

MOVIMIENTO JUVENIL DOMINICANO PENTECOSTES 2005

¡Quédate con nosotros, Señor!

Presentación

Para el Equipo de Animación del Proyecto Movimiento Juvenil Dominicano - Colombia es una gran alegría compartir con ustedes este material de propuesta temática y metodológica para nuestro Pentecostés Juvenil Dominicano 2005.

La Pascua Juvenil Dominicana de este año fue, en diversas regiones de Colombia, una experiencia maravillosa donde muchos jóvenes dominicos tuvieron la oportunidad de conocerse y de compartir la experiencia de sentirse convocados por un mismo carisma y llamados a una misión común. Nos llena de entusiasmo ver la respuesta tan positiva que ha tenido este Proyecto en muchos ámbitos de la Familia Dominicana de Colombia.

La celebración del Pentecostés Juvenil Dominicano es otro momento fundamental en este proceso, donde podemos recoger las experiencias de la Pascua Juvenil y donde podemos convocar a más jóvenes para que compartan con nosotros el dinamismo del Espíritu Santo recibido como Familia Dominicana. Así como los apóstoles reunidos en oración recibieron el Espíritu para predicar la Buena Nueva por el mundo entero, esta celebración es para nuestros grupos y comunidades juveniles dominicanas una oportunidad para fortalecernos en la fe y para animar nuestra proyección como jóvenes llamados a vivir y anunciar el evangelio.

Este año hemos escogido, como tema central del Pentecostés, la Eucaristía. El Papa Juan Pablo II invitó a la Iglesia para que este año 2005 fuera dedicado a la Eucaristía y hemos querido hacer eco de esta invitación. Por eso, hemos tomado el texto de la aparición de Jesús Resucitado a los discípulos de Emaús (Lc 24, 13-35) que recoge los dos momentos fundamentales de la Eucaristía: el compartir de la Palabra y la fracción del Pan. El lema que nos anima es la invitación de los discípulos de Emaús a Jesús Resucitado: *¡Quédate con nosotros, Señor!* Jesús se ha quedado con nosotros precisamente a través de su presencia real en la Eucaristía.

Con el propósito de invitar a los jóvenes a descubrir el sentido de la celebración eucarística, la estructura del Pentecostés Juvenil Dominicano recoge los momentos esenciales de la liturgia eucarística: Momento de acogida, Momento Penitencial, Escucha de la Palabra, Ofertorio, Plegaria Eucarística, Comunión y Compartir Fraternal. Esto no quiere decir necesariamente que el Pentecostés sea una gran Eucaristía sino que las actividades propuestas siguen la lógica y el orden de la celebración eucarística. Los invitamos para que cada equipo coordinador del Pentecostés estudie en grupo la propuesta temática de modo que en la celebración misma todos entendamos la lógica interna y la secuencia de las actividades propuestas y saquemos el mejor provecho de las metodologías planteadas.

Que el Espíritu Santo, Señor y dador de vida, que animó a Santo Domingo en el ideal de la predicación, nos anime también a nosotros en este Pentecostés Juvenil Dominicano 2005.

Fraternalmente,

Equipo de Animación Nacional del MJD-Colombia

¿QUÉ ES EL MOVIMIENTO JUVENIL DOMINICANO?

El MJD, es un movimiento internacional dominicano de grupos conformados principalmente por jóvenes laicos que intentan conocer a Cristo y vivir una experiencia de misión dentro de la Familia Dominicana.

En diversos escenarios del mundo, Dios, por medio de su Espíritu ha abierto nuevos espacios para que los hombres y, especialmente, los jóvenes se acerquen a Él y lo conozcan. El Movimiento Juvenil Dominicano (MJD) es una opción de vida que se ofrece a los jóvenes para elegir y recorrer un novedoso camino, con el fin de ir en búsqueda del evangelio, encontrarlo y vivirlo. Es una gran puerta que al ser traspasada puede llevar a muchos a experimentar a Jesús vivo y joven como centro de su vida. Esta opción en la Familia Dominicana, como contexto en el cual se puede acrecentar el deseo de ser cada día más humanos orando, estudiando y saboreando la oportunidad de relacionarse en comunidad para dar a muchas personas el fruto de la predicación.

Como comunidad dominicana joven, el MJD, quiere hacerse presente en la realidad del hombre haciendo llegar el mensaje de Jesús a todas partes, valiéndose de la fuerza y la energía donada por Dios a jóvenes predicadores que se mueven en el ideal de Santo Domingo, como camino que reconoce los signos de los tiempos a través de la historia y que hace de la vida una experiencia de amor y fraternidad.

En Colombia, el Movimiento Juvenil Dominicano ha venido dando importantes pasos para su consolidación. En primer lugar, convocando a todos los grupos juveniles que ya existen en los distintos contextos donde hace presencia la Familia Dominicana. Pero también, invitando a muchos otros jóvenes que quieran integrarse a los grupos ya existentes o quieran formar nuevos grupos dominicanos. Nuestra propuesta es crear una gran red de grupos juveniles dominicanos en Colombia articulada en torno a zonas geográficamente definidas: Bogotá y Centro del País, Antioquia, Tunja, Chiquinquirá, Santander, Valle del Cauca y Suroccidente, Zona Cafetera y Costa Atlántica.

ENCUADRE GENERAL

Nuestro Objetivo es: Vivir el Pentecostés Juvenil Dominicano 2005 como un camino para experimentar la presencia joven y dinámica del Espíritu Santo en medio de la comunidad cristiana que celebra la Eucaristía como fuente y cúlmen de la vida eclesial.

El tema general de nuestro Pentecostés: *¡Quédate con nosotros, Señor!* (Lc 24,29).

Nuestra Metodología es: A lo largo de la celebración del Pentecostés Dominicano vivir cada uno de los momentos que componen la Eucaristía: momento de acogida, celebración penitencial, escucha de la Palabra, presentación de las ofrendas, plegaria eucarística, momento de paz y comunión. Siguiendo el relato de los discípulos que van camino a Emaús, estos momentos tienen la secuencia de un camino donde vamos reconociendo gradualmente la presencia de Jesucristo. Todo el Pentecostés busca que los jóvenes aprendan a reconocer procesualmente el valor y el significado de cada uno de los momentos de la celebración eucarística. Durante el Pentecostés tendremos momentos de animación e integración, así como espacios de reflexión, oración e interiorización.

ACTIVIDADES

1. **Primer Momento:** Acogida e integración

Objetivo: Disponer e integrar al grupo de jóvenes participantes para las actividades del Pentecostés Juvenil Dominicano.

Encuadre: Se sugiere ambientar la entrada al lugar donde se va a desarrollar el Pentecostés usando la metáfora del camino que se asocia con el pasaje de los discípulos de Emaús. Se puede delimitar el camino de entrada con cintas o lazos, huellas o flechas que vayan indicando el recorrido. El camino de entrada puede tener varias etapas que representen los momentos de la celebración eucarística: momento penitencial, escucha de la Palabra, Ofertorio, Plegaria Eucarística y Comunión. Para esto valdría la pena utilizar señales de tránsito con palabras o signos alusivos a cada uno de estos momentos, y varios guías que vayan indicando en qué etapa del recorrido se encuentran los caminantes. Si la actividad es de noche o si el recorrido se puede hacer por un lugar oscuro, los guías pueden llevar antorchas para iluminar el recorrido; estas antorchas representan simbólicamente la acción del Espíritu Santo que nos permite reconocer la presencia de Jesús entre nosotros.

Al comenzar cada momento de la celebración de Pentecostés sería recomendable que los mismos signos representativos de ese momento en el camino de entrada aparecieran como ambientación del lugar de reunión para recordar que hemos iniciado otra etapa del camino.

Actividades: Los participantes se reúnen en el auditorio o salón donde se vayan a realizar las actividades. El animador brinda un saludo de acogida e invita para que se presenten los grupos participantes. Es importante que desde el comienzo se señale el carácter dominicano de esta celebración y el espíritu de familia que debe motivar nuestra integración. El Animador puede valerse de dinámicas rompehielos o de animación musical para crear un ambiente de integración y participación. (Ver anexo)

A esta primera etapa del Pentecostés se le debe dedicar un amplio espacio de tiempo, porque de ella depende en gran medida el éxito de las demás actividades.

2. Segundo Momento: Momento Penitencial

Objetivo: Propiciar un momento de reflexión personal en los jóvenes que les lleve a una revisión de vida y al encuentro con el Dios misericordioso que acoge y perdona sin límite y da el don de su Espíritu otorgando nueva vida.

Encuadre: Para mantener el hilo conductor de todo el Pentecostés, al comienzo de este segundo momento pueden aparecer algunas de las señales que representaban la segunda etapa en el camino de entrada.

El primer momento ha sido bastante dinámico y se espera haber creado un ambiente de conexión con el grupo. El animador invita a los jóvenes para que se sienten y entren en una actitud de escucha, de expectativa. Se puede apoyar esta transición al momento penitencial con música que invite a la reflexión.

Como el acto penitencial va a basarse en el pasaje de los huesos secos, en este momento se puede ambientar el salón colocando huesos secos de gran tamaño, esqueletos o algunas calaveras de animales.

Actividades:

Representación:

Por el salón o el escenario se ubican algunos jóvenes en posición de estatuas. Luego, alguien disfrazado de la muerte pasa tocando cada uno de estos jóvenes mientras les va diciendo con voz macabra:

Muerte: ...Tú no eres sensible al grito del que está solo, enfermo necesitado... Tú eres frío, calculador para buscar tu propio interés y para sacar provecho de las situaciones. Tú impenetrable e insensible ante tanto amor tanta ternura tanto cuidado como Dios tiene contigo... Resbaladizo y duro cuando Él te busca y te llama porque te quiere a su lado... ...Tú que sólo piensas en ti mismo, porque en tu corazón no hay sitio nada más que para ti... Ni Dios ni los demás caben porque estorban.... Dentro de ti no hay sitio para el Amor, por eso, tampoco hay sitio para Dios.... A ti, te lleva a la muerte tu desprecio por la vida... Tú, pasas horas en la discoteca, no escatimas tiempo para escoger tu ropa. ¿Tú mismo, no te pones nervioso y pasas horas ante el espejo?, ¿Entonces, por qué dedicas tan poco tiempo al "cuidado" de tu corazón?... Tú únicamente te interesas por la apariencia, por lo que la gente diga de ti.... Tu felicidad depende de lo que digan los demás. Hoy eres feliz y mañana desgraciado; hoy estás de buen humor y mañana no te soportas a ti mismo.

(Después de que ha pasado la muerte hay un espacio de silencio. Entonces, llega un joven desorientado con actitud de miedo y asombro.)

Joven: ¿Qué ha pasado aquí?, fueron a mi colegio a invitarnos para participar en un Pentecostés con la familia dominicana en este lugar, pero... solo veo huesos secos esparcidos, solo hay muerte, parece un cementerio muy antiguo. (Mientras tanto pasa espantado observando los jóvenes).

(En ese momento aparece Jesús y entabla conversación con el joven. Alguien puede representar a Jesús o puede hacerse sólo con una voz que resuene en el auditorio.)

Jesús: (Llama al joven por su nombre) ¿Te sorprende lo que ves?

Joven: ¿Quién anda por ahí? ¿Quién me llama?

Jesús: Soy Yo, Jesús de Nazareth. Dime, ¿Te sorprende lo que ves? Solo tú y yo lo vemos, todos han sido tocados por la muerte, por el mal. Pero lo peor de todo es que ellos creen que están vivos, son felices en su engaño, pero su espíritu, todo su ser está marcado por la muerte.

Joven: ¿Por qué me trajiste hasta este lugar, Jesús? ¿Por qué me permites estar acá y verlos así?

Jesús: Respóndeme, ¿Crees que podrán vivir esos huesos secos?

Joven: No lo sé, Señor, tu lo sabes.

Jesús: En realidad estás aquí porque te necesito y necesito a muchos otros, que están allí (señala al grupo) y que pueden dar vida a los demás. Ahora, diles a todos estos huesos secos: ¡Escuchen la Palabra de Dios!

(El joven pasa por en medio de todos los jóvenes mientras les dice con voz fuerte) ¡Escuchen la Palabra de Dios! (Se dirige nuevamente a Jesús con aire desconsolado)

Joven: No me escucharon, era como hablar con piedras, otros me miraron como a un loco, otros se burlaron, nadie, nadie, Jesús...

Jesús: No temas. Vuelve a ellos y diles: Así dice el Señor a estos huesos: yo voy a hacer entrar el Espíritu en ustedes, y vivirán. Los cubriré de nervios, haré crecer sobre ustedes la carne, los cubriré de piel, les infundiré mi Espíritu y vivirán; y sabrán que yo soy Dios.

(El joven se va nuevamente por todo el lugar diciendo a los jóvenes las palabras de Jesús, les invita a reconocer los aspectos de la vida personal que son esos huesos secos, mientras habla se produce un ruido similar al de piedras)

Joven: ¿Qué está pasando Jesús? ¡Los huesos se están juntando, se están recubriendo de carne y de piel! . ¡Pero no tienen vida!

Jesús: Tienes razón, muchos hombres y mujeres viven pero en realidad no tienen vida. Viven para la moda, para la tecnología, dependen de los medios de comunicación, del celular, del internet, pero no se fijan en quienes están a su lado y terminan sumergidos en una horrible soledad. Algunos incluso tienen una linda figura, parecen bellos y saludables, pero su interior está vacío, sus intereses están fijos en lo material, se fijan solo en la marca de su ropa o de su carro y en la marca de las cosas de los demás. Valoran a los demás por lo que tienen, no por lo que son. Llenan su vacío y soledad con el alcohol, con los vicios, las drogas, con el sexo sin amor... Su vida se convierte entonces en un laberinto sin salida, laberinto creado por otros que se han encargado de controlar y manipular la vida de los jóvenes, convirtiéndolos en marionetas que responden a sus órdenes dadas en la publicidad,

la música, las cosas... Han convertido lo que debiera ser ayuda a la vida del hombre en la causa de su dolor.

Pero tú, ¡no te desanimes! Profetiza al espíritu, profetiza, joven. Dirás al espíritu: Así dice el Señor: Ven, espíritu, de los cuatro vientos, y sopla sobre estos muertos para que vivan.

(El joven se va por todo el grupo e invoca al Espíritu Santo sobre ellos, los jóvenes que estaban como estatuas. Este momento se puede acompañar de un canto de invocación del Espíritu Santo)

Joven: Jesús, ¡El espíritu entró en ellos!; revivieron y se incorporaron sobre sus pies, ahora son como un inmenso ejército.

Jesús: Estos huesos son todos los jóvenes. Ellos andan diciendo: Se han secado nuestros huesos, se ha desvanecido nuestra esperanza, todo ha acabado para nosotros. En este país no hay futuro, la vida no tiene sentido, vivir no vale la pena. Por eso, profetiza. Les dirás: Así dice el Señor : He aquí que yo abro sus tumbas; los haré salir de sus tumbas, hijos míos, y los llevaré a la vida verdadera. Sabrán que yo soy Dios cuando abra sus tumbas y los haga salir de sus tumbas, pueblo mío. Infundiré mi espíritu en ustedes y entonces vivirán.

Celebración Penitencial:

Si se quiere darle un mayor realce a este momento proponemos un ejercicio de interiorización de la dramatización presentada. Consiste en entregarle a cada joven un papel de tamaño rectangular donde el pueda escribir algunos de los signos de muerte, presentados en la dramatización, que el mismo detecta en su propia vida. Luego cada papel se pega formando un eslabón y con todos los papeles se forma una gran cadena que representa la cadena del pecado, la cadena que nos tiene atados a la muerte y de la que el Espíritu viene a liberarnos. La cadena se puede quemar simbólicamente mientras se hace un canto de perdón. También se puede hacer el ejercicio siguiendo la imagen de los huesos, entonces, se le entrega a cada joven la silueta de un hueso o la imagen de una calavera para que escriba al respaldo los signos de muerte que detecta en su vida. Luego, se recogen los huesos formando con ellos un gran esqueleto o una figura de muerte que se quema de manera simbólica.

Si no hay suficiente espacio para este momento simbólico, de todos modos es necesario invitar a los jóvenes para que compartan las impresiones suscitadas por la dramatización.

3. Tercer Momento: Escucha de la Palabra

Objetivo: Llevar a los jóvenes a un acercamiento con la Palabra de Dios como un momento central de la celebración eucarística donde la Sagrada Escritura nos interpela y nos propone el mensaje de salvación.

Encuadre: Al comienzo de esta etapa pueden aparecer los signos que la identificaron en el camino de entrada.

Como el acto penitencial implicó un ejercicio de escucha y observación, es muy recomendable hacer un espacio de animación con cantos o con dinámicas antes de comenzar con las actividades de este tercer momento.

Actividades

Representación escénica

En un primer momento el salón se encuentra oscuro y se escucha música de miedo. Un narrador explica que los apóstoles tenían miedo a los judíos porque creían que en cualquier momento los podía matar como a Jesús. Todos los días se reunían a orar escondidas con María la Madre de Jesús y no se atrevían a mostrarse en público.

En ese momento entran once personas vestidas de negro con algunas aplicaciones de pintura fluorescente que permita identificarlos en la oscuridad. Estas once personas van representando con sus movimientos en una baile siguiendo la música el miedo y la persecución. En el escenario hay una mujer vestida de blanco que representa a la Virgen María. Los once personajes vestidos de negro suben bailando al escenario y se reúnen en torno a la mujer vestida de blanco. Uno de ellos hace el ademán de cerrar una puerta (se escucha el sonido). Se puede implementar un pequeño diálogo entre los apóstoles donde se manifieste su miedo y la necesidad de esconderse.

Luego se escucha un sonido estremecedor como de un gran huracán y se enciende una pequeña fogata en el centro del escenario. En ese momento se escuchan frases de Jesús alusivas a la promesa del Espíritu Santo y a la misión de los apóstoles en el mundo. Ejemplo: *"El Espíritu os lo enseñará todo", "Recibid el Espíritu Santo, a quienes les perdoneis los pecados les quedan perdonados, a quienes se los retengais les quedan retenidos", "El Padre del cielo dará el Espíritu Santo a los que se lo pidan", "El que no nazca del agua y del Espíritu no puede entrar en el Reino de Dios".*

Mientras tanto cada uno de los doce personajes enciende una antorcha tomando el fuego de la fogata. Uno de los personajes que representa a Pedro sale adelante del escenario y proclama ante todos los asistentes un breve discurso parecido a este:

Escuchadme todos: Que os quede esto bien claro y prestad atención a mis palabras: Hoy se ha cumplido lo que dijo el profeta: Sucederá en los últimos días, dice Dios: Derramaré mi Espíritu sobre todos los hombres y profetizarán vuestros hijos y vuestras hijas; vuestros jóvenes verán visiones y vuestros ancianos soñarán sueños. Y también sobre mis hijos y sobre mis hijas derramaré mi Espíritu. Todo el que invoque el nombre del Señor se salvará.

Escuchad estas palabras: Jesús, el Nazareno, era un hombre acreditado por Dios ante vosotros con milagros, prodigios y signos que Dios realizó por su medio entre vosotros. Como vosotros mismos sabéis, a éste Jesús, que fue entregado, vosotros le matasteis clavándole en la cruz por mano de hombres malvados; A éste Jesús, Dios le resucitó librándole de los lazos de la muerte, pues no era posible que lo retuviera bajo su dominio.

Sepa, pues, con certeza todo el pueblo que Dios ha constituido Señor y Cristo a ese Jesús a quien vosotros habéis crucificado. (Cfr: Hch 2, 14 - 36)

E inmediatamente los otros personajes bajan hacia el público y se distribuyen por todo el salón repitiendo una misma frase en la que anuncian la resurrección del Señor.

El narrador explica que con la predicación de los doce la Iglesia se extiende por todo el mundo y que esa buena nueva sigue viva hoy en medio de la Iglesia. El dramatizado finaliza con un canto alusivo al Espíritu Santo, durante la canción los personajes regresan al escenario y se reúnen con sus antorchas.

Proclamación del Evangelio

El Sacerdote o quien vaya a proclamar el Evangelio se hace en medio de los personajes y desde allí proclama el texto de los discípulos de Emaús (Lc 24, 13-35). Después se encienden las luces y los personajes del dramatizado salen del escenario para dar lugar a la predicación.

3. Pautas para orientar la Predicación.

- El texto del Evangelio donde se narra la aparición a los discípulos de Emaús es el que le da sentido a toda la celebración de Pentecostés. Es bueno recordar que este texto es una catequesis eucarística de la Iglesia primitiva donde se muestran los dos grandes momentos de la Celebración: la proclamación de la Palabra y la Fracción del Pan, ambos constituyen la presencia de Cristo en medio de su Iglesia.

- El Tema de la Eucaristía debe ir armonizado con la celebración de Pentecostés que pone en primer plano el tema de la acción del Espíritu Santo. El Espíritu Santo hace posible la Eucaristía porque congrega a la Iglesia y le transmite la gracia sacramental que viene de Jesucristo. El Espíritu Santo es también quien abre nuestros ojos para reconocer la presencia de Jesús en medio de nosotros.

- Conocer el sentido y el significado de la Eucaristía y de la acción del Espíritu Santo debe ser una invitación a los jóvenes para fortalecer su experiencia de fe desde una vivencia cercana de la fuerza del Espíritu Santo y una participación en la Eucaristía.

- Otro elemento que vale la pena resaltar dentro de la predicación es el carácter comunitario de la experiencia de Pentecostés y de la espiritualidad eucarística. La vivencia comunitaria de la fe tiene rostro propio en la Iglesia que nace bajo el impulso de Pentecostés y se va configurando como cuerpo de Cristo gracias a la Eucaristía.

- Pentecostés y Eucaristía también tienen una dimensión misionera, nos lanza hacia un compromiso de fe. La experiencia de Pentecostés es la experiencia del Envío para compartir la buena nueva de Jesucristo con todos los hombres. La Eucaristía es también conocida como la Santa Misa, "Misa" significa "misión", "envío". La participación en la eucaristía reaviva nuestro compromiso como evangelizadores.

- Durante el Pentecostés ha venido apareciendo la metáfora del camino, siguiendo el relato de los discípulos de Emaús. La vida cristiana es un camino que tiene su punto culminante en la Eucaristía donde se recoge toda nuestra vida como individuos y como comunidad para ser presentada ante Dios. Pero la Eucaristía también es punto de partida para el caminar del cristiano, porque ella nos fortalece y nos lanza hacia adelante en nuestra vida de fe.

- No debemos olvidar la relación de Pentecostés y la Eucaristía con el Carisma Dominicano. Domingo de Guzmán envió a sus frailes así como los apóstoles en un Pentecostés dominicano para predicar la Buena Nueva a todos los hombres. Los dominicos y dominicas debemos vivir constantemente esta experiencia de Pentecostés que nos impulsa en nuestra tarea como predicadores. Por su parte, la espiritualidad eucarística debe ser el corazón de toda comunidad y grupo dominicano. La Eucaristía es, por excelencia, la celebración de la comunidad, es el momento más importante de nuestra oración y es fuente valiosa para nuestra predicación.

4. Cuarto Momento: Liturgia de la Eucaristía: Ofertorio, Plegaria Eucarística, Comunión.

Objetivo: Celebrar la Eucaristía como un espacio de ofrenda, de consagración y comunión en torno al cuerpo y sangre de Cristo.

Encuadre: Al comienzo de esta etapa pueden aparecer los signos que la identificaron en el camino de entrada. Luego de la escucha de la Palabra es recomendable hacer un espacio de animación con cantos o con dinámicas antes de comenzar el cuarto momento.

Actividades

Ofertorio: El animador hará una introducción invitando a los jóvenes a presentar algunos aspectos significativos de su vida ante Dios. En la Eucaristía ofrecemos nuestra vida unida a la vida de Cristo, por eso es importante presentar ante Dios nuestros seres queridos, nuestras actividades diarias, nuestros sueños, esperanzas y proyectos. Esta motivación puede ir acompañada con algunos cantos que hagan referencia a lo que se quiere presentar.

En el salón se ubican algunos carteles con signos alusivos a realidades de la vida de los jóvenes que ellos podrían presentar ante Dios: la familia, los amigos, el estudio, el trabajo, los sueños, etc. Junto a cada cartel habrá un pequeño recipiente con pintura, un color diferente para cada cartel. En otro lugar del salón se ubicará una gran tela blanca cortada de forma rectangular. El animador invita a los jóvenes para que escojan aquellas realidades que quieren presentar ante Dios. Los jóvenes deben ir hasta el cartel respectivo, untan su dedo índice en la pintura y dejan su huella digital en la tela blanca que ha sido dispuesta para ello. La tela blanca también puede llevar escrito el lema del Pentecostés: ¡Quédate con nosotros, Señor!.

A continuación, el animador le entrega a cada grupo juvenil o institución participante un ladrillo y le pide que lo marquen con el nombre y algunos signos distintivos de su grupo o institución. Se debe procurar que la mayor cantidad posible de jóvenes colaboren en el decorado de cada ladrillo.

Finalmente, se reúnen los ladrillos decorados y con ellos se forma el soporte del altar para la Eucaristía. La tela blanca con las huellas digitales de los jóvenes servirá como mantel para la celebración eucarística. De esta manera estarán presentes de modo simbólico todas aquellas personas y realidades que los jóvenes quisieron presentar ante Dios en esta Eucaristía.

Aunque esta actividad permite la movilización de los jóvenes y distensiona el ambiente de la celebración, el animador debe procurar que no se pierda el sentido y el significado de lo que se está haciendo.

Plegaria Eucarística

El sacerdote invita a los jóvenes para que se congreguen en torno al altar que ha sido construido con los ladrillos y el mantel decorados por ellos mismos. Se pueden utilizar los elementos litúrgicos propios de la celebración de Pentecostés. Sería recomendable utilizar una plegaria eucarística que facilite la participación de los jóvenes.

Si es posible, sería bueno dar la comunión bajo las dos especies para resaltar la importancia de la Eucaristía en esta celebración de Pentecostés.

Sugerimos que el saludo de paz se haga después de la bendición final como un gesto de cierre de la celebración eucarística y una invitación para el compartir fraterno en el momento de la fogata.

5. Quinto Momento: Fogata y ágape

Objetivo: Propiciar un ambiente de integración y de fraternidad entre los jóvenes participantes en el Pentecostés Juvenil Dominicano.

Encuadre: La fogata puede realizarse en un lugar distinto al salón o auditorio donde se han desarrollado las demás actividades. Para que la fogata no quede desvinculada del resto de la celebración de Pentecostés, el animador puede explicar que en las comunidades cristianas primitivas después de la Eucaristía se hacía un compartir fraterno. Además puede recordar el significado cristiano del fuego y de la luz como signos de la presencia de Cristo en la liturgia y como elementos que convocan a la comunidad.

La fogata puede animarse con un concierto de música de alabanza o de música festiva, con la presentación de cuenteros u otros eventos culturales. Es importante que en este momento culminante se haga la invitación para seguir participando en las actividades de los grupos del Movimiento Juvenil Dominicano. Sería muy significativo entregar un recordatorio a los jóvenes participantes.

ANEXOS DINÁMICAS Y ROMPEHIELOS

1. LA RULETA DE BERLÍN MANDA QUE...

(cada mandato se debe realizar batiendo un record de tiempo que dará el animador).
...Manda que se saluden mutuamente entre compañeros con los que no haya compartido nunca, por lo menos con 10 personas en el menor tiempo posible... Que se ordenen por años de nacimiento...Que se ordenen en una fila por orden de meses de nacimiento empezando en enero y terminando en diciembre... Que se ordenen por orden de estatura...que hagan una fila según la letra de inicio del nombre empezando por la **a** y terminando en la **z** y de igual manera con la letra con la cual termina el nombre...Que se ordenen por colores de ropa empezando por el color mas claro que es el blanco y terminando con el mas oscuro que es el negro... Que se ordenen según el tipo de música que les guste... según la materia que más les guste... y demás opciones que al facilitador le parezca conveniente.

2. QUE LO BAILE

Se reúnen en grupos y e cada grupo se hacen 2 círculos, uno dentro y otro fuera con igual número de integrantes mirándose de frente. Comparte con el compañero que le corresponda. Uno tras otro va bailando según la música en sentido contrario, repitiendo el siguiente estribillo: "que lo baile, que lo baile, que lo baile todo el mundo con el perro de Facundo y la gata de la Inés. Una mané en la cabecé de mi compañeré, la otra mané en el orejé de mi compañeré. (se coloca la mano en la parte del cuerpo del compañero-a que va adelante) nueva mente se repite el estribillo, indicando la mané: en la orejé y la otra en la naricé.... En la naricé y la otra en la frenté , cacheté, cuellé, hombré, espaldé, cinturé,

rodillé, pierné, tobillé, pie. En cada ronda se hará una pregunta para responder con su con su compañero de frente.

3. GRUPO DE ESTATUAS

Pida al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos y relajando sus cabezas y sus cuellos. Después de un momento, diga una palabra. El grupo debe formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el facilitador dice "paz". Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa 'paz'. Repita el ejercicio varias veces.

4. PRRR" Y "PUKUTU"

Pida a todos que se imaginen a dos pájaros. Un pájaro dice 'prrr' y el otro dice 'pukutu'. Si usted dice 'prrr', todos los participantes deben pararse de puntillas y mover sus codos de lado a lado, como si fueran un pájaro encrespando sus alas. Si usted dice 'pukutu', todos tienen que quedarse quietos y no mover ni una pluma.

5. BAILANDO SOBRE PAPEL

Los facilitadores preparan hojas de periódico o pedazos de tela del mismo tamaño. Los participantes se dividen en parejas. A cada pareja se le da lo mismo, ya sea una hoja de periódico o un pedazo de tela. Las parejas bailan mientras el facilitador toca música o da palmadas con las manos. Cuando la música o las palmadas paran, cada pareja debe pararse en su hoja de periódico o en su pedazo de tela. La próxima vez que la música o las palmadas paren, la pareja tiene que doblar por la mitad su papel o tela antes de pararse sobre ella. Después de varios turnos, el papel o la tela se hacen muy pequeños porque han sido doblados una y otra vez. Es cada vez más difícil que dos personas se paren sobre el papel o la tela. Las parejas que tengan alguna parte de su cuerpo en el suelo, quedan 'fuera' del juego. El juego continúa hasta que una pareja gane.

6. CONEJOS

Alguien empieza por poner ambas manos sobre sus orejas y a mover sus dedos. Las personas a ambos lados de esta persona ponen sólo una mano sobre la oreja que está junto a la persona con ambas manos arriba. Luego la persona que tiene ambas manos arriba señala a otra persona del círculo. Ahora esta persona pone sus manos junto a sus orejas y mueve sus dedos. Las personas a ambos lados tienen que poner su mano sobre la oreja que está junto a la persona con las dos manos arriba y tienen que mover sus dedos. El juego continúa de esta manera hasta que todos hayan sido 'conejos'.

7. BABOR/ESTRIBOR

Los participantes se paran en el centro del salón. Si el líder grita "Estribor", todos corren hacia la derecha. Si grita "Babor", todos corren hacia la izquierda y si grita "Tripulación al barco", todos corren de vuelta al centro. Otras frases pueden ser añadidas; por ejemplo, "Súbanse al aparejo" entonces todos pretenden subir, "Fregar la cubierta", y así.

8. ENCUENTRA A ALGUIEN VESTIDO DE...

Pida a los participantes que caminen relajándose, sacudiendo sus extremidades y relajándose en general. Después de un corto tiempo, el facilitador grita "Encuentra a alguien vestido de..." y dice el nombre de la prenda de vestir. Los participantes tienen que apurarse para pararse junto a la persona descrita. Repita este ejercicio varias veces usando diferentes tipos de prendas de vestir.

9. ME VOY DE VIAJE

Todos se sientan en un círculo. Empiece diciendo "Me voy de viaje y me llevo un abrazo" y abraza a la persona a su derecha. Entonces esa persona tiene que decir "Me voy de viaje y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda" y le da a la persona a su derecha un abrazo y una palmada en la espalda. Cada persona repite lo que se ha dicho y añade una nueva acción a la lista. Continúe alrededor del círculo hasta que todos hayan tenido un turno.

10. CINCO ISLAS

Dibuje con tiza o cinta en el suelo cinco círculos suficientemente grandes para acomodar a todos los participantes. Dé a cada isla un nombre. Pida a cada uno que escoja la isla en la que le gustaría vivir. Luego advierta a los participantes que una de las islas se va a hundir en el mar muy pronto y los participantes de esa isla se verán forzados a moverse rápidamente a otra isla. Permita que el suspenso crezca y luego diga el nombre de la isla que se está hundiendo. Los participantes corren a las otras cuatro islas. El juego continúa hasta que todos están apretados en una isla.

11. LOCOMOCIÓN

Todos se sientan formando un círculo y el líder se pone de pie en el centro. Entonces el líder camina o corre alrededor de la parte exterior del círculo, imitando algún medio de transporte como un carro, un tren, o una actividad para moverse como nadar o correr, etc. El líder se para enfrente de varias personas, les da una señal y estas personas le siguen, imitando el medio de locomoción. Cuando el líder tiene seis o diez personas detrás de sí, grita "Todos cambian" y todos, incluyendo el líder corren hacia los asientos. La persona que se queda sin asiento debe empezar el juego otra vez, con una forma diferente de locomoción.

12. EL ZORRO Y EL CONEJO

Usted necesita dos bufandas para este juego. Los participantes se paran formando un círculo. Una bufanda se llama 'Zorro' y la otra se llama 'Conejo'. 'Zorro' debe estar atado al cuello con un nudo. 'Conejo' debe estar atado al cuello con dos nudos. Empiece por escoger a dos participantes que estén en lados opuestos del círculo. Ate la bufanda 'Zorro' al cuello de la una persona y la bufanda 'Conejo' al cuello de la otra. Diga "empiecen". Las personas necesitan desatar sus bufandas y atarlas nuevamente al cuello de la persona a su derecha o a su izquierda. Las bufandas deben ir en la misma dirección alrededor del círculo. La bufanda 'Zorro' con sólo un nudo va a moverse más rápidamente que la bufanda 'Conejo'. Las personas atando los dos nudos para la bufanda 'Conejo' van a tratar de hacerlo más y más rápidamente para escaparse de la bufanda 'Zorro'.

13. LA LINEA MÁS LARGA

Este juego requiere mucho espacio, por lo que puede requerirse hacerlo afuera. Haga equipos de ocho a diez personas. Cada equipo debe tener el mismo número de miembros. Explique que la tarea consiste en "crear la línea más larga usando partes de los cuerpos de los participantes y cualquier ropa o cosas que los miembros tengan en sus bolsillos. No permita que los participantes traigan cosas del salón o de afuera. Dé una señal para que empiece el juego, asignado un tiempo límite no mayor a dos minutos. El equipo con la línea más larga gana.

14. LA COLA DEL DRAGÓN

Pida al grupo que se divida en dos. Los dos grupos forman dragones tomándose unos a otros por la cintura y haciendo una línea larga. La última persona de la línea tiene una bufanda de

color brillante amarrada a sus pantalones o cinturón, para formar la cola del dragón. El objetivo es tomar la cola del otro dragón sin perder su propia cola en el proceso.

15. PASAR LA PERSONA

Los participantes se ponen de pie y forman dos líneas, una frente a otra. Cada persona toma fuertemente los brazos de la persona enfrente a sí. Un voluntario se acuesta boca arriba sobre los brazos de las parejas, al inicio de la línea. Las parejas mueven suavemente sus brazos para hacer avanzar al voluntario hacia la siguiente pareja. El juego continúa hasta que el voluntario haya sido llevado hasta el final de la línea.

16. PAREJAS A CIEGAS

Se hace una pista de obstáculos en el suelo para que todos la vean. Los participantes forman parejas. Una persona se pone una venda en los ojos, o cierra los ojos fuertemente para no ver nada. Se quitan los obstáculos silenciosamente. El otro miembro de la pareja da ahora indicaciones para direccionar y ayudar a su pareja a librar los obstáculos que son, ahora, imaginarios.

17. BOLAS BAJO LAS QUIJADAS

Haga algunas bolas pequeñas de cualquier material que haya disponible, como papel arrugado. Los participantes se dividen en equipos y cada equipo forma una línea. La línea pasa una bola con sus quijadas. Si la bola cae al suelo, tiene que volver al principio de la línea. El juego continúa hasta que un equipo haya terminado de pasar la bola por toda su línea.

18. RODILLAS ARRIBA

Los participantes se ponen de pie y forman un círculo cerrado con sus hombros rozándose unos a otros, luego se dan un cuarto de vuelta de tal manera que su hombro derecho esté hacia el centro del círculo. Pida a todos que pongan su mano sobre el hombro de la persona de adelante; y que cuidadosamente se sienten, de tal manera que todos estén sentados sobre las rodillas de la persona detrás de ellos.

19. NUDOS

De pie los participantes forman un círculo y se toman de las manos. Manteniendo las manos unidas, se mueven en cualquier dirección que ellos quieran, torciéndose y volteándose para crear un *nudo*. Luego tienen que desatar este nudo, sin soltar las manos de las otras personas.

20. FIZZ BUZZ

Recorra el grupo contando de manera ascendente. El grupo debe reemplazar cualquier número divisible en tres con la palabra *'fizz'*, y cualquier número divisible en cinco con la palabra *'buzz'*, y cualquier número que sea divisible para ambos números, tres y cinco, se reemplazara con las palabras *'fizz buzz'*. ¡Cuentel!

21. DE PERSONA A PERSONA

Todos encuentran a una pareja. Un líder dice acciones como "de nariz a nariz", "de espalda a espalda", "de cabeza a rodilla", etc. Los participantes tienen que seguir estas instrucciones en pareja. Cuando el líder dice "persona a persona" todos tienen que cambiar de parejas.

22. UNA ORQUESTA SIN INSTRUMENTOS

Explique al grupo que ellos van a crear una 'orquesta' sin instrumentos. La orquesta sólo usará sonidos que puedan ser hechos con el cuerpo humano. Los músicos pueden usar sus manos, sus pies, su voz, etc., pero no palabras; por ejemplo, pueden silbar, tararear, suspirar, zapatear y así. Cada músico debe seleccionar un sonido. Escoja una melodía bien conocida y pida a todos que la toquen, usando el 'instrumento' que hayan escogido. Como una alternativa, no le dé al grupo una melodía preestablecida, permita que se sorprendan a sí mismos creando un sonido único.

23. EL SOL BRILLA EN...

De pie o sentados, los participantes forman un círculo pequeño con una persona en el centro. La persona en el centro grita "el sol brilla en..." y dice un color o un artículo de vestir que alguien en el grupo tenga. Por ejemplo, "el sol brilla en todos los que llevan algo azul" o "el sol brilla en todos los que llevan calcetines" o "el sol brilla en todos los que tienen ojos cafés". Todos los participantes que tienen estos atributos deben cambiar lugares entre sí. La persona en el centro trata de tomar el lugar de los que se han movido, y así se queda otra persona en el centro sin lugar. La nueva persona en la mitad grita "el sol brilla en..." y dice nombres de diferentes colores o tipos de ropa.

24. COCOTERO

El facilitador enseña al grupo cómo deletrear C-O-C-O-TE- R-O usando sus brazos y el resto de su cuerpo. Luego todos los participantes juntos tratan de hacer lo mismo.