



# *Jaire*

*Animación*

*Documento*

# I. VISIÓN PANORÁMICA

## 1. OBJETIVO

La Animación es uno de los mejores instrumentos de ayuda para integrar una Comunidad de Aprendizaje, tirando las barreras que el adulto tiene para aprender.

- Crea ambiente psicológico favorable, que sea como el invernadero que propicia el crecimiento de la semilla de la enseñanza.
- Actividades psicomotrices, alertando y conectando ambos hemisferios del cerebro y aumentando la percepción de los sentidos.

## 2. ENFOQUE

Los adultos necesitan un ambiente favorable donde sientan que todos están en el mismo nivel, para abrirse a la enseñanza.

## 3. METODOLOGÍA Y MAPA PANORÁMICO

Debe ser un taller teórico práctico.

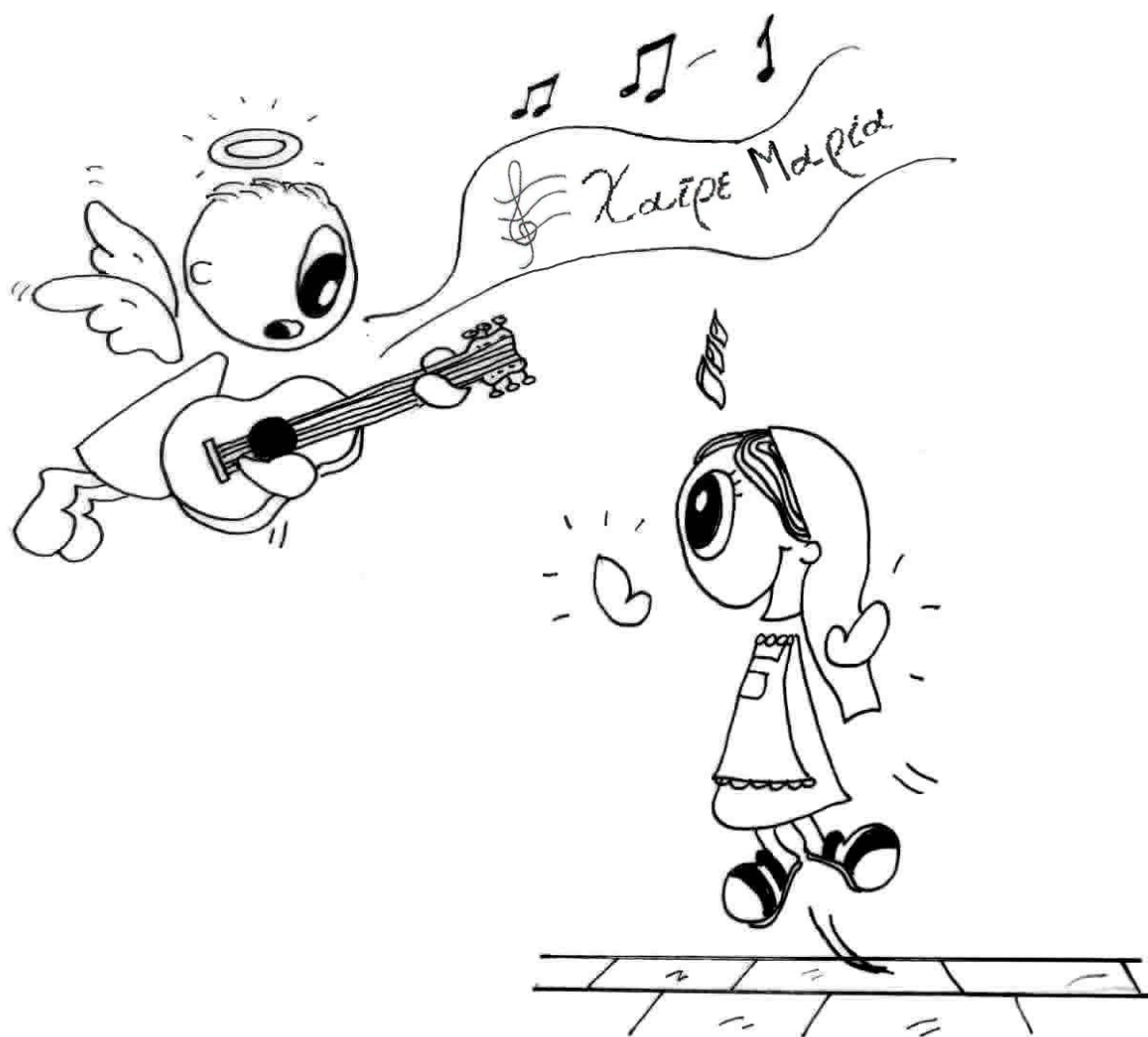
La mayor parte de estas Animaciones se acompañan con música o ritmo.

Es muy importante también tener en cuenta la respiración.



Se acompaña con la exploración del Mapa Panorámico de la siguiente página.

# JAIRE



**PREPARAR AL CLIMA PARA SEMBRAR  
FAVORECE UNA MEJOR COSECHA**

# PRESENTACIÓN

En todo Curso del Programa de Formación existe una actividad llamada “Animación”, que es parte fundamental de la metodología de la Escuela de Evangelización San Andrés, pues ayuda a integrar la Comunidad de Aprendizaje, que facilite tanto la enseñanza como el aprendizaje.

Superficialmente podría parecer que se trata de un pasatiempo para entretener a los participantes. Sin embargo, su función es determinante.

**Ejemplo:** El clima

Así como cada semilla tiene su tiempo de siembra y cosecha, de acuerdo al clima, la Animación es este clima favorable que nos permite sembrar bien para cosechar mejor.

En este documento vamos a revelar lo que hacemos, pero de manera especial por qué y para qué lo realizamos, así como la forma de llevarlo a cabo, para que la semilla de la Palabra dé un fruto abundante y que permanezca (Jn 15,8.16).

**Jesús** preparaba el ambiente para transmitir una enseñanza.


## a. **Objetivo: Integrar Comunidad de Aprendizaje**

La Animación es para crear una comunidad de aprendizaje que sea un clima favorable para que se pueda aprender más fácilmente.

## b. **Estrategia: Tener en cuenta:**

- Música y cantos con ritmo y, cuando sea posible, con diferentes coros. Los estribillos que se repiten son muy favorables.
- La respiración profunda al comenzar, durante o al terminar cada una de estas técnicas de Animación.
- La actividad psicomotriz, que son movimientos físicos, combinando la parte derecha e izquierda del cuerpo.
- Tocarse físicamente, tanto a sí mismo como a los demás.
- Quien va a impartir la enseñanza, también debe realizarla. Si no, no se logra la comunidad de aprendizaje entre predicador y participantes.
- Ir avanzando en el grado de dificultad de algunas técnicas, teniendo en cuenta la capacidad de concentración del grupo. No ir más adelante de lo que el grupo vaya asimilando.
- Calibrar para comprender.

## c. **Contenido de Jaire: El cuerpo aprende y memoriza**

El cuerpo también aprende y tiene memoria. Esta memoria es despertada cuando en los cursos usamos el ancla  que la activa.

**Ejemplo:** Por parejas

**A** dice a **B**: “Todo pasa por el Trono”, presentando la palma de la mano.

**B** le responde a **A**, “Y por el Arco iris de la Alianza”, haciendo un semicírculo alrededor de la mano de **A**.

Al final solo se realizan los gestos con las manos.



### Desafío

¿Hay otra forma de aprender que no sea por medio del cuerpo, de manera especial los sentidos?

Es indispensable que entre en juego el cuerpo en la enseñanza, pues quedando al margen, sería más un obstáculo que una ayuda.

#### d. Justificación del título de este Documento

La primera palabra que el ángel le dijo a María, fue “Jaire, María” que significa: Alégrate, María.

María está alegre y motivada cuando recibe el anuncio que la Palabra se va a hacer carne en ella, para luego concebir al Hijo de Dios en su seno virginal y después poder darlo a los demás.

También nosotros necesitamos un “Jaire” que nos prepare para recibir la Palabra de Dios y después ser capaces de entregarla a los demás.

Este “Jaire, María” del Arcángel Gabriel a María, corresponde a la “Animación” que precisamente es el clima que favorece tanto la siembra, como la cosecha de la Palabra de Dios. Es una forma de ponerle alma, ánimo, a lo que estamos haciendo, para que resulte más vital.

Así de importante es la Animación.

#### e. Contenido del curso: Diversas técnicas de Animación

Vamos a presentar una gama de técnicas de Animación para que los responsables puedan escoger.

Luego, vamos a dar criterios de cómo, cuándo y dónde usar estas técnicas.

Cada Escuela debe encontrar otras más acordes con su tradición y cultura, pero guardando los criterios que aquí estamos exponiendo.

#### f. Actividad para conocer el nivel cultural de los participantes



### Pregunta

¿Cuál es la diferencia entre oración, Animación y juegos?

#### g. Qué no es la Animación



- No es un juego, aunque algunas veces se haga de manera divertida y alegre.
- No es oración, y preferiblemente no se deben usar cantos religiosos durante la Animación.
- Tampoco es un colchón de tiempo para esperar a las personas que llegan tarde.

#### h. Cierre motivador

Presentaremos un recurso tan valioso como poco explotado. Sin embargo, lo vamos a aprender poniendo en práctica cada una de las técnicas, pues sólo así las podemos descubrir sus efectos positivos y luego proponer a los demás.

Sugerimos suspender cualquier juicio o crítica hasta después de haber llevado a cabo las diferentes técnicas aquí expuestas. Nosotros sabemos y hemos experimentado que funciona.

Se explora el Mapa Panorámico.

 Sin Animación, se entra al mundo de la enseñanza-aprendizaje por una puerta muy estrecha. 

# 1

## DIVERSAS CLASES ANIMACIÓN

### 1. OBJETIVO

Mostrar la variedad de técnicas de animación, clasificadas de acuerdo a lo que producen.

### 2. DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA

#### A. INTRODUCCIÓN

##### Preguntas



¿Cuándo te sientes más disponible para aprender, cuando estás contento o cuando estás triste? ¿Cuándo estás motivado o cuándo estás deprimido? ¿Cuándo estás cansado o cuando estás relajado?

Presentaremos siete tipos de Animación para aplicarlas, pero también para crear otras semejantes en cada cultura o situación particular.

#### B. CUERPO DE ENSEÑANZA

Partimos del principio pedagógico, que todo cuanto existe en nuestra mente, pasó por los sentidos; sentidos que pueden ser catalizadores u obstáculos. Depende si los aprovechamos y cómo los usemos.

Atención, cada una de estas técnicas logra más de un propósito. Aquí simplemente las ordenamos para percibir los objetivos que se pueden alcanzar.

#### 1. Sensibilizar los sentidos

##### Objetivo

Sensibilizar los sentidos, porque son las antenas para transmitir y recibir la enseñanza.

**Ejemplo:** Afinar carro de carreras

Lo primero que se hace con un auto de carreras, es afinarlo para que esté a punto para correr a altas velocidades. Sin esta afinación, nunca ganará la carrera.

Estas técnicas ayudan a afinar y sensibilizar los sentidos para que cuando comience el tema, estén disponibles para percibir mucho más de lo que ordinariamente están logrando.

##### 1.1. Tonos de verde

Salir al exterior y, cada vez que se respira profundamente descubrir un tono de verde diferente en el jardín.

##### 1.2. Ruidos diferentes

Salir al exterior y, cada vez que se respira, percibir un ruido diferente.

### 1.3. Nariz, ojo, boca, oreja

**Canción:** Se inventa la música.

**Primer grado:** Se repite en voz alta la secuencia tocando la parte del cuerpo (5x).

**Segundo grado:** Se repite la misma secuencia de nariz, ojo o boca, pero tocando con la mano una parte diferente del cuerpo. Aquí ofrecemos sólo algunas.

## 2. Concentración de la mente

### Objetivo

Aunque todos somos capaces de aprender, esta posibilidad depende en gran medida del grado de concentración de nuestra mente durante el tiempo del aprendizaje. Por esa razón, en la Escuela de Evangelización San Andrés propiciamos que los participantes se concentren.

### 2.1. Antónimos: Blanco - negro

**Primer grado:** El facilitador propone: "Blanco, blanco, negro". El grupo responde con los antónimos: "Negro, negro, blanco".

**Segundo grado:** El facilitador va variando el orden.

**Tercer grado:** Va añadiendo dificultad con otros sustantivos: Hombre / mujer. Bueno / malo. Día / noche.

Se termina simplificando, para que todos logren realizarlo y así se concentren.

### 2.2. Contar 1, 2, 3

Se colocan por parejas, uno frente al otro (A y B).

1er. GRADO		2do. GRADO		3er. GRADO		4to. GRADO	
A	B	A	B	A	B	A	B
1	2	Guau	2	Guau	Béééé	Guau	Béééé
3	1	3	Guau	3	Guau	Grgrg	Guau
2	3	2	3	Béééé	3	Béééé	Grgrgg
1	2	Guau	2	Guau	Béééé	Guau	Béééé
Etc	Etc.	Etc	Etc.	Etc	Etc.	Etc	Etc.

Las expresiones de los animales se acompañan con signos físicos.

### 2.3. b p d q

Se elabora un cartelón alternando las letras: b p d q.

b	d	p	q	b	p	d
d	b	b	q	p	b	p
d	q	p	p	d	b	q
p	b	d	b	q	p	q
d	q	q	d	d	q	b
b	d	b	p	b	q	d
q	p	q	q	p	q	b

Al decir en voz alta el nombre de la letra, se levanta:

	1er. GRADO	2do. GRADO	3er. GRADO
<b>B</b>	Mano izquierda.	Mano derecha.	Pie derecho.
<b>D</b>	Mano derecha.	Mano izquierda.	Pie izquierdo.
<b>P</b>	Pie izquierdo.	Pie derecho.	Mano derecha.
<b>Q</b>	Pie derecho.	Pie izquierdo.	Mano izquierda.

#### 2.4. Resonancia de campana

Se toca una vez una campana y se continúa escuchando su resonancia.

Se toca cada vez de forma más espaciada.

#### 2.5. Alfabeto de concentración

Mientras se pronuncia el nombre de la letra (mayúscula), se realiza un movimiento físico, indicado por las letras minúsculas: d, i, a.

<b>A</b> l	<b>B</b> d	<b>C</b> a	<b>D</b> i	<b>E</b> a	<b>F</b> d
<b>G</b> d	<b>H</b> a	<b>I</b> a	<b>J</b> d	<b>K</b> d	<b>L</b> a
<b>M</b> d	<b>N</b> d	<b>Ñ</b> a	<b>O</b> d	<b>P</b> i	<b>Q</b> a
<b>R</b> d	<b>S</b> d	<b>T</b> a	<b>U</b> i	<b>V</b> i	<b>W</b> d
<b>X</b> d	<b>Y</b> a	<b>Z</b> i			

	1er. GRADO	2do. GRADO	3er. GRADO
<b>I</b>	Mano izquierda.	Mano derecha.	Se levanta el pie izquierdo hacia atrás y se toca con la mano derecha.
<b>D</b>	Mano derecha.	Mano izquierda.	Se levanta el pie derecho hacia atrás y se toca con la mano izquierda.
<b>A</b>	Ambas manos.	Salto.	Se aplaude dos veces con ambas manos.

#### 2.6. Colores, con colores diferentes

Se escribe una lista de 7 colores, pero pintados con color diferente al que está escrito con letras.

Ejemplo: Se escribe "verde", pero la palabra "verde" está escrita de color amarillo.

Verde	Amarillo	Azul
Rojo	Blanco	Negro
Amarillo	Blanco	Azul
Verde	Rojo	Negro



**Primer grado:** Se repite la lista, leyendo las palabras escritas.

**Segundo grado:** Se repite la lista, diciendo el color, independientemente de lo que está escrito.

**Tercer grado:** Se dice color en primera y tercera columna. Se dice escrito en segunda columna.

### 3. Igualar

#### Objetivo

El igualar es una técnica muy importante de la PNL para la comunicación, pues mediante un gesto físico común, se logra empatía entre los participantes, para que se sientan todos en el mismo nivel y en el mismo clima, facilitando la Comunidad de Aprendizaje.

Con ella se derriban barreras de superioridad y se crea un ambiente comunitario, que es fundamental para facilitar el aprendizaje del adulto.

#### 3.1. Director de la orquesta

Trabajo grupal, en círculo.

Un participante sale de la sala, mientras se señala quién tomará el papel del director de la orquesta.

El director de la orquesta hace un movimiento físico, acompañado de música con letra, y todos lo siguen.

El director cambia y el que había salido del grupo, debe descubrir quién es el director.

#### 3.2. Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana

Se hacen tantos papeles cuantos participantes. En cada papel se escribe uno de estos nombres: Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana.

Se reparte un papel a cada participante.

Todos gritan **una vez** el nombre que tienen escrito en su papel.

Se van juntando por grupos, de acuerdo al nombre de su papel (sin mostrarlo).

Se repite tantas veces hasta que se integren los cinco grupos.

#### 3.3. Animales en la selva

Se reparte tantos papeles cuantos participantes hay. En cada papel se escribe nombres de cinco animales diferentes: Burro, pájaro, león, becerro, rana y gallina.

Al unísono comienzan todos a emitir el sonido del animal, hasta reunirse por grupos de animales.

### 4. Estimular y unir ambos hemisferios del cerebro

#### Objetivo

Estas técnicas son para estimular los hemisferios del cerebro, poniendo a trabajar a ambos.

Como el hemisferio derecho es el que generalmente menos usamos, insistimos de manera especial en estimularlo.

Pero lo más importante es lograr conectar ambos hemisferios, lo cual se logra con las siguientes técnicas:

#### 4.1. Dos Manos

Trabajo personal.

Se frota ambas manos hasta quemarse.

Se coloca una mano en la frente y otra en la nuca por un minuto.

Se respira profundamente.

## 4.2. Orquesta de animales

Un director divide el grupo en tres partes.

Cada uno debe cantar una melodía diciendo: “Kak”, o “kuek”, o “kuik”.

El director va alternando la entrada de cada uno de los tres grupos.

En un segundo momento se acompaña con gestos de las manos en la boca, aplaudiendo o levantando las manos.

## 4.3. Manos en nariz y oído

Primer grado: 1, 2

Mientras se cuenta 1, 2; 1, 2.

Se coloca la mano izquierda en el oído derecho y la mano derecha en la nariz.

Se coloca la mano derecha en el oído izquierdo y la mano izquierda en la nariz.

Segundo grado: 1, 2, 3

Igual que el anterior, pero cuando se dice “3” se golpea los muslos con ambas manos.

## 5. Integrar a los participantes

### Objetivo

Para lograr la comunidad de aprendizaje es necesario integrar al grupo de participantes mediante técnicas que los hagan formar un grupo homogéneo.

### 5.1. Abrazo de corazón

Se motiva para darse un abrazo.

Se advierte que se puede abrazar con la cabeza del lado derecho del abrazado, o del lado derecho. En la primera, los corazones quedan lejanos, en la segunda los corazones quedan cercanos.

Se pide que al abrazarse de esta forma, se dice en voz baja: “Te doy un abrazo de corazón”.

Gritamos cuando estamos lejos, pero ahora que nuestros corazones están cercanos, se habla en voz baja.

### 5.2. Saludo caluroso

Por parejas.

Se frota las palmas de las manos hasta que se quemen y en un mismo momento se saludan, diciendo: “Te doy un caluroso saludo”.

### 5.3. Me quito el sombrero

Se usa un sombrero.

**A** escoge a **B** y dice a todos, refiriéndose a **B**: “yo me quito el sombrero ante \_\_\_\_\_, porque \_\_\_\_\_.”

**B** lo hace con **C**, y así sucesivamente.

## 6. Rompehielos

### Objetivo

Crear un ambiente de alegría e integración entre los participantes, ya que aprendemos mejor cuando estamos felices, en un clima de amistad y unidad.

“El camino más corto entre dos personas, es la sonrisa”.

Ahora vamos a presentar algunas dinámicas de rompehielos para integrar a los participantes en un clima de alegría.

#### **6.1. Identifícate con un animal**

Primero: Cada uno reproduce sonido de ser animal preferido

Segundo: Camina como el animal.

Tercero : Imitar al animal, triste, alegre, enojado, borracho

#### **6.2. Carrera de ranas**

Sentados, tocándose talones con las manos, cabeza pegada al tronco, croando.

Correr por 10 metros hasta donde está el balde para salir del pozo.

#### **6.3. Titanic**

Se está hundiendo el Titanic. El capitán dice que se va a salvar balsas con x número de personas.

Se da la orden y se juntan grupos de ese número de personas.

Se van eliminando las personas que no encontraron balsa adecuada.

Se comienza por los números 2 y 3 y se recomienda no hacer balsas mayores de 8 personas.

#### **6.4. Baile (Caballo Dorado)**

Con una canción popular muy rítmica, los participantes se mueven armónicamente dando pasos a derecha, izquierda, adelante y atrás.

#### **6.5. Casa, habitante y terremoto**

Por grupos de tres. Dos personas se dan las manos, imitando una casa, levantándolas a la altura de los hombros y el tercero se coloca en el centro, que es el habitante.

Cuando el animador grita: "casa", los dos que forman la casa se sueltan y deben encontrar otra persona con la cual van a fabricar su casa y buscar a un habitante diferente.

Cuando se dice "habitante", el habitante sale de la casa y busca otra casa.

Cuando se dice "terremoto", todos cambian de lugar y de función.

Los nombres se pueden cambiar, de acuerdo al curso.

Ejemplos: Curso de 7 Jóvenes del Evangelio: León, jaula y zoológico.  
Curso Bernabé: Rana, pozo y selva.

#### **6.6. Cazador**

Un cazador salió a cazar y cazó x número de animales (leones, jirafas, puercos, águilas).

Se integran grupos de esa cantidad y al final deben realizar el grito de dicho animal.

## **7. Presentación de los participantes**

### **Objetivo**

Formas creativas y dinámicas para la presentación de los participantes de un curso.

#### **7.1. Nombre y gesto físico**

Se presenta cada persona, acompañando su nombre (puede cantar) con un gesto físico que los demás imitan.

**Ejemplo:** Juan se presenta, diciendo: “Yo me llamo Juan” e inventa un gesto físico con creatividad e imaginación.

Todo el grupo repite: “Él se llama Juan” e imitan el gesto físico que Juan hizo.

No se permite repetir el gesto que otro haya hecho antes.

## **7.2. Saludo original**

Por parejas.

Se invita a ser creativos y no sólo darse la mano de forma tradicional, sino saludarse de una forma original.

## **C. CONCLUSIÓN**

Esta variedad de técnicas de Animación nos ayudan a preparar el campo.

Pero hay que saber seleccionar la adecuada dentro del proceso que marca la página siguiente.

Un curso o tema sin Animación sería una cuesta arriba que dificulta el proceso enseñanza-aprendizaje.

# 2

## PROCEDIMIENTO

### 1. OBJETIVO

Mostrar cuándo y cómo realizar la Animación.

### 2. DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA

#### A. INTRODUCCIÓN

Ya vimos una variedad de técnicas de Animación. Ahora vamos a indicar la forma de llevar a cabo una verdadera y completa Animación.

#### B. CUERPO DE ENSEÑANZA

##### a. Cuándo se realizan las Animaciones

Las Animaciones se realizan al principio de la mañana y al principio de la tarde, por un espacio de 7 - 10 minutos.

También algunas de ellas se pueden usar para hacer entrar a las personas a la sala de conferencias.

##### b. Tres Animaciones

En toda **Animación** sugerimos hacer tres tipos de **Animaciones**, en el siguiente orden:

- Alegrar.
- Alertar sentidos y hemisferios.
- Concentrar la atención.

Sugerimos que el predicador también realice la Animación, para que se cree comunidad de aprendizaje con él y no sin él.

A continuación presentamos la lista de Animaciones para que se puedan seleccionar en el orden propuesto para que se cumpla el objetivo de esta actividad de los participantes.

**Nota:** Aquí no nos referimos a la Dinámica de Rompehielos ni a las formas de Presentación.

<b>ANIMACIONES</b>			
<b>TIPO DE ANIMACIÓN</b>	<b>OBJETIVO</b>		
	<b>Para alegrar o expresar emoción</b>	<b>Alertar hemisferios y/o sentidos</b>	<b>Concentrar la mente</b>
<b>1. Sensibilizar los sentidos</b>			
1.1. Tonos de verde.		✓	
1.2. Ruidos diferentes.		✓	
1.3. Repetir: Nariz, ojo, boca, oreja.		✓	✓
<b>2. Concentración de la mente</b>			
2.1. Antónimos: Blanco – negro.	✓	✓	✓
2.2. Contar 1, 2, 3.	✓	✓	✓
2.3. b p d q.		✓	✓
2.4. Resonancia de campana.		✓	✓
2.5. Alfabeto de concentración.		✓	✓
2.6. Colores, con colores diferentes.		✓	✓
<b>3. Igualar</b>			
3.1. Director de la orquesta.	✓	✓	✓
3.2. Adriana, Juliana, Mariana, Susana, Ana.			✓
3.3. Animales en la selva.		✓	
<b>4. Estimular y unir ambos hemisferios del cerebro</b>			
4.1. Dos Manos.	✓	✓	
4.2. Orquesta de animales.	✓	✓	✓
4.3. Manos en nariz y oído.		✓	✓
<b>5. Integrar a los participantes</b>			
5.1. Abrazo de corazón.	✓		
5.2. Saludo caluroso.	✓		
5.3. Me quito el sombrero.	✓		
<b>6. Rompehielos</b>			
6.1. Identificate con un animal.	✓		
6.2. Carrera de ranas.	✓		
6.3. Titanic.	✓		
6.4. Baile (Caballo dorado).	✓	✓	✓
6.5. Casa, habitante y terremoto.	✓		
6.6. Cazador.	✓		
<b>7. Presentación de los participantes</b>			
7.1. Nombre y gesto físico.	✓		
7.2. Saludo original.	✓		

# CONCLUSIÓN

## a. Resumen

Hemos presentado qué es y cómo se realiza la Animación, para integrar la Comunidad de Aprendizaje.

## b. Objetivo alcanzado

“Jaire” es un recurso muy valioso para propiciar una Comunidad de Aprendizaje, que favorezca el clima para estar más abiertos a la enseñanza.

Sin embargo, no todo está escrito y definido en estas líneas. Cada grupo o Escuela debe fabricar su propio estilo de Animaciones para superar los obstáculos y resistencias que el adulto tiene para aprender.

## c. Aplicación motivadora

Ya conocemos diferentes clases de Animaciones. Ahora es necesario ponerlas en práctica, porque sólo así aprenderemos a realizarlas y a perfeccionarla.

 Sin Animación, se dificulta la enseñanza-aprendizaje. 

## d. Resonancia del título Jaire

Así como el ángel Gabriel prepara a María para recibir la Palabra, así también nosotros necesitamos ser esos ángeles que propicien un ambiente favorable para realizar la enseñanza-aprendizaje.

## Lectura Mental

C13Я70 D14 D3 V3Я4И0 3574B4 3И L4 PL4Y4 0853ЯV4ИD0 D05 CH1C45; 8Я1ИC4ИD0 3И 14 4Я3И4, 357484И 7Я484J4ИD0 74И70 C0И57ЯUY3ИD0 УИ C4571LL0 D3 4Я3И4 C0И 70ЯЯ35, P454D1Z05 0CUL705 Y PU3И735.

CU4ИD0 357484И 4C484ИD0, V1И0 УИ4 0L4 D357ЯUY3ИD0 70D0, Y Я3DUC13ИD0 3L C4571LL0 4 УИ M0И70И D3 4Я3И4 Y 35PUM4.

P3И53 9U3 D35PU35 DE 74И70 35FU3ЯZ0 L45 CH1C45 C0M3ИZ4Я14И 4 L10Я4Я, P3Я0 3И V3Z D3 350, C0ЯЯ13Я0И P0Я L4 P14Y4 Я13ИD0 Y JU64ИD0 Y C0M3ИZ4Я0И 4 C0И57ЯU1Я 07Я0 C4571LL0.

C0MPЯ3ИD1 9U3 H4814 4PЯ3ИD1D0 УИ4 6Я4И L3CC10И : 64574M05 74И70 713MP0 D3 ИУ357Я4 V1D4 C0И57ЯUY3ИD0 4L6УИ4 C054 P3Я0 CU4ИD0 M45 74ЯD3 УИ4 0L4 L1364 4 D357ЯU1Я 70D0, S010 P3ЯM4И3C3 L4 4M1574D, 3L 4M0Я Y 3L C4Я1Ñ0, Y L45 M4И05 D3 49U3LL05 9U3 50И C4P4C35 D3 H4C3ЯИ05 50ИЯ31Я.