Parròquies de Sant Miquel de Llucmajor i Sant Jaume de s'Estanyol
Plaça Santa Catalina Tomás, 6 - 07620 Llucmajor (Illes Balears) - Tel. 671 022 220
cristiansdellucmajor@gmail.com - www.cristiansdellucmajor.com - Facebook: Cristians de Llucmajor - Twitter: @cristllucmajor

CONVIVÈNCIES RAMON LLULL

(Santuari de Cura, 31 de març a 1- 4 de abril de 2016)

DIJOUS 31 de març de 2016		DIVENDRES 1 d'abril de 2016		DISSABTE 2 d'abril de 2016	
		8:00h 8:30h	Aixecar-se PREGÀRIA 2 (capella)	8:00h 8:30h	Aixecar-se PREGÀRIA 4 (capella)
9 h – BERENAR – DESCANS					
9:30 h 10 h 10:30 h 12 h	Sortida de Llucmajor amb cotxes particulars Arribada a Santuari de Cura Distribució habitacions Explicació i organització de les convivències DINÀMICA 1 QUI ÉS RAMON LLULL?	10 h 11:30 h 12 h 13 h	DINÀMICA 4 MOMENT DE RECERCA BERENAR – DESCANS MUSEU DE RAMON LLULL SALA DE GRAMÀTICA EXCURSIÓ COVES DE LA GUERRA CIVIL	10 h 11:30 h 12 h 13 h	DINÀMICA 7 MOMENT D'ANUNCI BERENAR – DESCANS DINÀMICA 8 MOMENT FINAL PREGÀRIA FINAL (capella)
14 h – DINAR – DESCANS					
16 h 17:30 h 18 h 19:30 h	DINÀMICA 2 QUI ETS TU? BERENAR – DESCANS EXCURSIÓ COVA RAMON LLULL DINÀMICA 3 MOMENT DE TROBADA	16 h 17:30 h 18 h	DINÀMICA 5 MOMENT D'ESCOLTA BERENAR – DESCANS DINÀMICA 6 MOMENT D'ENTREGA	15 h 16 h	Neteja i recollida de les habitacions Partida amb els cotxes dels pares cap a Llucmajor
21 h – SOPAR – DESCANS					
22:00h 23:30h 24h	VETLADA DE JOCS DE SALA PREGÀRIA 1 DORMIR	22:00h 24h	VETLADA EN LA RECERCA DEL RAMON LLULL VERTADER PREGÀRIA 3 DORMIR		

Material individual necessari: motxilla, sac de dormir, estoreta, sopar del divendres, berenar del matí del dissabte i diumenge, llanterna, Roba de xandall còmode, sabates d'esport, objectes de neteja personal.

JOVES PARTICIPANTS:

1.-Celeste Micaela Sabugo
2.-José Francisco Vicens Ballesta
3.-Silvia Crespo Bover
4.-Guillem Alemany Geralt
5.-Llúcia Garau Crespí
6.-Carme Alfonso Escalas
7.-Jaume Febrer Porcel
8.-Julio Febrer Porcel
9.-Maria Teresa Munar Moragues
10.-Maria del Mar Ginard Puigserver
11.-Maria de Gràcia Burguera Mascaró
12.-Laura Tomàs Cirer
13.-Maria Darder Duran
14.-Aina Cardell Ratón
15.-Catalina Puigserver Barceló
16.-Francesc Ginard Cànaves
17.-Maria Ferrà Jiménez
18.-Alba Tomàs Santiago

ANIMADORS:

A la sortida:	19.-Eugeni Rodríguez	20.-Maria Tomàs
	21.-Paula Darder	22.-Maria Bel Mojer
	23.-Marcos Sabugo	23.-Sandra Beatriz
Més tard:	24.-Jaume Pocoví	25.-Maria Verdera
	26.-Marc Capó	
Mamas:	27.-Joana Bover	

INTENDÈNCIA:

28.-Sor Antònia Mayans
29.-Juanita Garcies

SORTIDA I ARRIBADA

Cotxes particulars:

- Mama Llúcia (anada) 4
- Eugeni Rodríguez 5
- Marcos Sabugo 5
- Marc Capó 5
- Sor Antònia 5
- Mama Teresa (anada) 4
- Paula Darder 5
- Maria Verdera 5
- Jaume Pocoví 5

FER GRUPS DE NETEJA

GRUP 1
1.-Celeste Micaela Sabugo
4.-Guillem Alemany Geralt
7.-Jaume Febrer Porcel
10.-Maria del Mar Ginard Puigserver
13.-Maria Darder Duran
16.- Alba Tomàs Santiago

GRUP 2
2.-José Francisco Vicens Ballesta
5.-Llúcia Garau Crespí
8.-Julio Febrer Porcel
11.-Maria de Gràcia Burguera Mascaró
14.-Aina Cardell Ratón
17.-Maria Ferrà Jiménez

GRUP 3
3.-Silvia Crespo Bover
6.-Carme Alfonso Escalas
9.-Maria Teresa Munar Moragues
12.-Laura Tomàs Cirer
15.-Catalina Puigserver Barceló
18.-Francesc Ginard Cànaves

INTRODUCCIÓ
CAMÍ CAP A L'AMAT

0.- EXPLICACIÓ I ORGANITZACIÓ DE LES CONVIVÈNCIES.

Horaris i llocs per estar.
Atenció a la neteja i al reciclatge.

1.- JOCS

NOMS AMB RITME

Aquest joc serveix per desenvolupar el sentit del ritme al mateix temps que es coneix a tots els jugadors. Comença amb tot el grup assegut. L'animador comença marcant el ritme: un copet, un cop amb les mans sobre les cames, mà esquerra s'assenyala a si mateix mentre diu el seu nom, mà dreta assenyala amb l'índex a un altre jugador mentre diu el seu nom. Tot el grup marca el ritme fent els mateixos moviments i quan s'assenyala a un jugador amb la mà dreta, ho assenyalen i repeteixen el seu nom. Continua el joc el jugador assenyalat. Així es repeteix fins que tots els jugadors han intervingut en el joc.

3.- ENTREGA DELS FULLETONS I ANÀLISI DE LA PORTADA.

L'animador demana als joves aquesta pregunta:

Què ens diu la portada?

4.-OBJECTIU DE LES CONVIVÈNCIES

«Camí cap a l'Amat» és un mòdul catequètic centrat en la figura de Ramon Llull que té com a referencia bàsica el catecisme «Testimonis del Senyor» i forma part del Projecte Do.

La intenció concreta d'aquest mòdul és ajudar als adolescents a trobar-se amb Jesús a partir de la lectura d'una carta (escrita per Mn. Teodor Suau) en la que Llull va explicant la seva vida. Es tracta d'una mena de «peregrinació» per alguns dels moments més significatius de la biografia del beat per tal d'aproximar la seva figura als adolescents i facilitar que aquets també puguin arribar a descobrir l' Amat amb qui Ramon es va topar un dia de manera sobtada i a qui ja no va abandonar mai més.

Capítol 18. El fill de Déu es va fer home
Capítol 20. Jesús és el Fill unigènit de Déu
Capítol 46. Com pensa un cristià?
Capítol 49. Com prega un cristià?
Capítol 50. Sigueu sempre testimonis del Senyor.

5.-GEST:

MATERIAL:

DINÀMICA 1 – QUI ÉS RAMON LLULL?

OBJECTIU

Ajudar a l'adolescent a presentar-se i conèixer-se a ell mateix.

DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ

La sessió consisteix en l'elaboració d'una carta de presentació per part de l'adolescent ajudant-se d'unes preguntes que trobarà al quadern.

PASSES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. Projecció del vídeo: Ramon Llull *(Ed. Claret)*

2. Llegir amb els adolescents el començament de la carta que porta per títol: Qui és Ramon Llull? Qui ets tu? que podreu trobar a les pagines 4 a 6 del quadern.

MATERIAL:

Paper de carta
Llapis o bolígrafs

DINÀMICA 2 – QUI ETS TU?

Es pot començar la jornada amb el **Joc de les jerarquies** (Del Papa a la beata)

PASSES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. Una vegada llegit el text i amb l'ajuda de les preguntes que apareixen a la pagina 7, convidarem els adolescents a escriure una carta en la que siguin ells mateixos qui es presentin a Ramon Llull.

Si l'actitud del animador és positiva, intentant donar llibertat a l'adolescent i sense forçar les respostes, es crea un ambient agradable i idoni per dur a terme l'activitat.

2. Una vegada redactades totes les cartes, animarem a que cada un pugui compartir la seva amb els demés.

3. Finalment, cal avisar-los que és important conservar la carta fins al final ja que tornarà a ser molt útil per la darrera sessió.

DINÀMICA 3 – MOMENT DE TROBADA

Es pot començar la dinàmica amb el joc: **Monten i desmonten (cavallers i cavalls)**

OBJECTIU

Ajudar als adolescents a descobrir la presencia de Jesús en la seva vida.

DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ

En aquesta sessió es pretén realitzar una dinàmica d'impacte. El paper protagonista serà l'animador catequista, el qual serà l'animador d'aquesta dinàmica.

PASSES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. El catequista llegeix les preguntes que es troben a la pagina 10 del quadern. A mesura que les va dient els joves han d'intentar en paraules o dibuixos plasmar «qui sóc jo» de manera simbòlica, en un paper d'embalar gros.

- Et preocupa quelcom darrerament?
- Hi ha quelcom que et faci feliç en aquest moment de la teva vida?
- Quines són les característiques més positives de la teva personalitat?
- Quines són les característiques més negatives de la teva personalitat?
- Quin valor és el que et crida més l'atenció d'una persona?
- Si fossis un animal series ...
- Si fossis un color series ...
- Escriu el nom deis teus éssers estimats i una característica que t'agradi més de cada un.
- Que fas en el teu temps lliure?

2. Quan tots hagin acabat el mural, llavors, en silenci, es dedicarà un temps determinat per veure que han fet els demés.

3. Cadascú explicarà el que vulgui del mural. És molt important que el catequista es situí al costat de l'adolescent que exposa el seu mural i subratlli alguna frase més significativa.

4. Una vegada finalitzades les exposicions, el catequista incita als adolescents a deixar missatges als uns als altres. D'aquesta manera el mural que compren tots els collages va guanyant importància i significació per ells.

5. El catequista demana que es seguin al voltant del mural, deixant un espai lliure.

- «Fixeu-vos bé, el temps que heu invertit en aquest mural, tot el que acabeu de compartir, les coses que us han escrit els demés, fan que aquest tros de paper sigui molt especial. Imagineu ara que tot el mural representi la meva vida» (El catequista es situa la costat del mural)

- «Per a construir la meva vida he hagut de cercar, escollir, pensar com col·locar les coses, costa molt fer la meva vida! Però, fixa't, m'està quedant molt maca, el que passa és que a vegades...» (El catequista es llenca damunt el mural, agafa una punta i roda per el terra embolicant-se amb el paper). Pot passar que hi hagi adolescents que riguin i d'altres que no diguin res resultat de la sorpresa. El catequista es queda quiet durant un moment i aprofita per escoltar el que diuen, llavors, poc a poc dirigeix la mirada a algun adolescent que hagi rigut molt: «De que rius? És que mai t'has embullat?». En aquest moment es sol fer un gran silenci, però si no fos el cas, el/la catequista pot fer comentaris per atreure l'atenció del grup:

- «Fixa't com se'n riuen, com parlen, com es nota que ells ho tenen tot ben clar!». Llavors demana ajuda, a vegades hi ha adolescents que s'avancen en l'ajuda, també n'hi ha que volen tallar el paper, però el catequista crida: «Però que fas? És la meva vida! No la rompis!».

- El catequista busca a algun adolescent que l'hagi volgut ajudar i li diu: «si em vols ajudar apropa't a mi, tot em fa por, perquè quan un esta embullat s'espanta!».

- El catequista li dona la mà i li demana com ho pot fer per desfer-se del paper, la resposta sol ser que rodoli de manera inversa i així es pot desfer llavors li dóna les gràcies i...

6. «Mireu que ha passat: se m'ha fet malbé la vida ... és clar, la vida no es viu darrera un mur de protecció ... no, viure significa que sempre hi ha dificultats que et fan malbé la vida. Però bé, aquestes marques (arrugues) em record en que hi va haver una vegada que la meva vida es va fer malbé i tu m'ajudares».

7. Però que et facis un embolic no és el pitjor que et pugui passar, no (El catequista bota a damunt el mural i el trepitja amb agressivitat, fent alguns forats). «El pitjor que et pot passar és que et trepitgin la vida!!: que et critiquin, que t'insultin, que et diguin mentides, a tu no et vull perquè no vesteixes igual que jo, perquè no ets deis meus... Aquestes coses fan mal, veritat? Que puc fer?»

- El catequista agafa la cinta adhesiva i proposa a alguns adolescents que l'ajudin a reparar el mural. Mentre reparen el mural el catequista comenta: «un amic amb qui parlar, l'estimació de la família, resar ... són coses que em poden ajudar a curar aquestes ferides ... quedaran cicatrius, però és bo, això significa que la ferida es tancà i tal vegada vaig aprendre coses importants ... »

8. «Però, atenció, hi ha persones que el que experimenten és molt més fort.» El catequista agafa el mural i el romp en quatre trossos, amb violència, mirant els adolescents. S'asseu al terra amb els trossos i diu: «Vos ha fet mal que es trenqués un tros del mural en el que havíeu invertit temps de la vostra vida ... Doncs, fixeu-vos: hi ha persones que un bon dia, senten com la seva vida es trenca: una decepció profunda, una traïció, una mancança de salut, la mort d'un ésser estimat... Es pot fer alguna cosa llavors?» El catequista espera les respostes i els anima a que es pot fer alguna cosa i els incita a recompondre el mural amb la cinta adhesiva.

9. Quan el mural esta recompost, el catequista diu: «Que bonic! Ens hem unit per tornar a donar la forma d'abans al mural, hem reparat una vida»

10. Arribats a aquest punt és molt important que el catequista remarqui el fet que, en el fons, **és Déu mateix qui reconstrueix les vides desfetes i trencades servint-se de les nostres mans.** Cal que els adolescents prenguin consciencia d'això i descobreixin que Déu no esta enfora de les seves vivències quotidianes i ens ajuda a aixecar-nos de les dificultats a través deis amics, la família ...

Les indicacions anteriors són orientatives, per tant, l'animador pot realitzar aquesta dinàmica d'una altra manera, tenint en compte l'objectiu real de la sessió: ajudar als adolescents a descobrir la presencia de Jesús en la seva vida.

11. Una vegada feta la dinàmica, continuar llegint **la carta de Ramon Llull** que es troba a les pagines 8 i 9 del quadern.

12. Explicar la concisió als adolescents: Fer veure com Llull té una vida molt descol·locada, que no el satisfà interiorment. Sembla que ho té tot , però es sent buit. Podríem dir que el mural de la seva vida esta trencat, arrugat i brut. Només l'aparició de Jesús crucificat podrà restaurar-lo. No va ser un procés fàcil perquè va necessitar sentir la crida de Jesús fins a

cinc vegades. En aquest món nostre cada dia ens fan mil propostes de felicitat immediata que fàcilment es confonen amb la vertadera felicitat. Però tu, ¿desitges trobar allò que realment pot recompondre la teva vida i fer-te feliç? ... ¿T'agradaria trobar-te amb Déu? ...

13. Podem acabar aquesta sessió llegint el text del catecisme que ens proposa el quadern a la pagina 11.

MATERIAL

- 6 metres de paper per embalar, tisores i cinta adhesiva.
- És recomanable disposar de música suau.

DINÀMICA 4 – MOMENT DE RECERCA

Es pot començar la dinàmica amb el joc: **Joc de l'hospital**

OBJECTIU

Descobrir la Hum de Déu en la vida quotidiana. Com el Senyor es fa present en situacions diàries,

DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ

Aquesta sessió consisteix en l'aportació d'un testimoni als joves. El catequista hauria d'escollir una persona de confiança que pugui donar un testimoni de la seva fe i la pugui transmetre als adolescents.

PASSES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. Llegir el text de les pagines 12 i 13 del quadern amb els adolescents.

2. Projecció d'un **vídeo testimoni: olam's rock**

3. Una vegada escoltat el testimoni es pot començar un petit diàleg.

4. Una vegada finalitzat, es col·locarà el paper continu al terra i cada adolescent escriurà amb una paraula allò que li ha impactat més del testimoni.

5. Per acabar la sessió, es pot compartir entre tots i llegir el text del catecisme que es proposa a la pagina 15.

MATERIAL:

- Material per escriure
- Paper continu

DINÀMICA 5 – MOMENT D'ESCOLTA

Es pot començar amb la dinàmica del joc: **El director d'orquestra**

Un jugador surt fora. Els altres cantaran una cançó a cor coneguda per tots. Un farà de director d'orquestra. El joc consisteix que el que ha sortit endevini qui és el director d'orquestra per a això s'ha de posar al centre de la rotllana. Tots els jugadors han d'anar fent els gestos que va iniciant el director, si bé han de procurar no fixar la mirada en ell per no delatar-lo.

OBJECTIU

Fer una aturada i sortir deis renous per tal de poder descobrir la veu de Déu en el silenci i esbrinar així que vol de nosaltres.

DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ

Aquesta sessió és ideal per dur-la a terme a fora del lloc habitual de catequesi, en un espai tranquil on hi predomini la natura. En un espai per a que cada jove tingués un lloc per estar sol i pogués reflexionar a partir de les preguntes que trobarà a les pagines 17 i 18 del quadern.

PASSES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. Al començament de la sessió, el catequista anima als joves a cercar un lloc on puguin romandre tranquils i tot sols.

2. Els convidem a llegir de forma individual les pagines 16 i 17 del quadern. (També la pagina 255 del catecisme Testimonis del Senyor)

3. Una vegada feta la lectura és important que puguin reflexionar sobre els textos llegits i contestar les preguntes que es proposen al final del text de la pagina 17 del quadern.

4. Per acabar, i de manera opcional, es pot dur a terme una posada en comú dels pensaments dels adolescents. Seria una manera de poder compartir les experiències de cadascú.

DINÀMICA 6 – MOMENT D'ENTREGA

OBJECTIU

Viure conscientment en la companyia de Déu.

DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ

Es duran a terme diferents dinàmiques que afavoreixen la confiança en els demés amb l'objectiu de fer veure als adolescents que quan un confia amb l'altre es sent sostingut per algú í, per tant, s'entrega a ell. Si confiem en Déu i deixem que Ell ens sostingui ens hi podrem entregar sense reserves.

PAUTES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. Llegir amb els adolescents el text de la pagina 20 del quadern.

2. Dinàmiques de confiança:

a.- Els adolescents es situen damunt un espai elevat i estret, per exemple un banc. En fila horitzontal, s'han d'anar col·locant segons criteris que digui el catequista (de major a menor segons l'edat, de més alt a més baix, etc.) sense posar cap peu en terra. D'aquesta manera quan algú vagi a caure els demés l'han d'ajudar a ubicar-se al lloc corresponent. Una vegada finalitzat, es pot tornar a recompondre segons un altre criteri.

b.- El joc del pigall (lazarillo): Un membre de la parella guia (pigall) a l'altra per la sala, esquivant els diferents objectes que s'han col·locat al mig. El pigall té els ulls oberts però la que es deixa guiar portarà una bena als ulls perquè no pugui veure els obstacles i es deixi guiar per pigall. En un primer moment el guiarà amb la mà i en un segon només amb la veu.

c.- El joc de la palmera: Les persones del grup es col·loquen en cercle espatlla amb espatlla. Un dels participants es col·loca en el centre del cercle i amb els ulls tancats i els peus junts es deixa caure sobre els altres, aquests han d'agafar-lo i tornar a llançar sobre una altra persona del cercle, com si fos una palmera que es mou amb el vent.

d.- El joc del deixar-se caure: La parella es col·loca en peu un esquenes a l'altre i es deixa caure perquè el que està darrere d'ell el reculli. En un primer moment es pot realitzar amb els ulls oberts, però després es pot embenar els ulls a la persona que es deixa caure.

3. Posar en comú les sensacions i pensaments dels adolescents. En aquest moment el catequista ha de fer veure als joves que de la mateixa manera que ens hem deixat ajudar i sostenir per un company quan estàvem a punt de caure, Déu ens ajuda i ens sosté sempre en els moments més difícils de la nostra vida. Per això, no hem de tenir por a entregar-nos a ell de manera confiada i sense reserves.

DINÀMICA 7 – MOMENT D'ANUNCI

OBJECTIU

Compartir l'experiència de Déu amb els demés.

DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ

Es tracta d'escriure, en diferents grups, una pregària o un text que reflecteixi l'amor cap a Jesús.

PAUTES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. Per grups de tres o més joves, realitzar la lectura del text de les pagines 22 a 24 del quadern.

2. Una vegada llegit, cada grup ha d'elaborar un text que reflecteixi l'amor cap a Déu. El text pot ser una pregària, una carta, un poema ...

3. Una vegada finalitzat, cada grup llegirà el que ha escrit posant-ho en comú amb els seus companys.

DINÀMICA 8 – MOMENT FINAL

OBJECTIU

Avaluar l'experiència del mòdul

DESCRIPCIÓ DE LA SESSIÓ

La sessió es pot dur a terme en una església i com a gest simbòlic es poden entregar les pregàries elaborades en el moment anterior.

PAUTES PER AL DESENVOLUPAMENT DE LA SESSIÓ

1. Es du a terme la lectura de les pagines 26 i 27 del quadern.

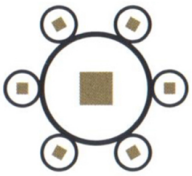
3. Una vegada acabada la lectura, cada adolescent realitzarà l'activitat proposada a les pagines 28 i 29 del quadern.

Per ajudar a interpretar els dibuixos a continuació s'explica cada quadre:

Jesús és el centre de la vida de la persona, però el propi projecte personal és més important.

El projecte de Jesús existeix, però esta molt allunyat de la vida de les persones. No m'interessa i puc viure sense ell.

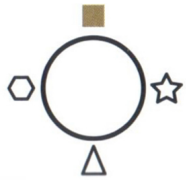
El projecte de Jesús existeix, és pròxim a la meva vida i em presenta interrogants. Pot ser una proposta valida, però falta trobar la manera com integrar-la a la meva vida.



El projecte de Jesús esta integrat en la meva vida i en la vida de les persones que m' envolten.

La meva vida esta integrada en el projecte de Jesús; juntament amb els altres faig present el seu projecte en el món que ens envolta.

Refuso el projecte de Jesús. Tot i que el conec no m'ha convençut, En un moment era valida, però he canviat.



El projecte de Jesús és un més dels que se m'ofereixen amb el mateix valor que els altres. N'agafaré allò que m'interessi.

En blanc: l'adolescent, si cal, pot dibuixar-hi el seu propi esquema.

JOC DEL BREVICULUM

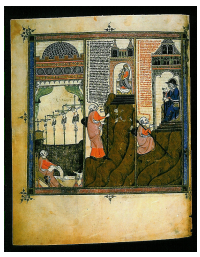
DESCRIPCIÓ

Quan Ramon Llull tenia prop de vuitanta anys, va dictar a «certs religiosos amics seus» una mena d'autobiografia. Menys d'una dècada després de la mort de Llull, un deixeble seu, Thomas le Myésier, canonge d'Arràs, metge de la família reial francesa i soci de la Sorbona, va publicar una antologia de les obres del beat, en tres versions: una vasta compilació de l'*Electorium*, avui a la Biblioteca Nacional de París, una versió mitjana avui perduda, una de petita, avui a la ciutat alemanya de Karlsruhe, el *Breviculum*, dedicat a la reina de França. A l'*Electorium* es va incloure una primera redacció en llatí de la *Vida coetània* i al *Breviculum*, una versió abreviada de les miniatures que avui vos presentam.

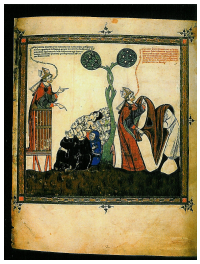
DESENVOLUPAMENT DEL JOC

1.- Asseguts per equips, se'ls presenta una miniatura del *Breviculum.* El grup ha d'averiguar que significa, quin moment de la vida de Ramon Llull és i l'han d'exposar als altres. Si no l'endevinen hi ha rebot.

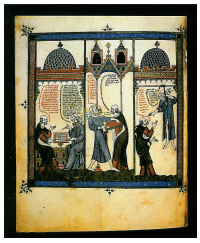
BREVICULUM



I. En la primera de tres escenes distintes, veim Ramon Llull, al qual, mentre escriu una cançó amorosa a una estimada, s'apareix una visió del Crist crucificat, cosa que succeeix quatre vegades més en nits successives. Aquestes visions li fan canviar d'una vida cortesana a una de dedicada al servei de Crist, i sobretot a la conversió dels infidels. Llavors va emprendre una pelegrinació pel camí de Santiago, començant pel santuari de Santa Maria de Rocamador, al nord de Tolosa, fins a Santiago de Compostel·la amb Sant Jaume.

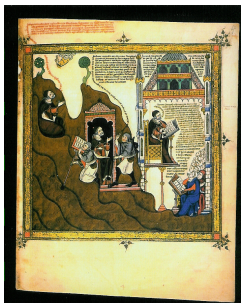


II. En tornar a Mallorca, escolta un sermó a Sant Francesc de Ciutat és la primera de les dues escenes d'aquesta miniatura, on podem veure Ramon Llull, enmig de l'auditori vestit de vermell, i la dona a la qual havia dedicat les seves poesies amoroses, més amunt, vesdida de negre. Impressionat per l'exemple d'aquest sant, decideix deixar els vestiments luxosos de cortesà i posar-se "un hàbit de drap vil" és el que veim a la segona escena.



III. Per tal d'aprendre l'àrab, es compra un esclau musulmà que li ensenya aquesta llengua, és la primera de les tres escenes. Després de prop de nou anys, Llull li pega per una blasfèmia que havia proferit. El musulmà es procura una espasa i, quan Llull no ho espera, li cau damunt. A la segona escena veim com el beat arriba a dominar la situació, no sense haver rebut una greu ferida al ventre. En haver-se

recuperat un poc, Llull passa per la presó per veure l'home que li havia ensenyat l'àrab i troba que s'havia penjat, és el que veim a la tercera escena.



IV. Després d'uns dies de contemplació al puig de Randa, rep una il·luminació divina "donant-li forma i manera de fer el llibre ja mencionat contra els errors dels infidels", a la primera de les tres escenes, al cantó superior esquerre, amb la mà de Déu que surt d'un nigul. Després de davallar al monestir de la Real i escriure les primeres obres de l'*Art*, puja una altra vegada a Randa, on un pastor misteriós i angelical i confirma la vàlua d'aquests llibres és el que veim a la segona escena. Uns anys més tard, ensenya l'*Art* a París és la tercera escena, amb la primera aparició de le Myésier, aquí assegut entre l'auditori.

V. Llull explica l'Art. A l'esquerra hi ha nou filòsofs, cada un dels quals dirigeix una de les qüestions de l'*Art* als nou subjectes de l'*Art* (Déu, àngels, cel, etc.), i Llull explica el mètode que cal emprar per contestar segons els conceptes de l'escola de la dreta que són de les dues primeres figures de l'*Art*: la figura A, amb «bonea", "granea", "duració", etc., i la figura T, amb «diferència, «concordància, «contrarietat, etc. Aquesta darrera escala ens permetrà pujar a la «Torre de la fe, de la veritat eterna, de l'amor i de la ciència». Damunt hi ha el símbol de la Trinitat, i d'una mà pengen cordes que sostenen les tres potències de l'ànima: la voluntat, l'intel·lecte i la memòria, i més avall, les set virtuts. En una zona subterrània, i sense representació al·legòrica (perquè el mal en si no existeix: és absència o el contrari del bé), trobam els set vicis.

VI. Aquesta i la següent formen les dues miniatures centrals del Breviculum, que mostren la dèria de Llull d'oferir l'*Art* com a solució a problemes inaccessibles a l'aristotelisme universitari de l'època. A la primera veim, com diu a dalt, «L'exèrcit d'Aristòtil que, juntament amb el seu comentador, vol destruir la torre de la falsedat.» Trobam Aristòtil colcant el primer cavall, i entre els dos carros, el seu comentador musulmà Averrois, que un cardenal intenta frenar amb regnes llargues.

VII. A la segona d'aquesta parella d'il·lustracions, veim com l'exèrcit de rereguarda i socors de «domini Remondi Lul de Maioricis» es prepara per afrontar la tasca que el d'Aristòtil ha estat incapaç de dur a terme. Aquí «Remundus» colca un cavall anomenat «Recta intentio» i està rodejat de representacions dels components i mecanismes de l'*Art*, és a dir, les eines metodològiques que li permetran afrontar aquesta tasca.

VIII. A l'escena de l'esquerra, Llull suplica al papa, i a la de la dreta, als reis de França, Aragó i Nàpols que l'ajudin en la seva campanya de convertir els infidels. Llull, de fet, va tenir audiències amb tots quatre.

IX. El primer viatge de Llull al nord d'Àfrica, aquest a Tunis. A la primera escena, el veim en el vaixell, i a la segona discutint amb els doctors de l'Islam.

X. El segon viatge al nord d'Àfrica, ara a Bugia. Aquesta miniatura contrasta amb les altres pel seu moviment i turbulència, que reflecteixen els esdeveniments dramàtics d'aquest viatge.
Es divideix en cinc escenes: 1) Llull arriba per mar; 2) És apedregat a l'entrada de la ciutat, arran dels discursos provocatius que hi formula: «La llei dels cristians és vertadera, santa i acceptable a Déu, mentre que la dels sarraïns és falsa i errònia, cosa que estic preparat a provar»; 3) Cau en terra sota els cops de bastó de la multitud; 4) És conduït davant el cadi de la ciutat; 5) El tanquen a la presó, entre encara més cops de bastó.

XI. El deixeble demana permís al mestre per fer una antologia de les seves obres. Le Myésier explica que n'ha escrites tantes, amb el dit assenyala una mena de banc que omple i les ha explicades amb tantes figures diferents que el lector acaba confús. Llull contesta que efectivament ha escrit dues versions de l'*Art*, una primera amb setze figures i amb un alfabet extens, vertical, devora el marge esquerre de la miniatura i una segona simplificada amb només quatre figures i amb un alfabet reduït, horitzontal a dalt. Dóna permís ale Myésier de fer l'antologia, a condició que no vulneri el text de les seves obres.

XII. Ramon Llull i Thomas le Myésier, el primer vell, recolzat en una crossa i amb una mà damunt l'espatlla del seu deixeble, i el segon agenollat, presenten a la reina de França i Navarra les tres antologies ja esmentades: el gran, o *Primum electorium* com diu aquí, el perdut *Electoriu medium*, i el *Breviculum*, que conté les mateixes miniatures que heu pogut veure reproduïdes.

VETLADA DE JOCS DE SALA

JOCS DE BROMES PER VOLUNTARIS

1.-El pito
2.-L'avió que puja altura
3.-Seguir l'estrella amb el nas
4.-La ràdio
5.-La declaració d'amor en un banc
6.-L'embut, a ficar la moneda dins l'embut*
7.-La manta
8.-La moto (WC)

El director de la vetllada sol·licita un voluntari a qui li agradin molt les motos i tingui gran afició al motociclisme. Li demana que abandoni un moment el lloc de la vetllada doncs per al joc el director ha de donar unes instruccions al públic que no pot sentir el voluntari. El director explica, sense que l'escolti el voluntari, que demanarà al jugador voluntari que mostri la seva afició a les motos realitzat davant de tots cadascun dels gestos i sons propis necessaris per a muntar en moto. La gràcia del joc és que el públic pensarà que el jugador està al WC fent les seves coses, ja que així l'hi ha assenyalat abans l'animador.

9.-El cavall d'Atila

Un monitor fa de cavall, es col·loca a quatre potes. Un altre monitor fa de director del joc. Aquest treu a un voluntari i li diu que té el paper d'Àtila. Amb els ulls embenats, Àtila ha d'anar tocant els diferents membres del cavall mentre està muntat en el mateix. Per això el director del joc li agafa el dit índex de la mà dreta i l'hi va posant en els diferents membres del cavall: el cap, les orelles. les potes davanteres, la panxa, les potes del darrere ... El director del joc anirà dient el membre que està tocant al mateix temps que posa el dit del voluntari. La sorpresa és que l'últim membre serà mitja llimona en la polpa s'ha fet una perforació de la mida d'un dit i s'ha escalfat amb un encenedor o llumí immediatament abans que el voluntari hagi de ficar el dit en la llima el qual ho tindrà situat el director just al cul del cavall. Quan el voluntari es descobreixi els ulls el monitor que feia de cavall estarà cordant-se els pantalons i el cinturó. La reacció del voluntari després de la sensació percebuda en el dit i el gest que està realitzant el "cavall" és per no perdre-.

10.-Equilibri del peixater

Uns set o vuit jugadors es col·loquen en cercle i s'agafen fortament pels braços. L'animador del joc va donant a cada un, en secret, el nom d'un animal. És important que no ho sàpiguen els altres. Quan l'animador nom aquest animal, que fa d'ell ha de quedar penjat dels dos del costat amb les cames horitzontals a terra. Un cop realitzat el joc un parell de vegades, se'ls posa a tots el mateix nom. Cauran tots.

11.-L'elefant

El director presenta una gran atracció circense que tindrà lloc al voltant del foc de campament: un elefant ensinistrat va a aparèixer en escena. Dues persones, una per una, cobertes d'una gran manta. El que va davant porta un braç per fora de la manta a manera de trompa de l'elefant. El que va darrere porta amagat un got d'aigua sota la manta. Se sol · licita un voluntari. Se li demana que es tombi a terra perquè l'elefant passi per sobre seva sense que li faci cap mal. Un cop a terra el voluntari, veurà com passen molt pausadament les dues potes davanteres de l'elefant per sobre seva. El director del joc li donarà molt bombo a l'espectacle. Passa la tercera pota i en passar la quarta, aquesta s'aixeca a la manera com fan pis els gossos i vessen sobre el voluntari el raig d'aigua.

12.-El somni

L'animador demana un voluntari que surt fora perquè no senti nada. El animador explica a tots que farà creure al jugador voluntari que la nit passada ha tingut un somni que ha comptat a tots i que el jugador ha d'esbrinar fent preguntes. Aquestes han d'estar formulades per ser respostes únicament amb si o NO. En realitat no hi va haver cap somni. El que explica a tots és que a les preguntes del jugador voluntari es respon si quan acabin en vocal i NO quan acabin en consonant. L'animador del joc ha d'intervenir «ajudant» en les preguntes i enllaçant de tant en tant totes les dades obtingudes.

13.- El belar de l'ovella

L'animador demana un voluntari que surt fora perquè no senti nada. El animador explica a tots que farà creure al jugador voluntari que som una guarda d'ovelles i que tots velam i ell també que ha de cridar "be" ben fort a la tercera vegada tot el grup calla i sols crida ell.

JOCS DE DIVERSIÓ

1.-El palillito
2.-Pobre moixet
3.-La fruita que més t'agrada
4.-La paella

Es col·loquen en rotllana tots els jugadors. L'animador diu que faran entre tots una paella. Un per un van dient quins ingredients li van a fer fora la paella. Val tot menys l'arròs i l'aigua. Després de la primera ronda tots van repetint la frase: "Al matí, en aixecar-me, el primer que faig és rentar-me ... », I afegeixen l'ingredient que cada un va posar a la paella. Resulten frases veritablement jocoses.

5.-La botella

L'animador del joc agafa una ampolla i diu a tots: «Imagineu-vos que aquesta ampolla és un nen petit; feu amb ella el que vulgueu». Quan han passat tots, es repeteix la ronda fent el mateix que a ampolla però al company del costat, al de la dreta, per exemple. Cada jugador, llavors anirà repetint els mateixos gestos i paraules que va fer i va dir quan tenia l'ampolla a les mans però fent-ho aquesta vegada tenint en els seus braços al company de la dreta.

6.-La part del porc que m'agrada més
7.-Barco cargado de x paquetes
8.-Anam a tocar una cosa de color...
9.-Trobar la parella d'animals, amb els ulls tapats...

10.-Pilota al coll i passar-se-la

11.-Els animals

Es tracta de sortir del cercle i imitar l'animal que està representat a la persona que et toqui. El material: Una cadira menys que participants. Poden servir coixins o qualsevol altre objecte que marqui les posicions del cercle. Tots seuen en cercle. L'animador es queda al centre. Comença a imitar el moviment i el so d'un animal. apropant i tocant a persones del cercle. Aquests tenen de sortir al centre i imitar el mateix animal. Fins que qui va iniciar el joc ocupi un lloc. Moment en què tots tindran de seure. Continua el joc qui s'hagi quedat sense lloc.

12.-El llogater

Es tracta que una persona que està sola aconsegueixi entrar a formar part d'apartaments formats per trios. El joc té de desenvolupar amb rapidesa. Tots es col·loquen per trios formant apartaments. Per això una persona es col·loca enfront d'una altra agafant de les mans, i la tercera es ficarà en mitjà. envoltada pels braços de les anteriors. La que està a l'interior serà el llogater i les que estan als seus costats seran la paret esquerra i dreta respectivament. La persona que queda sense apartament. Per buscar lloc pot dir una d'aquestes coses: 'paret dreta, paret esquerra, llogater o terratrèmol. En els tres primers casos, les persones que estan fent el rol nomenat han de canviar d'apartament, moment que ha d'aprofitar la qual no té lloc per ocupar un. En el cas que digui terratrèmol, seran tots els que tenen de canviar i formar nous apartaments. Continua el joc les persones sense lloc.

19.-Flagell

Es tracta d'intentar tocar amb el diari a una altra persona en les cames abans que se sent. El material un diari enrotllat. El grup s'asseu en cercle. Es posa el diari sobre una cadira situada al centre del cercle. Qui comença el joc (A) agafa el diari i toca amb el diari a una altra persona (B) a les cames. Ràpidament torna el diari a la cadira central i seu a la seva pròpia cadira. La persona tocada (B) intenta agafar el diari i donar-li un atac a (A) en les cames abans que es sent. Si ho aconsegueix (A) es queda al centre. En cas contrari. (B) continua el joc donant un atac a una altra persona. Sempre cal deixar ben col·locat el diari sobre la si crida. En cas, que es caigui caldrà tornar i col·locar bé.

JOCS PER GRUPS

1.-Passar la corda per dins la roba

2.-Teranyina (bolla de llana)

JOCS PER CANTAR

1.-Hay un hoyo en el fondo del mar

2.-Iepo i tai tai ei

3.-Vint moneies en assemblea

4.-Vamos a caçar leones

5.-Cuxixi, cuxixa, cuxixi, bum, bum.

CRITS D'ANIMACIÓ

Ho hem fet be?
Nos ha gustado mucho...
Pern
Larito, lara, larito, lala larito ei! Crit d'animació
Vent crit d´animació
Coets crit d´animació
Aplaudiment crit d´animació
Visca, visca?
Pipo
Lala crit d'animació
Ploure crit d´animació
Estornudo crit d´animació
Eurovisión crit d´animació

CRITS AMB GESTOS IMITATS

Respirar, a pleno pulmón..
Vamos a caçar leones
Iepo
Para pachum
Mi pozo, que bonito mi pozo...
Hay un hoyo...
Para, para, papa
Vint monees

DANSES

Tenia un tic
Uk aleolà!
Amigotxos
Eram sam sam
Les oques
Carolina
Flai cata flai
Pata pata
Sapo
Ianqui
Delante, detrás
Ivanof
Amunt, avall
Bingo cançó d´animació
Cadireta enlaire
Hola nins cançó d´animació
I si som els millors cançó d´animació
No hay betun
Inma hoe
Vols ballar una dansa?
Sinyanya
Baile del xupi xupi
Mi vaca
El pollo
En joan petit
Bugui, bugui!
La vaca lechera
Què li tocarem a na m..?
King kong
Pelota ping pong
Gusano
Palmera
Una malagueña
Mi caballo
Yupi, yaya, yupi, yupi, ya
Ballant baix la pluja
Bones tardes tengui
Eugene ma cousin
Uam bam buluba
Todos los negritos
Somos los indios ortan chiviri
Per portar un bon ritme
La conga
En un salón dansé
Yo tengo una casita

CANÇONS

Una mosca volava
Hay un arco de colores
Saludem
Un alpino felice
He anat a lluc d'excursió
Pugem al tren
Si vols aigua ben fresca
Si en verdad dios te ama

MATERIAL:

Pito
Pilota
Botella
Embut
Manta
Sac de dormir
Llanterna
Diari
Llençol blanc vell

VETLADA
EN RECERCA DEL RAMON LLULL VERTADER

5 Personatges vestits de Ramon Llull que es van passejant pel pati del Santuari de Cura, cada un és mestre d'un **art** (un sistema per conèixer, convèncer i arribar a Déu, per estimar-lo més) inventada per Ramon Llull.

Les arts triades son:

1.-Arbre de la lògica (Jaume)
2.-Arbre de la ciència
3.-Escala de valors
4.-Art demostrativa
5.-Escala del coneixement
6.-Ramon Llull (fals)

MATERIAL:

- Projector
- Portàtil
- Farmaciola
- Equip de música
- Vídeos Ramon Llull
-

Pregaria

Senyor,
ja que heu posat en el meu cor tanta alegria,
plagui-us d'estendre-la'm en tot el cos:
a la meva cara, als meus ulls, a les meves mans
Noble Senyor!
Quan record la vida eterna i la contempla,
em trobo ple i cobert d'alegria.
Tan ple n 'estic,
que la mar no és més plena d'aigua.
Ah Senyor!
És tan gran l ‘alegria que Vós heu posat en mi,
que la meva força s’essent més forta i més gran que la de les muntanyes.
Ni el ferro ni l‘acer no són més forts que jo ...
Ah Senyor!
El meu gaudi d'alegria i de jorca,
com menys el m'atribuesc a mi,
més l'atribuesc a Vós: car poc valdria
si el m'atribuïa a mi.
Per això, plaqui-us, Senyor,
que tot el bé l‘entengui de Vós, que sou el meu Creador i el meu Déu.
Ramón Llull