



campamento de verano (sector rojo)
para adolescentes de 14/15 años

Equipo de Pastoral Juvenil Vocacional
Misioneros Claretianos
Provincia de León

ÍNDICE

0.-PRÓLOGO	1
1.-OBJETIVOS DEL CAMPAMENTO.....	1
1.1.-OBJETIVO GENERAL:	1
1.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	1
1.3.-OBJETIVO GENERAL para los MONITORES:	2
2.-ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN	2
2.1.-GRUPOS HUMANOS.....	2
2.2.-ESPACIOS.....	3
2.3.-OBJETOS.....	4
3.-ESQUEMA DE LA PROGRAMACIÓN	5
4.-HORARIO-TIPO.....	6
5.-LA ORACIÓN DIARIA EN EL CAMPAMENTO	6
6.-PROGRAMACIÓN DETALLADA	
DÍA CERO: acogida y presentación	8
DÍA PRIMERO: día del grupo	9
DÍA SEGUNDO: día de la naturaleza	10
DÍA TERCERO: día de la persona	12
DÍA CUARTO: día del mundo en el que vivo (I)	13
DÍA QUINTO: día del mundo en el que vivo (II)	14
DÍA SEXTO: día de la reconciliación	17
DÍA SÉPTIMO: día de la opción ante la llamada de Dios (I)	18
DÍA OCTAVO: día de la opción ante la llamada de Dios (II)	20
DÍA NOVENO: día de los líderes	21
DÍA DÉCIMO: revisión y despedida.....	23
DÍA "D": domingo.....	25
DÍA "N": día del juego en equipo.....	25

0.-PRÓLOGO0.-PRÓLOGO0.-PRÓLOGO

El campamento “**ORÍGENES**” nació en 1994 dentro de un proyecto global de colonias o campamentos de verano para la iniciación cristiana de (pre)adolescentes; está pensado para chavales/as de 14/15 años (3º de ESO), si bien puede también ser útil para adolescentes uno o dos años mayores; en los cuatro años que se lleva haciendo, ha supuesto un buen momento para que personas de esas edades iniciaran un proceso de maduración en la fe, así como un buen refuerzo para aquellos que ya lo habían comenzado.

Elaborado con materiales e ideas de variada procedencia, el soporte que da coherencia y linealidad a las actividades de la colonia son una serie de relatos bíblicos sobre los “orígenes” (libro del Génesis). Con ello, se ponen las bases a un posible ciclo de campamentos de verano con un argumento lineal que, comenzando con “*Orígenes*” (3º de ESO) y el “*Éxodo*” (4º de ESO), continúa con la *vida de Jesús* (1º de Bachillerato), el *Reino de Dios* (2º de Bachillerato) y finaliza con *la vida de las primeras Comunidades Cristianas* (Universitarios).

“**ORÍGENES**” es un *campamento tipo aventura* en el que se va avanzando, día a día, en una historia, que sirve de soporte a los contenidos a vivir de acuerdo con el Plan Pastoral P.E.C. (“Preadolescentes En Camino”) de la Provincia Claretiana de León. El nombre propio de la colonia (“orígenes”) intenta ubicar a los chavales/as en la dinámica del campamento, y, a la vez, *intenta expresar el contenido del mismo: inicio, comienzo de una nueva etapa de crecimiento como personas -maduración humana- y como creyentes -maduración en la fe-*.

Se explicitan, a continuación, los posibles objetivos de un campamento para personas de las edades referidas, así como los medios y elementos de identificación de los que nos hemos valido para conseguirlos.

1.-OBJETIVOS del CAMPAMENTO1.-OBJETIVOS1.-OBJETIVOS

1.1.-OBJETIVO GENERAL: 1.-OBJETIVO GENERAL para el SECTOR ROJO. 1.-OBJETIVO GENERAL para el SECTOR ROJO *colaborar en la iniciación del proceso de maduración en la fe, en una dinámica comunitaria de trabajo en equipo y convivencia, en apertura a uno mismo, al mundo y a Dios, que permita un progreso evaluable cada día en cuanto a los aspectos de educación para la vida, desde una óptica cristiana.*

1.2.-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

a) Referidos a su personalidad-sociabilidad

- 1.-Realizar el paso del yo-individuo al yo-grupo
- 2.-Aceptar al otro/a como base de la amistad.
- 3.-Comprender que necesita la aportación y la corrección de los demás para llevar a cabo su propio crecimiento personal.
- 4.-Comenzar a formarse en libertad y a tomar las riendas de su propia vida.
- 5.-Aumentar la comunicación dentro del grupo.

b) Referidos a su apertura al mundo

- 6.-Tener una idea acerca del origen de los grandes problemas del mundo.
- 7.-Comprender que es posible cambiar el mundo con la colaboración de todos, y ser consciente de que debe elegir un camino que lleve a ese cambio justo.

8.-Comprender y aceptar que la denuncia social y las actitudes en contra de lo generalmente establecido son posibles e incluso necesarias en ocasiones.

c) Referidos a sus modelos de identificación

9.-Conocer varios modelos válidos de posibles líderes y de personas que viven diferentes vocaciones de servicio.

10.-Descubrir en Jesús de Nazaret el amigo ideal.

11.-Conocer los comportamientos de Jesús que denuncian y contradicen los hábitos y valores de la sociedad de su tiempo.

d) Referidos a su vida de fe

12.-Practicar el compromiso cristiano como dedicación al otro/a.

13.- Conocer y apreciar la Palabra de Dios.

14.- Encontrar en la oración una luz y un camino para comprender y cambiar el mundo.

15.- Participar activamente en las celebraciones litúrgicas y en la Eucaristía.

1.3.-OBJETIVO GENERAL para los MONITORES/AS:1.2.-OBJETIVO GENERAL para los/as MONITORES/AS del SECTOR ROJO.2.-OBJETIVO GENERAL para los/as MONITORES/AS del SECTOR ROJO *acompañar* personal y personalmente a los chavales/as en el proceso de aprendizaje, *creando un ámbito* de participación, convivencia, respeto, trabajo, coordinación y creatividad, *siendo testigos* de amistad y de fe.

2.-ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN2.-MEDIOS2.-MEDIOS

El *contexto general del campamento* viene dado por la “*historia-aventura de los orígenes*”, contenida en un libro (el “*libro de los orígenes*”); es un conjunto de narraciones adaptadas del libro del Génesis; a cada día de la colonia le corresponde un relato que cuenta la “*historia-aventura*” que se va a vivir en ese día.

Además de los recursosAdemás de los RECURSOSAdemás de los RECURSOS básicos (equipo de monitores/as, casa de convivencias y alrededores, plan del campamento y materiales), el campamento se estructura en torno a una serie de *elementos de identificación*ELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓNELEMENTOS DE IDENTIFICACIÓN que dan unidad y una línea al campamento, sirviendo de soporte para todo lo que se haga. Estos elementos de identificación son los siguientes:

2.1.- GRUPOS HUMANOS:

a) *Los chavales/as* estarán agrupados, desde el primer día de la colonia, en “*familias de pastores*”; son los grupos estables de referencia en los que los acampados realizan las actividades y los trabajos en grupo. Se forman el primer día y constan de una serie de elementos personales y materiales que les identifican como familia:

-*Patriarca/matriarca*: monitor/a del grupo.

-*Primogénito/a*: un acampado/a de cada familia. Cada día, por un orden establecido al principio -puede ser por edades-, un miembro de la familia va asumiendo este cargo. La finalidad de esta figura es la de que cada día haya en la familia un responsable al que el monitor/a del grupo pueda dar determinadas responsabilidades (por ejemplo: organizar el grupo para un determinado trabajo, recoger determinados materiales y repartirlos...). Es bueno que el monitor favorezca este aspecto de co-responsabilidad, por su importancia educativa. El

Primogénito es también el que recibe y recoge, por la noche, los "*libros de mis orígenes*" y uno de los *Primogénitos* del día es el que entra por la mañana a por el "*libro de los orígenes*" ("*elegido/a del día*") y lo guarda por la noche ("*elegido/a de la noche*").

-*Tienda de la familia*: se montan el primer día en torno a la hoguera del "*poblado de los orígenes*" (conviene cuidarlas en los días sucesivos, especialmente si hace mal tiempo, para que pueda seguir siendo un lugar "digno" de reunión y para las veladas).

-*Traje de fiesta*: chalecos confeccionados a partir de sábanas viejas y teñidos de diversos colores, un color por familia. Se usan para las fiestas y momentos solemnes del pueblo (eucaristías, veladas especiales, marchas por familias...).

Conviene que un miembro fijo del grupo tenga el cargo de "chalequero", encargándose de repartir y recoger los chalecos cada vez que se usen; de lo contrario, existe el riesgo de que se vayan perdiendo a lo largo del campamento.

b) *Los monitores/as* son los "*patriarcas/matriarcas del pueblo*". Cada uno se ocupa de una de las familias de pastores. *El coordinador/a* de la colonia no pertenece a ninguna de las familias; es el "*anciano/a del pueblo*". Junto con los "*patriarcas/matriarcas*" forma el "*consejo de ancianos/as del pueblo*".

c) *El pueblo reunido* al completo (anciano/a, patriarcas/matriarcas y familias) constituye la "*asamblea del pueblo de los orígenes*".

2.2.-ESPACIOS

a) "*Sala de los orígenes*": es la sala general de reunión y de trabajo. Conviene que sea un sitio cerrado en el que se pueda hacer todo aquello en lo que la escucha sea importante.

Esta sala puede decorarse con algunos murales grandes que reproduzcan el logotipo del campamento y otros motivos relacionados (Adán y Eva, Cain y Abel, el arca de Noé.); conviene ir enriqueciendo esta decoración inicial con todos aquellos murales que van resultando del trabajo de los grupos y de las celebraciones.

Podría utilizarse como "sala de los orígenes" el sótano de la casa de Baltar.

b) "*Sala del libro*" (*de los orígenes*): conviene que tenga dos zonas: una de ellas funciona como *oratorio*, con sillas o mantas por el suelo; puede decorarse con un gran mural con la figura de Abraham en camino. La otra parte de la sala es un "*laberinto*" o "*habitáculo*" para el "*libro de los orígenes*"; si hay espacio y medios, puede hacerse un pasillo estrecho y con poca luz con mesas apiladas y cubiertas con mantas, que conduzca a un recinto pequeño, ambientado con un atril grande para el libro, algunas velas y decoración vegetal. De este receptáculo, se saca cada mañana el "*libro de los orígenes*" y allí vuelve cada noche. En la zona del oratorio habrá otro atril o similar sobre una mesa para poner el libro hasta que por la noche se vuelva a cerrar para guardarlo. Conviene mantener un cierto misterio sobre el "*laberinto*" o "*habitáculo*"; el que entra no puede manifestar a nadie lo que ha visto dentro, bajo pena de "quedársele la lengua pegada al paladar"; el objetivo de esto es dar cierta importancia y misterio al "libro", elemento importante en torno al cual gira la dinámica del campamento. Es conveniente que esta "*sala del libro*" permanezca cerrada mientras no se use.

Podría emplearse para ella la sala alargada que está a la derecha de la entrada por los sótanos de la casa de Baltar.

c) "*Poblado de los orígenes*": es una zona delimitada en los exteriores de la casa de convivencias; en su centro hay preparado un sitio para una hoguera; en torno a ella se distribuyen las "tiendas de pastores" -una por familia- que se hacen el primer día del campamento, confeccionadas con los más diversos materiales disponibles en la casa y en el entorno (mantas viejas, somieres, maderas, ramas, hojas...). Puede ser un espacio para algunas actividades y veladas; conviene dejar libre uno de los lados de la circunferencia que forman las tiendas para que sirva de escenario, visible por todos. Este "*poblado de los orígenes*" se

construye el primer día (formación del pueblo) y se levanta el día séptimo (vocación de Abraham).

Podría utilizarse para el "poblado" la planicie de la huerta situada junto a la cancha de baloncesto, donde hay una hoguera preparada.

d) "*Sala de los patriarcas y matriarcas*": es el nombre que se puede dar a la sala de monitores.

Podría emplearse para este fin la pequeña sala que está a la izquierda de la entrada por los sótanos de la casa de Baltar.

2.3.-OBJETOS

a) "*Libro de los orígenes*": libro de gran tamaño, confeccionado con cartones y cartulinas. Contiene, en letras grandes, los relatos que se leen al comienzo de cada día y un dibujo para cada día, además de unas cuantas hojas en blanco. Conviene que tenga una buena presencia y que sea de un tamaño considerable, pues es uno de los objetos fundamentales en torno a los que gira la dinámica del campamento. (*Hay uno guardado en el despacho de Baltar*).

b) "*Libro de mis orígenes*": es un pequeño cuadernillo personal para cada acampado/a y monitor/a. Se distribuyen un el rato de oración de la noche, a partir del día 2º, y tiene por objeto que, en un breve rato de silencio, cada uno escriba lo más significativo del día, recogiendo lo más importante que haya vivido en la jornada, con vistas a ir personalizando la experiencia. La portada puede contener el logotipo del campamento y un espacio para el nombre del propietario y de su familia; sus páginas pueden ser plantillas idénticas fotocopiadas con el siguiente esquema (*se adjunta portada y página*):

-Día _____

*De lo vivido hoy, anoto:

-aquello en lo que más he disfrutado _____

-aquello que más me ha costado _____

-lo que hoy no he aportado al grupo y puedo aportar mañana _____

-aquel momento en que me he encontrado con Dios _____

-lo que me puede servir para mi vida cotidiana _____

*Sintetizo, en unas líneas, cómo me siento al final del día: _____

Después de que cada uno ha escrito su vivencia del día, se vuelven a recoger, por familias, y se meten junto con el "*libro de los orígenes*" en el recinto del laberinto, hasta el día siguiente. Al final del campamento cada uno se lleva su "*libro de mis orígenes*" como recapitulación de lo vivido.

c) "*Salmos y cánticos de los orígenes*": cuadernillo que contiene salmos adaptados y canciones para usar en las oraciones y celebraciones del campamento (*se adjuntan salmos, cánticos y grabación*).

d) "*Himno de los orígenes*": es la canción identificadora del "pueblo de los orígenes". Es bueno que sea una de las primeras canciones que se aprendan y que se cante con frecuencia, especialmente en los momentos y actos significativos del campamento. Su letra alude a los elementos identificadores y al trasfondo del campamento (*se adjunta letra y partitura*).

e) "*Traje de los orígenes*": casaca de tela vistosa que se pone cada mañana el "*anciano/a del pueblo*" para leer el "*libro de los orígenes*" y explicar el sentido del día, y cada noche para cerrarlo. *Puede valer una de alguno de los ropajes que hay por Baltar.*

f) "*Logotipo de los orígenes*": es el emblema del campamento. En él se encuentran representados algunos de los elementos de identificación de la historia-aventura de los orígenes: el "*libro de los Orígenes*", un chaleco (signo de la familia), un bastón (signo del camino), un saquito de arena (signo del desierto), el paraje por el que camina el pueblo, unas huellas, unas gaviotas, el nombre del campamento y la frase "somos su pueblo". Aparece en los oracionales,

en carteles y en el "pin" que puede entregarse el último día del campamento (*se adjunta tira fotocopiabile*).

g) "*Carteles de los orígenes*": decoran los distintos espacios del campamento con motivos alusivos a los motivos del campamento.

Actualmente, en el despacho de Baltar están guardados los siguientes: uno grande con el logotipo (para la sala de los orígenes); otro grande de un beduino caminante (para el oratorio); otro mediano de "caminando juntos hacia ser persona" (para la celebración del día tercero); otro grande de "trabajemos juntos por un mundo mejor" (para la celebración del día quinto); otro de "Yo soy el camino, la verdad y la vida" (para la caseta de los monitores en la feria del día noveno).

3.-ESQUEMA DE LA PROGRAMACIÓN.-PROGRAMACIÓN.-PROGRAMACIÓN

La colonia "Orígenes" puede durar de 9 a 13 días, incluyendo el día de llegada y el de regreso.

DÍA	CONTENIDO	SOPORTE DEL DÍA
0	Acogida	
1°	Hacer el grupo	Constitución del pueblo
2°	Día de la naturaleza	La creación
3°	Día de la persona	Adán y Eva
4° (*)	Día del mundo en el que vivo I	Sodoma y Gomorra
5° (*)	Día del mundo en que vivo II	La torre de Babel
6°	Día de la reconciliación	Caín y Abel.
7° (*)	Día de la opción ante la llamada I	La vocación de Abrahán: "sal de tu tierra"
8° (*)	Día de la opción ante la llamada II	La libertad de Abraham
9°	Día de los líderes	La descendencia de Abrahán: "numerosos como las estrellas del cielo"
10°	Revisión y despedida	
"D" (**)	Domingo	
"N" (**)	Día del juego en equipo	El arca de Noé

(*)Lo programado para los días 4° y 5°, es posible reducirlo a una sola jornada, haciendo los correspondientes retoques, como se especificará en su momento; lo mismo ocurre con los días 7° y 8°.

(**)Los días "D" y "N" fueron pensados como días más relajados, de relativo "descanso" en medio de la actividad, en los que se privilegia la convivencia del grupo. Pueden integrarse tras 3 ó 4 días de trabajo, según convenga, si se opta por la colonia de 13 días; son, pues, días "prescindibles", cuya omisión no rompe la dinámica de la colonia.

Como puede apreciarse en la programación, el campamento pretende seguir un orden progresivo partiendo desde el 'yo y el grupo', pasando por 'yo y el mundo' para llegar a 'yo y Dios'; en realidad, estos tres momentos son interdependientes, estando presentes uno en los otros; conviene ir recordando a lo largo del campamento que la persona, los demás, el mundo y Dios no son realidades tan distantes como pudiera parecer a primera vista, sino que están íntimamente relacionadas. La vivencia *del grupo*, representada plásticamente en las familias y

en el pueblo, es una de las claves fundamentales de todo el campamento, que aglutina el resto.

Esas etapas -de 3 ó 4 días cada una- pueden estar divididas por momentos de revisión de lo vivido, de tomar el pulso a la marcha de la colonia y de motivación para lo que queda llamados "*pasajes*", situables en diversos momentos según la marcha del campamento; en esos momentos puede hacerse una revisión de lo que va de campamento por grupos y, seguidamente, una especie de "rito de paso", con la entrega de algunos objetos significativos para las familias o sus miembros (bastón y saco de arena).

4.-HORARIO-TIPO 5.-PARTICULARIDADES en la PROGRAMACIÓN

El horario que se podría seguir en un día cualquiera de campamento es el siguiente (habrá días que necesiten cambios, por su propia dinámica):

- 9:00 Levantada
- 9:30 Desayuno
- 10:00 Limpieza
- 10:45 "Buenos días" (Oración de la mañana)
- 11:15 Actividad de la mañana (I) *
- 12:45 Descanso
- 13:00 Actividad de la mañana (II) *
- 14:30 Comida y tiempo libre
- 16:30 Ensayo de cantos
- 17:00 Actividad de la tarde (I) *
- 18:30 Merienda
- 19:00 Actividad de la tarde (II) *
- 21:00 Cena
- 22:30 Velada
- 23:45 "Buenas noches" (Oración de la noche)
- 00:15 Descanso

*De los cuatro tiempos de trabajo diarios, conviene dejar uno de ellos para la distensión grupal (deporte, baño,...). En algunos de los días, el segundo tiempo de actividad de la tarde corresponde a una celebración; en otros, se puede sacar algún momento para preparar la velada.

5.-LA ORACIÓN DIARIA EN EL CAMPAMENTO

Los momentos de oración con los que se comienza y se finaliza "oficialmente" cada día en la "*sala del libro*" son llamados "*buenos días*" y "*buenas noches*".

La oración de la mañana -"Buenos días"- puede constar de un canto y un salmo adaptado, adecuado al tema del día, recitado a dos coros, tras el que se deja un momento de silencio para hacer oración de eco, con una música de fondo. Tras ello se puede añadir,

progresivamente y según la facilidad y participación del grupo, alguna otra oración, lectura o participación libre de petición, acción de gracias, perdón... variando el esquema para evitar, de esta forma, la monotonía.

Acabado este momento de oración y en el mismo sitio, uno de los primogénitos/as de una de las familias -por un orden establecido- (el "*elegido/a del día*") entra a sacar el "*libro de los orígenes*" de su "*laberinto*" o "*habitáculo*"; el libro es recibido por el "*anciano/a del pueblo*" quien, poniéndose el "*traje de los orígenes*", procederá a mostrar el dibujo del día, a leer el relato y a explicar el sentido de lo que se va a vivir.

La oración de la noche -"Buenas noches"- puede consistir en un canto y una acción de gracias espontánea por las cosas vividas en el día; tras ello, cada uno rellena la hoja correspondiente de su "*Libro de mis orígenes*". Para comenzar o para concluir este momento de oración/revisión, el "*anciano/a del pueblo*" volverá a coger el "*libro de los orígenes*" entre sus manos para recordar el relato que motivó el día vivido; sería un *buen momento para hacer una referencia explícita a Jesucristo*, por ser el "rostro de Dios" más cercano a los chavales/as; no es difícil poner a Jesucristo como "paradigma" de persona comunitaria, de ser humano, de hombre cercano a los problemas de la gente, de perdón, de hombre libre y fiel, que llama al seguimiento... Podría ser útil, en alguna de las "*buenas noches*", leer o comentar algún pasaje del evangelio en el que Jesús aparece en la perspectiva vivida en el día. La oración de la noche concluye cuando el "*anciano/a*" cierra el "*libro de los orígenes*" que durante todo el día ha estado sobre el atril de la zona del oratorio y unos de los primogénitos/as (el "*elegido/a de la noche*") se introduce en el "*laberinto*" o "*habitáculo*" para depositarlo en el sitio desde donde se sacará la mañana siguiente.

El "Dios" al que el pueblo se dirige es el "*Padre/Madre del pueblo*": es quien les ha dado la vida, les ha reunido y quien les alienta en su camino; es quien habla al pueblo y con quien se comunica el anciano y el pueblo en su oración. Puede ser una imagen rica y real para expresar, dentro de la dinámica del campamento, quien es Dios para nosotros.

Programación



6.-PROGRAMACIÓN DETALLADA.-.- PROGRAMACIÓN DETALLADA

**En casi todos los días aparece una actividad "motor" de la "historia de los orígenes"; se trata*

de aquello que está más directamente relacionado con los elementos de identificación del campamento, y que, por lo mismo, conviene destacar cuando se presente el día tras leer el relato correspondiente del "libro de los orígenes".

- **AVISOS a COCINA:**
- el día cuarto se come de bocadillo
 - el día séptimo se come y cena fuera
 - el día octavo se desayuna y come fuera
 - el día noveno, cena especial (ver día noveno)
 - el día "D" puede incluir cena fuera

DÍA O: acogida y presentación. DÍA CERO la llegada DÍA CERO la llegada

Objetivos:

- Presentar el encuentro.
- Lograr que cada uno/a se sienta acogido y conocido por los demás.
- Comenzar a crear un ambiente de apertura, confianza, distendido y serio a la vez, que favorezca la comunicación de todos los participantes en el campamento.
- Llegar a sentir la sensación de que el encuentro va a merecer la pena.

Horario:

18:00-19:00 Llegada a la casa. Acogida. Distribución de habitaciones.
 19:15 Dinámicas de presentación.
 20:30 Presentación de monitores y acampados. Normas.
 21:00 Ensayo de canciones.
 21:30 Cena.
 23:00 Velada
 00:30 Oración.
 01:00 Descanso.

Actividades (suponiendo que el campamento comienza a media tarde):

1.-*Juegos de presentación:* se puede empezar repartiendo aleatoriamente unas tarjetas de identificación de los acampados, de forma que cada uno tenga que buscar al dueño de la tarjeta que tiene. A continuación se puede realizar el "juego de las *preguntas y respuestas*": a cada persona se le facilita un formulario donde se le pide buscar y anotar el nombre de un determinado número de personas que tengan una característica (ej.: que su nombre comience por "M", que no sea de tu comunidad autónoma, que calce el 39...). Entremezclados por la sala, cada cual debe ir preguntando y rellenando su papel en un tiempo de unos 10 ó 15 minutos. Se trata de romper el hielo y empezar a aprendernos los nombres unos de otros, en caso de no ser conocidos. (*Se adjuntan formularios*)

También se puede jugar, si hay tiempo, a "*canasta revuelta*": todos los participantes hacen un círculo con sus respectivas sillas, habiendo uno que no tiene silla y que se sitúa en el centro del corro. Las personas sentadas a la derecha de cada uno se llaman 'naranja', y las sentadas a la izquierda 'limón'. El/la que está en el centro le va diciendo a algunos de los del círculo "naranja" o "limón", debiendo éste decir el nombre de su compañero/a de la derecha y de su izquierda, respectivamente; si se equivoca o tarda más de tres segundos en responder, pasa al centro, quedando sentado el que hasta ahora estaba en el centro. El/la que está en el centro, tras haberse dirigido más de cinco veces a los del corro, puede decir "canasta revuelta", y todos/as se cambian de lugar, quedando en el centro el/la que se quede sin sitio.

2.-*Presentación de monitores/as y acampados/as:* A partir de las respuestas dadas al juego de las preguntas y respuestas se recuerda el nombre de cada acampado/a (y su lugar de origen). A continuación se pueden presentar los monitores/as (en caso de no ser conocidos). Puede ser un buen momento para dar una serie de normas generales del campamento, así como

para ensayar algunos cantos.

3.-*Velada*: canciones y juegos de presentación, en línea con los objetivos de este día. En algún momento de la velada, podría ensayarse el "Himno de los Orígenes", si no se ha ensayado por la tarde, para que comience a sonar.

*Si el grupo no es demasiado numeroso y ya se conocen, puede resultar útil la siguiente dinámica: por grupos, hechos libremente, se prepara la representación de una "*máquina para echar a andar el campamento*", con todas sus partes. Cada grupo tiene que inventar un aparato que tenga una serie de elementos; cada parte, además de su utilidad práctica (ej.: bujías, hélice, motor, ruedas, claxon, air-bag...), ha de tener un valor simbólico relacionado con lo que se necesita para echar a andar el campamento ("chispa", despegue, fuerza, dinamismo, alegría, comprensión...). Todo ello será explicado por uno de los miembros del grupo cuando representen su "máquina" ante los demás grupos, en la velada. Se trata de comenzar a sintonizar y disponerse para el trabajo y convivencia en grupo que vamos a vivir en esos días. (Esta representación no es aconsejable para esta primera noche si el grupo es numeroso y las personas no se conocen, pues, por lo general, faltará el ambiente propicio para llevar a cabo la actividad).

4.-*Oración*: en la oración de este primer día conviene realizar la presentación de "Orígenes", dejando entrever, misteriosamente, lo que va a suceder en los próximos días. El esquema de la oración puede ser sencillo: introducción para motivar la oración, canción, Padre Nuestro, Himno de los Orígenes, despedida y motivación del descanso, aludiendo al trabajo común que se comenzará el día siguiente.

DÍA PRIMERO: día del grupo DÍA PRIMERO día del grupo DÍA PRIMERO día del grupo

Objetivo: formar grupo y trabajar en equipo.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 1 y 5:

- Realizar el paso del yo-individuo al yo-grupo.
- Aumentar la comunicación dentro del grupo.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": constituir el "*pueblo de los orígenes*" (en el logotipo aparece la frase "somos su pueblo").

Horario: 9:00 Levantada

9:30 Desayuno

10:00 Limpieza

11:00 "Buenos días" (Oración de la mañana)

11:30 Actividad por grupos

14:00 Comida y tiempo libre

16:00 Ensayo de cantos

16:30 Actividad por grupos (¿playa /juegos?)

18:00 Merienda

18:30 Actividad por grupos

20:00 "Asamblea del pueblo"

21:00 Cena y Fiesta

00:00 "Buenas noches" (Oración de la noche)

00:30 Descanso

Actividades:

1.-*Trabajo en grupos*: los acampados/as se dividen en grupos, de unas 8 ó 10 personas

cada uno; cada grupo será una de las "*familias de pastores*"; juntas formarán el "*pueblo de los orígenes*". Los nombres de las familias pueden ser: Adán, Eva, Cain, Abel, Abraham, Sara, Isaac, Rebeca, Noe... Serán tantas como sea necesario por el número de chavales/as. Cada familia está formada por el "Patriarca/Matriarca" (el monitor/a) y los miembros de la familia, entre los que se establecerá un orden de primogenitura según el orden de nacimiento de sus componentes, de forma que cada día una persona diferente tenga la responsabilidad de ser el "primogénito/a". Conviene que en este día se conozcan entre sí los miembros de la familia y se de un primer diálogo, aunque lo que se privilegia con la actividad del día es el trabajo en equipo.

El trabajo de cada familia consistirá en *preparar*:

-un *chaleco para cada uno* (con sábanas cortadas y teñidas de un color cada familia)

-una *tienda* en el poblado (con los materiales que haya disponibles)

-*tres leyes* que la familia considera importantes para la convivencia del grupo

-un *estandarte o pendón*

-una "*canción de nuestra familia para la fiesta*"

Por la mañana se podría dedicar un tiempo a la presentación de los miembros del grupo, tras el cual se puede trabajar en la confección de los chalecos y en la construcción de la tienda.

En la sesión de trabajo de la tarde, se podrían confeccionar las tres leyes, el estandarte y la canción para la fiesta.

2.-"*Asamblea del pueblo*": podría tenerse al final de la tarde. Es el acto que constituirá a las distintas familias en "*pueblo de los orígenes*". Todos han de ir vestidos con sus chalecos. Tras unas palabras del "*anciano*", se trataría de que cada familia presentase ante las demás los miembros que la componen, su estandarte o pendón y las tres leyes que la familia considera importante para la convivencia del grupo; alguien va tomando nota de las leyes, ya que tras la presentación de todas las familias, se votarán las diez leyes que el pueblo, a punto de constituirse, asume como suyas para tener una buena convivencia. El primogénito/a de cada familia ha de jurar las "*Diez leyes del pueblo*" para así entrar a formar parte del pueblo; las leyes se escribirán en un mural grande, que estará presente en la "*sala de los orígenes*". El pueblo, ya constituido, celebra su unión con una fiesta.

3.-"*Fiesta del pueblo de los orígenes*": puede comenzar con una cena por familias. Tras la cena, se puede ir en procesión al "*poblado de los orígenes*", cantando el himno y a la luz de antorchas. Al llegar, se realiza la inauguración del poblado cortando el primogénito de cada familia un trozo de la cinta inaugural. A partir de aquí se desarrolla la fiesta, con las canciones preparadas por las familias, así como con otros cantos y juegos.

4.-"*Buenas noches*": la oración de este día se puede celebrar en el mismo poblado; puede consistir en una acción de gracias por el día y todo lo relacionado con la formación del "pueblo".

DÍA SEGUNDO: día de la naturaleza

naturalezanaturaleza

Objetivo: descubrir que somos colaboradores de Dios en el "*proyecto*" de la Creación.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 5, 6 y 8:

-Aumentar la comunicación dentro del grupo.

-Tener una idea acerca del origen de los grandes problemas del mundo.

-Comprender y aceptar que la denuncia social y las actitudes en contra de lo generalmente establecido son posibles e incluso necesarias en ocasiones.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": encontrar y abrir el "libro de los Orígenes".

Horario: 9:00 Levantada
 9:30 Desayuno
 10:00 Limpieza
 10:30 “Buenos días”
 11:00 Trabajo por grupos: diálogo y talleres
 14:00 Comida
 16:00 Ensayo
 16:30 Salida hacia la playa. Juegos.
 18:00 Merienda
 18:45 Búsqueda del tesoro
 20:30 Preparación de la velada
 21:00 Cena
 22:30 Velada y ceremonia de apertura del baúl
 00:00 “Buenas noches”
 00:30 Descanso

Actividades:

1.-*Trabajo en grupos:* está pensado para hacer durante la mañana y parte de la tarde. Se trata de abordar de forma creativa y participativa los problemas ecológicos del planeta, para llegar a sentirnos corresponsables en el cuidado de la tierra y colaboradores de Dios en el proyecto de la Creación.

El trabajo puede comenzar con un *diálogo*, por grupos, sobre la situación planetaria, partiendo de algún documento que se elabore para tal fin, con algunos datos y cifras concretas (*se adjunta documento*). Tras ello, cada grupo podría realizar un *mural* donde se resuma lo hablado y se apunten propuestas concretas sobre lo que cada uno puede hacer. Estos murales *se pondrían en común* en algún momento del día; además de lo que los monitores hayan podido comentar en los grupos, es en la puesta en común donde se podría explicitar más claramente que la cuestión ecológica, para los cristianos, es, en el fondo, una colaboración en el proyecto que Dios tiene sobre lo creado.

Tras la puesta en común, se podrían realizar una serie de *talleres* relacionados con la ecología: elaboración de papel reciclado, limpieza de la zona, exposición sobre algún aspecto concreto de lo tratado...

2.-*Búsqueda del tesoro:* terminadas las actividades anteriores, a mitad de la tarde, se convoca una *"asamblea del pueblo de los orígenes"* para anunciar algo muy importante: según un mensajero desconocido, hay un *tesoro escondido* para el pueblo, que urge recuperar; para hallarlo, se sale, por familias, siguiendo un rastreo de pistas o un plano lo suficientemente confuso para que la búsqueda sea emocionante. El grupo que encuentre el baúl que contiene el *"libro de los orígenes"* ha de llevarlo al poblado, sin abrirlo, sobre una peana o unos palos que cumplan tal función; el resto de las familias les siguen en procesión. El baúl se deja en algún sitio seguro hasta la noche.

*El *"libro de los orígenes"* ha sido previamente preparado para ser guardado en el baúl y escondido: se ha envuelto en unos *trapos* y se rodeado con tantas *cuerdas o cadenas* como familias constituyan el pueblo; los cabos de esas cuerdas se atan a otros tantos *candados*. Este fardo se introduce en el baúl, que se rellena con papeles y trapos.

3.-*Velada y ceremonia de apertura del baúl:* por la noche, en la velada, puede ser un buen momento para la apertura del cofre. La velada de esta noche consiste en una serie de juegos: cada familia ha preparado un juego para el resto del pueblo.

La velada puede comenzar, tras algunos cantos, con la apertura del baúl por parte del

"anciano/a". Al abrirlo, entre los papeles y trapos aparece el fardo con los candados. El "anciano/a" anuncia que cada primogénito tiene que explicar a las demás familias el juego que han preparado para la velada y realizarlo; al hacerlo, cada familia consigue una *pista* que indica, de forma enigmática, el lugar donde está una de las llaves que abren los candados que atan el fardo (para evitar hacer cortes prolongados en la marcha de la velada, las pistas se pueden dar a todos los grupos a la vez, cuando todos hayan hecho los juegos). Cuando todas las familias tienen la pista, cada una busca su llave; llegadas las familias, se abren los candados y aparece el "*libro de los orígenes*". En procesión y cantando una canción, se va hasta la "*sala del libro*" -es la primera vez que se entra en ella-; allí, el "anciano/a" abre el "*libro de los orígenes*", deja ver sus primeras páginas, enseña al pueblo sus dibujos y lee la primera historia, la que había sido vivida ese día (relato de la creación). Es un buen momento para explicar bien el sentido que va a tener el libro en el campamento, así como para motivar a realizar bien el momento de personalización de la experiencia con los "*libros de mis orígenes*", que se reparten ese día por primera vez. Se puede terminar con un canto y guardando el libro por primera vez en su "laberinto" o "habitáculo".

DÍA TERCERO: día de la persona DÍA TERCERO día de la persona DÍA TERCERO día de la persona

Objetivo: descubrir y celebrar que estamos en crecimiento hacia el ser personas.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 2, 3, 4 y 5:

- Aceptar al otro/a como base de la amistad.
- Comprender que necesita la aportación y la corrección de los demás para llevar a cabo su propio crecimiento personal.
- Comenzar a formarse en libertad y a tomar las riendas de su propia vida.
- Aumentar la comunicación dentro del grupo (es un día especialmente propicio para ello).

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": celebrar que estamos vivos y en camino (el camino es uno de los principales elementos del logotipo).

Horario: 9:00 Levantada

9:30 Desayuno

10:00 Limpieza

11:00 "Buenos días"

11:30 Trabajo por grupos

¿13:30 Oración de relajación ?

14:00 Comida

16:00 Ensayo

16:30 Trabajo por grupos (¿playa /juegos?)

18:00 Merienda y juegos

18:30 Trabajo por grupos

(20:00 Celebración: "Caminando hacia el ser personas")

21:00 Cena

22:00 Velada (o la celebración)

23:30 "Buenas noches"

00:00 Descanso

Actividades:

1.-*Trabajos en grupos:* en una sesión de la mañana y otra de la tarde se puede trabajar por familias el tema del día, intentando favorecer un buen clima de comunicación, la cual puede darse ya tras dos días y medio de campamento y por ser un tema en el que los chavales/as están implicados.

Conviene partir de algunos documentos y materiales concretos para tratar el tema. Nos han parecido útiles los que se ofrecen con el título de "La aventura de crecer" y "Crecer es superarse" en EQUIPO PASTORAL "LA SALLE", *Una tierra nueva*, (Valladolid 1992²) p. 87-104, compendiados en dos sesiones y una celebración en SECRETARIADOS DIOCESANOS DE CATEQUESIS Y ADOLESCENCIA-JUVENTUD, *Programación de catequesis para preadolescentes, I*, en el tema 1 (p. 1-15) (*se adjuntan*). Siguiendo estos materiales, en la sesión de trabajo de la mañana se podría trabajar en torno al tema "estamos cambiando" (cambios físicos y personales propios de esta edad) y por la tarde, en torno a "dificultades y ayudas en el camino" (elegir unas cosas u otras nos forma o nos deforma como personas).

Al terminar la sesión de la tarde se podría tener una "asamblea del pueblo" donde se pusiera en común, brevemente, lo trabajado por familias; se podría concluir subrayando los aspectos que más han salido en la comunicación y anunciando que lo hablado merece celebrarse.

2.-*Celebración "Caminando hacia el ser personas":* se trata de retomar, en un ámbito celebrativo, lo tratado durante el día, en orden a interiorizarlo y contemplarlo también desde la fe. Puede hacerse al final de la tarde o por la noche.

Puede tomarse la celebración propuesta en los materiales citados, facilitando la participación de todos mediante unas cartulinas cortadas en forma de piedras y de huellas en las que cada uno/a o cada grupo pueda poner una dificultad y una ayuda en su camino hacia el ser personas.

**Tras este día encajaría bien el día "D" o el día "N", incluyendo el primero de los "pasajes", si se ha optado por el campamento "largo"; en caso contrario, al final del tercer día o comienzo del día cuarto, sería un buen momento para realizar un primer pasaje.*

**PRIMER PASAJE. Tras un momento de revisión de la marcha del campamento, se pretende volver a motivar la participación de todos/as en los días que quedan, mediante una especie de "rito de paso": el primogénito/a de cada familia hace de portavoz de los suyos; el anciano va haciendo a cada uno de ellos/as dos preguntas: "¿Quiere tu familia continuar la aventura de los orígenes?"; "¿Por qué?". Se espera que en este "rito" salga todo aquello que el campamento está aportando a los chavales/as (diversión, amistad, ayuda, profundidad, fe...). Tras haber respondido, el primogénito/a recibe, para su familia, un bastón para el camino, que será utilizado en el día séptimo (día de Abraham). Es el bastón que aparece en el logotipo.*

DÍA CUARTO: día del mundo en el que vivo (I)DÍA CUARTO día del mundo en el que vivo (1ª parte)DÍA CUARTO día del mundo en el que vivo (1ª parte)**

*(**)Como se indicó en el esquema de la programación, por girar en torno al mismo tema, los días cuarto y quinto podrían hacerse en un solo día; convendría salvar, en ese caso, un contacto con la realidad, una reflexión sobre ello y una celebración relacionada con lo visto y con la vida de Jesús. Otra posibilidad es reducir lo programado para estos dos días a un día y medio, quedando para la tarde del segundo día el juego programado para la tarde del día "N", logrando hacer así un tiempo de descanso en mitad de la marcha del campamento, si se ve necesario, sin tener que alargar un día la colonia.*

Objetivo: tomar contacto con la realidad que nos rodea, analizarla y cuestionar la propia vida.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 6, 7, 8, y 12:

- Tener una idea acerca del origen de los grandes problemas del mundo.
- Comprender que es posible cambiar el mundo con la colaboración de todos, y ser consciente de que debe elegir un camino que lleve a ese cambio justo.
- Comprender y aceptar que la denuncia social y las actitudes en contra de lo generalmente establecido son posibles e incluso necesarias en ocasiones.
- Practicar el compromiso cristiano como dedicación al otro/a.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": visitar "Sodoma y Gomorra" (una ciudad cercana).

Horario: 9:00 Levantada

9:30 Desayuno (podría fregar el sector fucsia)

10:00 Salida para Ferrol en autobús municipal

11:00 Llegada al punto de reunión en Ferrol: la Plaza de las Angustias.

Explicación del día y el trabajo a realizar (visitas, encuestas...)

17:00 Encuentro en la estación de autobuses y regreso a Baltar.

18:00 Merienda

18:45 Trabajo por familias/ puesta en común

21:00 Cena

22:30 Velada o puesta en común sobre el día (si no se ha acabado)

23:30 "Buenas noches"

00:00 Descanso

Actividades:

1.-*Trabajo por grupos:* la primera actividad del día consiste en acercarse a distintas realidades sociales de una ciudad cercana, para tener un contacto vital y recoger información sobre las mismas. Las posibilidades (no excluyentes) son varias: encuestar a las gentes de un barrio, dialogar con personas que trabajan con colectivos marginados o, en la medida de lo posible, contactar directamente con determinados colectivos (asilos de ancianos, comedores de transehúntes, barriada de gitanos...); esta última posibilidad es la que suele impactar más a los chavales/as, y la que más en línea está con los objetivos del día, especialmente si pueden ayudar en alguna tarea. Cada familia podría llevar su comida y comer por su cuenta.

2.-*Elaboración y puesta en común:* tras el retorno a la casa de convivencias, cada familia comenta y dialoga sobre lo visto y oído en la ciudad, y prepara una forma para ponerlo en común al resto de las familias: representaciones, testimonios, materiales recogidos y elaborados,... La puesta en común puede iniciarse al final de la tarde o por la noche, en una "asamblea del pueblo"; una posible forma de hacerlo es en clave de oración (especialmente si se unifica este día con el siguiente y se suprime la "celebración de la ciudad ideal"): entre la exposición de cada grupo, se va cantando un canto, y al final se añaden peticiones por las necesidades humanas descubiertas.

DÍA QUINTO: día del mundo en el que vivo (II)DÍA QUINTO día del mundo en el que vivo (2ª parte valores y antivalores)DÍA QUINTO día del mundo en el que vivo (2ª**

parte valores y antivalores)

Objetivo: analizar la realidad social y sensibilizarse ante los problemas del mundo, tomando postura ante ellos.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 6, 7, 8, 11 y 14:

- Tener una idea acerca del origen de los grandes problemas del mundo.
- Comprender que es posible cambiar el mundo con la colaboración de todos, y ser consciente de que debe elegir un camino que lleve a ese cambio justo.
- Comprender y aceptar que la denuncia social y las actitudes en contra de lo generalmente establecido son posibles e incluso necesarias en ocasiones.
- Conocer los comportamientos de Jesús que denuncian y contradicen los hábitos y valores de la sociedad de su tiempo.
- Encontrar en la oración una luz y un camino para comprender y cambiar el mundo.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": celebrar el "Juicio de Babel" (juicio sobre la situación del mundo).

Horario: 9:00 Levantada

9:30 Desayuno

10:00 Limpieza

11:00 "Buenos días"

11:30 Trabajo: preparación del juicio de Babel

(13:00 Descanso)

13:30 Vista preliminar

14:00 Comida

16:00 Telediario

16:30 Juicio de Babel

18:30 Merienda y veredicto del juicio

19:30 Preparación de la "vigilia de la ciudad ideal"

21:00 Cena

22:30 Vigilia de la Ciudad ideal

23:45 "Buenas noches"

00:15 Descanso

Actividades:

1.-*Preparación del "juicio de Babel":* se trata de preparar un "juicio" en el que *se juzgue*, entre todos, *la situación actual del mundo y nuestra responsabilidad en ella*. El tema a debatir y juzgar será, pues: "*¿cómo va el mundo?; ¿podemos /debemos hacer algo para cambiarlo?*". Conviene que todos entiendan bien que es lo que se va a juzgar y cual será su postura, para el buen desarrollo del juicio. También conviene aterrizar lo más posible en cosas concretas (si el día anterior se ha tenido un contacto con la realidad, probablemente ayude bastante a concretar).

En la preparación se trata, en primer lugar, de hablar sobre el tema que se juzgará; cada uno/a, en su familia, defenderá su postura personal. En un segundo momento, se preparará el papel que a cada familia le ha tocado representar en el juicio; estos "papeles" pueden ser los siguientes:

- Fiscalía:* prepara argumentos y pruebas para *denunciar la situación actual del mundo y nuestra pasividad ante la misma, avivando la conciencia de la necesidad de hacer algo por los demás*. Sus argumentaciones en el juicio deberán

ser breves y concisas.

-*Defensa*: prepara argumentos y pruebas para defender que *el mundo va bien y que somos inocentes de lo que les pasa a los demás* ("ellos se lo buscan", "cada uno a lo suyo", "muerte a los que ya no producen"...). Deberán preparar argumentos breves y concisos.

-*Testigos de la fiscalía*: preparan a dos o tres personas concretas (reales o imaginarias) para que den su testimonio de acuerdo con la postura de la *fiscalía*, con quienes se coordinan; encajarían bien como testigos de la fiscalía personas comprometidas, misioneros/as, voluntarios, gente que trabaja por los demás,...

-*Testigos de la defensa*: preparan los testimonios de dos o tres personas concretas (reales o imaginarias) de acuerdo con la postura de la *defensa*, con quienes se coordinan; serían buenos testigos de la defensa personas en situación holgada, autosuficientes, despreocupadas de lo que no sea su vida y de lo que no les reporte beneficios...

-*Periodistas a favor de la fiscalía*: preparan un breve telediario donde tratarán de crear un ambiente a favor de su postura.

-*Periodistas a favor de la defensa*: igual que los anteriores, pero a favor de la defensa.

-*Oficiales del juzgado*: se encargan de ayudar al juez poniendo orden en la sala, llamando a los testigos a declarar, poniendo agua en las mesas,... Colaboran también en la preparación de la sala.

-*Público*: se encargarán de preparar la sala y de hacer preguntas cuando se les conceda su turno. Pueden manifestarse a favor de cualquiera de las partes.

Los "materiales" para preparar el juicio pueden ser diversos periódicos y revistas, y sobre todo, la propia experiencia de los acampados (especialmente la que pueden haber tenido el día anterior).

2.-*Vista preliminar*: puede hacerse en un descanso del trabajo de los grupos, para ir creando ambiente de juicio. Un portavoz de la fiscalía y otro de la defensa presentarán públicamente su postura, los argumentos que tratarán de demostrar y el veredicto que pide como sentencia.

3.-*Telediario*: los dos grupos de periodistas presentarán brevemente, en algún momento previo al juicio, el resultado de encuestas y entrevistas, aportando también alguna noticia para defender la postura que les ha tocado.

4.-*Juicio de Babel*: puede celebrarse por la tarde en la "*sala de los orígenes*", preparada para tal fin. Preside un juez (puede ser el "anciano/a" o un "patriarca/matriarca"). Cada grupo ocupa un lugar diferente en la sala, y van saliendo al estrado cuando les toca su turno. Conviene que las intervenciones sean *breves*, para que no se haga pesado (especialmente si es un grupo grande).

El juicio se desarrolla de la siguiente forma: turno de la fiscalía, turno de la defensa, testigos de la fiscalía y testigos de la defensa (sometiéndose éstos a las preguntas de ambas partes). Tras ello, se establecerán turnos de preguntas y de comentarios para los periodistas y el público. Tanto el juez como el resto de los monitores tratarán de crear un ambiente de discusión, dando opiniones que refuercen ambas posturas. Es importante que el público sea parte activa del juicio no limitándose a ser meros espectadores. Terminado el proceso, el juez anuncia que se retira para deliberar la sentencia y se tiene un tiempo de descanso.

5.-*Veredicto del juez*: el "anciano/a", ante el pueblo reunido en asamblea, explicará el juicio, haciendo ver las dificultades tenidas por la defensa para argumentar su postura. Contando con la experiencia de los acampados, tratará de llegar a la conclusión de que en el mundo hay muchos problemas, y de que todos, en cierta medida, sí somos responsables, pero sobre todo,

cada uno y entre todos podemos hacer algo.

6.-*Preparación de la "vigilia de la ciudad ideal"*: cada familia se reúne para sistematizar todo lo que se lleva hablado en tres contravalores que se dan en nuestra sociedad (ej.: desigualdad, pobreza, marginación, egoísmo...) y los tres valores opuestos que mejorarían el mundo (ej.: igualdad, reparto justo, integración, cooperación...). Una vez que se ha llegado a un acuerdo, cada familia puede construir tres "edificios" de la "ciudad" que presidirá la vigilia; estos edificios se pueden hacer con cajas grandes de cartón o de madera forradas de papeles; en la parte delantera de cada edificio se escribirá en grandes rótulos uno de los antivalores que el grupo ha visto como más importantes; por la parte de atrás de los mismos se escribirá el valor opuesto más necesario. El primogénito/a de cada familia preparará una exposición breve sobre los contravalores y los valores que el grupo ha decidido.

7.-*"Vigilia de la ciudad ideal"*: puede realizarse al final de la tarde o por la noche. Las familias, ataviadas con sus chalecos, se distribuyen por grupos en la sala, dejando un espacio central que haga de escenario. Allí se han colocado previamente los edificios de forma que muestren los rótulos de los contravalores, junto con algunas velas. Conviene dedicar el tiempo suficiente para preparar y motivar bien la celebración, para que sea verdaderamente un momento de interiorización, en clave de fe, de lo vivido en estos dos días dedicados al mundo en el que vivimos.

La celebración puede seguir el siguiente esquema:

- Canto inicial
- Monición inicial que motive la celebración (podría ser un buen momento para dar el veredicto; si ya se ha dado, conviene recordarlo y anunciar que vamos a recordar a una persona, pariente del "pueblo", que también descubrió desgracias en su tiempo y que ante ellos tomó una actitud de denuncia y de solidaridad: Jesucristo).
- Salmo y oración de eco, con música de fondo (relacionado con la solidaridad)
- Lectura de Mt 25, 31-46 (podría hacerlo un monitor/a disfrazado de Jesús).
- Comentario breve a la lectura ("cada vez que lo hicisteis con uno de estos, conmigo lo hicisteis").
- Canto relativo al tema.
- "Paseo por la ciudad"*: cada primogénito va saliendo a explicar porqué han puesto los tres rótulos (contravalores) a sus edificios y qué valores alternativos proponen ellos para mejorar la "ciudad", el mundo. Al decirlo, da la vuelta a sus edificios poniendo a la vista el valor que se ocultaba en la parte de atrás. Entre las intervenciones, se puede intercalar algún canon.
- Petición libre por las necesidades del mundo y por nuestro cambio de actitud ante los problemas de los demás.
- Padre Nuestro y canto final

DÍA SEXTO: día de la reconciliación

Objetivo: vivir la alegría del perdón, reconociéndonos pecadores, como reconciliación con Dios y con los demás.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 3, 4 y 15:

- Comprender que necesita la aportación y la corrección de los demás para llevar a cabo u propio crecimiento personal.
- Comenzar a formarse en libertad y a tomar las riendas de su propia vida.
- Participar activamente en las celebraciones litúrgicas (y en la Eucaristía).

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": celebrar que, siendo todos/as algo "Caín", el "Padre/Madre del pueblo" nos ofrece su perdón.

Horario: 9:00 Levantada
 9:30 Desayuno
 10:00 Limpieza
 11:00 "Buenos días"
 11:30 Trabajo por grupos
 14:00 Comida
 16:00 Ensayo de cantos
 16:30 Salida para la playa
 17:15 Baño y merienda
 18:00 Vuelta a casa
 19:00 Celebración de la Reconciliación
 21:00 Cena
 22:00 Velada
 23:30 "Buenas noches"
 00:00 Descanso

Actividades:

1.-*Buenos días:* puede girar en torno al tema del día: pecado-reconciliación. Tras el salmo y la lectura del libro, se sacan unos "sayales" ya preparados (sacos de patatas con tres agujeros, para los brazos y la cabeza); su significado es el siguiente: el "sayal" era el traje de tela recia que se ponía los israelitas cuando hacían penitencia por sus pecados; el mal, el pecado es algo que nos pica, nos constriñe y no nos deja vivir en paz; algo así serán los "sayales" ese día para el pueblo. Tras la explicación y motivación, cada primogénito recoge un "sayal" para cada miembro de su familia, y todos se visten de saco; éstos han de ser llevados encima hasta la celebración de la reconciliación, por la tarde.

2.-*Trabajo por grupos:* en las sesiones de trabajo de la mañana se puede trabajar el tema del pecado y de la reconciliación. Sugerimos como posibilidades el *montaje de diapositivas del CENTRO VOCACIONAL "LA SALLE"*, *Puente o muro* (Valladolid 1984), donde se ofrecen pistas de trabajo para antes y después de ver el montaje (*se adjuntan*); también pueden usarse los materiales del tema "Tenemos que cambiar" publicados en EQUIPO PASTORAL "LA SALLE", *La única aventura* (Valladolid 1995³) p.55-66, compendiados y ampliados en algunas de sus partes en SECRETARIADOS DIOCESANOS DE CATEQUESIS Y ADOLESCENCIA-JUVENTUD, *Programación de catequesis para preadolescentes, I*, en el tema 6 (p. 96-106), donde se ofrecen dos sesiones y una celebración (*se adjunta*).

3.-*Celebración de la Reconciliación:* puede tenerse, pausadamente, por la tarde. Si hiciera bueno, podría hacerse en la playa, tras una marcha hasta la misma y un rato de juegos y baño. Su esquema podría ser el siguiente:

- Motivación.
- Examen personal (dialogado o con algún documento que ayude -*se adjunta*-).
- Momento para la reconciliación personal (se pueden ir intercalando momentos de silencio, salmos y cantos).
- Quema de los sayales que se hay llevado todo el día como signo de liberación del pecado y de la vida nueva que se estrena.

**Tras este día encajaría bien el día "N" o el día "D", si se ha optado por el campamento largo; se trataría de intercalar, entre los días 6º y 7º, un día más relajado que favoreciera la*

convivencia del grupo, de cara a retomar fuerzas para los días de trabajo que quedan. El segundo pasaje podría situarse aquí o al comienzo del día 7º, como se indica.

DÍA SÉPTIMO día de la reconciliaciónObjetivo vivir el sacramento del Perdón, reconociéndonos pecadores, como reconciliación con Dios y con los demás.Paso Ofrecer un sacrificio a Dios por las faltas del pueblo.Horario 900 Levantada930 Desayuno1000 Limpieza1100 Buenosdías1130 Trabajo *Puente o muro*1400 Comida1600 Ensayo de cantos1630 Salida para la playa1715 Baño y merienda1800 Vuelta a casa1900 Celebración de la Reconciliación2100 Cena2200 Velada2330 Buenasnoches0000 Descanso (al día siguiente hay que madrugar)Actividades- Buenos días Puede girar en torno al tema del día pecado-reconciliación. Tras el salmo y la lectura del libro, se sacan los sayales ya preparados (sacos de patatas con tres agujeros, para los brazos y la cabeza); se explica su significado era el traje de tela basta que se ponían los judíos cuando hacían penitencia por sus pecados; tras esto, cada primogénito recoge un sayal para cada miembro de su familia, y se los ponen; éstos han de ser llevados encima hasta la celebración de la reconciliación de la tarde.-Trabajo puente o muro. Durante la mañana se puede trabajar el tema con el *montaje Puenteomuro*. Antes de poner el montaje se puede trabajar con el *DOCUMENTO 9* y la silueta de la Casa del montaje (*DOCUMENTO 10*), por grupos.Después se ve el montaje y se hace un primer comentario global con las aportaciones de todos; más tarde, por familias, se puede profundizar, concretar nuestros muros y hacer murales que los representen. Por último, cada uno escribirá en una piedra uno de sus muros. (Según el tiempo se puede suprimir alguna de estas actividades. Para el comentario del montaje y su profundización es útil el *DOCUMENTO 11*). - Celebración de la Reconciliación* Motivación.* Examen personal (se les reparte el *DOCUMENTO 12*)* Momento para la reconciliación personal.(Se pueden ir intercalando momentos de silencio (más al principio) y canciones (más hacia el final).* Quema de sayales y colocación de las piedras en forma de puente o de círculo delante de la hoguera (cada uno lo va haciendo al volver de la reconciliación personal).DÍA SÉPTIMO día de la reconciliaciónObjetivo vivir el sacramento del Perdón, reconociéndonos pecadores, como reconciliación con Dios y con los demás.Paso Ofrecer un sacrificio a Dios por las faltas del pueblo.Horario 900 Levantada930 Desayuno1000 Limpieza1100 Buenosdías1130 Trabajo *Puente o muro*1400 Comida1600 Ensayo de cantos1630 Salida para la playa1715 Baño y merienda1800 Vuelta a casa1900 Celebración de la Reconciliación2100 Cena2200 Velada2330 Buenasnoches0000 Descanso (al día siguiente hay que madrugar)Actividades- Buenos días Puede girar en torno al tema del día pecado-reconciliación. Tras el salmo y la lectura del libro, se sacan los sayales

ya preparados (sacos de patatas con tres agujeros, para los brazos y la cabeza); se explica su significado era el traje de tela basta que se ponían los judíos cuando hacían penitencia por sus pecados; tras esto, cada primogénito recoge un sayal para cada miembro de su familia, y se los ponen; éstos han de ser llevados encima hasta la celebración de la reconciliación de la tarde.-
Trabajo puente o muro. Durante la mañana se puede trabajar el tema con el *montaje Puenteomuro*. Antes de poner el montaje se puede trabajar con el *DOCUMENTO 9* y la silueta de la Casa del montaje (*DOCUMENTO 10*), por grupos. Después se ve el montaje y se hace un primer comentario global con las aportaciones de todos; más tarde, por familias, se puede profundizar, concretar nuestros muros y hacer murales que los representen. Por último, cada uno escribirá en una piedra uno de sus muros. (Según el tiempo se puede suprimir alguna de estas actividades. Para el comentario del montaje y su profundización es útil el *DOCUMENTO 11*). - Celebración de la Reconciliación* Motivación.* Examen personal (se les reparte el *DOCUMENTO 12*)* Momento para la reconciliación personal.(Se pueden ir intercalando momentos de silencio (más al principio) y canciones (más hacia el final).* Quema de sayales y colocación de las piedras en forma de puente o de círculo delante de la hoguera (cada uno lo va haciendo al volver de la reconciliación personal).
DÍA SEPTIMO: día de la opción ante la llamada de Dios
(I)DÍAS OCTAVO día de la opción ante la llamada de Dios
DÍAS OCTAVO día de la opción ante la llamada de Dios***

(***) Como se indicó en el esquema de la programación, por girar en torno al mismo tema, los días séptimo y octavo podrían hacerse en un solo día; convendría salvar, en ese caso, una experiencia en la que el grupo tuviera que decidir entre distintas opciones, una reflexión sobre ello y el testimonio de los monitores/as del campamento. Otra posibilidad es reducir lo programado para estos dos días a un día y medio, quedando para la tarde del segundo día el juego programado para el día "N", logrando hacer así un tiempo de descanso en la marcha del campamento, si se ve necesario, sin tener que alargar un día la colonia.

Objetivo: descubrir que Dios nos llama a ser libres y a optar en nuestra vida por los demás.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 4 y 7:

- Comenzar a formarse en libertad y a tomar las riendas de su propia vida.
- Comprender que es posible cambiar el mundo con la colaboración de todos, y ser consciente de que debe elegir un camino que lleve a ese cambio justo.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": levantar el poblado y ponerse en camino hacia donde Dios nos indique.

Horario: 9:00 Levantada
 9:30 Desayuno
 10:00 Limpieza
 11:00 "Buenos días"
 11:30 Actividad por grupos: diálogo

13:00 Marcha por grupos: "La aventura de Abraham"
 18:00 Encuentro de los grupos: merienda y playa
 19:30 Puesta en común de la actividad
 20:30 Salida para el lugar de asentamiento (¿¿¿polideportivo de Valdoviño???)
 21:30 Cena
 22:30 Velada
 23:30 "Buenas noches"
 00:00 Descanso

NOTA: El horario de este día es muy variable debido al tipo de actividad y la situación de cansancio de los acampados. También depende de la situación del tiempo que permita permanecer más o menos tiempo en la playa.

Actividades:

1.-*Actividad de por grupos:* por familias, se dialoga sobre el tema de el futuro, la elección, la libertad y la confianza, concretando qué cosas tiran de nuestra vida en estos momentos. Conviene partir de un material concreto, así como relacionar este tema con lo dialogado los días de la persona y del mundo en que vivimos, uniendo libertad a responsabilidad por los demás. Para abordar este tema puede tomarse como base los materiales "El futuro: ¿hacia dónde caminamos?" y "El futuro: una nueva juventud", en EQUIPO PASTORAL "LA SALLE", *La única aventura* (Valladolid 1995³) p. 113-125, recogidos en SECRETARIADOS DIOCESANOS DE CATEQUESIS Y ADOLESCENCIA-JUVENTUD, *Programación de catequesis para preadolescentes, II*, en el tema 8 (p. 112-122) (*se adjunta*), donde se ofrecen tres sesiones y una celebración. Si se opta por estos últimos materiales, en este momento de la mañana se podría hacer la primera sesión, de la que se concluye que en el futuro seremos lo que ahora vamos eligiendo ser.

2.-*La aventura de Abraham:* tras el trabajo por grupos, al final de la mañana, se propone a los acampados una nueva actividad; hoy vamos a intentar ejercitar eso de la libertad y de la elección, imitando lo que hemos escuchado en el relato del "libro de los orígenes": la salida de Abraham de su tierra, confiado en la llamada de Dios. Nosotros, como pueblo vamos a hacer lo mismo: vamos a levantar el poblado y nos vamos a poner en camino siguiendo unas pistas que nos van a sugerir distintos caminos entre los que habrá que ir escogiendo. Como no sabemos dónde terminaremos, habrá que echar confianza al asunto.

**Este momento previo al desmonte del poblado, puede ser una buena ocasión para realizar el SEGUNDO PASAJE; cada miembro de la familia, ante su patriarca/matriarca, responde a dos preguntas que éste le hace: "¿Quieres dejar tu tienda y ponerte en camino?" "¿Por qué?"; el objeto que se recibe esta vez es un pequeño saquito de arena o de la tierra del camino por el que el pueblo va a caminar.*

Explicada la actividad (y tras realizar el pasaje, si se hace entonces), cada familia va a levantar su tienda y a preparar su bolsa para el camino: gorra, calzado para caminar, algo de ropa, comida... y saco de dormir, porque no se sabe si volveremos (en realidad, se piensa pasar una noche fuera de la casa de convivencias). Cuando una familia está preparada para el viaje, se les entrega un cuadernillo de pistas ("*la aventura de Abraham*" -*se adjunta*-) que deberán seguir para llegar al final; es un cuadernillo al estilo de la colección de literatura juvenil "Elige tu propia aventura", formado por unas cuartillas numeradas que van proponiendo distintas alternativas de caminos, diciendo a la vez qué es lo que ofrece cada camino (uno puede ser más breve pero monótono; otro más dificultoso pero más bonito;...); según la elección que se haga, el texto del cuadernillo pide que se pase a una página o a otra, para continuar con las pistas (ej.: "desde donde partís, podéis caminar por tres rutas; la primera es...; la segunda...; la tercera... Si escogéis la primera, pasad a la página 5; si elegís la segunda, a la página 12; si escogéis la

tercera, pasad a la página 7"). También puede haber caminos falsos, es decir, opciones que, por ejemplo, proponían un atajo y que al final resultan ser un camino sin salida, o acaban dando un rodeo. El cuadernillo de *"la aventura de Abraham"*, donde todas estas opciones deben ir bien explicadas, debe haberse confeccionado y fotocopiado en los días previos, para que cada familia pueda disponer de un cuadernillo ese día. El tiempo de camino puede ser variable, pero estaría bien que fuera un tiempo prolongado (unas cuatro o cinco horas, paradas incluidas); puede ser un buen tiempo de convivencia y de diálogo de las familias.

Cada familia irá saliendo según termine, con un intervalo de cinco minutos entre un grupo y otro. El primogénito *llevará el libro de "la aventura de Abraham" y el bastón de la familia* (el que se entregó en el primer pasaje) y entre todos deberán ir eligiendo la ruta. La comida será cuando cada familia quiera. La única condición es que se debe llegar al punto de encuentro a una hora determinada (puede ser a media tarde).

3.-*Puesta en común*: una vez llegados todos al punto de encuentro y tras haber dejado un prudente tiempo de descanso, se reflexionará, por familias o entre todos, sobre el camino realizado. Se trata de comentar cómo han ido tomando las opciones, qué razones se argumentaban (lo más fácil, lo más difícil; lo más provechoso... lo que quería la mayoría, lo que quería el líder...), quién tiraba del grupo, si les ha resultado fácil elegir entre distintos caminos, si han sabido asumir las frustraciones (pistas falsas, atajos que resultaban ser rodeos...). El objetivo es llegar a descubrir como en todo camino, y la vida también lo es, hay que tomar opciones eligiendo entre varias posibilidades; nuestra ruta hasta el punto de encuentro ha sido una parábola de la vida.

4.-*El resto de la tarde* puede tener un tono más lúdico, pues el cansancio del camino se hará notar. Se podrían *preparar alguno juegos, canciones o historias para la velada*.

5.-*Esta noche se duerme fuera de la casa de convivencias (en algún lugar cercano al punto de encuentro tras la marcha)*.

DÍA SÉPTIMO día de la reconciliación Objetivo vivir el sacramento del Perdón, reconociéndonos pecadores, como reconciliación con Dios y con los demás. Paso Ofrecer un sacrificio a Dios por las faltas del pueblo. Horario 900 Levantada 930 Desayuno 1000 Limpieza 1100 Buenos días 1130 Trabajo *Puente o muro* 1400 Comida 1600 Ensayo de cantos 1630 Salida para la playa 1715 Baño y merienda 1800 Vuelta a casa 1900 Celebración de la Reconciliación 2100 Cena 2200 Velada 2330 Buenas noches 0000 Descanso (al día siguiente hay que madrugar) Actividades- Buenos días Puede girar en torno al tema del día pecado-reconciliación. Tras el salmo y la lectura del libro, se sacan los sayales ya preparados (sacos de patatas con tres agujeros, para los brazos y la cabeza); se explica su significado era el traje de tela basta que se ponían los judíos cuando hacían penitencia por sus pecados; tras esto, cada primogénito recoge un sayal para cada miembro de su familia, y se los ponen; éstos han de ser llevados encima hasta la celebración de la reconciliación de la tarde.-Trabajo puente o muro. Durante la mañana se puede trabajar el tema con el *montaje Puenteomuro*. Antes de poner el montaje se puede trabajar con el *DOCUMENTO 9* y la silueta de la Casa del montaje (*DOCUMENTO 10*), por grupos. Después se ve el montaje y se hace un primer comentario global con las aportaciones de todos; más tarde, por

familias, se puede profundizar, concretar nuestros muros y hacer murales que los representen. Por último, cada uno escribirá en una piedra uno de sus muros. (Según el tiempo se puede suprimir alguna de estas actividades. Para el comentario del montaje y su profundización es útil el *DOCUMENTO 11*). - Celebración de la Reconciliación* Motivación.* Examen personal (se les reparte el *DOCUMENTO 12*)* Momento para la reconciliación personal.(Se pueden ir intercalando momentos de silencio (más al principio) y canciones (más hacia el final).* Quema de sayales y colocación de las piedras en forma de puente o de círculo delante de la hoguera (cada uno lo va haciendo al volver de la reconciliación personal).**DÍA SÉPTIMO** día de la reconciliaciónObjetivo vivir el sacramento del Perdón, reconociéndonos pecadores, como reconciliación con Dios y con los demás.Paso Ofrecer un sacrificio a Dios por las faltas del pueblo.Horario 900 Levantada930 Desayuno1000 Limpieza1100 Buenosdías1130 Trabajo *Puente o muro*1400 Comida1600 Ensayo de cantos1630 Salida para la playa1715 Baño y merienda1800 Vuelta a casa1900 Celebración de la Reconciliación2100 Cena2200 Velada2330 Buenasnoches0000 Descanso (al día siguiente hay que madrugar)Actividades- Buenos días Puede girar en torno al tema del día pecado-reconciliación. Tras el salmo y la lectura del libro, se sacan los sayales ya preparados (sacos de patatas con tres agujeros, para los brazos y la cabeza); se explica su significado era el traje de tela basta que se ponían los judíos cuando hacían penitencia por sus pecados; tras esto, cada primogénito recoge un sayal para cada miembro de su familia, y se los ponen; éstos han de ser llevados encima hasta la celebración de la reconciliación de la tarde.- Trabajo puente o muro. Durante la mañana se puede trabajar el tema con el *montaje Puenteomuro*. Antes de poner el montaje se puede trabajar con el *DOCUMENTO 9* y la silueta de la Casa del montaje (*DOCUMENTO 10*), por grupos.Después se ve el montaje y se hace un primer comentario global con las aportaciones de todos; más tarde, por familias, se puede profundizar, concretar nuestros muros y hacer murales que los representen. Por último, cada uno escribirá en una piedra uno de sus muros. (Según el tiempo se puede suprimir alguna de estas actividades. Para el comentario del montaje y su profundización es útil el *DOCUMENTO 11*). - Celebración de la Reconciliación* Motivación.* Examen personal (se les reparte el *DOCUMENTO 12*)* Momento para la reconciliación personal.(Se pueden ir intercalando momentos de silencio (más al principio) y canciones (más hacia el final).* Quema de sayales y colocación de las piedras en forma de puente o de círculo delante de la hoguera (cada uno lo va haciendo al volver de la reconciliación personal).**DÍA OCTAVO:** día de la opción ante la llamada de Dios**DÍAS OCTAVO** día de la opción ante la llamada de Dios**DÍAS OCTAVO** día de la opción ante la llamada de Dios (II)***

Objetivo: descubrir que es posible un estilo de vida alternativo que sirva a las necesidades de los demás.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 4, 7 y 9:

- Comenzar a formarse en libertad y a tomar las riendas de su propia vida.
- Comprender que es posible cambiar el mundo con la colaboración de todos, y ser consciente de que debe elegir un camino que lleve a ese cambio justo.
- Conocer varios modelos válidos de posibles líderes y de personas que viven diferentes vocaciones de servicio.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": escuchar el testimonio cercano de algunos "hijos/as de Abraham".

Horario: 9:30 Levantada

10:15 Desayuno

11:00 Recoger sacos y hacer mochilas; limpieza del lugar de asentamiento

12:00 "Buenos días"

12:30 Testimonio de algunos "hijos/as de Abraham"/Trabajo por grupos

14:30 Comida

15:00 Juegos y deportes

16:00 Trabajo por grupos (o el Testimonio, si no se ha hecho)

17:45 Merienda

18:15 Camino de vuelta

21:30 Cena

23:00 Oración /Velada / Testimonio (si no se ha hecho)

00:00 "Buenas noches"

00:30 Descanso

Actividades:

1.-*Actividad personal y por grupos:* se puede continuar tratando el tema de la llamada de Dios y de la respuesta del ser humano, basándose en las sesiones 2ª y 3ª de los materiales citados.

2.-*Testimonio de algunos "hijos/as de Abraham":* se convoca una "asamblea" del pueblo para anunciar que algunos "hijos/as de Abraham" van a dar hoy su pequeño testimonio de vida ante el pueblo; esos "hijos de Abraham" son los monitores/as del campamento; se supone que tienen algún tipo de experiencia como seguidores de Jesús. Los "Patriarcas/Matriarcas" y el "Anciano/a" ofrecen a todo el Pueblo, hablando unos breves minutos cada uno, su testimonio realista del camino que llevan recorrido como personas libres, en camino y en servicio, con sus dificultades y sus alegrías; es la experiencia de sus orígenes y su testimonio de vida. En una edad en que los adolescentes buscan modelos de referencia, el testimonio sencillo y sincero de los que han sido animadores y compañeros del campamento, puede ser valioso.

Conviene llevarlo algo preparado para ser concretos y que este momento de comunicación no se haga excesivamente largo. Por si puede orientar, he aquí algunas cuestiones que podrían guiar las palabras que digan los monitores/as: cómo iniciaron su proceso, por qué continúan, cuáles han sido los principales "hitos" o experiencias del grupo en el que participan, qué compromisos llevan a cabo, qué van descubriendo, dónde quieren llegar, qué significa Jesús para ellos...

Para hacer esta actividad, conviene que el lugar reúna las condiciones suficientes para que se pueda escuchar bien; si el lugar donde se está no reuniese estas condiciones, convendría postponer esta actividad para hacerla en la casa de convivencias, a la vuelta de la marcha (*si lo propuesto para los días séptimo y octavo se realizase en una sola jornada, se podría postponer*

este testimonio para el día noveno, tras el "buenos días, antes de comenzar el trabajo en grupos).

3.-*Camino de vuelta* hasta la casa de convivencias. Durante la marcha, se reúne al grupo un par de veces, coincidiendo con un par de paradas, para pronunciar de forma enigmática las siguientes preguntas: "¿Cuántos son los granos de arena del camino (o de la playa)?";"¿Cuántas son las estrellas del cielo?" (en el caso de que no sea aún de noche, se preguntará más tarde). Ambas preguntas tienen relación con lo que se tratará el día 9°.

4.-*Oración* relacionada con lo vivido y dialogado en los días 7° y 8; si el testimonio de los "hijos/as de Abraham" no se ha hecho aún, éste sería el momento.

DÍA NOVENO: día de los líderes DÍA NOVENO día de los líderes DÍA NOVENO día de los líderes

Objetivo: conocer la vida de algunos "hijos/as de Abraham" famosos: personas que, a lo largo de la historia, como Abraham, "salieron de su tierra" y confiaron en el camino que Dios les trazó.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 7, 8, 9 y 10:

-Comprender que es posible cambiar el mundo con la colaboración de todos, y ser consciente de que debe elegir un camino que lleve a ese cambio justo.

-Comprender y aceptar que la denuncia social y las actitudes en contra de lo generalmente establecido son posibles e incluso necesarias en ocasiones.

-Conocer varios modelos válidos de posibles líderes y de personas que viven diferentes vocaciones de servicio.

-Descubrir en Jesús de Nazaret el amigo ideal.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": celebrar la "feria de los hijos/as de Abraham".

Horario: 9:30 Levantada

10:00 Desayuno

10:30 Limpieza

11:15 "Buenos días" (y "Testimonio de algunos hijos/as de Abraham" si no se hizo

ayer)

11:30 Trabajo por grupos

14:00 Comida

16:00 Trabajo por grupos

18:00 Merienda

19:00 Preparación del recinto ferial

20:00 Feria de los hijos de Abrahám / Representaciones /

¿Eucaristía? / Cena / Fiesta final del campamento

01:00 "Buenas noches"

01:30 Descanso

Actividades:

1.-*Trabajo por grupos:* a cada familia se le asigna un "hijo/a de Abraham" (personaje más o menos cercano y conocido que ha hecho de su vida un camino hacia Dios y hacia los demás). Para trabajar sobre ese personaje, conviene partir de *documentos sencillos*, donde se

resalten los hechos más importantes de su vida, sus obras, y alguna frase suya.

Para elaborar esos documentos recomendamos usar las páginas que la revista CATEQUÉTICA dedica a diversos cristianos en su sección "Testigos hoy": *Fray Bartolomé de las Casas* (1992/1), *Simone Weil* (1992/4), *San Francisco de Asís* (1994/4 -en comic- y 1995/4), *Monseñor Romero*, *Juan XXIII* y *Martin Luther King* (1995/4), *Rigoberta Menchú* -en comic- (1997/1), *Edith Stein* -en comic- (1997/3), *San Juan de Dios* -en comic- (1998/1)...; podrían elaborarse también sintetizando las 25 páginas aproximadamente que se dedican a diversos personajes (*Teresa de Calcuta*, *Maximiliano Kolbe*, *Hélder Cámara*, *Oscar Romero*, ...) en la obra de FELDMANN, Ch., *Grandes cristianos de nuestro siglo* (Madrid 1985³) (*se adjuntan*). *Sería bueno elaborar algo sobre CLARET*.

En el primer momento del trabajo en grupo convendría que todos se enterasen bien de la vida y obras del personaje; en un segundo momento, se pensaría un guión para comunicar la vida de ese personaje a los demás grupos mediante una representación.

La representación se puede hacer en forma de teatro (cada miembro de la familia representaría un personaje) o bien en forma de "teatro de sombras". Este se realiza de la siguiente forma: se recortan figuras de cartulina y se pegan a una varilla de alambre; para la representación se cuelga desde el techo una sábana blanca hasta la altura de unas mesas tapadas con mantas o un mueble opaco; a un lado de la sábana se sentará el público; en el otro, un proyector de diapositivas proyecta su luz hacia la sábana; los actores, agachados tras la mesa o el mueble, al otro lado del público, mueven sus marionetas pegando las figuras a la sábana; lo que el público ve son las sombras que la luz proyecta sobre la sábana. Si se opta por esta segunda fórmula, conviene tener un guión bien confeccionado y copiado para todos los miembros del grupo; los movimientos deberán estar bien ensayados para que haya la menor confusión posible y se pueda escuchar bien lo que se dice. Conviene que cada familia escriba en grande el nombre del personaje que representa, para que presida el momento de su representación y todos sepan de quien se trata.

Si hay tiempo y posibilidades, los "Patriarcas/Matriarcas" podrían representar de forma sencilla un breve resumen de la vida de Jesús, haciendo sugerente su persona a los chavales/as.

*En un momento del día a determinar, y si hay posibilidad, se puede tener un *diálogo con un "hijo/a de Abraham"*: alguien que dé su testimonio vivo de "sucesor/a de Abraham" (al estilo de lo hecho el día anterior por los monitores, con posibilidad de hacerle preguntas), cuyas palabras puedan ser interesantes para los chavales en la línea en que se está trabajando ese día (algún misionero/a, voluntario/a...).

2.-*Preparación del recinto ferial de los "Hijos/as de Abraham"*: se trata de que cada familia prepare una "Caseta de Feria" en la "sala de los orígenes"; cada caseta está dedicada al personaje del grupo; puede decorarse con dibujos, frases, propaganda de ese personaje... La estructura de la caseta se puede hacer con todo lo que se encuentre (restos del Poblado, mantas, vegetación...). Cada caseta deberá de tener pensada una prueba, relacionada con su personaje, para que los miembros de las demás casetas pasen por ella a hacerla; los que la realicen, obtendrán parte de la cena de esa noche, que estará repartida entre todas las casetas. Conviene establecer un turno para que siempre haya alguien atendiendo a los que vengan a hacer la prueba. Los Patriarcas/Matriarcas también montan una caseta (la caseta de Jesucristo); bastaría que tuviera una imagen de Jesucristo y un gran rótulo donde diga: "yo soy el camino, la verdad y la vida".

3.-*Feria de los "Hijos/as de Abraham"*: terminados los trabajos, a media tarde, el "pueblo" se prepara para la Noche de Feria. Ésta comienza con la inauguración de la "Feria de los Hijos/as de Abraham" con un *pregón* del Anciano/a. Tras el *pregón* se podría realizar un paseo por las casetas, leyendo las frases de los personajes y repartiendo la propaganda que se ha hecho sobre los mismos. Después de esto, se realizan las *representaciones teatrales* preparadas.

(Si al día siguiente no va a haber tiempo, podría celebrarse después la *eucaristía final de campamento*). Tras ello, tiene lugar la *cena*, que se encuentra repartida entre las distintas casetas; cada caseta tiene una parte (fiambres, queso, pan, tortilla, bebida, agua...); el que quiera conseguir esa parte de la cena, deberá pasar la prueba que cada caseta ha preparado. La caseta de los "Patriarcas/Matriarcas" puede tener la bebida o el postre. Una vez terminada la cena se continúa el tiempo de fiesta de final de campamento.

4.-*Buenas noches*: puede ser un buen momento para cortar el ritmo de fiesta y preparar el descanso, también necesario, de la última noche, pues al día siguiente habrá que trabajar bastante para recogerlo todo.

DÍA DÉCIMO: revisión y despedida **DÍA DÉCIMO día de las conclusiones** **DÍA DÉCIMO día de las conclusiones**

Objetivo: revisar el campamento y lo vivido en el mismo

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 3 y 15:

-Comprender que necesita la aportación y la corrección de los demás para llevar a cabo u propio crecimiento personal.

-Participar activamente en (las celebraciones litúrgicas y en) la Eucaristía.

Actividad "motor" de la "historia de los orígenes": ver las páginas finales del "libro de los orígenes": la aventura queda abierta.

Horario: 9:00 Levantada

9:30 Desayuno

10:00 Revisión del campamento (si no se ha hecho ya)

10:30 Último pasaje y última apertura del "libro de los orígenes"

Entrega a los acampados de:

- Libro de cantos y salmos de los Orígenes

- Libro de mis Orígenes

- Pin de los Orígenes

11:30 Hacer las mochilas y bajarlas a una sala común

12:00 Limpieza de toda la casa y de las habitaciones

13:00 Comida

14:00 Despedida y regreso a casa.

Actividades:

1.-*Evaluación del campamento*: puede hacerse personalmente o por grupos; en este último caso, reunidas las familias, cada primogénito recogerá por escrito lo que el grupo opina que ha sido lo mejor, lo mejorable y lo que añadirían. Al finalizar, se pueden poner en común las revisiones de cada familia, leyendo cada primogénito lo que haya anotado y haciendo el "anciano/a" una síntesis de lo dicho.

2.-*Eucaristía final*: puede prepararse para que sea participativa y, a la vez, recoja lo que se ha vivido en esos días.

3.-*Último pasaje y última apertura del "libro de los orígenes"*: puede ser un acto emotivo que cierre el campamento dejando a todos un buen sabor de boca. Tras la eucaristía, se convoca la última "asamblea del pueblo" en la "*sala del libro*". Allí, repartidos por familias, el "anciano/a" se reviste y uno de los primogénitos/as saca el "libro" por última vez de su "laberinto" o "habitáculo". Una vez fuera, el "anciano/a" puede hacer un repaso por las páginas ya vistas, recordando todas las historias y momentos vividos y volviendo a enseñar sus dibujos;

cuando llega a la última página vista, se para y pide mucha atención para lo que va a enseñar; con el "libro" vuelto hacia el pueblo, comienza a pasar y a mostrar las páginas en blanco: es lo que aún queda por escribir de la historia del pueblo; quedan muchos días más, muchos caminos más, muchas jornadas más de trabajo común... Cada uno posee una pluma con la mejor tinta del mundo para escribir esas hojas que quedan: su vida; cómo se escriban esas páginas, depende de la libertad y de la responsabilidad de cada uno y de la ayuda del resto. Pero en estos días ha quedado demostrado cómo construir juntos algo bello no es imposible.

**Tras estas palabras, puede tener lugar el TERCER Y ÚLTIMO PASAJE; por familias, cada miembro de la familia va pasando ante su "Patriarca/Matriarca", que les pregunta: "¿Quieres continuar viviendo en tu vida diaria lo que has vivido estos días?" "¿Por qué?"; tras la respuesta de cada uno, se le puede entregar una especie de "pin" hecho en cartón duro, que reproduzca el logotipo del campamento, con el correspondiente abrazo de envío. Cuando las familias han terminado, los monitores/as realizan el pasaje con el "anciano/a", quien, a su vez, lo realiza con algún monitor.*

Las últimas palabras del "anciano/a" pueden ser algo parecido a lo que sigue: *"Tras varios días intensos llegamos al final de la Historia de los Orígenes. Todas las personas estamos siempre en camino, aprendiendo; pero los/las que habéis venido a este campamento, por vuestra edad, estáis ahora en los ORÍGENES DE LA VIDA, del camino de haceros personas: comenzando a conoceros a vosotros/as mismos/as en medio de los cambios personales que estáis viviendo; comenzando nuevas amistades y abriéndooos al mundo y a su problemática; descubriendo un nuevo rostro de Dios, la amistad de Jesús y oteando el proyecto de vuestra vida.*

El campamento termina ahora; pero si el campamento os ha ayudado a descubrir que todos estamos buscando nuestros orígenes para caminar hacia nuestra meta; que ese camino hacia la meta lo hacemos juntos, formando un Pueblo; que Dios, hecho hombre en Jesús de Nazaret, es nuestro guía y amigo; y que la verdadera felicidad pasa por el amor y la entrega a los demás para hacer un mundo mejor, estos días han merecido la pena y podemos celebrarlo. Buen viaje de retorno, y no dejéis de anunciar a todos/as lo que aquí habéis visto y oído".

Terminado el rito y las palabras de despedida, se puede cantar por última vez el "himno de los orígenes".

(**Antes de desmontar el "laberinto", conviene dejar la oportunidad de que lo vean los/las que aún no hayan entrado).

DÍA "D": domingo DÍA SEXTO eucaristía conjunta y excursión DÍA SEXTO eucaristía conjunta y excursión

Objetivo: este día pretende ser un momento distendido del campamento, transición entre dos períodos fuertes dentro de la marcha de la Historia-aventura de los Orígenes.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 5, 13 y 15:

- Aumentar la comunicación dentro del grupo.
- Conocer y apreciar la Palabra de Dios.
- Participar activamente en las celebraciones litúrgicas y en la Eucaristía.

Horario: 9:30 Levantada

10:00 Desayuno

10:30 Limpieza

11:00 "Buenos días"

11:30 Revisión de lo vivido hasta entonces en el campamento

12:00 Pasaje
 12:30 Ensayo y eucaristía con los otros sectores
 14:30 Comida
 15:30 Excursión, marcha o gran juego
 21:00 Cena (si se va de excursión, se pueden llevar bocadillos)
 22:30 Juego nocturno
 23:45 "Buenas noches"
 00:15 Descanso

Actividades:

1.-*Limpieza*: por ser un día más relajado, puede dedicarse algún tiempo de la mañana a hacer una limpieza de las habitaciones de los acampados/as a fondo, y a realizar con más calma que otros días las tareas de limpieza de la casa; "educar para la vida cotidiana" debe ser uno de los objetivos de fondo de todo campamento.

2.-*Revisión de la marcha del campamento y pasaje*: se comienza el trabajo por grupos de la mañana haciendo una breve revisión del campamento, para tener una visión de conjunto de lo que se ha vivido y para poder dar el paso hacia lo que queda. Se puede hacer por familias, llegando a consensuar, entre todos, lo mejor, lo peor y propuestas para mejorar.

Tras ello, si encaja, puede hacerse uno de los pasajes -el primero o el segundo, según donde se coloque este día- (ver "PASAJE PRIMERO" y "PASAJE SEGUNDO" en los días 3º y 7º).

3.-*Eucaristía* preparada y participativa.

4.-*Excursión, marcha o gran juego* (en la tarde de este día podría encajar muy bien el juego que se propone para el día "N"; como posibles sitios para ir de excursión: si hace buen tiempo, Cedeira (playa) y San Andrés de Teixido; si hace malo: A Coruña)

5.-*Juego nocturno*: en una zona delimitada, se esconden seis monitores/as, cada uno con un número asignado; por familias, se trata de buscar a los monitores/as en el orden adecuado; éstos/as no dicen su número a no ser que los participantes les digan el nombre del monitor/a con el número inferior.

DÍA "N": día del juego en equipo.

Objetivo: momento lúdico, de descanso, para tomar con fuerzas lo que queda del campamento.

Se pretende trabajar especialmente los *objetivos específicos* 1 y 5:

- Realizar el paso del yo-individuo al yo-grupo
- Aumentar la comunicación dentro del grupo.

Horario: 9:00 Levantada

9:30 Desayuno
 10:00 Limpieza a de habitaciones
 11:00 "Buenos días" / Revisión de la marcha del campamento
 11:30 Playa (La mitad de los monitores quedan preparando el juego)
 14:00 Comida en casa
 16:00 Gran juego del Arca de Noé
 19:00 Merienda
 19:30 Preparación de actuaciones para la velada (play-back, bailes, parodias...)
 21:00 Cena
 22:30 Velada (actuaciones y música para bailar)
 00:00 "Buenas Noches"

00:30 Descanso

Actividades:

1.- *La mañana de este día* podría dedicarse a limpiar a fondo la casa y a hacer algún tipo de campeonato deportivo o actividad exterior similar que implicara el juego en equipo y que dejara libre la casa y sus alrededores, para que los monitores/as que preparan el juego de la tarde puedan actuar con libertad; otra posibilidad: dedicar un tiempo de la mañana a la *revisión de la marcha del campamento y a realizar uno de los pasajes, si encaja bien, tal como se explica en el día "D" (actividad 2).*

2.- *La tarde* está ocupada, principalmente, por el "*gran juego del arca de Noé*"

Gran juego del arca Noé

Objetivos del juego: pasar un rato divertido y aprender a jugar en equipo.

a) *Estructura básica:*

Este esquema puede ser útil para explicar con claridad el juego a los acampados -y a los monitores/as-; conviene que todos tengan clara la marcha del juego antes de empezar.

1.- *El objetivo del juego es conseguir el mayor número de PAREJAS DE ANIMALES* (habrá unas 60 en total para todos los grupos, dibujadas en tarjetas de tamaño de las cartas de la baraja) *para llevarlos hasta el "Arca de Noé"*. Estas tarjetas se encuentran *escondidas* por el amplio recinto delimitado para el juego (detrás de cuadros, entre unas piedras, bajo un cubo de basura, dentro de los hierros de una silla, pegada a una hoja de un árbol...).

2.- Para conseguir cada pareja de animales existen *PISTAS* -escritas en cuartillas de papel- que *indican*, en forma de acertijo- adivinanza, *el lugar donde está escondida cada pareja de animales*. Por ejemplo, si la tarjeta con la pareja de osos está escondida bajo uno de los cubos de basura, la pista podría ser la siguiente: "los osos husmean hambrientos entre los restos". (Conviene mantener cierta ambigüedad-enigma en las pistas para que encontrar las tarjetas escondidas sea algo trabajosa). Las pistas las tienen los "Hijos de Noé".

3.- *Cada grupo, para obtener una pista, tiene que realizar una PRUEBA*. Las pruebas son puestas por los "Hijos de Noé".

**Síntesis de la estructura básica del "juego del arca": Por cada PRUEBA bien realizada cada grupo recibe -de los "Hijos de Noé"- una PISTA que les guiará hasta una de las PAREJAS DE ANIMALES. Conseguida una pareja de animales, se llevará al "Arca de Noé" y se vuelve a los "Hijos de Noé" para hacer otra prueba con la que conseguir otra pista que conduzca a otra pareja de animales.*

b) *Personajes del juego:*

-Los acampados/as:

1.- Las "ARQUETAS": son los grupos que participan en el juego -pueden ser las familias-. Los miembros del grupo van "metidos" dentro de una cinta de plástico, con cierta holgura, de la que no pueden salir mientras dura el juego (el objetivo de esto es que el grupo juegue unido y no se disperse cuando haya que correr o ir aprisa).

-Los monitores/as, disfrazados:

2.- "Noé": está en el arca (lugar decorado para tal fin). *Recoge y contabiliza las PAREJAS DE ANIMALES que consigue cada familia.*

3.- "Hijos de Noé" (son 3: Sem, Cam y Jafet): en otra mesa *proponen las PRUEBAS a realizar y entregan una PISTA a cada grupo* por cada prueba realizada. No pondrán ninguna prueba a no ser que el grupo se presente completo dentro de su arqueta.

4.- "Nubes" (una blanca y una negra): se pasean por el recinto del juego desapareciendo de vez en cuando.

Cuando una "arqueta" se encuentra con la "nube blanca" tiene todos que ponerse en

forma de “sombrilla” (formar un círculo con los brazos extendidos hacia el centro y dar saltos).

Cuando una “arqueta” se encuentra con la “nube negra” cada uno debe ponerse en forma de “paraguas” (en cuclillas con los brazos sobre la cabeza y dando saltos).

Cuando uno de los grupos se encuentra con una de las nubes y alguno de sus miembros *no hace el gesto requerido o se equivoca, es marcado en la cara con un trazo de pintura del color de la nube -blanco o negro- y es llevado a la “Mazmorra del gigante”.*

5.- “Mazmorra del gigante”: lugar con una mesa y unos barrotes o similar; los que son llevados allí deben *esperar a que venga su grupo con una “Paloma” para responder a una de pregunta* (de cultura general o sobre lo que va de campamento) *formulada por el gigante*. Si la aciertan, el miembro de su grupo queda liberado. En caso contrario deben volver a buscar a la paloma y contestar a otra pregunta.

6.- “Paloma(s)” (1 ó 2): “revolotean” por el recinto, algo alejadas de la “mazmorra del gigante”; *su función es acompañar a un grupo a la “Mazmorra del Gigante” para liberar al miembro del grupo encarcelado*. Para conseguir una paloma, los miembros del grupo deben gritar en alta voz “CU-CU-CU-CU-RRÚ PALOMA”, tantas veces como sea necesario para que les oiga la “paloma”; cuando la paloma escucha esta llamada, acude en la ayuda del grupo. Cuando un miembro es liberado de la Mazmorra, la “paloma” le tacha el trazo blanco o negro de la cara con un *trazo de color verde*.

7.- “Relámpago(s)” (1 ó 2): se pasean también por el recinto -como las “nubes” y la(s) “paloma(s)”-.

Cuando una “arqueta” se encuentra con un “Relámpago”, tiene que ponerse en forma de “pararrayos” (formar todos los miembros del grupo una “piña”, con los brazos hacia arriba, y girando en círculo). *Si lo hacen mal o se equivocan, tendrán que entregar al relámpago la PISTA o la PAREJA DE ANIMALES que lleven en ese momento*. El “Relámpago” cambiará de sitio o esconderá de nuevo la tarjeta de la PAREJA DE ANIMALES -dejando en el lugar anterior una tarjeta con un relámpago- y escribirá una nueva PISTA para llegar hasta allí que entregará a los “Hijos de Noé”.

-Complejidad adicional: el “Relámpago” puede *cambiar de sitio* varias tarjetas de PAREJAS DE ANIMALES que aún no hayan sido encontradas por ningún grupo, dejando en su lugar *tarjetas con un relámpago*, haciendo nuevas PISTAS para los nuevos lugares de escondite que entregará a los “Hijos de Noé”. Cuando un equipo se encuentre con la tarjeta de un relámpago donde esperaba encontrar una pareja de animales, vuelve a los “Hijos de Noé” para hacer otra PRUEBA con la que conseguir otra PISTA.

“Gana” el grupo -“arqueta”- que consigue mayor número de PAREJAS DE ANIMALES, si bien por la diversión que engendra el juego por sí mismo, esta dimensión de competitividad suele quedar, favorablemente para el juego, en un lugar bastante secundario.

c) Preparación del juego:

-El día anterior: repartir los personajes del juego que corresponden a los monitores y que cada uno sepa bien su función. Después de comer, cada monitor se disfrazará de su personaje y se mostrará a los chavales/as cuando se les explique el juego, para ser reconocidos.

-Los monitores que se quedan por la mañana se encargan de esconder las PAREJAS DE ANIMALES a la vez que van haciendo las PISTAS correspondientes para encontrarlas (conviene ir apuntando en una lista el escondite de cada una de las tarjetas para que los “Hijos de Noé” puedan ayudar a un grupo si tarda mucho en encontrar una PAREJA DE ANIMALES); y delimitan el recinto, preparan los lugares (sitio para “Noé”, mesa para los “Hijos de Noé” y “mazmorra del gigante”) y preparan los materiales necesarios para las PRUEBAS.

d) Revisión del juego en equipo: por familias, se trata de dialogar sobre lo que se ha

vivido (tanto en el juego como en el campeonato deportivo de la mañana, si se ha realizado); se puede comenzar con un tiempo para que cada miembro de la familia exprese cómo se ha sentido en el juego; sería interesante que pudieran hablar aquellos que se han descolgado del juego por enfado o por pasotismo. A partir de esa expresión de sentimientos, se trataría de dialogar sobre nuestra forma de estar y de aportar al grupo, sin acusar a nadie; en el juego habrá salido lo que el grupo es (líderes, colaboradores, pasotas,...). Se trata, pues, de aprovechar la experiencia de esa tarde para motivar la integración y participación de todos en el grupo.