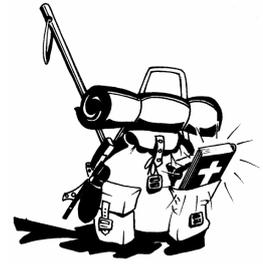




Ontinyent 2005

del 17 al 22 de julio Tots Vents



CAMPAMENTO
tiempo de alegría y amistad

Nuestra Historia de Salvación



Parroquia Ntra. Sra. De Gracia de Chella
Parroquia S. Francisco de Paula de Bolbaite

LISTA ACAMPADOS

CHELLA

4 AÑOS

0-Priscila Sanchis Guzmán

2º PRIMARIA

1-Joaquín Sanchis Guzmán

3º PRIMARIA

2-Miguel Riera Costa
3-José Joaquín Tortosa García
4-Rubén García Sánchez
5-Juan Carlos Ortiz Moreno
6-Ricardo Santamaría Bellver
7-Pavel Albert Calatayud
8-Gala Sanmartín Pallás
9-Gema Prieto Navarro

4º PRIMARIA

10-Gema Ortega Boure
11-Jennifer Fabra González
12-Sara Sarrión Palop
13-Ana Mascarell Gómez
14-Roberto Granero Tortosa
15-Marcos Benlloch Giner

5º PRIMARIA

16-María Patón Ferrer

6º PRIMARIA

17-Luís Ortiz Gutiérrez

1º ESO

18-Juan Ramón Bellot Granero
19-Josechu García Sánchez

PREMONITORES

2º ESO

1-Cristina Granero Navarro
2-Yasmina Sanz Aparicio
3-María Granero Tortosa
4-Kira Sanmartín Pallás

MONITORES

1-Omayra Calabuig Ramírez
2-Miguel Gimeno Ferrando
3-Mª Carmen Bellot Granero
4-Joaquín Sarrión García
5-Rafa Giner Martínez
6-José Manuel Martínez Sanchis

BOLBAITE

3º PRIMARIA

1-María Delgado Gil
2-Paula García
3-Noemí Pla García
4-Sara Serrano García

4º PRIMARIA

5-Samuel Moll Carrión
6-Andrés Más Polop

5º PRIMARIA

7-Luís Sornosa Antoni
8-Diana Granero Perales

6º PRIMARIA

9-Borja Ribes Baldoví
10-Jonatan Sales Carrión
11-Gianmarco Jiménez Martínez
12-Oscar Serrano García
13-Fausto Giner Serrano
14-Aida Serrano Novella
15-José Estarlich Bañón
16-Mª Araceli Moll Carrión
17-Sergio Calatayud Monteagudo
18-María Martínez Pérez
19-Judit Pla García
20-Brenda Sáez Serrano
21-Iris Sáez Serrano
22-Gloria Monteagudo Monteagudo

PREMONITORES

2º ESO

1-Patricia Sanchis Albuixech
2-Estela Moll Oliver
3-Rocío Navarro Pareja
4-Jesús Sales Carrión
5-Aitor Albuixech Montoliu
6-Marina Palazón Herrandiz
7-Francisco Serrano García
8-Beatriz Gómez Garés

3º ESO

9-Silvia García Juárez
10-Pablo Sáez Abad
11-Yesica Martínez Belvis

4º ESO

12-Vera Del pino Ribes

MONITORES

1-Mª Carmen Mateu Serradell
2-Mª Carmen García Martínez

JEFE DE CAMPAMENTO

Inma Reig Gimeno

SACERDOTE

Engraci Bataller Martínez

COCINERA

Priscila Guzmán Monteagudo

CHELLA

NIÑOS.....20

PREMONITORES.....4

MONITORES.....6

BOLBAITE

NIÑOS.....22

PREMONITORES.....12

MONITORES.....2

SACERDOTE.....1

JEFE DE

CAMPAMENTO.....1

COCINERA.....1

TOTAL

ACAMPADOS.....69

GRUPOS

A. Omayra-Cristina-Kira

Gala Sanmartín Pallás
Gema Prieto Navarro
María Delgado Gil
Paula García
Noemí Pla García
Sara Serrano García

B. Rafa-Miguel-Aitor-Jesús

Joaquín Sanchis Guzmán
Miguel Riera Costa
José Joaquín Tortosa García
Ricardo Santamaría Bellver
Pavel Albert Calatayud

C. José Manuel-Yasmina-María

Rubén García Sánchez
Juan Carlos Ortiz Moreno
Samuel Moll Carrión
Andrés Más Polop
Roberto Granero Tortosa
Marcos Benlloch Giner

D. Inma-Yessica-Silvia

Sara Sarrión Palop
Ana Mascarell Gómez
María Patón Ferrer
Diana Granero Perales

E. M^a C Mateu-Vera-Estela

Gema Ortega Boure
Jennifer Fabra González
Aida Serrano Novella
M^a Araceli Moll Carrión

F. M^a C García-Marina-Beatriz

María Martínez Pérez
Judit Pla García
Brenda Sáez Serrano
Iris Sáez Serrano
Gloria Monteagudo Monteagudo

G. Engracio-Francisco-Patricia

Luís Sornosa Antoni
Jonatan Sales Carrión
Gianmarco Jiménez Martínez
Fausto Giner Serrano
José Estarlich Bañón
Sergio Calatayud Monteagudo

H. Joaquín-Pablo-Rocío

Luís Ortiz Gutiérrez
Juan Ramón Bellot Granero
Josechu García Sánchez
Borja Ribes Baldoví
Oscar Serrano García

HORARIO

HORARIO BASE

08'00 Diana Educadores. Aseo
08'15 Diana Campamento. Aseo
08'45 Oración de la Mañana
09'15 Desayuno
Arreglo de tiendas
Servicios
10'30 Actividad de la Mañana
12'00 Baño
14'00 Comida
Descanso-Tiempo libre
15'30 Cantos
16'00 Talleres
17'30 Merienda
18'00 Actividad de la Tarde
19'30 Reflexión
20'30 Aseo-Ducha
21'00 Cena
22'00 Actividad de la Noche
23'30 Oración de la noche
23'45 Acostarse
00'00 Silencio
Oración Educadores
Reunión

HORARIO DOMINGO 17

12'00 Salida de Chella
12'30 Eucaristía en Bolbaite
Comida
15'30 Salida para el Campamento
17'00 Bajada de bultos
Merienda
18'00 Montar tiendas
21'00 Cena
22'00 Actividad de la Noche
23'30 Oración de la Noche
23'45 Acostarse
00'00 Silencio
Oración Educadores
Reunión

HORARIO VIERNES 22

09'15 Desayuno
Limpiar tiendas y desmontar
10'30 Actividad de la Mañana
12'00 Baño
14'00 Comida
15'30 Preparación Eucaristía: Cantos,
moniciones,...
16'30 Eucaristía
17'30 Merienda
18'00 Regreso

SERVICIOS

	Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
Grupo A	Pinada	Liturgia	Lavadero	Piscina	Comedor ext
Grupo B	Aseos	Pinada	Liturgia	Lavadero	Piscina
Grupo C	Pista	Aseos	Pinada	Liturgia	Lavadero
Grupo D-E	Comedor ext	Pista	Aseos	Pinada	Liturgia
Grupo F	Piscina	Comedor ext	Pista	Aseos	Pinada
Grupo G	Lavadero	Piscina	Comedor ext	Pista	Aseos
Grupo H	Liturgia	Lavadero	Piscina	Comedor ext	Pista

SERVICIO DE COMEDOR

	Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
Grupo A	Desayuno		Comida		
Grupo B	Comida		Cena		
Grupo C	Cena			Desayuno	
Grupo D-E		Desayuno		Comida	
Grupo F		Comida		Cena	
Grupo G		Cena			Desayuno
Grupo H			Desayuno		Comida

ENCARGADOS

Liturgia: Joaquín
Botiquín: M^a Carmen García
Piscina: Rafa

	domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
Guardia noche						
Guardia mediodía						

MATERIAL

	JUEGO	MATERIAL	COMPRAR	HACER
1.3	Velada del deshielo			
2.1	El Mensaje	<ul style="list-style-type: none"> - Mensaje centrar - Globos con letras y símbolos - Folios de colores 	<ul style="list-style-type: none"> - globos - folios de colores 	<ul style="list-style-type: none"> - mensaje central - letras y símbolos
2.2	La Creación	<ul style="list-style-type: none"> - Papel celofán de colores - Dibujo de lo creado - Mural con el Sol - Pintura amarilla (cubo) - Globos (blancos) - La Osa Mayor - Cilindros de cartón - Precinto y folios - Arroz - Rotuladores - Manzanas - Cartulina negra - Tijeras y Celo - Folios o Periódico - Botijito (sonido pájaros) - Pelotas de ping-pong - Cucharas de plástico 	<ul style="list-style-type: none"> - papel celofán - pintura amarilla - globos (blancos) - arroz - manzanas - cartulina negra - botijito (sonido pájaros) 	<ul style="list-style-type: none"> - dibujos de lo creado - mural con el sol - Osa mayor
2.3	Cazadores de estrellas	<ul style="list-style-type: none"> - Farolillos: cartulina negra y cenefas de papel celofán - Hoja con itinerario de estrellas - Lazos: un rollo de tela o cinta - Boli y papel - Muñecos de papel - Un problema - Pinzas de la ropa - Material para disfrazarse 	<ul style="list-style-type: none"> - cartulina negra - papel celofán - pinzas de la ropa -material para disfrazarse 	<ul style="list-style-type: none"> - Farolillos - hoja con itinerario - muñecos de papel - un problema
3.1	Ruta hacia la Tierra Prometida	<ul style="list-style-type: none"> - Puntos - Hoja de anotación - Chucherías - Cuerda - Bolsas de basura de colores (azul y negra) - Balón - Pelotas de plástico (2) - Chapas (10) - Cubo - Botes de refresco (15) - Pelotas (10) - Caja con agujeros 	<ul style="list-style-type: none"> - chucherías - cuerda - bolsas de basura - balón - pelotas de plástico - pelotas 	<ul style="list-style-type: none"> - puntos - hoja de anotación - chapas - botes de refresco - caja con agujeros
3.3	El sacrificio de Isaac	<ul style="list-style-type: none"> - Cuchillos de plástico 		
4.1	La lucha de David y Goliat	<ul style="list-style-type: none"> - Banderitas (cartulina y palillos largos) 		<ul style="list-style-type: none"> - banderitas
4.2	Festival del Rey David	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraz del Rey David - Estandartes - Medallas - Música para el desfile - Palos y medallas gigantes 		<ul style="list-style-type: none"> - disfraz del Rey David - estandartes - medallas - medallas gigantes
4.3	El Pueblo de Israel sucumbe al terror	<ul style="list-style-type: none"> - Disfraces de los personajes 		<ul style="list-style-type: none"> Disfraces de los personajes

5.1	El camino de la perdición	- harina - cuerda - recipientes de agua - huevos		
5.3	Festival			
6.1	Jesús, el maestro	- Panel central - Frases - Pelotas - Lista de películas - Baraja de cartas - Panel con un burro y rabo - Pañuelo - Papel higiénico - Cucharas y pelotas d ping-pong - Caja con agujeros	- papel higiénico	- panel central - frases de Jesús - lista de películas - panel con burro y rabo

MATERIAL QUE TENEMOS	MATERIAL PARA COMPRAR
<ul style="list-style-type: none"> - tijeras - ceras - lápices - gomas - bolígrafos - sacapuntas - pintalabios - rotuladores - rotuladores permanentes (4 negros, 1 azul, 1 rojo) - rotuladores camisetas - 3 rollos de precinto - 5 cutex - tinte de camisetas - agujas imperdibles - palillos - chinchetas - 6 pulverizadores - 2 espuma de afeitarse - vasos de plástico - juego de aros - juego de golf - cinta de regalo - 1 rollo de cuerda de pita - tiras de tela - pelotas de ping-pong - 5 pelotas - 11 jarras - cuchillos - cucharas - 1 paquete de pinzas - algodón - 7 ovillos de lana - pintura de dedos - papel de celofán (amarillo y verde) - papel crepé-pinocho (rosa, amarillo, naranja y blanco) - pinceles - 1 barba negra - papel higiénico - 12 cubos - 3 palancanas grandes - 4 palancanas pequeñas - 8 palos de escoba - 2 escobas 	<ul style="list-style-type: none"> *porque no hay suficiente <ul style="list-style-type: none"> - gomas - bolígrafos - precinto - cuerda de pita - pelotas - pinzas - escoba *para disfraces <ul style="list-style-type: none"> - bolsas de basura grandes - diferentes tipos de papel * otros <ul style="list-style-type: none"> - papel continuo - estropajos - lavavajillas - globos - chucherías

NORMAS DE LOS MONITORES

- Todos los educadores se levantarán a la diana, sin protestar.
- No fumaremos delante de los niños.
- Utilizaremos los ceniceros.
- Participaremos en todas las actividades, que no te lo impida tu cargo. Hazlo con buena disposición y actitud positiva. Respeta a tu compañero como organizador y responsable de cada actividad, si tienes alguna queja o comentario no dudes en expresarlo en las revisiones diarias.
- No dudes en comentar tus aptitudes con el jefe de campamento, para eso están.
- Sabes que el campamento es cosa de todos. Demuéstralo.
- No tires las colillas ni basura en el suelo. Hemos de dar ejemplo.
- Se aconseja unas horas de sueño diarias para el buen funcionamiento del campamento. Esto no quiere decir que estemos jugando por la noche y durmiendo de día.

ACTITUDES DE LOS MONITORES

- Actuar desde la identidad cristiana. Esto no es una ONG, estamos en una parroquia, el objetivo no es sólo pasarlo bien ni los juegos se hacen por hacer: hay un trasfondo, una misión detrás de cada actividad.
- Ser trabajador y responsable
- Es el campamento de los niños, no el tuyo, no lo olvides
- Cumplir las normas establecidas por el campamento
- El campamento es muy bonito, divertido... pero agotador. El descanso es esencial. Una cosa es acostarse tarde preparando materiales o fomentando el buen ambiente y otra la fiesta fácil. Conforme pasen los días, el cansancio se acumula, la atención baja y es cuando surgen los problemas.
- El plan de campamento no es un tocho que hay que elaborar porque toca. Es esencial. Es la "Biblia" del campamento, son los cimientos de tu trabajo y el de todos. La base para que los niños pasen unos días inolvidables.
- Tener mucha paciencia: con los niños especialmente, pero también con el jefe, resto de monitores, premonitores o cocineras.
- No discutir ni corregir a otro monitor delante de los niños
- Saber perdonar
- Tener sentido común, no pensar que la primera decisión (la idea más rápida) es la buena: meditar nuestras actuaciones. Los nervios o la decisión rápida no son buenos consejeros. Ante un problema, usa el sentido común y piensa en lo más adecuado para todos.
- No tener vergüenza: venimos a hacer disfrutar a un grupo de chavales
- Medir las palabras
- Tener capacidad de improvisar y saber reaccionar bien
- Tan importante es organizar el día siguiente como revisar el día pasado. De los fallos se aprende y se planea mejor el día siguiente.
- La crítica en las reuniones es buena siempre que sea constructiva y amigable. Al más mínimo detalle de que se sobrepase o se calde el ambiente, reconduce la situación rápido con argumentos y positividad por encima de cuestiones personales.
- Ante todo, velar por la diversión y seguridad de los niños, nadie puede estar solo o parado, apartado
- Todos los días, analizar el comportamiento y estado de los niños del grupo y de la tienda
- Hay que estar muy atentos a si concilian bien el sueño, se nutren convenientemente y van con regularidad al servicio

HISTORIA DE LA SALVACIÓN

LA CREACIÓN.

Todos los pueblos de la Tierra, desde sus orígenes, se han preguntado por el origen de la vida y, en especial, por el origen del ser humano; sin embargo, más que preguntarse por el cómo surgió el hombre se han preguntado por el por qué y el para qué ha surgido el hombre.

El Pueblo de Israel se ha caracterizado siempre por su relación con Dios, Israel siempre ha sido un pueblo muy religioso y ha visto en todos los acontecimientos de su historia la mano de Dios.

Como es lógico, también Israel se ha preguntado por el origen de la vida, por su sentido. En las primeras páginas de la Sagrada Escritura, el Pueblo de Israel ha sabido plasmar todas estas cuestiones.

En el Génesis, primer libro de la Biblia, el Pueblo de Israel nos presenta de manera poética a Dios como creador de la vida, del mundo y de cuanto éste contiene; para el pueblo judío todo resulta muy fácil de explicar: la vida, el mundo, el hombre... todo es fruto del amor infinito de Dios, de un Dios que desea compartir con el hombre lo mejor que posee; la vida.

Respirar, sentir, abrazar, mirar, contemplar, reír, gozar... todo eso es la vida y, es eso lo que Dios ha regalado al hombre.

Sin embargo, el hombre no supo ser agradecido con ese regalo.

Dios, que todo lo hace bueno y bien, nos dio la libertad para aceptar o rechazar ese magnífico regalo.

El hombre no aceptó a Dios como el Señor de su vida y quiso ser, él mismo, el señor de su felicidad; el hombre se separó de su creador, pecó y conoció el mal, la enfermedad y la muerte.

A pesar de todo, Dios no se olvidó de su ser más querido y, a partir de entonces, hizo con él una bella historia de amor: *la Historia de la Salvación*, la historia del Pueblo de Israel, la historia de tu vida.

ABRAHAM

La Biblia considera a Abraham el fundador del pueblo israelita.

El pueblo de Israel es el pueblo elegido por Dios para darse a conocer a todos los hombres.

Abraham era un pastor nómada de raza hebrea. Vivía en Ur (Mesopotamia). Estaba casado con Sara de la cual no tenía hijos porque era estéril.

Cuando Abraham recibió la llamada de Dios tenía 75 años.

Dios le manda dos cosas:

- 1.-Que salga de su tierra (Ur) y vaya a la tierra que Él le mostrará.
- 2.-Que sea fiel a su Dios.

Dios le promete:

- 1.-Una descendencia o familia numerosa de la cual nacería el Salvador.
- 2.-Una tierra para su descendencia (La Tierra Prometida)

Abraham salió de su tierra, se fió de Dios y le fue fiel.

Dios también cumplió su promesa:

- 1.-Le dio a Abraham un hijo, Isaac.
- 2.-Abraham se instala en Canaan, tierra que con el tiempo pasará a ser propiedad de la descendencia de Abraham.

Abraham tuvo que superar una gran prueba:

-Cuando creía tener asegurada una descendencia numerosa mediante su hijo Isaac, Dios le pidió que se lo ofreciera en sacrificio; sin embargo, viendo Dios que Abraham no se reservaba su hijo, impidió aquel sacrificio y lo bendijo.

MOISÉS.

La descendencia de Abraham fue la siguiente:

Abraham estaba casado con Sara; tuvieron un hijo llamado Isaac y éste tuvo un hijo llamado Jacob y éste tuvo doce hijos.

Los doce hijos de Jacob que habitaban en Canaán, debido a una fuerte sequía se establecieron en Egipto.

Al principio el Faraón los respetó pero con el tiempo los israelitas, que así se llamaban los descendientes de Abraham, fueron utilizados para realizar trabajos forzados en Egipto (construcción de pirámides)

Ante la opresión del Faraón, los israelitas piden ayuda a Dios.

Dios escucha a su pueblo oprimido y encarga a Moisés que los saque de Egipto y los lleve a la Tierra Prometida (Canaán) Dios les ayudará en su huída; es lo que se conoce como Éxodo.

Para llegar a la Tierra prometida, tienen que atravesar el desierto, será un camino largo (durante 40 años) y pesado.

Allí, en el desierto, en el Monte Sinaí, Dios entrega a su Pueblo los Diez Mandamientos (Decálogo). Con estos Diez Mandamientos el Pueblo de Israel sabrá cómo tiene que servir y agradar a Dios.

EL PUEBLO DE ISRAEL ENTRA EN LA TIERRA PROMETIDA.

JOSUÉ: Una vez muerto Moisés, Josué se puso al frente del Pueblo de Israel para entrar en Canaán, conquistar la Tierra de los antepasados y repartirla entre las tribus.

La penetración en la Tierra Prometida fue lenta y dura. El Pueblo de Israel contará con la ayuda de Dios.

JUECES: Estando Israel asentado en Canaán, se vio ante un doble peligro:

1.-Un peligro religioso: El pueblo tenía la tentación de adorar ídolos o dioses cananeos.

2.-Un peligro político: Los pueblos vecinos intentaban someterlo.

Ante estos peligros, el Señor no abandonó a su Pueblo. Hizo surgir a los jueces que fueron jefes que Dios eligió para salvar a Israel de la opresión de sus enemigos y quitar los ídolos del corazón del Pueblo.

LA MONARQUÍA: En la época de los jueces, Israel no constituía aún un país unido. Sintió la necesidad de ser gobernado por un rey y poder así hacer frente a los enemigos. Dios escucha a su pueblo y elige a los reyes que lo gobernarán.

Los principales reyes de Israel fueron: Saúl, David y Salomón.

Cuando los reyes obedecen a Dios, el Pueblo de Israel prosperará y vivirá en paz; cuando le desobedezcan el Pueblo de Israel fracasará.

LA MONARQUÍA: EL REY DAVID.

El Pueblo de Israel que estaba formado por doce tribus, buscará la seguridad de un rey para estar más unido y defenderse mejor de sus enemigos los filisteos.

Los reyes de Israel fueron: Saúl, David y Salomón.

SAÚL: Fue un rey alto, grande y fuerte. Confió más en sus cualidades físicas que en la ayuda de Dios. Saúl no tenía fe en dios, le desobedecía, no cumplía su ley. Saúl y el Pueblo de Israel fracasarán ante los enemigos.

DAVID: Antes de ser rey era un joven muchacho débil que cuidaba ovejas. David confiará en Dios que le ha elegido para ser rey de Israel. David a diferencia de Saúl obedece a Dios, cumple sus leyes y guía a su pueblo por el buen camino. David, a pesar de ser un muchacho débil será un gran rey y el Pueblo de Israel vivirá feliz, pues dios está con los que le son fieles.

SALOMÓN: (Es hijo de David)

Distinguimos en su vida dos etapas:

1.-Cuando es joven: Es prudente, obedece a Dios, cumple sus leyes.
No desea poder ni riquezas.
Pide a Dios sabiduría para gobernar.
Recibe de su padre (David) el encargo de construir un Templo para el Señor en Jerusalén.

2.-Cuando es adulto: No cumple las leyes de Dios. Adora a otros dioses.
Está obsesionado por el poder y las riquezas.
Construye un palacio lujoso para él.
Se despreocupa del bien de su pueblo.

Salomón empieza reinando al servicio de Dios, pero poco a poco se fue alejando de este camino por lo que el Pueblo de Israel irá caminando hacia el fracaso.

EL CISMA: LOS PROFETAS.

Roboán, hijo de Salomón oprime aún más al Pueblo de Israel. Como consecuencia de este reinado fatídico, los israelitas se dividen en dos reinos distintos: Por una parte, el Reino del Norte (Reino de Israel) Se niegan a servir a Dios.

Por otra parte, el Reino del Sur (Reino de Judá).

El abandono de la ley de Dios por parte del rey y del Pueblo de Israel produce la división y la separación de los hermanos.

LOS PROFETAS: Desde Salomón tenemos que los reyes se olvidan de Dios y la separación y división de Israel en dos Reinos.

Dios no abandonó, a pesar de todo, a su pueblo sino que en el momento de la separación envía a los profetas.

La misión de los profetas consiste en:

- Ser los encargados de que se cumpla la Alianza o pacto de unión con Dios.
- Dicen la verdad.
- Denuncian el pecado: el Pueblo y los Reyes se han alejado de Dios.
- Anuncian un mensaje de esperanza: Dios no tardará en enviarles un salvador (Jesús)

Como profetas importantes tenemos a: Isaías, Jeremías...

Los pasos que sigue un profeta son:

- 1.-Oye, siente la voz de Dios.
- 2.-Tiene miedo, se siente débil.
- 3.-Confía en Dios y se deja llevar por Él.
- 4.-Anuncia con fuerza lo que Dios le ha comunicado.

EL DESTIERRO DE BABILONIA.

A pesar de la actividad de los profetas, el Pueblo de Israel no reaccionó y se apartó cada vez más de Dios. Como consecuencias de esto nos encontramos:

Pobreza
Miseria
Desigualdad social
Debilidad ante los enemigos.

En el año 587 a. C. El rey de Babilonia, Nabucodonosor, invade y conquista Israel. Los israelitas son deportados o llevados a Babilonia.

En Babilonia, los israelitas: Se lamentan.
Se arrepienten.
Piden auxilio a Dios.

LA VUELTA A ISRAEL.

Ciro, rey de Persia, conquista Babilonia y da una orden para que los israelitas vuelvan a su país.

NUEVAS INVASIONES.

Los imperios vecinos invaden sucesivamente Israel: Grecia y Roma.

Durante la invasión romana Dios enviará a su Pueblo al Salvador o Mesías que ya anunciaron los profetas: **JESÚS DE NAZARET.**

PLANNING DE ACTIVIDADES

	Domingo 17	Lunes 18	Martes 19	Miércoles 20	Jueves 21	Viernes 22
<i>Tema</i>		LA CREACIÓN	ABRAHAM (Dios promete y cumple)	DAVID (Dios elige a los sencillos)	PROFETAS (Denunciar la situación del Pueblo de Israel y Ser mensajeros de la Palabra de Dios)	JESÚS
<i>Mañana</i>		El mensaje	Ruta hacia la Tierra Prometida	La lucha de David y Goliat	El Camino a la Perdición	Jesús, el maestro
<i>Tarde</i>		La Creación		Festival del Rey David		
<i>Noche</i>	Velada de deshielo	Cazadores de estrellas	El sacrificio de Isaac	El Pueblo de Israel sucumbe al terror	Festival	

EUCARISTÍA INICIO

MONICIÓN DE ENTRADA

Esta mañana nos hemos reunido las parroquias de Chella y Bolbaite para iniciar un nuevo campamento. Hagamos de estos días una oportunidad para conocer mejor a los demás, para respetarlos como personas, para quererlos como amigos que comparten con nosotros una misma ilusión. Comenzamos con un encuentro con Jesús para llegar a descubrir cual ha sido nuestra Historia de Salvación.

PETICIONES DE PERDÓN

- Te pedimos perdón, por no ayudar en casa lo suficiente para poder hacer felices a nuestra familia y a las personas que nos rodean. SEÑOR, TEN PIEDAD.
- Te pedimos perdón, por ser tan egoístas y no compartir nuestras cosas con los demás. CRISTO, TEN PIEDAD.
- Te pedimos perdón, por dejar de lado a aquellas personas que no nos piden nada a cambio y nos lo dan todo, porque ellas son quienes más nos necesitan. SEÑOR, TEN PIEDAD

PETICIONES

- Señor, te pedimos para que nos ayudes a ser amigos de nuestros compañeros de campamento y a saber respetarlos durante estos días. TE LO PEDIMOS SEÑOR.
- Te pedimos que cuando volvamos del campamento, sepamos transmitir todo lo que hemos aprendido. TE LO PEDIMOS SEÑOR.
- Te pedimos para que sepamos aprovechar la oportunidad de estar un poco más cerca de ti durante estos días rodeados de la naturaleza. TE LO PEDIMOS SEÑOR.

OFRENDAS

- Señor, te ofrecemos estas cruces, símbolo que nos identifica como cristianos que seguimos el camino que nos vas marcando.
- Señor, te ofrecemos este plan de campamento, en el cual están todas las actividades que vamos a realizar y de las que vamos a disfrutar en estos días y en el cual se encuentra todo el esfuerzo y empeño de nuestros educadores.
- Señor, te ofrecemos estos cubiertos como símbolo de la gratitud que nos das a través de las personas que nos van a estar acompañando durante el campamento; ofreciéndonos los alimentos que son fruto del amor que nos tienes.
- Por último te ofrecemos el pan y el vino que se convertirán en la Sangre y el Cuerpo de nuestro mejor amigo.

ACCIÓN DE GRACIAS

Al comienzo de este campamento,
nos reunimos en torno a ti, Señor,
para agradecerte todas las cosas buenas
que vamos a tener ocasión de vivir.

Gracias por el lugar que será nuestra casa
durante los próximos días.
Danos tu fuerza para que sepamos respetar la naturaleza
y contribuir a que la vida crezca y se desarrolle,
haciendo más hermoso y agradable nuestro planeta.
Gracias por la naturaleza, Señor.

Gracias por los amigos y amigas.
Todos juntos formamos como una gran familia.
Tú quieres que nos ayudemos y seamos generosos,
compartiendo todo lo que tenemos,
viviendo en alegría y fiesta,
poniendo nuestra confianza en los demás.
Gracias por los amigos y amigas, Señor.

Gracias por los juegos y actividades
que vamos a desarrollar.
Ayúdanos para que siempre conservemos la alegría,
sin enfadarnos y sin romper la amistad.
Danos tu fuerza, para que no seamos egoístas,
para que sepamos tender nuestras manos a todos
sin esperar nada a cambio.
Danos tu generosidad, para que ayudemos
a quienes más lo necesitan,
sin marginar ni despreciar a nadie.
Gracias por los juegos y actividades, Señor.

Queremos pedirte también
por los chicos y chicas que nunca tendrán
la posibilidad de hacer un campamento.
Ayuda a quienes viven en los países marcados por la guerra,
da amistad a quienes no tienen amigos y amigas.
Haz, Señor, que algún día nuestro mundo
sea como un gran hogar
donde todos los chicos y chicas puedan crecer como personas.
Ayuda, Señor, a todos los chicos y chicas del mundo.

BIENVENIDA Y PRESENTACIÓN

1.- Se da la bienvenida a todos los acampados

2.- Presentamos a:

Sacerdote: Engracio

Jefe de campamento: Inma

Monitores: M^a Carmen Mateu Serradell
M^a Carmen García Martínez
Omayra Calabuig Ramírez
Miguel Gimeno Ferrando
M^a Carmen Bellot Granero
Joaquín Sarrión García
Rafa Giner Martínez
José Manuel Martínez Sanchis

Premonitores: Cristina Granero Navarro
Yasmina Sanz Aparicio
María Granero Tortosa
Kira Sanmartín Pallás
Patricia Sanchis Albuixech
Estela Moll Oliver
Rocío Navarro Pareja
Jesús Sales Carrión
Aitor Albuixech Montoliu
Marina Palazón Herrandiz
Francisco Serrano García
Beatriz Gómez Garés

Cocinera: Priscila

3.- Criterios para el buen funcionamiento del campamento.

- a. Escuchar a la primera cuando hable un monitor.
- b. Respetar a los premonitores. Ellos os acompañarán de una manera muy especial en todas las actividades.
- c. Nadie podrá ir por libre.
- d. Nos respetaremos y ayudaremos mutuamente.
- e. Respetaremos en todo momento el entorno.
- f. El resto de normas se dirán poco a poco.

4.- Presentamos a Ramiro como mascota del Campamento, el cual sabe muy bien eso de la Historia de la Salvación de qué va.

VELADA DEL DESHIELO

Día: Domingo, 17-julio-05

Hora: Noche

Objetivos: Conocerse y divertirse

Desarrollo:

RECUPERAD VUESTRO SITIO: Formar un círculo. Uno se queda fuera corriendo alrededor de él. En su carrera debe tocar la espalda de otro jugador. Éste correrá en sentido opuesto, con lo que dejarán un hueco. Los dos han de tratar de ocupar el sitio libre antes que el otro. Al cruzarse en carrera deben detenerse y mantener una conversación, que iniciarán el que golpeó en la espalda: "Hola don Pepito", "Hola don José"...

LA RISA DE LA ALPARGATA: Los jugadores se dividen en dos filas iguales, una frente a la otra y separadas por dos metros. El animador del juego tira al centro una alpargata o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte; si cae boca arriba será al contrario. Los que rían cuando deban estar serios, salen de la fila, y se repite el juego. Es un juego que causa hilaridad, distensión y unión en el grupo.

PAJARÍTO PÍA: Se forma un círculo y uno se queda en medio y se le tapan los ojos. Va a sentarse sobre las rodillas de uno de los jugadores del círculo y le dice: Pajarito, pía. El jugador debe contestar: Pío, pío. Sólo puede repetirlo dos veces. Si el primero no acierta quién es el que contesta, deberá seguir hasta acertar. Entonces se sienta y quien ha sido descubierto pasa a ocupar su puesto. De vez en cuando todos han de cambiar de sitio.

BUSCA TU PAREJA: Los chavales, por parejas, formarán dos círculos: uno exterior, otro interior, cada miembro de la pareja se encontrará en un círculo distinto. Los círculos girarán en sentido contrario, y al sonar el silbato los chavales han de buscar su pareja, cogerse la mano y sentarse en el suelo. Queda eliminada la última pareja en sentarse.

UNA PRENDA EN EL CENTRO: Se forma un círculo por parejas: el uno delante y el dos detrás. Los de delante estarán con las piernas abiertas. A la orden de "derecha" o "izquierda", los doses correrán alrededor del círculo; pasarán varias veces por detrás de su pareja, pero sólo cuando se diga "a por él", los jugadores pasarán entre las piernas de su pareja para coger el objeto situado en el centro del círculo.

¿UN QUÉ?. ESTO ES UN ABRAZO: Todos los jugadores en círculo. El jugador A dice al de su derecha B "Esto es un abrazo", abrazándole. El jugador B le pregunta "¿Un qué?", y A le responde "Un abrazo", abrazándole de nuevo. El jugador B dice al de su derecha C "Esto es un abrazo", abrazándole. El jugador C le pregunta a B "¿Un qué?", y el jugador B le pregunta a A "¿Un qué?". A le responde a B "Un abrazo", abrazándole otra vez, y B le responde a C "Un abrazo", abrazándole otra vez. Se sigue así sucesivamente. La pregunta "¿Un qué?" siempre vuelve al jugador A, quien siempre devuelve abrazos que pasan en cadena. La misma dinámica se comienza, a la vez, por la izquierda, con el mensaje "Esto es un beso". Cuando los besos y los abrazos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión. Se termina cuando el abrazo le llegue al jugador A por la izquierda, y el beso por la derecha.

INQUILINO, CASA, TERREMOTO: Los jugadores se disponen por tríos, formando casas con inquilinos Casa: uno frente a otro, agarrados ambos por los brazos. Los jugadores inquilinos son los que se meten dentro. El que "la queda" va nombrando las posibilidades que hay, aprovechando los cambios para introducirse de inquilino en alguna casa, pasando a ser otro jugador el que "la queda":

- Inquilino: deben de cambiar de sitio los de adentro (las casas no se mueven).
- Casa: se mueven las casas (sin separarse) y buscan nuevo inquilino (éstos no se mueven).
- Pared derecha o Pared izquierda: se mueve sólo una parte de la casa.
- Terremoto: todo se deshace y se debe volver a construir nuevas casas con inquilinos.

ORACIÓN DE LA NOCHE

Canto: Canción del campamento

Preces:

-Señor, te pedimos por el campamento que vamos a iniciar para que disfrutemos mucho en él, y te conozcamos un poco mejor. Te lo pedimos, Señor.

-Señor, te pedimos por nuestros padres para que no se preocupen durante nuestra ausencia, Te lo pedimos, Señor.

-Señor, te pedimos por los niños que no han venido a este campamento para que el año que viene puedan hacerlo. Te lo pedimos, Señor.

Ave María

Canto: "Todo es paz"

ORACIÓN DE LA MAÑANA

Canto: “Buenos días, Señor”

Lectura: ‘Lectura del libro del Génesis.

Al principio creó Dios el cielo y la tierra.

Y dijo Dios:

- “Hagamos al hombre a nuestra imagen y semejanza; que domine los peces del mar, las aves del cielo, los animales domésticos, los reptiles de la tierra.”

Y creó Dios al hombre a su imagen; a su imagen de Dios lo creó; hombre y mujer los creó.

Y los bendijo Dios y les dijo:

“Creced, multiplicaos, llenad la tierra y sometedla; dominad los peces del mar, las aves del cielo, los vivientes que se mueven sobre la tierra.”

Y dijo Dios:

- “Mirad, os entrego todas las hierbas que engendran semilla sobre la faz de la tierra; y todos los árboles frutales que engendran semilla os servirán de alimento; y a todas las fieras de la tierra, a todas las aves del cielo, a todos los reptiles de la tierra, a todo ser que respira, la hierba verde les servirá de alimento.”

Y así fue.

Y vio Dios todo lo que había hecho; y era bueno.

Palabra de Dios.

Acción de Gracias:

-Señor, te damos gracias por brindarnos la oportunidad de poder disfrutar de tu presencia en unos días que quedarán siempre marcados en nosotros.

TE DAMOS GRACIAS SEÑOR.

-Señor, te damos gracias por los educadores, que han dedicado mucho tiempo y esfuerzo en preparar todo el campamento.

TE DAMOS GRACIAS SEÑOR.

-Señor, te damos las gracias porque en este campamento, podremos conocer a gente nueva y a su vez, podremos conocer mejor a nuestros amigos.

TE DAMOS GRACIAS SEÑOR.

Padre Nuestro:

Canto: “Quiero alabarte”

EL MENSAJE

Tema: La Creación

Día: Lunes, 18-julio-05

Hora: Mañana

Objetivos:

Descubrir a Dios como creador del mundo
Compañerismo y destreza

Material:

Panel con el mensaje codificado.
Globos con letras y dibujos
Folios de colores
Lana

Desarrollo:

El campamento se dividirá en 2 grupos. Cada equipo tendrá un color. Se repartirán 2 globos a cada jugador que deberán atarlos a los pies. Dentro de cada globo habrá un dibujo que representa algo de la creación o la letra a la que corresponde el dibujo.

Los jugadores deben explotar los globos del equipo contrario intentando salvaguardar los propios. Una vez explotado el globo, deben recoger el papel que va dentro del globo para intentar posteriormente descifrar el mensaje sobre la Creación y que se encuentra situado en el panel central.

NOTA: Cada equipo llevará en los globos las letras del equipo contrario fotocopiado en folios del mismo color. Las letras estarán pintadas con colores diferentes, de manera que deben encontrar la letra, que está pintada de un color, con el dibujo que está pintado del mismo color que la letra. Así descubrirán el significado del mensaje (escrito con los símbolos de la creación).

En los globos se pueden colocar letras repetidas. También pueden faltar letras, sobre todo vocales, así cuando traduzcan el mensaje deben pensar, ya que no tiene toda la transcripción.

Mensaje:

- 1° Dios creó la luz y la oscuridad
- 2° Separó las aguas de la tierra
- 3° Creó los árboles y plantas
- 4° Creó el sol, la luna y las estrellas
- 5° Lo dedicó a los animales
- 6° Creó al ser humano. Lo bendijo sobre todo lo creado y el
- 7° descansó. Vio que todo era bueno.

LA CREACIÓN

Tema: La Creación
Día: Lunes, 18-julio-05
Hora: Tarde

Objetivos:
Remarcar las piezas clave de la Creación y explicarles la importancia que tienen.

Material:
(Linternas con papeles de colores)
Dibujos con lo creado
Mural con el Sol y pintura amarilla
Globos (blancos)
La Osa Mayor
Cilindros de cartón, precinto, arroz, rotuladores y papel
Manzanas
Cartulina negra y celo
Folios o periódico
Botijito (sonido de pájaros), pelotas de ping-pong y cucharas de plástico

Desarrollo:

Hay nueve controles. Cada equipo tendrá un itinerario marcado y mediante las señales luminosas y sonoras que emitan los controles, los niños deben adivinar si es o no la prueba que les corresponde. Una vez la hayan encontrado, deben pasar la prueba que el educador les haga y, luego, explicarles la importancia que tiene para la vida de las personas la pieza de la Creación a la que representan.

*Nota: Como el juego está pensado para la noche y nosotros lo hacemos de día, en lugar de linternas podemos hacerlo levantando los dibujos de la creación: Sol, Luna,...

Control 1: EL SOL. Linterna con papel amarillo

- Habrá un mural en el suelo con un dibujo del Sol. Los niños deben pintarse las manos con pintura amarilla e impregnarla en el Sol.

Control 2: LA LUNA. Linterna con papel blanco

- Deben inflar un globo hasta explotarlo. Si puede ser blanco, mejor.

Control 3: ESTRELLAS. 3 o 4 lucecitas

- Tumbados en el suelo deben reconstruir la Osa Mayor.

Control 4: MAR. Cilindro de cartón con arroz (para hacer el sonido de agua) y linterna con papel azul

- Construir con cilindros de cartón y arroz el instrumento musical. Luego lo pueden decorar.

Control 5: ÁRBOL. Linterna con papel verde

- Comerse una manzana con las manos atrás.

Control 6: VACAS. Sonido ¡¡muuuuu! y un cencerro

- Con cartulina negra deben hacer manchas que se colocarán por todo el cuerpo.

Control 7: PECES. Gritar ¡¡gluc, gluc, gluc!!

- Hacer un barquito de papel

Control 8: AVES. Sonido de pájaro (botijito)

- Con pelotas de ping-pong que simularán huevos, deben pasársela unos a otros con cucharas en la boca

Control 9: PERSONA. Gritar ¡¡Adán, Eva!!

- Escribir con piedras Adán y Eva

REFLEXIÓN

LA CREACIÓN

*Dinámica de motivación:

-Se invita a que los niños y jóvenes cojan la esterilla de dormir.

-Se busca un lugar adecuado para estar en contacto con la naturaleza.

-Tumbados sobre la esterilla se cerraran los ojos y el monitor intentará por medio de un monólogo que perciban distintos elementos de la naturaleza: el aire fresco, el olor de pino, el ruido de los árboles, el sonido de los animales...

*Después de esta dinámica, se desglosa el tema de la Creación de la siguiente manera:

- a) ¿Qué has sentido mientras estabas con los ojos cerrados?, se comparten emociones.
- b) ¿Te has preguntado alguna vez por el origen de tanta maravilla?
- c) Se presenta al pueblo de Israel como el pueblo que descubrió en Dios al autor de cuanto existe.
- d) Hay que hacer ver al niño o al joven que el acto de crear es siempre fruto del inmenso amor de Dios.

CAZADORES DE ESTRELLAS

Tema: La Creación

Día: Lunes, 18-julio-05

Hora: Noche

Material:

Farolillos: cartulina negra y cenefas de papel celofán

Hoja con itinerario de estrellas

Lazos: un rollo de tela o cinta

Boli y papel

Muñecos de papel

Un problema

Pinzas de la ropa

Material para disfrazarse

Desarrollo:

El juego consiste esencialmente en encontrar una serie de estrellas que se hallan distribuidas por todo el campamento y pasar la prueba inherente a cada una de ellas.

Una vez ha oscurecido totalmente, los animadores y animadoras que hacen de estrellas se distribuyen por una extensión de terreno determinada, procurando que el terreno destinado al juego no sea muy accidentado. Cada estrella se representa por un farolillo de cartulina negra con cenefas de papel celofán.

Las estrellas permanecerán iluminadas en unos momentos y, en otros, a oscuras; basta que el animador las encienda o apague.

Un animador permanece en la zona central del juego y ofrece a los grupos la información necesaria – nombre y contraseña– para encontrar y contactar con la estrella que les toca en cada momento. Los grupos de niños acudirán a él cada vez que busquen una estrella a fin de obtener la contraseña necesaria para hallarla.

Al inicio del juego, se entregará a cada grupo una lista de estrellas en el orden en que tienen que buscarlas. Para facilitar la agilidad del juego, este orden debe ser distinto.

Para buscar a una estrella se procede de la siguiente forma. El grupo se acerca al animador que se halla en la zona central y le pregunta la contraseña de la estrella que les toca buscar según la lista que tienen. El animador central les indicará la contraseña en voz baja. Con esta información van en busca de la estrella. Una vez delante de ella, dicen la contraseña. Si la estrella es la buscada, responderá afirmativamente y les indicará la prueba que deben realizar. Pero si la estrella no corresponde con la buscada, permanecerá en silencio y el grupo deberá ir hacia otra.

Cuando el grupo no consigue resolver satisfactoriamente la prueba que se le solicita, tendrá una penalización, consistente en realizar durante el resto del juego alguna actividad jocosa añadida.

No importa qué grupo sea el ganador, sino que todos los grupos pasen un rato agradable, intentando resolver las pruebas que las distintas estrellas les sugieren.

ESTRELLA DE FÁBULA

- *Contraseña:* Un rey tenía 3 hijas, las metió en 3 botijas y las tapó con pez.

- *Prueba:* Narrar mímicamente y con expresión corporal una historia original que haga referencia a lo que les ocurrió a una estrella y a un elemento de la tierra, por ejemplo, un río, un árbol, una fuente, un prado...

- *Penalización:* Cada miembro del grupo deberá continuar el recorrido con un lazo grande atado al pelo.

ESTRELLA MUSICAL

- *Contraseña:* Escucha, hermano, la canción de la alegría.

- *Prueba:* El grupo se divide en dos partes. Cada una de ellas proyecta un repertorio de canciones. Una vez lo han concretado, el animador-estrella da la entrada a una de las partes del grupo. Ésta comienza a cantar. Pasados unos segundos, manda callar a quienes están cantando y da la entrada a la otra parte. Así sucesivamente. Cada vez que dé una entrada, la parte del grupo correspondiente ha de iniciar una canción nueva.

- *Penalización*: Los miembros del grupo ya no podrán caminar con normalidad; deberían trasladarse de un lugar a otro dando saltos, cogidos de dos en dos, con los brazos por encima del hombro de quien vaya al lado.

ESTELLA SONRIENTE

- *Contraseña*: ¡Ja, je, ji, jo, ju! ¡ja, ja, ja!
- *Prueba*: Un miembro del grupo se tumba en el suelo. Otro coloca su cabeza sobre el estómago del primero, y así sucesivamente. Una vez colocados de esta manera, el primero dice: ¡Ja!. El segundo dice: ¡Ja, ja! El tercero: ¡Ja, ja, ja! Por tanto cada nuevo participante añade un nuevo ¡Ja! Una vez concluida la serie, lo hacen al inverso, añadiendo una palmada al finalizar. Se puede repetir varias veces, añadiendo progresivamente otras dificultades, pero sin hacer pesado este simpático número.
- *Penalización*: Cuando se crucen con otro grupo por el camino, deberán gritar el nombre de su grupo (o la contraseña) con todas sus fuerzas.

ESTELLA BEBÉ

- *Contraseña*: A la nana, mi niña, mi niña estrella.
- *Prueba*: Se trata de una estrella-enana y bebé. El grupo ha de improvisar una cuna en la que reclinar al animador-estrella. Una vez lo han acomodado, le cantarán una nana, lo más dulce posible, para tratar de que se duerma.
- *Penalización*: Deberán trasladarse de una prueba a otra metidos dentro de un círculo grande formado por hilo de pita o una simple cuerda.

ESTELLA SÍ-NO

- *Contraseña*: Sí, no. Pero sí, sí. ¿Sí, no?
- *Prueba*: Sí y no son las únicas palabras que sabe pronunciar esta estrella. Por tanto, el grupo tratará de adivinar la prueba que debe realizar. Lo hará formulando preguntas a la estrella, la cual responderá solamente sí o no. La prueba consiste en escenificar ir a la siguiente prueba saltando como una rana y emitiendo su sonido.
- *Penalización*: A partir de esta prueba, cada miembro del grupo ha de llevar sobre la espalda un muñeco de papel que dibujará él mismo.

ESTELLA SABIA

- *Contraseña*: ¡Cuánto saben las estrellas, que titilan rutilantes por los espacios celestes!
- *Prueba*: El animador propone al grupo la resolución de un problema, que entrañe una dificultad proporcionada a los conocimientos de los participantes.
- *Penalización*: Cada miembro del grupo continuará el recorrido con una pinza de tender la ropa puesta en la parte superior de una de sus orejas.

ESTELLA REFRANERA

- *Contraseña*: Cuando todos te digan que eres asno, rebuzna y ponte rabo.
- *Prueba*: El animador deja unos minutos de preparación para que los participantes recuerden todos los refranes posibles. Luego el grupo se pone en fila y, por orden, cada participante dirá un refrán. No se ha de repetir ninguno.
- *Penalización*: Durante los recorridos siguientes, el grupo recitará a coro el refrán contraseña.

ESTELLA DANZARINA

- *Contraseña*: Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir.
- *Prueba*: Con la música de esta conocida canción han de ensayar una sencilla danza y ejecutarla ante el animador, sin equivocarse y acompasando los movimientos.
- *Penalización*: A partir de este momento seguirán el juego normalmente, pero siempre que deban desplazarse de un lugar a otro lo harán en fila india, con las manos puestas sobre los hombros de quien vaya delante.

ESTELLA ESPÍA

- *Contraseña*: Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.
- *Prueba*: El animador entrega a cada grupo varias barras de pintalabios. Los niños tienen que pintarse los labios y la cara
- *Penalización*: A partir de este momento seguirán las pruebas con varias pecas de maquillaje sobre las mejillas.

ORACIÓN DE LA NOCHE

Canto: “Quiero Pedir”

Peticiones de Perdón:

- Señor, te pedimos perdón porque a veces no nos damos cuenta de la suerte que tenemos al venir a este campamento, y no nos portamos bien. Te pedimos perdón, Señor.

- Señor, te pedimos perdón porque a veces nos encerramos en nuestro grupo de amigos y no tratamos de hacer más amigos. Te pedimos perdón, Señor.

Ave María.

Canto: “Todo es paz”

TERCER DÍA: 19/07/05 ABRAHAM (Dios promete y cumple)

ORACIÓN DE LA MAÑANA

Canto: “Buenos días”.

Lectura:

‘El Señor dijo a Abraham:

-Sal de tu tierra, de entre tus parientes y de la casa de tu padre, y vete a la tierra que yo te indicaré.

Yo haré de ti un gran pueblo, te bendeciré y haré famoso tu nombre, que será una bendición.

Bendeciré a los que te bendigan, y maldeciré a los que te maldigan. Por ti serán benditas todas las naciones de la tierra.’ (Gn. 12,1-3)

Acción de Gracias:

- Señor, te damos gracias por la naturaleza que nos rodea. Te damos gracias, Señor.

- Señor, te damos gracias por estar aquí y por todos los amigos que nos rodean. Te damos gracias, Señor.

Padre Nuestro.

Canto: “Sal de tu tierra”.

RUTA HACIA LA TIERRA PROMETIDA

Tema: Abraham
Día: Martes, 19-julio-05
Hora: Mañana

Objetivos:

Que los niños se den cuenta de que Abraham dejó a su familia y a su patria y partió hacia un país desconocido, con la garantía de la promesa de Dios
Que los niños descubran que en la ruta hacia la tierra prometida Dios puso a prueba a Abraham varias veces, por lo que fue un camino con muchas dificultades

Material:

Puntos
Hoja de anotación
Chucherías
Cuerda
Bolsas de basura de colores (azul y negra)
Balón
Pelotas de plástico
Chapas
Cubo
Botes de refresco (por lo menos 15)
Pelotas
Juego de aros

Ambientación:

En el desayuno se presentará Abraham ante los niños y se hará una pequeña representación de la llamada del Señor.

Al empezar la actividad estaremos todos reunidos y volverá a aparecer Abraham para explicarnos su camino hacia la Tierra Prometida y pedirnos que le sigamos para ayudarlo.

Después de la ambientación, se irá saliendo por grupos hacia la Tierra Prometida.

Una vez hemos llegado al destino, participaremos en una pequeña feria como celebración, organizada por los diferentes pueblos por los que hemos pasado. Los niños realizarán una serie de pruebas e irán recogiendo puntos que luego podrán canjear por premios.

Desarrollo:

1.- Valle de Eufrates: PORTERÍA: Entre dos pinos (o en la portería) se colocan dos cuerdas y de ellas se cuelgan bolsas de basura de la siguiente forma:

Azul: 2 ptos

Negro: 1 pto

Resto de la portería: 0 ptos

2.- Babilonia: CHAPAS: Hay marcado un itinerario y los niños deben llegar con las chapas a la meta. Al ganador se le premiará con 2 ptos y al resto con 1 pto.

3.- Jarán: TIRO A CANASTA: En un árbol se coloca un cubo en forma de recipiente y se debe de tirar con una pelota de tenis a canasta. Se tienen 3 oportunidades. Se da 1 pto por cada canasta obtenida.

4.- Líbano: DIANA: Se dibuja en el suelo una diana de tiza. Hay puntuaciones de 1, 2 y 3 ptos. Se dispone de 3 piedras. Al final se suma las puntuaciones obtenidas y se dan los puntos.

5.- Siquem: EL CAMELO: En una palangana con agua se mete un caramelo u objeto que el niño tiene que sacar con la boca. Se da 1 pto.

6.- Betel: BOTES APILADOS: Hay 6 botes apilados y los niños deben de tirarlos. Se dan 2 ptos si los tira todos y 1 pto si deja sólo 1 bote. Hay 2 tiros.

7.- Jordán: BOTES ALINEADOS: Se colocan 6 botes alineados y con 2 pelotas se ha de conseguir derribar más de la mitad para poder llevarse 1 pto.

8.- Jerusalem: TIRO CON ARO: Los niños deben meter los aros en los palos situados a una determinada distancia. Cada aro acertado vale 1 pto.

9.- Egipto: CUERDAS Y BOLAS: Se coloca en un árbol una cuerda atada a él por el centro y los extremos son cogidos por el participante. Al extremo donde se encuentra el árbol se coloca la pelota de plástico, la cual debe ser conducida desde el árbol hasta la persona sin que se caiga para poder obtener puntos. Se dispone de 3 oportunidades.

REFLEXIÓN

ABRAHAM

El hombre por el pecado se separó de su creador, pero este no se desentendió del hombre. Con Abraham, Dios inicia una bella historia de salvación.

Con Abraham vemos como Dios promete y cumple.

*Se comentan situaciones o hechos en las que uno ha tenido que dejar cosas o personas para cumplir un encargo, una misión, un compromiso, una labor.... a cambio ha recibido mucho más de lo que se esperaba.

Ej. El catequista que renuncia a su tiempo para educar en la fe a unos niños o jóvenes, a cambio recibe cariño, agradecimiento...

Ej. Los padres que renuncian a un viaje para estar al cuidado de sus hijos, a cambio reciben el respeto y la admiración de sus hijos.

Ej. El sacerdote que renuncia a una vida cómoda para servir a una comunidad, a cambio recibe el regalo de saber que está haciendo la voluntad de Dios...

Estas situaciones de la vida cotidiana nos tienen que hacer comprender como Abraham que renuncio a sus seguridades por ser fiel a la llamada de Dios, recibió mucho más de lo que dejó en Ur, y ello porque Dios cumple lo que promete.

EL SACRIFICIO DE ISAAC

Tema: Abraham
Día: Martes, 19-julio-05
Hora: Noche
Objetivos:

Conocer las pruebas que Dios le pone a Abraham y descubrir los sacrificios que le suponían
Que los niños entiendan que hemos de estar dispuestos a la voluntad de Dios, aunque esto suponga en ocasiones enormes sacrificios.

Material:
Cuchillos de plástico

Ambientación:

1ª Representación: en ésta, se verá cómo Dios le pide a Abraham que lo deje todo y a cambio le promete la Tierra Prometida y un hijo, seguidamente aparecerá un cartel en el que pondrá: UNOS AÑOS MÁS TARDE.

2ª Representación: en ésta aparecerá Abraham con su hijo, Isaac, y Dios le pedirá que sacrifique a su hijo, y comenzará la participación de todos los niños.

Desarrollo:

Una vez terminada la representación, los niños se dividen en 3 grupos:

- A) Un equipo son los israelitas que no quieren que maten a Isaac. Este grupo es el más numeroso.
- B) Otro equipo son los que sí quieren que mate a Isaac porque deben seguir la voluntad de Dios.
- C) El último grupo los forman los policías que deben hacer cumplir la voluntad de Dios. Es el menos numeroso.

El desarrollo del juego es de la siguiente forma:

Se delimita el terreno del juego y se avisa a los participantes sobre los límites de los que nadie puede salir. Se esconden cuchillos por ese terreno de juego. Algunos cuchillos deben ser fáciles de encontrar pero otros no. El primer equipo debe buscar y encontrar los cuchillos para evitar que Abraham mate a Isaac. Lo deben hacer sigilosamente porque el equipo B, deben buscar a los del A y delatarles, avisando a los policías, que es el equipo C, y estos los cogen y los llevan al calabozo.

Para que el juego se lleve a cabo, primero saldrán los del equipo A, 5 minutos después lo harán los del B y 5 después lo harán los del C.

Para capturar a los componentes del primer equipo, los policías deben tocarlos.

ORACIÓN DE LA NOCHE.

Canto: “Sal de tu tierra”.

Lectura:

‘Dios quiso poner a prueba a Abrahán, y lo llamó:

- ¡Abrahán!

Él respondió:

- Aquí estoy.

Y Dios le dijo:

- Toma a tu hijo único, a tu querido Isaac, ve a la región de Moira, y ofrécelo allí en sacrificio, en un monte que yo te indicaré.

Se levantó Abrahán de madrugada, aparejó su asno, tomó consigo dos siervos y a su hijo Isaac, partió la leña para el sacrificio y se encaminó hacia el lugar que Dios le había indicado.

Al tercer día alzó Abrahán los ojos y alcanzó a ver de lejos el lugar. Entonces dijo a sus siervos:

- Quedaos aquí con el asno, mientras el muchacho y yo subimos allá arriba para adorar al Señor; después regresaremos junto a vosotros.

Abrahán tomó la leña del sacrificio y se la cargó a su hijo Isaac; él llevaba el fuego y el cuchillo, y se fueron los dos juntos.

Isaac dijo a Abrahán:

- ¡Padre! Tenemos el fuego y la leña, pero, ¿dónde está el cordero para el sacrificio?

Abrahán respondió:

- Dios proveerá el cordero para el sacrificio, hijo mío.

Llegados al lugar que Dios le había indicado, Abrahán levantó el altar; preparó la leña y después ató a su hijo poniéndolo sobre el altar encima de la leña. Después Abrahán cogió el cuchillo para degollar a su hijo pero un Ángel del Señor le gritó desde el cielo:

- ¡Abrahán! No pongas tu mano sobre tu hijo ni le hagas ningún daño. Ya veo que obedeces a Dios y que no me niegas a tu hijo único.

Abrahán levantó entonces la vista y vio un carnero enredado por los cuernos en un matorral. Tomó el carnero y lo ofreció en sacrificio en lugar de su hijo. (Gn. 22,1-13)

Oración:

Señor, ayúdanos para poder hacer el bien entre nosotros, para ayudar a quienes nos necesitan y poder caminar al encuentro del necesitado, ya que es tu voluntad, amar como tú nos amas.

Escúchanos, Señor.

Ave María.

Canto: “Todo es paz”.

ORACIÓN DE LA MAÑANA

Canto: “Buenos días”.

Lectura:

‘Todas las tribus de Israel acudieron entonces a David, en Hebrón, y le dijeron:

- Somos de tu misma carne y sangre. Ya antes, cuando Saúl reinaba sobre nosotros, eras tú quien guiaba a Israel. El Señor te ha dicho: <<Tú apacentarás a mi pueblo; tú serás el jefe de Israel>>.

Vinieron, pues, todos los ancianos de Israel a Hebrón, donde estaba el rey. David hizo con ellos un pacto en Hebrón ante el Señor, y ellos ungieron a David como rey de Israel.

David tenía treinta años cuando comenzó a reinar, y reinó cuarenta años. En Hebrón reinó sobre Judá siete años y medio; y en Jerusalén, treinta y tres años sobre todo Israel y Judá. (2 Sm. 5,1-4)

Preces:

- Señor, te pedimos por este día que comenzamos, para que sepamos disfrutar de todo lo que tú nos has regalado y también sepamos respetarlo. Te lo pedimos, Señor

- Señor, te pedimos para que nos acompañes día a día en nuestras tareas y así poder escuchar lo que tú nos dices. Te lo pedimos, Señor

Padre Nuestro.

Canto:

LA LUCHA DE DAVID Y GOLIAT

Tema: David
Día: Miércoles, 20-julio-05
Hora: Mañana
Objetivos:

Descubrir que Dios elige a los sencillos y débiles para llevar a cabo su misión

Material:
Banderitas (cartulina y palillos largos)

Desarrollo:

Se forman dos grupos. Unos son los niños, los cuales representan a David, y otros los monitores, que representan a Goliat.

A cada grupo se le asigna un territorio que tendrá clavadas en el suelo varias banderitas, las cuales debe defender para que no se las quite el equipo contrario. A la vez, el grupo debe intentar conseguir las banderitas que tiene el equipo contrario sin ser pillado.

Una vez alguien del grupo entra en el territorio contrario puede coger una banderita (y sólo una). Los que están en ese territorio pueden pillar al intruso y si lleva una banderita la tiene que dejar. Gana el que consiga quitar todas las banderitas del contrario.

*Nota: en este caso, tienen que ganar los niños, ya que ellos representan a David. Los monitores que se suponen que son más fuertes, se tienen que dejar ganar, sin que se note.

FESTIVAL DEL REY DAVID

Tema: David
Día: Miércoles, 20-julio-05
Hora: Tarde

Material:
Disfraz del Rey David
Estandartes
Medallas
Música para el desfile
Palos y medallas gigantes

Ambientación:

- Desfilada ante el Rey David
- Competiciones
- Entrega de medallas a todos los niños

Desarrollo:

RELEVOS DEL CANGREJO

En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

CARRERA DE VAGONES

Todo el grupo en fila india y con los ojos tapados menos el último. El último les ha de guiar, pero sin hablar. Un golpe en el hombro derecho significa girar a la derecha. Un golpe en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante. Deben pasarse las señales desde el último hasta el que va en cabeza.

RELEVOS DE MEDALLAS

Se coloca en un extremo del campo un conjunto de medallas gigantes con un agujero en el centro. A una señal dada sale un concursante de cada equipo con el palo en la mano y llegando al plato introduce una medalla en el palo y vuelve al punto de partida, donde lo entregará al siguiente de su equipo. Si a alguno de los participantes se le cae la medalla, deberá introducirla de nuevo en el palo. Gana el equipo que primero introduce las medallas en el palo y regresa.

CARRERA DE TRENES

Esta carrera es un poco dura pero sólo el hecho de intentarlo merece la pena.

Se hacen grupos de alrededor de 6 personas formando una fila a cuatro patas. El primero de la fila tiene que apoyar sus pies en la espalda del compañero que tenga detrás suyo. De este modo solo tendrá en el suelo los brazos. El segundo hace lo mismo y así hasta el último que es el único que tiene los pies en la tierra. Una vez formado este tren se dará la salida y tendrán que avanzar un pequeño recorrido (dada su dificultad) como 5 metros. El primer grupo que su primer componente llegue sin que esté el tren “descarrilado” gana.

CARRERA A 5 PIES

Se forman tríos. En cada trío, el del centro es sujetado por los otros dos por una pierna elevándola, mientras este se agarra a los hombros de sus compañeros, de forma que a la hora de correr sean 5 piernas las que lo hagan.

REFLEXIÓN

EL REY DAVID

En el taller de la tarde se han realizado unas coronas.

*Se monta un pequeño escenario presidido por un sillón o trono real, se recreará un ambiente de realeza: trompeteros, pajes etc... De dos en dos se van coronando mutuamente, lo importante es decir por que uno corona a su amigo,(por que comparte los juegos con él, por que le busca para ir a jugar, por que le ayuda con los deberes, le defiende, le dice la verdad...).

Se compara esta situación con la historia del Rey David. Dios eligió a David no por su físico, su fuerza, su alta posición económica, sino por ser dócil a la voluntad de Dios.

Dios salva a los dóciles de corazón.

EL PUEBLO DE ISRAEL SUCUMBE AL TERROR

Tema: David
Día: Miércoles, 20-julio-05
Hora: Noche

Material:

- 1- micrófono y alba
- 2- sábana, pistola, cubo con agua
- 3- vendas
- 4- tela roja
- 5- disfraz de jorobado
- 6- dragón

DESARROLLO:

Se intenta dividir y fragmentar a los participantes (Pueblo de Israel) con lo que se consigue meterles miedo.

El Pueblo de Israel sucumbe al terror de los pueblos vecinos. Cada pueblo tendrá un personaje terrorífico. Los niños deben acercarse a ellos y preguntarles el pueblo al que pertenecen.

Persia: EL FLUJO MAGNÉTICO

Se aparta del juego a unos cuantos voluntarios. Un grupo se sienta en círculo y se les informa que el juego consiste en que cada uno de los voluntarios que han salido fuera irán colocando las manos sobre la cabeza del monitor que estará sentado en el suelo con el resto de niños en círculo intentando percibir el flujo magnético que sale de las personas.

Cuando los niños que han salido pongan las manos sobre el monitor, éste hará movimientos extraños asustando a los niños has que llegue el momento de GRITAR!!!

Mesopotamia: FANTASMA MOJADOR

Se esconderá un fantasma con una pistola de agua. Cuando pasen los niños le tirará un poco y el monitor que les acompaña empezará a gritar diciendo que les escupen o les mean. Cuando consiga resguardar a los niños, el fantasma saldrá asustando.

Egipto: MOMIA

Habrà un rastro de venda pintada de rojo que marcará un camino erróneo de donde está la momia. Los niños irán siguiendo la venda y al final de ella encontrarán un cartel que pone "Egipto", la momia saldrá y les asustará.

Filisteas: ESPECTRO

Con la tela roja y un folio que asemejará el cuello de una camisa, el espectro estará situado en medio del camino y los niños se irán acercando.

Babilonia: JOROBADO

Llevará un pantalón de chándal con la cintura muy subida, una joroba de tela metida dentro de la camiseta y la camiseta metida dentro del pantalón, y unos ojos saltones sujetos con unas gafas normales.

El grupo tendrá que darle un beso al jorobado para que éste les de el nombre del país al que pertenece.

Etiopía: DRAGÓN

Aparecerá un dragón y tendrán que ir acercándose poco a poco a él, hasta que lleguen a entender con evidencia el nombre del pueblo al que pertenece (el dragón hablará con dificultad de manera que no se entienda a la primera el nombre de su pueblo)

ORACIÓN DE LA NOCHE.

Canto:

Acción de Gracias:

- Señor, te damos gracias por este día en el que hemos aprendido a compartir y a convivir con los demás. Te damos gracias, Señor.

- Señor, ahora que ya se ha acabado el día u han terminado nuestros juegos y actividades; te pedimos que nunca termine la alegría de sentirnos amigos y amigas. Te lo pedimos Señor.

Ave María

Canto: “Todo es paz”.



ORACIÓN DE LA MAÑANA

Canto: “Buenos días”.

Lectura:

‘El Señor me habló así:

Antes de formarte en el vientre te conocí; antes que salieras del seno te consagré, te constituí profeta de las naciones.

Yo dije: ¡Ah, Señor, mira que no sé hablar, pues soy un niño!

Y el Señor me respondió:

No digas: <<Soy un niño>>, porque irás adonde yo te envíe y dirás todo lo que yo te ordene.

No les tengas miedo, pues yo estoy contigo para librarte, oráculo del Señor.

Entonces el Señor alargó su mano, tocó mi boca y me dijo:

<<Mira, pongo mis palabras en tu boca: en este día te doy autoridad sobre naciones y reinos, para arrancar y arrasar, para destruir y derribar, para edificar y plantar>>.’ (Jr. 1,4-10)

Preces:

- Señor, te pedimos que sepamos respetar la naturaleza que nos has regalado. Te lo pedimos, Señor.

- Señor, te pedimos que nos ayudes a portarnos bien y a obedecer a nuestros monitores. Te lo pedimos, Señor.

Padre Nuestro.

Canto: “Tengo que gritar”

EL CAMINO DE LA PERDICIÓN

Tema: Los Profetas
Día: Jueves, 21-julio-05
Hora: Mañana

Ambientación:

Muchas veces seguimos caminos equivocados que no nos hacen felices. Esos caminos van ensuciando nuestra vida interior y nuestra vida de relación con los demás. Al final la suciedad nos impide ver cuál es el camino correcto, pero siempre Dios se vale de personas para hacernos ver el camino correcto.

En este juego vamos a ir ensuciándonos. En apariencia, nos lo vamos a pasar muy bien, nos divertiremos, nos reiremos pero llegará un momento en que la suciedad nos molestará y desearemos refrescarnos con agua para limpiarnos. (Generar en el niño un sentimiento de malestar por la suciedad que lleva).

Cuando los niños han tomado conciencia de que la suciedad no les ha hecho ser felices, verán venir de lejos al profeta. Éste les ofrecerá el agua que por una parte les limpiará y por otra les divertirá.

Desarrollo:

PRUEBAS DE ENSUCIARSE:

1- BIENVENIDOS AL CAMINO DEL BARRO

Pasar por debajo de una cuerda en donde el suelo estará totalmente embarrado

2- BIENVENIDOS AL CAMINO DEL LAGO AZUL

Saltar un foso lleno de agua y azulete. El foso será lo suficientemente grande que al saltar caerán al agua.

3- BIENVENIDO AL CAMINO DEL HUEVO

Sobre la cabeza de un niño se pone un huevo. El huevo tendrá que soportar el peso de una zafa con agua. Hay que hacer creer a los niños que si ponen la zafa muy despacio sobre el huevo, este no se romperá. El grupo se dividirá por parejas: uno es el que tendrá el huevo en la cabeza y el otro es el que pondrá la zafa sobre la cabeza de su compañero.

4- BIENVENIDO AL CAMINO DE LA HARINA

Habéis sido invitados a una fiesta. El requisito que se pide para asistir es tener una piel fina y suave. Para ello, como en el siglo XVIII, nos vamos a empolvar todo el cuerpo con finos polvos del Nilo. Habrá un cubo con bayetas y agua para que se mojen antes de que se empolven. Una vez húmedos, el monitor de la prueba les dará una cucharada de harina para empolvarse de dos en dos.

5- BIENVENIDO AL CAMINO DE LA ESPUMA

Para poder andar por este camino se requiere cambiar la apariencia que tenemos. Para ello nos vamos a camuflar mediante pequeños copos de espuma de afeitarse por todo el cuerpo.

PRUEBAS DE LIMPIARSE:

1- CUBOS Y JARRAS DE AGUA (vasos, botellas...)

Mojarnos con diferentes recipientes

REFLEXIÓN

LOS PROFETAS

El profeta es el que habla en nombre de Dios, denuncia las infidelidades del pueblo, las injusticias sociales y anuncia la presencia cercana de la salvación definitiva del hombre por Dios.

*Cada grupo va a realizar una manifestación, denunciará alguna de las muchas injusticias que hay en nuestro mundo, para ello utilizará: pancartas, instrumentos caseros que hagan ruido, gritará algún lema etc... Por orden los distintos grupos desfilarán por la pista de fútbol, haciendo así pública su denuncia.

Con esta dinámica se quiere hacer ver como también nosotros estamos llamados a ser profetas en nuestro mundo.

ORACIÓN DE LA NOCHE

Canto: “Id amigos”

Peticiones de perdón:

Señor, te pedimos perdón por las veces que no queremos ir a la parroquia a dar la catequesis y preferimos quedarnos en casa jugando, te pedimos perdón, Señor.

Señor, te pedimos perdón por no darnos cuenta que cuando despreciamos a un compañero te lo estamos haciendo a ti, te pedimos perdón, Señor.

Ave María

Canto: “Todo es paz”.

ORACIÓN DE LA MAÑANA

Canto: “Buenos días”

Lectura:

‘En aquellos días apareció un decreto del emperador Augusto ordenando que se empadronasen los habitantes del imperio. Todos iban al inscribirse a la ciudad de Siria. También José, por ser de la estirpe y familia de David, subió desde Galilea, desde la ciudad de Nazaret, a Judea, a la ciudad de David que se llama Belén, para inscribirse con María, su esposa, que estaba encinta.

Mientras estaban en Belén le llegó a María el tiempo del parto, y dio a luz a su hijo primogénito, lo envolvió en pañales y lo acostó en un pesebre, porque no había sitio para ellos en la posada.

Había en aquellos campos unos pastores que pasaban la noche al raso velando sus rebaños. Un ángel del Señor se les apareció, y la gloria del Señor los envolvió con su luz. Entonces les entró un gran miedo, pero el ángel les dijo:

- No temáis, pues os anuncio una gran alegría, que lo será también para todo el pueblo: Os ha nacido hoy, en la ciudad de David, un Salvador, que es el Mesías, el Señor. Esto os servirá de señal: encontrareis un niño envuelto en pañales y acostado en un pesebre.

Cuando el ángel se marchó al cielo, los pastores se decían unos a otros:

- Vamos a Belén a ver eso que ha sucedido y que el Señor nos ha anunciado.

Fueron de prisa y encontraron a María, a José y al niño acostado en el pesebre. Al verlo, contaros lo que el ángel les había dicho de este niño. Y cuantos escuchaban lo que decían los pastores, se quedaban admirados.

María, por su parte, guardaba todos estos recuerdos y los meditaba en su corazón. Los pastores se volvieron glorificando y alabando a Dios porque todo lo que habían visto y oído correspondía a cuanto les habían dicho.

Acción de gracias.

- Señor, te damos gracias por los días que hemos estado aquí, donde hemos disfrutado de la naturaleza y de nuestros amigos. Te damos gracias, Señor.

- Señor, te damos gracias por las cosas que hemos aprendido durante estos días, y por los educadores que han estado siempre a nuestro lado. Te damos gracias, Señor.

Padre Nuestro

Canto: “Cristo nace cada día”

JESÚS, EL MAESTRO

Tema: Jesús
Día: Viernes, 22-julio-05
Hora: Mañana

Material:

Panel central
Frases
Pelotas
Lista de películas
Baraja de cartas
Panel con un burro y rabo
Pañuelo
Papel higiénico
Cucharas y pelotas de ping-pong
Caja con agujeros

Desarrollo:

El juego consiste en realizar una serie de pruebas. Cuando los grupos superen dichas pruebas se les dará una frase pronunciada por Jesús. Cuando hayan realizado todas las pruebas, los grupos acudirán al lugar donde se encuentre el panel e irán pegando las frases para realizar un gran mural.

- 1.- Realizar por parejas un recorrido con una pelota en la frente.
- 2.- Cambiarse las zapatillas de pie.
- 3.- Con mímica, un niño debe decir el título de una película de entre varias que hay en una lista.
- 4.- Hacer un castillo de cartas. Por lo menos tiene que haber 3 pisos.
- 5.- Hay un panel con un burro dibujado. Un niño del grupo debe taparse los ojos y, guiado por los demás, debe ponerle el rabo que le falta.
- 6.- Enrollar con papel higiénico a dos componentes del grupo unidos por la espalda. La frase no se dará hasta que no recojan todos los papeles y los tiren a la basura.
- 7.- Tienen que hacer un recorrido con una cuchara en la boca y llevando una pelota de ping-pong.
- 8.- Intentar meter la pelota en los agujeros de una caja. Cada agujero tendrá una puntuación y deben obtener, al menos, 10 puntos. Cada niño tendrá 3 ó 4 tiradas (según el tiempo).

*PELÍCULAS

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| - Psicosis | - Buscando a Nemo |
| - La momia | - Dumbo |
| - Spiderman | - La bella durmiente |
| - Blancanieves | - Hercules |
| - El Rey León | - Batman |
| - Dos tontos muy tontos | - Superman |
| - Harry Potter | - La pantera rosa |
| - El Señor de los anillos | - Titanic |
| - El Jorobado de Notre Dame | - La vida es bella |
| - E.T. | - La Pasión de Cristo |
| - La bella y la bestia | |

“No sólo de pan vive el hombre sino de toda palabra que sale de la boca de Dios” (Mt. 4,4)
 “Venid conmigo y os haré pescadores de hombres” (Mt. 4,19)
 “Bienaventurados los pobres de Espíritu porque de ellos es el Reino de los cielos” (Mt. 5,3)
 “Bienaventurados los mansos porque ellos poseerán en herencia la tierra” (Mt. 5,4)
 “Bienaventurados los que lloran porque ellos serán consolados” (Mt. 5,5)
 “Bienaventurados los que tienen hambre y sed de la justicia porque ellos serán saciados” (Mt. 5,6)
 “Bienaventurados los misericordiosos porque ellos alcanzarán misericordia” (Mt. 5,7)
 “Bienaventurados los limpios de corazón porque ellos verán a Dios” (Mt. 5,8)
 “Bienaventurados los que trabajan por la paz porque ellos serán llamados hijos de Dios” (Mt. 5,9)
 “Bienaventurados los peregrinos por causa de la justicia porque de ellos es el Reino de los cielos” (Mt. 5,10)
 “Vosotros sois la sal de la tierra” (Mt. 5,13)
 “Vosotros sois la luz del mundo” (Mt. 5,14)
 “Cuando vayas a orar, entra en tu habitación, cierra la puerta y ora a tu Padre que está ahí, en lo escondido y Él te recompensará” (Mt. 6,6)
 “Donde está tu tesoro está tu corazón” (Mt. 6,21)
 “No podéis servir a Dios y al dinero” (Mt. 6,24)
 “No juzguéis para que no seáis juzgados. Porque con el juicio con que juzguéis seréis juzgados” (Mt. 7,1)
 “Pedid y se os dará; buscad y hallareis; llamad y se os abrirá” (Mt. 7,7)
 “Señor, no soy digno de que entres en mi casa basta que digas una palabra y yo quedaré sano” (Mt. 8,7)
 “¡Ánimo!, hijo, tus pecados te son perdonados” (Mt. 9,2)
 “Levántate, toma tu camilla y vete a tu casa” (Mt. 9,6)
 “Sígueme. Él se levantó y le siguió” (Mt. 9,9)
 “No he venido a llamar a los justos sino a los pecadores” (Mt. 9,13)
 “Id y proclamad que el Reino de los Cielos está cerca” (Mt. 10,7)
 “Mirad, os envío como ovejas en medio de lobos. Sed, pues, prudentes como las serpientes y sencillas como las palomas” (Mt. 10,16)
 “No seréis vosotros los que hallareis, sino el Espíritu de vuestro Padre el que hallará en vosotros” (Mt. 10,20)
 “Quien a vosotros recibe, a mí me recibe y quien me recibe a mí, recibe a Aquel que me ha enviado” (Mt. 10,40)
 “Yo te bendigo, Padre, Señor de cielo y de la tierra, porque has ocultado estas cosas a sabios e inteligentes y se las has revelado a pequeños” (Mt. 11,25)
 “Venid a mí todos los que estáis cansados y agobiados y yo os daré descanso. Porque mi yugo es suave y mi carga ligera” (Mt. 11,28)
 “Por eso hablo en parábolas, porque viendo no ven y oyendo no oyen ni entienden” (Mt. 13,13)
 “Levantaos, no tengáis miedo” (Mt. 17,7)
 “Si no cambiáis y os hacéis como los niños, os aseguro, no entrareis en el Reino de los Cielos” (Mt. 18,2)
 “Donde están dos o tres reunidos en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos” (Mt. 18,20)
 “¡Bendito es que viene en nombre del Señor! ¡Hosanna al Hijo de David!” (Mt. 21,9)
 “Si tenéis fe y no vaciláis, y decís a ese monte ‘Quítate’, así se hará” (Mt. 21,21)
 “Lo del César, dádsele al César y lo de Dios a Dios” (Mt. 22,21)
 “Amarás a tu prójimo como a ti mismo” (Mt. 22,39)
 “Estad preparados porque en el momento que no penséis vendrá el Hijo del hombre” (Mt. 24,44)
 “En verdad os digo que cuanto hicisteis a uno de éstos mis hermanos, a mí me lo hicisteis” (Mt. 25,40)
 “Tomad y comed, éste es mi cuerpo; Bebed de esta copa, es mi sangre derramada por muchos para el perdón de los pecados” (Mt. 26,26)
 “Velad y orad para no caer en tentación porque el espíritu está preparado pero la carne es débil” (Mt. 26,41)
 “Padre mío, si es posible, que pase de mí esta copa, pero no sea como yo quiero sino como tú quieres” (Mt. 26,39)
 “¡Amigo! ¿Con un beso entregas al Hijo del hombre?” (Mt. 26,50)
 “¡Dios mío! ¡Dios mío! ¿Porqué me has abandonado?” (Mt. 27,46)
 “¡No temáis!, sé que buscáis a Jesús el Nazareno, no está aquí, ¡Ha resucitado!” (Mt. 28,5)
 “Id y avisad a mis hermanos que vayan a Galilea, allí me verán” (Mt. 28,10)
 “Yo estoy con vosotros todos los días hasta el fin del mundo” (Mt. 28,20)
 “Yo soy el camino, la verdad y la vida” (Jn. 14,6)
 “Yo soy el buen pastor” (Jn. 10,11)
 “No os llamo siervos sino que os llamo amigos” (Jn. 15,15)
 “No me habéis elegido vosotros a mí sino que yo os he elegido a vosotros” (Jn. 15,16)