

Convivencia “Lamparitas de Sagrario”

Esquema Convi

11:30 Cantos de presentación y rompe-hielo
12:00 Oración inicial en la Capilla
12:15 Gymkana con tema
14:00 Comida y juegos varios
15:30 Talleres
16:30 Merienda
17:00 ensayo: Cantos para la misa y rito de la ofrenda
18:00 Eucaristía

Este horario es aproximado. Se irá viendo en el momento si se tienen que hacer adaptaciones.

Oración inicial

Canto: Jesús está entre nosotros

Presentamos el lema: “Lamparitas de Sagrario”, junto con el cartel.

Este va a ser el tema de todo nuestro día.

Sabemos que Jesús está en el Sagrario porque hay una lamparita encendida. Así queremos ser los niños de la RIE, como una lamparita que muestre que Jesús está presente entre nosotros. Podemos hacerlo de muchas maneras (en forma de diálogo): con nuestras actitudes, nuestra forma de estar en la Capilla...

Texto Bíblico (lo lee uno de los niños)

“Vosotros sois la luz del mundo. No puede ocultarse una ciudad situada en la cima de un monte. Tampoco se enciende una lámpara para tapanla con una vasija de barro; sino que se pone sobre el candelero, para que alumbre a todos los que están en la casa. Brille de tal modo vuestra luz delante de los hombres, que, al ver vuestras buenas obras, den gloria a vuestro Padre que está en el cielo”. (Mc 5, 14-16)

(Lo comentamos entre todos)

Como sabemos que Él está aquí y nos escucha queremos poner en sus manos el día que vamos a comenzar. Un día lleno de cosas: donde vamos a conocer más a Jesús y vamos a conocer también a muchos amigos nuevos. También es un día especial para algunos de nosotros, porque vamos a hacer nuestra ofrenda como miembros de la RIE.

Para que podamos disfrutar de todo lo que este día vamos a vivir tenemos que poner lo mejor de nosotros mismos. Por eso vamos a hacer un gesto: vamos a poner nuestro nombre en este cartel de nuestra Convi, como signo de que nos comprometemos a hacer todo lo posible para que esta Convi sea genial y para que sepamos ser lamparitas que estén cerca de Jesús y le muestren a los demás que Él está vivo y nos quiere.

Mientras firman cantamos: Aunque todos, yo no

Oración final a María

Le pedimos a María que nos acompañe durante todo el día, por eso entre todos le rezamos un Avemaría.

Tema - Gymkana

Tema: Ser "LAMPARITAS DE SAGRARIO": anunciamos que Jesús está vivo en la Eucaristía.

Texto Bíblico (a tener en cuenta, es el mismo que utilizamos en la oración)

"Vosotros sois la luz del mundo. No puede ocultarse una ciudad situada en la cima de un monte. Tampoco se enciende una lámpara para tapanla con una vasija de barro; sino que se pone sobre el candelero, para que alumbré a todos los que están en la casa. Brille de tal modo vuestra luz delante de los hombres, que, al ver vuestras buenas obras, den gloria a vuestro Padre que está en el cielo". (Mc 5, 14-16)

Dinámica para comenzar el tema:

Mostrar una lámpara de barro, explicar cómo funciona, para que se usa, los elementos que la forman (aceite, mecha, fuego...).

Relacionarlo con la lámpara del Sagrario y con la lámpara que tenemos que ser cada uno de nosotros.

Se divide el grupo en equipos. Se puede hacer de diferentes maneras:

- Repartir tarjetas con el dibujo o el nombre de un animal. Buscar a los compañeros haciendo todos el sonido del animal que le ha tocado. También puede hacerse el canto: "Vengan a ver mi granja".
- Dinámica del barco: un guía dirige el juego (el capitán del barco). Nos movemos al ritmo de las olas (lento, rápido...) En un momento el barco está a punto de naufragar, para salvarnos hay que agruparse en los botes de a cinco personas. Y así varias veces, diferentes números, hasta que se dice el número en el que queremos que se dividan.

Comienza la gymkana

Antes de comenzar las pruebas se presenta un panel (una tabla) donde se irá apuntando qué equipo gana cada prueba (es para entusiasmarlos con las actividades, pero en realidad, al final, intentaremos que todos ganen al menos una vez).

PRUEBA 1: BUSCA TU LÁMPARA

Buscamos nuestra lámpara (de cartón) escondida en el patio (una por equipo), tendrá que ir todo el equipo unido, sin dispersarse.

Una vez conseguida cada equipo elige un nombre para su grupo que escribirá en la lámpara, y se apunta también en el panel.

PRUEBA 2: CONSIGUE EL ACEITE

Explicación: Existe un aceite bueno para mantener encendida nuestra luz (amistad, alegría, compañerismo, solidaridad, amor...), pero también hay aceites que no sirven (egoísmo, tristeza, desobediencia, malas palabras...). Tenemos que llenar nuestra lámpara del buen aceite.

Juego: Se trata de llenar una botella de agua desde otro recipiente con un sorbete o pajita. Antes tendrán que superar un obstáculo (soga en el camino, atravesarla por abajo, cabeza atrás).

Actividad: Una vez acabada la prueba cada equipo obtiene un cartelito con un dibujo de una botellita de aceite donde escribirá alrededor ejemplos de buenos aceites y escogerá uno para hacer un compromiso para vivirlo y escribirá de qué manera concretarán ese compromiso, por ejemplo: "Nos comprometemos a vivir el aceite del perdón, perdonando a quienes nos traten mal aunque no se arrepientan de ello".

PRUEBA 3: BUSCA UNA MECHA

Explicación: La mecha es lo que mantiene unido el fuego al aceite para que la llama permanezca ardiendo. Para nosotros significa nuestro grupo RIE, que es el que nos pone en conexión con nuestro amigo Jesús, el fuego de nuestra lámpara. Gracias al grupo podremos permanecer cerca del Señor.

Juego: Para conseguir la mecha (que será el logo de la RIE) todo el grupo (de a un grupo por vez) tendrá los ojos vendados, y guiados por el monitor, tendrán que hacer todos juntos un recorrido con obstáculos hasta conseguir la mecha y regresar con ella.

Actividad: Si lo consiguen podrán pegar el logo en el cartel de la lámpara. Luego entre todos cantamos el Himno de la RIE.

PRUEBA 4: ENCIENDE EL FUEGO

Juego: En este caso la explicación se dirá al final de la prueba. Para descubrir nuestro fuego haremos una carrera de jinetes: cada jinete montado en su caballo correrá hasta una imagen que estará tapada quitar uno de los papeles que tapan la imagen y regresar a su lugar dando la salida al próximo jinete. Así hasta que la imagen quede descubierta (la imagen será un dibujo eucarístico).

Explicación: Hacer la comparación con la lámpara del Sagrario: cuando está encendida significa que Jesús está allí. De la misma manera, nuestra lámpara tendrá fuego cuando estemos cerca de Jesús. A través de nosotros los demás deben poder descubrir la Presencia de Jesús (a través de las acciones: cuando perdono, cuando ayudo, cuando soy responsable... y también en la Iglesia: por mi actitud en Misa, postura, atención, saludo a Jesús, etc...)

Actividad: Después de la actividad y de la explicación cada grupo escribirá en un espacio del dibujo eucarístico que han descubierto una oración corta de acción de gracias a Jesús por haberse quedado con nosotros en la Eucaristía (esta oración se recogerá de entre todos los equipos y se formulará una sola para hacerla en la Misa)

PRUEBA 5: EVITAR EL VIENTO

Explicación: Hay cosas que apagan nuestra lámpara (todo aquello que nos aleja de Jesús), pero también hay personas y cosas que nos ayudan a evitar el viento, protegiendo nuestra luz (catequistas, padres, don Manuel...)

Juego: Delegado

Se elige un miembro de cada equipo que será "viento". Todos los demás son "lamparitas".

Para comenzar el juego se hace un gran rectángulo donde entrarán todas las "lamparitas".

Los "vientos" se colocan fuera. Con una pelota intentarán apagar las lamparitas, dándole de la cintura para abajo. Si logran apagarla, automáticamente la lamparita sale de la cancha y se transforma en viento. Así hasta que quede una sola lamparita, cuyo equipo será el ganador del juego.

Actividad: dibujar en el cartel cosas y personas que nos ayudan a evitar el viento, protegiendo nuestra luz.

Talleres (para la tarde)

Se trata de modelar con plastilina una lamparita de barro. Después, en un trozo de alambre, ponemos una pinza pequeña en la punta y luego le hacemos un "resorte", como un "rulito" al alambre. Lo pinchamos en la punta de la lamparita y tenemos un pincho-foto.

¡Lo encolamos y ya está!