EPISODIO DOS:

"PREPARANDO EL VIAJE"

PRESENTACIÓN GENERAL DEL EPISODIO:

Con este episodio iniciamos la **preparación de la aventura** que los Caminantes aceptaron libre y voluntariamente al terminar la etapa anterior. Asumir la misión no significa arriesgarse simplemente a la aventura; implica acoger con responsabilidad el llamado que Dios Padre me hace y que requiere de preparación y dedicación. Por ello, este tiempo estará dedicado a **fortalecer cualidades y potenciar habilidades** que harán posible vivir la aventura exitosamente.

Iniciamos el episodio conformadas las tribus con las cuales cada héroe se preparará para enfrentar la misión. Es el tiempo de crear comunidad: la tribu será la principal mediación, pues sólo así el héroe es capaz de crecer, aprender y prepararse para la gran aventura. Tu labor como animador es vital, pues implica acompañar a la tribu en su conjunto y a cada uno de los Caminantes en su proceso personal. Queremos invitarte a ser quien los anima en el camino, quien los acompaña, no quien los guía o quien los dirige. Tu servicio en medio de la tribu es propiciar el desarrollo de cada uno de los Caminantes, ayudando a que salgan a flote todas sus potencialidades.

Este segundo episodio está dividido en **cinco bloques temáticos,** cada uno de ellos dedicados a desarrollar una de las siguientes **áreas formativas**: **integración de la tribu, formación en la fe, corporalidad/afectividad, autonomía/libertad y realidad social.** Cada uno de estos bloques está acompañado por la figura de un personaje o momento de la historia del Pueblo de Israel. Verás que cuatro de estos bloques son trabajados en los encuentros periódicos de Caminantes y uno (el bloque de corporalidad/afectividad) se propone trabajar durante un campamento de verano.

Al concluir este episodio llegará el momento de comenzar la misión y queremos que los Caminantes lleguen lo mejor preparados posible para asumir tan grande desafío. El éxito de la misión dependerá de la riqueza de la preparación vivida en este episodio. Invítalos a tomarla muy en serio y a vivirla con María, guardando todas sus experiencias y la acción de Dios en su corazón.

La estructura de los encuentros será similar al episodio anterior:

- El primer momento **"Hay fiesta en Betel",** es de acogida e integración.

- El segundo, **"En la Tienda del Encuentro",** es el momento que motiva el tema a tratar.

- El tercer momento, **"Descalzos en el Monte Sinaí",** lo ilumina desde la Palabra.

- El cuarto momento, **"Hacia la Tierra Prometida",** es de síntesis y envío en un espíritu celebrativo.

Material del Caminante:

A partir de este episodio, los Caminantes contarán con un material personal: un **"Mapa de la Tierra Prometida"** y cinco **"Megiláh"** (o rollos). Los Megiláh son fichas de autoevaluación que queremos que los Caminantes vayan trabajando durante este proceso de preparación. En cada uno de estos Megiláh encontrarás diez afirmaciones o metas que queremos que los Caminantes puedan ir logrando a medida que avanzan en el proceso.

Te invitamos a motivar la utilización de estos Megiláh y a acompañar personalmente el proceso de evaluación que el Caminante debe ir desarrollando. Para ello, será necesario que te reúnas a conversar periódicamente con cada uno de los integrantes de la tribu, para recoger la percepción que el Caminante tiene de sus avances y de sus desafíos pendientes. En estas conversaciones podrás retroalimentarlo acerca de aquellos aspectos en los cuales tú sientes que ha ido avanzando satisfactoriamente, y en cuáles crees que debe seguir trabajando. En los encuentros con la tribu recuerda la utilización de los Megiláh e invita a reunirse contigo de manera constante[1].

Servicios dentro de la tribu:

Otro elemento novedoso de este episodio es la elección de roles o servicios asumidos por los mismos Caminantes dentro de la tribu. Los servicios que proponemos cumplir son los siguientes: **Guardián del Tesoro, Escribano, Juez, Artesano y Levita.** Verás que el quinto encuentro está dedicado a la preparación para estos servicios y que en el sexto se eligen por primera vez. Es muy importante que tú potencies la labor de cada uno de ellos durante los encuentros y en la preparación de los mismos, para que sientan realmente que su rol es valioso. Estos servicios son temporales, por lo que se volverán a designar un par de veces durante el desarrollo del proceso de Caminantes.

Principios pedagógicos y criterios metodológicos a desarrollar:

En este episodio, queremos invitarte a trabajar con mayor énfasis algunos principios pedagógicos y criterios metodológicos considerados en este proyecto, de acuerdo al momento que se está viviendo:

La **formación de vínculos centrados en el amor,** la conformación de la tribu, verdadera comunidad, es en este episodio central en el acompañamiento y desarrollo del Caminante. Propiciar relaciones respetuosas y afectuosas será importantísimo.

La **centralidad de la Palabra de Dios** tiene un lugar preponderante en los encuentros: el momento "Descalzos en el Monte Sinaí" busca iluminar la temática formativa desde la Palabra, para que ésta haga más comprensible y plena la vida del Caminante.

Lo **narrativo y lo simbólico sacramental** serán formas de enseñanza vitales, pues nos ayudan a que, a través de relatos y símbolos, el Caminante pueda ir incorporando a su vida nuevos aprendizajes, habilidades y cualidades para madurar en su fe.

El **protagonismo** en continuidad con el episodio anterior, no puede faltar. Son ellos los que deben hacer las cosas, desde los juegos del inicio hasta las oraciones finales. En este episodio, sobre todo, es importante que vayas delegando tareas, según corresponda, de modo de potenciar en ellos la seguridad en sí mismos, la responsabilidad y la versatilidad.

1. Para mayores detalles sobre la utilización del Mapa de la Tierra Prometida y de los Megiláh, ver Ficha de Presentación de los Megiláh en el Proyecto.

La **retroalimentación** ahora será muy importante en tu relación personal con ellos. En este episodio será necesario que te reúnas a conversar con cada uno de los Caminantes de la tribu, para ir juntos evaluando, basados en el amor, el proceso que van viviendo. Un pilar importante de esta evaluación es la que el propio Caminante debe hacer de su proceso. Y el segundo, es la retroalimentación que tú le puedes hacer, como hermano mayor que lo acompaña en el camino; hazlo con mucho cariño, pensando siempre en su bien y en su crecimiento.

La **autoevaluación,** queremos a partir de este episodio fortalecer la conciencia autocrítica, es una buena oportunidad para acompañar a los Caminantes en este proceso, no para que se autocalifiquen, sino para ayudarlos a asumir en paz y tranquilidad sus logros y desafíos y motivarlos a que sigan caminando, nos valdremos de las fichas de los Megiláh y el Mapa de la Tierra Prometida. Tu retroalimentación es importante en este proceso.

La **oración personal y comunitaria** queremos irla fortaleciendo en este episodio. En este período de entrenamiento, queremos invitar al Caminante a confiar su vida al Señor, a estar atento a lo que Él le quiera decir y a ser un hijo agradecido. Por ello, los momentos de oración dentro del encuentro serán muy importantes, tanto para iluminar lo que han hecho, como para poner los desafíos pendientes en las manos del Señor. Invítalos constantemente a hacer oración, no sólo durante los encuentros de la Pastoral, sino también en sus casas y con sus familias.

La **dimensión lúdica** sigue fuertemente presente. Hemos visto que el juego no sólo sirve para entretener, sino que también nos ayuda a construir un aprendizaje más participativo. Es importante, eso sí, que vaya unido al **orden y la disciplina:** no es jugar por jugar, sino jugar porque en el juego descubrimos cosas nuevas para nuestra vida, y queremos que los Caminantes estén atentos a estos descubrimientos. Hazles notar que se puede jugar y pasarlo bien, a la vez que aprenden y mantienen un ambiente de orden y respeto mutuo.

Mucho ánimo y gracias por querer asumir este compromiso con los Caminantes de tu Unidad Pastoral. El Señor te ha llamado para servirlo a Él y a través tuyo estará manifestándose constantemente a los Caminantes. Sé humilde a Su voluntad. Y no olvides conversar constantemente con el o los asesores que los acompañan, pues están juntos en esta aventura.

Que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe…

Caminantes
La aventura de ser hijos de Dios

Primer Bloque Temático: Integración de la tribu

Este bloque temático da inicio a la preparación que tendrán los Caminantes durante el segundo episodio. Con los 7 encuentros que lo conforman, buscamos que las **tribus puedan construir su identidad, propiciando la integración en cada una de ellas.** Hemos querido comenzar por esta dimensión pues es ella el fundamento en el cual se sustenta todo el proceso formativo de los Caminantes de aquí en adelante: es en la experiencia comunitaria donde el héroe descubre su misión, se prepara para ella y finalmente la enfrenta.

Iluminados por la experiencia de conformación de las tribus de Israel, todas ellas hijas de un único padre, Jacob, invitaremos a los Caminantes a vivir un proceso similar, volcando en él toda su creatividad y protagonismo. Conformarse como tribu, estrechar lazos de confianza entre los distintos miembros y contigo como animador, construir juntos la identidad de la tribu y elaborar los elementos simbólicos que la expresen, serán los principales desafíos. Por ello, será Jacob quien acompañe este primer bloque pues él es el Padre de las tribus de Israel.

Este bloque dedicado a la integración culmina con un gran desfile de las tribus, en el cual se reunirá la Asamblea para compartir la identidad de cada una de ellas, así como también para socializar los elementos simbólicos que han creado. Es una gran fiesta que quiere celebrar el inmenso regalo de caminar acompañados por un grupo de personas que ya no son desconocidos, sino que son hermanos con quien se comparte una identidad y misión en común.

Jacob

Jacob fue hijo de Isaac y nieto de Abrahan. Su hermano gemelo, Esaú, nace segundos antes que él, por lo cual le corresponde la primogenitura, principal derecho de herencia del mundo israelita. Sin embargo, por su astucia es capaz de quitarle lealmente la primogenitura a su hermano, recibiendo así él la bendición de Isaac y la transmisión de la promesa hecha a su abuelo Abraham.

Fue padre de 12 hijos hombres (Rubén, Simeón, Leví, Judá, Zabulón, Isacar, Dan, Gad, Aser, Neftalí, José, Benjamín), quienes llegaron a ser los líderes de las 12 tribus de Israel. Por ello, se le denomina padre de Israel y es símbolo del Pueblo en su conjunto. Jacob es una pieza clave en la constitución del Pueblo de Israel, es la "bisagra" que une a las 12 tribus con Abraham, su abuelo, símbolo de la promesa hecha por Dios a su Pueblo. A través de él, la promesa de la Tierra llega a ser una promesa aplicable a las 12 tribus de Israel, las cuales más adelante llegarán efectivamente a ocupar la tierra de Canaán.

Jacob es el héroe que motiva nuestro primer bloque temático, dedicado a fortalecer la identidad de las tribus recién conformadas. Padre de las 12 tribus, es sin duda el indicado para transmitir la importancia de sentirse parte no sólo de la propia tribu, sino también del Pueblo en su conjunto. Más allá de la tribu específica a la cual cada Caminante pertenezca, Jacob les invitará a sentirse parte de un mismo Pueblo, llamado por Dios a vivirse como Su propiedad, como Sus hijos, y en el cual descansa la promesa hecha por Dios a Abraham.

PRIMER ENCUENTRO:

NUESTRO NOMBRE, UNA LLAMADA DE DIOS

"TE HE LLAMADO POR TU NOMBRE Y ERES MÍO". (ISAÍAS 43,1)

PREPARANDO EL ENCUENTRO:

- ☐ El equipo de asesores y animadores lee y prepara el encuentro con mucho cariño.
- ☐ **Materiales por tribu:** Cartulinas, plumones, tijeras, lápices de colores, etc., un muñeco, una copia de la guía de reflexión personal para cada Caminante, hojas blancas y lápices, tarjetas con el significado del nombre de cada uno de los miembros de la tribu (si es posible), una Biblia, una vela, agua bendita, un diploma para cada Caminante.
- ☐ **Espacios:** Un lugar amplio ambientado con letreros con los siguientes textos bíblicos: *"Serás Mi pueblo" (Levítico 26,12), "Ustedes serán el pueblo de mi propiedad" (Éxodo 19,5), "¡Abram, deja tu tierra...!" (Génesis 12,1), "¡Desde ahora te llamarán Abraham!" (Génesis 17,5), "Moisés, quítate las sandalias..." (Éxodo 3,4-5), "Samuel, Samuel, Samuel..." (1 Samuel 3,4), "Ya no te llamarás Simón sino Pedro" (Mateo 16,18).*

Recuerda que tu servicio es un encargo del Señor en medio de los Caminantes: acompáñalos con cariño y motívalos con tu testimonio de fe.

OBJETIVOS:

a) Construir la identidad de la tribu y propiciar la integración en cada una de ellas.

b) Descubrir que detrás del nombre hay una llamada de Dios a vivirse en su proyecto de Amor.

TEMÁTICAS:

La tribu como espacio de crecimiento en la fe y maduración de la persona.

HAY FIESTA EN BETEL

El **asesor** saluda con cariño a los Caminantes y les da la bienvenida a este primer encuentro de este nuevo episodio, resaltando que tiene dos novedades: conformarse como tribu y juntos prepararse para la misión. Luego, va saludando a las tribus, diciendo el nombre de cada una de ellas.

A continuación se realizan algunos cantos y luego, reunidos por tribus, los siguientes juegos:

LOS ANIMALES MÁS RÁPIDOS

Se hace un círculo sentados en el suelo y cada uno recibe el nombre de un animal; cuando el animador diga su animal, a los que les corresponda saldrán corriendo, y el primero que dé la vuelta al círculo y se siente ganará.

CARRERA ENROLLADA

Se colocan los miembros de la tribu detrás de una línea de salida uno al lado del otro, cogidos de la mano. A la señal comienzan a enrollarse, cuando lo hagan todos deben andar hacia delante (sin desenrollarse), hasta llegar a la meta.

EN LA TIENDA DEL ENCUENTRO

Una vez terminados los juegos, el **asesor** reúne nuevamente a la Asamblea y les pide que hagan silencio.

Se dirige a ellos con estas o similares palabras:

La aventura del héroe comienza cuando es pronunciado su nombre; cuando él toma conciencia de su nombre es cuando descubre que éste encierra una posible misión y que es necesario recorrer el camino para discernir esa misión. Dios llama y llama por el nombre. Lo mismo acontece con la construcción de nuestra tribu, en su nombre Dios nos llama a asumir un estilo de ser tribu, con identidad propia.

Detrás del nombre se encierra un sueño de Dios, así pues tanto en el Antiguo como en el Nuevo Testamento hay multitud de ejemplos, desde Adán hasta Pedro y Juan. Dios llama por el nombre: "Serás Mi pueblo" (Levítico 26,12), "Ustedes serán el pueblo de mi propiedad" (Éxodo 19,5), "¡Abram, deja tu tierra...!" (Génesis 12,1), "¡Desde ahora te llamarán Abraham!" (Génesis 17,5), "Moisés, quítate las sandalias..." (Éxodo 3,4-5), "Samuel, Samuel, Samuel..." (1 Samuel 3,4), "Ya no te llamarás Simón sino Pedro" (Mateo 16,18).

Acoger el nombre propio es toda una aventura, así como el de la tribu es la realización de un proceso que se origina en la promesa de Dios; la cual siempre se cumple. Por ello, en este encuentro queremos profundizar en nuestros nombres; tanto en el de cada uno de ustedes como en el nombre de la tribu que desde hoy los reúne y los identifica.

Se reúnen nuevamente por tribus, formando pequeños círculos en el mismo espacio que están compartiendo en Asamblea, para realizar las siguientes actividades:

HACIENDO SU DISTINTIVO

El animador les entrega material para hacer su distintivo como ellos gusten (colores, marcadores, papel, cartón, recortes de revista, pegamento, témperas, etc.). Lo importante es que su nombre completo quede muy evidente. Luego en plenario cada uno se presenta, comentando si le gusta su nombre y si sabe por qué sus padres eligieron dicho nombre para él o ella.

CONSTRUYENDO HISTORIAS

Luego, se sientan haciendo dos círculos, uno dentro, quienes narrarán, y los otros fuera, quienes escucharán. Al grupo de dentro se le entrega un muñeco y se les pide que le elijan un nombre.

Cuando ya han elegido el nombre para el muñeco, alguien escogido por ellos dirige e inicia una historia que relate la vida del muñeco, por qué se llama así, quién le puso ese nombre, etc. El primero sólo debe comenzar diciendo una sola palabra. El resto de los participantes del círculo interior deben ir agregando cada uno una palabra formando una frase. Al que le toca el turno debe repetir toda la frase anterior, agregando una palabra final. El que no recuerda la frase o no se le ocurre la palabra rápidamente pierde.

Una vez que el grupo de dentro termina, se cambian y éste sale y vuelven a realizar el ejercicio.

MI NOMBRE ES UNA HISTORIA

Terminado el juego, el **animador** invita a que la tribu se vuelva a reunir en un solo círculo, y entrega a cada uno de los Caminantes la siguiente guía para la reflexión personal:

- ¿Me gusta mi nombre?
- ¿Me hubiera gustado tener otro nombre?
- ¿Me identifico con mi nombre?
- ¿Qué significa mi nombre?
- ¿Cómo me dicen en mi casa de cariño?
- ¿Cómo me dicen mis amigos(as) o mi pololo(a)?
- ¿Tengo algún sobrenombre en el colegio, el barrio, la familia?
- ¿Cuáles fueron los motivos de mi familia para ponerme el nombre que tengo?

¿QUÉ SIGNIFICA MI NOMBRE?

¿CUÁLES FUERON LOS MOTIVOS DE MI FAMILIA PARA PONERME EL NOMBRE QUE TENGO?

El **animador** da a los Caminantes unos 10 a 15 minutos para que contesten de manera personal las preguntas, y luego los invita a escribir una sencilla historia donde relaten el origen de su nombre y cuál es la misión que creen que su nombre conlleva. Una vez que han terminado, comparten el relato que han escrito.

Si lo ha podido preparar con anterioridad, al finalizar esta ronda el **animador** entrega a cada Caminante una tarjeta con el significado de su nombre.

DESCALZOS EN EL MONTE SINAÍ

El **animador** invita a entrar en oración y lee el siguiente texto del profeta Isaías, por quien el Señor se dirige a su Pueblo, Israel (Isaías 43,1):

"Y ahora, así dice el Señor;
*el que te creó, **Jacob**;*
*el que te formó, **Israel**.*
No temas, que yo te he rescatado;
***te he llamado por tu nombre** y eres mío".*

Claves para el texto bíblico: *Este texto tiene dos características: es un llamado vocacional y una declaración de renovación de la Alianza con el Pueblo de Israel, al cual Dios ha rescatado, pues le pertenece. En el llamado a Isaías a ser profeta se expresa el llamado que Dios hace al Pueblo de Israel: Israel es de Dios, lo llama por su nombre pues le pertenece.*

El ANIMADOR comenta: Cuando Dios nos llama por nuestro nombre, significa que le pertenecemos y que nos encarga una misión a realizar en nuestra vida. El modo en que Dios nos llama es personal, es por nuestro nombre. Fíjense en los letreros que ambientan el lugar: en ellos se refleja la importancia del nombre en la llamada que el Señor ha hecho a tantas personas a lo largo de la historia. El nombre es para ellos reflejo de su misión.

SIGNO DEL AGUA

Luego el **animador** pone el agua bendita en el centro con una vela y evoca que el agua es signo de nuestro bautismo, donde se nos dio el nombre. Cada uno repite su nombre y se signa con la señal de la cruz tomando con los dedos un poco del agua bendita.

HACIA LA TIERRA PROMETIDA

Finalmente, el **animador** les entrega una tarjeta para su billetera o un Diploma para su dormitorio con el siguiente texto:

> "Y ahora, así te habla el Señor, el que te creó,
>
> _____
>
> el que te formó,
>
> _____
>
> No temas, que yo te he rescatado; te he llamado por tu nombre y eres mío".

Cada uno pone en los espacios su nombre y la lee en voz alta. Se termina haciendo junto a ellos una acción de gracias, recogiendo aprendizajes del encuentro: en una palabra, **¿Qué se llevan hoy?**

Se les invita a que investiguen qué significa el nombre de su tribu, su origen y su historia, y que lo traigan al próximo encuentro.

¿QUÉ SE LLEVAN HOY?

SEGUNDO ENCUENTRO: EL NOMBRE DE LAS TRIBUS DE ISRAEL

"ESTAS SON LAS DOCE TRIBUS DE ISRAEL".
(GÉNESIS 49, 28)

PREPARANDO EL ENCUENTRO:

- ☐ El equipo de asesores y animadores lee y prepara el encuentro con mucho cariño.
- ☐ **Materiales por tribu:** Lápices y hojas blancas, una copia cada 3 Caminantes del anexo "Para sobrevivir en la luna", un papelógrafo, plumones, una Biblia, una tarjeta con el anexo "El nombre de nuestra tribu", una copia para cada Caminante de la ficha de la tribu correspondiente (ver anexo "Fichas de las tribus de Israel"), disfraz de Jacob.
- ☐ **Espacios:** Un lugar espaciado y luego lugares más pequeños (salas u otros).

Recuerda que tu servicio es un encargo del Señor en medio de los Caminantes: acompáñalos con cariño y motívalos con tu testimonio de fe.

OBJETIVOS:

a) Construir la identidad de la tribu y propiciar la integración en cada una de ellas.

b) Entregar a los Caminantes elementos bíblicos y pedagógicos que dan identidad a su tribu..

TEMÁTICAS:

La identidad de las tribus.

HAY FIESTA EN BETEL

El **asesor** saluda con cariño a los Caminantes y les da la bienvenida a este segundo encuentro. A continuación los invita a realizar los siguientes juegos:

CARRERA DE TRES PIES

Por parejas, cada una con una cuerda. Cada pareja se ata una cuerda por el tobillo. Deben perseguir y tocar a otras parejas. Al lograrlo se cambian las parejas. Realizarlo sobre un lugar liso y sin obstáculos para evitar posibles caídas.

CARRERA DE GUSANOS

Se forman varios grupos. Cada grupo se pone en "cuatro patas" y cada uno de los componentes del grupo se debe agarrar de los tobillos de su compañero de delante. Sin soltarse y avanzando con las rodillas deberán llegar a la línea de meta.

EN LA TIENDA DEL ENCUENTRO

Terminados los juegos, el **asesor** invita a los Caminantes a reunirse y hacer silencio. Aparece en escena **Jacob**, quien se dirige a los Caminantes con las siguientes o similares palabras:

Durante el encuentro anterior han podido ver que el nombre significa mucho para nosotros: más que un nombre, es toda una misión; éste expresa nuestra historia, nuestras características y lo que estamos llamados a ser.

De ahora en adelante ustedes dejarán de caminar solos, para hacerlo acompañados de su tribu. Ya no son Valeria o Felipe; ahora son hijos de Rubén, Simeón, Leví, Judá, Isacar y Zabulón... José y Benjamín. Dan y Neftalí. Gad y Aser.

Del mismo modo que su nombre personal, el nombre de su tribu conlleva una historia, una identidad y una misión que a partir de hoy están llamados a descubrir y a construir juntos. Todos ustedes, hijos míos, serán el origen de una nación numerosa y santa. El Señor los ha elegido en mi abuelo Abraham, llamándolos a ser Su pueblo.

Adelante... y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe...

Jacob deja el lugar y el **asesor** invita a las tribus a reunirse y desarrollar el resto del encuentro en conjunto.

CONSTRUYAMOS NUESTRA IDENTIDAD DE TRIBU

Ya reunidos, el **animador** da la bienvenida y lee lo siguiente[2]:

Están en una nave espacial que tiene que reunirse con la nave nodriza en la cara iluminada de la luna. Debido a una serie de dificultades técnicas su nave ha aterrizado a 300 kms. de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido parte del material. Ahora su supervivencia depende de conseguir llegar a la nave nodriza. Eso sólo puede hacerse llevando lo más imprescindible. La lista que se les va a entregar contiene los 15 artículos que se han podido rescatar. Ahora su tarea consiste en clasificar esos artículos por orden de importancia de forma que al artículo más importante le den el número 1, y al que es menos importante, el número 15.

Se forman grupos de 3 personas. A cada grupo se le entrega una copia del anexo "Para sobrevivir en la luna" y se le deja 10 minutos para ordenarla. Luego, se comparan los resultados con el resto de los grupos y se intenta llegar a un acuerdo general.

2. Actividad tomada de www.jouscout.com/joc1.htm

El ANIMADOR comenta: También en nuestra tribu, como en el caso de la nave espacial, hay cosas que son más importantes que otras. No todo es lo mismo ni todo da igual. Tenemos que aprender a reconocer qué es lo verdaderamente vital para nosotros que formamos el grupo sin lo cual podríamos morir irremisiblemente y desaparecer como tribu. Debemos hacer, pues, el esfuerzo por saber cuáles son las cualidades, valores, experiencias que queremos salvar, promover o desarrollar en nuestro grupo.

- Se reúnen nuevamente por los grupos de trabajo anterior y se les pide que escriban los cinco elementos que consideran más importantes para tener en su grupo. Algo así como si les preguntaran: **¿Qué es indispensable para que ustedes sobrevivan como tribu?**

- Luego de unos 15 minutos, el **animador** convoca nuevamente a toda la tribu, y hacen una lluvia de ideas en un papelógrafo, acogiendo lo realizado por cada trío, quienes comentarán por qué han elegido dichos elementos. El animador guardará el papelógrafo para utilizarlo en una sesión posterior.

DESCALZOS EN EL MONTE SINAÍ

- Invitando a hacer oración, el **animador** lee el siguiente texto (Génesis 35,23-26):

"Los hijos de Jacob fueron doce, hijos de Lía:
Rubén, primogénito de Jacob, Simeón, Leví, Judá,
Isacar y Zabulón.
Hijos de Raquel: José y Benjamín.
Hijos de Balá, la criada de Raquel: Dan y Neftalí.
Hijos de Zilpá, la criada de Lía: Gad y Aser.
Estos fueron los hijos que le nacieron a Jacob en
Padán Aram".

Claves para el texto bíblico: *El origen de las tribus de Israel viene del nombre de los 12 hijos hombres de Jacob. Jacob fue hijo de Isaac y nieto de Abrahán. Tuvo doce hijos que llegaron a ser los líderes de las doce tribus de Israel. Jacob era astuto y en ocasiones poco honesto. Sin embargo, Dios lo elige tal como es y lo bendice a pesar de sus fallas. Jacob después de mucho resistirse termina convirtiéndose a Dios y se arrepiente de todas sus trampas al comprender que Dios prefiere la honradez y la verdad a la astucia. Dios le cambia el nombre por Israel, que significa «el que lucha con Dios», al darle su misión. De aquí que sus descendientes sean conocidos como israelitas*[3].

Luego, el ANIMADOR comenta: Hemos comenzado una nueva etapa en nuestra aventura y queremos caminar como tribu dejándonos acompañar por el proceso que vivió el Pueblo de Israel con el Señor, quien quiso hacerlo Su pueblo, cumpliendo la promesa hecha a Abraham, Isaac y Jacob. Hoy también Él quiere caminar con nosotros en este proceso de ser tribu. Con una identidad, historia y espíritu propios, que fundamentan los valores que queremos vivir como tribu. Así como nuestro nombre personal encierra una misión, en el nombre de cada tribu hay un llamado de Dios, un sueño y una aventura a vivir.

- Dicho esto, pregunta a los Caminantes si es que han podido averiguar algo acerca del nombre de su tribu. Se comparte lo averiguado, y luego el **animador** pide a un Caminante que lea la tarjeta que contiene el anexo "El nombre de nuestra tribu" correspondiente a su tribu.

- Comentan qué les ha llamado la atención del nombre, de su origen y de las características que la identifican. La idea es crear un espacio en que los Caminantes puedan ir conociendo la historia de su tribu, haciéndola propia y nutriéndola con lo que se ha conversado en este encuentro. De este modo, el animador invitará a buscar qué elementos sienten que están en sintonía con lo que han conversado anteriormente, y qué otros habría que sumar.

3. Comentario adaptado de *La Biblia Católica para Jóvenes.* 2004. Editorial Verbo Divino. Estella, España. Pág. 95.

HACIA LA TIERRA PROMETIDA

Para finalizar, el **animador** propondrá a los Caminantes algunas tareas a realizar en la casa para el próximo encuentro. Pide que se formen 3 grupos espontáneamente. Cada uno de ellos preparará, para la siguiente sesión, a partir del anexo "Fichas de las tribus de Israel":

Un logotipo: de acuerdo al símbolo de la tribu, se les encarga la tarea de diseñar un logotipo para su tribu.

Un estandarte: de acuerdo al color y símbolo del estandarte de la tribu, se les encarga la tarea de diseñar un estandarte, en el cual luego se deberá integrar también el logotipo.

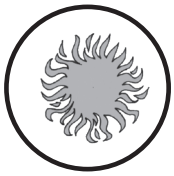
Los materiales de la cruz pueden ser madera o bambú; los del estandarte, de tela, tejido, cuero sintético, etc.

Oración y lema: de acuerdo a los valores y los rasgos del nombre de la tribu, se les encarga elaborar un lema y una oración para la tribu. Estos tienen que expresar el espíritu de la tribu de manera sencilla, sintética y fácil de aprender. El lema será el grito de la tribu.

ANEXO
"PARA SOBREVIVIR EN LA LUNA"

_____ 1 caja de fósforos
_____ 1 lata de alimento concentrado
_____ 20 metros de cuerda de nylon
_____ 30 metros de seda de paracaídas
_____ 1 aparato portátil de calefacción
_____ 1 lata de leche en polvo
_____ 2 tanques de oxígeno de 50 litros
_____ 1 mapa estelar de las constelaciones lunares
_____ 1 bote neumático
_____ 1 brújula magnética
_____ 20 litros de agua
_____ bengalas de señales
_____ 1 maletín de primeros auxilios
_____ 1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar.

ANEXO
"TRIBUS DE ISRAEL"[4]



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.

4. Adaptación tomada del "Movimiento Éxodo" (http://movimiento-exodo.com/Doc%20Místicas.htm), consulta mayo 2009.

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
"FICHAS DE LAS TRIBUS DE ISRAEL"[5]

1. TRIBU DE RUBÉN

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Fuerza	Generosidad	Rojo	La Mandrágora El Sol	Rubí

2. TRIBU DE SIMEÓN

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Fe	La escucha La fortaleza	Verde oscuro	El castillo La espada	Topacio

3. TRIBU DE LEVÍ

Facultad	Cualidad	Color de Estandate	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Voluntad	Obediencia	Amarillo o barras blancas, negras y rojas	La estrella de David Las tablas de la Ley	Jacinto

4. TRIBU DE JUDÁ

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Creatividad	Agradecimiento	Celeste o rojo vino	Cachorro de león	Granate rojo sangre

5. TRIBU DE ZABULÓN

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Orden	Estabilidad	Blanco	La barca o los peces	Diamante

6. TRIBU DE ISACAR

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Trabajo	Solidaridad	Azul muy muy oscuro	El asno, las cabras o las viñas	Zafiro

5. Adaptación tomada del "Movimiento Éxodo" (http://movimiento-exodo.com/Doc%20Místicas.htm), consulta mayo 2009.

7. TRIBU DE DAN

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Juicio	Justicia	Azul claro	El candelabro o la serpiente	Zirconio

8. TRIBU DE GAD

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Dominio o poder	Organización	Blanco o negro	Las tiendas o el águila con una espada	Ágata

9. TRIBU DE ASER

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Alegría	Paz y unidad	Verde esmeralda	El árbol de olivo o la paloma	Aguamarina

10. TRIBU DE NEFTALÍ

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Amor	Gratuidad y esfuerzo	Amarillo muy claro o rojo claro	La gacela o o la sierva	Amatista roja

11. TRIBU DE JOSÉ

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Imaginación	Soñar y perdonar	Negro	La gavilla de trigo o la vid	Ópalo

12. TRIBU DE BENJAMÍN

Facultad	Cualidad	Color de Estandarte	Símbolo	Piedra en el Pectoral de Aarón
Inteligencia	Astucia	Multicolor	El lobo	Jaspe

TERCER ENCUENTRO: CONSTRUYENDO NUESTRA IDENTIDAD

"YO ESTOY CONTIGO. TE PROTEGERÉ ADONDEQUIERA QUE VAYAS". (GÉNESIS 28, 15)

PREPARANDO EL ENCUENTRO:

- ☐ El equipo de asesores y animadores lee y prepara el encuentro con mucho cariño.
- ☐ **Materiales por tribu:** Hojas de papel, lápices de colores y todos los materiales que quieran usar para hacer sus elementos simbólicos (es importante definir y conseguir los materiales para confeccionar el estandarte y la bitácora).
- ☐ **Materiales para Asamblea:** El Arca de la Alianza (cofre adaptado), el primer Megiláh para cada Caminante, el disfraz de Jacob, altar, Biblia, 2 cirios.
- ☐ **Espacios:** Un lugar espaciado y lugares más pequeños (salas u otros).

Recuerda que tu servicio es un encargo del Señor en medio de los Caminantes: acompáñalos con cariño y motívalos con tu testimonio de fe.

OBJETIVOS:

a) Construir la identidad de la tribu y propiciar la integración en cada una de ellas.

b) Elaborar los elementos identitarios de la tribu.

TEMÁTICAS:

La identidad de las tribus expresada en elementos simbólicos.

HAY FIESTA EN BETEL

- El **asesor** da la bienvenida a este tercer encuentro, saludando por su nombre y con cariño a cada una de las tribus. Invita a realizar algunos cantos y juegos.
- Luego, el **asesor** se dirige a ellos diciendo:

  Hoy viviremos un encuentro muy especial: cada tribu plasmará en símbolos la identidad que ha ido descubriendo y construyendo en común. Ya no caminamos solos, lo hacemos con otros, quienes también nos van configurando y nos van marcando en nuestro ser.

- Los invita entonces a reunirse con sus tribus.

EN LA TIENDA DEL ENCUENTRO

Cada tribu elaborará los siguientes elementos simbólicos: un **logotipo**, un **estandarte**, una **oración**, un **lema** y un **grito** de tribu. Así también elaborarán la base de lo que será su **bitácora**.

En el encuentro anterior todos se han llevado como tarea traer propuestas para los elementos antes mencionados. Se ponen en común y juntos consensúan cuál elegirán. La tarea de esta sesión es dejar elegidos y hechos cada uno de estos elementos, con los materiales que hayan traído.

El **logotipo** tendrá en cuenta los elementos característicos de la tribu (facultad, cualidad, color, símbolo y piedra), plasmándolos de una manera gráfica. La **oración** y el **lema** serán construidos de acuerdo a los valores y los rasgos del nombre de la tribu. Tienen que expresar el espíritu de la tribu de manera sencilla, sintética y fácil de aprender. Con el lema se hace el grito.

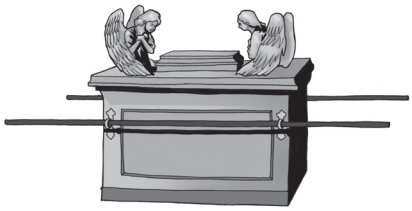
La **bitácora** que elaborarán es simplemente un pequeño cuaderno o libro que juntos harán con algunos materiales sencillos. La idea es hacer sólo lo fundamental, para que más adelante los escribanos vayan mejorándola.

Dependiendo de las posibilidades de cada Unidad Pastoral, se pueden organizar para que cada tribu mande hacer o consiga **poleras** para estampar con el logotipo de su tribu.

DESCALZOS EN EL MONTE SINAÍ

Una vez terminado el tiempo de tribus, se reúne nuevamente la Asamblea en un lugar ambientado con un altar al centro con dos cirios. El **asesor** indica a las tribus que se formen en un círculo y las invita a cantar "Aleluya, busca primero el Reino".

Luego, entra en procesión la Palabra junto con el Arca de la Alianza, dentro de la cual se encuentran los Megiláh. Se deja el Arca junto al altar y el **asesor** lee el siguiente texto bíblico (Génesis 28, 10-16):



"Partió, pues, Jacob de Berseba camino de Jarán. Llegado a cierto lugar, se dispuso a pasar allí la noche, porque ya el sol se había puesto. Tomó una piedra y se acostó apoyando su cabeza en ella. Entonces tuvo un sueño: Veía una escalera que, apoyándose en tierra, tocaba con su punta el cielo. Por ella subían y bajaban los ángeles del Señor. De pronto el Señor, que estaba de pie sobre ella, le dijo:

- Yo soy el Señor, el Dios de tu abuelo Abrahán y el Dios de Isaac; yo daré a ti y a tu descendencia la tierra sobre la que estás acostado. Tu descendencia será como el polvo de la tierra; te extenderás al este y al oeste, al norte y al sur. Todas las naciones recibirán la bendición a través de ti y de tu descendencia. ***Yo estoy contigo.*** *Te protegeré adondequiera que vayas y haré que regreses a esta tierra, porque no te abandonaré hasta que haya cumplido lo que te he prometido.*

Al despertar Jacob de su sueño, dijo:

- Ciertamente el Señor está en este lugar, y yo no lo sabía".

Entonces aparece **Jacob**, quien se dirige a los Caminantes de la siguiente manera:

Han escuchado la bendición que el Señor me ha dado, y que en mí, ha hecho llegar hasta todos ustedes. Ustedes, hijos míos, han recibido el amor y la bendición del Señor; cada una de estas tribus es heredera de la fe de nuestros antepasados y está llamada a caminar por los senderos del Señor. Busquen Su camino, sigan Sus palabras y hagan Su voluntad, pues sólo así sabremos que el Señor camina junto a nosotros en la misión que Él mismo nos ha encomendado.

HACIA LA TIERRA PROMETIDA

Luego **Jacob**, con ayuda del **asesor,** hace entrega a los Caminantes del primer **Megiláh**[6], diciendo las siguientes o similares palabras:

El Señor los ha llamado a vivir una aventura, a lanzarse junto a Él en una misión que están aún por conocer. Para ello, han comenzado a prepararse reunidos con sus tribus. Sin embargo, aún les hacen falta algunas indicaciones en el camino, cierta ruta que les indique que van caminando en la dirección correcta.

Así como la Ley guió a mi Pueblo en su momento, hoy será necesario que se dejen también guiar por las orientaciones del Señor. A continuación, entregaremos a cada uno de ustedes su primer "Megiláh" o rollo. En él encontrarán una ayuda para saber que van por el camino correcto, que se están preparando de buena manera. Son metas que el Señor los invita a cumplir.

Aunque caminan juntos, cada uno de ustedes tendrá su propio Megiláh y deberá cuidarlo. Es personal, porque es su tesoro, la herramienta que el Señor hoy les entrega. Desde ya, los invito a esforzarse por cumplir lo que allí aparece, pues son orientaciones que los acercarán cada vez más a la misión que el Señor les ha encomendado.

Mucho ánimo, y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe.

A continuación, el **asesor** pide a los **animadores** que pasen adelante y entrega a cada uno de ellos la cantidad de Megiláh correspondiente al número de miembros de su tribu. Luego, invita a reunirse por tribus, donde el animador hará entrega a cada Caminante de su Megiláh y explicará cómo se utiliza (ver indicaciones en Ficha de Presentación de los Megiláh, en el Proyecto).

Después de un tiempo se reúne nuevamente la Asamblea y el **asesor** invita a que cada tribu haga su grito. Se termina el encuentro cantando: "Vamos a cantar".

6. Ver anexo al final de este cuadernillo.

CUARTO ENCUENTRO:

NUESTROS DIEZ MANDAMIENTOS

"PONDRÉ MI LEY EN SU INTERIOR Y LA ESCRIBIRÉ EN SU CORAZÓN: YO SERÉ SU DIOS Y ELLOS SERÁN MI PUEBLO". (JEREMÍAS 31, 33)

PREPARANDO EL ENCUENTRO:

- ☐ El equipo de asesores y animadores lee y prepara el encuentro con mucho cariño.
- ☐ **Materiales por tribu:** Un tablero (un cartón cuadriculado), fichas con distintas letras (15 por Caminante), una Biblia y una copia para cada Caminante de los 10 mandamientos, un cartón de 50x50 cms. aproximadamente, un cortacartón y plumones. También se deberá traer el papelógrafo realizado en el segundo encuentro.
- ☐ **Espacios:** Un lugar espaciado y lugares más pequeños (salas u otros).

Recuerda que tu servicio es un encargo del Señor en medio de los Caminantes: acompáñalos con cariño y motívalos con tu testimonio de fe.

OBJETIVOS:

a) Construir la identidad de la tribu y propiciar la integración en cada una de ellas.

b) Realizar el decálogo de la tribu como medio de organización que ayude a la fraternidad dentro de ella.

TEMÁTICAS:

Las "reglas del juego" y el espíritu de cada tribu.

HAY FIESTA EN BETEL

- El **asesor** saluda con cariño a los Caminantes y les da la bienvenida a este cuarto encuentro, invitándolos a levantar sus estandartes y a gritar su grito de tribu. Recuerda junto a ellos lo que han sido los encuentros anteriores, en los cuales han comenzado este segundo episodio de preparación a la misión. Los invita a seguir trabajando juntos por construir la identidad de su tribu, la que les acompañará durante la aventura.

- Se realizan un par de cantos y luego los invita a agruparse por tribus en el mismo lugar donde están y a elegir un voluntario para realizar el siguiente juego:

LA SARDINA

El juego debe hacerse en absoluto silencio; si no, la tribu que grite o sople, será descalificada del juego. Los voluntarios de cada una de las tribus toman sus estandartes y parten a esconderse a algún lugar de la parroquia, capilla o colegio, mientras el resto de los Caminantes cuentan todos juntos hasta 50.

Terminada la cuenta, los Caminantes deben salir, en silencio, en busca de la persona de su tribu que se ha escondido. Si encuentran a una persona de otra tribu, deben seguir buscando al de la suya, sin decir que han visto a otra. Una vez que encuentran a la persona de su tribu, se esconden junto a ella y se quedan en silencio escondidos esperando a que el resto de la tribu los encuentre y estén todos escondidos. Cuando se haya reunido toda la tribu, ésta debe hacer su grito de tribu, siendo la primera en hacerlo la ganadora del juego.

Terminado el juego, el **asesor** pide que la asamblea dé un aplauso a la tribu ganadora y los invita a reunirse por tribus junto a su animador.

EN LA TIENDA DEL ENCUENTRO

REDELETRAS

El animador reparte a cada uno 7 fichas para jugar y pone en el centro el tablero, junto a las fichas que sobren. Les cuenta que a continuación jugarán algo parecido al "scrabble" o dilema, un juego de palabras bastante conocido. En dicho juego, un primer integrante debe crear con sus fichas alguna palabra para ponerla en el tablero. El siguiente jugador debe crear una nueva palabra cruzándola con la primera; y así cada jugador debe intentar poner en el tablero una nueva palabra con sus fichas, utilizando también las palabras ya creadas. Cuando un jugador pone una palabra, repone la cantidad de fichas utilizadas hasta tener nuevamente 7. Se juega hasta que se acaben las fichas o bien cuando se cumpla el tiempo estipulado para ello.

La condición especial para jugar este juego será que las palabras que cada uno invente deben reflejar lo que ellos sueñan para su tribu: por ejemplo, pueden escribir alegre o alegría, porque desean que su tribu siempre esté alegre. La idea no es inventar cualquier palabra, sino poder ir construyendo una red de palabras que reflejen lo que ellos quieren para su propia tribu.

Dadas las instrucciones: ¡a jugar! Durante el juego, el animador aprovecha de ir comentando las palabras que los Caminantes construyan: puede preguntar por qué piensan en esas características para su tribu, cómo pueden ir logrando eso, qué puede aportar cada uno para ello, etc. En un ambiente distendido, aprovechar el juego para tener una rica conversación en torno a su "tribu ideal".

DESCALZOS EN EL MONTE SINAÍ

Una vez terminado el juego, el **animador** pide a uno de los Caminantes que lea fuerte y claro el texto tomado de Éxodo 20,1-17:

"Entonces Dios pronunció estas palabras:
Yo soy el Señor, tu Dios, el que te sacó de Egipto, de aquel lugar de esclavitud. No tendrás otro Dios fuera de mí. No te harás escultura, ni imagen alguna de nada de lo que hay arriba en el cielo, o aquí abajo en la tierra, o en el agua debajo de la tierra...
No tomarás en vano el nombre del Señor, tu Dios...
Acuérdate del sábado para santificarlo. Durante seis días trabajarás o harás todos tus trabajos. Pero el séptimo, es día de descanso en honor del Señor tu Dios...
Honra a tu padre y a tu madre para que vivas muchos años en la tierra que el Señor tu Dios te va a dar.
No matarás.
No cometerás adulterio.
No robarás.
No darás falso testimonio contra tu prójimo.
No desearás la casa de tu prójimo, ni su mujer, ni su siervo, ni su sierva, ni su burro, ni nada de cuanto le pertenezca".

Luego, entrega a cada uno de los Caminantes una tarjeta con la forma de las tablas de la ley, escrita con los 10 mandamientos.

El ANIMADOR comenta: En el juego anterior hemos conversado en relación a la tribu que soñamos. Estamos comenzando un tiempo de compartir como tribu y debemos descubrir cómo queremos caminar juntos, definir algunas "reglas del juego". ¿Qué creen que tiene que ver este texto con lo que hemos conversado anteriormente?

Acogiendo lo que los Caminantes digan, el **animador** invitará a reflexionar:

Claves para el texto bíblico: *Los diez mandamientos dados por Dios al pueblo de Israel no son una dura ley sin sentido que ellos debían cumplir. Eran más bien el camino a seguir para lograr el sueño que ellos compartían; las "reglas del juego", las coordenadas que permitirían al pueblo caminar por suelo sagrado, sin perderse. Por ello, eran palabras de vida eterna, de felicidad y plenitud, una ayuda para lograr su sueño.*

HACIA LA TIERRA PROMETIDA

El ANIMADOR comenta: Del mismo modo, hoy como tribu deberán descubrir cuáles son los "mandamientos" que el Señor quiere que ustedes cumplan durante este caminar en común. Aquellas directrices que les permitirán llegar a forjar la tribu que soñamos.

EL DECÁLOGO DE LA TRIBU

El **animador** invitará a conversar y consensuar cuáles serán los 10 mandamientos de la tribu: diez proposiciones que demarcarán el espíritu, la mística de la tribu, que será compartida y respetada por todos. Estos mandamientos deberán reflejar lo que la tribu sueña para ella misma. Para provocar la conversación, se puede utilizar el papelógrafo del segundo encuentro donde vertieron los elementos que creían fundamentales para la tribu.

Una vez consensuados los 10 mandamientos, con un pedazo de cartón y plumones preparan un dibujo que asemeje las tablas de la ley, en el cual escribirán su DECÁLOGO. Al concluir, vuelven a leer sus 10 mandamientos, ahora todos juntos y muy fuerte. El **animador** guarda los 10 mandamientos de la tribu, para traerlos en un próximo encuentro.

Terminan dando gracias a Dios por lo compartido, rezando su oración de tribu y cantando: "Den al Señor sus alabanzas". Antes de despedirlos, el **animador** les avisa que para el siguiente encuentro necesitarán venir con ropa que se pueda ensuciar.

QUINTO ENCUENTRO:

PREPARÁNDONOS PARA SERVIR

"ES UNA CARGA DEMASIADO PESADA PARA TI, Y TÚ SOLO NO PUEDES CON ELLA". (ÉXODO 18, 18)

PREPARANDO EL ENCUENTRO:

- ☐ El equipo de asesores y animadores lee y prepara el encuentro con mucho cariño.
- ☐ El **objetivo** de este encuentro es dar a conocer a los Caminantes los distintos servicios que se requerirán dentro de la tribu, así como también capacitarlos en cada uno de ellos. Al finalizar esta ficha encontrarán un anexo donde se presentan.
- ☐ La **metodología** será en forma de talleres breves[7], guiados por los animadores. Durante este encuentro los Caminantes trabajarán mezclados entre las diferentes tribus. **Se propone medio día para la realización de este encuentro.**
- ☐ Es importante pedirle a los Caminantes que vengan con ropa vieja o que puedan ensuciar.
- ☐ **Materiales:** Cuerno y según cada taller.
- ☐ **Espacios:** Un lugar espaciado y 5 lugares adecuados para cada uno de los talleres.

Recuerda que tu servicio es un encargo del Señor en medio de los Caminantes: acompáñalos con cariño y motívalos con tu testimonio de fe.

OBJETIVOS:

a) Construir la identidad de la tribu y propiciar la integración en cada una de ellas.

b) Capacitar a los Caminantes en los distintos servicios que se requerirán dentro de la tribu.

c) Promover las capacidades y cualidades de los Caminantes al servicio de la tribu.

TEMÁTICAS:

Los servicios dentro de la tribu, sus funciones y características.

HAY FIESTA EN BETEL

El **asesor** saluda con cariño a las tribus, pidiendo que hagan su grito, les da la bienvenida a este quinto encuentro y se realizan un par de cantos. Luego, pide a la asamblea que forme un semicírculo.

7. Las actividades han sido tomadas en su mayoría de Art Attack, programa de televisión de disney que enseña manualidades, en las que no se especifica su origen. En www.esperanzajoven.cl encontrarás videos de apoyo a las actividades.

El **asesor** se dirige a ellos diciendo:

Ya han tenido cuatro encuentros con su tribu, han conocido de su historia y han confeccionado distintos elementos que marcan su identidad, que los hacen distintos de las demás tribus.

Sin embargo, llega el momento de organizar la tribu y comenzar a definir algunos roles o servicios dentro de ella para su buen funcionamiento. Ya tienen algunos tesoros que cuidar, necesitan que alguien los organice, otra persona que los motive a celebrar su vida y su fe. También necesitarán de alguien que prepare el espacio donde se reúnan y, como no, alguien que vaya dejando registro de lo que van viviendo como tribu. Por ello hoy tendrán un encuentro completo dedicado a prepararse para cumplir estas distintas funciones, y así poder ir pensando y eligiendo a las personas más adecuadas para realizar dichos servicios.

El a**sesor** entonces dividirá a la asamblea en 5 grupos, pidiéndoles que se enumeren del uno al cinco. Cada grupo comenzará en un taller distinto, en el cual estarán durante unos 20 a 30 minutos. Al cabo de dicho tiempo, el asesor hará sonar el cuerno, que marcará el paso a otro taller. Se hará de la misma forma hasta que todos los grupos hayan pasado por los 5 talleres.

EN LA TIENDA DEL ENCUENTRO

Los talleres a realizar son los siguientes:

GUARDIÁN DEL TESORO

Materiales: Un pequeño lienzo con el nombre del taller; un cofre de unos 70x40x50 cms. aproximadamente; banderas, bitácoras y otros elementos de las distintas tribus; varias cajas de zapatos, cola fría, pinceles, tijeras, trozos de cartón grueso (como el de cajas), toalla nova, pegamento, témperas y plumones.

Desarrollo: El **animador** da la bienvenida al grupo que llega a su taller y pide a un voluntario que se acerque al cofre que se encuentra en medio del lugar donde están, y que lo abra, sacando lo que haya dentro de éste. Va mostrando así las cosas que va sacando, mientras el animador pregunta qué es lo que el voluntario muestra. Tomándose de esto, el animador explica a los Caminantes en qué consiste el rol del Guardián del Tesoro (ver anexo "Servicios dentro de la tribu"). A continuación, enseña una forma muy sencilla de hacer su propio "cofre del tesoro".

Cofre del tesoro: Se pide a los Caminantes que se organicen en parejas para trabajar. Cada pareja escogerá una caja. Luego, tomará cartón y cortará uno 1 cm. más grande que la base de la caja y lo pegará firmemente a ésta. Hará lo mismo con la tapa, cortando un trozo 1 cm. más grande y pegándosela firmemente.

Hecho esto, cada pareja procederá a reforzar su caja con cola fría. El **animador** le entregará un vaso con dos medidas de cola fría y una de agua y un par de pinceles. Cubrirán toda la caja y su tapa con esta mezcla, pegando también trozos de toalla nova y volviendo a cubrir con el engrudo.
Una vez seco, con la ayuda de plumones cada pareja podrá dibujar detalles sobre su caja que la hagan parecer un cofre más real. Y finalmente, sólo queda pintar el cofre con témperas de diversos colores, según cada pareja quiera. ¡Y ya está listo el cofre del tesoro!

ESCRIBANO

Materiales: Un pequeño lienzo con el nombre del taller; recortes de fotografías de revistas, pegamento, cartulinas duras (trozos de tamaño oficio y doble oficio), tijeras, reglas, témpera blanca y pincel, plumones blancos, cinta adhesiva transparente, anexo "Para hacer un cuento o historieta".

Desarrollo: El **animador** da la bienvenida al grupo que llega a su taller y los invita a sentarse por un momento. Luego, les pregunta qué es un escribano, qué saben ellos de lo que hace. Acoge las distintas opiniones y a partir de ello, les explica en qué consiste el rol del Escribano dentro de la tribu (ver anexo "Servicios dentro de la tribu"). Después, los invita a conocer algunas técnicas que pueden ayudar a desarrollar esta importante labor.

Collage en historieta (Comic): Se invita a los Caminantes a trabajar en tríos o en parejas. Cada pareja elige algunas fotografías de revistas con las cuales les gustaría armar su historieta. Es necesario que haya una que sea el fondo de la historieta, más o menos grande (tamaño carta). Se pegan las fotografías tal como cada pareja lo decida y todas ellas sobre un trozo de cartulina tamaño oficio. Hecho esto, se corta toda la cartulina que sobra por los lados del collage.

Luego, toman un trozo de cartulina doble oficio y colocan su collage sobre ésta, dibujando con un plumón su contorno. Después, ayudados por una regla, se dibuja un marco 2 cms. más grande que el contorno, y otro 2 cms. más pequeño. Se recorta todo lo que quede dentro del marco más pequeño y todo lo que sobre fuera del marco más grande. Una vez hecho esto, se pinta el marco con la témpera blanca, y ya seco, se marcan todos sus contornos con plumón negro.

A continuación, se pone el marco boca abajo, y sobre éste se pega con cinta adhesiva el collage hecho anteriormente, también boca abajo. Utilizando los trozos de cartulina que han sobrado, se dibujan burbujas y rectángulos para los diálogos de la historieta. Se pintan de blanco y se les colorea el borde negro con plumones, al igual que el marco. Finalmente, se colocan las burbujas y recuadros sobre el collage y se escriben sobre ellas los diálogos según la creatividad de cada pareja.

Haciendo un cuento o historieta: También se puede entregar a los Caminantes el anexo "Para hacer un cuento o historieta" donde se explica la estructura de un cuento y se les invita a escribir una breve historieta cumpliendo con las condiciones que en el anexo se presentan. Una vez que todos han hecho su propio cuento, se comparte con el resto del grupo.

JUEZ

Materiales: Un pequeño lienzo con el nombre del taller puesto en un lugar visible; set de imágenes de personas que participan de la Pastoral de Caminantes (un set por trío), papelógrafos, plumones, maskin tape, una copia del cuadro resumen del Organigrama de la Pastoral Prejuvenil[8].

Desarrollo: El **animador** da la bienvenida al grupo que llega a su taller y los invita a sentarse un momento. Les pide que hagan una lluvia de ideas acerca de lo que es para nosotros hoy un juez, y qué rol cumple dentro de nuestra sociedad. Luego de que ellos comenten, el animador les cuenta que antiguamente los jueces cumplían un rol muy distinto al actual: ellos eran los líderes del pueblo, en el tiempo en que Israel pasó a ser una confederación de tribus. Los jueces eran, por tanto, como coordinadores de las tribus, haciendo el rol de guías o líderes. A partir de ello, comenta el rol del juez en la tribu (ver anexo "Servicios dentro de la tribu").

Para prepararse de la mejor manera para este servicio dentro de la tribu, el **animador** les propondrá el siguiente juego:

La serpiente gigante[9]: Se les pide que formen parejas para comenzar. Uno detrás del otro, se tienden boca abajo y el de atrás toma los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslizará por el suelo sobre sus estómagos. Luego, se les propone que se unan para formar una serpiente de cuatro personas, una de ocho y así sucesivamente hasta que todo el grupo sea una serpiente.

Cuando ya hayan formado una sola serpiente, se les invitará a que ésta desarrolle distintas "tareas": deberá subir montañas, atravesar agujeros o bien acurrucarse a dormir. La idea es proponerle distintas posiciones de la serpiente que los obligue a trabajar a todos en equipo.

Organigrama de Caminantes: A continuación, el **animador** les propondrá hacer un ejercicio para ver con quiénes tendría que trabajar el juez. Los invitará a formar grupos de 3 ó 4 personas, y le entregará a cada uno un set con imágenes de las personas que conforman el organigrama de la Pastoral (consagrados, asesores, animadores, jueces, tribus).

Cada grupo conversará brevemente acerca del rol que cada uno de ellos cumple dentro de Caminantes y decidirán cómo ordenarían estos dibujos de forma de reflejar la manera en que éstos trabajan. El animador dará unos 5 a 7 minutos para esto y luego cada grupo presentará cómo ha ordenado sus dibujos, explicando por qué lo ha hecho así.

Finalmente, el **animador** muestra el siguiente cuadro que refleja el organigrama que tiene Caminantes, y explicará que el juez está llamado a trabajar a la par con todos los jueces de las distintas tribus, coordinado con los animadores de las tribus. De alguna forma ellos se transformarán en coordinadores de sus tribus, pero no por ello en sus jefes o dirigentes, pues estarán al servicio de la tribu. Es un cargo con poder, pero principalmente de mucho servicio y entrega por los demás.

8. Disponible en www.esperanzajoven.cl
9. Tomado de www.marianistas.org/juegos.

LEVITA

Materiales: Un pequeño lienzo con el nombre del taller, hojas de colores o cartulinas de doble faz de distintos colores y cortadas en forma de cuadrado de distintos tamaños, pegamento; plumones (dorado, plateado y de otros colores), lápices scripto, una tarjeta con la descripción de cada uno de los tipos de oración (ver anexo "Tipos de oración"), copias de oraciones escritas (ver anexo "Oraciones cristianas"), varios libros de reflexiones, una Biblia.

Desarrollo: El **animador** da la bienvenida al grupo que llega a su taller y explica a los Caminantes en qué consiste el rol del Levita (ver anexo "Servicios dentro de la tribu"). Los invita a realizar la siguiente actividad:

Tarjetas dentro de tarjetas: Se pide a cada Caminante que elija 4 trozos de papel o de cartulina de distintos colores y distinto tamaño. Se doblan todos por la mitad, formando tarjetas. Después, se toma la tarjeta más grande y la que le sigue en tamaño. Se abre la tarjeta más grande, dentro de la cual se pega la siguiente, fijándose de que la segunda se abra para el lado contrario que la primera. Luego, se pega la que sigue en tamaño, también abriéndose para el otro lado, y finalmente la más chica de todas, la cual se abrirá esta vez hacia arriba.

También, se pueden colorear los bordes con plumones de distintos colores y finalmente se escribe dentro de cada tarjeta un mensaje diferente. Es una manera muy sencilla de hacer una tarjeta para celebrar, por ejemplo, el cumpleaños de algún miembro de la tribu.

Tipos de oración: Con la ayuda de 4 voluntarios, se leerá cada una de las tarjetas donde se describen los tipos de oración (ver anexo "Tipos de oración"). Al terminar de leer los tipos de oración el **animador** invitará a que escojan uno de ellas. Quien tenga la tarjeta del tipo de oración escogida (u otro voluntario) guiará un breve momento de oración poniendo en práctica lo leído (puede utilizar los elementos con que cuenta el animador: libros, Biblia, oraciones escritas). Si alcanzan, pueden hacer más de un tipo de oración. Dependerá del tiempo que les reste.

ARTESANO

Materiales: Un pequeño lienzo con el nombre del taller; algunas fotografías, palitos de helado (cada caballete utiliza 8 palitos), cola fría o pegamento blanco, trozos pequeños de cartulina, témpera café, pincel, plumones negros y uno plateado; una copia de cada "Tarjeta decorativa" y una caja con diversas cosas para decorar (globos, serpentinas, fotografías de los Caminantes o sacadas de revistas, maskin tape, aguayos, manteles, papel de diario, témperas, pinceles, bolsas de supermercado, biblias, velas y otras cosas que estimen conveniente).

Desarrollo: El **animador** da la bienvenida al grupo que llega a su taller y explica a los Caminantes en qué consiste el rol del Artesano (ver anexo "Servicios dentro de la tribu"). Les propone las siguientes dos actividades para su capacitación:

Caballetes fotográficos: Dependiendo del número de Caminantes por grupo, el animador invita a formar tríos o parejas para trabajar juntos. Las indicaciones son las siguientes: en primer lugar, se toman dos palitos de helados y se pone cola fría en la punta de uno de ellos (unos 2 cms.) y se pone el otro sobre ésta, presionando hasta que esté seco. Se hace otro par de la misma forma y se ponen en forma de A sobre una mesa.

Después se coloca una fotografía sobre la A de manera que se vean los palitos por encima y debajo de ella. Se coloca una pizca de cola fría en cada palo justo sobre la fotografía y también por debajo. A continuación, se coloca otro palo sobre la cola fría que se ha puesto debajo de la fotografía (de manera perpendicular), y una mitad de otro palo sobre la cola fría que se ha puesto en los palos por encima de la foto, haciendo dos barras horizontales.

En seguida, se quita la fotografía y se espera a que seque el caballete. Mientras tanto, se toman los dos palitos que quedan. Sobre uno de ellos se pone cola fría y se pega sobre él el palito que queda, montándolos por la mitad y presionando hasta que se seque. Con la mitad de palito que quedó, se marca su contorno sobre un trozo de cartulina y se recorta. Se dobla la cartulina por la mitad, se pone sobre ella cola fría y se pega a un extremo de los palos que ya se han secado. Debe pegarse de tal modo que la cartulina exceda la punta del palito.

Finalmente, se pega este palito con cartulina por detrás del caballete que se ha armado anteriormente. Así, este palito será el soporte del caballete. Luego, con la témpera se pinta completamente el caballete y con los plumones se le pueden hacer detalles asimilando la madera y los clavos. Por último, se amarra un cordel desde la pata derecha del caballete hacia la izquierda, pasando por detrás del soporte, de modo que no se abra demasiado.

Y ya está listo el caballete fotográfico. ¡Sólo queda elegir la fotografía que se quiera poner! Se pueden hacer caballetes más grandes con palitos de maquetas u otros materiales para no sólo poner fotografías, sino también dibujos más grandes.

Decorando espacios: El **animador** pide a los Caminantes que formen un semicírculo y que 3 voluntarios pasen adelante junto a él. Frente a ellos pondrá una caja con diversas cosas que pueden servir para decorar un lugar y entregará a cada uno de ellos una tarjeta (ver anexo "Tarjetas decorativas"). La idea es que cada uno de ellos ambiente el lugar donde están según la indicación de su tarjeta, utilizando los elementos que ellos quieran de la caja.

Por turnos, cada uno hará la consigna, decorando el lugar. Una vez que el voluntario ha terminado, el resto del grupo intentará adivinar para qué está ambientado el lugar y podrá también opinar de cómo podría hacerse mejor o de otra forma.

DESCALZOS EN EL MONTE SINAÍ

Una vez terminado el tiempo de los talleres, se reúne toda la Asamblea en un lugar común. Se hace algún canto al Espíritu Santo y luego se lee el texto de Éxodo 18, 13.17-23:

"Al día siguiente, Moisés se sentó a solucionar los pleitos del pueblo, y todo el pueblo acudía a él desde la mañana a la tarde. Entonces, su suegro le dijo: Tu procedimiento no es bueno. Se agotará este pueblo que recurre a ti, y te agotarás tú, porque es una carga demasiado pesada para ti, y tú solo no puedes con ella. Escúchame, voy a darte un consejo, y que Dios te asista. Tú serás el mediador del pueblo y tú llevarás sus asuntos ante Dios. Instruirás al pueblo en los preceptos y leyes, les enseñarás cómo deben comportarse y les dirás lo que deben hacer.

Pero tú elige de entre el pueblo hombres capaces, temerosos de Dios, hombres íntegros que no se dejen sobornar, y nómbralos jefes de mil, de cien, de cincuenta y de diez, para que sean los jueces ordinarios del pueblo. Que a ti te lleven únicamente los asuntos más importantes; los demás, que los juzguen ellos. Así aligerarás tu carga, al compartirla ellos contigo. Si procedes así, Dios te dará instrucciones, tú podrás cumplir mejor tu cometido, y este pueblo podrá llegar en paz a su hogar".

Claves para el texto bíblico: *Moisés era una persona muy importante para el Pueblo, su líder, y todos acudían a él. En este texto se nos muestra que le era muy difícil poder acoger y ayudar a todos. Por ello, su suegro le aconseja delegar responsabilidades y aprender a trabajar en equipo con otros.*

El ASESOR comenta: Del mismo modo, al interior de nuestra tribu estamos invitados a trabajar en conjunto, asumiendo distintas responsabilidades. Hoy nos hemos preparado para servir de diferentes formas dentro de nuestra tribu, pues cada uno de nosotros tiene algo que aportarle de manera explícita y concreta. Cada uno de los servicios, de acuerdo a su especificidad, es de vital importancia para ella. No hay uno más importante que otro; pues finalmente son un servicio hecho por distintas personas pero con el único fin de hacer crecer a la tribu y a todos sus miembros. Por ello, no debemos olvidar que todo servicio es un regalo de Dios, quien nos invita a realizarlo con humildad y alegría.

HACIA LA TIERRA PROMETIDA

El **asesor** informa que durante el próximo encuentro elegirán a quienes asumirán por primera vez estos servicios dentro de la tribu. Se finaliza el encuentro formándose por tribus en un semicírculo. Cada tribu gritará su grito, levantando al mismo tiempo su estandarte. Terminan rezando juntos el Padre Nuestro.

ANEXO
"SERVICIOS DENTRO DE LA TRIBU"

GUARDIÁN DEL TESORO: Es aquel Caminante responsable dentro de la tribu de cuidar los tesoros que ésta tenga. Por ejemplo, deberá llevar a cada reunión el estandarte de la tribu y cuidarlo durante todo el encuentro, así como también cuidar de éste entre los encuentros. De la misma forma, cualquier otro "tesoro" que la tribu realice o adquiera durante los encuentros, será el Guardián del Tesoro quien lo cuidará durante y entre cada uno de ellos, mientras dure su servicio.

Por su labor, se propone que en lo posible sea una persona ordenada y responsable, cuidadosa de los bienes de la tribu, en quien se pueda confiar tan importantes tesoros.

ESCRIBANO: Es aquel Caminante encargado de llevar el registro de lo vivido por la tribu. Cada tribu contará con una bitácora en la cual verterá sus experiencias, aprendizajes y todo aquello de lo cual quiera dejar registro: puede ser escribiendo, dibujando, pegando fotos, ¡de la manera que la tribu quiera hacerlo! Así, el escribano, mientras dure su servicio, será el responsable de cuidar dicha bitácora e irla actualizando encuentro a encuentro.

Por su labor, se propone en lo posible a una persona creativa, que le guste escribir, dibujar o crear registros visuales de lo vivido, así como también una persona cuidadosa y responsable.

JUEZ: Es aquel Caminante designado por la tribu para representarlos y liderarlos por el tiempo que dure su servicio. Durante dicho tiempo, el juez será el jefe de la tribu, coordinándose con los demás jueces de las otras tribus, así como con los animadores y asesores de la Pastoral Prejuvenil para preparar juntos algunos aspectos de los encuentros. Así también, si es necesario coordinar a la tribu para alguna tarea en concreto, será el juez quien realice esta labor.

Se propone sea una persona con liderazgo, humilde en su servicio, con capacidad de trabajar en equipo, así como también con facilidades para coordinar y delegar tareas dentro de la tribu.

LEVITA: Es aquel Caminante encargado de animar las celebraciones de la vida y de la fe de la tribu. Así, por ejemplo, será quien deba recordar los cumpleaños de los distintos miembros de la tribu, organizando su celebración. Pero también será quien, en el momento del encuentro destinado para ello, guíe la lectura bíblica y la oración que la tribu haga. También, si es necesario, organizará con los demás Levitas las celebraciones litúrgicas de la Asamblea de Tribus, en conjunto con animadores y asesores.

Por su labor, se propone que sea una persona entusiasta, empática y cercana a sus compañeros de tribu, así como también creativa y con capacidad de organización. También una persona que anime con su testimonio y sus palabras la fe y la oración de toda la tribu.

ARTESANO: Es el Caminante encargado de ambientar adecuadamente los espacios para los encuentros de la tribu. Por ello, deberá coordinarse con el animador previamente para saber qué se necesitará para el encuentro a realizar, preparando junto a él los materiales necesarios y disponiendo el lugar para ello. Será su rol hacer que el espacio donde se reúna la tribu sea acogedor y esté acompañado de los elementos identitarios de ésta.

Por su labor, se propone que sea una persona responsable, creativa, con facilidad para trabajar con otros. Una persona con sensibilidad artística para preparar con cariño los espacios y hacerlos acogedores.

ANEXO
"PARA HACER UN CUENTO O HISTORIETA"[10]

Las partes principales de la estructura del cuento son tres:

1. En el inicio, se presenta el personaje principal, el tiempo y los lugares en los que se desarrollará la historia y se muestra el conflicto que será el núcleo de la narración.

2. Desarrollo del conflicto a través de diversas acciones encadenadas que se dirigen al punto culminante de la acción: el momento más emocionante de la historia. Esta es la parte más larga del relato.

3. El desenlace o final comienza justamente en el punto culminante de la intriga, a partir del cual se inicia la resolución del conflicto para desembocar en la situación final. Esta es, en general, la parte más corta de la historia. Cuando se ha llegado al momento culminante del conflicto no es conveniente alargarse en la resolución.

ANEXO
"TIPOS DE ORACIÓN"[11]

ORACIÓN VOCAL

Consiste en repetir con los labios o con la mente, oraciones ya formuladas y escritas, como el Padrenuestro, el Avemaría o el Ángel de la Guarda. Para aprovechar esta forma de oración es necesario pronunciar las oraciones lentamente, haciendo una pausa en cada palabra o en cada frase con la que nos sintamos atraídos. Se trata de profundizar en su sentido y de tomar la actitud interior que las palabras nos sugieren. La palabra escrita es como un puente que nos ayuda a establecer contacto con Dios. Por ejemplo, si yo leo "Tú eres mi Dios" y trato de hacer mías esas palabras identificando mi atención con el contenido de la frase, mi mente y mi corazón ya están "con" Dios.

LA LECTURA MEDITADA

Un libro nos puede ayudar mucho en el camino a encontrarnos con Dios. No se trata de leer un libro para adquirir cultura, sino de tener un contacto más íntimo con Dios y el libro puede ser una ayuda para conseguirlo. No se trata de aprender cosas nuevas, sino de conversar con Dios acerca de las ideas que nos inspire el contenido del libro.

Hay que leer hasta que encontremos una idea que nos haga entrar en contacto con Dios y ahí frenar la lectura "saboreando" el momento. Es así como se profundiza en las ideas del libro para escuchar a Dios. Esta oración debe terminar con un propósito de vida de acuerdo a las ideas en las que hemos profundizado en compañía de Dios.

---

10. MARGUERAT, D. y BOURQUIN, Y. *Cómo leer los relatos bíblicos. Iniciación al análisis narrativo.* 1998. Presencia Teológica, Sal Terrae. Santander, España. Pág. 69-70.
11. Adaptado de: http://www.abandono.com/Oracion_contemplativa/Tipos%20de%20oracion.html [consulta mayo 2009].

CONTEMPLACIÓN DE LA PALABRA

Consiste en leer un pasaje de la Sagrada Escritura, contemplarlo, saborearlo y compararlo con nuestra vida, tratando de ver qué es lo que debo cambiar para vivir de acuerdo a los criterios de Dios. Al leer la Palabra nos vamos a familiarizar con los gestos y las palabras del Señor, y a comprender su sentido. Poco a poco iremos cambiando nuestra mentalidad y nuestra conducta de acuerdo a los nuevos criterios descubiertos. Comparamos nuestro actuar en la vida con la vida de los personajes que encontramos en la Biblia.

Para ponerlo en práctica conviene seguir los siguientes pasos:

a) Ponernos en presencia de Dios y ofrecerle nuestra oración. Leer lentamente la escena del relato bíblico para tener una visión rápida de conjunto, del lugar donde sucede. Por ejemplo, en Belén, en el templo de Jerusalén, etc. Después pedirle a Dios que adquiramos un conocimiento más hondo de Jesús para amarlo más y poderlo servir mejor.

b) Volvemos sobre el pasaje evangélico y:
   - Vemos a los personajes que hablan y actúan en el pasaje. Nos fijamos en cada uno en particular viendo primero su exterior para luego contemplar sus sentimientos más íntimos, sean buenos o malos, y sacamos algún fruto personal.
   - Después escuchamos las palabras: Penetramos en su sentido y ponemos atención a cada una de ellas. Algunas palabras las podemos escuchar dirigidas a nosotros personalmente. Sacamos un fruto personal.
   - Como tercer punto, consideraremos las acciones: Seguimos las diversas acciones de las personas. Penetramos en los motivos de tales acciones y en los sentimientos que los han inspirado. Sacamos algún fruto personal, recordando que la oración nos debe llevar a la conversión de corazón.

c) Terminamos conversando con Dios acerca de lo que hemos descubierto.

ORACIÓN SOBRE LA VIDA COTIDIANA

Dios está presente en nuestra vida. Los acontecimientos de la vida son un camino natural para entrar en contacto con Él. Es necesario buscar la presencia de Dios en nuestra vida y descubrir qué es lo que quiere de nosotros. Esta búsqueda y este descubrimiento son ya una oración. Estar atentos a lo que Dios quiere de nuestra vida es hacer oración y nos invita a colaborar con Él. De esta "mirada" sobre mi vida nacerá el asombro, el agradecimiento, la admiración, el dolor, el pesar, etc. De esta manera nuestra vida entera será una oración.

ANEXO
"TARJETAS DECORATIVAS"

TARJETA 1: Es el cumpleaños de una de las Caminantes de tu tribu y el levita te ha encomendado ambientar el lugar de reuniones para celebrarla. Ella es una chica muy alegre y que gusta mucho de ver fotografías.

TARJETA 2: Al finalizar el encuentro de la tribu, el animador te ha comentado que realizarán un momento de oración en torno a la Palabra y te ha pedido que dispongas el lugar para ello.

TARJETA 3: Para el próximo encuentro el animador te ha pedido que prepares el lugar. Te ha comentado que realizarán una actividad divididos en tríos y que utilizarán materiales que pueden ensuciar el lugar.

ANEXO
"ORACIONES CRISTIANAS"[12]

ANGELUS

V/. El ángel del Señor anunció a María.
R/. Y concibió por obra y gracia del Espíritu Santo.

Dios te salve, María, llena eres de gracia, el Señor es contigo, bendita tú eres entre todas las mujeres y bendito es el fruto de tu vientre, Jesús. Santa María, Madre de Dios, ruega por nosotros pecadores, ahora y en la hora de nuestra muerte. Amén.

V/. He aquí la esclava del Señor.
R/. Hágase en mí según tu palabra.

Dios te salve, María ...

V/. Y el Verbo de Dios se hizo carne.
R/. Y habitó entre nosotros.

Dios te salve, María...

V/. Ruega por nosotros, santa Madre de Dios.
R/. Para que seamos dignos de alcanzar las promesas de Nuestro Señor Jesucristo.

MAGNIFICAT

Proclama mi alma la grandeza del Señor,
se alegra mi espíritu en Dios, mi Salvador;
porque ha mirado la humillación de su esclava.
Desde ahora me felicitarán todas las generaciones,
porque el Poderoso ha hecho
obras grandes por mí:
su nombre es santo,
y su misericordia llega a sus fieles
de generación en generación.
Él hace proezas con su brazo:
dispersa a los soberbios de corazón,
derriba del trono a los poderosos
y enaltece a los humildes,
a los hambrientos los colma de bienes
y a los ricos los despide vacíos.
Auxilia a Israel, su siervo,
acordándose de la misericordia
-como lo había prometido a nuestros padres-
en favor de Abrahán
y su descendencia por siempre.

ORACIÓN DE SAN FRANCISCO

Señor, haz de mí un instrumento de tu paz:
donde haya odio, que yo lleve el amor;
donde haya ofensa, que yo lleve el perdón;
donde haya discordia, que yo lleve la unión;
donde haya duda, que yo lleve la fe;
donde haya error, que yo lleve la verdad;
donde haya desesperación, que yo lleve la esperanza;
donde haya tristeza, que yo lleve la alegría;
donde haya tiniebla, que yo lleve la luz.
Oh, maestro, haz que yo nunca busque
ser consolado, sino consolar;
ser comprendido, sino comprender;
ser amado, sino yo amar.
Porque es dando como se recibe;
es perdonando, como se es perdonado;
y muriendo se resucita a la vida eterna.

12. En www.esperanzajoven.cl, Caja de Herramientas podrás encontrar más oraciones.

SEXTO ENCUENTRO:

SERVIDORES EN NUESTRA TRIBU

"DA PUES, A TU SIERVO UN CORAZÓN SABIO".

(1 REYES 2, 9)

PREPARANDO EL ENCUENTRO:

- ☐ El equipo de asesores y animadores lee y prepara el encuentro con mucho cariño.
- ☐ **Materiales por tribu:** Copias de las imágenes para el fotolenguaje, naipe de características (por lo menos 5 tarjetas por Caminante), una Biblia, una vasija de greda, copia de la oración final para cada Caminante.
- ☐ **Espacios**: Un lugar amplio y luego lugares más pequeños (salas u otros).

Recuerda que tu servicio es un encargo del Señor en medio de los Caminantes: acompáñalos con cariño y motívalos con tu testimonio de fe.

OBJETIVOS:

a) Construir la identidad de la tribu y propiciar la integración en cada una de ellas.

b) Designar los servicios que los Caminantes cumplirán dentro de la tribu.

TEMÁTICAS:

Las cualidades y los roles individuales al servicio de la tribu.

HAY FIESTA EN BETEL

- El **asesor** saluda con cariño a las tribus, las cuales hacen su grito. Se realizan un par de cantos o juegos y luego invita a los Caminantes a recordar lo que hicieron en el encuentro anterior: rememorar lo aprendido durante la capacitación para los distintos servicios dentro de la tribu.
- El **asesor** se dirige a ellos diciendo:

En este caminar que hace poco han comenzado como tribus, necesitarán de personas que, siendo parte de ella, pongan sus talentos y cualidades al servicio de todos, desarrollando algunas tareas en pos del bien común. La preparación que han vivido en el encuentro anterior les ha permitido conocer cuáles serán los servicios que la tribu necesita para su mejor funcionamiento.

Hoy tendrán la misión de elegir, de entre ustedes mismos, a las primeras 5 personas por tribu que cumplirán un servicio dentro de ella. Un servicio que se extenderá por un tiempo acotado y que luego

será asumido por otras personas. Lo más importante es que recuerden en todo momento que el servicio es para el bien de la tribu, y que más allá de la tarea concreta que deban realizar, todas son igualmente importantes para su crecimiento y aprendizaje en vistas a la misión que juntos han de afrontar en un tiempo más.

Los invito a vivir el encuentro de hoy en un ambiente de constante oración, poniendo todo lo vivido en las manos del Señor. Y que el Espíritu de Aquel que nos convoca los acompañe...

EN LA TIENDA DEL ENCUENTRO

A continuación, cada una de las tribus se reúne con su **animador** para realizar la siguiente actividad:

VIÉNDONOS EN IMÁGENES

El animador invita a la tribu a sentarse en círculo. En el suelo, en medio de ellos, reparte imágenes o fotografías variadas (plantas, animales, cosas, lugares, personas conocidas, etc.) de modo que todos puedan verlas. Los invita a que cada uno, mentalmente, elija la imagen con la cual más se identifica y piense por qué. Una vez hecho esto, uno a uno irá tomando la imagen que eligió y comentando por qué lo ha hecho. El resto de la tribu podrá comentar si le parece coherente con lo que ellos ven de dicha persona o si más bien les ha tomado por sorpresa su elección. Aunque es importante que todos compartan, será bueno que el animador ayude a que se haga de manera ágil para no extender en demasía este momento.

Finalizado el momento anterior, el animador recoge las imágenes y ahora reparte a cada Caminante 5 tarjetas escritas con diferentes características de todo tipo (alegre, enojón, sociable, bondadoso, solidario, conflictivo, intravertido, expresivo, etc.) y los invita a elegir las tres que crean que mejor los describe. De las otras 2 tarjetas restantes, elegirán una para entregársela a otra persona de la tribu a la cual él/ella crea que describe mejor.

Hechas las elecciones, un Caminante comienza comentando sus tres tarjetas y luego, si alguno de la tribu le ha elegido una tarjeta, se la entrega y le comenta por qué. Así sucesivamente hasta que todos hayan participado.

El ANIMADOR comenta: Es importante saber reconocer las propias cualidades y las de los demás. Para poder trabajar en equipo y caminar en comunidad es importantísimo conocerse y poner en común nuestros dones, así como también reconocer el aporte que los demás hacen. Nuestra identidad como tribu está construida sobre la base de todos y cada uno de nuestros integrantes.

DESCALZOS EN EL MONTE SINAÍ

En seguida, se da paso al momento de elección de los servicios dentro de la tribu. El **animador** comenta que será ahora cuando los elijan y que lo harán basados en la oración común. Para ello, invitará a los Caminantes a hacer silencio, dejar reposar el corazón y prepararse para escuchar la Palabra de Dios que hoy los iluminará. Cantan juntos el coro de "Tuyo soy".

El **animador** lee de manera pausada y clara el siguiente texto tomado de 1 Reyes 3,5-7.9:

"El Señor se le apareció a Salomón en sueños durante la noche, y le dijo:
- Pídeme lo que quieras, que yo te lo daré.
Salomón respondió:
- Tú favoreciste mucho a mi padre David, tu siervo, porque caminó en tu presencia con fidelidad, justicia y rectitud de corazón, y le has conservado tu favor dándole un hijo que se siente en su trono, como hoy sucede. Y ahora, Señor, Dios mío, me has hecho rey a mí, tu siervo, como sucesor de mi padre David; pero yo soy muy joven y no sé cómo gobernar.
Da, pues, a tu siervo un corazón sabio para gobernar a tu pueblo y poder discernir entre lo bueno y lo malo".

Claves para el texto bíblico: *Salomón fue el tercero de los reyes de Israel. Su padre, David, había sido un rey sabio y muy poderoso, quien había extendido y fortalecido el reino de Israel como nunca antes en su historia. Fue símbolo de la unión de las 12 tribus, siendo el gobernador único de todas ellas.*

Estando su padre enfermo, es designado como su sucesor en el trono, ante lo cual Salomón se siente pequeño e incapaz, pidiendo que sea el mismo Señor quien lo guíe en su labor de gobernante, dándole la sabiduría para guiar a Su pueblo.

El **animador** se dirige a ellos diciendo:

En nuestra tribu elegiremos a 5 personas que, a partir de hoy y por aproximadamente 2 meses, cumplirán algunos servicios dentro de ella. Hemos visto en el encuentro anterior de qué se tratan, por lo que sólo nos queda preparar nuestro corazón para su elección.

Queremos motivar la elección a partir de este texto, que nos invita a ser humildes como Salomón; al igual que él, queremos poner nuestra seguridad en el Señor, y no en nosotros mismos, reconociendo que el don recibido supera nuestras capacidades.

Los invito entonces a repetir conmigo: Da, Señor, a tu siervo un corazón sabio... Queremos ser sabios al modo en que Dios lo es. Queremos que sea Él quien guíe nuestro discernimiento, y sea Él quien aliente a los elegidos en la misión que hoy comenzarán a asumir en servicio de su tribu. Repetimos una vez más: Da, Señor, a tu siervo un corazón sabio...

CEREMONIA DE ELECCIÓN

A continuación, el **animador** explicará a los Caminantes la forma en que elegirán los 5 servicios de la tribu. La elección se hará por votación secreta, debiendo cada uno proponer a un candidato por servicio a realizar (Guardián del Tesoro, Juez, Levita, Escribano y Artesano). No se puede proponer a una misma persona para dos servicios. Sí puede proponerse a uno mismo para uno de ellos.

El ANIMADOR comenta: La elección no debe hacerse por lazos de amistad ni por simple simpatía, sino por quien, en conciencia, creen que será la persona más adecuada para dicho servicio. Recuerden lo visto en relación a ello durante el encuentro anterior y estén especialmente atentos a descubrir cuál es la voluntad del Señor para su tribu: ¿A quién crees tú que el Señor elegiría para dicho servicio?

En un ambiente de silencio, respeto y oración, cada uno de los Caminantes hace su votación secretamente y entrega al **animador** su voto. Una vez que tenga reunidos todos los votos, invitará a los Caminantes a compartir brevemente la siguiente pregunta: **¿Estaría yo dispuesto(a) a asumir un servicio para la tribu?**

Mientras ellos comentan dicha pregunta, el **animador**, hecho a un lado, contabiliza los votos, anotando en un cuaderno los resultados. Luego, en un ambiente de mucho respeto el animador enciende el fuego en la vasija de greda y nombra a quienes fueron elegidos, recordándoles en síntesis cuál es su rol.

Luego, el ANIMADOR comenta: Al igual como estos papeles se consumirán en el fuego, cada uno de ustedes deberá entregarse en su tarea de servir a la tribu.

Le pregunta a cada Caminante elegido si acepta; una vez que todos han aceptado[13] se queman los papelitos. Se les da un gran aplauso y un tiempo para los saludos espontáneos. Hacen su grito de tribu, celebrando que han concluido la elección de hoy.

HACIA LA TIERRA PROMETIDA

Se termina este momento y el encuentro de hoy, poniendo todos al servicio de la tribu los dones y cualidades personales que el Señor les ha regalado[14]:

Señor,
pongo mis cualidades a tu disposición,
mis dones al servicio de mi tribu
para que ella crezca en el camino a cumplir tu misión.
Quiero ser tu servidor en medio de mis hermanos,
humilde y atento a Tu voluntad.
Dame la mansedumbre para aceptar Tu invitación,
la valentía para asumirla, a pesar de mis temores,
y la sabiduría para no olvidar que eres Tú quien actúa en mí.
Amén.

Finalizado el encuentro, los **animadores** y el **asesor** se reunirán con los Caminantes elegidos para saber cómo se sienten, invitándolos a ser humildes y responsables con la labor que han asumido. Así también les recordarán las tareas que cada servicio conlleva, disipando dudas y comentando que podrán contar con su ayuda y acompañamiento cuando lo requieran. Y les contarán que, en el próximo encuentro, cada uno(a) de ellos se comprometerá con su tribu y con toda la Asamblea en el servicio que asumirán.

13. Si alguno de los Caminantes está dudoso de aceptar o bien no quiere hacerlo, el animador invitará a la tribu a animarlo a ello. Si aún así no quisiese, el animador indica cuál fue el Caminante que sacó la segunda votación y se le pregunta si él o ella acepta el servicio.
14. Autor desconocido; si sabes quien es contactar a comunicaciones@iglesia.cl

SÉPTIMO ENCUENTRO:

¡SOMOS HIJOS DE ISRAEL!

"USTEDES SERÁN MI PUEBLO ENTRE TODOS LOS PUEBLOS".
(ÉXODO 19, 5)

PREPARANDO EL ENCUENTRO:

- ☐ Este encuentro cierra el primer bloque temático dedicado a la integración de la tribu, realizando una **Asamblea celebrativa** de las tribus de Israel. Busca celebrar la constitución como tribus y la identidad de cada una de ellas. Por eso, se propone la realización de un desfile de tribus, donde muestren todos los elementos simbólicos que han elaborado durante este primer bloque temático. Será el espacio también para que las personas elegidas para los distintos servicios hagan su promesa.
- ☐ Por ello, ojalá se realice en un lugar distinto a la parroquia, capilla o colegio, con espacios amplios donde hacer el desfile. Si cuenta con un lugar elevado, como un cerrito o monte, mejor.
- ☐ Sería muy conveniente invitar a otras personas a que participen del encuentro, a sus familiares, amigos y a todo aquel que quiera celebrar junto a ellos este importante día en que se dan a conocer como tribus.
- ☐ En el encuentro previo de preparación, los animadores sortearán el orden en que desfilarán las tribus, de modo de tenerlo decidido para el día del desfile.
- ☐ Será necesario que la tribu se reúna en un encuentro extraordinario para preparar su presentación durante el desfile, decidiendo de qué manera lo harán y cómo se organizarán para ello. Así también, prepararán todo lo necesario para el desfile: se traerán todos los tesoros de la tribu; si es que la tienen, todos vendrán ese día con la polera de tribu (o bien con una polera del color que caracteriza a la tribu).
- ☐ Los **materiales** requeridos para este encuentro son: Túnica para el asesor, elementos para la fogata o bien un cirio pascual, pequeños cirios (uno por tribu), disfraz de Jacob y una Biblia.

Recuerda que tu servicio es un encargo del Señor en medio de los Caminantes: acompáñalos con cariño y motívalos con tu testimonio de fe.

OBJETIVOS:

a) Construir la identidad de la tribu y propiciar la integración en cada una de ellas.

b) Celebrar la identidad de las tribus y concluir el primer bloque temático.

TEMÁTICAS:

Hijos de un mismo padre, Jacob, un solo pueblo en alianza con Dios. Sentido de pertenencia a Caminantes.

HAY FIESTA EN BETEL

En esta oportunidad el **asesor** estará vestido con túnica blanca. Da la bienvenida a las tribus con mucho cariño y les pide que se reúnan formando un solo círculo. Invita a que hagan su grito de tribu a medida que él los va saludando. Luego, introduce este encuentro, con estas o similares palabras:

Hoy celebraremos una Asamblea en la cual todas las tribus nos reunimos para celebrar nuestra identidad. Durante los primeros encuentros de este nuevo episodio nos hemos detenido a conocer nuestra historia como tribu y a construir nuestra identidad. Ya no somos Daniel, Esperanza, Diego, Gabriel o Antonia. Ya no somos personas solas, somos parte de una tribu que nos da identidad.

Hoy también queremos celebrar que tampoco somos tribus aisladas. Que aunque cada una tiene su propia identidad y está conformada por distintas personas, somos todos hijos de un mismo padre, Jacob. Con alegría podemos decir que somos un único pueblo, que camina unido en búsqueda del Señor. Hoy queremos celebrar que somos tribus de Judá, de Leví, de Benjamín, etc. Pero, por sobre todo, queremos celebrar que somos parte del Pueblo de Israel, del Pueblo de Dios.

EN LA TIENDA DEL ENCUENTRO

A continuación, se dará inicio al desfile de las tribus, mientras los demás espectadores (otras tribus e invitados) observarán, pudiéndose acomodar a los costados de la ruta del desfile. En un ambiente festivo y en el orden establecido anteriormente, cada una de las tribus irá desfilando, mostrando sus símbolos, gritando su grito, haciendo su oración y presentándose a la Asamblea según lo hayan decidido.

DESCALZOS EN EL MONTE SINAÍ

Una vez terminado el desfile, el **asesor** invitará a todos los presentes a terminar con un gran aplauso. Luego, los invita a vivir un nuevo momento; a calmarse un poco e ir haciendo silencio, pues a continuación se dirigirán a un lugar sagrado.

En silencio, los guía a un lugar distinto donde está preparada la pira para la fogata (o el cirio pascual apagado). Una vez allí, entra la Palabra acompañada de 12 antorchas o velas encendidas. Tras ella entra **Jacob,** quien junto a un relator, proclama la siguiente adaptación del texto de Génesis 49,1-28:

"Después, Jacob llamó a sus hijos y les dijo:
- Reúnanse, que quiero decirles lo que será de ustedes en los días venideros. Júntense y escuchen, hijos de Jacob; escuchen a su padre Israel:
Rubén, tú eres mi primogénito, mi fuerza y el primer fruto de mi virilidad, el primero en dignidad, el primero en poder.
Simeón y Leví son hermanos, astucia y violencia son sus armas, por eso se separarán en Israel.
A ti Judá te alabarán tus hermanos, someterás a tus enemigos. Cachorro de león es Judá, siempre regresas con caza, hijo mío.
Zabulón vive en la orilla del mar, será puerto para los barcos, sus fronteras llegan hasta Sidón.
Isacar es un burro robusto echado en el corral; presta su hombro a la carga y acepta trabajos duros.
Dan juzga a su pueblo como un jefe más de Israel. Es una serpiente en el camino que hace caer por detrás al jinete.
A Gad salteadores lo asaltan, pero él salta por la espalda.
Aser abunda en pan sabroso, proporciona manjares de reyes.
Neftalí es una cierva suelta, que lleva hermosos cervatillos.
José, retoño fértil, que el Dios de tu padre te ayude, que el Dios Poderoso te bendiga.
Benjamín es un lobo insaciable, por la mañana devora su caza y por la tarde los desechos.
Estas son las doce tribus de Israel y esto lo que les dijo su padre cuando los bendijo, a cada uno con su propia bendición".

Al finalizar la lectura, quienes tienen las antorchas o velas danzan en torno a la fogata o al cirio y lo encienden.

Luego, **Jacob** se dirige a la Asamblea con las siguientes o similares palabras:

Tribus de Israel, hijos míos: ustedes son la promesa de Dios hecha realidad. Ustedes son mi descendencia, y cada una de estas tribus, con su propia historia e identidad, es parte del único Pueblo elegido por Dios para ser Su pueblo, una nación Santa.

Todos ustedes aquí presentes son hijos de un mismo padre; y no sólo porque todos ustedes provienen de mis 12 hijos, sino más aún, porque todos los que aquí estamos somos hijos del único Señor, Yahvé, Dios de la vida. Él nos ha llamado y nos ha prometido su compañía y protección.

Hoy culminan un tiempo dedicado a la construcción de la identidad de su tribu y a la integración de cada uno de ustedes dentro de ella. Sin embargo, el camino recién comienza y es muy largo. Por lo que el desafío de seguir creciendo en común permanece. Por esta razón, hoy se comprometerán, ante cada una de sus tribus y ante la Asamblea toda, las personas que han aceptado asumir un servicio dentro de sus tribus. Ellas han sido elegidas por ustedes mismos y hoy quieren acoger la invitación y comprometerse con su Pueblo.

PROMESA DE LOS SERVIDORES

A continuación, **Jacob** invitará a pasar adelante a todos aquellos que han sido elegidos artesanos de tribu y los invita primero a decir cada uno su nombre y luego a hacer juntos la promesa (ver anexo "Promesa del servidor de la tribu"). Se les da un aplauso fuerte y se les invita a volver a sus lugares. Se hará así con cada uno de los servicios de la tribu.

HACIA LA TIERRA PROMETIDA

Una vez terminado lo anterior, se canta "En nuestra oscuridad" o bien "No me eligieron ustedes". Luego, el **asesor** invita a que se reúnan por tribus, haciendo un círculo abrazados. **Jacob** dirige la bendición final:

> *Que la bendición del Padre bueno los impulse con la fuerza de su Espíritu a mantenerse unidos en fraternidad, a seguir preparándose y ayudándose mutuamente, y a asumir la misión de vivir como hijos de Dios Padre.*

Cada tribu termina haciendo su grito.

ANEXO:
PROMESA DEL SERVIDOR DE LA TRIBU

Yo _____ (dice su nombre) me comprometo a cuidar los tesoros de mi tribu, a mantenerlos en buen estado y a llevarlos a cada uno de los encuentros, siendo un fiel **Guardián del Tesoro.** Dios Padre, dame tu gracia para servirte en mis hermanos de tribu con sencillez y generosidad. **Amén.**

Yo _____ (dice su nombre) me comprometo a resguardar la sagrada historia de mi tribu, dejando registro de ella en nuestra bitácora según el Señor me indique, siendo un dedicado **Escribano.** Dios Padre, dame tu gracia para servirte en mis hermanos de tribu con sencillez y generosidad. **Amén.**

Yo _____ (dice su nombre) me comprometo como **Levita** a animar la fe y la vida de mis compañeros de tribu, celebrando los sucesos importantes de nuestra historia, así como motivando la oración en común. Dios Padre, dame tu gracia para servirte en mis hermanos de tribu con sencillez y generosidad. **Amén.**

Yo _____ (dice su nombre) me comprometo como **Artesano** a preparar de la mejor forma los espacios para compartir como tribu, adecuándolos a nuestras necesidades y gustos. Dios Padre, dame tu gracia para servirte en mis hermanos de tribu con sencillez y generosidad. **Amén**.

Yo _____ (dice su nombre) me comprometo a coordinar a mi tribu cada vez que ella así lo requiera, trabajando en equipo fraternamente en vistas al crecimiento de mi tribu, siendo un humilde y responsable **Juez.** Dios Padre, dame tu gracia para servirte en mis hermanos de tribu con sencillez y generosidad. **Amén.**

PRIMER MEGILÁH

1. Asisto regularmente a los encuentros de Caminantes como manifestación de mi compromiso con el Señor y con mis hermanos.
2. Participo alegre y lealmente en los momentos de cantos y juegos, reconociendo en ellos un espacio de crecimiento e integración de nuestro Pueblo.
3. Soy alegre y cercano a mis hermanos de tribu y a todos los Caminantes, miembros del mismo Pueblo de Dios.
4. Coopero en las distintas actividades de mi tribu y de la Asamblea porque me siento parte activa en la construcción de nuestro caminar en común.
5. Estoy siempre dispuesto a asumir responsabilidades dentro de la tribu, como servicio a mis hermanos y a Dios.
6. Soy capaz de trabajar en equipo con todos los miembros de mi tribu sin distinción.
7. Soy cuidadoso con las pertenencias de mi tribu y con las de los demás porque son dones que Dios nos ha regalado.
8. Soy capaz de guiar de manera adecuada momentos en los encuentros de mi tribu.
9. Soy capaz de resolver los conflictos a través del diálogo respetuoso y fraterno, tal como me enseña el Señor, mi Dios.
10. Soy respetuoso de las opiniones de los demás y sé escuchar con apertura, porque reconozco en ellos a hermanos de camino e hijos de Dios Padre.

** Al completarse el 80% de esta ficha, se entrega la calcomanía de la Conquista de la Tierra Prometida.*

BIBLIOGRAFÍA

- *Biblia Católica para Jóvenes*. 2005. Editorial Verbo Divino. Estella (Navarra), España.
- BUSTILLOS, G., y VARGAS, L. *Técnicas participativas para la educación popular*. *Tomo I*. 1990. IMDEC. Guadalajara, México.
- DÍAZ, J., VALENZUELA, E. *Aplicando las inteligencias múltiples en la educación de la fe*. 1999. Editorial Don Bosco S.A. Santiago, Chile.
- GONZÁLEZ, M. *Prohibido estar solo*. 1997. Instituto de Catequesis, Arzobispado de Santiago. Santiago, Chile.
- IRURE, M., LARRAÑETA, J. *Catequesis Bíblicas para jóvenes y adultos*. 1997. Editorial CCS. Madrid, España.
- MARGUERAT, D. y BOURQUIN, Y. *Cómo leer los relatos bíblicos. Iniciación al análisis narrativo*. 1998. Presencia Teológica, Sal Terrae. Santander, España.
- 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/
- http://www.movimiento-exodo.com/
- www.jouscout.com/joc1.htm