástico
- * Música
- * Zanja de barro
- * Pajitas, hojas, guarradas del campo
- * Harina
- * Garbanzos
- * Champú, laca, gomina
- * 3 Huevos batidos
- * Arena
- * 1 manzana
- * 1 barreño

20:00 Celebración de la reconciliación

Es el momento más importante del día, en el que cobra sentido todo lo que hemos hecho. Es un momento muy alegre, y nosotros, los primeros, debemos transmitir esa alegría. Tras pasarlo mal deciden volver al Padre que los perdona. Será un momento de reflexión del día, y de su vida en general. Tendrá un gesto de reconciliación con Dios y una absolución general. Se realizará en la zona de las duchas.

*Objetivos:

Que, sobretodo, comprendan que el Padre que nos transmite la parábola, es Dios, el Dios Amor que todo lo perdona, y que nos acoge siempre.

- * Que profundicen en el valor del perdón
- * Que sientan que el perdón les hace libres y les limpia

ESQUEMA DE LA CELEBRACIÓN:

- * Al llegar nos sentamos en círculo. Ambientación.
- * Lectura del testimonio 5 del hijo en el barro
- * Audición: “*Echa pallá todo lo malo*” (Muleto)
- * Canon “*De noche iremos*”
- * Lectura del testimonio 1 del hijo
- * Testimonio 2 de la madre
- * Testimonio 3 del colega
- * Canon “*El alma que anda en amor*”
- * Testimonio 4 del dueño del bar
- * Testimonio 6 del chamarilero
- * Canon “*Nada te turbe*”
- * Canon (más largo) “*The Kingdom of God*”
- * REFLEXIÓN. DIBUJO
- * ¿BENI BENDICE EL AGUA?
- * DUCHA
- * Canción “*el agua del Señor*”
- * Testimonio 7 del Padre
- * Canción final “*Virgen del Silencio*”

Finalizado esto, se irán a la ducha de verdad, después rellenarán el cuaderno.

*Desarrollo:

Después del barro, cuando aún estén sucios, se les sentará en círculo frente a las duchas. Se les ambientará un poco en el momento que viene a continuación y, seguidamente, se les pondrá la audición “*echa pallá todo lo malo*” (Mulato) para que empiecen a relajarse. Durante la primera parte se les irá leyendo la parábola por partes, pero actualizada y desde distintos puntos de vista (ANEXO 5), Hemos dividido la parábola en 6 partes, a cada una de las cuales pertenecen uno o dos testimonios.

Las partes de la parábola son:

- * el hijo pide el dinero (test 1: Hijo)
- * el hijo se va (test.2: Madre)
- * se lo gasta todo (test 3: colega y 4:dueño del bar)
- * el hijo cuida cerdos y se arrepiente(test 5: hijo y 6: chamarilero)
- * el hijo vuelve y el Padre le perdona (test.7: Padre)
- * el Padre hace una fiesta (test. 8: hermano mayor)

Cada 2 testimonios cantaremos cánones tipo Taizé. Durante todo este momento ellos irán haciendo un dibujo con pintura de dedos sobre un papel, que refleje sus sentimientos y sus experiencias durante el día y aquello de lo que se quieren limpiar. Tras esto vendrá la ducha simbólica personal con la que se limpiarán de sus pecados y en la que echarán su dibujo en un barreño con agua, sus pecados se lavan como la tinta en el papel; rompiendo así con sus cargas. Se terminará la celebración con el último de los testimonios, el del Padre que perdona, y con una canción.

MATERIAL:

- * Arrepentimiento (o argo)
- * Duchas
- * Papeles, folios

- * Pintura de dedos
- * Barreño con agua
- * Cinta Mulato
- * Guitarras
- * Testimonios
- * Casete
- * velas

22:30 Velada-gran-Fiesta-Proyección de las películas

Y, tras el perdón, la Gran Fiesta para el hijo organizada por el Padre.

*Objetivos:

- * Cerrar el día de acuerdo con la parábola
- * Que se diviertan y disfruten de una forma alegre después de todo el día y de recibir el perdón

*Desarrollo:

Se hará un fuego de campamento de carácter festivo preparado por los chavales y coordinado por los monitores, en el que se representarán las 4 películas realizadas durante el día. Habrá que dejarles media horita antes para que ensayen, se vistan, y tó eso.

24:00 Oración de la noche

El último testimonio de la parábola es el del hermano mayor, que no ha sido incluido en la celebración. La oración irá encaminada hacia la respuesta que da Jesucristo a las dudas del hermano mayor. Es el momento en el que se leerá la parábola según el evangelio.

ESQUEMA:

- * Testimonio del hermano mayor
- * Reflexión con la carta de San Pablo a los Corintios (Icor,13)
- * Lectura de la Parábola
- * Momento para que hablen ellos, impresiones, deseos...
- * Padrenuestro
- * Güenas noches

REFLEXIÓN :

El hermano mayor, yo lo veo como la imagen de Dios que se tenía en el AT; Jesucristo, el hermano menor, viene a presentarnos al Dios del NT, el Dios- Amor, el Dios que perdona, que acoge... La gran diferencia entre el hermano mayor y el menor es que el mayor no es consciente del infinito Amor que nos tiene el Padre, el menor, sabiendo que, si nos acercamos a Él, Dios nos perdona siempre, representa la confianza en el Amor del Padre.

ANEXO 1: LISTA DE PRECIOS Y SERVICIOS

La moneda del campamento se llamará AURIA
Sería conveniente llevar algún que otro cartel con las listas de precios desde Madrid, o en su defecto, llevar alguna pizarra. Estos precios deberán ser cambiados según el dinero que les quede a los chavales. Esto es meramente orientativo.

Precios:

DESAYUNO

1 galleta.....	5 AU
vaso de leche.....	15 AU
cucharada de cola-cao.....	3 AU
vaso de café.....	50 AU
mantequilla-mermelada.....	3 AU
vaso de agua.....	10 AU
trozo de pan.....	10 AU

PELÍCULA:

Director de la película.....	1500 AU
Maquillaje completo.....	500 AU/pers
Alquiler del maquillaje por 15 min.....	700 AU
Peluquería.....	idem
Alquiler de los utensilios peluquería.....	idem

TALLERES:

Cartulinas, papel pinocho.....	100 AU/pliego
Imperdibles.....	75 AU/unidad
Tijeras.....	100 AU
Celo, pegamento.....	75 AU/15 min
Folios, papel continuo....	

ANEXO 2: HISTORIAS PARA LAS PELIS

Historia 1:

Tren transiberiano.

Una rica aristócrata rusa va camino de Europa huyendo de la obligación que le ha impuesto su padre de casarse con un caballero de San Petesburgo, muy rico, pero que le desagrada profundamente.

En el tren conocerá a varios personajes que le narrarán a la joven sus propias historias de amor. Ella se fijará en un simpático camarero del tren.

Todo va bien, hasta que descubren que en el tren viaja un sirviente de su padre, contratado para espiarla.....

Historia 2:

Un viejo cabaret de París.

Una madre trabaja en el cabaret por la noche, para pagar los estudios a su hija. La niña, desagrada, no comprende los esfuerzos que la madre realiza por ella, y se dedica a malgastar el dinero y el tiempo de los estudios.

Una noche la madre cae por las escaleras del cabaret, se rompe una pierna y tiene que estar en cama durante tres meses. Ya no entra el sueldo en casa. Entonces...

Historia 3:

Egipto, época de los faraones.

Un joven esclavo que trabaja en casa del filósofo y mago Abu-Simbhalm.

Harto de su esclavitud, intenta preparar una huída poniendo al resto de los esclavos de acuerdo para huir con él.

Faltando una semana para la gran evasión, el filósofo compra una esclava de la que nuestro protagonista se enamora. Él le cuenta su plan, pero ella tiene miedo de las represalias si les cogen huyendo....

Historia 4:

Grecia. El Olimpo de los dioses

El dios Dionisos, dios del amor, se encapricha de una mortal griega: Diafista, la cual está casada. Dionisos colma de atenciones a Diafista, pero ella ama sinceramente a su marido. Muerto de celos y muy iracundo manda toda clase de calamidades al marido de Diafista. ¿Podrá el amor del matrimonio rebelarse contra la ira de los dioses...?

ANEXO 3

INVERSIONES EN BOLSA					
<i>A</i> <i>Fábrica de pelucas rubias</i>		<i>B</i> <i>Empresa de escenografía y decorados</i>		<i>C</i> <i>Compañía horquillera capilar</i>	
1-4	Gana x4	1-3	Gana x8	1-7	Pierde x16
5-7	Gana x2			8-15	Pierde x8
8-12	Recupera	4-16	Pierde x2	16	Gana x4
13-16	Pierde x4				

ANEXO 4.

PRUEBAS DE LA GYMKANA GUARRA

Prueba 1: la harina

En un plato lleno de harina, colocado en el suelo deberán encontrar, con las manos atadas, es decir, con las fauces, los garbanzos escondidos

Prueba 2: la manzana

Con tan sólo una manzana en el barreño y sin manos, deberán morderla.

Prueba 3: el baile

Sobre un plástico grande lleno de agua, deberán realizar un baile con la música que les pongamos. (por cierto, buscamos que se resbalen y se empapen, hagamos lo posible)

Prueba 4: el barco

Sobre un “lecho” de arena, hojas, pajitas, papeles, guarrada varia; un chaval se queda de pie (si puede ser, el que menos pese)(por seguridad más que nada), y el resto se tumba boca abajo. Con las reales posaderas de todos, intentarán hacer el movimiento de las olas para que el barco-chaval, se tumba transversalmente encima de ellos y lo lleven de una orilla a otra, es decir, que atraviese el grupo.

Prueba 5: el estilismo

Bienvenidos a la peluquería de la Srta Pepis, Con el pelo seco, deberán hacerse unos a otros, peinados glamurosos con huevo batido, champú, arena, gomina y laca

Prueba 6 y final: el super barro

Momento estrella de la tarde, rollito zanja, cuerda y revolcón embarrado.

TURNOS DE LAS PRUEBAS:

Todas durarán 5 min aprox, menos la penúltima. Hemos especificado los tiempos de ésta, para que, como todos tienen que acabar en la del barro, vayan llegando distanciados y no haya atasco.

Grupo 1:

1ª- harina(1)	2ª-estilismo(5)	3ª-el baile(3)
4ª-el barco(4)	5ª-la manzana(2) tiempo:2'	6ª-el barro(6)

Grupo 2:

1ª-la manzana(2)	2ª-el barco(4)	3ª-estilismo(5)
4ª-el baile(3)	5ª-la harina(1) tiempo:5'	6ª-el barro(6)

Grupo 3:

1ª-el baile(3)	2ª-la harina(1)	3ª-manzana(2)
4ª-barco(4)	5ª-estilismo(5) tiempo:9'	6ª-el barro(6)

Grupo 4:

1ª-barco(4)	2ª-manzana(2)	3ª-harina(1)
4ª-estilismo(5)	5ª-baile(3) tiempo:7'	6ª-el barro(6)

ANEXO 5

TESTIMONIOS CELEBRACIÓN DE LA RECONCILIACIÓN

Testimonio 1: el hijo

“Empiezo a estar harto de hacer siempre lo mismo. En 23 años que llevo en este mundo no he hecho más que ver las mismas caras y las mismas paredes. ¡Quiero conocer mundo! ¡Ser libre de verdad!. Ya soy mayorcito para ser independiente y hacerme mi propia vida. Además, llevo currando para el negocio de papá desde que era pequeño, y con eso y con lo que me correspondería de la herencia si él la palmase, me llevaría un pastón. Con ese dinero podría ser por fin feliz, podría ser yo mismo. ¡Qué narices! Ese dinero me corresponde. No se hable más, esta misma tarde le pido la pasta y me piro de aquí a hacer mi vida. A fin de cuentas sé que si se lo pido me lo va a dar”

Testimonio 2: la madre

“Los hijos duelen. No sabéis cuánto. Mi hijo, el pequeño, se ha ido de casa. Esto es normal, yo sabía que algún día tendría que formar un hogar el solo, pero jamás imaginé que lo haría de esta forma. A su padre y a mí nos ha hecho mucho daño.

Las herencias no se piden en vida. Pidiéndole a mi marido su parte, nos ha demostrado a todos que le considera muerto, ya no significa nada para él. Es que acaso todo lo que le enseñamos, lo que le dimos, el amor que le dimos ¿no lo quiere para nada?

Se va a vivir su vida, y eso es bueno, pero creo que no lo está encaminando bien. Esta confundiendo lo que es la libertad.... pero yo no puedo decirle nada. Todo es inútil para alguien que no quiere escuchar. Y él no quiere.

En cualquier caso estaré esperándole con los brazos abiertos el día que quiera volver.....”

Testimonio 3: el colega

“Joé, este tío sí que era un colega de los buenos. Era la fiesta hecha persona. Qué risas de tío. El muy mamón estaba forrao, así daba gusto. Tol día rodeao de pibis que encima no veas cómo estaban...Cuando le conocí llevaba un cochazo que no veas. Aparcó en la puerta del “Élite” y no le hizo falta ni enseñar el carné pa que le dejaran entrar. Claro, en seguida me hice colega suyo. Con él no teníamos que preocuparnos por nada, siempre invitaba a la siguiente copa. ¡Era la bomba! Ahora no sé dónde estará, le perdimos en una noche de pedo y no le he vuelto a ver...”

Testimonio 4: el dueño del bar

“Ah sí, ya me acuerdo. Como para olvidarse de él. Era un buen cliente, sí, como decía mi mujer, prácticamente nos daba él solo de comer a toda la familia.

Él y sus amigotes venía siempre por aquí a tomar algo. Se dejaban mucho dinero, incluso invitaba a rondas a todo el bar. Me pregunto de donde lo sacaría; su familia debía de ser rica, porque, que yo sepa, él no trabajaba.

Cómo ya he dicho, me llenaban siempre el bar, pero algunas veces él venía solo, y charlábamos un rato. Se le veía un chico descontento, no me extraña, no hacía otra cosa en la vida que ir de juerga; y como dice mi mujer, que es una santa, eso es un mal síntoma.

De todas formas nunca me quise meter en su vida, supongo que ya era mayorcito para arreglárselas solo. A mi nadie me había dado vela en ese entierro. Mi mujer y yo nos preguntamos donde estará. Pobre chaval.

Testimonio 5: el hijo

“Vaya forma de acabar. Esto es un desastre total. He acabado en la más sucia de las miserias.. Y todo por ir de llanero solitario por la vida. Yo solo quería buscar libertad y mira como me encuentro, casi esclavizado recogiendo basura. No entiendo como puedo haber tirado de esa manera el dinero de papá. Lo que peor me sienta es que al final tenían razón y no me tenía que haber pirao. Ahora podría estar en casa con papá y mamá comiendo a gusto y teniendo un sitio donde cobijarme. Tengo hambre. Nunca antes lo había pasado tan mal. Mi vida es un fracaso. Estoy acabado.

(...)

Seguro que si vuelvo, papá me dejará entrar, pero me da vergüenza ir allí por la cara, después de lo que he hecho . Me presentaré ante él para que me acepte en el negocio, como un trabajador más.

Les necesito. A ver que tal se da.”

Testimonio 6: el chamarilero

“¿Ese? Pues lo normal, uno más. No se nada de su vida, no sé si tenía familia, o amigos, o dónde vivía.... Y a mí además, que más me da. Yo soy su jefe, no sus asistente social. Él venía, trabajaba, y yo le pagaba.

Un par de veces le eché la bronca, porque le pillé guardándose cosas que encontraba por la basura; pero por lo demás, no trabajaba mal.

Un día vino, le pague lo que le debía y se fue. Y yo contraté a otro. Y ya está.

Esta vida funciona así. Por cierto, ¿cómo dices que se llamaba?”

Testimonio 7 : el Padre

“Yo estaba en la puerta de casa. Me pareció verlo de lejos, pero estaba tan delgado... me froté los ojos porque no lo creía. Casi me tuve que pellizcar. Sin embargo le había estado esperando todo este tiempo. Salí corriendo a darle un abrazo tan grande que casi lo ahogo, ¡Ahora era tan frágil!

¡Cuánto le había echado de menos! Me levantaba pensando en él, y pensando en él me acostaba. No pasó un minuto de un solo día que no deseara su vuelta.

Y por fin lo tenía aquí, abrazado a mí. Me pedía perdón por lo que me había hecho, ¡ y quería que le contratara como a un empleado cualquiera! ¡Pero si era mi hijo! Se había ido y ahora estaba aquí, eso era lo único que importaba. Había vuelto, estaba conmigo. ¡Cómo no le iba a perdonar!

Me alegré tantísimo de que volviera que mande organizar una fiesta por todo lo alto. Teníamos mucho, mucho que celebrar. Y seguiremos celebrandolos

Testimonio 8 : el hijo mayor (para la oración de la noche)

“No le entiendo, en serio, no sé de qué va. No comprendo el sentido de la justicia de papá. O sea, yo me paso currando para él en el negocio todo y más, procuro obedecerle en todo y nunca le he faltado al respeto y cuando le pido que me deje el chalé de la sierra para montar una fiesta con los colegas no me hace ni caso, y éste, que se pira así porque sí,

haciéndole a mi padre el feo de su vida, que se gasta toda la pasta de la herencia y que llega aquí en plan jeta diciendo que se ha arrepentido y que no volverá a hacerlo; va y se lleva el fiestón del siglo. No lo entiendo, en serio. Papá se harta de decirme que todo lo suyo es mío, pero yo no lo veo así, no lo siento así. Si yo hubiera hecho lo mismo que el enano, no hubiera tenido la poca vergüenza y la cara de volver y encima pensar que me iban a volver a acoger. ¡Es que es como si sintiera que el amor de papá es infinito! Me desespera, en serio.”

SECTAS “EL TESORO Y LA PERLA” (MT 13, 44-46)

OBJETIVOS:

- Elegir/circunstancia/que es lo que se quiere
- No es oro todo lo que reluce, capacidad crítica,...
- Jesús es el tesoro escondido, la perla más preciosa.

HORARIO

8:30 arriba y estiramientos
9:30 desayuno y servicios
10:00 oración
10:30 1ª dinámica
13:30 baño (río)
14:30 comida
16:30 talleres
17:30 deportes
19:00 merienda y ducha
19:30 2ª dinámica y puesta en común
21:00 misa voluntaria
21:30 cena
22:30 actividad nocturna noche del terror.
24:00 oración y a la cama

HILO CONDUCTOR

- Lectura de la parábola: después de la oración (especificado)
- caja: dentro un
- caja: después de la oración (especificado)
- cuaderno de razas: escribir al final de la puesta en común-reunión de la tarde. Lectura por la noche.

IDEA GENERAL DEL DÍA

Hoy va a haber una gran revelación: Uno de los hermanos de la comunidad de monjes que nos acoge e instruye o mejor un superviviente peregrino que ha llegado esa misma mañana, tiene que contarnos una cosa muy importante. Nos dirá que el conoce lo que estamos buscando durante todos estos días. Que está dispuesto a decírnoslo si nosotros estamos dispuestos a seguirle. Los monjes le dejan hacer, no se meten por medio. El señor este es la figura del jefe de la secta que nos quiere atraer.

DESARROLLO DEL DÍA:

8:30 Arriba y estiramientos

Hay que despertarles metiéndoles prisa. Es por la visita. Hoy nos saltamos los estiramientos (que hemos hecho todos los días), porque necesitamos estar listos antes del desayuno.

Una vez todos más o menos despejados el pavo se presenta .y dice que conoce lo que buscamos y que nos lo puede dar.

BLA-BLA- BLA

(Puede contar algo de cómo vive él, en plan asceta de oración, ayuno y demás, así tiene excusa para no estar presente en el desayuno)

9:30 Desayuno y servicios

Durante este momento estaremos mezclados con ellos, más que nada para que salga el tema en sus conversaciones durante el desayuno y los servicios y arreglos de tiendas.

10:00 Oración

Hacemos la oración de forma que la lectura bíblica sea lo último. Al acabar aparece el pavo (o puede haber rezado con nosotros) y “profana” el momento de sacar el objeto de la caja, sacándolo él (los monjes no se meten o ni siquiera están) Entonces el hace apología de su causa (él mismo)a través de lo escuchado en la lectura, que hay que darlo todo por él, por su causa porque el es la solución, la perla, el tesoro,...

10:30 1ª Dinámica

El pavo este pone sus condiciones, que para estar con él hay que trabajar un poquillo y traerle el tesoro de cada cual que encontraran a través de unas pruebas. También puede haber condiciones tontas, como llevar puesta la ropa de tal o cual manera extraña.

JUEGO DEL EXPLORADOR

Duración aproximada: 2 horas

Número de Monitores necesarios: mínimo 5 monis

Material necesario :

* Carteles indicando las diversas regiones:

Amazonas / Brasil / Selva / Viaje organizado. Países exóticos / Río

* Pruebas:

1.- Brasil: Bailar una danza tropical acompañada de instrumentos musicales de fácil fabricación (ejemplo: garbanzos y piedras en botes, construir una especie de xilófono con vasos y agua a distinto nivel...).

2.- Selva: No es necesario material

Venir preparados completamente como para hacer una marcha larga. El monitor deberá pasar revista hasta el último detalle. Después de la revista les dice si están bien o no, pero que falta (a no ser que estén muy atorados y ya no sepan que pasa).

Opcional: Decir 10 nombres de árboles (a ser posible tropicales) y 10 de pájaros.

Variante: Uno de los miembros del grupo representa el sonido de un animal de la selva y los demás deben adivinarlo. Análogamente con la descripción de un árbol...

Según el tiempo pedir mayor o menor número,

3.- Viaje organizado - Otro tesoro

No hace falta material.

En estos viajes enseñan la cultura de los indígenas del lugar, Las pruebas son diversos deportes antiguos de los mayas :

Juego de la memoria :enseñan diez objetos durante 15 segundos y se tapan y tiene que decir cuales eran (o como).

Mimo con animales de la selva: el monitor dice el animal y uno representa para el resto.

Juego de la pelota maya: hay que colar el máximo numero de bolas a traves de un aro (el agujero puesto en un plano perpendicular al suelo) tiran un tiro cada uno por ronda. Se pueden hacer un par de rondas.

4.- Río

-Cuerdas

-Un pañuelo

Simular un salvamento y unos primeros auxilios a un posible ahogado en el río

Hacer un nudo marinero.

Decir el nombre de 5 ríos importantes y de 2 ó 3 cataratas

Entre dos grupos (si es posible) jugar al pañuelo. El que gane será el primero en participar.

5.- Amazonas:

Representar un cuento que transcurra en la Selva: es válido una historia de animales, de Tarzán, una guerra entre tribus, una caza de personas por parte de caníbales (je, je) .

Imitar todos los ruidos de la Selva y el Amazonas (opcional).

Hacer una danza en la que se invita a un miembro de otro grupo a ser admitido en el propio Podrá aceptar o no y ser rechazado si el monitor lo considera oportuno.

Al final del camino elegido habrá que entregar al equipo un sobre con un texto Deberán guardarlo para comentarlo en la puesta en común, y leer cada grupo el texto de los demás.

Si algunos terminaran muy pronto, se les pediría que por escrito lo analizarán y dijeran qué opinan de él o les entretenemos de otra manera (rogando a Santa María de la Improvisación, siempre presente en nuestros momentos difíciles).

Desarrollo del juego:

Una vez reunidos todos los participantes aparece el explorador y les explica en

qué a consistir el juego

Este juego es personal y a la vez de grupo. Me explico. Las opciones se toman personalmente, pero cuando se de el toque para cambiar de región (cada 10, 15min), las pruebas se hacen con todos los que lleguen a cada región.

Cada monitor estará en una región, y antes de contarles las diversas opciones deberán ejecutar unas pruebas (descritas en las páginas anteriores). Una vez superadas, pasarán a la siguiente región según el camino elegido.

NOTA:

- 1.- El número de pruebas y su complejidad dependerá de cuánto se vaya tardando en desarrollar el juego
- 2.- En todas las opciones cabe la posibilidad de quedarse en esa región Si alguien la escogiera, debería quedarse con el monitor y ayudarle a explicar las pruebas Pasado un tiempo se le permitirá variar de opción y que siga jugando

INTRODUCCIÓN:

El peregrino que nos visita hoy nos explica que para seguirle y estar con el cada uno debemos de completar la historia que va a contar a continuación. Escuchamos con atención:

“Llegó un buen día a la ciudad un viejo explorador que venía del Amazonas. Empezó a contar a todo el mundo que había descubierto un gran tesoro y que estaba enormemente feliz Todos se preguntaban qué riquezas escondería ese tesoro; él, ante las caras de curiosidad de aquellas gentes, dijo:

“Es el más grande tesoro que hay sobre la tierra El que lo descubra podrá realizar todos sus sueños y su vida se convertirá en un camino lleno de felicidad Pero..., ¡jojo!, muchos vinieron conmigo y, sin embargo, no la hallaron”

Se preguntaron dónde estaba y cómo poder llegar hasta él. El explorador respondió

- "No puedo decir dónde se encuentra, es cada quien debe encontrarlo. Hay uno muchos caminos, cada cual elija el que crea conveniente".

Los que le escuchaban se quedaron cabizbajos, él continuó

- “Los que vayáis, escuchad mi consejo dejad que os guíe el corazón, él será la única brújula válida, Estad atentos, no dejéis que el bosque os impida ver los árboles; no siempre lo que vemos es todo lo que hay”

Poco a poco la muchedumbre fue dispersándose: sólo quedó un joven, Emilio (?), que se dirigió a él diciendo:

- "Explorador, yo quiero ir, pero no he entendido tus palabras"

El viejo le miró con cariño y le dijo:

"Ve, en tu camino descifrarás mi mensaje. Recuerda que muchas veces los ciegos ven y

los sordos oyen mejor que los sanos, De todos modos no te preocupes, siempre quedan vestigios de los viajes de los demás".

El joven pronto se encontró que tenía que elegir entre varias opciones

COMIENZA EL JUEGO:

[SALIDA]

a) (Esta opción la quitamos para que ningún vago se quede sin jugar.) Quedarte en casa: es lo más seguro. Te encuentras bien como estas (problema: te quedas con la duda de lo que podías haber descubierto)

b) No estás conforme contigo mismo, necesitas algo más y decides ir por tu cuenta y riesgo al Amazonas confiando en tus capacidades (Problema: requiere dejar todo atrás)

[Pasa a 1]

c) Ir primero a Brasil donde te han ofrecido la posibilidad de trabajar en un buen puesto con un sueldo espléndido. De allí, si quieres, posteriormente podrías ir al Amazonas con la ayuda de todo el dinero que has conseguido, (Problema el que llegue antes podrá quedarse con el tesoro). [Pasa a 2],

[1] Amazonas

Ya estás en el Amazonas: para ir a por el tesoro tienes que...

d) Atravesar la selva, (Problema: tú no la conoces). [Pasa a 3]

e)... O puedes, debido al riesgo que supondría internamente en la selva, ir bordeándola en un viaje organizado (Problema paras en todas las ciudades por las que pasas) [pasa a 4]

[2] Brasil

Ya estás en Brasil y has conseguido mucho dinero. Has conocido a mucha gente y has comenzado una nueva vida allí. En un momento dado tienes que elegir:

f) Ir hacia el Amazonas a buscar el tesoro. Dejas atrás esa vida y lo que con ella estaba relacionado [pasa a 1].

g) Quedarte Brasil aprovechando tu fortuna e intentar establecer una relación con alguna persona que has conocido [pasa a 7],

[3] Río

El camino es cansado y aburrido. Árbol tras árbol, siempre el mismo paisaje. Sudor y lágrimas, avanzas. Llegas hasta un río que lleva tu misma dirección Construyes una balsa y sigues tu camino por el río, Pero, pronto, algo te hace parar el río se bifurca. ¿Qué haces?

h) Eliges uno de los dos caminos esperando tener suerte y acertar Además, si fallas, supones que podrías retroceder [pasa a 8].

i) Te pones a mirar a tu alrededor, intentar ver algo que te oriente Así pasan los días, las semanas... y no ves nada, Decides quedarte.

j) Empiezas a mirar a tu alrededor Pasan los días No ves nada Estás cansado, harto. Pero un día recuerdas lo que dijo el explorador y dejas que hable tu corazón: te dice que debes continuar. Para eso hay que seguir los consejos del viejo: callas, dejas que el ambiente te llene. Oyes a lo lejos una especie de murmullo, pones más atención, ese murmullo viene del río de la izquierda, y parece el ruido de una cascada lejana Por si acaso, sigues el camino por la derecha [pasa a 9],

[4] Viaje turístico

Estas en el viaje turístico. El exotismo y atractivo de las tradiciones de esas gentes te engatusa. Las por que pasas cada vez te gustan más. Poco a poco te vas olvidando de tu objetivo principal, Empieza a cobrar más fuerza en tu cabeza la idea de prolongar el viaje. Un personaje te ha propuesto venderte el mapa de un gran tesoro oro, joyas y un talismán con cuyo poder puedes conseguir el éxito y la felicidad por el resto de tus días. Llegando este momento " ¿Qué harías?

k) Irte a por el oro tesoro, absorto por las recompensas prometidas [pasa a 5]

l) Te lo piensas. La oferta no es fácilmente rechazable, pero seguir el camino hacia el tesoro primero [pasa a 3]

ll) Estás tan indeciso y cansado que decides quedarte en una de las ciudades por las que pasas: te gusta esa forma de vida.

[5]

El camino es duro, no está acostumbrado a tanto esfuerzo, pero sigues adelante Sólo hay un pensamiento en tu cabeza: lo feliz y dichoso que vas a ser con tanto y tanto dinero y poder [pasa a 6].

[6]

Has alcanzado el final del recorrido, el mapa indica que has llegado al tesoro, pero, por más que miras a tu alrededor, no ves nada. Te han engañado, "nadie da duros a 4 pesetas". No crees que si de verdad hubiese habido ese gran tesoro, esa persona lo hubiese buscado ella misma o, a lo sumo, lo hubiese compartido? Mira el mensaje que has encontrado:

[6] final

"Nadie puede estar al servicio de dos amos. Porque despreciará a uno querrá al otro; o al contrario, se dedicará al primero y no hará caso del segundo" (Mt 6, 24)

[7]

Hace ya mucho tiempo que ocurrió esta loca aventura del Amazonas. Puede que a lo mejor seas feliz ahora junto a un/a chico/a que conociste. Tienes un trabajo, tienes todas las comodidades que quieres, incluso puede que tengas el amor de una familia. ¡que lejos queda el tiempo en el que el tesoro tenía importancia para ti!

[7]final

“¿De qué le sirve a uno ganar el mundo entero si se pierde o se perjudica a si mismo?”

(Lc 9, 25)

[8]

Si has seguido por el río de la izquierda, ¡lo siento!; vas recto hacia una catarata.
¿Comprendes ahora por qué no siempre vemos todo lo que nos rodea? Hay momentos que si queremos ver lo que no vemos y escuchar lo que no escuchamos, tenemos que dejar hablar al corazón y tenemos que apartar todo ruido de nuestro alrededor para poder escuchar lo que no oímos

Si por una casualidad has tomado al azar el río de la derecha ¡has tenido suerte!, pero, como no escuchas ni ves, lo más seguro es que sigas río adelante y te pases del camino que lleva al tesoro.

[8]final

“He aquí mi secreto. Es muy sencillo. Sólo con el corazón se puede ver bien. Lo esencial es invisible a los ojos” (El Principito)

[9]

Sigues el río, pero vas observando continuamente las orillas esperando encontrar una señal, como dijo el explorador De pronto ves algo son varios troncos unidos Bien podría ser la balsa que utilizó el viejo, Dejas la balsa y sigues por la selva Tras largas jornadas de viaje llegas a un acantilado; el otro lado se encuentra a unos 20 metros Se te cae el alma a los pies ¿Qué puedes hacer?,

m) Desistes, no hay forma humana de pasar al otro lado.

n) Empiezas a bordear el acantilado buscando un paso Andas y andas, hasta que te encuentras una cabaña. Dentro hay un viejecito que vive allí desde que llegó, hace muchos en busca del tesoro y no pudo pasar, Ya es muy mayor y casi no se tiene en pie Pero él tiene algo que tú no tienes : una gruesa cuerda [pasa a 10]

[10]

Hablas con él y le pides la cuerda. El te responde que, aunque viejo, todavía conserva la ilusión de llegar al tesoro. Te propone un trato él te deja la cuerda si tú le ayudas a pasar Piensas que tal vez la cuerda no pueda soportar el peso de los dos, ¡Elige!

o) Lo dejas por imposible y regresas a casa.. esto ya es demasiado

p) No quieres compartir que te ha dado tanto quebradero e cabeza. Lo intentas por tu cuenta: coges una liana y pruebas a pasar [pasa a 11]

q) Coges al anciano y lo pones en tu espalda, Enganchas la cuerda y te lanzas [pasa a 12]

[11] Liana

Vas por el aire, parece que lo vas a lograr. De pronto, la cuerda se rompe ¡Lástima!.
Eras un buen chico/a

[11]final

“¿Quién de vosotros. si quiere construir una torre no se sienta primero a calcular los

gastos a ver si tiene para terminarla? No sea que, si echa los cimientos y no puede acabarla. se pongan a burlarse de él los que miran diciendo: Este hombre empezó a construir y no a sido capaz de acabar” (Lc 14, 28-30)

[12] Cuerda

Ya estás en el aire. Haces un repaso a toda tu vida y no te arrepientes de haber ido a por el tesoro Los segundos parecen horas,

Pero... por fin. Llegas al otro lado, ¡Lo habéis conseguido! Andáis unos pocos metros y encontráis el tesoro, la emoción os llena. Lo abris y cuál será vuestra sorpresa: No hay oro, ni plata, ni nada por el estilo. Sólo hay una cruz y una inscripción que dice

[12] final

YO SOY EL CAMINO LA VERDAD Y LA VIDA (Jn14,6)

12:30 – 13:00 Puesta en común

Hacemos la puesta en común todos juntos.

1.- Los grupos que han llegado a los diferentes finales leerán su tesoro. Se analizará y comentará cada uno de ellos

2.- Antes de plantearles conclusiones intentar que ellos mismos las obtengan, mediante preguntas:

- *¿Cómo te has sentido al encontrar tu tesoro?
- *¿Hubieras preferido otro tesoro?,
- *¿Te has sentido estafado por El Explorador?,
- *¿Elegirías ahora una ruta diferente?

4.- Al final cuando los monitores que llevan la puesta en común empiecen a plantear cuál es la verdadera riqueza, “YO SOY EL CAMINO. LA VERDAD Y LA VIDA” en este momento interrumpe el colega y el se aplica esta frase. El es el camino que hay que seguir, el tiene la verdad y a través de su camino y verdad llegaremos a la vida que buscamos en este refugio post desastre-globalizado-mundial

El colega dará una oportunidad a aquellos que no han llegado a este final. Supongo que todos los chavales aceptaran y se unirán al siniestro individuo. El les pondrá más tonterías que tiene que hacer como señal de que están con él. (por ejemplo: coleta en la frente para las chicas y gorras de medio lado para los chicos)

16:30 talleres

El pavo se llevara al finalizar el taller lo que hayan hecho (o no, depende del taller). Puede meter baza.

19:30 2ª dinámica: MERCADO VARIABLE

Duración aproximada: 1 h 30 m.

Monitores necesarios:

Variable según el número de puestos que se coloquen. Es necesario un Mercader Jefe, que modifique el precio de los objetos y su utilidad. Será el director del juego y actuará según considere oportuno.

Objetivo:

Ser consciente de la variación de la importancia de las cosas. Descubrir que solamente hay una cosa que no varía de valor: JESÚS.

Material:

- Tablas o similar para colocar los puestos.
- Todo tipo de baratijas: collares, piedrecillas, fruta, sacos de dormir, "perlas"
- Cartulinas marcando los precios.
- Un símbolo de Jesús : una cruz, un cáliz.

Dinámica :

Los participantes estarán divididos en grupos de 3 personas Al comenzar se les entregará un número de créditos (dinero del futuro) para poder comprar los diversos objetos.

A medida que vayan comprando objetos el Mercader Jefe (juguetón) irá variando los precios (por ejemplo: las piedras que antes eran lo más caro pasarán a ser lo más barato) En el transcurso de la dinámica se irá complicando la compra, No bastará con pagar, habrá que hacer pequeñas pruebas y quedar cosas a cambio (ya sean compradas o pertenecientes a los chavales: un reloj, una cinta del pelo, un pañuelo)

Cuando ya lleven un rato comprando (sin tener nada claro qué tienen que comprar ni para qué) se les dará a cada grupo una nota con algo que tienen que conseguir para ganar el juego.

- + Una caja (cuadrada a ser posible)
- + Una cruz (¡Ojo! no la habrá)
- + Una perla
- + Cualquier otro objeto,

Es muy posible que ya los tenga otro grupo en su poder No serán posibles los trueques pero si convencerles para que los vendan a los monitores y poder comprar ellos el objeto que les falte.

Al terminar el juego cada grupo tendrá que entregar al Mercader Jefe su "cesta de la compra".

El Mercader dirá que todo eso son baratijas y que ninguno ha sabido emplear bien su dinero

El Objeto verdaderamentepreciado será el que él señale, una cruz (compuesta por dos palos atados) que ha estado todo el tiempo a la vista, pero que no se encontraba en venta.

Normas:

- * No pueden estar más de 3 minutos en cada puesto en la primera fase en la parte en la que hay que realizar pruebas y dejar prendas el tiempo será 5 minutos Debe ser muy dinámico.

- * Han de obedecer siempre al Mercader Jefe: podrá decirles que bailen una jota, requisarles parte del dinero".
- * Al terminar habrán tenido que emplear todo su dinero.
- * No podrán cambiar objetos entre ellos, ni prestarse dinero.
- * Es posible pedir prestado dinero al mercader

Puesta en común del día:

La idea es recoger un poco lo de esta mañana y añadir lo nuevo que nos aporta esta dinámica. A ver si al final de la puesta en común somos conscientes de que el tesoro y la perla es Jesús y no el individuo este. Se le puede expulsar

Matices que aporta el mercadillo:

- Jesús es gratis, no se compra ni se vende.
- Ha estado todo el tiempo presente en el juego. ¿Te has dado cuenta o has estado pendiente de los objetos?
- ¿Qué personas hacen en tu vida de Mercader Jefe?

Al final se puede repartir este texto y comentarlo un poco.

“La perla es JESÚS,
 el campo el mundo,
 el hombre cualquiera de nosotros.
 Por JESUS encontramos a Dios.
 Las dos parábolas dicen lo mismo: JESUS vale más que todo.
 Encontrar a JESUS es encontrar el tesoro.
 Pero para eso hay que estar dispuesto a vender todo lo que se tiene.
 Es duro cuando la fe no es ningún tesoro, cuando sólo sentimos como un deber,
 cuando no es un valor, cuando no es una liberación, cuando no es vida
 Es duro cuando JESUS es una cosa más entre otras.
 Una cosa buena entre otras cosas buenas
 como el dinero, la fama, la diversión, la salud, los amigos, los estudios
 Pero JESUS no es una cosa más entre otras cosas.
 Este evangelio nos dice que ser creyente es una suerte, una ganancia,
 y que hay que dejarlo todo por JESÚS.
 Hay que estar dispuesto para cuando llegue el caso.
 Verdaderamente dispuesto,
 Para eso tiene que haber descubrimiento, hallazgo, sorpresa.
 Entonces tenemos dentro una alegría, como el hombre de la parábola
 Y renunciamos a todo. Y cantamos... Y no nos entienden”

Después de este momento de reflexión-puesta en común, dejaremos un momento para que escriban el “cuaderno de raza”. Una vez escrito y con los monjes y el peregrino sectario presente se leerán. Al leerlo, si el día a funcionado correctamente, debemos de estar convencidos de quien es el verdadero tesoro y la más preciosa de las perlas: Jesús. En este momento, y ayudados por los monjes, echamos fuera del campamento al siniestro individuo.

22:30 Noche del Terror:

Para enlazarla con el día y teniendo como tema estrella la magia negra, vudú, sectas y demás, el siniestro peregrino sectario aparecerá cuando tengamos a los chavales reunidos en el comedor. Echará una maldición que es la que tendrá que romper cada grupo al acabar su recorrido (o algo así).

El pavo aparecerá más satánico que nunca y como muy malo malísimo.

MATERIALES

1.-Disfraz del peregrino sectario

2.-JUEGO DEL EXPLORADOR:Material necesario :

- * Carteles indicando las diversas regiones:
Amazonas / Brasil / Selva / Viaje organizado. Países exóticos / Río
- * Los mensajes de los diferentes finales (anexo1), en sobres, a ser posible.
- * Pruebas:
 - 1.- Brasil: Material para fabricar los instrumentos o los instrumentos fabricados
 - 3.- Viaje organizado –
10 objetos y trapo para taparlos
aro y un par de bolas
 - 4.- Río

- Cuerdas
- Un pañuelo

3.-MERCADO VARIABLE

Material:

- Tablas o similar para colocar los puestos.
- Todo tipo de baratijas: collares, piedrecillas, fruta, sacos de dormir, "perlas"
- Cartulinas marcando los precios o pizarra velleda con sus rotos correspondientes.
- Un símbolo de Jesús : una cruz, un cáliz.
- Créditos (dinero del futuro) (anexo3)



4.-PUESTA EN COMÚN

- Fotocopias del texto (anexo2)

COMUNA
“LOS TALENTOS” (Lc 19, 11-27)

OBJETIVOS:

- acercarnos un poco más al tipo de sociedad que será la ideal y que trataremos el día siguiente.
- Descubrir todos los talentos de los que estamos dotados, saber emplearlos y reflexionar acerca de cómo los llevamos a cabo.
- Llegar a la conclusión de que sólo si ponemos nuestros talentos a servicio y disposición de los demás saldrán bien las cosas; todos tenemos que dar a los que nos rodean , ¿lo damos?... pero sobre todo... ¿sabemos que no sólo tenemos cosas que dar sino que DEBEMOS darlas? Aprender esto como un valor fundamental cristiano.
- Fijarnos un poco en los que nos rodean, en mayor o menor medida, hemos de ser conscientes de que formamos parte de una comunidad, un grupo al fin y al cabo,... dentro de un barrio que está dentro de una sociedad y, especialmente en el campamento, vivimos esto con mayor intensidad; aprovechar este momento para descubrir todos los valores, dones, talentos que pueden dar a esta comunidad todos los que nos rodean y saber incluso que son exigibles... nos fijaremos en una persona en concreto para recordárselo... (“talento visible”)
- Ayudar en este mismo sentido a los demás a descubrir sus propios talentos para que puedan explotarlos.

HORARIO:

8'30: Arriba que ya es hora!!! (estiramientos y aseo)
9'00: desayuno y tareas.
10'00: oración matutina
10'30: 1ª DINÁMICA: “descubre tus talentos” y “voluntarios”
13'30: baño y tiempo libre
14'30: comida
16'30: talleres: El talento visible
17'30: deportes, ducha y merienda
19'15: 2ª DINÁMICA: “fiesta hippie”
21'00: tiempo libre y MISA.
21'30: cena
22'30: actividad nocturna “el talento visible”
23'30: oración nocturna
24'00: a la cama!!!

HILO CONDUCTOR:

- MOMENTO CAJA: por la mañana; sacaremos cintas hippies para el pelo.
- MOMENTO MONJES: en la 1ª dinámica, en la fiesta de la tarde (2ª dinámica)
- LECTURA DE LA PARÁBOLA: en la primera dinámica se dará la visión falsa y se corregirá después de la 2ª, cuando termine la fiesta hippie.
- MOMENTO CUADERNO: Después de la segunda dinámica: fiesta hippie y tras leer la parábola.

IDEA Y DESARROLLO DEL DÍA:

Venimos de vivir un día como sectarios en nuestra sociedad de Pineta, por lo que explicaremos que, después de haber visto como el egoísmo destrozaba nuestra forma de vida, hoy tenemos que concluir que sólo poniendo en común todo, podremos llegar a formar una sociedad adecuada. Nuestro día girará en torno a la mala interpretación de la parábola de los talentos (Lc. 19, 11-27) como explicamos en la primera dinámica y en la también mala interpretación de la vida en comunidad o comuna, como tratamos en la segunda dinámica.

Una de las actividades que realzaremos en este día será el juego del “talento visible” que no es más que una variante del amigo invisible; dejaremos la hora del taller para que cada chaval pueda realizar algún objeto que represente los talentos de la persona que la ha tocado. La hora de dar los papeles puede ser cualquiera siempre dando tiempo suficiente para que observen a su “amigo talentoso”(tal vez después de la 1ª dinámica). Deberán acompañar el regalito con una carta que explique las cualidades que ve en él... Todo esto lo celebraremos en una pequeña velada de noche en que entregarán y leerán sus cartas al amigo. (los monitores también participaremos).

Primera dinámica:

Por la mañana trabajaremos en torno al sentido de la parábola y la búsqueda de nuestros talentos. Para ello dividiremos las tres horas de dinámica en dos partes:

1ª Parte: “las dos caras de la moneda”

Dos monitores-monjes saldrán para explicar el sentido de la parábola del día: los Talentos. Éstos tratarán de dar una explicación contraria a la del Evangelio con el fin de confundir a los chavales; es decir, le darán la vuelta al significado explicando que aquel que ahorró sus talentos obró de manera correcta al enterrarlos para no perderlos ni emplearlos en nada... y el que trabajó por duplicarlos, obró mal ya que desperdició su tiempo y no dedicó nada a vivir y disfrutar de la vida. Debemos ser muy convincentes porque de lo contrario se nos va abajo toda la dinámica. Los monjes motivarán de esta manera a una reflexión en la que cada chaval pensará sobre sus propios talentos entendiéndolos como virtudes y cualidades... y escribirá las veces que guardó bien sus talentos y las veces que los desaprovechó... No será demasiado tiempo, dedicaremos a esta primera parte hora y media, media hora de reflexión y otra media larga para la puesta en común.

Muy importante que se queden con el mal sentido de la parábola y que entiendan que el Señor es injusto cuando castiga al que ahorró y recompensó al otro... Ahora, en la segunda parte le daremos el buen sentido a la cosa.

2ª Parte: “voluntarios”

Se comenzará esta parte haciendo el ademán de comenzar una segunda dinámica, en medio de la explicación vendrá un monitor pidiendo ayuda porque ha surgido un problema en el campamento (se han caído unas tiendas, se ha roto el tendedero o hay problemas con las letrinas...). Se pedirán voluntarios, sin un número determinado. A esos voluntarios se les pondrá a trabajar sobre la “urgencia” que ha surgido. Los demás se quedarán descansados, dándose masajes, tumbados y jugando si quieren. Cuando acaben los voluntarios de trabajar se les recompensará con un premio (Coca-cola...) y con un trato especial durante todo el día y los vagos estarán a disposición de los trabajadores (fregarán sus platos). Así se dará el verdadero sentido de la parábola, los que usen sus talentos se verán recompensados y los que los escondan hasta se les quitará lo que tienen. Tras una breve puesta en común general, para entender el sentido de la dinámica, nos vamos a dar el baño de la mañana.

2ª dinámica

En esta segunda dinámica, nos meteremos más hacia el sentido de la “comuna” y lo necesario que es que todos los miembros ofrezcan a disposición de los demás sus talentos. Para ello invitaremos a los chavales a participar de una fiesta hippie en la que el motivo principal será mostrar nuestras cualidades...

Les dividiremos en cuatro grupos (los que son o como queramos...) para que cada uno represente una actividad distinta, siempre relacionada con el mundo de la comuna y la paz... nosotros proponemos los siguientes:

- canción
- representación
- baile
- dibujo/cartel.

Una vez preparado todo (una media hora) y cinco minutos antes, pondremos impedimentos sobre sus virtudes, es decir, les pondremos trabas para que no puedan desarrollar sus talentos y vean así que es imposible que las actuaciones salgan bien:

Los de la canción no podrán elegir como guitarrista a alguien que sepa tocar la guitarra y tendrán que poner a alguien que no tenga ni idea, los que lleven la “voz cantante” se quedarán afónicos...

Los de la representación, tendrán que actuar sin poder gesticular y con las manos pegadas al cuerpo.

Los del baile, bailaran sin poder usar sus piernas...

Los del cartel, harán el dibujo y cuando lo hayan terminado y queden tan sólo diez minutos para la fiesta, les pediremos que lo repitan rapidísimamente y con la mano izquierda (los diestros, claro; los zurdos con la derecha...)

Todos harán su actuación estelar sin los talentos y después de reírnos y descubrir que sin poder aportar al grupo todas nuestras virtudes y cualidades, todo sería un desastre, podrán hacer bien lo que han preparado si hay tiempo...

Después leeremos la parábola verdadera al hilo de la explicación de que por la mañana se trataba de una interpretación falsa y dejaremos un momento para escribir el cuaderno.

Actividad nocturna: “El talento visible”

Sencillamente, se tratará de una celebración de entrega de regalitos en que cada chaval, dará delante de todos los demás miembros de la comunidad su presente al talentoso que le ha tocado; también leerá la carta que le ha escrito...

Sería interesante estar atentos por si el ritmo de la celebración es lento, incorporar canciones, bailes o juegos... (Wakatanga, la ovejita lucera, etc.)

MATERIAL:

- disfraces un poco hippies para la fiesta de por la tarde y durante algún momento del día...
- disfraces también de los monjes-monitores.
- Arcilla y las sobras de los talleres de los días anteriores del campamento para el taller del “talento visible”
- Papel, bolis, etc. Tendrán que escribir una carta...
- Cassette y cinta con música sesentera para un baile
- Papel continuo o cartulinas, también rotuladores, ceras, lápices, o lo que sea para hacer carteles (incluso sábanas al estilo de pancartas...)
- Un premio más o menos envidiable para unos cuatro o cinco chavales... (tal vez pudiera ser una Coca-Cola fresquita para cada chaval)

SOCIEDAD IDEAL “La Semilla” (Mc 4, 1-9)

HORARIO:

9:00: Levantarse: música del Rey León.
 9:30: Desayuno y servicios
 10:30: Oración
 11:00: Juego de la Oca
 13:15: Baño
 14:30: Comida
 15:30: Descanso
 16:30: Taller de Canciones
 17:30: Trabajar sobre la conclusión sobre la Sociedad Ideal
 19:00: Ducha y merienda
 19:30: Conclusión / Preparar Eucaristía
 20:30: Eucaristía
 21:30: Cena
 23: 00: Fuego
 01:30: Breve oración y toque de queda

HILO CONDUCTOR

En cuanto a la caja, la sacarán por la mañana los monjes, dándole la importancia que merece, pues es la última. El objeto extraído será una cuerda con varios nudos, que representan cada una de las sociedades que hemos ido recorriendo cada día del campamento. El último día (éste) tendrá una interrogación.

Los monjes volverán a salir en la Eucaristía, todos ellos, presidiendo, para darle la solemnidad que merece.

IDEA:

Este es el último día de campamento como tal, por lo que todos estaremos cansados. La mentalidad que tenemos que tener este día es, ante todo, de relax. No se debe decir nada durante todo el día sobre la parábola o sobre la sociedad ideal, la idea es que sean los propios chavales los que lo descubran por sí mismos.

DESARROLLO DEL DÍA

11:00 Juego de la Oca

Objetivo: que los chavales, mediante juegos del tipo Gymkana (juego de la Oca) vayan obteniendo las hojas del diario que han ido haciendo durante todo el campamento.

- Ver anexo

16:30 Taller de canciones:

Hemos descartado hacer talleres ese día, y los deportes no son factibles por el calor y el cansancio acumulado, por eso, y para que se despierten los chicos, tendremos un taller de canciones, pero no tienen que ser de misa, simplemente cantar por divertirse.

17:30 Tarde

Con las hojas del diario que fueron haciendo por razas, tienen que conseguir una conclusión a modo de Sociedad Ideal. Los chicos tienen que elegir dos representantes por raza, de modo que éstos, después de la ducha y la merienda, se reúnan con los otros representantes (sea un grupo de 8) para hacer una combinación de las cuatro supuestas sociedades ideales, que presentarán en la Eucaristía dos de ellos.

20:30 Eucaristía

Estarán presidido por el consejo de monjes. A los dos representantes que presentarán la Sociedad Ideal, se les impone unas túnicas de las que hemos llevado los monjes, como símbolo de que hasta ahora les hemos dado nosotros los datos, pero ahora recibimos de ellos.

23:00 Fuego de campamento:

Dependiendo de como haya ido el campamento, y de como hayan funcionado las veladas, esta noche se les dará libertad total para el fuego, prepararemos algo los monitores...



VIAJE DE VUELTA

OBJETIVOS:

Recoger el material que no se va a quedar el Claret de Segovia para la siguiente quincena.

Dejar la pradera limpia, como si solo se hubiesen montado los pabellones y demás infraestructura.

HORARIO:

9:00 Levantada y estiramientos

9:30 Desayuno y servicios

10:00 Oración

10:30 1ª y única dinámica: recogida

12:00 baño

13:00 Comida con los del Claret de Segovia

14:00 viaje de vuelta

IDEA GENERAL DEL DÍA

Lo que pone en los objetivos: dejar la pradera preparada para que se asiente el otro grupo que nos sigue.

DESARROLLO DEL DÍA

9:00 Levantada y estiramientos.

Hoy no hay mucho que hacer, por eso se les deja dormir un poco más, que no aprovecharan, como es costumbre. Si nos dan la grata sorpresa de dormir toda la noche y no despertarnos, pues mejor.

Los estiramientos se pueden quitar.

11:00 Recogida

Pues no es nada más que recoger nuestro material, excepto el que dejamos para que use Segovia.

Lo primero es que cada uno, chicos y monis, hagamos nuestras mochilas. Después, entre dos de cada tienda la revisarán, desmontarán, limpiarán y guardarán. El resto de la gente la dividiremos entre tareas comunes de recogida, como embalar materiales y hacer batidas por la zona, también sería bueno ayudar en cocina ha hacer la comida e incluso darle una gran fregada a los cacharos de la cocina, incluidos los fogones.

12:30 Baño.

Mejor dicho, mega-baño en el río. Se supone que ya no queda nada más que hacer, así que nos dedicaremos a disfrutar algo más del entorno, del río,...

14:30 Comida con los de Segovia:

O no, dependerá de la hora a la que lleguen, pero en principio está pensado que comamos juntos, después nos iremos en el mismo autobús que les a traído a ellos.

¡¡¡¡¡ADIOS PINETA!!!!!!

