JORNADA DE CONVOCACIÓN:

"LA AVENTURA DE SER HIJOS DE DIOS"

"tú eres mi hijo amado, en quien me complazco".

(mateo 3, 17)

PRESENTACIÓN

Esta jornada está pensada para realizarse de manera previa al inicio del proceso de Caminantes en la Unidad Pastoral. Tiene como principal objetivo ***motivar a los prejuveniles a integrarse a Caminantes, presentando de manera sencilla el itinerario formativo que proponemos****.*

Los distintos episodios que conformarán el itinerario formativo de Caminantes están basadas en las etapas del viaje del héroe, en coherencia con nuestro Marco Simbólico presentado en el proyecto. En la misma lógica, la siguiente jornada está estructurada a partir de los mismos momentos del viaje: a) vida cotidiana y llamado a la aventura; b) preparación; c) misión; d) retorno.

Es una jornada pensada para un día completo, donde los Caminantes puedan vivir muy brevemente lo que les queremos proponer: vivir una aventura que es ni más ni menos que la aventura de la propia vida, de conocerse mejor, de construir su propia identidad acompañados por héroes que irán conociendo en el camino.

Proponemos realizarla en algún momento entre la finalización de la Catequesis Familiar de Iniciación a la Vida Eucarística y el inicio del proceso de Caminantes. Así, los principales, convocados serán los niños que están terminando su proceso de iniciación. De todos modos esperamos se puedan convocar también a otros niños vinculados de alguna manera a la Unidad Pastoral.

Contemplamos dentro de la jornada la participación de los futuros animadores de Caminantes, como también del futuro asesor, el párroco o vicario parroquial y, muy especialmente, la participación de padres y madres de los Caminantes.

Notas metodológicas:

- Debido a la extensión e intensidad de la jornada, será necesario realizar algunas reuniones de preparación previas a ella, donde se coordinen los roles y materiales necesarios para su realización. A estas reuniones deberán asistir todas las personas que colaboren en la jornada.
- Para la realización de la jornada se requiere de la participación de varias personas; tal vez sea una buena oportunidad para invitar a colaborar a los jóvenes de la Pastoral Juvenil, independiente de si ellos vayan a ser animadores.
- La participación de algunos padres o madres durante la jornada es crucial, pues ellos personificarán a los héroes. Será necesario discernir con anterioridad a quiénes se invitará. Una conversación con el equipo de la Catequesis Familiar de Iniciación a la Vida Eucarística ayudará a encontrar a los padres y madres más adecuados y dispuestos a participar.
- Sugerimos realizar esta jornada en un lugar distinto a la parroquia, al aire libre: un parque o algún lugar con extensas áreas verdes.

DESARROLLO DE LA JORNADA DE CONVOCACIÓN

ESQUEMA GENERAL

EPISODIOS	MOMENTOS	OBJETIVOS	ACTIVIDADES
PRIMER EPISODIO: ATENTOS AL LLAMADO (Vida cotidiana y llamado a la aventura)	Acogida	Acoger y dar la bienvenida a los Caminantes a la jornada, rompiendo el hielo inicial.	Inscripciones. Juegos de integración. Conformación de grupos.
	Un día en la vida de…	Propiciar un espacio para que los Caminantes se conozcan brevemente y compartan cómo es su vida cotidiana.	Juego del detective. Caracterizar nombre. Entrevista de TV.
	Llamados a la aventura	Presentar a los Caminantes lo que será la jornada, dando inicio a la aventura.	Ceremonia de llamado. Entrega de roles.
SEGUNDO EPISODIO: PREPARANDO EL VIAJE (Preparación)	Preparándonos para la misión	Preparar a los Caminantes en sus diferentes roles para enfrentar de mejor forma la misión que deberán realizar por tribus.	Capacitación de roles.
TERCER EPISODIO: VIVIENDO LA AVENTURA (Misión)	Se inicia la misión	Potenciar el trabajo en equipo y la experiencia de poner en común las propias cualidades en vistas a un objetivo común.	Conformación de nuevos grupos. Ceremonia de envío. Misión por tribus.
	Prueba final	Finalizar la misión y propiciar el retorno a la vida cotidiana.	Prueba máxima como grupo. En asamblea. Recompensa.
CUARTO EPISODIO: DE VUELTA A CASA (Retorno)	Inicio del retorno	Propiciar la interiorización personal y retroalimentación grupal de lo vivido anteriormente.	Compartir lo vivido.
	De vuelta a casa	Celebrar lo vivido durante la jornada.	Celebración litúrgica. Convivencia.

TIEMPOS	MATERIALES	ENCARGADOS
40 minutos	Lema del encuentro; tabla para inscripciones, lápices, cámara fotográfica, sobres con colgante, dibujos de animales (9 de c/u). Vendas para juegos.	2 ó 3 animadores en inscripciones y 2 ó 3 en acogida.
90 minutos	Lápices, hojas de colores, cartulinas, pegamentos, tijeras, etc., tarjetas con significado de los nombres de los Caminantes, hojas blancas, lápices, sillas o cojines, micrófonos y cámaras de TV (pueden ser dibujadas o hechas en plumavit o como les resulte más fácil).	1 animador por grupo.
30 minutos	Cuerno (Kull kull), disfraces para cada personaje, listado con Caminantes que personificarán a cada héroe.	Ángel y 6 héroes.
50 minutos	Materiales según cada tienda de entrenamiento (ver anexos de cada héroe).	Héroes por tiendas.
150 minutos	Cuerno, 6 símbolos pequeños de cada tribu, tarjetas de 50x25 cms. con símbolo de tribus. Materiales por tribu: para hacer distintivos, tarjeta con características de tribus, ruta de "experiencias de prueba", pistas, pegamento. Materiales "experiencias de prueba".	1 ó 2 personas por cada "experiencia de prueba". 1 **animador** por tribu.
35 minutos	Cuerno, pañolines pequeños bordados o estampados (uno para cada Caminante), carta de invitación (una por cada Caminante).	Ángel y héroes. Animadores por grupo.
45 minutos	Pauta con las preguntas a compartir, hojas y lápices.	Animadores por grupo.
30 minutos	Lienzos de colores, lema del encuentro, imagen del rostro de Cristo, Biblia, cirios, velas y ladrillos. Manteles y cositas ricas para compartir.	Párroco o vicario parroquial, asesor de Caminantes.

ACOGIDA

Notas metodológicas:

- Preparar en una explanada donde quepan todos los Caminantes y que tenga suficiente espacio para que cuando se separen por grupos, puedan estar distanciados unos de otros, pero permanezcan en la misma explanada.
- Los encargados de la jornada llegan un tiempo antes al lugar escogido para realizarla y preparan los espacios necesarios. Ojalá la ambientación sea colorida, con el lema de la jornada, imágenes de los héroes que nos acompañarán (Abraham, Moisés, David, Rut, Judit, Ezequiel) o de los símbolos que se utilizarán (sandalias, báculo o bastón, corona, cesta o canasta, espada, ojo).

Bienvenida e inscripciones:

A medida que van llegando los Caminantes, se les invita a acercarse a inscripciones. Allí anotan sus datos básicos, se les saca una foto y se les entrega un sobre que puedan colgar al cuello dentro del cual hallarán el dibujo de un animal. Al entregarles el sobre, **se les pide que no lo abran** hasta que se les indique y se les invita a acercarse a la explanada donde se encuentran los animadores.

A medida que los Caminantes se inscriben, se realizan cantos y juegos de integración. Proponemos los siguientes cantos y juegos para animar este momento[1]: "El Calentamiento", "Hola, me llamo Curro", "El Pistón", "Colonizadores e indios".

El párroco y/o asesor saluda a los Caminantes, dándoles la bienvenida a la Jornada. Les cuenta que hoy vivirán una gran aventura en la cual descubrirán el llamado que Dios les hace a ser Sus hijos y a capacitarse para vivir tan gran misión (explica brevemente el sentido general del proceso de Caminantes[2]). Les motiva a participar activa y alegremente, siempre acompañados por sus hermanos de aventura.

Conformación de grupos:

A continuación, los **animadores** dan un cariñoso saludo general y les piden que abran el sobre que se les ha entregado, vean el animal que se encuentra dentro de éste, que imiten el sonido que lo caracteriza (muuu a la vaca, miau al gato, guau al perro, y así) y busquen a los demás Caminantes a quienes les ha tocado el mismo animal, sólo por medio del sonido. No pueden pronunciar otras palabras.

Una vez agrupados, se les invita a que busquen un lugar para sentarse, cerca de donde se encuentran. Se suma un **animador** a cada grupo.

1. Disponibles en www.esperanzajoven.cl.
2. Ver Proyecto en cuadernillo anterior.

UN DÍA EN LA VIDA DE...

El ANIMADOR comenta: La aventura del héroe comienza en lo cotidiano, donde todo trascurre sin nada novedoso, en la rutina de cada día. En el día a día, lo más pronunciado es nuestro nombre o a veces el sobrenombre. Detrás de nuestro nombre hay una historia que vamos construyendo día a día.

Haciendo su distintivo:

El animador les entrega material para hacer un distintivo donde plasmen su nombre o sobrenombre (según sea el que más los identifique). Que cada uno eche a volar su imaginación y su creatividad artística.

Si es posible prepararlo con anterioridad, sugerimos entregarles una tarjeta donde aparezca el significado de su nombre. La idea es resaltar la importancia de aquella palabra que nos identifica y por la cual los demás, en nuestro día a día, nos reconocen[3]. Después en plenario cada uno se presenta, mostrando su distintivo y contando un poco de sí.

Noticiero: "Un día en la vida de…":

A continuación, a cada integrante se le entrega una hoja con la siguiente indicación: "Describe cómo es un día de tu vida". Se dan unos 5 a 10 minutos para que así lo hagan.

Luego, el animador subdivide al grupo en tríos y propone la siguiente actividad: imaginémonos que somos presentadores de TV y tenemos la misión de realizar una entrevista a los integrantes del otro trío. Para ello, deberemos realizar los siguientes pasos:

Primer paso: Por tríos, hagan una pauta de preguntas que les interesaría saber de los otros. El tema central es: cómo es *un día en la vida de*… Preparen todas las preguntas que sean necesarias para descubrir cómo es un día en la vida de los otros.

Segundo paso: Cada trío escoge a un representante que será el entrevistado y dos entrevistadores. Se dispone el lugar a manera de programa de TV: sillas o cojines, un micrófono, cámaras, etc. Los entrevistadores del primer trío, con ayuda de las preguntas ya preparadas, hacen la entrevista y después la realizan los de los otros tríos. Todos los tríos deben entrevistar y a su vez ser entrevistados.

El **animador** los invita a compartir qué es lo más común entre las cosas que viven y hacen día a día.

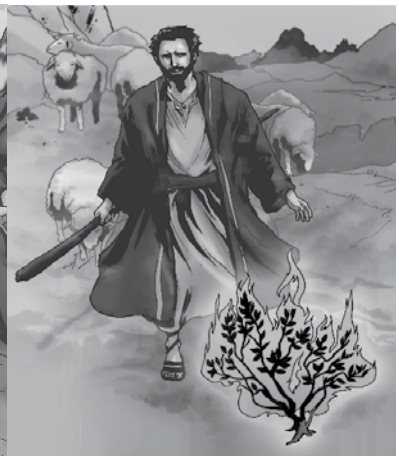
3. Hay muchas páginas web donde encontrar esta información, por ejemplo, en http://www.tuparada.com/nombres/.

llamados a la aventura

Personajes que intervienen:

El Ángel (Pág. 29)

Abraham (Pág. 33)



Moisés (Pág. 37)

David (Pág. 42)

Rut (Pág. 47)

Judit (Pág. 52)

Ezequiel (Pág. 57)

- **Animador:** Según sea el número de tribus que se formarán, deberá haber un **animador** por tribu (representados por jóvenes). Proponemos que los **animadores** tengan puesta una polera que lleve estampado el símbolo de la tribu a la cual le toca acompañar (ver anexo "Tribus de Israel" en página 17).

Ceremonia de llamado:

- Este momento marca el inicio de la aventura. La idea es escenificar la irrupción del llamado en medio de la vida cotidiana del Caminante, por lo que es importante interrumpir, aunque de manera respetuosa, la actividad anterior. Es un momento que debe estar cargado de misticismo, por lo que quien guíe (Ángel) y todos los personajes que intervengan deben conocer bien su rol y estar inmersos en él. En los anexos de cada personaje encontrarán indicaciones que les permitan conocer a su personaje, su historia, su rol y lo que deberán realizar durante la jornada.

- Un poco antes de que los Caminantes terminen la última actividad, el **Ángel** entrará en escena. Se paseará, mientras los Caminantes siguen compartiendo; los observará, caminará entre ellos, sin decir ninguna palabra, despertando su curiosidad. Mientras tanto, los animadores que acompañan a los grupos deberán insistir en que no pierdan la atención, tratando de seguir con la actividad (ciertamente se perderá un poco de atención, pero es la idea).

- Luego, se escucha el sonido del cuerno (kull kull), fuerte y solemne. Los **animadores** cuentan que este sonido indica que deben acercarse al lugar central desde el cual el Ángel los llama. El Ángel, quien preside este momento, espera en silencio a que los Caminantes se formen en un semicírculo, guiados por sus animadores. En un clima de silencio y solemnidad, el **Ángel** se dirige a los Caminantes (ver anexo del Ángel en página 29). Mientras habla, puede irse moviendo por el lugar, acercándose a ellos, luego alejándose, dándole dramaticidad al momento.

- Terminada la intervención del Ángel, éste toma un puesto más atrás, y tras un breve momento de silencio, entra en escena el primer héroe, **Abraham**, quien se presenta y llama a los Caminantes que conformarán su grupo (ver anexo de Abraham en página 33).

- Una vez que Abraham ha terminado, van entrando en escena, uno a uno, los distintos personajes, haciendo lo mismo:
  - Moisés (ver anexo de Moisés en página 37).
  - David (ver anexo de David en página 42).
  - Rut (ver anexo de Rut en página 47).
  - Judit (ver anexo de Judit en página 52).
  - Y finalmente, Ezequiel (ver anexo de Ezequiel en página 57).

- Luego, el **Ánge**l vuelve a tomar la palabra (ver anexo del Ángel). Finalmente, se retira del lugar y cada uno de los héroes se retira con sus Caminantes a la tienda de entrenamiento previamente preparada para el grupo. Tendrán entre 40 y 50 minutos para realizar los entrenamientos.

Cuadro resumeN por héroe:

Héroe	Símbolo que lo identifica	Rol a cumplir dentro de la tribu
Abraham	Sandalias o huellas	Su función será la de promover la fe y la confianza mutua en medio de la tribu. Cuando haya dificultades y el equipo no sepa qué hacer, será él quien estará llamado a liderarlos y a motivarlos a continuar en búsqueda.
Moisés	Báculo o bastón	Su función será guiar a la tribu en medio de los peligros. Él será también el mediador, quien reciba siempre las indicaciones de parte de otras personas (mentor, encargados de estaciones, etc.).
David	Corona	Su función será organizar la tribu. Cuando así lo requieran, la tribu deberá distribuir tareas y organizarse, y será David entonces quien los coordine.
Rut	Cesta o canasta	Su función será mediar las reglas del juego. Deberá siempre recordar las reglas que se les han dado al inicio, avivarlos a ser justos y honestos y a permanecer siempre unidos. Será también quien vaya recolectando en su cesta todos los elementos, pistas, signos, etc. que la tribu vaya encontrando en el camino.
Judit	Espada	Su función será luchar por la tribu y enfrentarse a los enemigos que busquen destruirlos. Resaltará por su habilidad para crear estrategias y por su capacidad física para el combate.
Ezequiel	Ojo	Su función será descifrar las revelaciones que se les haga en medio de la aventura. Cuando así se requiera, él deberá reconocer las señales que le permitirá a la tribu encontrar su camino.

preparándonos para la MISIÓN...

- Durante este momento cada grupo se reunirá con el **héroe** que los guía y que los entrenará. Una vez reunidos les contará un poco más de su historia, en qué deberán capacitarse y qué sentido tiene capacitarse en dichas cualidades. Debe mostrar que lo que ellos aprenderán o fortalecerán no es para bien propio, sino para ponerlo al servicio de la tribu con la cual enfrentarán una difícil misión.

- En los anexos de los héroes podrán encontrar las actividades de cada una de las tiendas de entrenamiento.

Nota: *Al finalizar este momento, proponemos insertar el almuerzo, de modo que tengan toda la tarde para realizar las distintas pruebas de las cuales estará compuesta la misión. Con la libertad de cada pastoral para definir sus horarios, ojalá puedan coordinar para que todo lo anterior se realice durante la mañana. En vistas a ello están pensados también los tiempos.*

Cuadro resumeN TIENDAS DE ENTRENAMIENTO:

Héroe	Cualidad a desarrollar	Actividad a realizar	Herramientas para misión
Abraham	Fe, confianza y motivación	Juegos que desarrollen la confianza en los demás	5 pañolines
Moisés	Liderazgo y mediación	Dinámicas que fortalezcan el liderazgo y trabajo en equipo	Mapa de "Historia de Salvación" (Pág. 26)
David	Coordinación y trabajo en equipo	Entrenamiento en resolución de pruebas y desarrollo de estrategias grupales	3 banderas
Rut	Respeto de reglas y valores	Dinámicas de desarrollo de valores	Morral
Judit	Habilidad física y estratégica	Entrenamiento en habilidades físicas y estrategias grupales	Trozo de tela
Ezequiel	Discernimiento y decodificación de mensajes	Entrenamiento en diferentes códigos (morse, murciélago, tenis polar)	Códigos (Págs. 59-61)

SE INICIa la MISIÓN

Notas metodológicas:

- Cada tribu que se conforme debe contar con cada uno de los héroes, es decir, en cada tribu deberá haber un Abraham, un Moisés, un David, una Rut, una Judit y un Ezequiel.
- El número de tribus a conformar dependerá del número de Caminantes que asistan a la jornada. Si son 36, serán 6 tribus, si son 48 serán 8, si son 24 serán 4. Ya que los héroes que conformarán cada tribu son 6, si los Caminantes asistentes no son múltiplo de 6, se pedirá que animadores personifiquen los roles faltantes hasta completar la tribu incompleta. Y finalmente, si los Caminantes son más de 72, se deberán repetir algunas de las tribus ya que éstas son sólo 12. Así entonces si los Caminantes con 84, se conformarán 14 tribus, debiéndose repetir 2 de ellas.
- Los símbolos que identifican a cada tribu los pueden encontrar en el anexo "Las tribus de Israel" (Pág. 17).
- La conformación de cada tribu deberá ser organizada con anterioridad, basados en la distribución que se hizo previamente por roles. El héroe o heroína antes de iniciar este momento ya deberá tener en su poder los símbolos de las tribus que debe repartir.

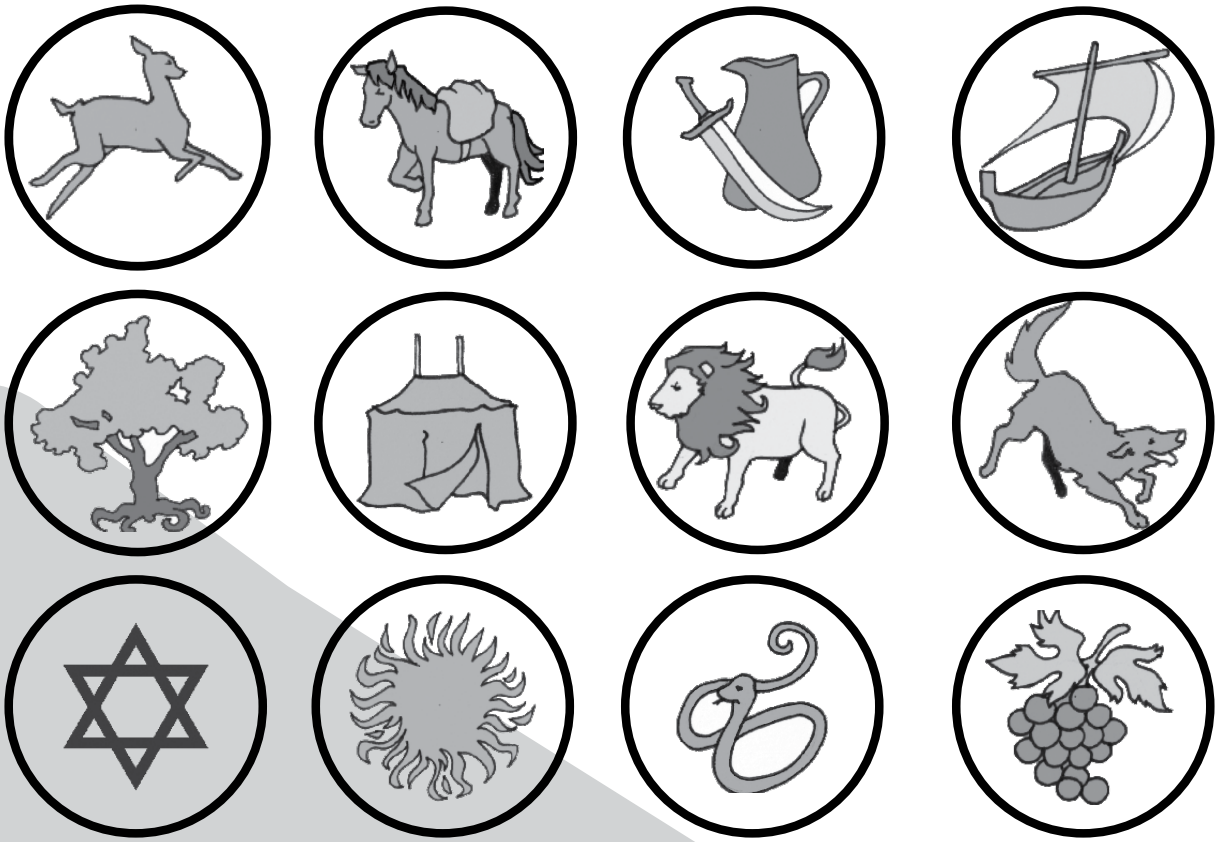
Ceremonia de inicio de la misión:

- Una vez terminado el almuerzo, es nuevamente el **Ángel** quien llama a los Caminantes a reunirse en la explanada central. Para ello, hace sonar una vez más el cuerno. Los invita a formarse en una media luna, reunidos con el grupo de héroes con quienes se han entrenado en el momento anterior. El héroe que los ha entrenado se forma con ellos. Ya reunidos, se dirige a ellos diciéndoles (ver anexo del Ángel en página 29).

- Luego, cada **héroe** entrega a los Caminantes de su grupo el símbolo de su tribu, que los ayudará a identificar la tribu a la cual pertenecerán. Al entregar los símbolos, aprovecha de despedirse de cada uno de ellos. Al terminar la entrega y la despedida, el héroe o heroína se acerca al Ángel.

- Una vez que todos estén ya reunidos con el Ángel, dejan el lugar. Entran en ese minuto a escena los **animadores** de las diferentes tribus, llevando en alto una tarjeta grande con los símbolos de cada una de las tribus (una tarjeta que sea visible, de por lo menos 50 x 25 cms.).

Símbolos de las Tribus de Israel[4]



4. Estos símbolos están disponibles en www.esperanzajoven.cl

Inicio de la misión por tribus:

- Según las instrucciones recién dadas por el Ángel, los Caminantes que tengan el mismo símbolo deberán acercarse al **animador** que tiene su símbolo. El mentor cumplirá el rol de acompañante dentro de la tribu. A partir de ahora, es el encargado de dar las instrucciones para la realización de la misión y durante ella deberá acompañar a la tribu en todo momento. Sin embargo, en ningún caso deberá tomar decisiones por ellos ni organizarlos ni darles las soluciones. Es un acompañante, no un guía.

- Una vez reunidos por tribus, el **animador** les entregará algunos materiales y les indicará que repliquen el símbolo de la tribu haciéndose un distintivo personal, de modo que sea visible para los demás a qué tribu pertenecen; así también les pedirá que, en conjunto, creen un grito de tribu (el grito debe hacer referencia al nombre de su tribu y a alguna característica de ella. Dichas características las encontrarán en la tarjeta que el **animador** tendrá con él. Ver anexo "Tribus de Israel" en página 17).

- Una vez que todos hayan confeccionado su distintivo personal y hayan creado el grito de tribu, el **animador** le hace entrega a quien representa a **Moisés** la misión que deberán realizar. Para ello, el mentor les dice:

El Ángel, antes de irse, me ha encargado entregarles esto. No sé lo que es, pero fue claro en insistirme que sólo podía recibirlo Moisés. Fiel a sus palabras, entrego este pergamino a Moisés.

- Entrega un papel enrollado asimilando un pergamino el cual dice lo siguiente:

En medio del pueblo vive Aquel que nunca se aleja, que siempre está, que nunca descansa. Aquel a quien nunca nadie ha visto, pero que todos han conocido y amado. Aquel que los ha llamado a reunirse y los ha invitado a vivir esta aventura.

Su misión ahora es buscar, indagar sin descansar… hasta llegar a conocer Su rostro.

Para ello, deberán vivir lo que el Pueblo alguna vez ya vivió. Hazañas y aventuras difíciles y desafiantes, pero que les permitió conocerlo a Él. En cada una de estas pruebas, ustedes podrán vislumbrar parte de su rostro tan temido y tan amado a la vez. Al final del camino, si logran superar todas las pruebas, podrán mirarlo cara a cara…

Que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Tras la lectura de la misión, el **animador** entrega, nuevamente a **Moisés**, la primera pista dando inicio al juego que se describe a continuación:

Juego de pistas y pruebas

Este juego contiene 6 estaciones, que hemos denominado "experiencias de prueba", a cargo de 1 ó 2 jóvenes. En cada una de ellas, la tribu deberá realizar una actividad o prueba, poniendo en común lo aprendido en las "tiendas de entrenamiento".

Tanto los **animadores** como los jóvenes a cargo de las "experiencias de prueba" cumplen un rol fundamental en la organización y coordinación del juego. El **animador** acompañando a la tribu en todo su recorrido y entregando, tras cada "experiencia de prueba", la pista correspondiente a su tribu. Esta pista le servirá a la tribu para saber qué "experiencia de prueba" le toca.

Por su parte, las personas que estén a cargo de las "experiencias de prueba" darán las instrucciones y velarán porque éstas se cumplan. Así también, una vez que la tribu cumpla la actividad, entregarán "tesoros" a la tribu (se especifica más adelante, cuando se presentan las "experiencias de prueba").

No hay un orden correlativo obligado para las distintas "experiencias de prueba". El **animador** de cada tribu deberá confeccionar con anterioridad una **ruta** de "experiencias de prueba" propia: cada recorrido será entonces distinto y las tribus irán cruzándose. Ya que éstas son seis, y podría haber más o menos tribus, el número de tribus influirá en las rutas a construir.

A modo de ejemplos:

Tribu de Zabulón: comenzará en "La vocación de los Patriarcas", luego irá a "Reconstrucción del Templo", luego "Exilio en Babilonia", a continuación "Cruce del Mar Rojo" y finalmente "Conquista de Tierra Prometida". La experiencia de prueba "Liberación del Exilio" deberá realizarse en el momento en que sea secuestrado uno de ellos.

Tribu de Manasés: comenzará en "Cruce del Mar Rojo", seguirá con "Exilio en Babilonia", a continuación irá a "Conquista de la Tierra Prometida", luego a "Vocación de los Patriarcas" y finalmente a "Reconstrucción del Templo". Del mismo modo, la experiencia de "Liberación del Exilio" se realizará cuando uno de ellos sea secuestrado.

Tribu de Judá: comenzará con "Exilio en Babilonia", continuará con "Cruce del Mar Rojo", luego con "Reconstrucción del Templo", para continuar con "Conquista de la Tierra Prometida" y finalmente "Vocación de los Patriarcas". Del mismo modo, la experiencia de prueba de "Liberación del Exilio" será cuando uno de ellos sea capturado.

Ponemos a disposición las pistas que servirán para guiar a las tribus a las distintas "experiencias de prueba". La pista consiste en un trozo de texto bíblico escrito en clave y que la tribu descifra. Una vez descifrada la pista, la tribu deberá buscar la "experiencia de prueba" que contenga el texto bíblico que acaban de descubrir y realizar la actividad que allí le indiquen (ver anexo "Pistas para Experiencias de Prueba").

El orden en que se entreguen las pistas dependerá de la ruta correspondiente a cada tribu. Por ello, será el **animador** el que deberá ir entregándolas en el orden que corresponda para cumplir dicha ruta. Al mismo tiempo, se preocupará de que su tribu haya realizado las 6 "experiencias de prueba". Finalizadas, invitará a su tribu a la explanada inicial para realizar la séptima y última prueba, que termina con el grito de la tribu. Luego de esto, la tribu tendrá un tiempo de descanso hasta el llamado del Ángel (sonido del cuerno) que da inicio al siguiente momento.

Experiencias de prueba

Cada "experiencia de prueba" deberá tener como responsables a una o dos personas. Deberán estar instaladas en un lugar adecuado (según lo necesitado), visible, con su nombre y texto bíblico motivador escrito en grande, de modo que los Caminantes puedan verlas y encontrarlas. Los jóvenes a cargo darán las instrucciones de lo que en cada una de ellas hay que hacer (ver anexo "Experiencias de Prueba" en página 22).

Terminada cada una de las pruebas, la persona a cargo de la estación entrega a Rut una copia del texto bíblico motivador de la estación y los trozos del rostro de Cristo, indicándole que los guarde con cautela hasta que llegue el momento de utilizarlos.

Asimismo, el mentor pide a la tribu que haga su grito y les entrega la siguiente pista. Una vez realizadas todas las "experiencias de prueba", les indica que se dirijan todos juntos a la explanada.

Al finalizar todas las pruebas, el **animador** indicará a la tribu que debe volver a la explanada central donde se han reunido con el Ángel. Al llegar ahí, el mentor preguntará a su tribu si alguno de ellos ha visto en el camino un mapa con imágenes de los seis momentos de la Historia de Salvación que han revivido en las experiencias de prueba. Moisés ha recibido dicho mapa, y deberá en este momento ponerlo en común con la tribu. En dicho mapa deberán pegar los textos bíblicos que les han entregado en cada experiencia de prueba, relacionándolo con el dibujo correspondiente (ver anexo "Historia de Salvación"). Al finalizar esto, la tribu deberá realizar su grito de tribu indicando que ha terminado las pruebas.

Las primeras tribus que terminen deberán esperar a que todas hayan terminado, por lo que el **animador** les podrá indicar que descansen, vayan al baño, etc., pero que estén atentos al llamado del Ángel (el sonido de cuerno).

LA PRUEBA FINAL

- El **Ánge**l será el encargado nuevamente de guiar este momento. Cuando vea que todas las tribus han completado la ruta de "experiencias de prueba" y han llegado ya a la explanada, hará sonar una vez más el cuerno, llamando a los Caminantes a reunirse. Los héroes están junto al Ángel en todo momento, pero en un lugar secundario todavía.

- Las tribus se van formando en la explanada, hacen su grito y el **Ángel** les dice (ver anexo del Ángel en página 29). Dadas las indicaciones, cada tribu comenzará a realizar la última prueba, la cual consiste en formar el rostro de Cristo a partir de los trozos que han recibido tras realizar las distintas "experiencias de prueba" (Rut ha ido guardando las entregas, las cuales todas juntas forman el rostro de Cristo).

- Al finalizar, cada tribu realizará su grito. Cuando ya todas las tribus hayan terminado, el **Ángel** volverá a dirigirse a ellos (ver anexo del Ángel). El Ángel hace un gesto para que los **héroes,** que hasta ahora han estado en segundo plano, pasen adelante. Cada uno de ellos tiene en su poder pequeños pañolines bordados o estampados con el símbolo de Caminantes.

Cada **héroe** se acercará a los Caminantes que entrenó, y les entregará un pañolín, junto con una carta enrollada (tipo pergamino; ver anexo "Carta de invitación" en página 28). Junto con ello, le dará al Caminante un cariñoso abrazo, felicitándolo por lo vivido.

Cuando todos han recibido su pañolín y su carta, el **Ángel** se despide de los Caminantes, invitándolos a volver a su vida cotidiana, al lugar de donde vinieron, con las personas con las que estaban antes de comenzar esta aventura. Para ello, les indica que se saquen el símbolo que los ha caracterizado como héroes hasta ahora y lo guarden en su sobre como un gran tesoro que les recordará la aventura que hoy han vivido. Se despide y se retira de escena, junto con todos los héroes.

EL INICIO DEL RETORNO

Retirados los personajes, pasan a adelante los **animadores** que guiaron el primer momento de acogida. Ellos los saludan con cariño, fingiendo que nada especial ha ocurrido, y les indican que vuelvan a sacar el animal que tienen en su sobre. Los invitan a realizar la misma dinámica: deberán realizar el sonido que caracteriza a dicho animal y reunirse en grupos según animales.

Habiéndose conformado nuevamente los grupos, los invitan a reunirse como lo hicieron en la mañana, en la misma explanada, pero alejados unos grupos de otros. Los **animadores** se acercan a los grupos para guiar el momento que sigue.

El objetivo de este momento es recoger lo vivido durante la jornada. La idea es escuchar cómo han vivido ellos la aventura, más que enfocarse a evaluarla en sus distintos aspectos. El animador deberá propiciar la conversación, guiando con sutileza ayudado de las preguntas que a continuación se presentan, pero siempre dejando que los Caminantes expresen lo que sintieron, lo que les pasó, contando anécdotas, etc. Más que hablar mucho, deberá escuchar muchísimo. Por ello, será bueno que tenga a mano algunas hojas donde poder tomar apuntes para, en otro momento, compartir con el equipo de animadores.

El **animador** intentará propiciar el compartir ayudado de las siguientes preguntas:

A nivel personal:

- ¿Qué te gustó de tu personaje?
- ¿En qué se parecía o diferenciaba de ti?
- ¿Qué te hizo aprender de ti mismo?

A nivel grupal:

- ¿Qué héroe, que no haya sido el tuyo, te llamó más la atención o te sentiste más identificado?
- ¿Qué aprendiste de los otros héroes de tu tribu?

¿QUÉ te hizo aprender de ti mismo?

El ANIMADOR comenta: Las aventuras vividas se asemejan a lo que cotidianamente vivimos, donde tenemos que pasar pruebas, pero donde también debemos darnos un tiempo para prepararnos, para aprender, para conocernos mejor, de modo de estar mejor preparados para la gran misión que es la vida. Ésta es la invitación que queremos hacerles al participar de Caminantes. Queremos darnos un tiempo para conocernos, para crecer juntos, para aprender de uno mismo y del otro, para vivir una aventura sin igual que es la vida y la juventud.

Terminado el tiempo, los invita a dirigirse al lugar que tengan preparado para realizar la liturgia final.

de vuelta a casa

Notas metodológicas:

- El momento está dividido en dos: uno litúrgico y el otro de convivencia.
- En el primero, la idea es sintetizar lo vivido desde el texto de Mateo 3, 13-17: en Jesús se nos revela el rostro amoroso de Dios y nuestra identidad de ser hijos de Dios, así como ellos lo fueron descubriendo a partir de los diferentes personajes bíblicos, Dios los invita a vivir esta misma aventura en la etapa de su vida (es importante hacer alusión a lo que significa el camino del héroe). En este momento se explicita la invitación a ser parte de Caminantes. Es importante la presencia del asesor o asesores para hacerles la invitación. Al final de esta liturgia se les hace un envío a su vida cotidiana y se les entrega algún signo de recuerdo.
- Para el momento litúrgico, daremos algunas indicaciones generales, dejando la libertad de acuerdo según la costumbre que cada Unidad Pastoral tenga en relación a las celebraciones litúrgicas. Los invitamos a poner aquí toda la creatividad y cariño para realizar una linda celebración final.
- En un segundo momento se les invita a compartir alguna bebida, galletas o una once, mientras recogen sus cosas y se preparan para volver a su Unidad Pastoral.

Liturgia de la Palabra:

- Se prepara un lugar adornado con lienzos de colores, el lema del encuentro, la imagen de Jesús (cubierta), velas encendidas y ladrillos con velas. El **asesor** de Caminantes les da la bienvenida a este último momento del encuentro, invitándolos a celebrar lo que han vivido durante el día. Se puede iniciar con algún canto y se hace una procesión con la Palabra que puede ser realizada con alguna danza. Este momento tiene que marcar y dejar la sensación de que quien nos va hablar es Dios y no es cualquier libro. Se hace la Lectura de Mateo 3, 13-17 y mientras se lee se va descubriendo el rostro de Cristo. Terminada la lectura de la Palabra, ésta se coloca en un lugar visible e iluminado.

- Si está presente el **párroco** o **vicario parroquial**, éste realiza una síntesis de lo vivido durante el día, especialmente resaltando el camino del héroe que ellos han realizado (para mayores detalles, leer el Marco Simbólico y las propuestas de episodios en el documento del Proyecto de Caminantes). Durante esta jornada el Señor los ha invitado a ser Sus hijos, a imagen de Jesucristo, su Hijo amado. Si no está presente, podrá hacerlo el asesor.

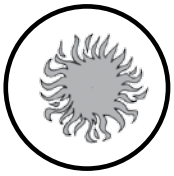
- Después se les puede invitar a decir, en una palabra, con qué se van de esta jornada, a modo de síntesis (dejar unos 5 minutos para realizar esto). Luego, se les entrega una vela y juntos cantan o rezan el Padre Nuestro y un Ave María. El **párroco** (el vicario o el asesor) hace una oración de envío, pide la bendición de Dios y les invita a darse el saludo de la paz.

Convivencia y despedida:

- Finalmente se les invita a compartir alguna bebida, galletas o una once, mientras recogen sus cosas y se preparan para volver a su Unidad Pastoral.

Caminantes
La aventura de ser hijos de Dios

ANEXO
"TRIBUS DE ISRAEL"



RUBÉN:

Símbolo del vigor y de la virilidad, es el hijo mayor de Jacob y Lía (Gen 29,31). Uno de sus símbolos es la mandrágora que alude a la ayuda de Rubén a su madre Lía, en el momento en el que ella no era fértil (Gen 30,14-18). Se creía que la mandrágora curaba la esterilidad y Rubén le llevó una a Lía para ayudarla a tener otro hijo.

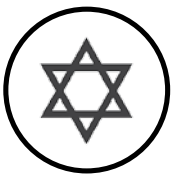
Por la bendición de Jacob que lo presenta como "impetuoso como las aguas" Rubén es representado por el rojo, su piedra es el rubí del pectoral de Aarón. Otro símbolo es el sol, representación de la generosidad y cariño, elementos del carácter de Rubén.

SIMEÓN:

Simeón es el segundo hijo de Jacob y Lía según la genealogía bíblica (Gen 29,33; 35,23). Como Rubén, Simeón y su hermano Leví perdieron el privilegio de la bendición de Jacob tras haber pecado (Gen 49,5-7). Simeón y Leví eran culpables de la venganza mortífera en respuesta de la seducción de su hermana Dina. Este acto es aludido en las palabras de Jacob a Simeón y Leví, que toma la forma de una maldición en vez de una bendición: "Simeón y Leví son hienas. Sus espadas son instrumentos de violencia. Por motivo de su furia degollaron hombres y caprichosamente desjarretaron bueyes. Sean malditos por su cólera porque es tan violenta" (Gen 49,5-7). Como resultado de sus pecados, estas tribus fueron divididas y esparcidas por toda Israel, y por tanto, la violencia y la división dominan a Simeón.

A pesar de lo anterior, Simeón estuvo presente en importantes situaciones de la historia de Israel, como fue el reencuentro con su hermano José en Egipto.

Basados en Gen 49,5, se le simboliza con la imagen de la espada, signo de división. Su piedra en el "hosen" (pectoral) de Aarón es el topacio. Su estandarte es verde oscuro.



LEVÍ:

Es representado con el amarillo fuerte para contrastar con el verde oscuro de su hermano. Su piedra es el jacinto, de color amarillo rojizo.

En el Génesis, Jacob amonesta a Simeón y a Leví, pero en el Deuteronomio, Moisés ofrece su bendición solamente a la tribu de Leví (Dt 33,8-11), refiriéndose a la piedad y santidad de esta tribu: "Ellos han observado su palabra, y mantenido su pacto. Ellos enseñarán a Jacob sus juicios, y a Israel su ley". La naturaleza santa de los levitas da significado al amarillo violento de Leví, símbolo de la sagrada Ley de Moisés y las tablas de la ley. A esta tribu se la representa con las imágenes santas asociadas al judaísmo: la estrella de David, las tablas de la ley, los cuatro animales heráldicos de la sinagoga: el águila, el toro alado, el caballo, el burro. Estos símbolos reflejan la función de la tribu de Leví como transmisores de la Ley Santa.

JUDÁ:

De los cuatro primeros hijos de Lía, Judá fue elegido para una bendición especial, puesto que cada uno de sus hermanos mayores, Rubén, Simeón y Leví habían pecado. Jacob bendijo a Judá con las palabras: "Judá, eres cachorro de león. (…) El cetro no se irá de Judá, ni de entre tus pies el báculo" (Gen 49,8-12). El "cachorro de león" es el símbolo de Judá. También la ciudad de Jerusalén que tenía un significado especial para los descendientes de Judá. El rey David era un miembro de esta tribu, y llevó el Arca de la Alianza al templo creando así Jerusalén como ciudad santa. La importancia de Judá también está simbolizada por un par de manos que alcanzan la corona real: se refiere a ambas, la bendición del mismo Judá, y la posterior tradición de la bendición anual del rey a su pueblo.

Esta tribu es representada con el color rojo oscuro. El enrojecido color se refiere a otra observación de Jacob sobre Judá: "Él lavó sus prendas en vino, y sus vestiduras en la sangre de las uvas". Su piedra es el granate rojo sangre.

ISACAR:

Isacar es el quinto de los hijos de Jacob y Lía (Gen 30,17). Según la genealogía bíblica, este nacimiento fue seguido de un largo período de infertilidad. Cuando parecía que Lía no tendría más hijos, Rubén le llevó una mandrágora, que se decía que curaba de la infertilidad. La bendición de Jacob a Isacar era de algún modo enigmática, pero no obstante oportuna: "Isacar es un asno fuerte que descansa en sus establos y él vio que su lugar de reposo era bueno, y que la tierra era agradable y prestó los lomos a la carga" (Gen 49,14s).

De todos los hijos de Jacob, a Isacar le fue dada la mayor cantidad de tierra fértil. La abundancia de esta tierra creó dificultad y prosperidad para la tribu, puesto que tenían que defenderse de los invasores, las "cargas" mencionadas en la bendición. Por ello su símbolo es un asno. Sin embargo, la fertilidad de la tierra era finalmente el legado de Isacar. La fecundidad es simbolizada con el zafiro que es su piedra. Su estandarte es color azul muy oscuro.

ZABULÓN:

En la genealogía bíblica, Zabulón era el sexto de los hijos de Lía (Gen 30,20); su nombre hebreo está relacionado con la palabra *zábal:* permanecer, mantenerse. También hay que notar el hecho de que el hebreo *zebúl* (morada) se aplica en 1 Re 8,13; 2 Cr 6,2; Is 63,15 a la morada divina, al templo de Jerusalén o al cielo, indicando el carácter de favorecer un ambiente de casa de esta tribu.

La bendición de Jacob presagió la posterior ocupación de su tribu: "Zabulón, morarás en el abrigo natural del mar; la costa de las naves; y su frontera llegará hasta Sidón" (Gen 49,13). El mar es la referencia de Zabulón, por eso es representada por los peces o la barca de pesca, pues esta tribu se hizo próspera gracias al comercio marino. El blanco es el color característico de esta tribu. Y su piedra es el diamante.

DAN:

Dan era el primer hijo de la concubina de Jacob, Balá, esclava de Raquel (Gen 30,4-6), y en la distribución de la tierra, a la tribu de Dan le fue dado un pequeño terreno en la costa de Jaffa. Como la tribu crecía se veía forzada a trasladarse para encontrar la tierra suficiente para mantener a su pueblo y en el proceso destruyeron la vieja ciudad de Laish y construyeron una nueva ciudad allí. Su destino en la bendición de Jacob dice así: "Dan juzgará a su pueblo, como una de las tribus de Israel. Dan será una serpiente en el camino, una víbora en el sendero, que hiere al caballo en el talón" (Gen 49,16-18).

Sus símbolos son el candelabro que representa el juicio, que significa la posición de juez de Dan sobre su pueblo. A veces se representa a una víbora subiendo por el candelabro de tres brazos, o la "víbora en el sendero" de la bendición de Jacob. Su piedra es el zirconio y el color de su estandarte es el azul claro.

GAD:

Lo mismo que Dan era el primer hijo de la sirviente de Raquel, Balá, así Gad fue el primer hijo de la sirviente de Lía, Zilpá. La bendición de Jacob para Gad era concisa y pertinente al destino de su tribu: "Gad, un ejército le vencerá: pero él vencerá al último" (Gen 49,19). La tribu de Gad era la más militar de todas las tribus de Israel y asistió a otras tribus en la conquista de Canaán.

Como los judíos no pueden representar al hombre, a veces es representada con la tienda de campaña, que representa la actitud guerrera de esta tribu. En las dos situaciones defensivas y ofensivas, la tribu de Gad produjo algunos de los más poderosos guerreros de la Biblia, y a pesar de las continuas batallas, la tribu como Jacob predijo, vencería a todos sus enemigos.

Una vez que Canaán fue conquistada, la tribu de Gad se trasladó a Galilea, donde sus miembros fueron forzados a defender la rica tierra de los invasores que eran atraídos por su fertilidad. El blanco de Gad representa la fecundidad de Galilea, pero es cortada por el negro que representa la naturaleza bélica de la tribu. Su piedra es el ágata.

ASER:

Como Gad, Aser era hijo de Zilpá y Jacob, pero esta tribu era tan pacífica como era guerrera la tribu de Gad. Para la imaginería se usa la bendición de Jacob y la profecía de Moisés para la tribu de Aser. Jacob predijo: "el pan de Aser será suculento, y redundará en exquisiteces reales" (Gen 49,20), y en el Deuteronomio, Moisés le dijo a Aser: "Él bañará sus pies en aceite" (Dt 33,24s). Las referencias a la grasa y aceite tienen que ver con los olivos que suponían el sustento de la tribu de Aser.

Al contrario que la tribu de Gad, que vivía en un estado de continuo conflicto, la tribu de Aser estaba bendecida con la paz entre los fructíferos olivos. El verde esmeralda es su color y el aguamarina es la piedra que le corresponde. Su símbolo es el olivo y las velas del "menorah" están encendidas gracias a su aceite de oliva. La paloma es también su símbolo por la paz que promueven.

NEFTALÍ:

Neftalí era el hijo segundo de la sirviente de Raquel, Balá, y por lo tanto, hermano de Dan (Gen 30,8). Su color es el amarillo. La bendición de Jacob a Neftalí se refiere a una acto que hizo que su padre la favoreciera: "Neftalí es una cierva en libertad: Él dará agradables palabras" (Gen 49,21). Por medio de la imagen del ciervo corredor, Jacob alude a la velocidad en la cual Neftalí le llevó el mensaje de que su hijo José, que se temía muerto, se hallaba vivo en Egipto. En Dt 33,23 Moisés lo bendice diciendo: "saciado de felicidad, lleno de la bendición de Yahvé, toma posesión del mar y de la tierra del mediodía". Su virtud es la generosidad, el esfuerzo. "Entrega su vida en lo alto de la campiña" (Jue 5,18). Su piedra es la amatista de color rojo muy claro.

JOSÉ:

José era el primer hijo de Jacob y Raquel (Gen 30,22-24; 29,4), y como Jacob había esperado muchos años para alcanzar el privilegio de casarse con Raquel, José era su hijo favorito. Sin embargo, el descarado favoritismo de Jacob por José levantó los celos del resto de sus hijos, quienes vendieron al hermano más joven a la esclavitud. Su color de estandarte es negro. Su piedra es el ópalo. La bendición de Jacob a José también está representada por la vid: "José es una rama fructífera, una fructífera rama cerca de una fuente, cuyas ramas suben por la pared". Un pájaro con una corona también representa a José como Virrey de Egipto. También se utiliza un "Shofar", o trompeta en forma de cuerno de carnero que indica el significado judaico de la tribu.

BENJAMÍN:

Benjamín era el hijo más joven de Jacob y su segundo hijo con Raquel, quien murió dándole a luz. La bendición de Jacob dice: "Benjamín será un lobo rapaz; en la mañana devorará a su presa y en la noche dividirá los despojos" (Gen 49,27). Como la tribu de Gad, la de Benjamín tenía tendencias belicistas, y esto está simbolizado por el escudo (Cf. Jue 3,15s; 5,14; 19-29, y la vida de Saúl, 1S, que pertenece a esta tribu) y principalmente por el lobo. Su piedra es el jaspe y su estandarte es multicolor.

ANEXO
"PISTAS PARA LAS EXPERIENCIAS DE PRUEBA"

PISTA QUE LLEVA A "EL LLAMADO DE LOS PATRIARCAS":

"On Roñes daje i Ibsil: doji pu paossi, pur tisaolpor y ni ciri do pu tidso, y vopo i ni paossi quo ye po aldaciso. Tispae Ibsil, ceme no hibai dache on Roñes, y ro turaosel ol cimale hicai ni paossi do Ciliil". (*Utilizar Tenis Polar)*.

Solución:
"El Señor dijo a Abrán: deja tu tierra, tus parientes y la casa de tu padre, y vete a la tierra que yo te indicaré. Partió Abrán, como le había dicho el Señor, y se pusieron en camino hacia la tierra de Canaán".

PISTA QUE LLEVA A "EL CRUCE DEL MAR ROJO":

- / ..-// .-.. / ./ …- / .-/ -. / - / .- // . / .-.. // -… / .- / … / - / --- / -. // . / -..- / - / .. / . / -. / -.. / . //
- / ..-// -- / .- / -. / --- // … / --- / -… / .-. / . // . / .-.. // -- / .- / .-. // -.--//
-.. / .. / …- / .. / -.. / . / .-.. / --- // .--. / .- / .-. / .- // --.- / ..- / . // .-.. / --- / … //
.. / … / .-. / .- / . / .-.. / .. / - / .- / … // .--. / .- / … / . / -. // .--. / --- / .-. // -- / . / -.. / .. / --- //
-.. / . / .-.. // -- / .- / .-. // -.-. / --- / -- / --- // … / .. // ..-. / ..- / . / .-. / .- // - / .. / . / .-. / .-. / .- //
… / . / -.-. / .- // *(Utilizar morse)*.

Solución:
"Tú levanta el bastón, extiende tu mano sobre el mar y divídelo para que los israelitas pasen por medio del mar como si fuera tierra seca".

PISTA QUE LLEVA A "LA CONQUISTA DE LA TIERRA PROMETIDA":

"P9nt5 5n 3704n9 y 321z7 56 J92d7n 39n t9d9 5st5 p15b69, h7347 67 t45227 q15 y9 d9y 7 69s 4s27564t7s. S5 f152t5 y v76529s9, p92q15 t1 5nt25g727s 7 t1 p15b69 5n p9s5s49n 67 t45227 q15 j125 d72 7 s1s 7nt5p7s7d9s". *(Utilizar murciélago)*.

Solución:
"Ponte en camino y cruza el Jordán con todo este pueblo, hacia la tierra que yo doy a los israelitas.
Sé fuerte y valeroso, porque tú entregarás a tu pueblo en posesión la tierra que juré dar a sus antepasados".

PISTA QUE LLEVA A "EXILIO EN BABILONIA":

"On ojoscape do ner cindoer quo orpibi i ru milde dorpsuye nir mussinnir do Josurinol. Libuzisdil nnove ciupaver i ner rebsovavaolpor quo quodibil ol ni caudid...". *(Utilizar Tenis Polar)*.

Solución:
"El ejército de los caldeos que estaba a su mando destruyó las murallas de Jerusalén. Nabuzardán llevó cautivos a los sobrevivientes que quedaban en la ciudad…".

PISTA QUE LLEVA A "LA RECONSTRUCCIÓN DEL TEMPLO":

. / -. / - / --- / -. / -.-. / . / … // --.. / --- / .-. / --- / -… / .- / -… / . / .-.. // -.-- // .--- / --- / … / ..- / . //
.--- / ..- / -. / - / --- // -.-. / --- / -. // .-.. / --- / … // .--. / .-. / --- / ..-. / . / - / .- / … //
-.-. / --- / -- / . / -. / --.. / .- / .-. / --- / -. // .- // .-. / . / -.-. / --- / -. / … / - / .-. / ..- / .. / .-. //
. / .-.. // - / . / -- / .--. / .-.. / --- // -.. / . // -.. / .. / --- / … // --.- / ..- / .. // . / … / - / .- // . / -. //
.--- / . / .-. / ..- / … / .- / .-.. / . / -. // *(Utilizar morse)*.

Solución:
"Entonces Zorobabel y Josué, junto con los profetas, comenzaron a reconstruir el Templo de Dios, que está en Jerusalén".

ANEXO
"EXPERIENCIAS DE PRUEBA"

a) EL LLAMADO DE LOS PATRIARCAS

Preparando la prueba:

- Texto bíblico motivador: Génesis 12, 1-5.
- Esta estación deberá estar instalada en un espacio amplio, que cuente con unos 30 mts. de largo aproximadamente. Ojalá cuente con árboles que dificulten la prueba.
- Deberá estar marcado el lugar de partida y el de llegada, así como 3 lugares intermedios en curva por los cuales la tribu debe pasar.
- Una copia por tribu del texto bíblico motivador.
- Partes Nº 1 del rostro de Cristo (ver anexo "Rostro de Cristo por partes").

Realizando la prueba:

- Cada tribu deberá vendar a 5 de sus 6 miembros (con los pañolines que Abraham tiene) e instalarse en el punto de partida. Sólo uno quedará con la vista descubierta.
- Viendo ellos cómo se organizan, deberán todos trasladarse desde el lugar de partida al punto de llegada, pasando por los lugares intermedios.
- No pueden hablar entre ellos, ni siquiera el que tiene los ojos descubiertos.

b) CRUCE DEL MAR ROJO

Preparando la prueba:

- Texto bíblico motivador*:* Éxodo 14,15-18.
- Esta estación deberá estar instalada en un lugar que cuente con varios árboles cercanos entre sí.
- Con ayuda de varias **cuerdas**, la persona a cargo deberá crear una red de cuerdas de aprox. 1,5 mts. de alto, que imposibilite el paso fácil entre ellas.
- Una copia por tribu del texto bíblico motivador.
- Partes Nº 2 del rostro de Cristo (ver anexo "Rostro de Cristo por partes").

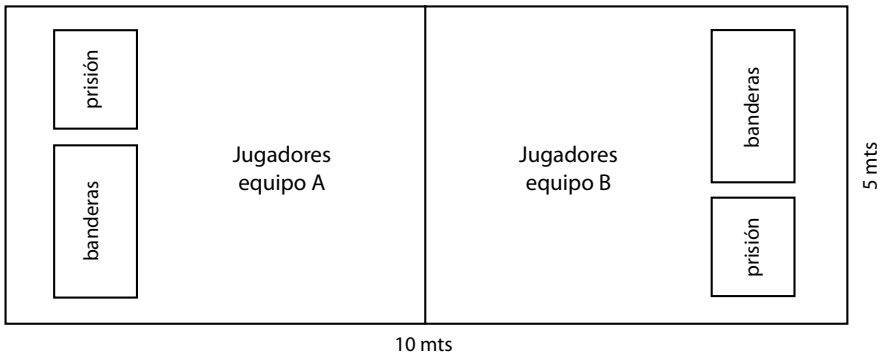
Realizando la prueba:

- Cada tribu deberá cruzar la red de cuerdas como les sea posible.

c) CONQUISTA DE LA TIERRA PROMETIDA

Preparando la prueba:

- Texto bíblico motivador*:* Josué 1,1-9.
- Esta estación deberá estar ubicada en un sitio despejado de árboles, de unos 10 x 5 mts. Dicho espacio se preparará de la siguiente manera:



- 2 personas que den las instrucciones y arbitren.
- 2 silbatos para arbitrar.
- Una copia por tribu del texto bíblico motivador.
- Partes Nº 3 del rostro de Cristo (ver anexo "Rostro de Cristo por partes").

Realizando la prueba:

- Ya que es una prueba de competencia entre tribus, es necesario esperar a que dos tribus se encuentren en esta "experiencia de prueba".
- La tribu confecciona 3 banderas con el símbolo de su tribu usando los materiales entregados a David y las instala en el lugar preparado para ello.
- Luego, confecciona 6 pañolines utilizando la tela entregada a Judit.
- Cada jugador sujeta a la parte trasera de su pantalón un pañolín y pone su mano izquierda por detrás de la espalda, mano que no puede usar durante el juego.
- Los jugadores se ubican en su campo y se inicia el juego.
- Ambos equipos intentan atravesar el campo contrario y apoderarse de sus banderas. El jugador que penetre en el campo enemigo puede ser capturado y llevado a prisión. La captura de los jugadores se realiza quitando el pañolín que se encuentra colgando de la parte trasera de su pantalón. Se puede quitar el pañolín sólo con la mano derecha.
- Si algún jugador consigue apropiarse de una bandera, tiene paso libre a su campo, y la bandera será puesta entre las suyas. Si hay un prisionero, sus compañeros no pueden tomar las banderas antes de liberarlo de la prisión, para lo cual basta tocarlo.
- Cuando un prisionero es puesto en libertad, tanto él como el que lo libera tiene libre regreso al propio campo. Si hay banderas prisioneras, éstas deben ser liberadas antes de conquistarse otras. *Gana la tribu que logre capturar todas las banderas o a todos los jugadores.*
- Si el juego se alarga, a los 10 minutos el árbitro da por terminado el juego y gana la tribu que haya ganado más banderas o tenga menos jugadores en prisión. Si hay un empate el juego se da por terminado de igual manera.

d) EXILIO EN BABILONIA

Preparando la prueba:

- Texto bíblico motivador: 2Reyes 25, 8-21.
- Esta estación requiere de la confección de un lugar que haga de prisión, donde permanecerán los Caminantes secuestrados de las distintas tribus.
- Sobre dicho espacio habrá un cartel que diga "Babilonia".
- Cuerdas (tantas como el número total de tribus).
- Una copia de la siguiente tarjeta para cada tribu:

> *Un grupo de enemigos, guiados por Nabucodonosor, ha tomado a uno de sus hermanos y lo ha exiliado de su Tierra. Le ha tomado preso y se lo ha llevado a la lejana tierra de Babilonia.*
>
> *Su tribu no puede seguir sin él … deben ir en su rescate… terminen la prueba que están realizando ahora y antes de continuar con la siguiente, rescaten a su hermano… Busquen la Tierra de Babilonia, allí lo encontrarán.*

- Una copia por tribu del texto bíblico motivador.
- Partes Nº 4 del rostro de Cristo (ver anexo "Rostro de Cristo por partes").

Realizando la prueba:

- La prueba consiste en que cada tribu debe secuestrar a un héroe de otra tribu.
- Para ello, la persona a cargo de la estación entrega una cuerda y una copia de la tarjeta a la tribu.
- También se le entrega a Rut un pergamino donde se explican las condiciones de dicho secuestro:

> *La siguiente prueba debe ser realizada por toda la tribu, todos deben participar. Pueden secuestrar a un héroe de cualquier otra tribu, siempre y cuando no le hayan ya secuestrado uno (es decir, no se pueden secuestrar dos héroes de la misma tribu).*
>
> *Deberán observar con atención antes de hacerlo, pues si secuestran a alguien de una tribu que ya contaba con un integrante menos, el secuestro es inválido y deberán dejarlo libre y volver a realizar la prueba, ahora correctamente.*
>
> *Elijan con inteligencia qué héroe preferirán secuestrar. La idea es ser astutos, ver qué prueba está haciendo o aún le falta a dicha tribu y secuestrar a quien le sea clave para seguir adelante. Recuerden que cada héroe lleva colgado en su cuello un símbolo que les permitirá reconocerlo.*
>
> *Una vez secuestrado el integrante de la otra tribu, Moisés entregará al Moisés de la otra tribu una tarjeta que el joven de la estación le ha entregado antes de partir. Si Moisés ha sido secuestrado, le entrega dicha tarjeta a Rut.*
>
> *Una vez secuestrado el héroe, deberán traerlo a "Babilonia" (prisión) y dejarlo allí, custodiado por la persona a cargo.*

e) LIBERACIÓN DEL EXILIO

Preparando la prueba:

- Texto bíblico motivador: Esdras 1,1-3.
- Esta "experiencia de prueba" se realiza en el mismo lugar del Exilio en Babilonia.
- Una copia por tribu del salmo 123 (122) (adaptación).
- Una copia por tribu del texto bíblico motivador.
- Partes Nº 5 del rostro de Cristo (ver anexo "Rostro de Cristo por partes").

Tomado del salmo 123(122)

A ti levantamos nuestros ojos,
a ti que habitas en el cielo.
Como están los ojos de los siervos
pendientes de la mano de sus señores,
como están los ojos de la esclava
pendientes de la mano de su señora,
así nuestros ojos miran al Señor,
nuestro Dios,
pendientes de que se compadezca de nosotros.

Ten piedad de nosotros, Señor, ten piedad,
que estamos cansados de desprecios;
estamos ya cansados de la burla de los arrogantes,
del desprecio de los orgullosos.

Realizando la prueba:

- La prueba consiste en liberar al héroe de la propia tribu que ha sido secuestrado por otra.
- La tribu deberá hallar el lugar de la prisión donde está su héroe secuestrado y liberarlo.
- Para ello, al llegar a la prisión, la tribu deberá hacer su grito de tribu y luego leer frente a la prisión el salmo 123(122). Hecho esto, Judit desatará a su héroe prisionero.

f) RECONSTRUCCIÓN DEL TEMPLO

Preparando la prueba:

- Texto bíblico motivador*:* Esdras 5,1-4.
- Se requiere una copia por tribu del salmo 84 (83) (adaptación).
- Una copia por tribu del texto bíblico motivador.
- Partes Nº 6 del rostro de Cristo (ver anexo "Rostro de Cristo por partes").

Tomado del salmo 84(83)

¡Qué deliciosa es tu morada, Señor todopoderoso!
Anhelamos los atrios del Señor,
todo nuestro ser se estremece de alegría ansiando al Dios vivo.

En tus altares, Señor todopoderoso, rey y Dios nuestro,
hasta el gorrión ha encontrado una casa,
y la golondrina un nido donde poner sus polluelos.
Dichosos los que viven en tu casa y te alaban siempre;
dichoso el que encuentra en Ti su fuerza
y peregrina hacia Ti con sinceridad de corazón.

Porque el Señor es sol y escudo, Dios concede gracia y gloria;
el Señor no niega nada a los que proceden honradamente.
Señor todopoderoso, dichoso el hombre que confía en Ti.

Realizando la prueba:

- La tribu deberá construir, utilizando sólo sus cuerpos, una puerta por la cual quepa una persona
- Un integrante de la tribu deberá entrar por la puerta, que representa la puerta del Templo, y proclamar el siguiente salmo:

ANEXO
"HISTORIA DE SALVACIÓN"[5]

Llamado de los Patriarcas

Exilio en Babilonia

Cruce del Mar Rojo

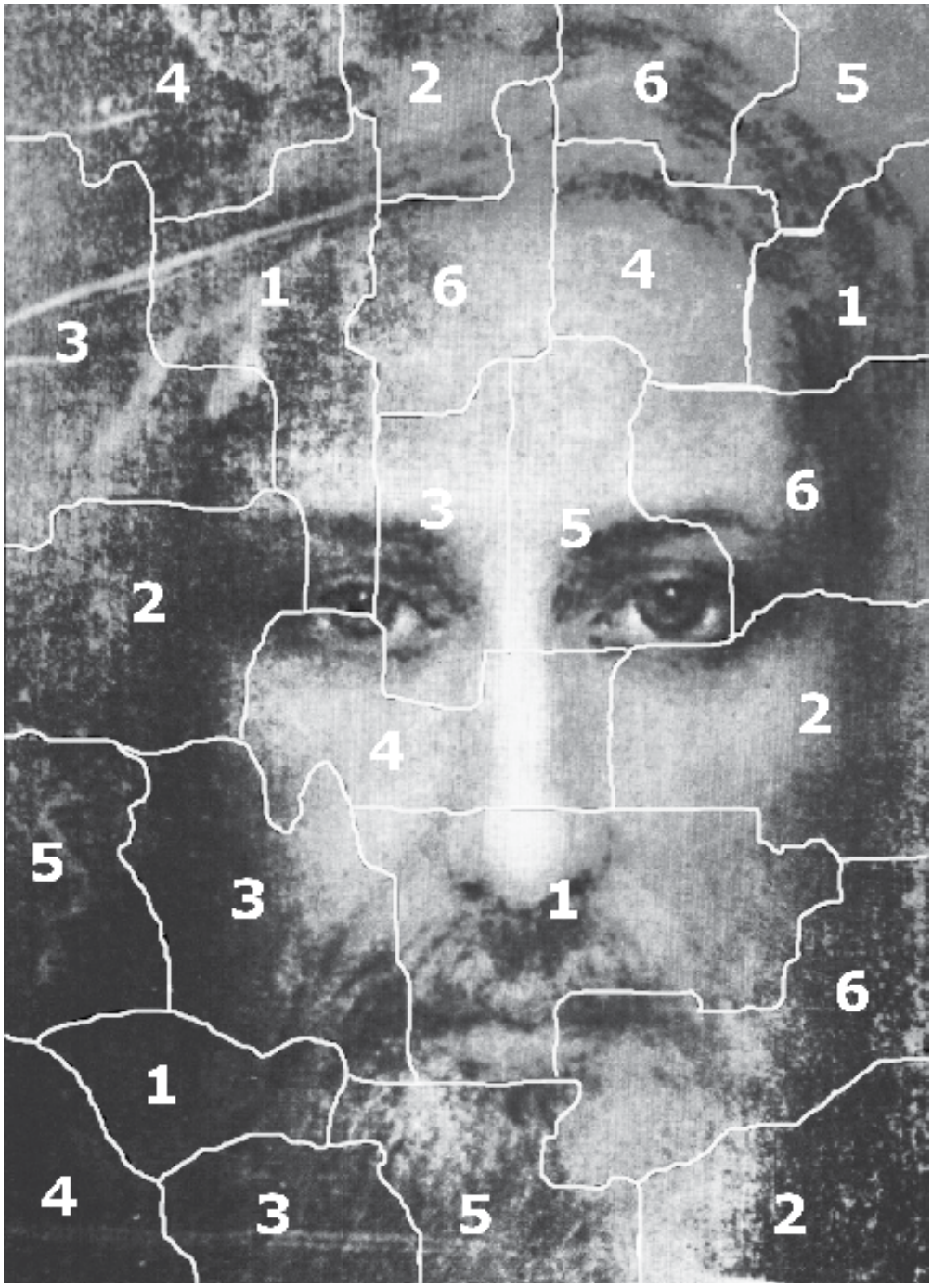
Liberación del Exilio

Conquista de la Tierra Prometida

Reconstrucción del Templo

5. Estas imágenes están disponibles en www.esperanzajoven.cl

ANEXO
"ROSTRO DE CRISTO POR PARTES"



ANEXO
"CARTA DE INVITACIÓN"

Querido(a) amigo(a):

Hoy has vivido una experiencia sin igual, en la cual has podido vivenciar el hermoso desafío de ser un héroe, de ser una heroína. Has podido darte cuenta que cualquiera de nosotros puede ser llamado a una gran misión. Tan sólo se requiere estar atento y querer abandonarse en el misterio de la aventura…

El Señor hoy te llama nuevamente… te invita a formar parte de Caminantes que quieren escuchar Su llamado y aventurarse en Su camino. Esta vez la aventura a la cual el Señor te invita es a vivir tu propia vida, a tomar las riendas de ella, reconociendo lo que estás viviendo y lo que con ello te pasa… El Señor de la vida te invita a decir sí a la aventura de crecer, de dejar atrás la infancia y prepararte para comenzar a vivir la juventud y el resto de tu vida tomado de Su mano…

La Pastoral Prejuvenil quiere ofrecerte un espacio donde compartir esta tremenda aventura con otros Caminantes como tú… queremos ofrecerte un espacio de acompañamiento, de compartir, de aprender con otros. Un espacio donde la aventura de ser héroe se vive día a día, encuentro a encuentro…

Te invitamos a aceptar este llamado, a atreverte a ser un héroe, una heroína de verdad… aquél que escucha el llamado y, a pesar de los miedos o las incertidumbres, lo acepta, pues sabe que sólo asumiendo la misión podrá convertirse en el héroe que siempre soñó. Te invitamos a descubrir qué tipo de héroe o heroína has sido llamado a ser…

La invitación está hecha… nos reuniremos el día _____

_____ *(incluir fecha, hora y lugar del primer encuentro de la Pastoral Prejuvenil).*

¡Te esperamos! Con cariño,

Asesores y animadores
Pastoral Prejuvenil Caminantes

Caminantes
La aventura de ser hijos de Dios

EL ÁNGEL DEL SEÑOR

PRESENTACIÓN

El Ángel es un personaje central en la Historia de Salvación y en los relatos bíblicos del Antiguo Testamento principalmente. Según la tradición judía, nadie podía ver el rostro de Dios sin morir; por ello, la tradición veterotestamentaria utilizará distintos mediadores o personajes enviados por el Señor para transmitir Su palabra y Su voluntad.

Un personaje destacado como mediador entre el Señor y distintas personas de la Biblia es el Ángel. Él trae a los hombres y mujeres bíblicos los mensajes fundamentales para que éstos puedan conversar con Dios y seguir Su voluntad.

Inspirados por esta tradición, en esta jornada el Ángel tendrá el rol de dar a conocer a los héroes y heroínas los distintos mensajes de Aquel que los convoca, como él mismo referirá. El Señor lo ha enviado para comunicar a los Caminantes que participan de esta jornada una gran misión. El Ángel no habla por voluntad propia, sino que sigue los mandatos del Señor, quien lo envía. Por ello, cada vez que dirige la palabra lo hará de manera muy solemne, sabiendo que transmite palabras sagradas.

A continuación, se presentan los distintos momentos en que el Ángel interviene en la jornada, especificando lo que éste debe decir. Ciertamente es una referencia; la idea es que quien lo personifique pueda apropiarse de sus palabras, adecuándolas a su capacidad y forma de expresarse. Lo importante es mantener el contenido fundamental del mensaje y la solemnidad con que éste se expresa.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

LLAMADOs A LA aventura

El Ángel ha interrumpido el trabajo en grupos y los ha llamado a reunirse en la explanada central. Se dirige a ellos con las siguientes o similares palabras:

Queridos Caminantes: no se imaginan cuánto me alegra verlos a todos ustedes aquí reunidos… y más aún me alegra ver el gran número que son. Para la misión que Él les ha encomendado en este día, necesitan muchos refuerzos, jóvenes con ganas de aventurarse y con la valentía para hacerlo. Estoy seguro que ustedes lo harán muy bien.

Bueno, mis disculpas. No me he presentado. Yo soy el Ángel, enviado de Aquel que hoy los convoca y los llama a vivir una aventura sin igual. En este instante comenzarán una aventura que los sacará de su día a día… hoy no harán lo mismo de siempre y tampoco serán los mismos. Ya no serán María, Juan, Francisco, Fernanda… de ahora en adelante ustedes están llamados a transformarse en héroes… sí, en grandes héroes al servicio de una gran misión.

En un momento más conocerán qué misión es ésta de la que les hablo… no se impacienten… primero, debo advertirles que de ahora en adelante ustedes serán héroes, con otros nombres y nuevos roles que deberán cumplir. Para ello, ustedes tendrán la oportunidad de conocer y compartir con grandes héroes y heroínas que han vivido mucho antes que todos ustedes. Son hombres y mujeres que han marcado la historia, no por su grandeza personal, sino por el gran servicio que han hecho al Pueblo de Dios… Escúchenlos con atención, aprendan lo que más puedan de cada uno de ellos pues la aventura ya se acerca.

Mucha suerte, ánimo y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Luego de conformados los seis grupos de héroes, el Ángel concluye este momento, diciéndoles:

Queridos Caminantes… han aceptado la invitación del Señor. Él ahora les da la oportunidad de prepararse para servir a su Pueblo. Aprovechen este tiempo, estén atentos y disfruten… Cada uno de sus héroes y heroínas los llevarán a sus tiendas de entrenamiento. Allí ellos les indicarán qué hacer.

Por mi parte sólo me queda desearles la mejor de las suertes y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe….

Dicho esto, el Ángel se retira del lugar.

se inicia la misión...

Ceremonia de inicio de la misión:

- Una vez terminado el almuerzo, es nuevamente el Ángel quien llama a los Caminantes a reunirse en la explanada central. Para ello, hace sonar el cuerno. Los invita a formarse en una media luna, reunidos con el grupo con el cual se han entrenado en el momento anterior. El héroe que los ha entrenado se forma con ellos.

- Ya reunidos, se dirige a ellos diciéndoles:

¡Felicidades! Es una alegría ver cómo en la mañana han dedicado un tiempo valiosísimo para prepararse para la gran misión que ahora comienza. Los he visto formarse con dedicación en sus distintos roles y cualidades, y estoy cierto que lo harán muy bien en lo que sigue.

Pero ¡ojo! Dicha misión no la enfrentarán solos… no, no, no… Aquél que los convoca los llama a trabajar unidos por lograr la misión. Sus héroes, quienes los han formado recientemente, les harán entrega de un símbolo. Mírenlo con atención y atesórenlo… Dicho símbolo representa a su tribu, su historia, sus raíces… Aquellas por las cuales darán lo mejor de ustedes. Al finalizar este día, representará también la experiencia de vivir con otros la más grande de las aventuras. Cuando tengan dicho símbolo en sus manos y lo vean aparecer en medio de esta tierra, acérquense… y reúnanse con su tribu.

. Me despido y como siempre que el Espíritu de Aquél que nos convoca los acompañe…

- Una vez que todos los héroes estén ya reunidos con el Ángel, dejan el lugar.

la prueba final...

- El Ángel será el encargado nuevamente de guiar este momento. Cuando vea que todas las tribus han llegado ya a la explanada, hará sonar una vez más el cuerno, llamando a los Caminantes a reunirse.

- Las tribus se van formando en la explanada, hacen su grito y el Ángel les dice:

¡Felicidades y más felicidades! Han retornado victoriosos tras cumplir variadas pruebas que requirieron de todos sus talentos y especialmente de un enorme trabajo en equipo. Los he visto poner al servicio de su tribu lo mejor de ustedes, lo cual me llena de alegría… pues justamente la aventura busca eso: crecer uno mismo sirviendo a sus hermanos y hermanas.

Aquel que me ha enviado me pide les diga lo orgulloso que está de ustedes… Él mismo vendrá a su encuentro para celebrar con ustedes… Sin embargo, falta una sola cosa más… una última prueba en la cual deben poner todo su ímpetu… en ella verán si han crecido como héroes y como tribu.

Rut… por favor, da un paso adelante. Vamos, sí, Rut, todas las Rut de las distintas tribus, avancen un paso para verlas… ustedes han sido las encargadas de guardar y velar por los tesoros de su tribu… lo han hecho con lealtad y respeto por lo que les había sido confiado.

Al cumplir cada una de las "experiencias de prueba", han recibido una entrega que han guardado celosamente en su morral. Les quiero pedir que ahora las saquen (da un breve tiempo para que lo hagan). Con ello deberán realizar la última prueba que los lleve a conocer el rostro de Aquel que nos convoca.

Para ello, deberán utilizar las entregas que han recolectado. Deberán hacer esta prueba en absoluto silencio… para encontrarse con Él el silencio es fundamental… si no, no podrán hallarlo… reúnanse por tribus, hagan silencio y busquen su rostro. Aquella tribu que logre conocer su rostro, hará su grito y permanecerá en silencio.

Es tiempo de comenzar…

Cuando ya todas las tribus hayan terminado, el Ángel volverá a dirigirse a ellos:

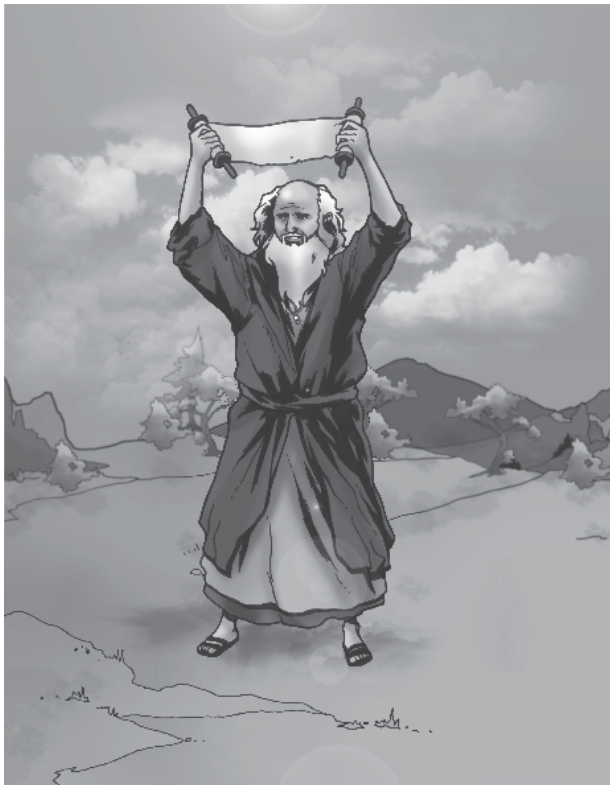
¡Aleluya! Veo que todos han podido terminar la misión y ver el rostro de Aquel que nos convoca. Jesucristo es el rostro visible de Dios Padre que nos ha llamado a todos nosotros a la hermosa aventura de ser Sus hijos, a imagen del Hijo Jesús. Por Él han dejado el día a día, su vida cotidiana, para aventurarse en una experiencia desconocida, pero que les ha significado aprendizajes y crecimiento. Ya no son los mismos de antes, pues han aceptado vivir la aventura con Él…

Sin embargo, el tiempo ha terminado, y es hora de volver al lugar desde donde vinieron. Deben retornar con los suyos a compartir todo lo que han vivido y compartido… Pero antes, ¡recibirán su recompensa!

Luego de que los héroes que han entrenado a los Caminantes les entreguen el pañolín y la carta, el Ángel se despide, invitándolos a volver a trabajar con los grupos con que iniciaron esta jornada.

ABRAHAM

PRESENTACIÓN



El rol que Abraham ocupa en la historia bíblica es único. En él, Dios bendice a todas las naciones; todo lo que Abraham recibió por la elección divina lo hereda su simiente: la promesa (Rom 4,13), la bendición (Gál 3,14), la misericordia (Lc 1,54), el juramento (Lc 1,73) y el pacto (Hch 3,25).

Llamado "padre de las naciones", "amigo de Dios", "padre de nuestra fe", se caracteriza por una vida de confianza y fe absoluta en el Señor. Su vida nos es narrada principalmente entre los capítulos 11 y 26 del libro del Génesis. En ella, se nos relata el llamado que el Señor le hace, el cual Abraham sabe escuchar y obedecer. A pesar de las incertidumbres y temores, Abraham deja su tierra, tal como el Señor se lo indicó, y se dirige a la fértil Canaán junto a Sara, su esposa, y Lot (Gén 12, 1-9).

Bendecidos con la paternidad a muy avanzada edad, Abraham y Sara nos muestran que es posible esperar contra toda esperanza. La bendición del Señor en su descendencia será fecunda, dando origen a numerosos pueblos y diversas religiones.

Sin embargo, junto con la bendición, su vida estará marcada por la prueba de fe y confianza en el Señor: Él no sólo le ha pedido dejar la tierra que lo vio nacer, sino también le pedirá que le entregue a su propio hijo, a quien tanto ama y en quien descansa la promesa (Gén 22). A pesar del desafío que ello implica, Abraham está dispuesto a hacerlo. En dicha experiencia, comprende que lo que el Señor le pide no es su hijo, sino que abandone las seguridades personales que ha puesto en sí mismo, haciéndole ver que sólo en el Señor es bueno confiar.

Quien encarne este personaje está llamado a transmitir la profunda experiencia de fe y confianza en el Señor que Abraham vivió; no exento de dificultades, dudas y temores, Abraham supo reconocer finalmente en quién vale la pena confiar y en quién es verdaderamente fructífero poner las seguridades.

A continuación, se presentan los distintos momentos en que Abraham interviene en la jornada, especificando lo que éste debe decir. Ciertamente es una referencia; la idea es que quien lo personifique pueda apropiarse de sus palabras, adecuándolas a su capacidad y forma de expresarse. Lo importante es mantener el contenido fundamental del mensaje y la solemnidad con que éste se expresa.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

LLAMADOs A LA aventura

Ceremonia de llamado:

Durante la ceremonia de llamado a la misión, y tras la primera intervención del Ángel, Abraham entra en escena y se presenta a los Caminantes con las siguientes o similares palabras:

En nuestra vida algunas veces se nos presentan diferentes rutas que nos llevan a ponernos en camino, es una fuerza que nos seduce para dejar todo y salir a la búsqueda de una vida más plena y feliz. Esto nos implica aprender a confiar, creer, abandonarse y caminar sin temor… Me llamo Abraham o Padre de la Fe, pues aquí está la clave para comprender un poco de mi vida.

Por ello, quienes hoy asuman este mismo rol, deberán promover la fe y la confianza entre ustedes. El Señor los ha elegido para ser hombres y mujeres de esperanza de su tribu en medio de las pruebas que se presenten en el camino. Es un rol importante, pero que debe ser bien asumido, y para el cual deberán prepararse arduamente. De ustedes dependerá que su tribu aprenda a confiar en el Dios de la vida y en ustedes mismos.

A continuación, Abraham llama a su lado a los Caminantes que encarnarán su personaje de la siguiente manera:

Quisiera invitar a pasar adelante a quienes estarán llamados a encarnar mi constante fe en el Señor y confianza en Su voluntad. Uno a uno deberán decirme si aceptan o no la invitación.

Teniendo de antemano la lista de Caminantes que conformarán su grupo, Abraham los va llamando uno a uno a pasar a su lado. Cada vez que un Caminante es llamado adelante, Abraham se dirige a éste diciendo:

Querido/a _____ (nombre de pila): ¿Aceptas esta invitación? (Deja espacio para que conteste). ¡Qué alegría! Desde ahora en adelante ya no eres _____ (nombre) sino Abraham. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca te acompañe…

Conformado el grupo, se suman al círculo de Caminantes.

preparándonos para la MISIÓN...

Nota metodológica: *Ya que el entrenamiento involucra varias actividades en parejas, si los Caminantes son número impar un animador se sumará al entrenamiento como uno más de ellos, de modo de que todos los Caminantes participen de todas las actividades.*

Tienda de entrenamiento:

Antes de comenzar, Abraham tendrá con ellos unos breves minutos donde él les recordará cuál es el rol que cada uno deberá cumplir dentro de la tribu: *promover la fe y la confianza mutua en medio de la tribu. Cuando haya dificultades y el equipo no sepa qué hacer, serán ellos quienes estarán llamados a liderarlos y a motivarlos a continuar en búsqueda.* En vistas de fortalecer dichas cualidades en ellos es que realizarán el siguiente entrenamiento:

Muelle humano

El grupo se divide por parejas. Los integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

En un segundo momento, se reúne todo el grupo. Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos extendidos a los lados de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibiéndole con las manos, todo esto siempre en absoluto silencio. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

Control remoto

Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad se agrupa al centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia y esparcidos en distintos lugares, son los lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja hasta un lugar establecido previamente, distinto para cada pareja, tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla.

El lazarillo

La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. Durante 5 minutos los guías o lazarillos conducen a los ciegos que eligieron, después de lo cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).

Evaluación: Todos reunidos al finalizar, cada cual comentará brevemente cómo se sintió, qué fue lo que más le costó, qué aprendizajes saca de las actividades, etc.

Entrega de símbolo y herramientas para la misión:

Finalizadas las actividades, o transcurridos ya los 30 minutos dispuestos para ello, Abraham reúne a su grupo de pequeños héroes y les dice lo siguiente:

El tiempo de preparación ha terminado… la misión se acerca y ya pronto estarán con las tribus con quienes vivirán y enfrentarán la misión. Todo lo que han aprendido es para ponerlo al servicio de su tribu. Durante la misión, la tribu requerirá de sus capacidades y de lo que han aprendido acá. Estén atentos a los momentos en que ustedes puedan ayudar.

La misión que comenzarán a vivir estará llena de pruebas y dificultades… no pierdan su fe en el Señor, que es quien los ha llamado y los guía constantemente en el camino. Por último y antes de partir, un pequeño regalo. Han hecho un enorme esfuerzo en este tiempo de preparación. Por ello, quisiera hacerles una entrega… una herramienta que, en algún momento del camino, les servirá. Estén atentos para discernir cuál es ese momento. Por lo pronto, tomen…

Abraham los llama y les va entregando uno a uno 5 pañolines –de un tamaño suficiente como para amarrarlos tapando los ojos– y les cuelga al cuello su símbolo: un par de sandalias. Al terminar continúa diciéndoles:

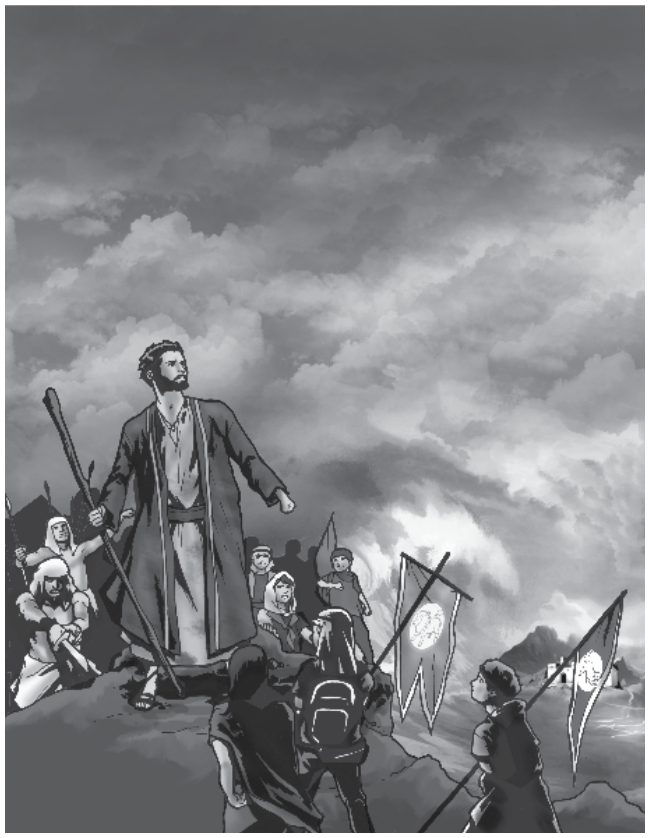
Este símbolo que cuelgo en sus cuellos los identifica como los héroes que están llamados a ser. Todo el pueblo y especialmente su tribu sabrá que ustedes están llamados a encarnar la fe y la confianza que Abraham simboliza. Honren dicho símbolo, siendo testimonio vivo de fe y confianza en medio del camino.

No me queda más que despedirme y desearles buena suerte. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Así, Abraham se aleja del grupo, dejándoles antes de partir una pequeña tarjeta con las indicaciones de lo que viene a continuación (ver en pág. 41).

MOISÉS

PRESENTACIÓN



Libertador por excelencia del pueblo de Israel, condujo a los hebreos desde Egipto hacia la tierra prometida. En todo lo que hizo y enseñó no fue más que el instrumento de Dios y, sin embargo, la revelación que de su propio carácter se nos da es honrosa. En Dt 34,10 se dice: "No ha vuelto a surgir en Israel un profeta semejante como Moisés, con quien el Señor tratara cara a cara".

Fue salvado de las aguas del Nilo y Dios lo eligió para ser libertador de su pueblo en medio de la opresión de los egipcios. Fue un instrumento maravilloso de Dios, pues además de liberar a Israel, los motivó a hacer una alianza con Dios. Era un líder sencillo, sin facilidad para hablar (Ex 4,10), que también se enojaba y se desanimaba (Ex 17,4). Son cuatro los roles que ejerció Moisés frente al pueblo de Israel: el de liberador, legislador, profeta y mediador.

Signo de liderazgo a pesar de su sencillez, Moisés supo escuchar el llamado del Señor para servir a los suyos. Supo estar atento a la opresión de su Pueblo, a pesar de contar él personalmente con beneficios y buen pasar. Y más aún, supo intervenir en el momento preciso, manteniendo la confianza en el Señor y su guía a pesar de las adversidades del desierto y la rebelión de su propio Pueblo.

Quien personifique a Moisés durante la jornada, deberá encarnar el liderazgo y servicio que significó Moisés en medio de Israel. Deberá guiar y mediar entre su tribu y los distintos personajes de la misión. Su rol será central en los momentos de dificultades o confusión.

A continuación, se presentan los distintos momentos en que Moisés interviene en la jornada, especificando lo que éste debe decir. Ciertamente es una referencia; la idea es que quien lo personifique pueda apropiarse de sus palabras, adecuándolas a su capacidad y forma de expresarse. Lo importante es mantener el contenido fundamental del mensaje y la solemnidad con que éste se expresa.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

LLAMADOs A LA aventura

Ceremonia de llamado:

Durante la ceremonia de llamado a la misión, y tras la intervención de Abraham, Moisés entra en escena y se presenta a los Caminantes con las siguientes o similares palabras:

Yo soy Moisés y nací en Egipto… abandonado por mi madre, fui criado en las cortes reales. Mi pasar era bueno, sin embargo, el duro trato recibido por cientos y miles de israelitas que, esclavos del faraón, debían trabajar día y noche nunca me fue indiferente. El sufrimiento de este Pueblo oprimido me llevó a escuchar al Señor, quien me llamaba a ser su libertador. Mi rol fue guiar al Pueblo, hacerle llegar los mensajes del Señor, transmitirles Su voluntad, animarlos en el duro camino.

Quienes hoy deban asumir este mismo rol sepan que el Señor los ha elegido para ser guía y mediador de su tribu. Es un rol fundamental, pero que debe ser bien asumido, y para el cual deberán prepararse arduamente. Sólo ustedes escucharán las indicaciones que Él les dé para guiarse por el camino correcto.

A continuación, Moisés llama a su lado a los Caminantes que encarnarán su personaje de la siguiente manera:

Quisiera invitar a pasar adelante a quienes estarán llamados a encarnar mi liderazgo y constante guía en medio del Pueblo. Uno a uno deberán decirme si aceptan o no la invitación.

Teniendo de antemano la lista de Caminantes que conformarán su grupo, Moisés los va llamando uno a uno a pasar a su lado. Cada vez que un Caminante es llamado adelante, Moisés se dirige a éste diciendo:

Querido/a _____ (nombre de pila): ¿Aceptas esta invitación? (Deja espacio para que conteste). ¡Qué alegría! Desde ahora en adelante ya no eres _____ (nombre) sino Moisés. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca te acompañe…

Conformado el grupo, se suman al círculo de Caminantes.

preparándonos para la MISIÓN...

Tienda de entrenamiento:

Antes de comenzar, Moisés tendrá con ellos unos breves minutos donde él les recordará cuál es el rol que cada uno deberá cumplir dentro de la tribu: *guiar a la tribu en medio de los peligros. Serán también mediadores, quienes reciban siempre las indicaciones de parte de otras personas (mentor, encargados de estaciones, etc.)*. En vistas de fortalecer dichas cualidades en ellos es que realizarán el siguiente entrenamiento:

Voluntarios para formar un grupo

Sin mayor motivación, se pide a los Caminantes que formen un círculo. Luego, Moisés pide que la mitad se ponga en medio del círculo, voluntariamente.

Una vez en medio, pregunta a los demás por qué no salieron; a su vez, pregunta a los que se encuentran en el centro por qué sí salieron.

Fila de líderes

Primero se les pide que todos juntos logren armar una pirámide humana, con la única condición de que todos den ideas de cómo hacerlo, es decir, que no sea sólo uno el que organice todo. La idea será analizar la actividad en vistas a reconocer los tipos de liderazgos que allí se ejerzan.

Para ello, una vez realizada la pirámide humana, se pide a los Caminantes que se coloquen, en absoluto silencio, en fila: "Quienes crean haber ejercido mayor liderazgo, durante este tiempo de entrenamiento deben pararse más adelante". Se deja un buen tiempo para que lo vayan haciendo. Normalmente habrá bastantes cambios; dejar tiempo para que se acomoden (10').

Decisión Grupal

a) Uno de los Caminantes es elegido para ser observador de la actividad. Él deberá ver, observar y anotar lo que ocurrirá dentro del grupo.

b) Se entregan los distintos "roles" o "papeles" que cada uno en el grupo deberá cumplir (ver abajo). Si el grupo cuenta con más de 6 personas, se harán dos grupos con menos "roles" o bien se sumarán más observadores al único grupo (adecuar según el número de Caminantes).

c) Después de una buena motivación sobre la importancia de desempeñar bien los roles que se les ha dado, se da unos 3 minutos para que los Caminantes aprendan sus roles, tan pronto como acaban de oír el caso: "Ustedes forman parte de un único grupo curso. Hoy es el día fijado para elegir presidente. Los acompañará una (o dos) persona(s) que no forman parte del curso y que por tanto no podrán intervenir (observador). Tienen 3 minutos para aprenderse e interiorizar los roles y 10 minutos para ponerse de acuerdo en la elección del presidente" (5').

d) Trabajo en grupo: elección del presidente. Está presente el observador (10').

a) Ernesto: crees ser una persona indicada para ser presidente de curso. Posees un conocimiento claro de la importancia del liderazgo y algunas de sus formas, y una fuerte formación. Crees firmemente en la necesidad de que el presidente esté lo suficientemente formado. Rechazas la posibilidad de que Juan sea el elegido, pues a tu manera de ver, es demasiado activista y no se sabe hacia dónde puede encaminar al grupo.

b) Juan: crees ser la persona indicada para ser el presidente del curso. Eres una persona muy activa y emprendedora, de mucha iniciativa y capacidad para llevar a cabo un objetivo grupal. Rechazas como presidente a Miguel pues habla mucho pero de ahí no pasa.

c) Rosario: crees ser la persona indicada para ser presidenta de curso. Eres una persona muy cordial, de magníficas relaciones humanas, aceptada por todo el grupo. De no quedar como presidenta, te inclinas por Saúl, persona muy capaz, y a la cual hay que darle otra oportunidad de superación.

d) Miguel: crees ser la persona indicada para ser el presidente del curso. Posees una gran facilidad de expresión y convences rápidamente a un grupo con tus planteamientos. En caso de no ser elegido, crees que cualquiera podría hacerlo, a condición de que no sea una persona exagerada y radical.

e) Saúl: no crees ser la persona indicada para ser presidente. En otras ocasiones prestaste este servicio al grupo y por determinadas circunstancias fue negativa tu experiencia. Sabes que tienes cualidades suficientes para serlo pero no quieres correr el riesgo de un nuevo fracaso. A tu modo de ver, Rosario podría ser una buena presidenta.

Evaluación: Todos reunidos al finalizar, cada cual comentará brevemente cómo se sintió, qué fue lo que más le costó, qué aprendizajes saca de las actividades, etc. (ver anexo sobre tipos de liderazgos[6]).

6. Disponible en www.esperanzajoven.cl

Entrega de símbolo y herramientas para la misión:

Finalizadas las actividades, o transcurridos ya los 30 minutos dispuestos para ello, Moisés reúne a su grupo y les dice lo siguiente:

El tiempo de preparación ha terminado… la misión se acerca y ya pronto estarán con las tribus con quienes vivirán y enfrentarán la misión. Todo lo que han aprendido es para ponerlo al servicio de su tribu. Durante la misión, la tribu requerirá de sus capacidades y de lo que han aprendido acá. Estén atentos a los momentos en que ustedes puedan ayudar.

La misión que comenzarán a vivir estará llena de pruebas y dificultades… estén atentos para reconocer el tipo de líderes que la tribu necesite de ustedes… Por último y antes de partir, un pequeño regalo. Han hecho un enorme esfuerzo en este tiempo de preparación. Por ello, quisiera hacerles una entrega… una herramienta que, en algún momento del camino, les servirá. Estén atentos para discernir cuál es ese momento. Por lo pronto, tomen…

Moisés los llama y les va entregando el mapa –ver anexo "Historia de Salvación" en página 26– y les cuelga al cuello su símbolo: un cayado. Al terminar continúa diciéndoles:

Este símbolo que cuelgo en sus cuellos los identifica como los héroes que están llamados a ser. Todo el pueblo y especialmente su tribu sabrá que ustedes están llamados a encarnar el liderazgo que Moisés simboliza. Honren dicho símbolo, siendo un excelente guía en medio del camino.

No me queda más que despedirme y desearles buena suerte. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Así, Moisés se aleja del grupo, dejándoles antes de partir una pequeña tarjeta con las indicaciones de lo que viene a continuación.

"Antes de comenzar nuestra misión, es necesario descansar y alimentarnos. El camino que viene es largo y debemos estar bien preparados. Dispónganse para comer: nos lavamos las manos y nos reunimos con el resto del Pueblo en el lugar dispuesto para ello".

DAVID

PRESENTACIÓN:

El más importante rey de Israel, David era hijo de Jesé y el menor de ocho hermanos. Tenía dones musicales y poéticos, los cuales cultivaba mientras pastoreaba ovejas. Sorprendido un día en medio del campo, fue ungido como nuevo rey de Israel, por el profeta Samuel.

Tras la guerra contra los filisteos (2 Sam 5, 18-25) capturó Jerusalén, baluarte de los jebusitas, y la convirtió en capital religiosa cuando llevó a ella el arca (2 Sam 6; 1 Cr 13; 15,1-3) y organizó la adoración (1 Cr 15, 16). Excelente estratega y organizador, amplió el reino por los cuatro costados (2 Sam 8; 10; 12), dio gran impulso al culto a Dios y extendió su reino por sucesivas conquistas.

La figura de David como rey tiene un relieve tal en la historia del pueblo de Israel que pasa a ser prototipo del Mesías, quien debe nacer de su descendencia. A partir de David, la alianza con el pueblo se hace a través del rey; así, el trono de Israel es el trono de David (Is 9,6; Lc 1,32); sus victorias anuncian las del Mesías, lleno del Espíritu (1 Sam 16, 13; Is 11, 1-9). Por la victoria de su resurrección, Jesús cumplirá las promesas hechas a David (Hch 13, 32-37) y dará a la historia su sentido (Ap 5,5).

Durante la jornada, David personificará la coordinación y organización requerida por la tribu para salir adelante en la misión. Siendo rey, David supo servir a su Pueblo y llevarlo a sus mejores años durante la monarquía. Del mismo modo, David deberá ponerse al servicio de la tribu y llevarla a completar la misión, poniendo al servicio de ella todos sus dones y aptitudes.

A continuación, se presentan los distintos momentos en que David interviene en la jornada, especificando lo que éste debe decir. Ciertamente es una referencia; la idea es que quien lo personifique pueda apropiarse de sus palabras, adecuándolas a su capacidad y forma de expresarse. Lo importante es mantener el contenido fundamental del mensaje y la solemnidad con que éste se expresa.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

LLAMADOs a la aventura

Ceremonia de llamado:

Durante la ceremonia de llamado a la misión, y tras la intervención de Moisés, David entra en escena y se presenta a los Caminantes con las siguientes o similares palabras:

Los que dan testimonio de mí, hablan de un gran guerrero, un rey muy inteligente con corazón de poeta. Soy David y fui rey de Israel en los tiempos de la unificación de las tribus. Por ello, mi mayor aporte al Pueblo fue poner mis capacidades al servicio de la organización de las diferentes tribus.

Quienes hoy asuman este mismo rol, deberán distribuir tareas y organizar a su tribu. El Señor los ha elegido para ser hombres y mujeres organizadores de su tribu en medio de las pruebas que se presenten en el camino. De ustedes dependerá que su tribu aprenda a organizarse y buscar estrategias de mejor funcionamiento para cumplir la gran misión que se les encomienda.

A continuación, David llama a su lado a los Caminantes que encarnarán su personaje de la siguiente manera:

Quisiera invitar a pasar adelante a quienes estarán llamados a encarnar mi capacidad de organización y servicio al Pueblo. Uno a uno deberán decirme si aceptan o no la invitación.

Teniendo de antemano la lista de Caminantess que conformarán su grupo, David los va llamando uno a uno a pasar a su lado. Cada vez que un Caminantes es llamado adelante, David se dirige a éste diciendo:

Querido/a _____ (nombre de pila): ¿Aceptas esta invitación? (Deja espacio para que conteste). ¡Qué alegría! Desde ahora en adelante ya no eres _____ (nombre) sino David.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca te acompañe…

Conformado el grupo, se suman al círculo de Caminantes.

preparándonos para la MISIÓN...

Tienda de entrenamiento:

Antes de comenzar, David tendrá con ellos unos breves minutos donde él les recordará cuál es el rol que cada uno deberá cumplir dentro de la tribu: organizar la tribu. Cuando así lo requieran, la tribu deberá distribuir tareas y organizarse, y será David entonces quien los coordine. En vistas de fortalecer dichas cualidades en ellos es que realizarán el siguiente entrenamiento:

Las serpientes

Los Caminantes se colocan en dos filas (de un mínimo de 4 cada una) cogiéndose por la cintura. La lucha se hace por una fila contra otra fila (las dos serpientes), que se colocan frente a frente. Las dos filas deben ser muy flexibles si quieren tener éxito.

El primero de la fila (la cabeza de la serpiente) debe procurar tocar (mordedura mortal) al último de la fila contraria (cola de la serpiente adversaria), actuando de forma que a la vez proteja su propia cola. Vence la serpiente que "muerde" la cola de su adversaria. Si una serpiente se rompe en la lucha, es vencida.

Zapatos perdidos

Se forman dos subgrupos, y se les pide que se quiten los zapatos y los pongan en el saco.

Se amarra bien y se indica que tienen un tiempo limitado (2 minutos) para ponerse nuevamente los zapatos. El primer grupo que se ponga los zapatos, ¡gana! El héroe que guía este momento puede ir presionando con el tiempo, ya sea acortándolo o alargándolo, de acuerdo a cómo se va desarrollando la dinámica.

Terminado el tiempo, se suspende la dinámica y se evalúa lo que cada equipo ha logrado. ¿Cuántos de cada equipo tienen los zapatos puestos? Si no ha habido ningún nivel de organización, se dan unos minutos (1 ó 2) para que cada grupo converse entre sí, para ver si pueden organizarse mejor y se repite de nuevo la búsqueda de los zapatos.

Finalizado este segundo intento, se hace un breve plenario, compartiendo lo que cada grupo vivió, cómo se sintió, qué actitudes favorecen o no a la organización y el trabajo colectivo.

Coordinando juegos

Se divide al grupo en subgrupos de 4 personas (si faltan Caminantes, se les pide a algunos animadores que ayuden completando los grupos). En cada subgrupo deberán numerarse libremente del 1 al 4 y se les entregan las tarjetas correspondientes, que sólo él puede ver, donde se le dan las indicaciones de lo que debe hacer (ver abajo).

La idea es que cada Caminante logre coordinar al resto de tal modo de cumplir la prueba sin que los demás sepan exactamente qué deben hacer. El héroe que guía este momento deberá advertir que la idea no es mandar a los demás, sino más bien coordinarlos, encomendándoles pequeñas tareas que permitirán al grupo lograr la prueba. También les recordará que el grupo no puede saber cuál es la prueba final, sino tan sólo cuál es su rol dentro del grupo.

A continuación, se presentan las tarjetas con las cuatro pruebas a lograr por cada grupo. Cada prueba es coordinada por un Caminante distinto, de modo que todos realicen el ejercicio.

Prueba nº 1: Formar en el suelo la letra "S", utilizando sólo los cuerpos de los Caminantes del grupo.

Prueba nº 2: Transportar a una persona del grupo de un lugar a otro sin que ésta camine. Todos estarán con los ojos vendados, excepto uno.

Prueba nº 3: El grupo comienza en el suelo formando un cuadrado con sus cuerpos. Deben, sin levantarse del suelo, transformarse en un rectángulo.

Prueba nº 4: Subir a una persona del grupo a un árbol sin que ésta pueda moverse por sí misma (los demás deben lograr subirla).

Entrega de símbolo y herramientas para la misión:

Finalizadas las actividades, o transcurridos ya los 30 minutos dispuestos para ello, David reúne a su grupo y les dice lo siguiente:

El tiempo de preparación ha terminado… la misión se acerca y ya pronto estarán con las tribus con quienes vivirán y enfrentarán la misión. Todo lo que han aprendido es para ponerlo al servicio de su tribu. Durante la misión, la tribu requerirá de sus capacidades y de lo que han aprendido acá. Estén atentos a los momentos en que ustedes puedan ayudar.

La misión que comenzarán a vivir estará llena de pruebas y dificultades… en algunos casos la tribu necesitará de ustedes para coordinarla; ¡estén atentos! Por último y antes de partir, un pequeño regalo. Han hecho un enorme esfuerzo en este tiempo de preparación. Por ello, quisiera hacerles una entrega… una herramienta que, en algún momento del camino, les servirá. Estén atentos para discernir cuál es ese momento. Por lo pronto, tomen…

David los llama y les va entregando uno a uno 3 banderas de 50x30 cms. aprox. y un plumón, y les cuelga al cuello su símbolo: una corona. Al terminar continúa diciéndoles:

Este símbolo que cuelgo en sus cuellos los identifica como los héroes que están llamados a ser. Todo el pueblo y especialmente su tribu sabrá que ustedes están llamados a encarnar la realeza que David simboliza; una realeza que no es para mandar, sino para coordinar a su tribu, a partir de las capacidades que ustedes reconozcan en ella. Honren dicho símbolo, siendo ejemplo de organización y trabajo en equipo.

No me queda más que despedirme y desearles buena suerte. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Así, David se aleja del grupo, dejándoles antes de partir una pequeña tarjeta con las indicaciones de lo que viene a continuación.

"Antes de comenzar nuestra misión, es necesario descansar y alimentarnos. El camino que viene es largo y debemos estar bien preparados. Dispónganse para comer: nos lavamos las manos y nos reunimos con el resto del Pueblo en el lugar dispuesto para ello".

RUT

PRESENTACIÓN

En su breve libro, se nos describe a Rut como un modelo de mujer piadosa, fiel a Yahvé y prototipo de buena nuera y esposa. En su persona se reflejan toda clase de virtudes. En ella se encarnan la lealtad y perseverancia que otras personas no han sabido vivir. Tras la muerte de su esposo, Rut podía ser liberada de su compromiso familiar y volver a su tierra natal. Sin embargo, ella así no lo quiere, y prefiere permanecer junto a su suegra a quien tanto quiere. A pesar de la resistencia de ésta, Rut logra convencerla y la acompaña por el resto de sus días.

Sin buscarlo, Rut recibe por ello la predilección de su suegra y de quienes la rodean, viviendo una vida sencilla pero llena de bendiciones. Muestra así la limpieza de corazón y la abundante bendición gratuitamente recibida.

Durante esta jornada, Rut estará llamada a transmitir todas estas virtudes a su tribu. Ella será la encargada de velar por el respeto a las normas y reglas de la misión, así como de atesorar todo lo recolectado. Su misión no será fácil, pero su perseverancia y lealtad le permitirán realizarla y salir tremendamente bendecida.

A continuación, se presentan los distintos momentos en que Rut interviene en la jornada, especificando lo que debe decir. Ciertamente es una referencia; la idea es que quien la personifique pueda apropiarse de sus palabras, adecuándolas a su capacidad y forma de expresarse. Lo importante es mantener el contenido fundamental del mensaje y la solemnidad con que éste se expresa.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

LLAMADOs A LA aventura

Ceremonia de llamado:

Durante la ceremonia de llamado a la misión, y tras la intervención de David, Rut entra en escena y se presenta a los Caminantes con las siguientes o similares palabras:

Soy Rut y mi vida estuvo marcada por el cariño de Dios y de los pueblos vecinos. Ya viuda, fui aceptada por un hombre judío, siendo yo extranjera. En ello aprendí que Dios acoge a todos, que mi vida es un instrumento que enseñó a los israelitas a ser abiertos, a discernir el uso de las leyes y normas en favor de la acogida en el amor, la lealtad y el apoyo, para mantenernos unidos.

Por ello, quienes hoy asuman este mismo rol, deberán mediar y recordar las reglas del juego. Promoverán la lealtad, así como ser justos y honestos, para permanecer siempre unidos. De ustedes dependerá que su tribu aprenda la lealtad y el respeto de las reglas para cumplir la gran misión que se les encomienda.

A continuación, Rut llama a su lado a los Caminantes que encarnarán su personaje de la siguiente manera:

Quisiera invitar a pasar adelante a quienes estarán llamados a encarnar mi lealtad, honestidad y respeto a las normas por sobre todas las cosas. Uno a uno deberán decirme si aceptan o no la invitación.

Teniendo de antemano la lista de Caminantes que conformarán su grupo, Rut los va llamando uno a uno a pasar a su lado. Cada vez que un Caminante es llamado adelante, Rut se dirige a éste diciendo:

Querido/a _____ (nombre de pila): ¿Aceptas esta invitación? (Deja espacio para que conteste). ¡Qué alegría! Desde ahora en adelante ya no eres _____ (nombre) sino Rut. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca te acompañe…

Conformado el grupo, se suman al círculo de Caminantes.

preparándonos para la MISIÓN...

Tienda de entrenamiento:

Antes de comenzar, Rut tendrá con ellos unos breves minutos donde ella les recordará cuál es el rol que cada uno deberá cumplir dentro de la tribu: *mediar las reglas del juego. Deberá siempre recordar las reglas que se les han dado al inicio, alentando a su tribu a ser justos y honestos, y a permanecer siempre unidos. Serán también quienes vayan recolectando en su cesta todos los elementos, pistas, signos, etc. que la tribu vaya encontrando en el camino.* En vistas de fortalecer dichas cualidades en ellos es que realizarán el siguiente entrenamiento:

Coleccionando nombres

Se requieren papelitos donde estén escritos los nombres de personajes bíblicos importantes, una hoja de papel y un lápiz para cada Caminante.

Los Caminantes se colocan en círculo, con la hoja de papel y el lápiz en la mano. En la espalda de cada uno está pegado un papelito. Dada la señal para empezar, cada uno procura descubrir el mayor número posible de nombres. Cada nombre que descubre lo anota en su hoja de papel. Se da un tiempo límite para el juego, al fin del cual será vencedor el que haya escrito más nombres.

Estatuas en parejas

Se requiere una pequeña bolsa con trozos de cartulina con las palabras LEALTAD, HONESTIDAD, MENTIRA, ENGAÑO, RESPETO, TRAMPA.

La heroína que guía el momento pide a una pareja voluntaria que se acerque a ella. Luego, les pide que tome un trozo de cartulina de la pequeña bolsa que tiene, que lean sólo para sí la palabra allí escrita y que piensen una manera de poner en estatuas dicho valor.

Así, se colocan en las posiciones que ellos crean representan mejor el valor que les ha tocado representar. La heroína pide al resto de los Caminantes que adivinen qué valor se está representando allí. Lo adivinen o no, la idea es poder comentar en relación a las estatuas; de qué otra forma se puede representar, la importancia de dicho valor o antivalor en la vida, si han tenido experiencias en relación a dicho valor o antivalor, cómo lo viven ellos en su vida, etc.

Sombras chinas

Se requiere un lugar oscuro, una sábana y una lámpara con luz fuerte.

Se divide al grupo en subgrupos de 4 personas y se les entrega a cada uno una tarjeta que relate una situación que pone a prueba algún valor (la honestidad, el respeto, la lealtad, etc.). Sin embargo, dicha tarjeta no contendrá el final de la historia, sólo la contextualizará (ver ejemplos abajo).

Se le pedirá al grupo que lea su tarjeta y se prepare para escenificar, con sombras chinas, lo que allí se relata. Junto con ello, se les pide que propongan el final que ellos creen más adecuado a la situación. Para ello tendrán 10 minutos.

Transcurridos los 10 minutos, cada grupo va pasando adelante y presentando su sombra china, incluyendo el final que han decidido darle a la situación. Al terminar cada escenificación se pide compartan por qué han decidido terminar así la historia.

Ejemplos de situaciones a escenificar *(si son más de 4 grupos, inventar nuevas situaciones que pongan a prueba los valores de los Caminantes)*:

1. Julia está en el cumpleaños de Marisol, con varios amigos más de su parroquia o colegio. En un determinado momento, Julia va al baño, pasando frente a la pieza de Marisol. Sobre la cama se encuentran los regalos ya abiertos que ha recibido Marisol, y ve que uno de ellos es la pulsera que tanto le gusta pero que no había podido encontrar. Pasa por su mente la posibilidad de llevársela, total, es un regalo pequeño que no se notará si lo pone dentro de su bolsillo.

   ¿Qué hace Julia finalmente?

2. Han realizado en la parroquia una completada para juntar plata para un amigo que ha tenido un accidente y necesita el dinero para medicamentos y una intervención. En dicha completada, Esteban ha quedado a cargo de las platas y a Javiera le ha tocado cortar los boletos, por lo que está a un lado de Esteban. Unos minutos antes de cerrar la caja, Javiera ve de reojo que Esteban está guardando en su bolsillo un billete de $5.000 que ha sacado de lo recaudado.

   ¿Qué hace Javiera?

3. Bernardita e Inés son amigas hace años, pero en el último tiempo han tenido la dificultad de que a ambas les gusta el mismo compañero de curso. Bernardita se ha acercado a conversar con Inés, para decirle lo que siente. Sabe que a Inés le pasa lo mismo, y por ello ha decidido alejarse de aquel compañero, para no romper la amistad con Inés. En una fiesta el fin de semana, Inés tiene la oportunidad de coquetear mucho con él, pues ha comenzado a mostrar interés en ella. Bernardita no ha asistido a la fiesta.

   ¿Qué hace Inés durante la fiesta?

4. Un grupo de la parroquia se ha reunido para ir juntos al cine. Ya que éste no queda tan cerca, deberán tomar una micro para llegar allá. Entre ellos va Isabel. Al llegar al paradero, todos van compartiendo y riéndose. Cuando llega la micro, algunos proponen subirse por la parte de atrás, sin pagar, siendo que todos tienen en la mano su tarjeta BIP. Isabel no está de acuerdo, pues sabe que todos deben pagar el pasaje.

   ¿Qué hace Isabel ante esta situación?

Evaluación: Todos reunidos al finalizar, cada cual comentará brevemente cómo se sintió, qué fue lo que más le costó, qué aprendizajes saca de las actividades, etc.

Entrega de símbolo y herramientas para la misión:

Finalizadas las actividades, o transcurridos ya los 30 minutos dispuestos para ello, Rut reúne a su grupo y les dice lo siguiente:

El tiempo de preparación ha terminado… la misión se acerca y ya pronto estarán con las tribus con quienes vivirán y enfrentarán la misión. Todo lo que han aprendido es para ponerlo al servicio de su tribu. Durante la misión, la tribu requerirá de sus capacidades y de lo que han aprendido acá. Estén atentos a los momentos en que ustedes puedan ayudar.

La misión que comenzarán a vivir estará llena de pruebas y dificultades… no pierdan su honestidad y lealtad ante las normas de la misión y en especial ante sus hermanos. Cuiden también de todo aquello que su tribu encuentre en el camino… atesórenlo. No saben cuándo podrán necesitar de ello.

Por último y antes de partir, un pequeño regalo. Han hecho un enorme esfuerzo en este tiempo de preparación. Por ello, quisiera hacerles una entrega… una herramienta que, en algún momento del camino, les servirá. Estén atentos para discernir cuál es ese momento. Por lo pronto, tomen…

Rut va entregando un morral y les cuelga al cuello su símbolo: una cesta. Al terminar continúa diciéndoles:

Este símbolo que cuelgo en sus cuellos los identifica como los héroes que están llamados a ser. Todo el pueblo y especialmente su tribu sabrá que ustedes están llamados a encarnar la lealtad y la honestidad por sobre todas las cosas, así como el cuidado por los tesoros del camino. Honren dicho símbolo, siendo testimonio vivo de lealtad y cuidado.

No me queda más que despedirme y desearles buena suerte. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Así, Rut se aleja del grupo, dejándoles antes de partir una pequeña tarjeta con las indicaciones de lo que viene a continuación.

"Antes de comenzar nuestra misión, es necesario descansar y alimentarnos. El camino que viene es largo y debemos estar bien preparados. Dispónganse para comer: nos lavamos las manos y nos reunimos con el resto del Pueblo en el lugar dispuesto para ello".

JUDIT

PRESENTACIÓN

Judit, cuyo nombre significa "la judía", representa la causa de Dios, identificada con la de la nación. El libro de Judit narra un momento crítico de la liberación judía en medio de la opresión ejercida por Nabucodonosor. Es un relato de resistencia, la historia de una mujer valiente y astuta, de una patriota de Israel.

Entre sus inmemorables personajes, tres sobresalen en este drama: Nabucodonosor, presentado como el rey de Asiria; Holofernes, el general en jefe que manda los ejércitos del tirano; y Judit, la mujer judía que salva a sus desgraciados compatriotas oprimidos.

Judit logra vencer al ejército del tirano Holofernes, ganando su confianza, seduciéndolo y decapitándolo. Gracias a esto, los judíos se trasladan a Jerusalén llevando triunfalmente a la heroína, para dar gracias a Dios. Gritaban: "No cayó su caudillo a manos de jóvenes, ni le hicieron tajos los titanes, ni soberbios gigantes pusieron en él la mano: Judit, hija de Merari, con la hermosura de su rostro le paralizó" (Jud 16,8).

Judit representa la valentía y la fortaleza necesarias para librarse de las dificultades en las cuales el pueblo estaba inmerso. Es también signo de inteligencia y astucia. Por todo ello, ella será quien deba proteger y luchar por la tribu, defendiéndola de los enemigos que la acechan en el camino. Ella será una estratega sin igual en medio de la batalla.

A continuación, se presentan los distintos momentos en que Judit interviene en la jornada, especificando lo que debe decir. Ciertamente es una referencia; la idea es que quien la personifique pueda apropiarse de sus palabras, adecuándolas a su capacidad y forma de expresarse. Lo importante es mantener el contenido fundamental del mensaje y la solemnidad con que éste se expresa.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

LLAMADOs A LA aventura

Ceremonia de llamado:

Durante la ceremonia de llamado a la misión, y tras la intervención de Rut, Judit entra en escena y se presenta a los Caminantes con las siguientes o similares palabras:

Además de ser una mujer muy valiente también soy una mujer de esperanza… cuando mi pueblo las necesitó, tuve palabras de aliento y las ganas de luchar por él: siempre les decía: "Invoquemos la ayuda del Señor, esperando pacientemente su salvación, y Él nos escuchará, si esa es su voluntad".

Soy Rut, y quienes hoy asuman este mismo rol, deberán luchar por la tribu y enfrentarse a los enemigos que busquen destruirlos. Resaltarán por su habilidad para crear estrategias y por su capacidad física para el combate. Promoverán la fuerza y la valentía, como camino de no dejarse vencer por las dificultades o cualquier prueba que se presente en el camino. De ustedes dependerá que su tribu aprenda a ser valiente para cumplir la gran misión que se les encomienda.

A continuación, Judit llama a su lado a los Caminantes que encarnarán su personaje de la siguiente manera:

Quisiera invitar a pasar adelante a quienes estarán llamados a encarnar mi coraje en la lucha e inteligencia para sacar adelante al Pueblo en medio de tiempos difíciles. Uno a uno deberán decirme si aceptan o no la invitación.

Teniendo de antemano la lista de Caminantes que conformarán su grupo, Judit los va llamando uno a uno a pasar a su lado. Cada vez que un Caminante es llamado adelante, Judit se dirige a éste diciendo:

Querido/a _____ (nombre de pila): ¿Aceptas esta invitación? (Deja espacio para que conteste). ¡Qué alegría! Desde ahora en adelante ya no eres _____ (nombre) sino Judit. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca te acompañe…

Conformado el grupo, se suman al círculo de Caminantes.

preparándonos para la MISIÓN...

Tienda de entrenamiento:

Antes de comenzar, Judit tendrá con ellos unos breves minutos donde ella les recordará cuál es el rol que cada uno deberá cumplir dentro de la tribu: *luchar por la tribu y enfrentarse a los enemigos que busquen destruirlos. Resaltarán por su habilidad para crear estrategias y por su capacidad física para el combate.* En vistas de fortalecer dichas cualidades en ellos es que realizarán el siguiente entrenamiento:

Nota metodológica: *Es importante que la heroína que guía este momento tenga cuidado de formar parejas que sean más o menos del mismo tamaño. Pueden ser personas de distinto sexo, pero haciendo la advertencia de que el juego debe realizarse con sumo respeto, sin herir a la otra persona. Será un aspecto importante de la formación que en esta tienda reciban también. Puede incluirse como requisito que si no se cumple, descalifica a la pareja en cuestión.*

Soy libre

Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La que se encuentra atrás, rodea a la de adelante con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles.

Tirar la cadena

Se traza una línea en el suelo. Se forman dos grupos del mismo número. Se forman parejas conformadas por personas de distinto grupo que sean más o menos del mismo tamaño físico. Los jugadores están frente a frente, a uno y otro lado de la línea, formando una cadena de la siguiente manera: se toman mano derecha con mano derecha y mano izquierda con izquierda.

El juego consiste en hacer que el contrario pise la línea divisoria de los bandos, tirándolo con las dos manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se anota un punto el bando contrario. Vence el grupo que al final del tiempo previsto tenga más puntos.

guerra de pañolines

Todos los Caminantes se colocan un pañolín colgando en la parte trasera del pantalón, de manera que pueda ser arrancada de un simple tirón; luego se dividen en dos equipos de igual número, y se marchan cada uno en direcciones opuestas. Al sonido del silbato, el juego comienza.

Los equipos se buscan y luchan entre sí con la intención de despojar al contrario de sus pañolines. Si un jugador es desposeído de su pañolín, queda eliminado temporalmente, y vuelve a su base, y espera allí a que le sea entregada por algún(a) compañero(a) de equipo un nuevo pañolín, que haya sido arrebatado al enemigo, con el cual poder reintegrarse de nuevo al juego.

El sonido del silbato hará saber a los jugadores que el juego ha terminado. Ahora sólo queda contar los pañolines que poseen uno y otro equipo, y, quien más tenga, es el vencedor.

Evaluación: Todos reunidos al finalizar, cada cual comentará brevemente cómo se sintió, qué fue lo que más le costó, qué aprendizajes saca de las actividades, etc.

Entrega de símbolo y herramientas para la misión:

Finalizadas las actividades, o transcurridos ya los 30 minutos dispuestos para ello, Judit reúne a su grupo y les dice lo siguiente:

El tiempo de preparación ha terminado… la misión se acerca y ya pronto estarán con las tribus con quienes vivirán y enfrentarán la misión. Todo lo que han aprendido es para ponerlo al servicio de su tribu. Durante la misión, la tribu requerirá de sus capacidades y de lo que han aprendido acá. Estén atentos a los momentos en que ustedes puedan ayudar.

La misión que comenzarán a vivir estará llena de pruebas y dificultades… su tribu requerirá de su destreza y capacidad de lucha. ¡No la defrauden! No tendrán que luchar ustedes solos, sino más bien transmitan lo que ahora han aprendido…

Por último y antes de partir, un pequeño regalo. Han hecho un enorme esfuerzo en este tiempo de preparación. Por ello, quisiera hacerles una entrega… una herramienta que, en algún momento del camino, les servirá. Estén atentos para discernir cuál es ese momento. Por lo pronto, tomen…

Judit entrega un trozo de tela de 1 mt^2 aprox. a cada uno y les cuelga al cuello su símbolo: una espada. Al terminar continúa diciéndoles:

Este símbolo que cuelgo en sus cuellos los identifica como los héroes que están llamados a ser. Todo el pueblo y especialmente su tribu sabrá que ustedes están llamados a encarnar la valentía y la destreza que Judit simboliza. Honren dicho símbolo, siendo el mejor guerrero en medio de su Pueblo.

No me queda más que despedirme y desearles buena suerte. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

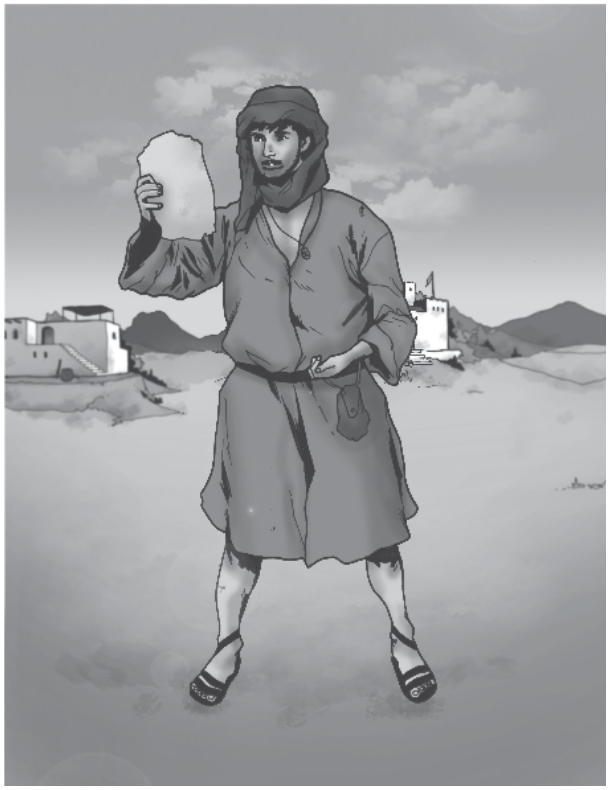
Así, Judit se aleja del grupo, dejándoles antes de partir una pequeña tarjeta con las indicaciones de lo que viene a continuación.

"Antes de comenzar nuestra misión, es necesario descansar y alimentarnos. El camino que viene es largo y debemos estar bien preparados. Dispónganse para comer: nos lavamos las manos y nos reunimos con el resto del Pueblo en el lugar dispuesto para ello".

Caminantes
La aventura de ser hijos de Dios

EZEQUIEL

PRESENTACIÓN



Su nombre significa «Dios fortalecerá», expresión de la palabra que a él, en medio del exilio, le correspondió anunciar. Es muy probable que haya sido criado cerca del Templo, por ser hijo de un sacerdote, Buzi (Ez 3, 1) y descendiente de Aarón. Fue llevado al exilio con el rey Joaquín y otros nobles (2 Re 24, 14-17) en el año 597 a.C. Probablemente permaneció exiliado toda su vida.

A los 30 años (Ez 1,1), Ezequiel tuvo visiones por las cuales recibió su vocación profética (Ez 1-3). Cumplió fielmente sus deberes, pronunciando en ocasiones duras reprensiones, pero dando aliento con palabras llenas de gracia. Sus profecías están llenas de simbolismos y de imaginería, las cuales no solamente proclamó, sino que también se le ordenó que representara algunas de ellas, a fin de que fueran vistas, además de oídas. En su estilo se nota su pasión profética.

El ministerio de Ezequiel duró unos 22 años (Ez 29, 17), y probablemente más. Junto con Esdras, se considera como el padre del judaísmo de después del exilio.

Debido al simbolismo característico de la profecía anunciada por Ezequiel, en esta jornada él será el experto en descifrar mensajes ocultos que guíen a la tribu en medio de la misión. Su rol será fundamental para poder ver más allá de lo que salta a la vista y por ello su símbolo será el tercer ojo, signo de mirada aguda y profunda.

A continuación, se presentan los distintos momentos en que Ezequiel interviene en la jornada, especificando lo que éste debe decir. Ciertamente es una referencia; la idea es que quien lo personifique pueda apropiarse de sus palabras, adecuándolas a su capacidad y forma de expresarse. Lo importante es mantener el contenido fundamental del mensaje y la solemnidad con que éste se expresa.

Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

LLAMADOs A LA aventura

Ceremonia de llamado:

Durante la ceremonia de llamado a la misión, y tras la intervención de Judit, Ezequiel entra en escena y se presenta a los Caminantes con las siguientes o similares palabras:

Podría decir que mi vida se parece a uno de esos investigadores privados que tienen una mirada aguda para descubrir los signos de la presencia de Dios y para detectar y denunciar donde no está. Parece que cuando más dificultades hay y la tentación del desaliento nos quiere atrapar, es cuando más hay que abrir los ojos para descubrir las huellas de Dios. Para lanzarnos a la aventura de buscar para encontrarnos con Su rostro.

Soy Ezequiel, y quienes hoy asuman este mismo rol, deberán tener una mirada muy profunda y despierta, para poder descifrar los signos y huellas que se presenten durante la misión a realizar. Es un rol importante, pero que debe ser bien asumido, y para el cual deberán prepararse arduamente. Sólo ustedes escucharán las indicaciones que Él les dé para aprender a descifrar cualquier pista o prueba que se presente en el camino.

A continuación, Ezequiel llama a su lado a los Caminantes que encarnarán su personaje de la siguiente manera:

Quisiera invitar a pasar adelante a quienes estarán llamados a encarnar mi mirada profunda, atenta a los signos que el Señor nos muestra en medio del camino. Uno a uno deberán decirme si aceptan o no la invitación.

Teniendo de antemano la lista de Caminantes que conformarán su grupo, Ezequiel los va llamando uno a uno a pasar a su lado. Cada vez que un Caminante es llamado adelante, se dirige a éste diciendo:

Querido/a _____ (nombre de pila): ¿Aceptas esta invitación? (Deja espacio para que conteste). ¡Qué alegría! Desde ahora en adelante ya no eres _____ (nombre) sino Ezequiel. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca te acompañe…

Conformado el grupo, se suman al círculo de Caminantes.

preparándonos para la MISIÓN...

Tienda de entrenamiento:

Antes de comenzar, Ezequiel tendrá con ellos unos breves minutos donde él les recordará cuál es el rol que cada uno deberá cumplir dentro de la tribu: *descifrar las revelaciones que se les haga en medio de la aventura. Cuando así se requiera, deberán reconocer las señales que le permitirá a la tribu encontrar su camino.* En vistas a fortalecer dichas cualidades en ellos es que realizarán el siguiente entrenamiento:

¿Cuál es la diferencia?

Los Caminantes se forman en círculo. En el centro, 4 o 5 Caminantes en fila o formando un cuadrado.

Los que están en el círculo observan atentamente la disposición de los que están en el centro. A una señal de Ezequiel, dan la espalda a los del centro quienes alteran su orden y disposición. A una segunda señal, los Caminantes del círculo se vuelven nuevamente hacia el centro. Ezequiel escoge a uno de ellos para que restablezca de nuevo el orden en que se encontraban los del centro. Se realiza varias veces.

Descifrando pruebas

La idea de este momento es realizar un pequeño taller de códigos que permita a los Caminantes manejarlos de manera básica para descifrar mensajes codificados.

Para ello, lo primero que se hará es enseñarles dos tipos muy sencillos de claves o códigos: el murciélago y el tenis polar. Éstos funcionan de la siguiente manera:

Murciélago:

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Este código es de muy sencilla utilización. Tan sólo se debe sustituir la letra por el número correspondiente cuando se escribe el mensaje a codificar. Si la letra que se quiere escribir no está en la palabra murciélago, simplemente se la deja tal cual. Veamos un ejemplo:

La palabra a codificar será **CAMI**N**A**NT**E**S. Al codificarla modificando las letras presentes en la clave, quedaría en **3704**N**7**NT**5**S. Si queremos codificar la siguiente oración, sería así:

EL SEÑOR AMA A SU PUEBLO SOBRE TODAS LAS COSAS.

Solución: 56 S5Ñ02 707 7 S1 P15B69 S9B25 T9D7S 67S 39S7S.

Tenis Polar:

T	E	N	I	S
P	O	L	A	R

Este segundo código funciona de manera parecida. También es de sustituir algunas letras por otras, esta vez de la fila superior por las de la inferior y viceversa.
Si en este caso queremos codificar la palabra C**A**M**INANTES**, resultaría lo siguiente: C**I**M**ALILPOR**. La oración quedaría de la siguiente manera:

EL SEÑOR AMA A SU PUEBLO SOBRE TODAS LAS COSAS.

Solución: ON ROÑES IMI I RU TUOBNE REBSO PEDIR NIR CERIR.

Se entrega a cada Caminante una copia con ambas claves y se les explica su modo de funcionamiento según lo acabamos de hacer. Una vez que lo hayan comprendido, se les entrega un par de frases cifradas para que cada uno por separado las descifre. Pueden ser las que siguen u otras que Ezequiel estime conveniente:

56 H5295 D5B5 5NT25N72S5 7NT5S D5 4N43472 S1 7V5NT127 (en murciélago).
Solución: El héroe debe entrenarse antes de iniciar su aventura.

VAVAS NI IVOLPUSI OR NI ULACI SOCEMTOLRI (en tenis polar).
Solución: Vivir la aventura es la única recompensa.

Hecho esto, se les enseña la utilización de la siguiente clave: morse. Para ello, Ezequiel les explica que en la morse cada letra de una palabra es sustituida por ciertas figuras conformadas por puntos y líneas, como se indica a continuación:

Morse:

LETRAS			
A	.-	Ñ	--.--
B	-...	O	---
C	-.-.	P	.--.
D	-..	Q	--.-
E	.	R	.-.
F	..-.	S	...
G	--.	T	-
H	....	U	..-
I	..	V	...-
J	.---	W	.--
K	-.-	X	-..-
L	.-..	Y	-.--
M	--	Z	--..
N	-.		

NÚMEROS			
1	.----	6	-....
2	..---	7	--...
3	...--	8	---..
4	....-	9	----.
5	.....	0	-----

Si queremos codificar nuevamente la palabra CAMINANTES, esta vez con la clave morse, resultaría lo que sigue (cada letra es separada por una línea en diagonal y las palabras con dos):

-.-. / .- / -- / .. / -. / .- / -. / - / . / … //

La oración que hemos usado de ejemplo quedaría de la siguiente manera (EL SEÑOR AMA A SU PUEBLO SOBRE TODAS LAS COSAS):

. / .-.. // … / . / --.-- / --- / .-.// .- / -- / .-// .- // … / ..- // .--. / ..- / - / -… / .-.. / --- // … / --- / -… / .-. / . // - / --- / -.. / .- / … // .-.. / .- / … // -.-. / --- / … / .- / … //

Nuevamente, se entrega a cada Caminante una copia de la clave morse y se les explica su modo de funcionamiento. Una vez que lo hayan comprendido, se les entrega una frase cifrada para que cada uno por separado la descifre. Puede ser la que sigue u otra que Ezequiel estime conveniente:

. / … / - / --- // . / … // -- / ..- / -.-- // ..-. / .- / -.-. / .. / .-.. //

Solución: Esto es muy fácil.

Entrega de símbolo y herramientas para la misión:

Finalizadas las actividades, o transcurridos ya los 30 minutos dispuestos para ello, Ezequiel reúne a su grupo y les dice lo siguiente:

El tiempo de preparación ha terminado… la misión se acerca y ya pronto estarán con las tribus con quienes vivirán y enfrentarán la misión. Todo lo que han aprendido es para ponerlo al servicio de su tribu. Durante la misión, la tribu requerirá de sus capacidades y de lo que han aprendido acá. Estén atentos a los momentos en que ustedes puedan ayudar.

La misión que comenzarán a vivir estará llena de pruebas y dificultades… su tribu requerirá de su capacidad para ver un poco más allá de lo aparente. ¡No los defrauden! Las herramientas que aquí han aprendido servirán a su tribu a encontrar el camino… Por último y antes de partir, un pequeño regalo. Han hecho un enorme esfuerzo en este tiempo de preparación. Por ello, quisiera hacerles una entrega… una herramienta que, en algún momento del camino, les servirá. Estén atentos para discernir cuál es ese momento.
Por lo pronto, tomen…

Ezequiel entrega a cada uno un papel enrollado, simulando un papiro, en el cual encontrarán diversas claves de codificación, y les cuelga al cuello su símbolo: un ojo. Al terminar continúa diciéndoles:

Este símbolo que cuelgo en sus cuellos los identifica como los héroes que están llamados a ser. Todo el pueblo y especialmente su tribu sabrá que ustedes están llamados a encarnar la visión aguda que Ezequiel simboliza. Honren dicho símbolo, siendo capaces de descifrar los distintos mensajes.

No me queda más que despedirme y desearles buena suerte. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Así, Ezequiel se aleja del grupo, dejándoles antes de partir una pequeña tarjeta con las indicaciones de lo que viene a continuación.

"Antes de comenzar nuestra misión, es necesario descansar y alimentarnos. El camino que viene es largo y debemos estar bien preparados. Dispónganse para comer: nos lavamos las manos y nos reunimos con el resto del Pueblo en el lugar dispuesto para ello".

BIBLIOGRAFÍA

- BUSTILLOS, G., y VARGAS, L. *Técnicas participativas para la educación popular. Tomo I.* 1990. IMDEC. Guadalajara, México.

- DAVID, J. *Juegos creativos para la vida moderna.* 1997. Ed. LUMEN HVMANITAS. Argentina.

- GONZÁLEZ, M. *Prohibido estar solo*. 1997. Instituto de Catequesis, Arzobispado de Santiago. Santiago, Chile.

- MARINS, J., y otros. *Dinámicas.* s.f.e. Editorial Enrique de Ossó. Guadalajara, México.

- SALETE PEREIRA, M. *200 juegos para la escuela, los grupos, la catequesis.* 1994. Ediciones Dabar. México.

- http://www.marianistas.org/juegos/

Caminantes
La aventura de ser hijos de Dios