



MOVIMIENTO ESCOGE MORELIA

Manual operativo
Sub - Apartado
ANIMACIÓN



ÍNDICE:

1.- Objetivo

2.- Actividades Principales

3.- Integrantes

- a) Perfil
- b) Requisitos
- c) Llamados

4.- Sistema de Trabajo

- 1.- Coro
- 2.- Juegos
- 3.- FDS
 - A) Viernes
 - B) Domingo
- 4.- Renovación
- 5.- Bienvenidas
- 6.- Eventos del Movimiento
- 7.- Apoyo a otros Apartados y Sub-Apartados
- 8.- Apoyo a nuestro templo sede

5.- Reuniones y Ensayos

- 1.- Coro
- 2.- Juegos y dinámicas

6.- Uniforme

1.- OBJETIVO.

El Sub-apartado de Animación está dedicado a realizar actividades que ayuden a levantar y mantener el ánimo, la alegría, y una actitud positiva durante los diferentes eventos del Movimiento Escoge.

Deberá proyectar por medio del canto litúrgico, de los juegos y las dinámicas el carisma del Movimiento Escoge tanto con sus integrantes como con personas que aún no lo conocen a través de entusiasmo, compromiso, organización y capacitación constante, con el fin de fortalecer Nuestra Iglesia y nuestro espíritu de unidad y alegría.

2.- ACTIVIDADES PRINCIPALES.

Las actividades que le corresponden a Animación son:

Aplicar juegos y dinámicas para los invitados al FDS, mientras que esperan a que éste empiece el día Viernes.

Organizarse como Coro para cantar y amenizar la misa del Domingo en el FDS.

Organizar y aplicar juegos y dinámicas para los asistentes al taller de Renovación

Preparar las bienvenidas para los Chicos que terminaron su FDS, taller de renovación, talleres puente, que han formado su comunidad y se integran al Movimiento Escoge.

Apoyar en los diferentes eventos del Movimiento, como aniversarios, posadas, y también a los otros apartados y sub-apartados (*). Este apoyo será preparando juegos, dinámicas, cantos, cantado misas, Etc.

Apoyar los diferentes eventos y actividades de nuestro templo sede (Cristo Rey) y nuestra Diócesis, cuando se nos invite como movimiento. (*)

*.- Para estas actividades es necesario que se le avise a Animación con la respectiva anticipación

3.- INTEGRANTES.

Animación deberá contar con un Coordinador, que será quien le comunique al resto de los integrantes sobre las próximas actividades que requieren de su apoyo. Será el lazo de unión entre Pos-Escoge ó la Coordinación y Animación.

También es recomendable que haya un coordinador musical o de Coro, (que en dado caso, puede ser el mismo coordinador general) para que dirija los ensayos y los cantos durante las misas y otros eventos que requieran acompañamiento musical.

En el equipo de animación podrá participar cualquiera que haya vivido su FDS Escoge y que cumpla con el perfil y requisitos que se señalan a continuación

Perfil:

El integrante de Animación debe ser dinámico, activo, con muchos deseos de participar en el movimiento, y no tener problemas para hablar y/o cantar en Público, además de tener la capacidad del trabajo en Equipo

Requisitos:

- Haber vivido su FDS Escoge
- Estar activo en el movimiento, participando de una comunidad
- Estar presente en el movimiento participando en talleres generales, servicios externos del FDS, asistiendo a misa de 6:30 en Cristo Rey y otras actividades y talleres del mismo movimiento. (Aunque no se cumpla al 100% con esto, deberá notarse un 80% de participación)
- No estar participando en más de un apartado aparte de Animación, salvo que no le exija demasiado tiempo para cumplir con las actividades de ambos.
- Tener la disposición y compromiso para cumplir y/o apoyar en, por lo menos, un 75% de las actividades que corresponden a Animación
- Haber recibido el respectivo "llamado"

Llamados:

Los llamados a participar en Animación Los podrán hacer los encargados de Pos-Escoge, el coordinador de Animación, o alguno de sus participantes. El encargado de Animación solo podrá hacer, autorizar o encomendar llamados con previa autorización de Pos-Escoge, y los participantes de Animación solo podrán hacer llamados con la autorización o por encargo del coordinador.

Los llamados se harán en los siguientes casos

- A quien se le pueda considerar por su perfil y por cumplir con los requisitos en el movimiento.
- A quien se le recomiende por parte de algún integrante de animación o del mismo movimiento.
- A quien demuestre interés y se acerque solicitándolo.

Todos estos casos se deberán evaluar y autorizar previamente antes de hacer el llamado.

4.- SISTEMA DE TRABAJO.

1.- Juegos y dinámicas

Los juegos de Animación deben tener como objetivo el entretener, divertir, integrar y animar a los chicos invitados al FDS o los participantes de determinada actividad.

Los juegos deben de ser dinámicos y propiciar la participación y la convivencia entre todos.

Es recomendable evitar juegos de contacto, o de movimientos bruscos, o de correr a altas velocidades, para prevenir accidentes.

2.- Coro

El trabajo "principal" de Animación como coro es el de acompañar y amenizar la misa con la que cierra o culmina el FDS. Esto es el domingo aproximadamente a las 8:00pm en el lugar donde se llevó a cabo el retiro (Casa San Luis). En dicha misa se canta:

- * Viva la gente
- * Canto de Entrada.
- * Señor ten Piedad
- * Gloria (☺)
- * Aleluya (☺)
- * Canto de Presentación de Dones (Ofertorio)
- * Santo es el señor
- * Padre nuestro
- * Cordero de Dios
- * Tema de comunión
- * Tema de Salida de misa.
- * Himno de Escoge

☺.- De acuerdo con el tiempo litúrgico

Cantos como el Padre nuestro y cantos responsoriales se deberán acordar con el Sacerdote que oficie

La siguiente función de Animación como coro es acompañar juegos cantados o cantos de "Animación", por ejemplo: Un granito de mostaza, El diablo está enojado, Padre Abraham, El mero-mero, Viva la Gente, etc.

Seguidamente, Animación, como coro, en apoyo a nuestro templo sede, y según las actividades de la coordinación 2009-2010 en la diócesis de Morelia, cantará en las misas dominicales de 6:30 en dicho templo (Cristo Rey). El esquema de cantos se hará de acuerdo al tiempo litúrgico, a la celebración del día y al tipo de misa, ya sea ordinaria, solemne o especial.

Como un extra, Animación podrá fungir como coro en misas o celebraciones especiales, incluso ajenas al movimiento*, como bodas, XV años, Bautizos, Primeras comuniones, etc. Este ejercicio puede hacerse como parte de crecimiento del mismo Sub-Apartado, como apoyo a algún compañero del grupo o el movimiento, o bien, para recaudar fondos para el Sub-Apartado o el mismo movimiento.

*.- Este tipo de eventos deberá hacerse según un acuerdo previo con todos los integrantes de Animación.

Otro extra que puede trabajar la parte de coro de Animación, es una parte bohemia, en la que el coro cante, no solo cantos litúrgicos, sino también canciones populares y/o tradicionales, y organizar eventos de convivencia como veladas, serenatas, fogatas, etc.

Ésta última actividad es opcional, solo como una extensión de las habilidades del sub-apartado en su parte musical.

3.- El Fin de Semana

A.- VIERNES.

Basados en el horario establecido del FDS, en el que se cita a los invitados desde las 15:00hrs, El equipo de Animación deberá llegar al lugar del retiro (Casa San Luis) aproximadamente a las 14:30, para organizarse y comenzar sus actividades (los juegos) entre las 15:00 y las 15:15 ó antes si el número de invitados que hayan llegado es de 3 ó más.

Es muy importante que en esta actividad esté presente el mayor número de integrantes de Animación, aunque sea solo para hacer presencia, ya que es esa presencia en cierto modo la **tarjeta de presentación de Escoge**, en donde los invitados van a poder ver y sentirse recibidos por un equipo unido, alegre y numeroso, como debería ser una gran familia. Es importante, también, que aunque no vallan a poner actividades, los integrantes de Animación que asistan a este evento, lo hagan con la mejor disposición, siempre con una sonrisa y un trato amable y gentil hacia los invitados y sus compañeros, además de apoyar y asistir en las tareas y dinámicas en las que se requiera.

Suponiendo que las actividades del FDS comienzan a las 16:00hrs, se deberá hacer un tiempo razonable (aproximadamente a las 15:40 ó 15:45) para que una de las dinámicas que se apliquen a los invitados y ya que estén integrados los asesores, sea la de "La Porra". En esta dinámica se hará la integración de Novenas y se le propone a los integrantes de cada una que hagan una porra relativa al nombre de su "equipo". Por este motivo, La Porra deberá ser prácticamente la última actividad antes de que los invitados pasen al salón de charlas. Si sobra tiempo, se puede proseguir con más juegos, procurando ya no desintegrar las novenas, hasta que llegue la campanera por los chicos.

B.- DOMINGO.

Previo acuerdo de los integrantes de Animación, pueden tener una reunión extraordinaria para un ensayo de última hora antes de la misa. Nuevamente tomando en cuenta los horarios preestablecidos del FDS, siendo que al equipo de Arreglo de Casa se le cita a las 19:30hrs y la propuesta es que la misa sea a las 20:00hrs, esta última reunión puede darse entre las 18:00 y 19:00hrs, también dependiendo del lugar, que cómodamente puede ser en el exterior de la casa de Retiro.

Como parte de las responsabilidades que se tienen para con Escoge, si es necesario y posible apoyar en el Arreglo de casa antes de la misa, Animación apoyará. De modo que si se decide no hacer esa última reunión, Animación estará presente en la casa de retiro a las 19:30, hora en que debe estar presente el equipo de Arreglo de Casa.

Se cantará en la misa los cantos ya indicados y ensayados, previo acuerdo con el Padre sobre los cantos responsoriales y el Padre Nuestro, y con el equipo interno sobre las dinámicas de salida, como el Himno de Escoge, el Mero, Mero, o los que se vallan a aplicar

Al terminar la misa también se le invita a Animación a cooperar en el Arreglo de casa Final para entregarla.

Nota: Es recomendable que los integrantes de Animación, en especial los que estuvieron presentes durante los juegos del viernes o que vallan a estar en el coro durante la misa de cierre, participen en servicios externos de pre-escoge, como comidas, y tienditas. Para que los chicos que asisten los vean, los reconozcan y sientan la confianza de la que ya se habló, sobre un equipo integrado y unido.

4.- Renovación.

Animación asistirá al taller de renovación para poner juegos, actividades y dinámicas a los asistentes, antes de que éste de comienzo.

Para estas actividades se seguirá el mismo procedimiento que para los juegos del Viernes en el FDS, tomando en cuenta como variantes el lugar, el día, la hora y el tiempo. Además esta vez los juegos deberán ser más enfocados a la integración y al conocimiento de todos los asistentes a este taller. Ya que a partir de este taller se disuelven las novenas y se comienza con la formación de la comunidad, los juegos tendrán que enfocarse a que todos se conozcan, por lo que el juego de la Porra será sustituido por el de la Ruleta, mismo que se tendrá que acordar si lo pone Animación, o quien valla a dar la charla de Servicio

Este Juego consiste en dividir a los participantes en dos equipos, con los dos equipos se forman dos círculos concéntricos, de manera que cada participante quede enfrente de otro. Se hace que ambos círculos giren hacia el mismo lado (derecha o izquierda) de tal forma que lo harán en sentido contrario. Luego se hará detener el giro de los círculos haciendo que de nuevo quede una persona frente a otra. Esto se hará repetitivamente mientras se compartan las siguientes preguntas

- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?
- * ¿?

5.- Bienvenidas

Según el acuerdo y la planeación de Pos-Escoje para el año 2010, y dicha calendarización, al domingo siguiente de Renovación se llevará a cabo el Taller Puente. Ese mismo día, Animación organizará la Bienvenida para los chicos que vivieron ese último FDS y que se han integrado al Movimiento Escoge formando una comunidad. La información que requerirá entonces Animación es:

- * El lugar donde será
- * Para cuántas personas será
- * El "Tema" o sentido del evento en general
- * La temática de las dinámicas y los juegos
- * El tiempo con que se contará y la duración del evento.

Los integrantes de Animación organizarán la logística del evento y se repartirán las tareas. De ser necesario podrán pedir apoyo a los demás apartados y sub-apartados o a las comunidades ya existentes.

6.- Eventos del Movimiento

Cuando Escoge organice algún evento especial, puede ser por motivo de un aniversario, de una posada o pastorela, una fecha especial (14 de febrero, 15 de septiembre, semana santa, etc.) Animación apoyará, según sea requerido, organizando juegos y dinámicas, o cantando según la ocasión (Misa, hora santa, reflexión, motivación, animación)

7.- Apoyo a otros apartados y sub-apartados.

Animación apoyará a los otros apartados o sub-apartados si estos solicitan dicho apoyo. Como ejemplos de este apoyo se podría mencionar: Apoyando a Pre-Escoje con algún servicio externo del FDS; a Talleres acompañando con cantos o con juegos y dinámicas de acuerdo al tema o a la reflexión; a Liturgia organizando cantos y reflexiones para una misa especial o una hora santa; a pastoral cantando las posadas; a comunidades organizando convivencias y eventos de integración.

Estos son solo algunos ejemplos de cómo Animación puede cooperar con los demás apartados y sub-apartados para realizar las actividades del movimiento.

8.- Apoyo a nuestro Templo sede. (Cristo Rey)

Cuando nuestro templo sede solicite la participación de nuestro movimiento como grupo, y/o en específico las actividades de alguno de nuestros apartados o sub-apartados, (dígase en este caso, las de Animación), Animación deberá mostrar disposición a cumplir con dichas actividades.

La mayoría de estas actividades tendrá que ver con celebraciones litúrgicas, como Semana Santa, Pascua, Adviento, Navidad, la fiesta de algún Santo o Patrón (En el caso de Morelia, las fiestas de Cristo Rey) convivencias con otros grupos juveniles, cantando como coro en alguna misa en algún horario específico (*), entre otras

*.- Durante la coordinación 2009 – 2010 en la diócesis de Morelia, el equipo de Animación fue invitado a cantar como titulares en la misa de 6:30pm los domingos en Cristo Rey.

Nota: El apoyo a otros apartados y sub-apartados, o el apoyo al templo sede no debe convertirse en prioridad, de modo que desplace o reemplace las otras actividades que le corresponden al sub-apartado.

5.- LAS REUNIONES Y ENSAYOS.

El equipo de Animación se reunirá periódicamente, según previo acuerdo entre sus integrantes, para ensayar el Coro, y planear juegos y actividades. Se recomienda que las reuniones sean una vez a la semana, pero la periodicidad puede variar a mayor o menor, dependiendo de la carga de trabajo que haya pendiente. El lugar de reunión deberá tener espacio suficiente para que estén todos los integrantes, las condiciones idóneas para ensayar

los cantos del Coro, y estar cercano a algún lugar abierto para practicar los juegos (#). Se recomienda que las reuniones sean en los espacios que nos ofrece nuestro templo sede (Cristo Rey).

#.- Se puede planear una o varias reuniones (de ser necesario) en algún lugar en específico al aire libre o con espacio abierto para la planeación y práctica de juegos.

Para que los ensayos y las reuniones sean efectivos, es importante que todos los participantes sigan estos lineamientos:

- a) Ser puntuales
- b) Ser constantes
- c) Tener su material a la mano.
- d) Asistir a estas reuniones y/o ensayos por lo menos una vez antes de algún evento
- e) Evitar en lo posible el uso de Celulares y distractores.
- f) Tener disciplina y poner atención.
- g) Votar y proponer

1.- Coro

Los ensayos de coro deberán seguir el siguiente orden del día:

- ✚ 15' Oración o reflexión de entrada.
- ✚ 15' Vocalización
- ✚ 1hr Ensayo general de cantos según el Esquema de la misa
- ✚ 25' Oración o reflexión de salida.
- ✚ 5' Avisos generales y recordatorios

También, los integrantes y asistentes al ensayo ocuparán el siguiente material de apoyo.

- ✚ Cancionero o copilado general de cantos
- ✚ Manual o guía de cantos
- ✚ Instrumentos musicales para el acompañamiento de los cantos (Los que sepan tocar quienes sepan tocar)
 - Guitarra
 - Claves
 - Pandero
 - Flauta
 - Teclado electrónico

Según el Acuerdo de Animación 2010, el domingo, después de cantar en la misa de 6:30pm en Cristo Rey, habrá una pequeña reunión para planificar el esquema de la siguiente misa. En esta reunión solo se propondrán los cantos nuevos. Estos cantos se ensayarán en la siguiente sesión de ensayo (martes 20:00hrs). El domingo siguiente, antes de la misa (17:30hrs) se cantará y repasará el esquema completo.

Según el manual "Cómo cantar la misa", es recomendable que este ensayo previo a la misa sea dentro del templo, para poder cantar con la gente y que ésta se sienta a gusto de cantar también en la misa.

2.- Juegos y dinámicas

Los juegos de Animación deben tener como objetivo el entretener, divertir, integrar y animar a los chicos invitados al FDS o los participantes de determinada actividad.

Los juegos deben de ser dinámicos y propiciar la participación y la convivencia entre todos.

Es recomendable evitar juegos de contacto, o de movimientos bruscos, o de correr a altas velocidades, para prevenir accidentes.

Los ensayos de Juegos y dinámicas deberán seguir el siguiente orden del día:

- ✚ 15' Oración o reflexión de entrada.
- ✚ 20' Calentamiento
- ✚ 1hr Practica general de los juegos y dinámicas
- ✚ 20' Oración o reflexión de salida.
- ✚ 5' Avisos generales y recordatorios

También, los integrantes y asistentes al ensayo ocuparán el siguiente material de apoyo.

- ↳ Manual o instructivo de juegos
- ↳ Manual o instructivo de dinámicas.
- ↳ Cancionero o guía de cantos de Animación y dinámicas
- ↳ Instrumentos o juguetes de apoyo
 - Pelotas o balones
 - Pelotas de goma
 - Pañuelos
 - Vendas
 - Bastones
 - Cuerdas
 - Aros
 - Botellas
 - Carteles
 - Gises
 - Globos
 - Etc.
- ↳ Instrumentos musicales.
- ↳ Pistas musicales para juegos.

6.- EL UNIFORME

El uniforme cumple la función de distinguir a las personas en determinada situación y de mostrarlos como un grupo unido e integrado. En las actividades como juegos y eventos el uniforme distinguirá al equipo de Animación para que la gente los ubique y sepa a quién dirigirse. En las misas y eventos más formales servirá para mostrarlos como una parte importante del movimiento, todos integrados a él y unidos como un solo grupo.

Habrán eventos en los que será difícil que el uniforme cumpla estas dos funciones al mismo tiempo, así que en estos casos habrá que elegir un segundo uniforme.

Juegos y Eventos.

Para los juegos y eventos el uniforme deberá ser con ropa cómoda, para poder hacer todas las actividades requeridas. También deberá ser de un color llamativo y encendido, que transmita a los demás la energía y alegría que se les quiere hacer llegar. Colores brillantes como el amarillo, naranja, azul, morado, o en tonalidades neón.

Hasta ahora, el uniforme de animación para juegos y eventos ha sido:

- ↳ Tenis o zapatos cómodos.
- ↳ Pantalón de mezclilla y...
- ↳ Playera anaranjada.

Cuando los eventos son al aire libre y expuestos al sol, también se puede agregar al uniforme una gorra, sombrero o visera y lentes oscuros. Además es recomendable que en estos casos también se use bloqueador solar por protección.

Misas y actividades cotidianas.

Para una misa cotidiana o algún evento que no sea de mucha formalidad o solemnidad, ya no es necesario que los miembros de Animación sobresalgan de los demás. Por el contrario, es necesario distinguirse como parte íntegra del movimiento mismo, unidos a él como una gran familia. Así, quienes vean el evento desde afuera podrán reconocer al Movimiento Escoge y a sus integrantes como un solo grupo entero, y no uno seccionado.

Siendo, por ejemplo, misas semanales, o algún otro evento que no sea muy formal, el uniforme deberá ser muy cómodo y cumplir la función de identificar. Por lo que se sugiere como uniforme el siguiente:

- ↳ Zapatos cómodos o tenis
- ↳ Pantalón de mezclilla, casual o de vestir (Puede ser falda en el caso de las mujeres)
- ↳ Playera roja de Escoge (si no se cuenta con ella, puede ser cualquier playera, blusa o camisa roja)

Igual que en los Juegos, si estos eventos son al aire libre, al sol, también se pueden usar gorras y lentes (Excepto en misa), y Bloqueador solar. Por el contrario, si el evento es muy temprano, en la mañana, o ya entrada la noche, se puede agregar un suéter o chamarra roja, del mismo color de la playera.

Misas solemnes, FDS, Horas Santas, Etc.

Para una misa solemne o más formal que una misa cotidiana, o para una hora santa, o la misa de Clausura del FDS, el uniforme deberá, de igual forma ser más acorde a la situación. El uniforme que ha elegido Escoge para esta clase de eventos es:

- ↳ Zapato de Vestir
- ↳ Pantalón Negro de vestir (Puede ser falda en el caso de las mujeres)
- ↳ Playera roja de Escoge (si no se cuenta con ella, puede ser cualquier playera de cuello, blusa o camisa rojos)