

GUIÓN DE FORMACIÓN MISIONERA 8-12 AÑOS

AQUÍ ESTOY, ENVÍAME

OBJETIVOS

- Reconocer la presencia de Jesús en nuestro entorno.
- Establecer similitudes entre la infancia de Jesús y la del niño actual.
- Plantearnos nuestro grado de disponibilidad para escuchar a Jesús.
- Fomentar nuestras actitudes y el carisma misionero en nuestro entorno.

AMBIENTACIÓN

Entonces escuché la voz del Señor, que decía: "¿A quién enviaré? ¿Y quién irá por nosotros?". Contesté: "Aquí estoy, mándame". (Is 6,8).

Este es el pasaje en el que encontramos el lema del Domund 2020, pero en la infancia de Jesús encontramos otro que nos puede ayudar a comprender este.

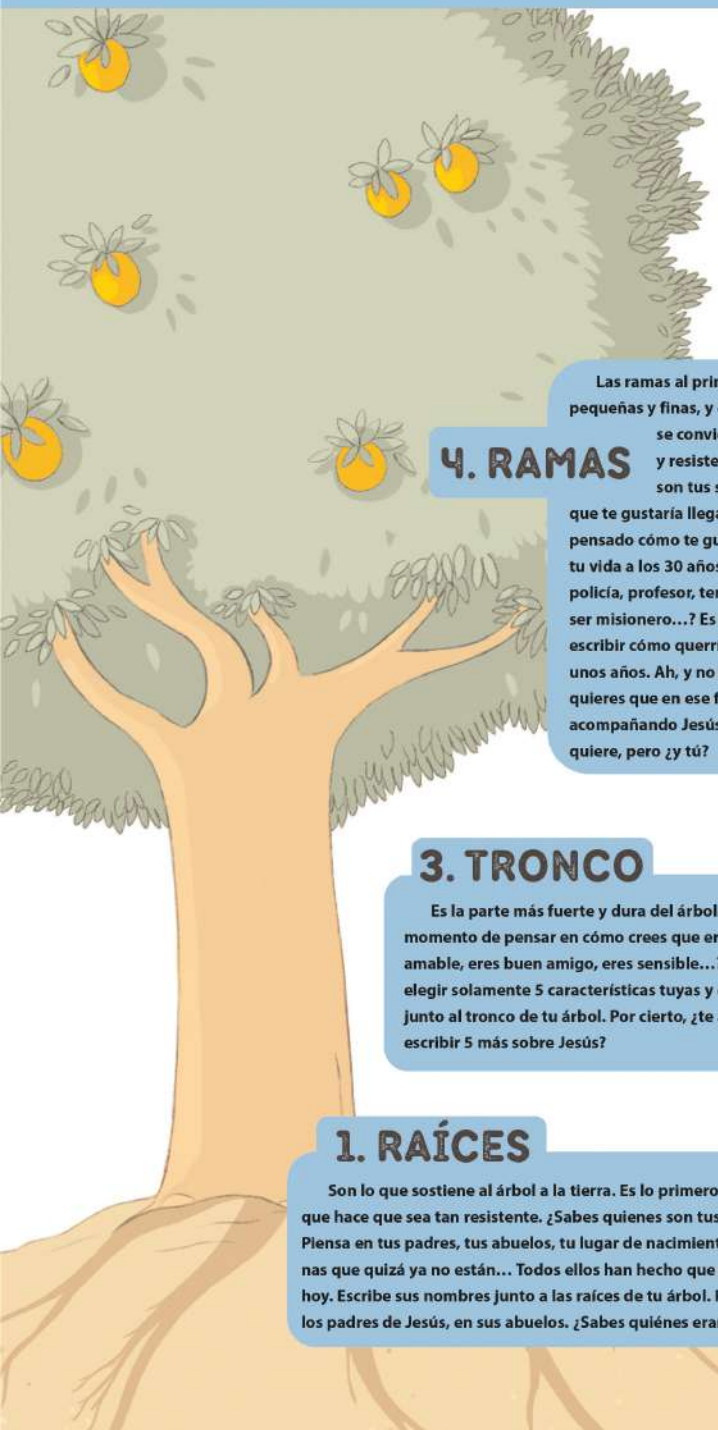
Pero al enterarse [José] de que Arquelao reinaba en Judea como sucesor de su padre Herodes tuvo miedo de ir allá. Y avisado en sueños se retiró a Galilea y se estableció en una ciudad llamada Nazaret. Así se cumplió lo dicho por medio de los profetas, que se llamaría nazareno. (Mt 2,22-23).

Por lo tanto, y para centrarnos en lo que queremos trabajar, vamos a intentar ubicarnos. Para decir "Sí", antes tenemos que decir "aquí estoy". ¿Sabes dónde estás?

EXPERIENCIA

Bienvenidos a una actividad de investigación. Prepara tu lupa y tu libreta de notas, porque vas a tener que averiguar el misterio. Pero tranquilo, tienes que investigar sobre ti mismo. ¿Te parece fácil? Allá vamos. Trata de dibujar un árbol. Tiene que ser un árbol bien grande y bonito, pues ese árbol va a representar nuestra vida. Puedes dibujar uno como el de la imagen; lo importante es que tenga todas las diferentes partes. raíces, tierra, tronco, ramas, hojas y frutos.





1. RAÍCES

Son lo que sostiene al árbol a la tierra. Es lo primero que se forma y lo que hace que sea tan resistente. ¿Sabes quiénes son tus raíces? Investiga. Piensa en tus padres, tus abuelos, tu lugar de nacimiento, algunas personas que quizá ya no están... Todos ellos han hecho que seas quien eres hoy. Escribe sus nombres junto a las raíces de tu árbol. Piensa también en los padres de Jesús, en sus abuelos. ¿Sabes quiénes eran?

3. TRONCO

Es la parte más fuerte y dura del árbol. Ahora es momento de pensar en cómo crees que eres tú. ¿Eres amable, eres buen amigo, eres sensible...? Tienes que elegir solamente 5 características tuyas y escribir las junto al tronco de tu árbol. Por cierto, ¿te atreves a escribir 5 más sobre Jesús?

4. RAMAS

Las ramas al principio son pequeñas y finas, y en algunos casos se convierten en gruesas y resistentes. Tus ramas son tus sueños; aquello que te gustaría llegar a ser. ¿Has pensado cómo te gustaría que fuese tu vida a los 30 años? ¿Quieres ser policía, profesor, tener una familia, ser misionero...? Es momento de escribir cómo querrías ser dentro de unos años. Ah, y no olvides pensar si quieres que en ese futuro te siga acompañando Jesús. Él seguro que quiere, pero ¿y tú?

5. HOJAS

Aquí ya puedes pintar de color verde un poco de tu árbol. Las hojas son capaces de nacer de las ramas y terminar dando fruto. Son importantísimas. Tus hojas son las personas importantes que te acompañan. Son los que van a conectar tus ramas (sueños) con tu fruto. Piensa en personas que son importantes para ti porque crees que te acercan a ser mejor, que te ayudan a crecer. Escribe sus nombres junto a las hojas de tu árbol.

6. FRUTOS

Puedes pintar el fruto que tú quieras. Puede ser rojo, naranja, amarillo... ¡tú mandas! Lo importante es que descubras cuáles son tus frutos. ¿Qué tienes tú que puedas ofrecer a los demás? ¿Qué dones tienes? Plénsalo, y no olvides que todo eso te ha sido regalado. Escribe cada uno de estos regalos junto a los frutos de tu árbol.

2. TIERRA

Es lo que rodea al árbol. Cuidado, porque la tierra se moja, se vuela con el viento y viene otra tierra. Esto es tu presente: tus amigos, tus compañeros del cole, los de catequesis... Intenta pensar por qué son tus amigos y escribe junto a la tierra lo que más te gusta de ellos. ¿Sabes el nombre de los amigos de Jesús? ¿Recuerdas algunas palabras de Jesús sobre ellos?

REFLEXIÓN

Ya tenemos nuestro árbol. El árbol de tu vida. Ahora te pedimos que te hagas una pregunta: ¿dónde está Dios en este árbol? ¿Eres capaz de verlo?

En realidad, nos ha faltado una parte del árbol. Una parte que no se ve, pero que es la que le da vida y le ayuda a crecer. La savia. Esta savia representa a Dios en nuestra vida. Si estamos llenos de esta savia, llenos de Dios, podremos seguir creciendo fuertes y llenos de vida para poder dar fruto. Y dar fruto, no es más que poder decir: "Aquí estoy, envíame".

Quizá creas que en alguna de las partes de tu árbol debería haber un poco más de Dios. Es el momento de ponerse las pilas y dejar que Dios sea tu savia y te llene, para que así pueda estar en cada aspecto de tu vida.

COMPROMISO

Es un buen momento para decidir qué cosas queremos cambiar. Y siempre necesitamos referentes para poder hacerlo. Por eso, el compromiso que te proponemos es que conozcas vidas reales de personas que se llenaron de Dios para decir: "Envíame".

Pincha aquí o visita el vídeo del DOMUND 2020 (lo podrás encontrar en www.domund.es) y conoce a alguien muy especial.

CELEBRACIÓN

Para terminar la sesión, rezaremos la oración especial para el Domund 2020:

Señor, me da miedo lo desconocido,
me veo insignificante y débil,
pero me fío de Ti, que me amas
y has querido contar conmigo
para llegar al corazón de otros.

Aquí estoy, envíame.

Tú me muestras la Iglesia entera,
mucho más allá de lo que alcanzo a ver.
Señor, quiero ayudar a que tu Evangelio
siga sanando la dignidad herida
de tantas personas en el mundo.

Aquí estoy, envíame.

Tú puedes hacer de mí
un cristal que te transparente
ante quienes no te conocen,
ante quienes sufren la injusticia,
el dolor, la enfermedad, la pobreza,
el hambre de pan, el hambre de Vida.
Aquí estoy, envíame. Amén.

AQUÍ ESTOY, ENVIAME EL JUEGO

Contagia a todos la ilusión del DOMUND con este divertido juego que te hará pensar en los misioneros, en Jesús, en vosotros... Reúne ya a tus hermanos o amigos y zambullíos jugando en el día mundial de las misiones.



1 INVENTA UNA RIMA CON LA PALABRA MISIÓN. Ej. "Para hacer buena misión, no hay que ser cabezón"

2 LAS MISIONES TIENEN UN PATRÓN Y UNA PATRONA. ¿Sabes quienes son?

3 ¿QUÉ SIGNIFICA MISIÓN? Definela con tres palabras.

4 UN MISIONERO SABE QUE HAY MUNDO MÁS ALLÁ. ¿Y TÚ? ¿Sabrías nombrar 4 países y sus capitales?

5 EN LAS MISIONES CADA CONTINENTE SE REPRESENTA CON UN COLOR. ¿Qué continente representa el color amarillo?



12 EL MISIONERO SUELE TOPARSE CON TODO TIPO DE ANIMALES. Di al menos cinco animales encadenados; el segundo empezará con la última letra del anterior. Ej. Perro-oca-armadillo-oso-orangután.

11 IMPROVISA UNA COREOGRAFÍA PARA EL RAP MISIONERO "CADENA DE BONDADES" Lo encontrarás en YouTube.

10 **SOLO PODRÁS AVANZAR** si dices un talento tuyo que podrías ofrecer a Dios para la misión.

9 PARA TI... ¿QUIÉN ES JESÚS? Cuéntaselo a tus amigos en un minuto

8 LA VIDA MISIONERA VA DE SALTO EN SOBRESALTO. Camina a la pata coja hasta el final de casa o del pasillo del cole y vuelve. No puedes bajar el pie ni sujetarte con las manos.

7 **DE DON BOSCO A MADRE TERESA Y TIRO PORQUE ME INTERESA.**

6 CREA UN ESTRIBILLO DE CANCIÓN QUE CONTENGA: "AQUÍ ESTOY, ENVIAME"



DE MADRE TERESA AL MUNDO ENTERO...



14 TODOS A REZAR. Cierra los ojos y reza un momento por un misionero que conozcas.

16 LA MISIÓN REQUIERE APRENDER IDIOMAS. ¿Puedes decir en otra lengua: Aquí estoy, envíame?

17 SI TU CLASE SALE CON HUCHAS DEL DOMUND Y HAY UNA PARA CADA PAREJA... ¿Cuántas manos sumáis entre todos? ¿Cuántas huchas lleváis?



18 **...Y DELETEA LA PALABRA MISIONERO** ¡Pero sin equivocarte!

19 ¿CUÁL DE ESTAS MUJERES AYUDÓ MÁS A LAS MISIONES? a. Paulina Jaricot b. Juana de Arco c. Isabel la Católica

20 IMAGINA QUE TE DICEN QUE MAÑANA TIENES UN PLAN CON JESÚS ¿Dónde le llevarías? ¿Qué te gustaría hacer con él?

21 SI TE DIERAN A ELEGIR UN LUGAR DONDE IR DE MISIONERO ¿Cuál sería? ¿Por qué?



¡ILLEGASTE! HAZ UN SPRINT DE ESQUINA A ESQUINA DEL LUGAR EN EL QUE ESTÉS MIENTRAS REZAS: "AQUÍ ESTOY, ENVIAME" "AQUÍ ESTOY, ENVIAME". SI TUS PULSACIONES SUPERAN LAS 100 POR MINUTO, ADELANTE, ESTÁS LISTO PARA LA MISIÓN.

instrucciones:

- 1 NECESITARÁS UN DADO Y UNA FICHA POR JUGADOR.
- 2 CADA JUGADOR HARÁ UNA TIRADA POR TURNO. AVANZARÁ HASTA LA CASILLO Y REALIZARÁ LA PRUEBA.
- 3 LAS CASILLAS AZULES OS AYUDARÁN A AVANZAR