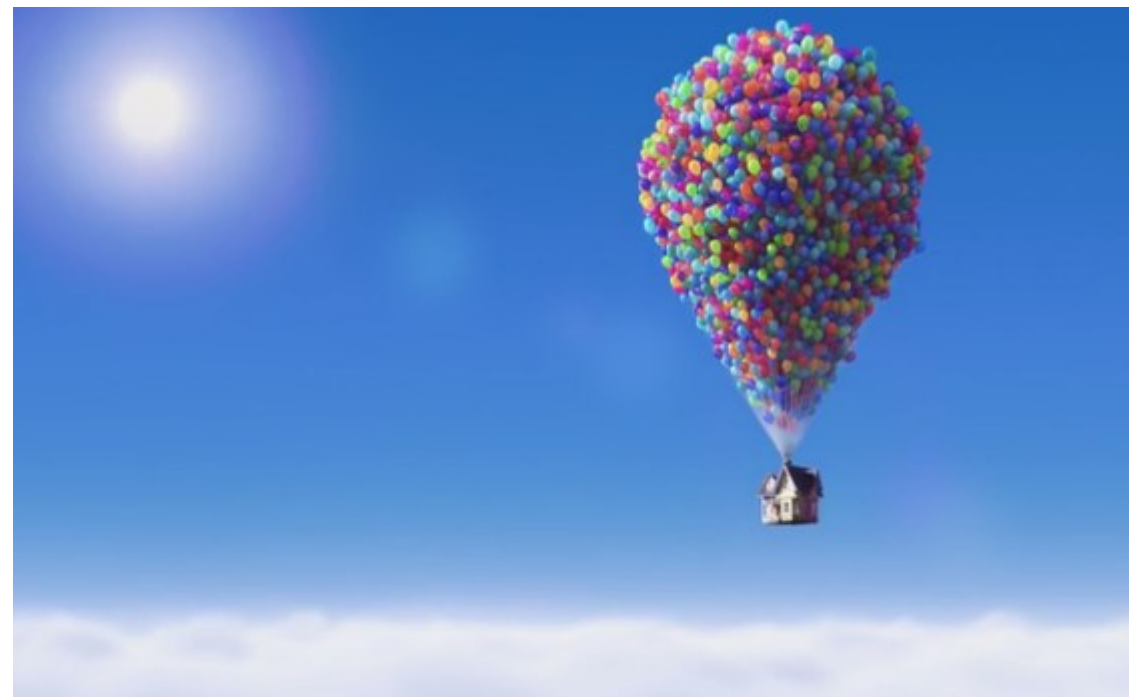


DÍA	TAREA	EQUIPO
VIERNES	CENA-PONER MESA	1
	CENA-QUITAR MESA	2
SÁBADO	DESYUNO-PONER MESA	3
	DESAYUNO-QUITAR MESA	4
	COMIDA-PONER MESA	5
	COMIDA-QUITAR MESA	6
	CENA-PONER MESA	7
	CENA-QUITAR MESA	1
	DOMINGO	DESAYUNO-PONER MESA
DESAYUNO-QUITAR MESA		3
COMIDA-PONER MESA		4
COMIDA-QUITAR MESA		5

Parroquia Santa María Madre de Dios

Convivencia Preas

No me cuentes sueños, muéstrame tus raíces
Navalperal de Pinares 2018





Motivación del tema

En las imágenes, el cartel para la parroquia del curso 2016-2017 y el de 2017-2018.

Comparten la imagen y la misma estructura, expresando la continuidad entre un curso y otro, entre una preocupación y su desarrollo.

En 2016-2017 nos centramos en la necesidad de profundizar en la experiencia de Dios, en la dimensión más contemplativa de la fe.

Han pasado casi 20 años desde la creación de la parroquia. Ha sido un tiempo de crecimiento, de desarrollo, de despliegue de estructuras y recursos. En el momento actual, el Consejo Pastoral estima que la oferta es la requerida por nuestro barrio, sus peculiaridades y sus necesidades.

Afrontada esta responsabilidad se abre el espacio para desarrollar las notas más específicas de nuestra propuesta: el silencio, la contempla-

2. La fuente de Meribá.

Situaciones en las que nos hemos sentido invadidos por la queja, hasta el punto de haber puesto en juego nuestro camino o lo que queríamos vivir.

Sala de trabajo 2.

3. Las codornices.

Aquellas experiencias, situaciones, personas, que se han convertido en un regalo impagable en un momento determinado de mi vida.

Rellano.

4. El maná.

Personas, dinámicas o experiencias a las que suelo acudir y que me nutren o me generan dulzura.

Comedor.

5. Las serpientes.

Peligros y amenazas de las que soy consciente en los proyectos que ahora mismo llevo a cabo.

Sala materiales planta superior.

6. Los pueblos enemigos que quieren impedirles el paso.

Retos, dificultades, enemigos objetivos, interno o externos que hacen peligrar mi marcha.

El rellano.

7. El paso del Mar rojo.

Situaciones de extremo peligro que, llegado un momento, he vivido y que me hicieron pensar que todo acabaría.

La escalera.

El itinerario concluye en la *tierra prometida*, en el encuentro con Dios en la capilla. Terminamos con una meditación sobre la Providencia..



Retiro domingo

Objetivos:

- Hacérles partícipes de la dinámica del Éxodo narrada en la Biblia.
- Establecer un diálogo entre la propuesta de viaje de Up y la del Pueblo de Israel.

Dinámica:

Los chicos tienen una ficha con distintos iconos. Cada icono coincide con uno de los puestos en los que se encontrarán con una pareja de monitores, hasta siete (también simbólico).

En cada uno de los puestos, se les leerá un relato bíblico, se les explicará en un lenguaje que sea comprensible por ellos y se les invitará a que traduzcan su reflexión o compromiso pintándolo o escribiéndolo en la ficha.

Los siete puestos

1. La nube.

Reflexión acerca de las personas, circunstancias o aprendizajes que se han convertido en una referencia para marcar el rumbo de mi vida.

Sala de trabajo 1.

ción, la vivencia del Resucitado.

Nunca dejaron de estar presentes pero, resuelto lo urgente, podemos centrarnos en lo esencial.

El cartel del curso 2016-2017 recoge un árbol. Es frondoso y sano. Unos pájaros encuentran cobijo en sus ramas, pero lo más relevante es la dimensión y la magnitud de sus raíces. No se sostendría sobre unas raíces menos desarrolladas. Incluso se acepta, como orientación general que las raíces constituyen dos tercios del total del árbol.

El lema, una frase de Vicente de Paúl, señala que por cada acción, y siguiendo la metáfora, requeriría un desarrollo de dos partes de raíces como oración y contemplación.

El lema cartel de este año conserva este dibujo y esta orientación. Así manifiesta su vocación continuista.

Pero integra algunos matices relevantes. El cartel incorpora color, de esta forma se puede enfatizar la frondosidad y el verdor del árbol. Más importante, aún, el azul que señala el sentido de la búsqueda del crecimiento de las raíces: el agua.

Con esta incorporación se recogen evocaciones de la Palabra: las fuentes de agua viva de Isaías, la imagen de Isaías y de los salmos de los árboles que hunden sus raíces a la orilla del río...

El lema refuerza esta intuición: no se trata de cualquier raíz, no se trata de cualquier profundización, no se trata de cualquier crecimiento espiritual sino de aquél que nos permite alcanzar las aguas.

El árbol es también un símbolo de los sueños que queremos lograr. El color verde expresa los sueños que perseguimos. Cuando esto se consigue, nuestros sueños se expresan en dos dimensiones: por una parte, en que generan sombra para que otros los disfruten. Por la otra, en que se traducen en frutos que alimentan a otros. Si el verde de los colores no se acompaña de esta sombra y de estos frutos, podemos sospechar de ellos.

El tronco y las ramas expresan el esfuerzo a realizar para que la sabia llegue a poder convertirse en frutos. Los anillos del árbol son también una metáfo-

ra del crecimiento anual que necesitamos para que los sueños lleguen a hacerse realidad.

Las raíces son fundamentales para los sueños. Expresan, en tamaño, la proporción que requieren los fundamentos para que los sueños se hagan realidad. Las raíces toman de la tierra la inspiración, los criterios, el testimonio de otros... todo lo que esos «terrenos» pueden ofrecer como nutrientes.

Se necesita 1,5 raíces para lograr la altura de los sueños. Y en ellos se acumula la experiencia necesaria, los horizontes y los pasos que conducen a un sueño realizado.

Objetivos

Aceptar que nuestra realidad se gestiona, dirige y resuelve en el **presente**, aunque tengamos capacidad de abrirnos al futuro.

Entender que la incertidumbre del futuro exige un **discernimiento** sobre lo que deseamos y anhelamos. Hay expectativas que conducen al crecimiento y la plenitud y que podemos llamar sueños, pero hay otras que nos conducirían al desastre, aunque pudieran parecer apetecibles en el momento actual.

Aprender a distinguir entre **meta** entendida como logro que permite construir un itinerario, y **sueño** como horizonte final compuesto de muchas metas particulares.

Descubrir que la experiencia de fe puede ayudarnos a delimitar los horizontes más apropiados para cada uno de nosotros y a percibir cómo la **providencia** de Dios conduce la historia.

Aprender a convivir con la **incertidumbre**, propia de todo proyecto de futuro y a tener la habilidad y la destreza necesaria para poder llevar a cabo los cambios en las programaciones y deseos, si esto llegara a ser necesario.

Aceptar que los sueños no siempre se logran y que la no consecución no tiene por qué ser entendida como **fracaso**. El crecimiento personal se da en el proceso de construcción de sueños. El no logro no anula el crecimiento, de la misma manera que la obtención del logro sin la construcción previa tampoco asegura el crecimiento.

Aprender a disfrutar de las tareas, preparativos y del crecimiento que presupone apostar y luchar por un sueño.

Con este texto queremos finalizar el tema. Para ello pondremos tres urnas o botes en el suelo y le repartiremos a cada niño tres papelitos, cada uno de un color. En uno deberán escribir que cosas o personas del pasado les frenan a la hora de luchar por sus sueños. En el siguiente tendrán que escribir que cosas o personas les ayudan a seguir adelante con sus sueños. Por último deberán intentar reconocer que don les ha dado Dios para poder llegar a sus sueños. Cuando hayan terminado tendrán que meter cada papelito en el bote correspondiente.

Deja que el amor te toque y no te defiendas de él.
 Vive cada día, aprovecha el pasado para bien y deja que el futuro llegue a su tiempo.
 No sufras por lo que viene, recuerda que “cada día tiene su propio afán”.

Busca a alguien con quien compartir tus luchas hacia la libertad; una persona que te entienda,
 te apoye y te acompañe en ella.

Si tu felicidad y tu vida dependen de otra persona, despréndete de ella y ámala, sin pedirle nada a cambio.

Aprende a mirarte con amor y respeto, piensa en ti como en algo precioso.

Desparrama en todas partes la alegría que hay dentro de ti.
 Que tu alegría sea contagiosa y viva para expulsar la tristeza de todos los que te rodean.

La alegría es un rayo de luz que debe permanecer siempre encendido, iluminando todos nuestros actos y sirviendo de guía a todos los que se acercan a nosotros.

Si en tu interior hay luz y dejas abiertas las ventanas de tu alma, por medio de la alegría, todos los que pasan por la calle en tinieblas, serán iluminados por tu luz.

Dios nos ha creado para realizar un sueño. Vivamos por él, intentemos alcanzarlo. Pongamos la vida en ello y si nos damos cuenta que no podemos, quizás entonces necesitemos hacer un alto en el camino y experimentar un cambio radical en nuestras vidas.

Así, con otro aspecto, con otras posibilidades y con la gracia de Dios, lo haremos.

No te des por vencido, piensa que si Dios te ha dado la vida, es porque sabe que tú puedes con ella.

El éxito en la vida no se mide por lo que has logrado, sino por los obstáculos que has tenido que enfrentar en el camino.

Tú y sólo tú escoges la manera en que vas a afectar el corazón de otros y esas decisiones son de lo que se trata la vida.
 Que este día sea el mejor de tu vida
 Siempre es hoy, el eterno presente

VIERNES	
JUEGOS DE CONOCIMIENTO (20.30 – 21.30)	IRENE VACHA + MARÍA LÓPEZ PINTO + ÓSCAR DÍEZ
CENA VIERNES (21.30 – 22.30)	NINO + AYUDANTES
ORACIÓN VIERNES (22.30 – 23.00)	REBECA-ISABEL
VELADA VIERNES (23.00 – 24.00)	LUCIA F-SILVIA-FER
SABADO	
DESAYUNO (09.00 – 09.30)	NINO + AYUDANTES
ORACIÓN MAÑANA (10.00 – 10.30)	LUCIAS
VER (ACT 1) (10.30 – 11.30)	REBECA-ISABEL-DÉBORA
DESCANSO (11.30 – 12:00)	
VER (ACT 2) (12.00 – 13.00)	SARA-NATALIA
JUZGAR 1 (13.00 – 14.30)	
COMIDA (14.30 – 16.30)	NINO + AYUDANTES
JUZGAR 2 (17:00 – 18:00)	LUCIA L-ELENA-SILVIA
MERIENDA (18.00 – 18.30)	NINO + AYUDANTES
ACTUAR (18.30 – 20.00)	FER + JAVI
ORACIÓN NOCHE (20.30 – 21.00)	SARA – JAVIER-DÉBORA
CENA SABADO (21.30 – 22.30)	NINO + AYUDANTES
VELADA SABADO (23.00 – 24.00)	NATALIA-ELENA
DOMINGO	
DESAYUNO (09.00 – 09.30)	NINO + AYUDANTES
ORACIÓN MAÑANA (10.00 – 10.30)	IRENE VACHA + MARÍA LÓPEZ PINTO + ÓSCAR DÍEZ
CELEBRAR + MISA (10.30 – 13.30)	JOSEMA
COMIDA + RECOGER (14.30 – 16.00)	TODOS

VIERNES	SÁBADO		DOMINGO
Bienvenida. Oración. Parábola (Canción) La casa sobre la roca (20/30 min)	Oración de la mañana. Tocamos arena, se nos escapa entre las manos (20/30 min)	Actividad I. Ver: Nuestros sueños. (1h)	Desierto. Incluye celebración del perdón (1h 30 min)
Velada. Conocimiento. (1 hora)	Actividad II. Ver II: Las raíces. (1h)	Actividad III. Juzgar: vemos la película con paradas (1h 30 min)	
	Actividad IV. ¿Reflexión desde la película? (1h)	Actividad V. Actuar. (1h)	
	Oración de la tarde. (45 min)	Velada. UP (1 hora)	Eucaristía.
	Oración de la mañana. Tocamos arena, se nos escapa entre las manos (20/30 min)		
	Actividad I. Ver: Nuestros sueños. (1h)		



Oración domingo mañana

En primer lugar, intentamos crear ambiente de silencio con unas palabras de despedida, haciéndonos conscientes de que la convi se acaba y por ese motivo dedicaremos unos minutos a la oración.

Vamos a leer un poema de Mahtama Gandhi que no es más que una llamada a todos nosotros a poder cumplir todo aquello que nos proponemos, pero no reflejándolo de manera proyectiva, sino acercándose cuidadosamente a los actos que realizamos en todo momento.

Alcanza tu sueño de Mahatma Gandhi

Sé firme en tus actitudes y perseverante en tu ideal.

Pero sé paciente, no pretendiendo que todo te llegue de inmediato. Haz tiempo para todo, y todo lo que es tuyo, vendrá a tus manos en el momento oportuno.

Aprende a esperar el momento exacto para recibir los beneficios que reclamas.

Espera con paciencia a que maduren los frutos para poder apreciar debidamente su dulzura.

De ahora en adelante procura construir una vida nueva, dirigida hacia lo alto y camina hacia delante, sin mirar hacia atrás. Haz como el sol que nace cada día, sin acordarse de la noche que pasó.

Sólo contempla la meta y no veas que la dificultad en alcanzarla. No te detengas en lo malo que has hecho; camina en lo bueno que puedes hacer.

No te culpes por lo que hiciste, más bien decídet a cambiar. No trates que otros cambien; sé tú el responsable de tu propia vida y trata de cambiar tú.

Prueba 7: alcalde ingenuo.

Actitud: ingenuo. Cree que el gamusino no existe.

Circunstancia: la prueba consistirá en que el alcalde les muestra tres plumas diferentes, una de ellas es supuestamente de gamusino. El grupo, mediante pruebas objetivas tendrán que convencerle de que, la que creen que es, pertenece al gamusino.

Prueba 8: Ellie.

Actitud: muy ilusionada. Cree que el malo no es porque es su ídolo. El culpable es el alcalde ya que no creyó a Muntz cuando fue a las Cataratas Paraíso.

Circunstancia: beso o placaje.



Oración viernes

Esquema de la oración:

Entramos en oración con una canción. (Muéveme mi Dios hacia ti?)

Palabras de Bienvenida

Leemos un cuento. Lo hacemos poco a poco, que ellos se lo vayan imaginando.

Tres personas iban caminando por una vereda de un bosque; un sabio con fama de hacer milagros, un poderoso terrateniente del lugar y un poco más atrás de ellos, escuchando la conversación, iba un joven estudiante (alumno del sabio).

Fue entonces cuando el poderoso dirigiéndose al sabio dijo: “Me han dicho en el pueblo que eres una persona muy poderosa y que incluso puedes hacer milagros”. -Soy una persona vieja y cansada... ¿Cómo crees que yo podría hacer milagros?– respondió el hombre sabio.

“Me han dicho que sanas a los enfermos, haces ver a los ciegos y vuelves cuerdos a los locos... esos milagros solo los puede hacer alguien muy poderoso”.

-¿Te referías a eso?... Tú lo has dicho, esos milagros solo los puede hacer alguien muy poderoso... no un viejo como yo. Esos milagros los hace Dios, yo solo pido que se conceda un favor para el enfermo, o para el ciego, y todo aquel que tenga la fe suficiente en Dios puede hacer lo mismo-.

“Yo quiero tener la misma fe para poder realizar los milagros que tú haces... muéstrame un milagro para poder creer en tu Dios”.

Ante la insistencia de aquél hombre influyente, el sabio aceptó mostrarle tres milagros. Y así, con la mirada serena y sin hacer ningún movimiento le preguntó: -¿Esta mañana volvió a salir el sol?-. “Sí, claro que sí” respondió rápidamente el rico caballero. -Pues ahí tienes un milagro... El milagro de la luz-, replicó el sabio.

“Noooo, ¡yo quiero ver un milagro verdadero! oculta el sol, saca agua de una piedra... mira, ahí está un conejo herido junto a la vereda, tócalo y sana sus heridas”.

-¿Quieres un verdadero milagro? ¿No es verdad que tu esposa acaba de dar a luz hace algunos días?- Le preguntó el letrado al latifundista. “¡Sí! Fue varón y es mi primogénito” respondió éste con alegre expectativa.

-Ahí tienes el segundo milagro... ¡el milagro de la vida! replicó el hombre culto. “Sabio, tú no me entiendes, yo quiero ver un verdadero milagro”... rebatió el potentado.

-¿Acaso no estamos en época de cosecha? Hay trigo y sorgo donde hace unos meses solo había tierra... Le dijo el ilustre hombre. “Si, igual que todos los años”, respondió el influyente personaje.

-Pues ahí tienes el tercer milagro-... “Creo que no me he explicado bien. Lo que yo quiero”...

Sus palabras fueron cortadas por el hombre instruido, quien convencido de la obstinación de aquel otro caballero y seguro de no poder hacerle comprender la maravilla que existe en todo aquello que le había mostrado, le señaló:

-Te has explicado perfectamente, yo ya hice todo lo que podía hacer por ti... Si lo que encontraste no es lo que buscabas, lamento desilusionarte, yo he hecho todo lo que podía hacer-.

Dicho esto, el hombre rico se retiró muy desilusionado por no haber encontrado lo que buscaba. El sabio y su alumno se quedaron parados en la vereda.

Cuando el poderoso terrateniente iba muy lejos como para ver lo que ha-

Prueba 2: Dug.

Actitud: distraído. Piensa que los culpables son los perros malvados.

Circunstancia: El grupo tendrá que buscar a la ardilla en un mapa que les entregará Dug de toda la casa. Ellos tienen que moverse por toda la casa para encontrarla siguiendo la ruta, el mapa lo dirigirá al sitio donde está Dug.

Al volver, tendrán que descubrir que la tiene en la espalda.

Prueba 3: Malvado.

Actitud: malo. Piensa que el culpable es Russel, que le quiere engañar y le protege para que no encuentre al gamusino.

Circunstancia: Hacer un test de maldad, si consiguen ser muy malos recibirán la pista.

Prueba 4: Perros malvados.

Actitud: uno es el líder, y los otros le siguen. Vengativos hacia dog. El culpable es dug.

Circunstancia: seguir al líder para ver si son buenos súbditos.

Prueba 5: Obreros.

Actitud: uno es mentiroso y el otro dice la verdad. El culpable les da igual.

Circunstancia: son constructores, así que su prueba será el yoga challenge. Al final del juego tendrán que decidir de quién quieren la pista (una será falsa y la otra verdadera).

Prueba 6: Bebés.

Actitud: bebés, buscan a su mamá. No tienen culpable, pero sí dan pista.

Circunstancia: para dejar de echar de menos a su mamá necesitan distraerse. El equipo tiene que inventar un juego de bebés que les entretenga.

CATEQUISTA	PERSONAJE	DISTRIBUCIÓN
Óscar	Bebé gamusino 1	Escaleras de las habitaciones
María	Alcalde ingenuo	Escaleras de las habitaciones (últimas)
Sara	Ellie	Pasillo entre el comedor y la cocina
Irene	Dug	Entrada
Lucía Feliz	Russel	Sala común
Lucía Luengo	Obrero 1	Sala de materiales
Elena	Obrero 2	Sala de materiales
Natalia	Bebé gamusino 2	Escaleras de las habitaciones
Deborah	Perro malvado (Beta)	Comedor
Silvia	Bebé gamusino 3	Escaleras de las habitaciones
Fer	Malvado (Charles Muntz)	Rellano
Isa	Perro malvado (Alpha)	Comedor
Rebeca	Perro malvado (Gamma)	Comedor
Javi	Anciano (S. Fredricksen)	Sala común

Prueba 1: Russel y anciano.

Actitud de Russel: muy preocupado. Piensa que los culpables son los perros malvados porque están aliados con el malvado.

Actitud del anciano: cascarrabias. Piensa que los culpables son los obreros porque quieren echarle de su casa.

Circunstancia: A Russel le falta una insignia, por lo que, para que pueda conseguirla, necesita ayudar a un anciano. Por lo que tienen que buscar al anciano, que estará en la misma sala. Cuando le cojan, Russel tratará de ayudarlo ¿Cómo? El anciano necesitará pasar un circuito de obstáculos para llegar al otro lado y continuar su camino. Sin embargo, este le pondrá varias pegas hasta que al final acceda.

cían el sabio y su alumno, el sabio se dirigió a la orilla de la vereda, tomó al conejo, soplo sobre su cabeza y sus heridas quedaron curadas; el joven aprendiz estaba algo desconcertado:

‘Maestro, te he visto hacer milagros como éste, casi todos los días, ¿Por qué te negaste a mostrarle uno al noble hombre? ¿Por qué lo haces justo ahora, que no puede verlo?’

-Lo que él buscaba no era un milagro, sino un espectáculo. Le mostré tres milagros y no pudo verlos. Para ser rey primero hay que ser príncipe, para ser maestro primero hay que ser alumno... no puedes pedir grandes milagros si no has aprendido a valorar los pequeños milagros que se te muestran día a día-. Y continuó diciendo el sabio -Cuando aprendas a reconocer a Dios en todas las pequeñas cosas que ocurren en tu existencia, ese día comprenderás que no necesitas más milagros que los que El Creador te da todos los días, sin que tú se los hayas pedido-.

-Entonces y sólo entonces, te darás cuenta que Su Misericordia sobrepasa con sus milagros más de lo que tú podrías imaginar o pedir-

Momento de reflexión individual

Hablamos: cómo vas a hacer para poder ver los pequeños milagros que van a suceder durante esta convivencia?

Ponerse un compromiso concreto, se puede compartir si se quiere

Terminamos dando con una canción. (Somos una familia)



Juegos conocimiento

Objetivos:

Tratar de tener una primera toma de contacto con todos los grupos.

Intentar abrirse a nuevas amistades.

Los juegos de conocimiento consistirán en:

Juego de los vikingos:

Nos dividimos en 5 grupos (con 2 o 3 catequistas por grupo). Antes de empezar, haremos una ronda de nombres para conocernos entre todos. El juego comienza eligiendo a una persona al azar (es preferible que lo elijan los catequistas). Éste se coloca las manos en la cabeza simulando que tiene un casco de vikingo y dice por ejemplo "vikingo María llamando a vikingo Sara" y, mientras las dos personas que tiene al lado (a la derecha y a la izquierda) hacen como si remasen hacia fuera. "Sara" tendrá que volver a hacer lo mismo y los de su lado tendrán que remar. La persona que se equivoque de nombre o no se dé cuenta de que debe remar será castigado: tendrá que deletrear su animal o comida favorito con el culo*

Dedicaremos unos 20-25 minutos a este juego.

*El "culing":

Consiste en deletrear una palabra moviendo el culo.



Velada sábado

Objetivos:

- Encontrar al gamusino secuestrado (objetivo del juego).
- Que se diviertan y sepan trabajar en equipo.

Materiales:

- Pistas.
- Dibujo de una ardilla.
- Plumas (3).
- Fotos yoga.
- Test de maldad impreso.
- Spotify.

Desarrollo:

"¡Alguien ha secuestrado a Kevin, el gamusino! ¿quién habrá sido?", les cuenta Russel a los niños. Para averiguarlo y ayudarlo a descubrirlo, se reunirán en los grupos de tareas e irán hablando con los distintos personajes de la película. Estos les harán una prueba que, si consiguen, el personaje les dará una pista que podrá ser verdadera o falsa. Además, la mayoría de ellos tienen un objetivo, es decir, creen que alguno de los personajes es el culpable del juego, lo que generará confusión. Para terminar el juego, el malvado les reúne a todos en el comedor y obliga a los equipos a que le cuenten sus conclusiones. A continuación, vuelven todos a la sala común y descubren que todo había sido un sueño de Russel.

Esta es la distribución de los catequistas en cada personaje:

Dios mediante su llama de luz le habló y le dijo: Ve al palacio del Faraón y muéstrale mi poder. Como el Faraón se negaba a rendirle culto Dios castigó a su pueblo con plagas y con la muerte de los primogénitos.

Al morir el hijo del Faraón, su corazón se endureció más y mandó a su ejército a perseguir a los israelitas, quienes lograron escapar gracias al poder de Dios quien abrió el Mar para que lo pudieran cruzar a salvo.

Cuando Moisés regresó al Sinaí Dios le entregó sus Diez mandamientos para que todos vivan en amor y reine el perdón en los corazones.

Reflexión del texto

Símbolo

Acción de gracias y peticiones

Canción

Por último, nos reuniremos otra vez todos juntos y el siguiente juego consistirá en conocer a los catequistas:

¿Verdad o mentira?

Cada catequista deberá pensar una anécdota que haya vivido verdadera y una anécdota falsa. Los niños tendrán que adivinar cual de las dos es la verdadera para conocernos a cada uno un poco mejor. Es recomendable que sean anécdotas graciosas/divertidas o que puedan describir al catequista de cualquier forma.

Dedicaremos unos 20-25 minutos a este juego.



Velada viernes

Desarrollo

VELADA CLUEDO

Es importante que haya 7 personas en el reparto del juego, en el caso de que no haya monitores suficientes para acompañar los grupos, los grupos deberán juntarse. El monitor que de vida a Padre Prado también podrá acompañar un grupo, debido a que no da pistas durante el juego.

El Juego finaliza cuando el primer grupo se acerque al muerto y diga correctamente el ASESINO, EL ARMA Y EL LUGAR DEL CRIMEN.

Monitores Acompañantes: Natalia, Irene, Sara, Javi, Deborah (se le podría decir a Nino o reducir un grupo)

Grupo 1:

Grupo 2:

Grupo 3:

Grupo 4:

Grupo 5:

Grupo 6:

Reparto:

Srta Amapola: Isa

Coronel Mostaza: Fernando

La Señora Blanco: Silvia

El Padre Prado: Óscar

Señora Celeste: Lucía

Profesora Mora: María



Oración sábado tarde

Materiales:

- Velas.
- Tarro de cristal.

Canción de entrada:

Se empieza a calmar a los niños, nos predisponemos a la oración

Se lee un texto:

Moisés

El faraón temiendo que naciera el libertador del que tanto habían oído hablar de los esclavos hebreos dio la orden de que todo niño varón hebreo que naciera le quitaran la vida.

Entonces una hebrea llamada Josheved huyó con su hijo hermoso llamado Moisés y lo puso en una cesta cubierto por una manta y flotando en el río. La hija del faraón al encontrar al niño lo amó en el instante y lo quiso como a su propio hijo poniéndole de nombre Moisés, que significa:

Del agua lo saqué.

Moisés creció como hijo del Faraón y pronto se dio cuenta del sufrimiento de los esclavos de los cuales se compadecía y provocaba la envidia de su hermano egipcio Ramces, quien al descubrir la identidad de Moisés lo acusó ante el Faraón y logró su destierro.

Al partir de Egipto y dejar su reinado, fue en busca del Dios hebreo encontrándolo en el monte Sinaí, pues sentía que en su corazón el Dios hebreo era el verdadero Dios.

Encontrar las piezas con las pistas que se les vaya dando. (Una pieza por niño)(4 pistas máximo), 30 min, 3 opciones:

Se les da 5 pistas pequeñas a la vez con las que van a descubrir una pista más grande que les va a llevar a donde están las piezas.

Una pista que lleva a otra así hasta que llegan a las piezas.

Una pista que te lleva a un catequista o lugar y este te da una parte de las piezas de tu grupo y otra pista.

Escribir por detrás su sueño y un propósito diario para construir ese sueño. Por detrás del Puzzle que ellos pongan cuales creen que son las piezas de su vida que deben juntar para realizar su sueño. 10 min

Construir sueño: Construir puzzle de una imagen, primero con su grupo y luego todos juntos (puede ser de UP).

Una imagen única con 4 personajes., así cada grupo de preas tiene un personaje. Y luego al unirlos todos queda una sola imagen. 20 min.

Explicación de símbolos.

Después se les explicaría cada símbolo (10 minutos):

Piezas del puzzle

El encontrar las piezas

Como montarlo

La forma individual del puzzle, por grupo

El puzzle en su colectivo

Señora Tudor: Rebeca

Armas: Pistola, Cuchillo, Veneno, Candelabro, Cuerda y Martillo

Lugares: Garaje de la mansión (Comedor), Biblioteca (Sala de al lado), Hall de la mansión (Hall de la casa), Jacuzzi (rellano de las habitaciones de arriba), Gym de la mansión (hueco al lado de la sala), Gran salón (Sala principal).

Solución: La Señora Blanco, con el Candelabro, en la Biblioteca. La Señora Tudor la llevó a la biblioteca para comunicarle una reducción de sueldo, y entonces cogió el candelabro y la mató, de un golpe en la cabeza

Desarrollo (LEER BIEN, SUPER IMPORTANTE):

Todos los niños empiezan el juego sentados en un punto de encuentro donde se dará lugar la escenificación del juego; el Padre Prado contará la historia del asesinato. Después de eso, CADA MONITOR ACOMPAÑANTE DEBE DE EXPLICAR LA DINAMICA DEL JUEGO.

A continuación cada grupo con su monitor acompañante deberá encontrar a los sospechosos repartidos por el campus, al encontrarles deberán realizar una prueba para conseguir las pistas, estas pistas se les proporcionarán en forma de carta.

Estas cartas tendrán la información que deben tachar de sus tarjetas, es decir, toda carta que vean será descartada tanto como el asesino, arma y lugar que haya en ellas.

El primer grupo que consiga descartar 5 de los 6 sospechosos, armas y lugares deberá llegar al lugar donde esté el cuerpo sin vida de la Señora Tudor y representar el asesinato narrando la historia a la vez, al hacerlo correctamente, el cuerpo de la víctima retornará a la vida y agradecerá a los detectives haber resuelto el misterio de su muerte. La víctima llevará las cartas con las soluciones.

En ese instante, sonará un silbato para que todos los demás grupos se reúnan en las escaleras.

Historia:

Se celebra una fiesta en la Mansión Tudor por el aniversario de la Sra Tudor con el Coronel Rubio, todos los sospechosos estaban presentes y nadie confiesa conocer su paradero en el momento del asesinato.

Descripción de Personajes, Localizaciones, Pistas, y Pruebas:

UTILIZAD TODOS LA CREATIVIDAD JUNTO CON LAS SUGERENCIAS PARA CREAR LA CARACTERIZACIÓN DE CADA PERSONAJE. TODOS DEBEN DE SER “MISTERIOSOS” Y PARRECER CULPABLES (negar el asesinato)

- Srta Amapola

Descripción de Personaje:

Una diva repelente, egoísta y egocéntrica. Mejor amiga de la víctima, y amante de su marido. El marido promete dejar a su mujer muchas veces, no lo cumple y destapa su furia.

Localización: El Garaje de la mansión

Prueba: Decir colores de 3 banderas diferentes que nosotros digamos.

Pistas: Jacuzzi, Cuchillo, Padre Prado.

- Sra Celeste

Descripción de Personaje: Vecina cotilla del matrimonio, conoce todos los secretos de todos, se llevaba muy mal con la fallecida porque conocía sus secretos más oscuros

Localización: Biblioteca

Prueba: Con globo que den toques.

Pistas: Gym de la mansión, Veneno, Sra Amapola

-Profesora Mora

Descripción de Personaje: Solitaria, introvertida. La sra Tudor decía que



Actuar

Objetivos:

- Ayudarles a que ellos elijan el sueño que quieren construir (puzzle).
- Desarrollar en ellos la capacidad de adaptarse a las dificultades e incertidumbres. Incertidumbre (Encontrar las piezas, no saber dónde están).
- Fomentar en ellos la capacidad Discernimiento para ver si un sueño es viable o no. (como montar el puzzle y elegir el sueño o el sueño que me viene dado).
- Desarrollar la capacidad de ver un Sueño común (los sueños de unas personas pueden ayudar a que se cumplan los de otras por eso las piezas encajan, El que se cumpla el sueño de todos encaja en un puzzle más grande que es el sueño de Dios)

Elegir el sueño.

Escribir en un papel que luego se quedan y copian a la pieza, pero el papelito se lo quedan para la oración. 20 min.

Juego de pistas.

re saber nada ni del gamusino ni del niño. Al final, se hacen amigos y esa amistad le hace disfrutar más del proceso hasta las cataratas.

Biblia: muchas generaciones van hacia la tierra prometida. No se olvidan de su sueño de formar una familia, por ejemplo. Viven su día a día y no están cada minuto pensando en lo que creen que van a conseguir, aunque lo tienen en mente y se dirigen hacia ello.

Fracaso

Ellie y el anciano no pueden tener hijos. No todos los sueños se cumplen, pero si has disfrutado del camino, el fracaso no es tan grande. Ellie y el anciano disfrutaban de su vida juntos.

Biblia: El pueblo de Israel llega a la tierra prometida. Empiezan a adorar a diversos dioses y son conquistados por otros pueblos. En el libro de los Jueces, Dios proclama diferentes libertadores del pueblo de Israel que les devuelven la tierra prometida cuando vuelven a tener presente a Dios en sus vidas. La tierra prometida resulta que no es como esperaban. Providencia: la experiencia de fe durante todo el proceso.

Biblia: Dios da sentido al sueño. Moisés es su vínculo directo con Dios, siempre está ahí apoyándoles todo el camino. El pueblo de Israel lo tienen como pilar fundamental con los recordatorios de Moisés.

Por ejemplo, Éxodo 24-25 Manifestación del Señor a Moisés.

Poner estas palabras en cada puesto.

Se consigue la chapita si cada uno cuenta una experiencia propia relacionada con cada palabra trabajada.

pegaba a sus alumnos, con lo que se le echó del colegio, sin que hubiese ninguna prueba, y ahora no la contrata nadie.

Localización: Jacuzzi de la mansión

Prueba: Formar 10 palabras con determinadas letras.

Pistas: Hall de la mansión, Martillo, y Coronel Mostaza

-Coronel Mostaza

Descripción de Personaje: Antiguo héroe de guerra, serio y estricto, obsesionado con el orden y lo militar. Viudo de la víctima, antes de la fiesta, ésta le amenazó con dejarle, ya que descubrió que él estaba liado con Amapola.

Localización: Gimnasio Mansión

Prueba: Trabalenguas.

Pistas: Garaje de la mansión, Pistola, Señora Celeste.

-Señora Blanco

Descripción de Personaje:

Ama de llaves de la casa, introvertida, clásica y tenebrosa, sabe más de lo que aparenta. La víctima desprestigiaba su trabajo desde hace años, pero no puede irse de la casa porque la víctima guardaba un secreto inconfesable de ella.

Localización: Hall de la mansión (Camino Tajo)

Prueba: Teléfono Escacharrado.

Pistas: Gran salón, Cuerda, y Profesora Mora.

-Padre Prado

Descripción de Personaje:

Inquieto, Nervioso, y muy religioso. OCULTA ALGO.

Localización: Gran salón, HACE INTRO, NO TIENE PRUEBA NI DA PISTAS.



Oración sábado mañana

Canto entrada:

Dios está aquí

David dijo a su hijo Salomón: “¡sé fuerte y valerosa, y manos a la obra! No temas ni te acobardes, porque el Señor Dios, mi Dios estará contigo: él no te dejará ni te abandonará hasta que hayas terminado toda la obra necesaria para el servicio de la casa del señor. Aquí están las clases de los sacerdotes y levitas para todo el servicio de la Casa de Dios. En todo este trabajo contarás con la ayuda de obreros adiestrados para cualquier tipo de tareas. También los jefes y todo el pueblo estarán a tus órdenes.

Les introduciremos el tema de los sueños, tendrán un ratito para pensar en si tiene algún sueño, el cual quieren cumplir o si están en su búsqueda. Al igual que Dios nos acompaña, también en nuestro camino hay personas que nos ayudan a tener claros nuestros sueños y pueden ayudarnos a cumplirlos, al igual que los obreros, los jefes y el pueblo en el texto.

Terminaremos poniendo en común aquello que hayan pensado.

Al final de la oración podrán pedir por lo que esperan del día.

Rezamos Padre Nuestro

Terminamos la oración cantando Dios está aquí

un puesto con su palabra clave correspondiente para que la vean los niños al principio. En cada puesto primero preguntaremos al grupo qué les sugiere la palabra. A continuación, leeremos el fragmento de la Biblia que corresponda. Después, la idea es ir haciéndoles preguntas a los niños para relacionar el fragmento de la Biblia con la palabra y con un momento/una parte de la película. Al final de esta reflexión, cada niño contará una experiencia relacionada con lo que han reflexionado. Al terminar, se les dará una chapa que podrán poner en su banda de scout y se dirigirán al siguiente puesto.

*Cada grupo estará unos 10 minutos por puesto.

Puestos

Incertidumbre – Cambios

Todo el camino hacia las cataratas paraíso. Cuando van viajando en la casa con los globos no saben exactamente hacia donde están yendo, hay una tormenta (cambios) que les hacen cambiar de rumbo. Los nuevos personajes que se va encontrando el anciano modifican su camino, sus prioridades.

Por ejemplo: Números, 20. El rey de Edón les niega el paso. El pueblo de Israel tenía pensado pasar por las tierras del rey de Edón en su camino hacia la tierra prometida. Al negarse el rey deben buscar un nuevo camino desconocido para ellos, lo cual supone un cambio en su ruta planificada y la incertidumbre de no saber lo que van a encontrarse en ese camino.

Presente – Disfrutar del camino

No puedes estar todo el rato pensando en la meta. También hay que disfrutar del proceso. Al principio, el anciano está obcecado en su meta y no quie-



Juzgar desde la peli

Objetivos

Analizar la película de Up vinculándola con el tema de los sueños.

Ver de qué manera aparecen los sueños en la Biblia: la Tierra Prometida

Identificar los diferentes momentos del camino hacia la Tierra Prometida con las distintas vivencias del camino hacia nuestros sueños.

Ver qué papel juegan el vivir presente, la incertidumbre, el “fracaso” y la experiencia de fe en la consecución de nuestros sueños.

Materiales

4 bandas de scout (1 por grupo de catequesis) à filtro/gomaeva

Insignias à chapas

Palabras impresas en un folio

Dinámica

Los catequistas deben conocer la historia del pueblo de Israel (revisar Éxodo, Levítico, Números y Jueces)

Comenzamos todos juntos, con la introducción de cómo se va a desarrollar la actividad. Les explicamos que cada grupo (de catequesis) va a tener una banda de explorador y para conseguir las insignias que les faltan tendrán que pasar por cuatro puestos diferentes.

Nos dividimos entonces por grupos de catequesis. En cada sala habrá



Ver- Analizar I El árbol

Objetivos:

- Introducir el tema de la convivencia
- Conocer y trabajar el lema de la convivencia → No me hables de tus sueños, muéstrame tus raíces
- Conocer y trabajar el lema de la parroquia → Profundizar hasta que sus aguas nos transformen
- Localizar en mi árbol los diferentes integrantes del sueño.
- Reconocer la parte oculta de los sueños (el trabajo que hay detrás, las personas que nos acompañan, a quien más afectan...)
- Concretar. ¿Cuál es mi árbol? ¿qué nombre le pongo a mis raíces?

Procedimiento

1) (10 min) Presentar el tema de convivencia:

- Todos juntos en la sala común
 - Proyectaremos el árbol en blanco y negro y les pediremos que le pongan un lema.
 - Diremos el lema, presentando oficialmente el tema de la convivencia.
- Pregunta al aire ¿Qué creéis que significa esto? → Lo veremos durante esta convivencia.

2) (30) Dinámica:

- Materiales: semillas, agua, algodón, vaso de yogur
- Se hará por grupos de catequesis.

La idea es ir presentando cada elemento uno a uno, mientras se va explicando y dando a cada chico uno. (Leer explicación de Josema del tema de la convivencia)

Semilla: Representa el sueño, el primer deseo. Lo que luego se podrá convertir en un gran árbol. Para comentar...

-¿ De dónde viene ese deseo? De mi mismo, de proyecciones de los demás, de Dios...? Lo sé? Hablar del imaginario.

-Una semilla pequeña, con los cuidados y circunstancias adecuadas pueden convertirse en un gran árbol. ¿Hacia dónde va tu sueño?

Algodón: Raíces: En el cartel que hemos visto proyectado, la raíces eran grandes, reflejo de su importancia, y también del tiempo que debemos dedicarle. Podrían simbolizar el esfuerzo

-Las raíces a pesar de ser vitales para el árbol, permanecen ocultas. ¿Cómo llevo lo de trabajar en la discreción? ¿Mi esfuerzo parece que solo vale cuando lo reconocen los demás?

- ¿Son mis raíces lo suficientemente fuertes para sostener mi árbol?

Agua: es lo que nutre el árbol, lo que le hace crecer. Para que el árbol crezca, y crezca sano, no vale cualquier agua.

- ¿Dónde encuentro yo agua? ¿Hay algun agua “contaminada”, que no me esté ayudando?

- ¿qué personas son para mi como este agua? ¿Dónde encuentro mis motivaciones?

LOS SUEÑOS COMO REALIZACIÓN PERSONAL:

Los sueños ayudan a ser mejor como persona.

Para este taller tendrán que intentar hacer una pirámide humana, ya que es algo que les cuesta y que a algunos en concreto les genera miedo o vergüenza. Tras la prueba, se hablará sobre las cosas que han tenido que dejar para hacerlo y como, a raíz de desprenderse de eso (sus miedos, vergüenzas, vértigos etc), han logrado hacerlo y sentirse realizados.

Esta es la distribución de cada catequista, algunos irán en los talleres y otros acompañando al grupo. Avisaremos con una música del cambio de taller.

CATEQUISTA	ACTIVIDAD	DISTRIBUCIÓN
Óscar	Taller: la ilusión	Comedor
María	Grupo: 1º de preas	
Sara	Taller: sueño o deseo	Sala de materiales (la de al lado de la de reunirse)
Irene	Taller: realidad o fantasía	Rellano
Lucía Feliz	Grupo: 2º de preas	
Lucía Luengo	Taller: los sueños como realización personal	Escaleras de las habitaciones
Elena	Taller: la ilusión	Comedor
Natalia	Taller: realidad o fantasía	Rellano
Déborah	Taller: los sueños como realización personal	Escaleras de las habitaciones
Silvia	Grupo: 3º de preas	
Fer	Taller: los sueños como realización personal	Escaleras de las habitaciones
Isa	Grupo: 4º de preas	
Rebeca	Taller: sueño o deseo	Sala de materiales
Javi	Taller: sueño o deseo	Sala de materiales

Tras los puestos, se reunirán todos de nuevo y pondremos en común las conclusiones. Esto dependerá de cómo vayamos de tiempo. (15 min)

Cabo Cañaveral por los americanos. Por razones desconocidas se desvió de órbita y probablemente al rozar algo invisible la devolvió a la tierra. Paf! nos cayó la cresta y de golpe entramos mutación. Estamos aprendiendo la tabla de multiplicar rápidamente, somos muy dotadas para la historia de la literatura, un poco menos química, desastre hasta ahora deportes, pero no importa: ¡de gallinas será el cosmos, que carajo!

Julio Cortázar

LA ILUSIÓN:

Los sueños generan ilusión de forma duradera.

Haremos dos pruebas, una con chuches (lo que les hace mucha ilusión), y otra con queso (lo que no a todos les hará tanta ilusión, puede no gustarles etc). En ambas pruebas, en forma de ronda, todos tendrán que decir qué serían capaces de hacer por conseguir ese premio. El que al catequista de la prueba le parezca que ha puesto más ilusión en ello (en el caso de las chuches) o menos (en el queso), se llevará el premio. La reflexión giraría en torno a la diferencia entre los sueños que les hacen una ilusión duradera, frente a los que la ilusión es perecedera.

* El alimento del queso se puede cambiar en caso de que no hubiera o tuviéramos algo mejor.

SUEÑO O DESEO:

El deseo es algo por lo que no estarías dispuesto a renunciar a cosas, a esforzarte, mientras que el sueño, sí.

Esta dinámica, a falta de tiempo, se hará con voluntarios. Consistirá en que uno de ellos tendrá que llegar hasta otro sitio que indiquen los catequistas de la prueba; pero no le será fácil, ya que mientras camina, el resto de personas tirarán de él para que tenga que esforzarse. Mientras trata de llegar, tendrá que ir contando su sueño, porqué se esforzaría en conseguirlo y a qué renunciaría por él. La reflexión irá dentro de la dinámica, aunque, como no dará tiempo a todos, el resto la harán sin pasar por el juego.

Vaso de yogur: Este lo vamos a dejar el último, (porque la explicación del símbolo está cogida con pinzas). Va a representar lo que va a dar el árbol. La sombra y los frutos.

- Tu sueño, ¿qué frutos da? ¿es compartido con los demás?
- ¿Mejora en algo la vida de los de tu alrededor?

3) (10 min) Individual

Ahora que tenemos nuestro esquema del árbol completo, es momento de que vayamos poniendo un nombre concreto a cada parte, Qué de un sueño sepamos identificar las raíces, el agua, a quién va a dar sombra.. ¿Cómo estaría hoy? ¿una semillita, una rama, un gran árbol?

4) (5 min) Plantar cada uno su árbol.



Ver - Analizar II Soñemos juntos

Objetivos:

- Encontrar qué sueños son buenos y cuáles no.

Materiales:

- Chuches.
- Queso (se puede cambiar por otra cosa similar, una comida que no guste tanto como las chuches.)

Desarrollo:

Dividiremos a los niños por grupos de catequesis. Una vez hechos y tras escribir una serie de sueños, harán cuatro talleres por los que irán rotando, que les ayudarán a comprobar si esos sueños son realmente buenos y pueden luchar por ellos, y cuales no. Por lo tanto, el sueño que más talleres cumpla mejor será. Para demostrar la validez del sueño y el logro del taller, tendrán unos pasaportes que se sellarán, de tal modo que, si el sueño pasa la prueba correspondiente recibirá su sello, y, por el contrario, si no la pasa, no lo hará. A continuación, explicamos cada parte de la dinámica.

Reuniremos a todos y les contaremos la dinámica. Tras esto, repartiremos a cada uno su pasaporte y dejaremos un tiempo para que escriban todos los sueños que se les ocurran, sin filtro. (15 min)

Irán pasando por los distintos talleres, cada uno de estos relacionado con una cualidad que debe tener un buen sueño. En cada puesto se llevará a cabo un juego corto para que los niños descubran si su sueño presenta o no la característica y, tras hacer el juego, se comentará (todo esto dentro de cada taller). Si pasan dicha “prueba”, será porque su sueño es bueno, por lo tanto, cuanto más puestos pase su sueño, más cerca estará de ser bueno. La gracia es que no todos pasen todos los talleres y, para ello, los encargados de cada

prueba tendrán que ser objetivos a la hora de sellarles o no su pasaporte. (1 h)

Estos son los talleres:

SUEÑO O FANTASÍA:

Un sueño es algo que puede llegar a pasar, mientras que una fantasía es algo imposible.

Leeremos este texto con el que Cortázar trató de volver loco al lector, el primero es el oficial y el otro el traducido. Ya que está desordenado para simular el lenguaje de las gallinas, utilizaremos esta confusión para explicar la diferencia entre realidad y fantasía. Lógicamente no es real ya que el autor nos pone en una situación imposible, por lo que representa la fantasía. Del mismo modo, reflexionaremos sobre lo que se puede hacer realidad y lo que no con la idea que transmite Cortázar mediante las gallinas de que, como han mutado, tratan de gobernar el mundo. Es decir que, muchas cosas pueden llegar a ocurrir.

POR ESCRITO GALLINA UNA:

Con lo que pasa es nosotras exaltante. Rápidamente del posesionadas mundo estamos hurra. Era un inofensivo aparentemente cohete lanzado Cañaverl americano Cabo por los desde. Razones se desconocidas por órbita de la desvió, y probablemente algo al rozar invisible la tierra devolvió a. Cresta nos calló en la paf, y mutación golpe entramos de. Rápidamente la multiplicar aprendiendo de tabla estamos, dotadas muy literatura para la somos de historia, química menos un poco, desastre ahora hasta deportes no importa, pero: de será gallinas cosmos el, carajo qué.

Julio Cortázar

ESCRITO POR UNA GALLINA:

Lo que pasa con nosotras es exaltante ¡Hurra! Rápidamente estamos posesionadas del mundo. Era un cohete aparentemente inofensivo lanzado desde