



Parròquies de Sant Miquel de Lluçmajor i Sant Jaume de s'Estanyol

Plaça Santa Catalina Tomás, 6 - 07620 Lluçmajor (Illes Balears) - Tel. 671 022 220

cristiansdellucmajor@gmail.com - www.cristiansdellucmajor.com - Facebook: Cristians de Lluçmajor - Twitter: @cristllucmajor

CONVIVÈNCIES-INTERCANVI - LA VOZ

(Sa Font Gran - ESPORLES - 4-5-6 desembre 2015)

DIVENDRES 4 desembre 2015		DISSABTE 5 desembre 2015		DIUMENGE 6 desembre 2015	
		8:00h	Aixecar-se	8:00h	Aixecar-se
		8:30h	PREGÀRIA 2 (capella)	8:30h	PREGÀRIA 4 (capella)
9 h - BERENAR - DESCANS					
		10:00h	DINÀMICA 2 AGAFAR TO	9:30h	Neteja i recollida de les habitacions
		11:00h	DINÀMICA 3 AFINAR LA VEU	10:30h	GRAVACIÓ DEL VIDEOCLIP
		11:30h	BERENAR - DESCANS	11:30h	BERENAR - DESCANS
		12:00h	DINÀMICA 4 QUINA ÉS LA VEU DEL MÓN?	12:00h	GRAVACIÓ DEL VIDEOCLIP
14 h - DINAR - DESCANS					
18:00h	Sortida de Lluçmajor amb cotxes particulars	16:00h	DINÀMICA 5 LA VEU AFINADA D'UN NOU MÓN	16:00h	Preparació de la celebració Acollida dels pares
18:45h	Arribada a Sa Font Gran Distribució habitacions	17:30h	BERENAR - DESCANS	17:00h	CELEBRACIÓ DE L'EUCARISTIA
19:15h	Explicació i organització de les convivències INTRODUCCIÓ: LA VOZ	18:00h	DINÀMICA 6 DÉU CANTA UNA CANÇÓ DE PROTESTA	18:00h	Partida amb els cotxes dels pares cap a Lluçmajor
19:30h	DINÀMICA 1 LA MEVA VEU	19:00h	PREGÀRIA 3 SADHANA (capella)		
		20:30h	ASSAIG DEL VIDEOCLIP		
21 h - SOPAR - DESCANS					
22:00h	VETLADA DE JOCS DE SALA	22:00h	VETLADA CONCURS MUSICAL LA VOZ		
23:30h	PREGÀRIA 1 (capella)				
24h	DORMIR	24h	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.

INTRODUCCIÓ A LA VOZ

0.- EXPLICACIÓ I ORGANITZACIÓ DE LES CONVIVÈNCIES.

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

1.- EL MUR DE LA VOZ

Explicar el mur gegant de LA VOZ.

Consisteix en construir un mur gegant amb paper d'embalar a semblança d'un mur de Facebook amb el mateix disseny. Els participants a mesura que ells vulguin han d'anar escrivint al mur el seus sentiments, experiències, situacions, alegries i penes, etc. La manera és la següent: Escriuen el nom, l'hora i el seu sentiment.

L'animador fa un exemple:

Eugeni, 19:15 h, Començ les convivències amb il·lusió!!

Cada jove aferra la seva cançó, frase, dibuix sobre la seva cançó preferida. Aquest material ho duen de casa seva ja ben preparat.

2.- JOCS

Per rompre la tensió i per recordar els noms de joves i catequistes.

a.-JOC M'ESTIMES?

El jove demana a un altre jove: N/1. m'estimes?, Si, però estimes a N/2. (N/1. N/2. se canvien de lloc)

b.-LA PILOTA QUE CREMA

Un cop col·locats en rotllana, l'animador explica el joc: el jugador que rep la pilota ha de dir el seu nom de pila, d'on és i una cosa que li agradi molt. Tot això ho fa ràpid, perquè la pilota li crema a les mans. Després passa la pilota a un altre jugador de la rotllana, qui haurà de dir el seu nom, d'on és i una cosa que li agrada molt, també de forma ràpida, per no cremar-se. Així es repeteix el joc fins que tots els jugadors s'han presentat al grup.

c.-LA RULETA

Per jugar a aquest joc es necessita formar una rotllana entre tots els jugadors. L'animador es col·loca de peu al centre de la rotllana i amb els braços estirats assenyalant amb el dit. Quan aquesta comença a girar, cada jugador assenyalat dirà el seu nom el més ràpid possible. L'animador podrà girar en un sentit, canviar de sentit, girar ràpid, a poc a poc, saltant a gent de la rotllana i totes aquelles formes que se li puguin ocórrer.

d.-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?

Després de fer una pluja d'idees l'animador convida a escoltar un text sense dir d'on surt ni qui el va dir:

Lectura del santo evangelio según san Lucas 21, 25-28. 34-36

En aquel tiempo, dijo Jesús a sus discípulos:

—«Habrá signos en el sol y la luna y las estrellas, y en la tierra angustia de las gentes, enloquecidas por el estruendo del mar y el oleaje. Los hombres quedaran sin aliento por el miedo y la ansiedad ante lo que se le viene encima al mundo, pues los astros se tambalearán. Entonces verán al Hijo del hombre venir en una nube, con gran poder y majestad. Cuando empiece a suceder esto, levantaos, alzad la cabeza: se acerca vuestra liberación. Tened cuidado: no se os embote la mente con el vicio, la bebida y los agobios de la vida, y se os eche encima de repente aquel día; porque caerá como un lazo sobre todos los habitantes de la tierra. Estad siempre despiertos, pidiendo fuerza para escapar de todo lo que está por venir y manteneros en pie ante el Hijo del hombre»

Quan acaba de llegir el text fa la pregunta:

Què et sembla aquest panorama?

4.-EXPLICACIÓ DE LES CONVIVÈNCIES

Descobrir que **la veu és la de Jesucrist**.

A cegues, sense veure de qui ve la veu, escoltes atentament. La seva veu et captiva, et crida l'atenció i en tu neix la curiositat de descobrir qui es troba darrere d'aquestes notes que fan bategar el teu cor de manera diferent. Per això, amb força, decideixes girar-te ... i sorprendre't.

Aquesta és la dinàmica de **La Veu**, un programa de televisió, un *talent show*, que congrega milions de persones cada setmana en desenes de països de tot el món. Però també la nostra dinàmica en aquest Advent: tractar de descobrir, escoltant **La Veu** de Déu, com podem moure i commoure el món en què vivim.

L'Advent és un temps d'escolta de la Paraula. I això anem a proposar-nos durant aquest temps: aprofundir en la Paraula de Déu, la qual la litúrgia ens ofereix aquests dies, per trobar-hi la força necessària per moure els pilars de la terra i de la nostra pròpia vida.

4 setmanes que anirem recorrent amb els texts evangèlics i amb dinàmiques i experiència per aprofundir: què vol Jesucrist de mi?

La Veu de Déu en aquest temps ens crida a la conversió, ens parla de tendresa, d'obertura, de sinceritat i veritat, de reconciliació, de misericòrdia, de compassió ... ¿no et sembla que són suficients motius per remoure la consciència adormida de la nostra societat?

¿Estàs preparat per començar a escoltar?

5.-GEST:

Per començar aquestes convivències.

1.-Es passa una cistella amb petits texts de la Paraula de Déu dels diumenges d'Advent i al darrera dels petits texts una frase de les cançons que ells han triat.

2.-Cada un n'agafa un. L'animador convida als joves a agafar un text, llegir-lo, i a treure una idea que batega de fons en el text (misericòrdia, perdó, acollida, sinceritat, veritat, etc.). És un bon moment perquè s'aixequin i la llegeixen en veu alta i expliquin que significa per ells.

3.-A la zona de les reunions es disposa del **MUR LA VOZ** amb retoladors, uns dels animadors va escrivint aquelles **Veus** que sonen en la Paraula. D'aquesta manera el mur es convertirà en una cosa viva, en veritable **Veu** per a la resta.

MATERIAL:

Fulletons per a tots els joves

Bolígrafs

Cartolines A4

Projector / Ampli / Allargador / Vídeos amb mp4

Rotlle d'embalar blanc

Celo i ferrament

Disseny del mur LA VOZ

Pilota

El pito

DINÀMICA 1 - LA MEVA VEU

PARAULES CLAU: DESPERTAR - ESCOLTAR

1.- QUINA ÉS LA MEVA VEU?

Concurs per descobrir de qui és la cançó que sona. Es pot fer un max-mix de les cançons que han triat els joves. És posa a sonar i se'l diu als joves que ha de descobrir qui l'ha triada.

- a.-La dinàmica serà la següent s'han de posar tots drets i preparats per anar a demanar als altres companys si és la seva cançó. Sona la música, cada cançó sols durarà 30 segons.
- b.-Quan troba el company que l'ha triada li demana la motivació o perquè és la seva cançó preferida.
- c.-Escriuen al seu quadern les motivacions que han duit al company a triar aquesta cançó.
- d.-Guanya el qui al final hagi encertat més cançons i hagi escrit més motivacions.

2.- EXPERIÈNCIA: QUI SOM?

L'objectiu d'aquesta dinàmica serà fer una recerca de la meva pròpia identitat.

a.-TREBALL PERSONAL (5 minuts)

Els joves tenen un temps per completar individualment les frases incompletes del quadern. Completa personalment aquestes frases. Fes-ho amb sinceritat i sense pensar-ho massa.

1. El tipus de música que més m'agrada és:
2. El meu somni daurat és:
3. Treball dur i il·lusionat en alguna cosa quan ...
4. Els amics que més m'ajuden són:
5. El meu color preferit és:
6. En les meves estones lliures em dedico a ...
7. Quan he de prendre una decisió difícil ...
8. El menjar que més m'agrada és:
9. El tret més important del meu caràcter és:
10. Quan m'entren ganes de plorar ...
11. Les persones que més m'han ajudat en la meva vida són:
12. Ara que no em senten, als meus pares fa temps que tenc ganes de dir-los que
13. Els fracassos que transformo en èxits són:
14. Quan les coses em van malament jo sòl ...
15. Una cosa que sempre em posa de mal humor és:
16. El meu principal defecte és que ...
17. Les ocasions en què em sento útil als altres són:

b.-TREBALL EN GRUP GROS

L'animador demana:

Quina d'aquestes frases vos ha impactat més i vos ha causat més impressió?

3.- EXPERIÈNCIA DEL MIRALL

El mirall:

L'animador es contempla en el mirall i es fa una pregunta:

-Què seria de la societat sense miralls?

-Hi ha miralls per tot.. posem exemples...

Incitar als joves perquè responguin a les preguntes.

El vidre:

L'animador treu un vidre del mateix tamany que el mirall i el compara amb el mirall.

-Quina diferència hi ha?

Els joves responen i s'obri un petit diàleg. Una vegada comentada la resposta dels joves l'animador diu:

*«Conten que Déu, quan ens va crear, ens regala la vida en forma de vidre...
Uns varen emprar els vidres... uns altres ho convertiren en miralls,
en aquest moment desaparegué Déu i tothom i sols va quedar un mateix»*

Va!! Que cadascú es miri al mirall, per acceptar la imatge de si mateix que surt en ell.

Ajudar a tractar-nos positivament

a.-Mentrestant l'animador passa pel rotlle mostrant a cada jove la seva cara en el reflexa del mirall les demana que pensin en qualque qualitat bona que tenen.

b.-Una vegada que l'animador ha passat per cada un dels joves els demana que un d'ells s'aixequi agafi el vidre el posi davant la seva cara i tots els participants aniran passant dient-li alguna paraula positiva.

Mentrestant l'animador posa una música relaxant. l'm Forrest Gump (Alan Silvestri)

4.- PROJECCIÓ DEL VIDEO

La dinàmica s'acaba posant el vídeo: Puedo cambiar (Lc 19,1-10)

MATERIAL:

Mirall gros

Vidre gros

VETLLADA 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'Àtila

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 lima 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 sí 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 jocosos.

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 seua 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.-lepo 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?

Visca, visca?

Nos ha gustado mucho...

Pipo

Pern

Lala crit d'animació

Larito, lara, larito, lala larito ei! Crit d'animació

Ploure crit d'animació

Vent crit d'animació

Estornudo crit d'animació

Coets crit d'animació

Eurovisión crit d'animació

DANSES

Tenia un tic

Aplaudiment crit d'animació

CRITS AMB GESTOS IMITATS

Respirar, a pleno pulmón..

Mi pozo, que bonito mi pozo...

Vamos a caçar leones

Hay un hoyo...

lepo

Para, para, papa

Para pachum

Vint monees

El pollo

Uk aleolà!

En joan petit
Amigotxos
Bugui, bugui!
Eram sam sam
La vaca lechera
Les oques
Què li tocarem a na m..?
Carolina
King kong
Flai cata flai
Pelota ping pong
Pata pata
Gusano
Sapo
Palmera
lanqui
Una malagueña
Delante, detrás
Mi caballo
Ivanof
Yupi, yaya, yupi, yupi, ya
Amunt, avall
Ballant baix la pluja
Bingo cançó d'animació
Bones tardes tengui
Cadireta enlaire

Eugene ma cousin
Hola nins cançó d'animació
Uam bam buluba
I si som els millors cançó d'animació
Todos los negritos
No hay betun
Somos los indios ortan chiviri
Inma hoe
Per portar un bon ritme
Vols ballar una dansa?
La conga
Sinyanya
En un salón dansé
Baile del xupi xupi
Yo tengo una casita
Mi vaca

CANÇONS

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

MATERIAL:

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

DINÀMICA 2 - AGAFAR TO

PARAULES CLAU: DESPERTA - APLANA EL CAMÍ – AGAFAR TO

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

1.- TREBALL INDIVIDUAL

Se'ls dona uns 10 minuts perquè surtin a l'exterior del casal i contemplin el seu voltant, es tracta d'escriure un poema o poesia sobre: Què és la bellesa?. És clau que la paraula bellesa ha de sortir unes quantes vegades.

Passats els 10 minuts entren a la sala i l'animador els diu si hi ha algú que vulgui llegir el seu poema. Al acabar l'animador li diu al jove. Ara substitueix la paraula bellesa pel teu nom i torna'l llegir. Demana que tots facin el mateix substitueixin la paraula bellesa pel seu nom. **Tot canvia i tot és fa nou. Som persones estimades pel Déu de Jesucrist, que és el Déu de la bellesa.**

2.- AGAFAR TO

La meva persona

Escriu dins de la figura del quadern el teu nom.

I fer una valoració de tu mateix. M'agrada, no m'agrada, me posaria un altre nom, etc...

A continuació: Tired un farol!, escriu de dins:

- Les qualitats i aspectes positius que veus de la teva pròpia persona.
- Les qualitats que t'atribueixen els altres (*parets, germans, amics, companys, professors, etc*)

Una vegada contestades les preguntes. Repartir una cartolina A4 a cada jove i allà han de fer un dibuix representatiu de la seva persona i penjar-ho al mur de **LA VOZ**. Valen paraules, signes, dibuixos, esquemes, etc..

3.- REFLEXIÓ FINAL

Imaginem dos pisos exactament iguals però en dos edificis diferents. La façana del primer és bellíssima i la de l'altre és espantosa. Tots dos edificis estan situats un davant l'altre i les finestres de les dues vivendes també estan enfrontades.

**En quin preferiries viure tu?
A l'edifici bonic o en el lleig?**

Per dins són iguals, l'única diferència són les vistes. Si tries el bonic, cada dia veuràs des del teu finestra alguna cosa horrible però si tries el lleig cada vegada que t'aboquis veuràs un edifici bellíssim, patrimoni de la humanitat i emblema de la ciutat.

No és fàcil. **Per a què serveix la bellesa, per posseir-la o per contemplar-la?**

És igual la decisió que prenguis. Un dia guaitaràs, veuràs al teu veí estupefacte i no sabràs si és d'enveja o és que te compadeix.

DINÀMICA 3 - AFINAR LA VEU

PARAULES CLAU: **PREPARA'T - APLANA EL CAMÍ**

0.- QUINA ÉS LA VEU QUE CRIDA EN EL DESERT?

Es comença la dinàmica llegint el text de l'Evangeli de san Lluç, incitant als joves a que pensin: Quina és la veu que crida en el desert? Després faran un joc per averiguar-ho.

Lectura del santo evangelio según san Lucas 3, 1-6

En el año quince del reinado del emperador Tiberio, siendo Poncio Pilato gobernador de Judea, y Herodes virrey de Galilea, vino la palabra de Dios sobre Juan, hijo de Zacarías, en el desierto. Y recorrió toda la comarca del Jordán, predicando un bautismo de conversión para perdón de los pecados, como está escrito en el libro de los oráculos del profeta Isaías:

«Una voz grita en el desierto: Preparad el camino del Señor, allanad sus senderos; elévense los valles, desciendan los montes y colinas; que lo torcido se enderece, lo escabroso se iguale. Y todos verán la salvación de Dios»

1.- JOC AFINA LA TEVA VEU

A semblança d'una gimcana es fan grups de 5 persones. I els joves han d'anar passant diversos controls i realitzar diverses proves. Els animadors seSols poden estar a cada prova 5 minuts per executar-la.

La dificultat de les proves les tindrà la forma com s'ha de desplaçar de control a control, l'animador de cada prova dirà el grup la forma com han d'anar a l'altre control. (a cavallet, amb els peus fermats, a les fosques posant una vena als ulls, etc...)

1.-PROVA: LA ELECCIÓ

Triar una de les cançons elegides per cada membre del grup i ballar-la davant l'animador.

2.-PROVA: EL COR

Calcular la velocitat dels batecs del cor de cada un dels participants, tenint en compte que no pot ser un mateix que mesuri el batec del seu cor sinó que ha de ser un altre component del grup.

3.-PROVA: LA VEU DEL MÓN

Fer un petit diàleg entre els components del grup i descobrir entre tots: Quina és la veu que mou el món?

4.-PROVA: LA RECERCA

De totes les cançons personals triades pels joves ha de triar una frase que tengui que veure amb la cita bíblica d'aquest Advent

Guarició del criat d'un centurió (Mt 15,29-37)

Jesús va entrar a Cafarnaüm. Un centurió l'anà a trobar i li suplicava:

—Senyor, el meu criat és a casa al llit amb paràlisi i sofreix terriblement.

Jesús li diu:

—Vinc a curar-lo.

El centurió li respon:

—Senyor, jo no sóc digne que entris a casa meva; digues només una paraula i el meu criat es posarà bo. Perquè jo mateix, que estic sota les ordres d'un altre, tinc soldats a les meves ordres. I a un li dic: "Vés-te'n", i se'n va, i a un altre: "Vine", i ve, i al meu criat li mano: "Fes això", i ho fa.

Quan Jesús ho sentí, en quedà admirat i digué als qui el seguien:

— Vos asseguro que no he trobat ningú a Israel amb tanta fe.

5.-PROVA: LA TEVA VEU

Obrir un diàleg baix la pregunta: Què necessiteu per ser feliços?

6.-PROVA: LA VEU DELS QUE NO TENEN VEU

Projectar el vídeo de Caritas: Spot de Alejandro Toledo

7.-PROVA: ...

DINÀMICA 4 - QUINA ÉS LA VEU DEL MÓN?

PARAULES CLAU: **DESPERTA**

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

0.- QUÈ PUC FER JO PER AFINAR EL MÓN?

Es comença la dinàmica llegint el text de l'Evangeli de san Lluç, incitant als joves a que pensin: Què puc fer jo per afinar el món? Després faran un joc per prendre consciència:

Lectura del santo evangelio según san Lucas 3, 10-18

En aquel tiempo, la gente preguntaba a Juan:

—«¿Entonces, qué hacemos?»

Él contestó:

—«El que tenga dos túnicas, que se las reparta con el que no tiene; y el que tenga comida, haga lo mismo.»

Vinieron también a bautizarse unos publicanos y le preguntaron:

—«Maestro, ¿qué hacemos nosotros?»

Él les contestó:

—«No exijáis más de lo establecido.»

Unos militares le preguntaron:

—«¿Qué hacemos nosotros?»

Él les contestó:

—«No hagáis extorsión ni os aprovechéis de nadie, sino contentaos con la paga.»

El pueblo estaba en expectación, y todos se preguntaban si no sería Juan el Mesías; él tomó la palabra y dijo a todos:

—«Yo os bautizo con agua; pero viene el que puede más que yo, y no merezco desatarle la correa de sus sandalias. Él os bautizará con Espíritu Santo y fuego; tiene en la mano el bieldo para aventar su parva y reunir su trigo en el granero y quemar la paja en una hoguera que no se apaga.»

Añadiendo otras muchas cosas, exhortaba al pueblo y le anunciaba el Evangelio.

1.- PROJECCIÓ DEL VIDEO MUNTATGE

Se realitza la audició de la cançó: Los hijos bastardos de la globalización (Ska-P) o Se quejan (Pablo Santamaria). Es important que els joves tinguin la lletra de la cançó i la segueixin. Si s'ha pogut fer un muntatge de vídeo es canvia per la audició. Tindrà més força

LOS HIJOS BASTARDOS DE LA GLOBALIZACIÓN (Ska-P)

Comienza mi jornada cuando sale el sol
Tengo 12 años, vivo en la desolación acá en otra dimensión
Mis pequeñas manos son la producción de miles de juguetes
con los que podrán jugar allá niños como yo

Víctimas reales de un juego demencial
la economía de mercado busca carne fácil de explotar
La macro producción que nos ofrece bienestar

son millones de niños de esclavos, son niños esclavos, condenados

NO SÉ LO QUE ES GLOBALIZACIÓN
NO SÉ LO QUE SON DERECHOS HUMANOS
SOLO SOY UN ESLABÓN, UNA PIEZA MÁS DE UN PUZLE MACABRO
NO SÉ LO QUE ES GLOBALIZACIÓN
NO SÉ LO QUE SON DERECHOS HUMANOS
SOLO SOY UN ESLABÓN, LA IRA DE TU DIOS.

Con indiferencia les puedes contemplar
como máquinas robotizadas produciendo sin parar
es un claro ejemplo más de cual es el dios que hay que adorar
el fin justificará los medios ante el dios dinero, dios dinero

NO SÉ LO QUE ES GLOBALIZACIÓN...

Condenados, explotados

¿Te escondes? dime por qué! ¿te avergüenzas? dime por qué!

Cómo cambiaría completamente la situación
si fuese a tu hijo a quien dedicase ésta canción
no tiene amparo, a nadie le interesa
al bolsillo, a los beneficios de la empresa
En occidente su llanto no se siente
el sufrimiento y la apatía no se ven
las leyes son dictadas por la gran empresa

Condenados, explotados

Son hijos bastardos de la globalización
Te importa a ti, me importa a mí, son hijos bastardos de la globalización
Te importa a ti, me importa a mi, ejércitos de esclavos de la puta globalización

Prosigue mi jornada, ya se pone el sol
Tengo 12 años, vivo en la desolación acá en otra dimensión

SE QUEJAN - Letra y música: Pablo Santamaría Herranz

Patrón hoy no me pegue, que ya lo hizo mi padre
por no darle dinero para emborracharse.
Patrón con mis manitas, cosiendo voy balones
que hacen millonarios a muchos jugadores.

Y el patrón sigue su labor, que trabajen los niños pues sale barato,
que si no es el mejor postor, otra fábrica se lleva el trato.
No es que no tenga corazón, pero a nadie le importan estos miserables,
viven en casas de latón y sus vidas no son envidiables.

Se quejan los de abajo y nunca los de arriba
y explotan a los niños a base de mentiras.
Se quejan los de abajo y nadie lo hace arriba
que con solo palabras no se llenan barrigas.
Se quejan, se quejan, se quejan los de abajo
y cuanto más se quejan menos les hacen caso (bis).

Patrón mi mamá dice que vaya a la escuela
pero con media paga, la tierra nos condena.

Y el patrón es un paria más

que ofrece el género a muy bajo precio
a cualquier multinacional
en las redes del nuevo comercio.
Cuando no tienes otra opción o trabajas o mueres poquito a poquito,
aprendiste esta lección en las minas cuando eras chiquito.

Se quejan los de abajo y nunca los de arriba
y explotan a los niños a base de mentiras.
Se quejan los de abajo y nadie lo hace arriba
que con solo palabras no se llenan barrigas.
Se quejan, se quejan, se quejan los de abajo
y cuanto más se quejan menos les hacen caso (bis).

Y siempre hay niños con mucha pena
y en sus dibujos la guerra truena.

2.- EL JOC DELS MILIONS D'EUROS

Per prendre consciència dels sentiments que provoca l'explotació infantil i les dinàmiques que la motiven proposem realitzar la següent dinàmica.

En aquest joc cada participant fa tres bolles iguals de paper de diari usat. Cada bolla representa 1 milió d'euros. Quan tots els participants han acabat les seves bolles de paper s'introdueixen en un cistella o bossa.

L'animador els explica que l'objectiu del Joc **és guanyar el més possible**. És molt important posar èmfasi en aquesta frase. Els participants necessiten tenir al final del Joc 3 bolles de paper perquè no els passi res. Si tenen menys de tres, a la següent ronda tindran una penalització. Si aconseguen més de cinc, en la següent ronda, tot i perdin, no els passarà res ja que podran tirar dels estalvis.

1.- Després tots els participants se situen asseguts fent un cercle al voltant de l'animador. A un senyal, es llançaran totes les bolles de paper al centre del cercle.

2.- A la senyal de l'animador els participants han d'intentar capturar totes les bolles de paper possibles, a toc de pito tots tornen als seus seients.

3.- Una vegada que s'han recollit totes les bolles (les que no s'hagin recollit es perden i van a parar de nou a la borsa), es procedeix al recompte individual. Si el grup és gran es pot treballar en parelles en comptes d'individualment (doblant les quantitats del Joc).

Els participants que hagin aconseguit menys de tres, patiran la pobresa, i hauran de treballar per pagar el seu deute en la següent ronda als participants que sí hagin aconseguit més de tres boles de paper.

Els que més bolles de paper hagin capturat escolliran abans als seus treballadors. Els quals han de tornar-los el mateix nombre de bolles de paper que no hagin aconseguit per sobreviure (1 o 2 boles) Però a més pateixen la pèrdua d'alguna part del seu cos, la qual cosa dificulta la recollida de boles a la següent ronda. (No poden fer servir la mà dreta, o es queden cecs, o perden un ull. O han de tenir la mà esquerra recolzada a l'orella perquè han patit una deformació, etc.)

Els xavals que no capturen cap bola de paper moren a causa de les dures condicions del seu treball i ajuden en la tasca de llançar les boles en les rondes i vigilar que es compleixin les penalitzacions. En tres rondes, s'haurà creat un petit sistema econòmic reflex de la desigualtat al món.

4.- Després de la tercera ronda cal aturar el joc per reflexionar sobre què hem entès respecte a guanyar el més possible, quan el més possible que podíem guanyar sense perjudicar la resta eren tres bolles de paper.

D'altra part la pregunta als nens explotats i als explotadors com s'han sentit durant el joc i si veuen alguna connexió amb la cançó. Podem accentuar, el dramatisme del Joc fent que de forma tàcita, en l'última ronda llancem les boles de paper intencionadament cap als llocs on hi ha joves explotadors, de manera que augmenti la bretxa entre rics i pobres Això sempre provoca queixes entre els perjudicats, que es resolen quant tractem de crear un paral·lelisme entre el que vivim en el joc i el que veiem que passa al món.

3.- PROJECCIÓ DEL VIDEO MUNTATGE

Se realitza la projecció del videoclip: Siempre me quedara (Bebe) fins al final on hi ha el text de: hoy no recibí flores. Tindrà més força

SIEMPRE ME QUEDARÁ (Bebe)

Cómo decir que me parte en mil
las esquinitas de mis huesos,
que han caído los esquemas de mi vida
ahora que todo era perfecto.
Y algo más que eso,
me sorbiste el seso y me decían del peso
de este cuerpecito mío
que se ha convertío en río.
de este cuerpecito mío
que se ha convertío en río.

Me cuesta abrir los ojos
y lo hago poco a poco,
no sea que aún te encuentre cerca.
Me guardo tu recuerdo
como el mejor secreto,
que dulce fue tenerte dentro.

Hay un trozo de luz
en esta oscuridad
para prestarme calma.
El tiempo todo calma,
la tempestad y la calma,
el tiempo todo calma,
la tempestad y la calma.

Siempre me quedará
la voz suave del mar,
volver a respirar la lluvia que caerá
sobre este cuerpo y mojará
la flor que crece en mi,
y volver a reír

y cada día un instante volver a pensar en ti.
En la voz suave del mar,
en volver a respirar la lluvia que caerá
sobre este cuerpo y mojará
la flor que crece en mi,
y volver a reír
y cada día un instante volver a pensar en ti.

Cómo decir que me parte en mil
las esquinitas de mis huesos,
que han caído los esquemas de mi vida
ahora que todo era perfecto.
Y algo más que eso,
me sorbiste el seso y me decían del peso
de este cuerpecito mío
que se ha convertío en río.
de este cuerpecito mío
que se ha convertío en río.

Siempre me quedará
la voz suave del mar,
volver a respirar la lluvia que caerá
sobre este cuerpo y mojará
la flor que crece en mi,
y volver a reír
y cada día un instante volver a pensar en ti.
En la voz suave del mar,
en volver a respirar la lluvia que caerá
sobre este cuerpo y mojará
la flor que crece en mi,
y volver a reír
y cada día un instante volver a pensar en ti.

4.- EXPERIÈNCIA DE LA COPA DE VIDRE

Per sintonitzar amb l'autoestima d'una dona marginada socialment o de qualsevol jove presentem la següent dinàmica.

L'animador haurà de preparar prèviament un copa de vi molt fràgil

1.- L'assemblea ha de col·locar-se en cercle, preferentment asseguts. L'animador es col·loca en el centre de l'assemblea i comença a pronunciar un discurs sobre la copa fràgil de vidre:

- parlarà del material amb el qual està fet
- la seva procedència
- qui la va fer
- què té a dins
- per què serveixen Les copes de vidre
- on podem trobar-les
- el seu cost
- i altres aspectes

Pot demanar opinió als joves i que ells també parlin de les bondats de la copa de vidre.

2.- Per acabar l'exposició dirà una frase com: **«tots estem acostumats a veure aquesta copa de vidre de moltes formes en la cuina, a la taula, al carrer, però ningú està acostumat a veure-ho així»** i en aquest moment llença el gerro a terra perquè es trenqui.

3.- Després de parlar sobre els sentiments que ha despertat el viscut, l'animador donarà pistes per entendre la dinàmica.

El copa de vidre representa l'egoisme que ens envolta i com arriba un moment en què la persona marginada no pot resistir més i **es deixa caure**, es deixa vèncer, es deixa trencar per la força dels que exerceixen el seu domini sobre ella.

L'egoisme humà ens cega i ni tan sols permet que vegem la necessitat dels altres. En trencar la copa de vidre causa un gran impacte: ens costa treballar, mirar a l'altra persona, les seves necessitats, les seves aspiracions, les seves dificultats, els seus encerts, les seves llums i les seves foscs.

Podrem alliberar-nos quan alliberem a l'altra persona dels lligams que li hem imposat.

DINÀMICA 5 - LA VEU AFINADA D'UN NOU MÓN

PARAULES CLAU: ALEGRA'T - ESTIC AMB TU

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

0.- DÉU ÉS AMB NOSALTRES?

Es comença la dinàmica llegint el text de l'Evangeli de san Lluç, incitant als joves a que pensin que Déu ens ve a visitar. Després faran una dinàmica per prendre consciència:

Lectura del santo evangelio según san Lucas 1, 39-45

En aquellos días, María se puso en camino y fue aprisa a la montaña, a un pueblo de Judá; entró en casa de Zacarías y saludó a Isabel. En cuanto Isabel oyó el saludo de María, saltó la criatura en su vientre. Se llenó Isabel del Espíritu Santo y dijo a voz en grito:

—«¡Bendita tú entre las mujeres, y bendito el fruto de tu vientre! ¿Quién soy yo para que me visite la madre de mi Señor? En cuanto tu saludo llegó a mis oídos, la criatura saltó de alegría en mi vientre. Dichosa tú, que has creído, porque lo que te ha dicho el Señor se cumplirá.»

1.- DINÀMICA DEL PARADÍS

Objectius: Comprendre les interaccions existents entre el jo profund i el dels demés. Aconseguir quines son les prioritats per cada un dels joves.

Situació sinuada:

Tots els membres del grup es troben en el paradís, després de la mort de cada un. Són acollits pel representant de Déu, qui les explica que tendran que passar tres anys terrestres junts, en les següents condicions:

- Ocuparan un emplaçament físic, absolutament idèntic a la realitat de la terra, que medeix 20 quilòmetres de costat. De dita superfície 1/4 és un llac ric en peixos, 1/4 de terra cultivable, 1/4 de bosc i un 1/4 de terreny sense cultivar.
- S'experimentaran les mateixes necessitats humanes i es viurà com a la terra.
- El clima del lloc és d'estiu, amb una temperatura constant: 30° de dia i 20° de nit. Només plou 30 dies a l'any.
- No es pot entrar a altres llocs durant aquest temps. No se sap què passarà amb les persones al acabar els dos anys, quan Déu pronuncií la sentència definitiva.
- Les úniques persones amb les quals s'estarà en relació durant l'estància en aquest lloc seran els membres del propi grup.
- A més, Déu permet que el grup elegeixi (per consens) un màxim de deu objectes terrestres, d'entre una llista que ell mateix proporciona (sense restriccions de volum o de dimensions) i que estaran a disposició dels membres durant tota la seva estància.

Instruccions:

a.-Un primer moment

Cada membre del grup, individualment selecciona de la llista d'objectes 10 objectes per ordre d'importància que consideri corresponen a les seves necessitats i a les del seu grup.

Temps: 10 minuts.

b.-Un segon moment

El grup es reuneix i tracta d'aconseguir un consens referent a l'elecció dels deu objectes que com a màxim es poden demanar a Déu, per ordre d'importància.

Temps: 10 minuts.

c.-Un tercer moment

Una vegada acabada l'experiència, amb l'ajuda de l'animador el grup confronta els temes següents:

- a) El funcionament del grup (procés de presa de decisions).
- b) L'anàlisi de les motivacions que hi ha baix les eleccions individuals i a les del grup.
- c) La identificació dels problemes, els punts forts i dèbils del grup.

Temps: 15 minuts.

LLISTA D'OBJECTES QUE ES PODEN ELEGIR.

1. Un equip complet de pesca.
2. Dues pales i dos picots de jardineria.
3. Una vaca i un bou.
4. Tres raquetes de tennis i vint pilotes.
5. Dues guitarres.
6. Vint banyadors.
7. El quadre de la gioconda.
8. Un projector cinematogràfic i deu pel·lícules eròtiques.
9. Cinc patinets.
10. Un tonelada de xuxeries.
11. Cent caixes de conserves diferents.
12. Cent llibres de literatura clàssica.
13. Cent botelles de begudes alcohòliques.
14. Cent capsetes de preservatius.
15. Dues tendes d'excursionisme de tres places.
16. Deu barres de metall.
17. Cent caixes de llumets.

- 18. Un cavall de sis anys.
- 19. Una bona quantitat de penicil·lina.
- 20. Cent paquets de cigarrets.
- 21. Un cadillac i quatre mil litres de benzina.
- 22. Tres jocs de cartes.
- 23. Material de tocador, de bellesa i dos miralls.
- 24. Llavors de diverses classes.
- 25. Tres ordinadors portàtils.
- 26. Cinc guarda-robes complets.
- 27. Vint fotos de persones conegudes.
- 28. Cinc mil fulles de paper d'escriure.
- 29. Un fusell i cent bales.
- 30. Trenta tubs de pintura a l'oli.
- 31. 5 ipads, 3 ipods a piles.
- 32. Un moix siamès.
- 33. Cinc walkies-talkies.
- 34. Una barca a rem.
- 35. Tres llits grossos.
- 36. Un jeep nou.
- 37. Tres playstation

DINÀMICA 5 - DÉU CANTA UNA CANÇÓ DE PROTESTA

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.

1.- DINÀMICA: DÉU CANTA UNA CANÇÓ DE PROTESTA.

Objectius:

L'objectiu específic del tema és l'anar fent grup, convé fer un esforç i gastar les energies per a que en aquestes primeres trobades resultin gratificants e il·luminadores del futur de dins de la mateixa identitat.

Els joves se troben en una situació adormida davant els problemes de la societat o fàcilment desfoga les seves energies protestant contra tot el que no respon a la seva visió, de la justícia i l'orde.

Es necessari que en aquest primer moment se faci una pregunta:

I que diu Déu de tot això?.

D'això es tracta. De que comenci a comprendre que els mals que envolten l'home no son fatídics i inevitables, de que són frustracions de lo que Déu volgué i vol que sigui la vida dels homes i de cada home: un projecte feliç.

Es necessari insistir en que Déu és Pare.

A la imatge de un Déu justicier respondrà una dedicació repressiva.

A la imatge d'un Déu Creador-Arquitecte, respondrà una dedicació calculadora i estratègica.

A un Déu detectiu, una dedicació legalista.

A un Déu aigua-festes, una dedicació amarga.

A un Déu tapa-forats, una dedicació màgica.

A un Déu Pare respondrà una actitud amiga, carinyosa, esperançada, profundament respectuosa de la llibertat humana.

Es necessari que aquest enfoc del tema hi presideixi la imatge del Déu que pren la guitarra per entonar amb carinyo la seva cançó protesta contra els desafinaments que ha sembrat l'home sobre el projecte inicial de Déu.

2.- EXPERIÈNCIA HUMANA:

a.-En gran grup: es demana als joves que recordin si hi ha alguna cançó protesta. Cal respondre en aquesta pregunta:

Quina cançó de protesta cantaria Déu?

Contra què protestaria?

Projecció d'alguns vídeos de cançons protesta:

- Dios (Pedro Guerra)
- Jesús verbo no sustantivo (Ricardo Arjona)
- Calle mayor (Revolver)
- Nada de nada (Fito y Fitipaldis)
- Allí donde solíamos gritar (Love of Lesbian)

b.-En grup petit: escriuen una lletra de la cançó que cantaria Déu i la lletra de la cançó que cantaries tu de protesta contra qualque cosa.

c.-La darrera part: estaria dedicat al compartir les cançons i dedicar un temps per comentar-les i fer una mica de concurs per veure quina és la millor.

Els animadors presenten algunes cançons per fer un videoclip que projectarem el dia de les Matines infantils al Convent.

Possibles cançons per fer un videoclip:

- Color esperanza (Diego Torres)
- Imagineu, la Marató TV3 (John Lennon)
- El món seria més feliç (El musical més petit)

VETLADA CONCURS MUSICAL - LA VOZ

1.-VETLADA MUSICAL: LA VOZ

La vetllada consistirà en fer un concurs musical. Els joves s'hauran de posar en grup. A cada grup se li assignarà un plat amb llepolies, coses dolces i demás. Però aquest plat el tindrà un animador.

El joc comença i els animadors van presentant les proves o preguntes a cada grup. Els joves tenen temps per contestar o realitzar, si el grup falla hi haurà rebot cap als altres grup. Si el grup no supera la prova els animadors menjaran un troç de llepolia del plat assignat al grup que ha perdut.

Aquest joc es juga amb un tauler fet per l'ocasió i es tracta de tirar el dau i depèn a quina casella et toqui tenen que fer les diferents proves que les demanen.

Proves possibles:

- 1.- Amb la paraula que s'indiqui ha de cantar una cançó
- 2.- Fer mímica d'un títol d'una pel·lícula
- 3.- Ballar el ball que correspon a la cançó que s'indica
- 4.- Esbrinar el títol d'una cançó que l'animador posa
- 5.- Ballar un cha-cha-cha / salsa / pasdoble / etc...
- 6.- Cantar la cançó d'una sèrie o programa de televisió
- 7.- Imitar el cantant de la cançó
- 8.- Esbrinar la cançó que un company canta amb els cascos posats.
- 9.- Diguem les notes (do, re , mi..) però començant pel final
- 10.- Inventat una cançó on apareguin aquestes paraules: amor, tu, jo, etc...
- 11.- Tu tries, que vols fer?
- 12.- Contestar a les següents preguntes: (Sols se'n fa una o dues per prova)
 - 1.-Seria feliç, si ...
 - 2.-M'agrada comparar als altres en ...
 - 3.-El record més viu de la meva vida és ...
 - 4.-Mai vaig passar tanta angoixa, com quan ...
 - 5.-El que més m'ha agradat en començar aquest curs ha estat ...
 - 6.-Un dia espero ...
 - 7.-El que més necessito en la meva vida és ...
 - 8.-La por em fa a vegades ...
 - 9.-Quan era petit me intranquil·litzava molt ...
 - 10.-Hauria preferit trobar aquí ...
 - 11.-El major ideal de la meva vida ...
 - 12.-La meva major debilitat ...
 - 13.-Em poso nerviós ...
 - 14.-Voldria perdre la por a ...
 - 15.-De vegades em penedeixo de ...
 - 16.-He envejat sempre ...
 - 17.-Quan les coses no em surten bé ...
 - 18.-El errors més grans de la meva vida ...
 - 19.-La majoria dels meus amics no saben que jo ...
 - 20.-El meu gran fracàs ha estat ...
 - 21.-Quan miro el futur ...

- 22.-Quan començo avorrir-me ...
- 23.-Donaria qualsevol cosa per oblidar ...
- 24.-Sé que és una tontería, però tenc por a ...
- 25.-La majoria dels capellans que conec ...
- 26.-A l'epitafi de la meva tomba m'agradaria que hi figuràs ...

- 13.- Intercanvi de roba entre les parelles: cada parella s'intercanviarà la roba i la duran posada. Si pel que fos un no pot dur la roba (per talla, etc) la dur penjada pel coll.
- 14.- Pintar la cara al company: S'hauran de pintar un a l'altre la cara amb els ulls tapats. Ells podran elegir que volen dibuixar a l'altre: unes ulleres, un bigot, etc.
- 15.- Fer una piràmide humana
- 16.- Ballar una coreografia: música: bomba, waka waka, las divinas...
- 17.- Anomenar el nom dels components dels altres grups, perquè es coneguin millor. (n'han d'encertar 15 com a mínim), i es supera la prova.
- 18.- Portar 8 objectes de color vermell que tinguin un significat i l'expliquin.
- 19.- En un temps determinat de 2 minuts han de reunir els components dels altres grups per edats.
- 20.- Han de fer mímica 2 dels components del grup, han d'imitar un animal cada un, i la resta del grup l'han d'endevinar animals: girafa, moneia, ca, elefant, serp, gamba, cranc, cavall, rat penat, abella.
- 21.- Han de fer una volta al rotle a peu coix i anar picant de mans.
- 22.- Fer un estriptis llevant-se 3 peces de roba a ritme de la música.
- 23.- El grup sencer en cercle es va passant un globus amb les cames.

24.- Proves d'intel•ligència:

- Quin és la llengua més utilitzada al món? Mandarí, anglès o castellà.
- De què s'alimenten els coales? Julivert, eucaliptus o fruites del bosc.
- El dia abans del dia abans d'ahir és 3 dies després del dissabte,
- Quin dia és avui? Resposta: Divendres.
- El fill de la germana del germà de ton pare, què és teu? Resposta: El teu cosí.
- Cent amigues tenc, totes estan damunt una tabla, si no les toques no et diuen res. Resposta: el piano.
- Quin és l'animal que primer camina amb quatre cames, després amb dues i llavors amb tres? Resposta: L'home.
- Si en un arbre hi ha 7 ocells i un caçador en mata a dos, Quants ocells queden? Resposta: Cap perquè els altres surten volant.
- Un avió que vola a mil metres d'altura sobre Espanya cau. On enterraran els supervivents? Resposta: Els supervivents no s'enterren.
- Si una camisa tarda una hora en eixugar-se. Quant tardaran dues camises? Resposta: 1 hora
- Si en una carrera passes davant al segon i acabes la carrera, en quina posició et trobes? Resposta: Segon
- Es possible beure dos litres d'aigua en un segon? Resposta: Sí, perquè es refereix a un segon pis.
- Madrid comença amb una M, i ¿acaba amb quina? Resposta: A, perquè es refereix a la paraula acaba.

MATERIAL:

- Cascos de música
- Pintura de maquillatge

ASSAIG DE LA CANÇÓ ELEGIDA

MATERIAL:

Càmera de vídeo
Trípode + Micròfon

TASQUES PER FER

Mural LA VOZ

Tires de paper amb una frase de les cançons dels joves i per darrera una paraula de l'evangelis

Acabar les proves del gincama Dinamica 3 Afinar la veu

MATERIAL

Rotuladors gruixats
Aparell de CD o MP3 per posar música
Cartolines
Celo
Metacrilato (Jaume)
Bolis
Pintures o temperes per dibuixar a les cartolines
Paper d'embalar
Pilota
Diaris
Manta
Sac de dormir
Embut
Tomatiga
Palillo
Botella de plàstic
Lençol per fer trinxes per tapar els ulls
Pilota de tenis
Corda de pita
Bolla de llana
Pintura maquillatge