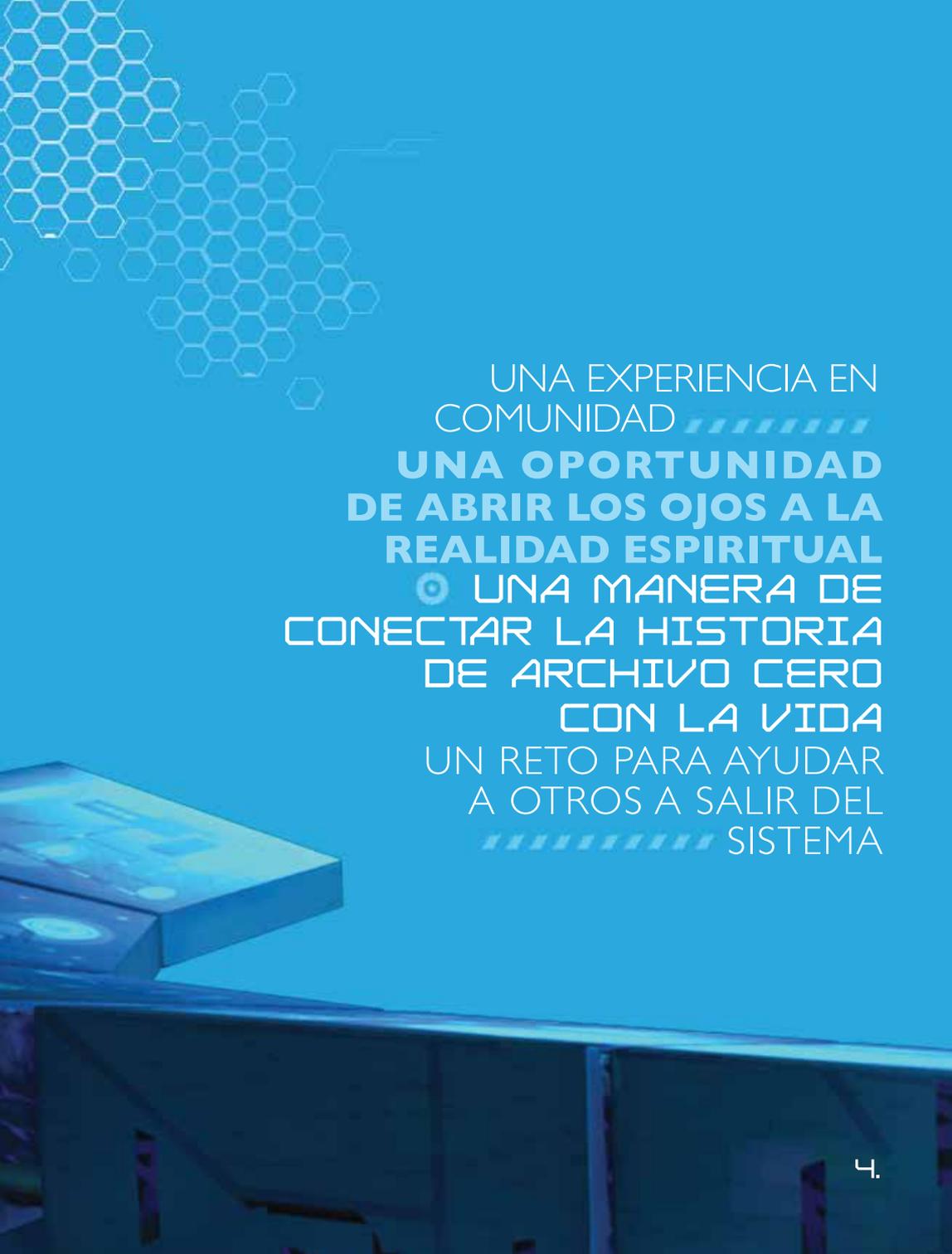




MANUAL PARA LÍDERES
ARCHIVO CERO



0. INTRODUCCIÓN



UNA EXPERIENCIA EN
COMUNIDAD

**UNA OPORTUNIDAD
DE ABRIR LOS OJOS A LA
REALIDAD ESPIRITUAL**

⦿ **UNA MANERA DE
CONECTAR LA HISTORIA
DE ARCHIVO CERO
CON LA VIDA**

UN RETO PARA AYUDAR
A OTROS A SALIR DEL
SISTEMA

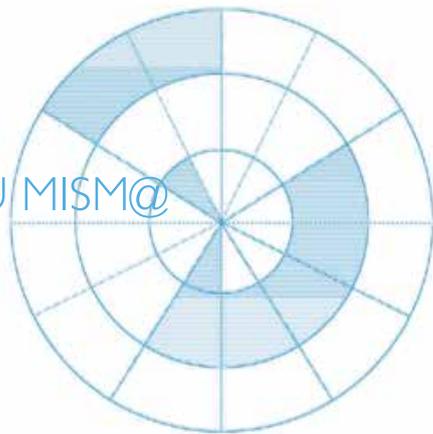


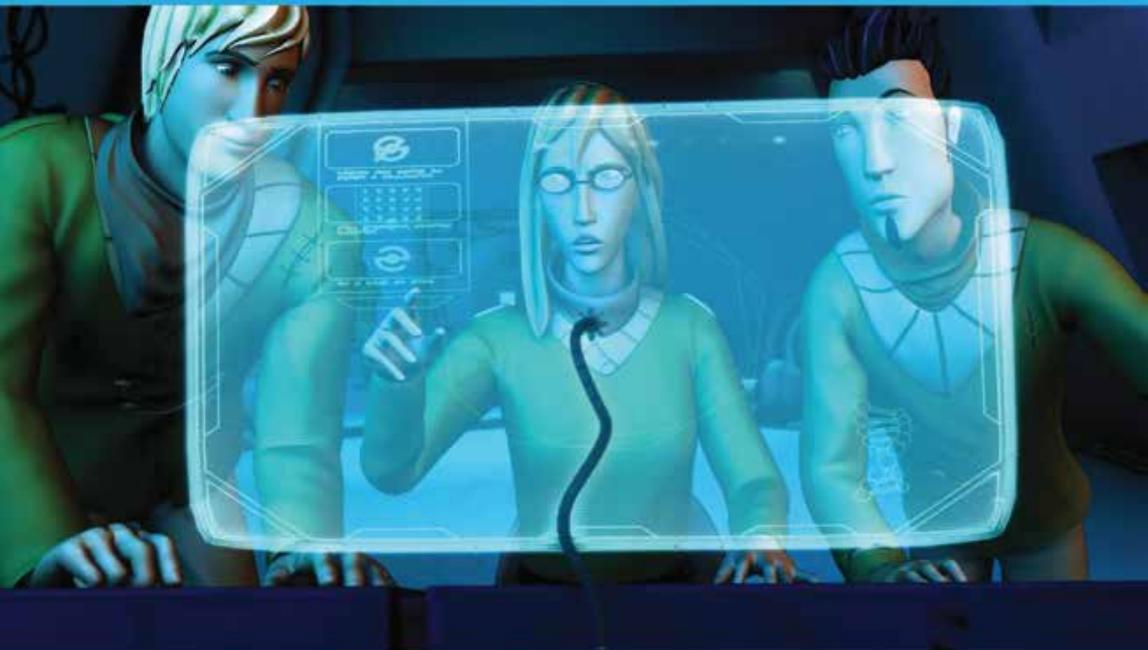
ARCHIVO CERO es una
producción de AGAPE ESPAÑA.

Todo empezó con un sueño hace ya varios años; el sueño de compartir las buenas noticias de Jesús con los millones de adolescentes de nuestro país y tener una herramienta que ayudara a atravesar las barreras y prejuicios. Ha sido un largo camino, muchas personas han colaborado y Dios ha sido fiel una y otra vez.

SI TÚ ESTÁS DE COORDINADOR, DEBES VERTE A TI MISM@ COMO UN **GUÍA ESPIRITUAL**: ALGUIEN DISPUESTO A ESCUCHAR MÁS QUE HABLAR, A ACOMPAÑAR MÁS QUE DIRIGIR, ESPERAR SI ES NECESARIO Y COLABORAR CON EL **MAESTRO BUENO** EN LA MEDIDA QUE ÉL ESTÉ INTERVINIENDO EN LA VIDA DE CADA PERSONA...

...INCLUÍD@ TÚ MISM@





2. OBJETIVOS



I.1. Contar la historia de Jesús de manera culturalmente relevante a una generación que no conoce su historia.

I.2. Una herramienta de la que los chicos y chicas puedan sentirse orgullosos y la compartan

I.3. Una oportunidad de involucrar a amigos en un grupo de seguimiento

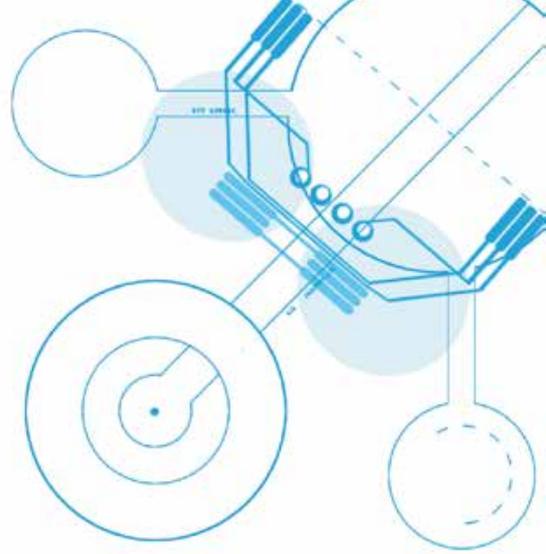


2. RECURSOS



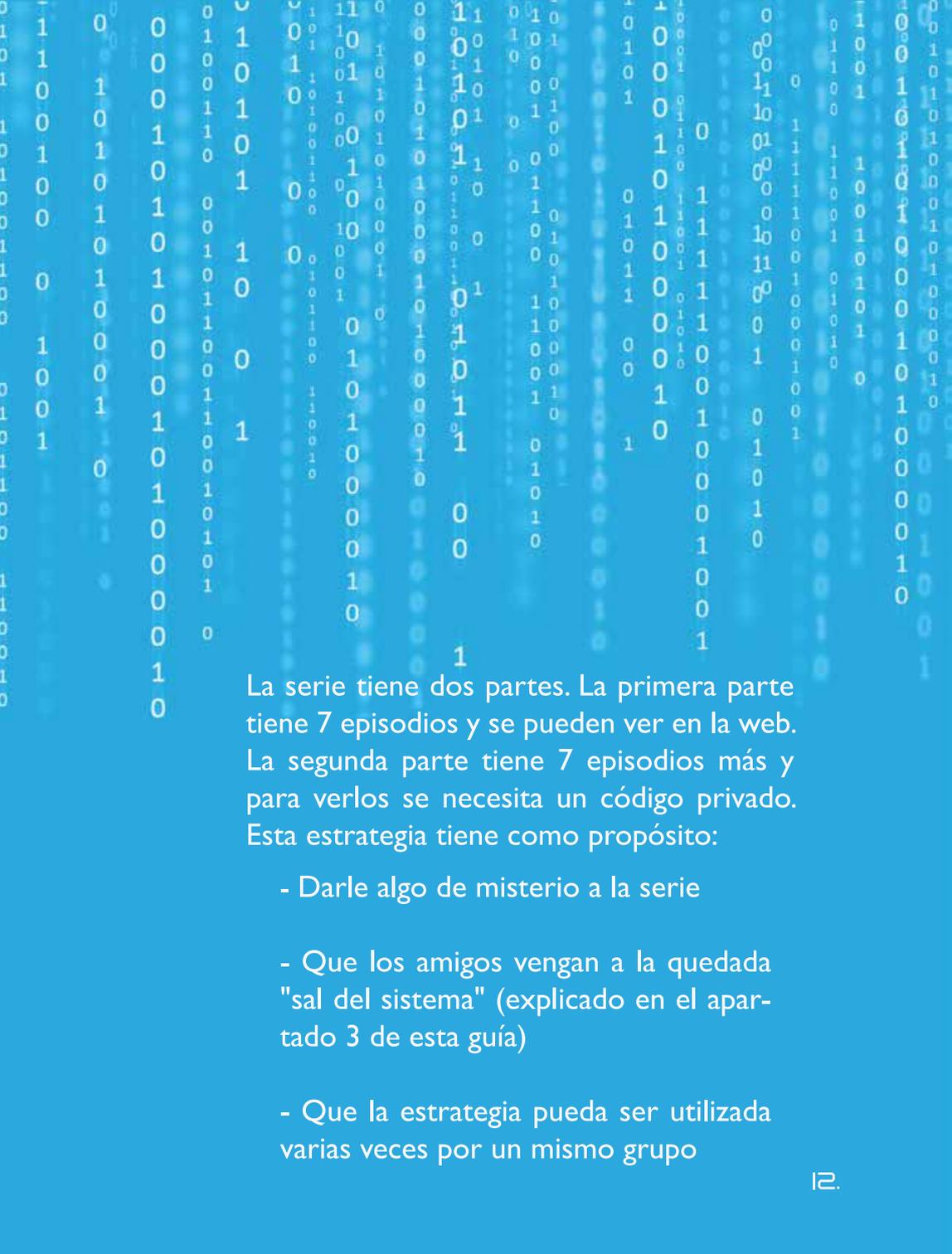
2.1. LA SERIE

En el año 3021 de la antigua era se produce la Guerra Oscura, que amenaza con destruir nuestro planeta. Antes de que esto suceda, un grupo de científicos envían al espacio en una gigantesca nave a un grupo de bebés, adolescentes y un joven, al que confían no sólo la nave sino también un chip que contiene los elementos más importantes de la historia de la humanidad. Al regresar al cabo de un año todo está destruido y el joven decide comenzar una nueva era en la que sólo los fuertes sobrevivirán. También decide esconder el contenido del chip por el supuesto bien de las nuevas generaciones.



La serie empieza en el año 23 de esta nueva era y un grupo de hackers rebeldes buscan el archivo clave que les puede devolver el sentido y propósito a su existencia, el archivo cero, que corresponde al año cero de la antigua era, la época en la que Jesús estuvo entre nosotros.





La serie tiene dos partes. La primera parte tiene 7 episodios y se pueden ver en la web. La segunda parte tiene 7 episodios más y para verlos se necesita un código privado. Esta estrategia tiene como propósito:

- Darle algo de misterio a la serie
- Que los amigos vengan a la quedada "sal del sistema" (explicado en el apartado 3 de esta guía)
- Que la estrategia pueda ser utilizada varias veces por un mismo grupo

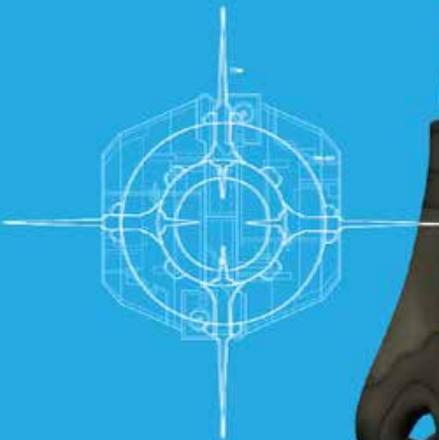
2.2. LA NOVELA GRÁFICA

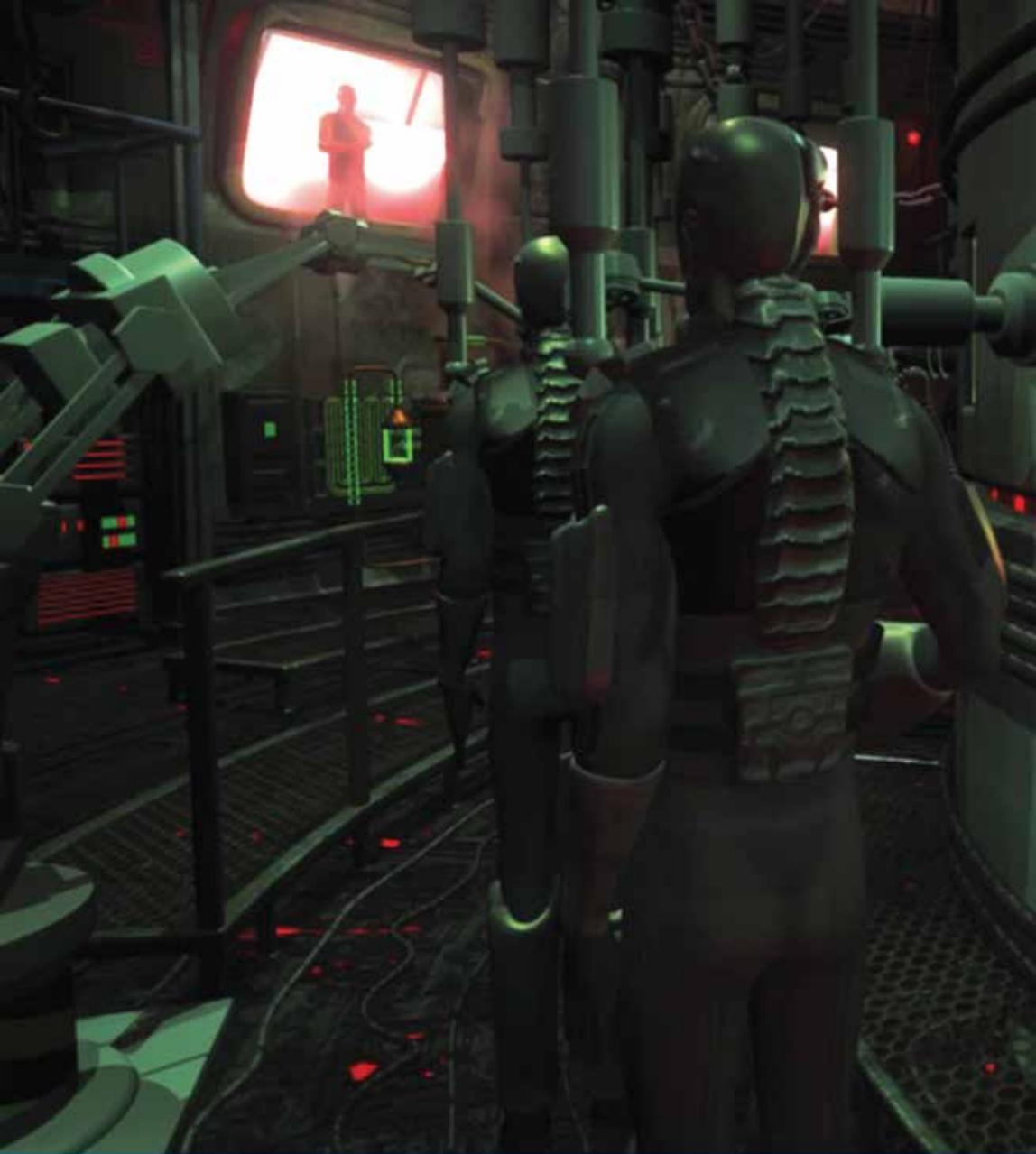
La serie de Archivo Cero finaliza con la liberación del archivo clave para toda la población, para que la verdad no siga escondida y cada uno pueda decidir en libertad. El archivo clave es el archivo que corresponde al tiempo que Jesús vivió entre nosotros y los chicos y chicas, al igual que en la historia, también podrán tener acceso ahora a ese archivo. Por eso hemos producido una novela gráfica basada en el evangelio según Lucas. Archivo Cero (La historia del Maestro Bueno) pretende ser la primera biblia para muchos jóvenes que nunca antes habían prestado atención a la vida de Jesús.



2.3. SEEKERS.

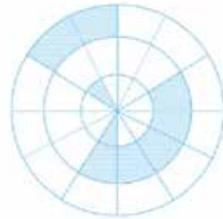
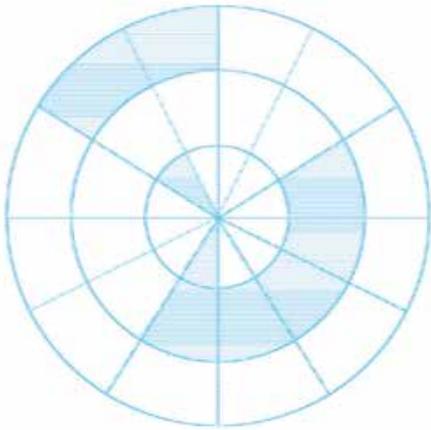
Se trata de un material de seguimiento para un grupo pequeño para profundizar en quién es Jesús siguiendo la historia de Archivo Cero. Consta de 5 sesiones y se puede descargar en la web.





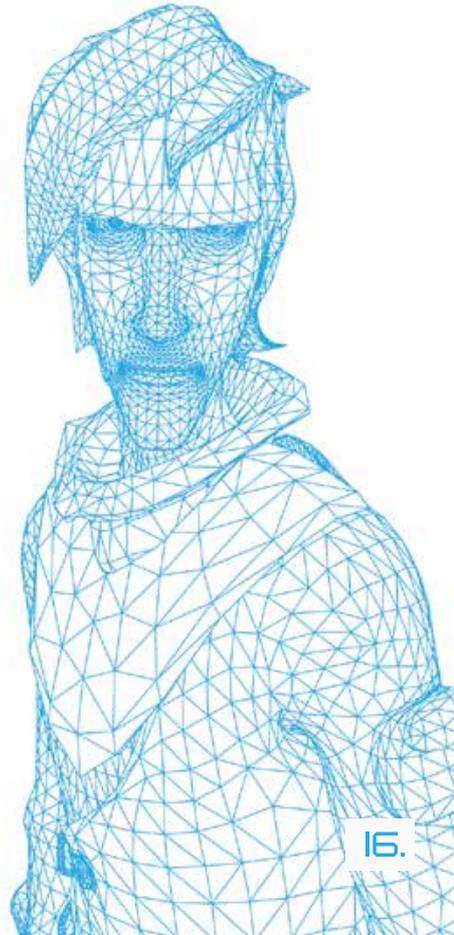
3. SAL DEL SISTEMA

“*Sal del Sistema*” es una "quedada" en la que los chicos y chicas pueden invitar a sus amigos a ver el desenlace de la serie y es una oportunidad para involucrarlos en un grupo **SEEKERS**.



3.1. PROMOCIÓN DE LA “QUEDADA”

Te facilitamos 8 posts para que hagáis promoción de vuestra quedada a través de las redes sociales. Los 8 posts son una cuenta atrás hasta el día que tengáis programado hacer **Sal del Sistema**.





3.2 LA QUEDADA

3.2.1. OBJETIVOS:

- Que los chicos y chicas se sientan a gusto
- Ver el desenlace de Archivo Cero
- Ofrecer la oportunidad de seguir conociendo al Maestro Bueno a través de SEEKERS



3.2.2. DECORACIÓN, MÚSICA Y ALGO QUE HACER.

Para que los chicos y chicas se sientan cómodos es importante tener en cuenta tres aspectos:



- Que el lugar esté bien decorado. Cuida los detalles, añade algún tipo de luz cálida si fuere necesario y asegúrate que hay diferentes espacios para ubicarse (zona zofás, zona mesas, zona juegos, etc.)
- Que haya música de fondo, y música reconocible por los jóvenes! ésto ayudará a que se sientan cómodos y que el lugar sea agradable
- Es importe que a medida que vayan llegando y mientras el programa no empiece oficialmente, los chicos y chicas tengan algo que hacer. Pueden ser juegos de mesa, un futbolín, billar o mesa de ping pong. Si no tienes la suerte de tener unos a tamaño real te recomendamos estos juegos en miniatura (mira en el TIGER), son muchísimo más económicos, fáciles de guardar e ideales para romper el hielo mientras llega todo el mundo.



3.2.3. ¡COMIDA! ¡QUE HAYA COMIDA Y BEBIDA!

Una buena merienda te asegura el éxito de la quedada, os lo aseguramos!

3.2.4. ROMPER EL HIELO.

Empieza el programa con una buena presentación y que sea divertida! Esta marcará el ambiente de la quedada y relajará a los participantes. Es un buen momento para hacer un juego que rompa el hielo, haya contacto físico entro los adolescentes y siga relajando el ambiente. Si no se te ocurre ninguno te recomendamos el que encontrarás en esta TED talk. Si no estás familiarizado con TED, sólo has de ir a su web o aplicación y en el sector de búsqueda escribir: Jane Mc Gonical: "massively multiplayer thumb wrestling". También funciona para mayores!:)

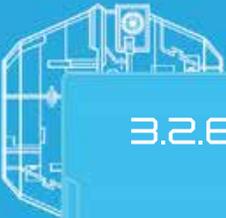
3.2.5. VER EL DESENLACE

Y ahora sí, toca ver la segunda parte de Archivo Cero. Hay dos cosas que son imprescindibles que tengas en cuenta:

1- Que todo esté preparado (probar que el proyector, la televisión, internet o los altavoces funcionen). Te recomendamos que te descargues los episodios antes de la quedada.

2- Que el sitio para ver la "peli" sea cómodo, todos se puedan sentar, no haga demasiado frío ni calor y se pueda ver bien desde todos los lugares.





3.2.6. PRESENTAR LA NOVELA GRÁFICA, ENTREGAR CÓDIGO Y PRESENTAR SEEKERS.

Una vez acabe la segunda parte es el momento de regalarles el código para que ellos también puedan descargarse la novela de Archivo Cero (la historia del Maestro Bueno) y retarles a quedar para seguir descubriendo al Maestro Bueno. Ten preparado el día, hora y lugar de la primera quedada de **SEEKERS**.

3.2.7. Acaba la quedada con otro buen rato para jugar, comer y charlar. Vuelve a poner buena música de fondo y aprovecha para charlar y conocer a los chicos y chicas. Asegúrate de preguntarles cómo vuelven a casa y si vienen a buscarles sus padres toma la iniciativa para saludarlos y decirles que váis a seguir quedando durante algunas semanas más con el grupo y que su hijo está invitado.

//¿QUIÉN DE VOSOTROS
SI TIENE CIEN OVEJAS Y SE LE
PIERDE UNA DE ELLAS, NO
DEJA EN EL **CAMPOLAS** OTRAS
NOVENTA Y NUEVE Y VA A
BUSCAR **LA** QUE SE LE HABÍA
PERDIDO. Y, CUANDO LA **ENC**
UENTRA SE LA PONE SOBRE
EL OMBRO LLENODE A
LEGRÍA. Y, ALLEGAR **A** CASA,
REÚNE A SUS AMIGOS Y VECIN
OS Y LES DICE: ¡**ALEGRAOS**
CONMIGO, PORQUE YA ENCO
NTRÉ LA OVEJA QUE
SE ME HABÍA PERDIDO!!



Escrito por Marc Fuentes
Diseño por Mariona Miron
Copyright AGAPE 2014