

JOSÉ REAL NAVARRO

El Tesoro del cristiano

Talleres para el tiempo
de Postcomuni3n



EDITORIAL CCS

1
Navegantes

José Real Navarro

El Tesoro del cristiano

TIEMPO DE POSTCOMUNIÓN
TALLERES



EDITORIAL ces

Página Web de Editorial CES: www.editorialccs.com

© José Real Navarro

© 2001. EDITORIAL CES, Alcalá, 166 / 28028 MADRID

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright

Ilustración de Portada: Man Rodríguez Martín

ISBN: 84-8316-451-5

Depósito legal: M-43630-2001

Fotocomposición: M&A, Becerní de la Sierra (Madrid)

Imprime: FRANJOGRAF, S.L. (Madrid)

ÍNDICE

NAVEGANTES 1: El Tesoro del cristiano

<i>Presentación</i>	11
Taller 1	
Tema: <i>Vive con Alegría</i>	15
Juego: <i>En busca del Tesoro</i>	16
Dinámica: <i>La fuente de la Alegría</i>	19
Cuento: <i>El concurso de la Alegría</i>	21
Propuestas de trabajo	22
Explorando la Biblia	25
Para terminar	27
Taller 2	
Tema: <i>Quiere ser Auténtico</i>	33
Juego: <i>El regalo misterioso</i>	34
Dinámica: <i>El carnet de identidad</i>	36
Cuento: <i>Una piedra muy valiosa</i>	38
Propuestas de trabajo	39
Explorando la Biblia	41
Para terminar.....	43.
Taller 3	
Tema: <i>Vive en Grupo Unido</i>	49
Juego: <i>Construyendo un grupo unido</i>	50
Dinámica: <i>El bingo de la Unidad</i>	53
Cuento: <i>Un equipo en la selva</i>	54
Propuestas de trabajo	55
Explorando la Biblia	57
Para terminar	59..

Taller 4

Tema: <i>Confía en Dios</i>	65
Juego: <i>La nave espacial</i>	66
Dinámica: <i>El telegrama</i>	69
Cuento: <i>La nube de Dios</i>	70
Propuestas de trabajo	71
Explorando la Biblia	73
Para terminar	75

Taller 5

Tema: <i>Lleno de Esperanza</i>	81
Juego: <i>Duelo de estrategias</i>	82
Dinámica: <i>El teléfono de la Esperanza</i>	86
Cuento: <i>Una gota de Esperanza</i>	88
Propuestas de trabajo.....	89
Explorando la Biblia	91
Para terminar	93

Taller 6

Tema: <i>Es Libre</i>	99
Juego: <i>El rey tirano</i>	100
Dinámica: <i>El monumento</i>	102
Cuento: <i>La palmera del desierto</i>	104
Propuestas de trabajo.....	105
Explorando la Biblia	107
Para terminar.....	109

Taller 7

Tema: <i>Vive con Sencillez</i>	115
Juego: <i>Descubrir la imagen</i>	116
Dinámica: <i>El volcán</i>	118
Cuento: <i>Un misterioso hundimiento</i>	120
Propuestas de trabajo	121
Explorando la Biblia	124
Para terminar	126

Taller 8	Tema: <i>Siempre abierto a la Amistad</i>	. 131
	Juego: <i>El amigo invisible</i>	. 132
	Dinámica: <i>El retrato robot</i>	. 135
	Cuento: <i>En busca del Tesoro</i>	. 137
	Propuestas de trabajo	. 139
	Explorando la Biblia	. 141
	Para terminar	. 143
Taller 9	Tema: <i>Es Humilde</i>	. 149
	Juego: <i>El director de escena</i>	. 150
	Dinámica: <i>El rompecabezas</i>	. 155
	Cuento: <i>Historia de una hoja</i>	. 157
	Propuestas de trabajo	. 159
	Explorando la Biblia	. 161
	Para terminar	. 163
Taller 10	Tema: <i>Tiene una Vocación</i>	. 169
	Juego: <i>Palabras prohibidas</i>	. 170
	Dinámica: <i>La semilla</i>	. 173
	Cuento: <i>El faro luminoso</i>	.. 175
	Propuestas de trabajo	.. 176
	Explorando la Biblia	. 178
	Para terminar	. 180

ÍNDICE de NAVEGANTES 2: Nuestra Tarea

Presentación

Taller 11 Tema: *Hace el Bien*

Juego: *La gran carrera*

Dinámica: *El periódico*

Cuento: *Una extraña luz*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Constructores de «Oasis»: *Albeiro Vargas y Albert Schweitzer*

Para terminar

Taller 12 Tema: *Constructor de Paz*

Juego: *Campo minado*

Dinámica: *Manos de Paz*

Cuento: *La pipa de la Paz*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Constructores de «Oasis»: *Gandhi*

Para terminar

Taller 13 Tema: *Vive Solidariamente*

Juego: *Monopoly Solidary*

Dinámica: *La campaña*

Cuento: *El milagro de Tikai*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Constructores de «Oasis»: *Teresa de Calcuta*

Para terminar

Taller 14 Tema: *Lucha contra la intolerancia y la marginación*

Juego: *Los tres colores*

Dinámica: *La tarjeta de visita*

Cuento: *La orden del Rey*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Constructores de «Oasis»: *Martin Luther King*

Para terminar

Taller 15 Tema: *Trabaja por la justicia*

Juego: *Denunciar la injusticia*

Dinámica: *La fábrica de cubos*

Cuento: *Zapatos en acción*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Constructores de "Oasis»: *Hélder Cámara*
Para terminar

Taller 16 Tema: *Escucha y Dialoga*

Juego: *El teléfono móvil*
Dinámica: *El decálogo del diálogo*
Cuento: *La huelga de las palabras*
Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia
Constructores de "Oasis»: *Hermano Roger*
Para terminar

Taller 17 Tema: *Siempre dispuesto a Perdonar*

Juego: *Una de cartas*
Dinámica: *Los ladrillos*
Cuento: *El árbol solitario*
Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia
Constructores de "Oasis»: *Oscar Romero*
Para terminar

Taller 18 Tema: *Cuida la Naturaleza*

Juego: *Limpiando el mundo*
Dinámica: *La carta india*
Cuento: *Madre Naturaleza*
Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia
Constructores de "Oasis»: *Francisco de Asís*
Para terminar

Taller 19 Tema: *La Generosidad le delata*

Juego: *Palabras cruzadas*
Dinámica: *La silueta*
Cuento: *El viejo pozo*
Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia
Constructores de «Oasis»: *Raúl Follereau*
Para terminar

Taller 20 Tema: *Constructor de Fraternidad*

Juego: *El dominó viviente*
Dinámica: *Un mundo unido*
Cuento: *El secreto del globo*
Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia
Constructores de «Oasis»: *Chiara Lubic*
Para terminar

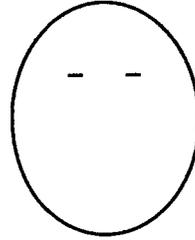
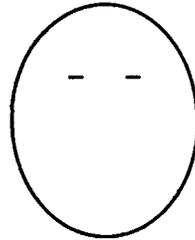
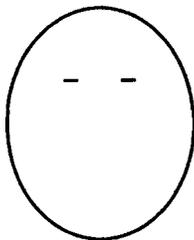
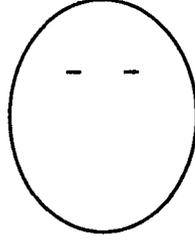
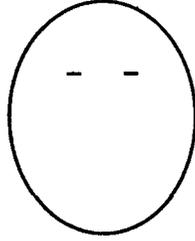
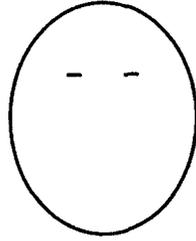
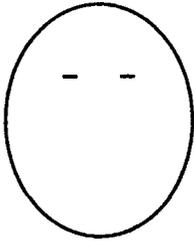
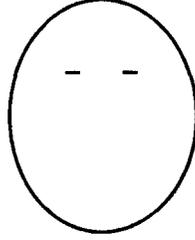
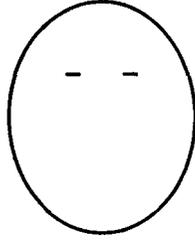
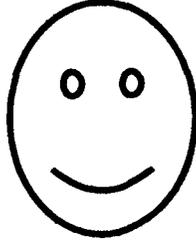
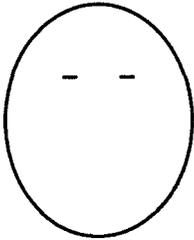
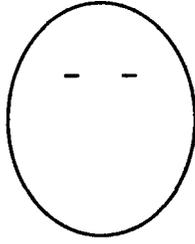
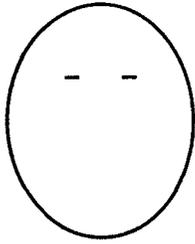
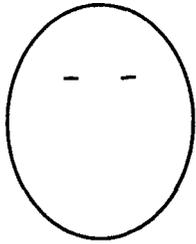
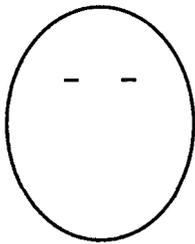
PRESENTACIÓN

Bienvenidos al «Proyecto Navegantes». Lo que tenéis en vuestras manos es algo más que un simple libro con actividades; es un intento de hacer juntos un mundo más humano y feliz, más justo y solidario, más unido y lleno de Dios. Esto es lo que Jesús vino a hacer ya enseñamos hacer; y en esto precisamente consiste el «Proyecto Navegantes». Consiste en comenzar a construir este mundo que Jesús quiere, pero empezando primero por vosotros mismos, por vuestro grupo. Ésta será la principal tarea que tendréis que realizar a lo largo de estos talleres.

Como todos sabéis, los oasis son lugares en medio del desierto donde «milagrosamente» es posible la vida. Pues bien, vosotros, que queréis seguir los pasos de Jesús, y que ahora os habéis reunido para formar un grupo cristiano, vais a tener la gran misión de llegar a ser un «Oasis de humanidad» en medio del desierto de un mundo inhumano que provoca, con sus injusticias y egoísmos, el sufrimiento de muchas personas.

Pero para que vosotros podáis llegar a ser un «Oasis de humanidad» que contagie Vida y Felicidad a su alrededor, primero deberéis descubrir los tesoros propios de todo cristiano y ponerlos en práctica en vosotros y entre vosotros. Estos diez primeros talleres os ayudarán a ello.





TALLER 1

Vive con alegría

Aunque te pase muchas veces desapercibido, has recibido uno de los regalos más grandes que pueden recibirse en este mundo, el inapreciable regalo de la vida. ¡Estás vivo! La vida corre imparables por tus venas. Y ante ti se abre todo un mundo inmenso lleno de cosas admirables que esperan ser descubiertas por ti.

¿No es esto ya motivo para la alegría?

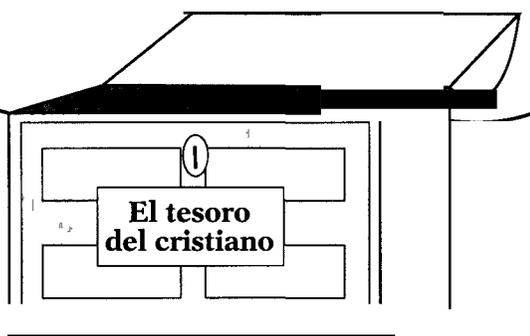
Cada día que amanece nuevo y radiante ante tus ojos, cada día que despiertas del sueño de la noche, dispones de un nuevo regalo que la vida te ofrece para que lo aproveches, para que lo exprimas y le saques todo el jugo que tiene reservado para ti.

Dios ha querido que existas para que disfrutes de la desbordante vida que te rodea, y hagas de cada día una obra de arte con tus buenas acciones.

Los que así viven, viven llenos de alegría. Una alegría que les nace de dentro, porque saben que tienen entre sus manos un gran regalo que no pueden desperdiciar con el aburrimiento o la rutina.

Por eso Jesús quiere de ti que estés siempre alegre, porque esta vida que tienes, no la perderás nunca pase lo que pase. Él estará siempre contigo.

Tan sólo tienes que aprender a vivir con alegría. Algo que juntos intentaremos aprender aquí.

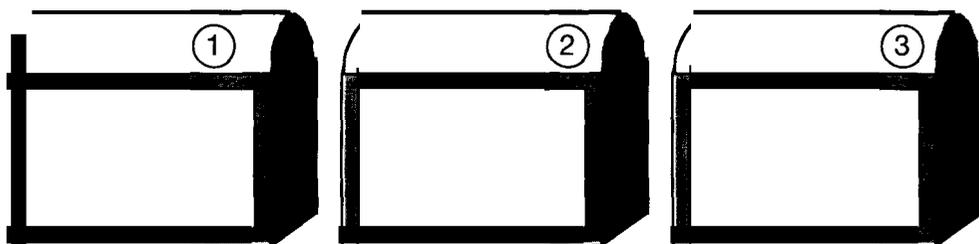


**El tesoro
del cristiano**

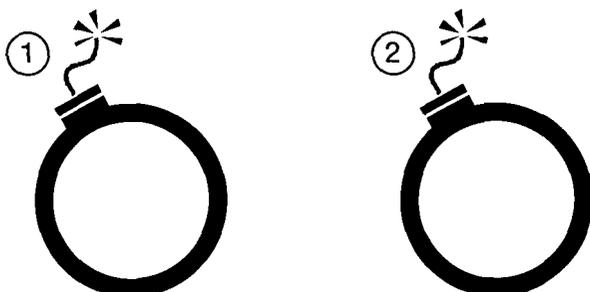


JUEGO: *En busca del tesoro*

Nuestro principal tesoro es la vida que nos han regalado. Con ella tenemos la posibilidad de hacer muchísimas cosas buenas, agradables y divertidas. Ahora piensa tres cosas buenas que tú puedes hacer porque estás vivo y que te produce gran alegría o felicidad el poder hacerlas. Y ve escribiéndolas en cada uno de estos cofres.



Pero también hay cosas que nos pueden quitar la alegría. Piensa dos cosas que te quitan la alegría cuando te ocurren y escríbelas en estas bombas.



Ahora os dividiréis por parejas. Cada pareja formará un equipo. (*En caso de quedar alguien sin pareja se unirá a otra si el número de equipos que han salido es par; si es impar, formará él sólo un equipo para que haya siempre un número par de equipos.*)

En el *Tablero 1* que viene más adelante cada equipo colocará sus cofres y bombas. En total seis cofres (los tres de cada uno del equipo) y cuatro bombas (las dos de cada uno). Los cofres ocuparán tres casillas en horizontal o en vertical, y las bombas una. No podrán estar juntos. Deberán estar separados al menos por una casilla. Cada miembro del equipo identificará su cofre y su bomba con algún signo o con su inicial.

Es igual que el juego de los barquitos, pero en lugar de barcos, se trata de encontrar cofres y de evitar las bombas del equipo contrario. (*En el caso de que el equipo lo integren tres personas o una, siempre tendrá que haber el mismo número de cofres y bombas.*)

Normas y funcionamiento del Juego

El juego consiste en enfrentaros a otro equipo y descubrir sus tesoros diciendo por turnos las coordenadas que elijáis. Si falláis, el equipo contrario dirá: «nada». En el *Tablero 2* iréis colocando con cruces estas coordenadas que vayáis diciendo para no volverlas a repetir.

Cuando un equipo descubra una casilla en la que hay parte de un tesoro, el otro equipo dirá: «tocado». Entonces el equipo que la descubrió podrá volver a jugar diciendo otras coordenadas. Si acierta las casillas que le faltaban, el otro equipo dirá: «tocado y descubierto». Entonces el propietario del tesoro descubierto leerá su contenido diciendo una de las cosas que le produce alegría. Y el equipo que lo descubrió, como premio, podrá volver a hacer otra jugada diciendo otra coordenada.

Cuando se encuentre una bomba, el equipo al que se la hayan descubierto dirá: «Bomba va», y el propietario de la misma dirá una de las cosas que le quitan la alegría cuando le ocurren. Después, el equipo que la encontró quedará un turno sin jugar porque le ha explotado la bomba y ha perdido la alegría.

Ganará el equipo que descubra antes todos los tesoros del equipo contrario. (*Las bombas no cuentan*)

Al final del juego comentamos

1. ¿Por qué la vida, o estar vivos es tener un tesoro?
2. ¿Qué te gustaría hacer con este tesoro?
3. ¿Estás siempre alegre? ¿Por qué?
4. ¿Qué se puede hacer con las cosas que te quitan la alegría?
5. ¿Por qué crees que hay personas que viven sin alegría?
¿Qué les dirías o harías para que cambiaran?

\	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
e										
O										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Tablero 1

\	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
e										
O										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

Tablero 2

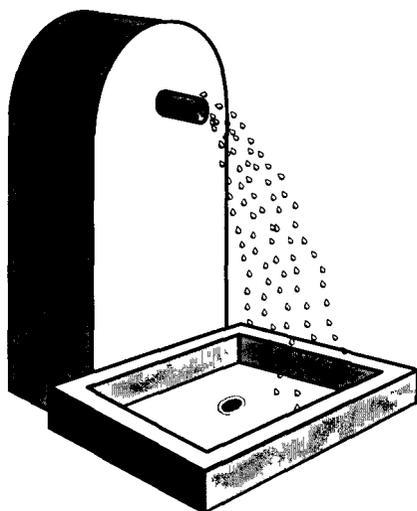


DINÁMICA: *La Fuente de la alegría*

La alegría verdadera es aquella que nace del corazón espontáneamente. Vamos a ver de qué manera podemos llenar nuestro corazón de este tipo de alegría para estar siempre alegres y felices a pesar de las dificultades.

Os sentaréis en círculo y el animador colocará en el centro un recipiente que simulará ser una fuente. Luego repartirá a cada uno 15 pequeños papeles para escribir en ellos aquellas cosas, acciones, hechos, detalles, situaciones o momentos que nos llenan el corazón de alegría y felicidad. Procurad que no sean cosas materiales (juguetes, videojuegos, etc) sino cosas que os tocan realmente el corazón y os llenan de satisfacción. También se podrán poner cosas que la vida nos regala cada día y de las que podemos disfrutar (*pueden ser de la naturaleza, o personas que nos acompañan, o capacidades que podemos emplear, o acciones buenas que podemos hacer*).

Siguiendo un orden, cada uno escribirá una de estas cosas que alimentan su alegría interior en un papel y lo dejará en la fuente, como



si fuera una gota de agua. No se podrá repetir lo que otro ya haya dicho. Si cuando a uno le toque, no sabe qué escribir, le pasará el turno y le tocará al siguiente. Cuando a nadie se le ocurra ninguna cosa más que poner, se dará por terminada ésta parte de la dinámica. **La fuente estará llena de «agua» que contagia la alegría.**

Ahora el animador le dará un vaso de plástico a uno del grupo, pondrá música, y mientras ésta suene, el vaso tendrá que ir pasando de mano en mano por todos los del grupo. Cuando el animador pare de improvisar la música, aquél que tenga en ese momento el vaso, se levantará e irá a la fuente de la alegría para beber de ella y nunca más estará triste. Cogerá uno de los papeles de allí con su vaso, lo leerá y deberá decir con mímica lo que pone en el papel.

Tendrá 3 minutos de tiempo para que los compañeros adivinen lo que quiere decirles con gestos. Pasado este tiempo, lo adivinen o no, la música volverá a sonar y el vaso volverá a viajar de mano en mano. Se podrá estar haciendo esto hasta que todos hayan participado por lo menos una vez.





CUENTO: *El concurso de la alegría*

Una vez hicieron un concurso para ver quién era la persona más alegre del mundo. Durante una hora, cada candidato tenía que demostrar al jurado que él era el más alegre de todos.

Fueron muchos los participantes. El primero se pasó toda la hora riendo a carcajadas delante del jurado. Pero cuando el jurado le dijo que había perdido, se puso muy triste. El segundo se dedicó a contar chistes muy graciosos que hicieron morir de risa al jurado. Pero cuando el jurado le dijo que también había perdido, se enfadó con ellos y se marchó dando un portazo.

El tercero entró con una sonrisa de oreja a oreja y estuvo toda la hora con ella. Hablaba sin dejar de sonreír, bostezaba sin dejar de sonreír, comía y bebía sin dejar de sonreír. Pero cuando le dijeron que había perdido, dejó de sonreír.

y así fueron pasando todos los participantes sin conseguir ganar el concurso. Hasta que le tocó el turno al último de ellos, que era un niño. Cuando entró al jurado se mostró ante ellos tal como era, sin disimular ni forzar ninguna sonrisa. Hablaba con una alegría natural y espontánea.

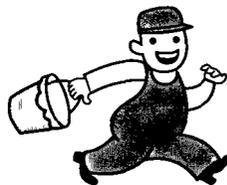
Pero al final, a él también le dijeron que había perdido el concurso. Sin embargo, en lugar de entristecerse como habían hecho todos, continuó con la misma alegría que había demostrado tener, y se despidió dándoles la mano y regalándoles una sonrisa.

Ante esta reacción, el jurado le dijo:

- ¡Enhorabuena! ¡Has superado la prueba del concurso! A todos los concursantes les decíamos que habían perdido, pero tú eres el único que ha continuado alegre ante la mala noticia.

Y aquel niño fue el ganador del concurso. Había demostrado ser la persona más alegre del mundo, porque no la perdía por nada del mundo. Alguien continuamente se la regalaba dentro de su corazón.

Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Qué hicieron los tres primeros participantes del concurso?
2. ¿Por qué a todos se les decía que habían perdido?
3. ¿Qué es lo que hizo el último participante? ¿Por qué él no perdió la alegría?
4. ¿Cómo se puede distinguir en las personas la alegría verdadera de la falsa alegría?
5. Explica qué quiere decir la última frase del cuento. ¿Quién puede ser ese Alguien?
6. ¿De qué manera Dios te hace feliz o te da alegría?
7. ¿Cuál crees que es el secreto para no perder nunca la alegría?

2. Escenificar cuento

Tres compañeros harán de jurado y el resto serán los concursantes. Uno de estos concursantes hará el papel del niño. Pero habrá una modificación respecto al cuento: los concursantes, uno a uno, tratarán de hacer reír al jurado sin tocarles. El jurado no podrá reír ni dejar de mirarlos. Si alguno se ríe dejará de ser jurado, quedando fuera de la historia, y el que hacía de concursante será nuevo juez. Cada concursante tendrá un minuto para intentar hacerles reír. Todo lo demás será como en el cuento. Los jueces irán diciendo a todos los concursantes que no han ganado, hasta que el último supere la prueba del concurso.

3. Collage: «La vida es bella»

Como ya hemos dicho, son muchas las cosas que nos pueden ser motivo de alegría en la vida si sabemos aprovecharlas y saborearlas en cada momento. A veces no serán más que pequeños detalles, otras veces serán cosas más señaladas.

Vamos a hacer ahora un «collage». Un «collage» no es más que expresar una idea por medio de imágenes recortadas y pegadas unas junto a otras, pudiéndose poner también alguna palabra o frase para refor-

zar esa idea. Nosotros nos dividiremos en grupos de tres personas, y a cada grupo el animador le dará una cartulina, revistas, periódicos, tijeras y pegamento.

La idea que habrá que transmitir por medio del «collage» es «La vida es bella». Cada grupo recortará todas aquellas imágenes o fotografías que transmitan la belleza de la vida con todas sus riquezas y posibilidades, por pequeñas que sean. A veces habrá que recortar imágenes enteras, otras veces será necesario recortar sólo una parte o silueta de alguna imagen que nos interese. Luego se pegarán sobre la cartulina de modo que las imágenes combinen entre sí. Se trata de hacer una composición artística que transmita por sí sola la idea que queremos comunicar.

Al final cada grupo expondrá su trabajo explicando a los demás por qué han elegido esas imágenes y cuál es su sentido. Luego se colgarán los «collage» en la cartelera del grupo, o en alguna pared de la sala, para que nos recuerden siempre que, a pesar de las dificultades, la vida es bella y vale la pena vivirla y aprovecharla con alegría.

4. El menú de la Alegría-Felicidad

En estos momentos os habéis convertido en unos cocineros muy especiales. Estáis en la cocina de vuestro famoso restaurante y vais a preparar vuestro menú de la Alegría-Felicidad para ese día.

Estará compuesto de unos entremeses, primer plato, segundo plato y postres. Y como bebidas tendrá agua, vino, cava, etc. A cada uno de estos componentes del menú tendréis que asignarles cosas que, según vosotros, contribuyen a dar la alegría y la felicidad a una persona en un día cualquiera, teniendo en cuenta lo que hasta ahora hemos visto en el taller.

EJEMPLO DE MENÚ

Entremeses: Canapés de optimismo.

Primer plato: Hacer dos nuevos amigos a la plancha.

Segundo plato: Un día en la playa al ajillo.

Postres: Ver una puesta de sol natural.

Tarta: Estar en compañía de nuestro amigo Jesús.

Bebidas

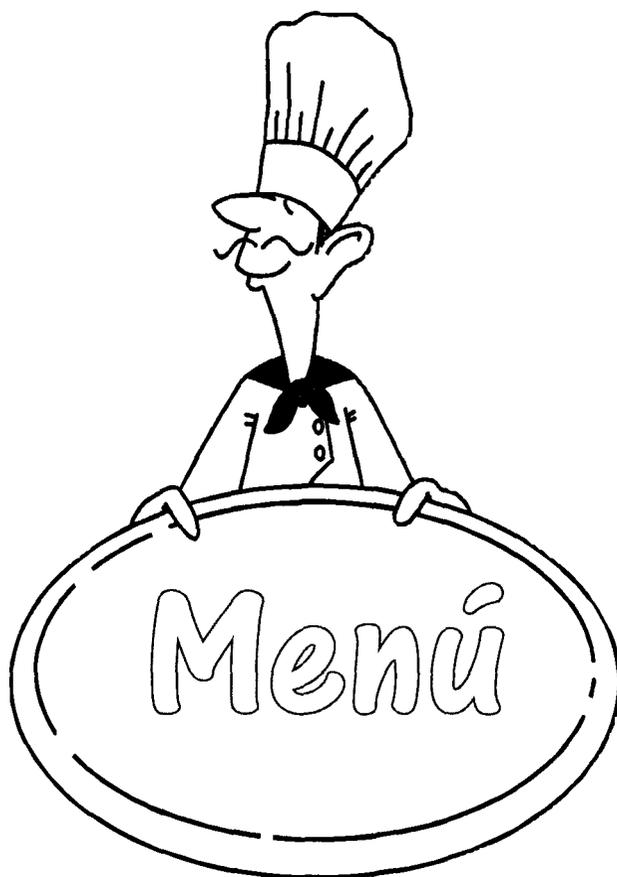
Agua: Una charla amistosa mineral.

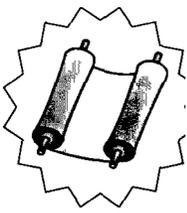
Limonada: Invitar a merendar en casa a unos compañeros.

Vino: Ayudar a mis padres. Cosecha del 66.

Cava: Estar con mi abuelo. Cosecha del 36.

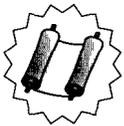
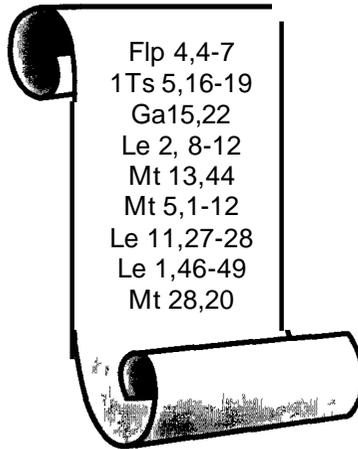
Será necesario echarle mucha imaginación al menú. Cuando lo tengáis hecho, el animador os dará unas hojas de colores para que en ellas escribáis vuestro menú y se conviertan en la «carta» de vuestro restaurante. En ella pondréis también el nombre simbólico del restaurante. Luego os pasaréis los menús entre vosotros y cada uno elegirá aquel restaurante, que no sea el suyo, en el que le gustaría comer ese día.





Explorando la Biblia

Al igual que nos llenamos de alegría cuando estamos junto a una persona que queremos, el cristiano siempre vive lleno de alegría porque sabe y siente que Jesús siempre está con él siendo el mejor de los amigos. Jesús es el que nos enseña cuál es el camino para ser felices de verdad. Él es la fuente de la verdadera alegría. Los que están con él nunca pierden la alegría a pesar de las dificultades: ¡Están siempre alegres! Viven la vida disfrutándola al máximo, saboreando cada momento como un regalo de Dios.



JUEGO: *Completar la frase*

Formaréis equipos de dos o tres personas. Cada equipo escogerá tres frases entresacadas de las citas anteriores, las escribirá en un papel, y de cada frase suprimirá tres palabras.

El juego consiste en que, siguiendo un orden de participación, un grupo escribirá en la pizarra, o en un lugar visible, una de sus frases incompletas y pedirá a otro equipo que intente completarla. Tendrán sólo un minuto y medio de tiempo para hacerlo. Si las aciertan ganarán cinco puntos. Pero si pasa el tiempo y no han completado la frase, los puntos los ganará el equipo que escribió la frase.

Luego le tocará el turno al siguiente equipo para escribir su frase y elegir al equipo que quiere que la complete. Éste será un equipo que no haya salido todavía. Cuando se complete la primera ronda de participación, se iniciará otra que será la última. Ganarán los que más puntos tengan.

Antes de comenzar el juego, para que los equipos tengan más posibilidades, deberán leerse con atención todas las citas.



Para reflexionar

A cada equipo el animador asignará una o dos citas para que vean qué mensaje quiere decirles la Palabra de Dios sobre la alegría y la felicidad. Luego se pondrá en común. Todos podrán opinar sobre la cita que se esté exponiendo.

Se acabará haciendo entre todos, sobre un papel continuo, un «graffiti» o rótulo en el que se lea:

¡Estad siempre alegres!

firmado: *Dios*



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.



Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos. 1.

JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

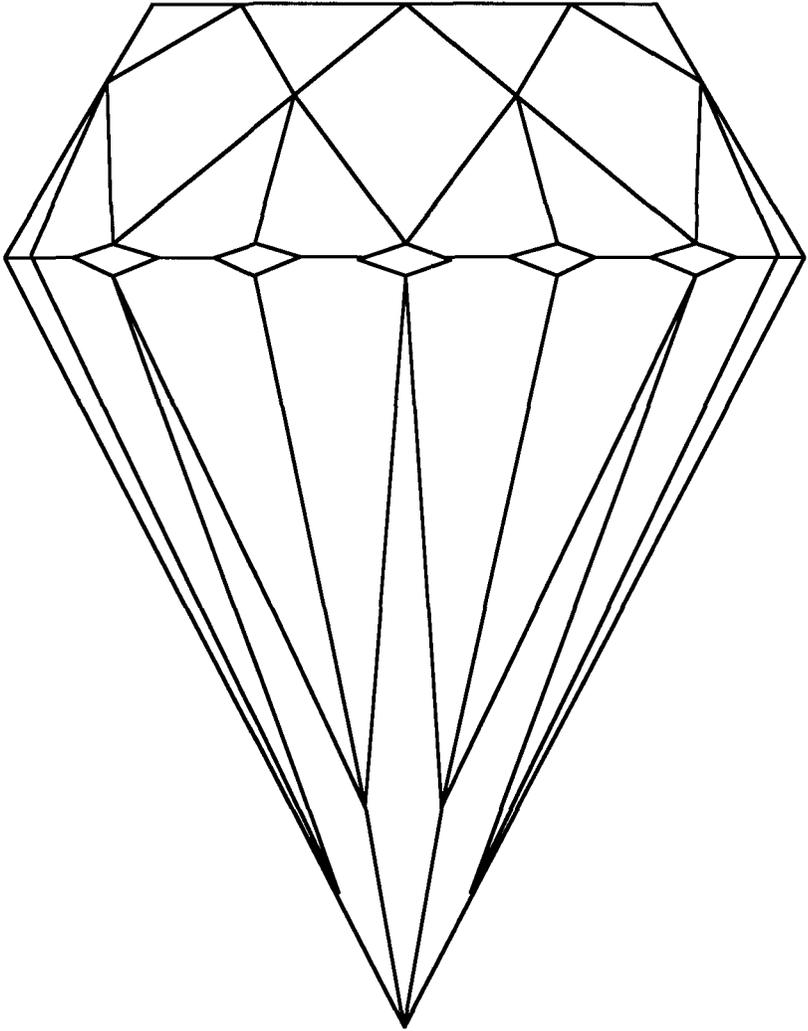
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18,20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.



TALLER 2

Quiere ser Auténtico

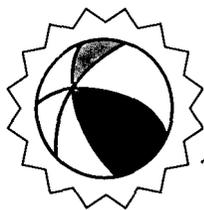
La principal tarea que tienen las personas que han recibido el gran regalo de la vida, es la de sacar a la luz el tesoro que llevan dentro. Aunque no lo creas, cuando naciste trajiste encerrado en tu interior un tesoro para este mundo. Y ese tesoro no es otra cosa que tú mismo. Todas las riquezas que hay sembradas en tu interior.

En la medida en que llegues a ser tú mismo, desarrollando cada día esas capacidades y cualidades que Dios ha puesto dentro de ti, serás feliz, tendrás confianza en ti mismo y enriquecerás al mundo con tu personalidad.

El camino para alcanzar esta meta no es otro que el de la autenticidad. Ser auténtico es ser fiel a ti mismo, a lo que piensas, a lo que sientes, a lo que te nace del corazón. Ser auténtico es presentarte ante los demás tal como eres, contento de ser así, transparente, sin pretender engañar a nadie ni aparentar lo que no eres, para parecer mejor o ser aceptado.

Por ello, para poder ser auténtico, deberás conocerte a ti mismo cada vez mejor, para así saber quién eres y cómo eres. Pero esto no podrás hacerlo solo. Necesitas estar en contacto con los demás para descubrir tu tesoro. Sólo las personas que te quieran de verdad, te ayudarán a sacar a la luz las grandes riquezas que Dios ha puesto en tu corazón. Si quieres, podemos empezar a desenterrar juntos tu tesoro.





JUEGO: *El regalo misterioso*

Nosotros somos muchas veces como un regalo muy valioso que está oculto a los demás, y a nosotros mismos, tras muchas capas de papel de regalo. En esto va a consistir el juego; en adivinar un objeto que está envuelto en muchas capas de papel de regalo con sólo tocarlo con las manos.

El animador habrá colocado en una caja grande de regalo tantos objetos como miembros hay en el grupo. Los objetos estarán bien envueltos por varias capas de papel de regalo para dificultar que sean fácilmente reconocibles con el tacto. Estarán numerados para que sólo el animador sepa cuál es su contenido. Cada uno de esos objetos simbolizará las riquezas personales que cada uno de nosotros tiene ocultas en su interior. Luego colocará la caja de regalo en el centro del grupo.



Normas y funcionamiento del Juego

Siguiendo un turno de participación, uno del grupo se levantará y abrirá la caja sacando al azar uno de los objetos envueltos. Tendrá unos breves momentos para intentar averiguar lo que es con sólo tocarlo. Pasado su tiempo, le pasará el objeto al compañero siguiente para que también lo inspeccione como hizo él. Y así irá pasando por las manos de todos.

Cuando haya pasado por todos, el animador pedirá que se escriba en un papel el objeto que se cree que es. Luego se leerá. El que lo adivine

ganará 2 puntos. Si nadie lo adivina, el animador le quitará una de las capas de papel de regalo que lo envolvían y volverá a pasar por todos. Luego se volverá a poner por escrito lo que se cree que es. Y si alguien lo descubre ganará 1 punto. Si nadie lo adivina el animador lo destapará.

Después de este primer objeto, el siguiente del turno se levantará y cogerá otro objeto de la caja de regalo y se volverá a hacer lo mismo. Y así sucesivamente. Al final ganará el que más puntos consiga.

Al final del juego comentamos

1. ¿Sabías que tú eres como una caja de regalo que contiene en su interior un gran tesoro que hay que descubrir?
2. ¿En qué crees que puede consistir tu tesoro? ¿Lo has desenvuelto ya?
3. ¿Sabes las cualidades que tienes? ¿Podrías decir algunas?
4. ¿Qué entiendes cuando oyes decir de alguien que es una persona «falsa»? ¿Y cuando dicen de alguien que es una persona «auténtica»?

qué? ¿Qué es necesario para poder conocer a alguien de verdad y llamarle amigo?



DINÁMICA: *El carnet de identidad*

El animador te dará una tarjeta de cartulina para que hagas en ella tu carnet de identidad. Lo harás escribiendo en ella los siguientes datos:

FOTO dibujo o descripción física	Nombre y apellidos: Lugar y fecha de nacimiento: Nombre del padre: Nombre de la madre: Nombre de hermanos: Nombre de abuelos:
Huella dactilar	Dirección: Teléfono: Colegio: Curso que estudia: Asignaturas que más me gustan: Aficiones preferidas:

Comida preferida: Mi deporte favorito: Equipo preferido: Deportista preferido: Película favorita: Cantante preferido: Último libro leído: De mayor me gustaría ser: Lo que más valoro es: Lo que más me molesta es: Doy gracias a Dios por: Otras características mías:	Mis cualidades: <i>(puedes consultar la lista de cualidades que viene al final de la dinámica)</i>
--	---

Será un trabajo personal. Nadie podrá ver lo que escribes en tu carnet de identidad. Cuando esté hecho se lo entregarás al animador. Después el animador barajará todos los carnets y los meterá en un sobre para que no se vean. Luego sacará uno al azar y lo leerá empezando por atrás, es decir, empezará leyendo sus cualidades. Lo leerá todo menos el nombre y apellidos del propietario. En ese momento todos apuntaréis en un papel la persona que creéis que es, no pudiendo ya cambiarlo. Luego, uno a uno diréis el nombre que habéis escrito.

Los que lo acierten tendrán un punto que el animador anotará en su marcador. Al final ganará el que más puntos tenga. Pero el ganador o ganadores tendrán que superar una última prueba. Será la de reconocer a uno de sus compañeros escuchando sólo las cualidades que él haya puesto en su carnet.

El animador escogerá un carnet, leerá sus cualidades, y el ganador o ganadores deberán decir o escribir el nombre del compañero en cuestión. Los que no han sido ganadores podrán también participar escribiendo un nombre. Si el ganador o ganadores no lo aciertan, podrán participar los otros, y en caso que uno de ellos lo adivine, se proclamará vencedor. (Es de suponer que si las cualidades que se están leyendo corresponden a uno mismo no será válido el que uno se reconozca a sí mismo).

Listado de cualidades personales

Ágil	Astuto	Agradable	Alegre	Amigable	Artista
Acogedor	Amable	Ayuda	Atrevido	Bondadoso	Bueno
Creativo	Claro	Comprensivo	Confiado	Cercano	Comparte
Compañero	Constante	Cariñoso	Cuidadoso	Cumplidor	Curioso
Critico	Desprendido	Dialogante	Deportista	Dinámico	Decidido
Dócil	Discreto	Dulce	Da gratis	Divertido	Detallista
Estudioso	Educado	Emotivo	Expresivo	Esperanzado	Entregado
Escucha	Espontáneo	Exigente	Entusiasta	Esforzado	Fiel
Familiar	Formal	Fraternal	Festivo	Fuerte	Generoso
Guapo	Gracioso	Honrado	Humorista	Humano	Humilde
Idealista	Intrépido	Investigador	Imaginativo	Inteligente	Ingenioso
Justo	Juicioso	Jovial	Listo	Limpio	Leal
Libre	Luchador	Memoria	Organizado	Organizador	Optimista
Observador	Obediente	Original	Ordenado	Perdona	Presta cosas
Puntual	Pacífico	Pacificador	Paciente	Práctico	Positivo
Prudente	Profundo	Reflexivo	Responsable	Respetuoso	Recto
Realista	Sufrido	Servicial	Sincero	Sencillo	Sensible
Sociable	Sereno	Simpático	Trabajador	Tolerante	Valiente



CUENTO: *Una piedra muy valiosa*

Había una vez, en el País de las Piedras, una pequeña piedra que estaba empeñada en ser una piedra preciosa para ser importante y admirada por todas las demás. Por eso tenía en su casa una impresionante colección de disfraces. Los tenía de Esmeralda, de Rubí, de Zafiro, de Diamante, de Plata, de Oro. Eran reproducciones casi exactas. Cuando se los ponía, parecían realmente auténticos.

y a esto había que añadir lo bien que interpretaba la pequeña piedra su papel. Si iba disfrazada de Esmeralda, hablaba como las Esmeraldas, caminaba como las Esmeraldas, se comportaba como las Esmeraldas. No había detalle que se le escapara y que la pudiera delatar.

Pero tenía que tener cuidado en una cosa; no podía darle directamente la luz del sol, porque entonces descubrirían que no era transparente como las auténticas Esmeraldas. Lo mismo le ocurría con los disfraces de Rubí, de Zafiro y de Diamante. Así que sólo se los ponía cuando era de noche o al atardecer. Por el día se disfrazaba de Oro o de Plata. Aunque con estos disfraces tenía el peligro contrario; si dejaba de darles la luz del sol, dejaban de parecer Oro o Plata auténticos. Sin embargo la pequeña piedra lo tenía todo muy bien controlado.

y así fue pasando su vida. Nadie se dio cuenta del engaño. Los que la conocían como Esmeralda le tenían una gran admiración y aprecio. Y lo mismo ocurría con los que la conocían como Diamante, como Oro, como Zafiro, como Rubí o como Plata.

Pero un día, estando la piedra tomando el sol disfrazada de Oro, un hombre que pasaba por allí quedó deslumbrado con su brillo y la cogió. Al ver que era oro, dio un salto de alegría y fue corriendo a ver a un joyero para que le dijera cuál era su valor. Pero cuando el joyero la examinó, vio que era una simple piedra cubierta con una funda dorada. Entonces el hombre, desilusionado, la cogió y la tiró por la ventana.

Al caer al suelo, la piedra se rompió en mil pedazos, y sorprendentemente, dejó al descubierto que su interior había estado ocupado por un Diamante de gran calidad y de valor incalculable. Un Diamante que nunca había podido salir a la luz, porque la pequeña piedra se empeñó toda su vida en imitar a otros para ser valiosa e importante.

Propuestas de trabajo



1. Para diálogar juntos

1. ¿Qué disfraces tenía la pequeña piedra?
2. ¿Por qué se disfrazaba?
3. ¿Cuál era el inconveniente de los disfraces?
4. ¿Qué secreto guardaba en su interior? ¿Por qué nunca salió a la luz?
5. ¿Te muestras ante los demás tal como eres? ¿Qué cosas nos pueden impedir hacerlo?
6. ¿Qué tendrías que hacer para no acabar como acabó la pequeña piedra?

2. El cómic

Haz un cómic o tebeo del cuento que has leído, contando la historia de la pequeña piedra a través de dibujos y diálogos cortos, distribuidos en distintas escenas, tantas como necesites. Luego os pasaréis los cómics que habéis hecho cada uno.

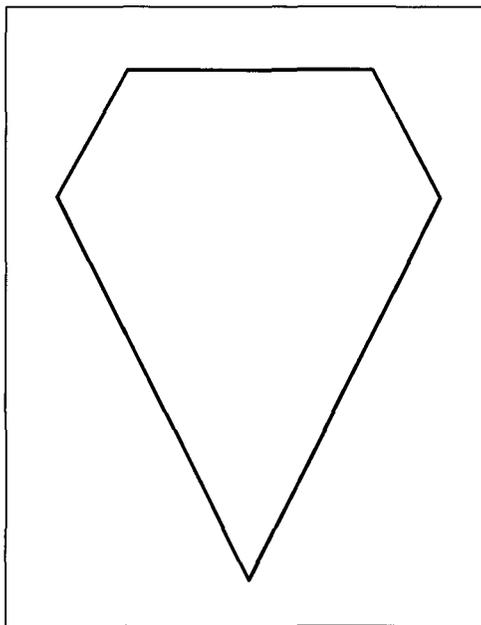
Dibujo			
Texto			

3. El diamante

El problema que tenía la pequeña piedra es que desconocía por completo cuál era el tesoro que guardaba en su interior; no se valoraba a sí misma y no se gustaba tal y como era. Por ello quería parecerse a otros e imitarles en todo, renunciando así a ser ella misma. Quizá fue porque no tuvo nunca a nadie que le quisiera y le ayudara a descubrir su tesoro.

A nosotros no nos ocurrirá lo mismo porque ya sabemos que Dios nos quiere tanto que ha puesto en nuestro interior un valioso tesoro para

descubrir. Ahora dibujaremos en una cartulina tamaño folio la silueta de un diamante como éste y la recortaremos.

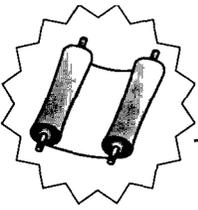


En una de sus caras escribiremos nuestro nombre y pondremos todas las cualidades que pusimos en el carnet de identidad. Después pasaremos nuestro diamante al compañero de al lado, y éste, ayudado por la lista de cualidades que utilizamos en la dinámica, pondrá, por la otra cara, aquellas que vea en nosotros, y que nosotros no hayamos escrito, o también podrá poner algo positivo o bueno sobre nosotros. Luego pondrá su firma para saber quién lo ha puesto.

y así nuestro diamante irá pasando por todos los compañeros para que pongan en él todo lo bueno que ven en nosotros. Se podrán repetir cualidades que hayan puesto otros compañeros.

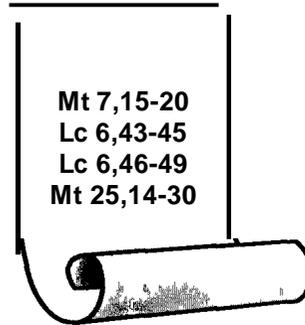
Lo mismo que hacen con nuestro diamante también lo haremos nosotros con los diamantes de los demás. Al final, el que quiera, podrá poner en común lo que han puesto de él sus compañeros.

Luego llevaremos ese diamante a casa y les diremos a nuestros padres y hermanos que también pongan en él todo lo bueno que ven en nosotros. Y acabaremos colgándolo en la pared de nuestra habitación, para que no se nos olvide nunca el gran tesoro que llevamos dentro. Algo que debemos cultivar y desarrollar cada día.



Explorando 'a Biblia

Lo que Dios quiere de ti es que saques a la luz y desarrolles todas las riquezas y cualidades que te ha dado. Quiere que llegues a ser tú mismo y que te sientas feliz siendo como eres porque vales mucho. Sólo así podrás dar buenos frutos que enriquezcan a los demás. No quiere que caigas en la trampa de la falsedad y del engaño porque será tu ruina. Quiere que seas auténtico.



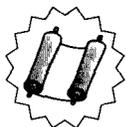
JUEGO: *El disfraz*

Os dividiréis por parejas, y después de leeros todas las citas, escogeréis un versículo cualquiera y lo escribiréis en una hoja. El juego consiste en «disfrazar» ese versículo porque no quiere ser transparente y quiere ocultar su contenido a los demás. Para ello os inventaréis un código y traduciréis ese versículo a vuestro código.

Luego le daréis ese versículo a otra pareja para que lo descifre. También le daréis la mitad de vuestro código con sus equivalencias; así tendrá una pista para poder descifrar el versículo. Igualmente vosotros tendréis que intentar descifrar el versículo que os den. Como esto lo harán todas las parejas a la vez, ganará la pareja que consiga descifrar el versículo que le haya tocado y lo cite correctamente ante el animador.

Para que tengáis una idea de cómo hacer un código, vais cogiendo cada letra del versículo y le asignáis un signo o símbolo que os inventéis. y cada vez que aparezca esa letra en el versículo, la sustituís por ese signo. Por ejemplo: «Jesús estaba solo...»

Código: J = 1 t = 5
 e = 2 a = 6 Frase: «12343 235676 3898...»
 s = 3 b = 7
 u = 4 0 = 8
 1 = 9



Para reflexionar

- ¿Cuál de las citas podría aplicarse a las cualidades que Dios nos ha dado a cada uno de nosotros? ¿Por qué?
- ¿En qué cita se habla de lo que le ocurre a una persona cuando pone en práctica lo que Jesús le dice? ¿De qué manera se podría aplicar al tema de la autenticidad?
- ¿En qué cita dice Jesús cómo reconocer a los falsos profetas? ¿Sabrías decir cuáles son los frutos de una persona que no es auténtica?
- ¿Qué cita dice que lo que uno tiene dentro del corazón acaba saliendo fuera delatándolo? ¿Estás de acuerdo con esto? Pon algún ejemplo.
- Ya que sabes que Dios te ha dado un gran tesoro, ¿en qué te gustaría emplearlo?



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

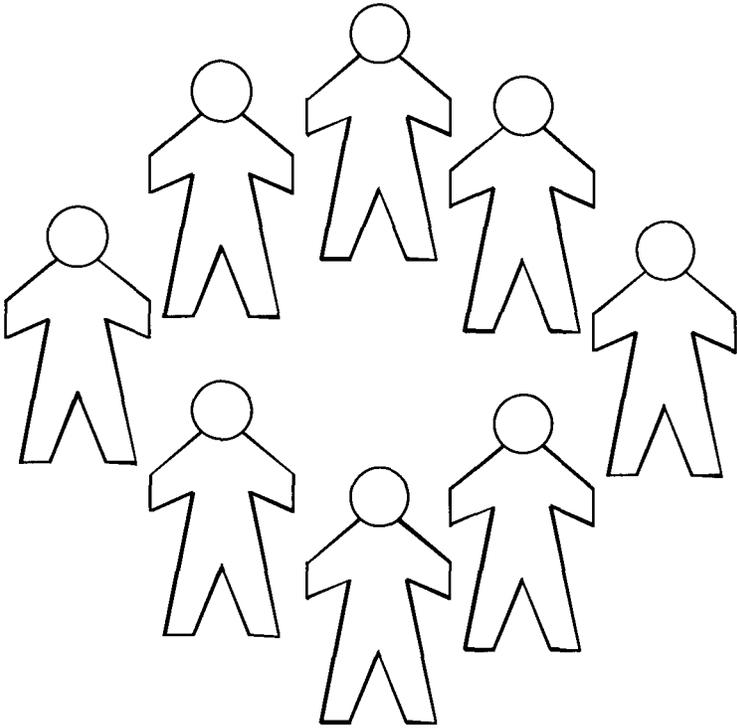
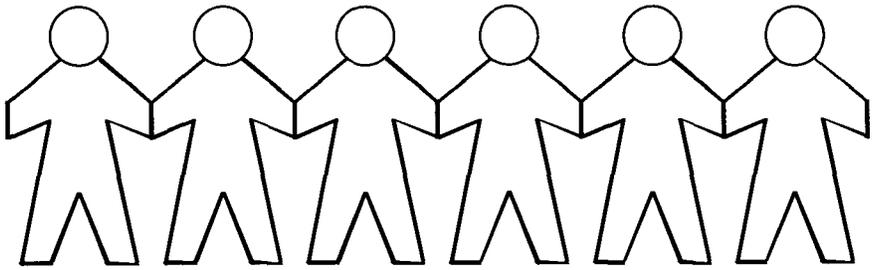
en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18, 20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.





TALLER 3

Vive en Grupo Unido

3

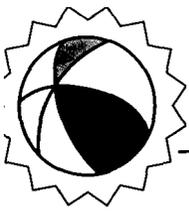
Los seres humanos estamos hechos para vivir unidos unos con otros. Solos podemos muy poco. Necesitamos vivir en grupo para desarrollarnos, conocernos, tener amigos y ser felices.

Pero no vale cualquier grupo, ha de ser un grupo unido, donde todos estén unidos por la amistad y el amor mutuo, donde todos sean aceptados y queridos tal como son y puedan aportar sus cualidades, sus ideas, sus cosas buenas, su forma de ser, para enriquecer al grupo.

Un grupo donde nadie sobra porque todos son necesarios e imprescindibles. Así es como Jesús quiere que llegue a ser el grupo de los cristianos.

El cristiano está llamado a vivir así. Pero un grupo unido no se consigue de la noche a la mañana. Debe construirse día a día y vencer muchos obstáculos. Y es que son muchas las cosas que pueden destruirlo: el egoísmo, las peleas, las burlas, las mentiras, etc.

Pero son también muchas las cosas que lo construyen y favorecen su unidad: la amistad, el respeto, el diálogo y la escucha, el compartir, la alegría, la bondad, etc. Si quieres que tu grupo sea un grupo unido, al estilo de Jesús, en este tema encontrarás un camino para lograrlo.



JUEGO: *Construyendo un grupo unido*

Os vais a poner en camino para construir un grupo unido. Haréis equipos de dos o tres personas. Pondréis vuestra ficha en la casilla de salida y tiraréis el dado por turno. El equipo deberá hacer la prueba de la casilla en que haya caído. ¡Buen viaje!

7 Limpiar GRUPO	8 Construir GRUPO	9 RETO ☆	10 😊 PUENTE ↓	11 💣	12 JESÚS	13 Confianza	14 Colaborar																								
6 JESÚS	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%;"> <tr> <td>29 Construir GRUPO</td> <td>30 ↑ 😞 ☎ ... PUENTE</td> <td>31 RETO ☆</td> <td>32 ☠</td> </tr> <tr> <td>28 JESÚS</td> <td colspan="2" style="text-align: center;"> 36 Grupo UNIDO </td> <td>33 JESÚS</td> </tr> <tr> <td>27 Escuchar</td> <td>☝</td> <td>35 Solidarlo</td> <td>34 PAZ</td> </tr> <tr> <td>26 💣</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>25 Amistad 😊</td> <td>24 Compromiso</td> <td>23 JESÚS</td> <td>22 RETO ☆</td> </tr> <tr> <td>21 Limpiar GRUPO</td> <td colspan="2"></td> <td>20 Conocerse</td> </tr> </table>						29 Construir GRUPO	30 ↑ 😞 ☎ ... PUENTE	31 RETO ☆	32 ☠	28 JESÚS	36 Grupo UNIDO		33 JESÚS	27 Escuchar	☝	35 Solidarlo	34 PAZ	26 💣				25 Amistad 😊	24 Compromiso	23 JESÚS	22 RETO ☆	21 Limpiar GRUPO			20 Conocerse	15 Amistad 😊
29 Construir GRUPO							30 ↑ 😞 ☎ ... PUENTE	31 RETO ☆	32 ☠																						
28 JESÚS							36 Grupo UNIDO		33 JESÚS																						
27 Escuchar							☝	35 Solidarlo	34 PAZ																						
26 💣																															
25 Amistad 😊							24 Compromiso	23 JESÚS	22 RETO ☆																						
21 Limpiar GRUPO			20 Conocerse																												
5 Perdón	16 PAZ																														
4 Amistad 😊	17 JESÚS																														
3 PAZ	18 Compartir																														
2 Ayudarse	19 Construir GRUPO																														
1 Alegría	20 Conocerse																														

! SALIDA

CASILLAS

- 1 **Alegría:** Alegrar a todos con un chiste o cantar o silbar una canción para que la reconozcan.
- 2 **Ayudarse:** Conseguir: 3 pelos, 1 pañuelo, 3 zapatos y 1 cinturón que no sean vuestros, y hacer 1 avión y 2 barcos de papel. Todo ello en 3 minutos. (El animador podrá añadir más objetos)
- 3 **Paz:** Siempre que se caiga en ella habrá que dar la paz a todo el grupo.
- 4 **Amistad:** Avanzar 4 casillas porque sois amigos y hacer la prueba que toque.
- 5 **Perdón:** Hacer una escenificación en la que haya una ofensa y luego se pida perdón. (Duración mínima 2 minutos)
- 6 **JESÚS:** Con él se adelanta. Ir hasta la siguiente casilla donde ponga Jesús y volver a tirar.
- 7 **Limpiar grupo:** Escribir en un papel 2 actitudes o comportamientos que rompen la unidad de un grupo. Arrugar el papel y encestarlo en *una* papelera que esté a 10 pasos de distancia.
- 8 **Construir grupo:** Decir 3 síntomas que demuestran que un grupo está unido.
- 9 **Reto 1º:** Entre todos mantener un globo en el aire sin moverse del sitio. (Durante 2 minutos)
- 10 **Puente:** Ir a la casilla 30 y aprender 3 números de teléfono de compañeros. Si no los memorizan se vuelve a la casilla 10. (4 minutos). Si se cae en la casilla 30 se hará lo mismo.
- 11 **Bomba:** En el momento en que se caiga aquí, todos a la vez simularán la explosión de una bomba. Los insultos son como una bomba contra la unidad, por ello vuestro equipo estará una ronda sin jugar por haber caído aquí.
- 13 **Confianza:** Con los ojos vendados, uno del equipo hará un recorrido con obstáculos guiado sólo por la voz de un compañero que estará lejos de él. (Dos minutos)
- 14 **Colaborar:** Recomponer un puzle de 15 piezas en el que esté escrita la frase: El grupo, unido, jamás será vencido. (Un minuto de tiempo)
- 18 **Compartir:** Decir tres cosas que vosotros podríais compartir con los compañeros.
- 20 **Conocerse:** Decir el nombre (y apellidos) de todos los del grupo con los ojos cerrados.
- 22 **Reto 2º:** Todos se pondrán en fila y cogerán la pierna izquierda al de delante. Hecho esto, intentarán avanzar todos juntos, sin perder el equilibrio, dando al menos 6 pasos. (Dos minutos)
- 24 **Compromiso:** ¿Qué os comprometéis a dar de vosotros mismos al grupo? (Contestan...)
- 27 **Escuchar:** De espaldas a todos, deberéis identificar la voz de vuestros compañeros que imitarán cada uno a animales diferentes. (Tres minutos)
- 31 **Reto 3º:** Entre todos, y siguiendo un tumo, decir 50 palabras que empiecen por oo. (a,b,coo. según elija el animador). No se pueden repetir palabras ni pasar a otro compañero si al que le tocaba no le sale ninguna. (Hay dos minutos de tiempo)

- 32 Calavera: Las peleas son la muerte de la unidad de un grupo, por ello retrocederéis a la casilla de Salida para volver a empezar.
- 35 Solidarlo: Os uniréis al equipo que va en segunda posición y llegaréis juntos hasta el final.
- 36 Grupo Unido: Esperaréis ahí hasta que lleguen todos los equipos.

Reglas

- Hay pruebas en las que aunque caiga un equipo deberán participar todos los demás equipos. (Por ejemplo, los Retos)
- Si el equipo no supera una prueba, retrocederá dos casillas.
- Si un Reto no es superado por el grupo, el equipo que cayó en él no retrocederá dos casillas.
- No se pueden repetir las contestaciones de equipos que cayeron antes en la misma prueba.

Al final del juego comentamos

1. ¿Qué cosas hacen que un grupo funcione? ¿Y cuáles hacen que se deshaga?
2. ¿En qué grupos has estado antes? ¿Cómo te fue? ¿Qué esperas de este grupo?
3. ¿Cómo has visto al grupo en el desarrollo de este juego? ¿Lo has pasado bien?
4. ¿Qué significado le ves a esta frase: «Lo importante no es llegar los primeros sino llegar juntos»?

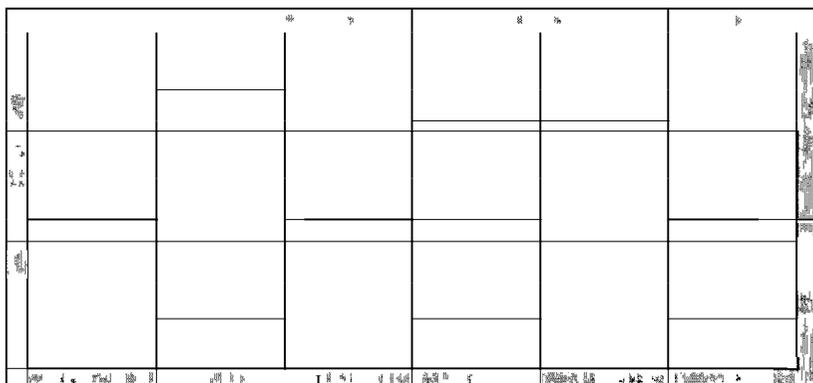


DINÁMICA: *El bingo de la UNIDAD*

Jesús eligió a un grupo de personas para que vivieran siempre con él. Hombres y mujeres le seguían a todas partes y aprendían de él a **vivir unidos como hermanos**. Hoy también nosotros podemos aprender a vivir unidos como lo hicieron sus discípulos. Fíjate en todas estas palabras que para ellos eran muy importantes para alcanzar la unidad:

Paz	Diálogo	Compromiso	Esfuerzo	Fe
Perdón	Escuchar	Ayuda	Libertad	Gratitud
Alegría	Compañerismo	Confianza	Ilusión	Sacrificio
Solidaridad	Respeto	Amistad	Optimismo	Organización
Compartir	Fidelidad	Amor	Participación	Acogida
Generosidad	Responsables	Comunicarse	Desprendidos	Aceptación
Bondad	Sinceridad	Colaboración	Fraternidad	Superarse
Servicio	Igualdad	Tolerancia	Entrega	Verdad

Después de que el animador te aclare el significado de estas palabras, escribe en este cartón de bingo las diez palabras que para ti son más importantes para que haya unidad en tu grupo, y que tú te comprometerás a hacer posible. Luego dirás al grupo por qué razón las has escogido.



Hecho esto, podréis jugar al bingo de la UNIDAD. Las 40 palabras se escribirán en pequeños papeles y se pondrán en una bolsa. El animador las irá sacando y nombrando. Si la que dice está en tu cartón, la tachas. Cuando completes una línea con todas tachadas, cantarás línea. Ganarás 5 puntos por línea cantada. Y cuando tengas todas las palabras tachadas, cantarás bingo y ganarás 15 puntos. Se podrá jugar tantas veces como quieras. Pero para ello tendrás que hacerte tus propios cartones de bingo.



CUENTO: *Un equipo en la selva*

Había una vez un león que era el Rey de la selva. Era un Rey justo que siempre buscaba el bien de su pueblo. Un día se le ocurrió una brillante idea. Formar un equipo de fútbol para jugar con los países vecinos y pasarlo bien. Así que rápidamente fue por la selva para elegir a sus jugadores.

Pasó por una pradera y vio a una jirafa. Pensó que jugaría muy bien de cabeza y la fichó para el equipo. Luego vio a un oso enorme que haría muy bien de portero y también lo fichó. Vio una gacela y un leopardo corriendo veloces como un rayo y pensó que serían los mejores delanteros para el equipo y los eligió. y así fue escogiendo a sus jugadores según veía sus cualidades. A los monos y al tigre para ocupar el centro del campo. Un elefante y un rinoceronte para la defensa. Una liebre para hacer los regates. Al final, después de mucho buscar, consiguió completar un equipo con once jugadores.

Pero el primer día de entrenamiento fue un desastre. El leopardo quería comerse la gacela. El oso quería atrapar a los monos. El elefante y el rinoceronte no paraban de pelearse. La liebre huía a toda prisa del tigre. Aquello no podía seguir así. El Rey, que era el entrenador, pitó muy fuerte su silbato y les hizo parar. Se había dado cuenta de que no se querían entre ellos por ser diferentes unos de otros.

Así que, antes de enseñarles a jugar al fútbol, les enseñó a convivir juntos en paz para respetarse y aceptarse tal como eran. Si no, el equipo no funcionaría. Después de muchos días de entrenarse sólo en esto, llegaron a ser grandes amigos.

Entonces es cuando empezaron a jugar a fútbol. y se lo pasaron tan bien aprendiendo este deporte, que llegaron a ser uno de los mejores equipos. Todo el mundo, al verles jugar, se admiraban de lo bien que lo hacían. Y cuando les preguntaban por qué jugaban tan bien, ellos contestaban:

-Porque somos buenos amigos y cada uno aporta al equipo lo mejor que sabe hacer.



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué el rey león elige a sus jugadores con cualidades diferentes? ¿No sería mejor que todos fueran iguales para que el equipo fuera perfecto?
2. ¿Por qué el primer día de entrenamiento fue un desastre?
3. ¿Cómo crees que el entrenador les enseñó a convivir juntos y en paz? Imagínate y di cómo pudo ser el entrenamiento que les hizo hacer el rey león para que, al final, acabaran siendo grandes amigos.
4. ¿Dónde estaba su secreto para jugar tan bien?
5. ¿Crees que esto se podría aplicar a tu grupo? ¿De qué manera?
6. ¿Qué podrías aportar al grupo para que cada vez estuviera más unido?
7. ¿Cómo te gustaría que fuera el grupo donde estás? ¿Cómo lograrlo?

2. Lectura interactiva

Ahora el animador leerá el cuento y cuando diga una palabra clave, todo el grupo deberá hacer rápidamente lo que corresponda sin equivocarse. Se trata de ver cómo estamos de compenetrados y sincronizados para hacer algo juntos.

PALABRAS CLAVE

Equipo: Cogerse de la mano, haciendo un corro y saltar todos a la vez.

Animales: Según el animal que se diga todos deberán hacer lo siguiente:

León: Hacer un rugido muy fuerte.

Jirafa: Subirse a la silla y estirar la cabeza.

Oso: Caminar pesadamente abriendo mucho la boca.

Gacela: Dar tres saltos en el sitio.

Leopardo: Correr un «esprint» sin moverse del sitio.

Monos: Imitar los sonidos y movimientos que hacen.

Tigre: Dar dos zarpazos al aire.

Elefante: Imitar con el brazo el movimiento de su trompa.

Rinoceronte: Ponerse a cuatro patas.

Liebre: Simular un regate de fútbol.

Jugar (y derivados): Dar dos palmadas y otra con un compañero cercano.

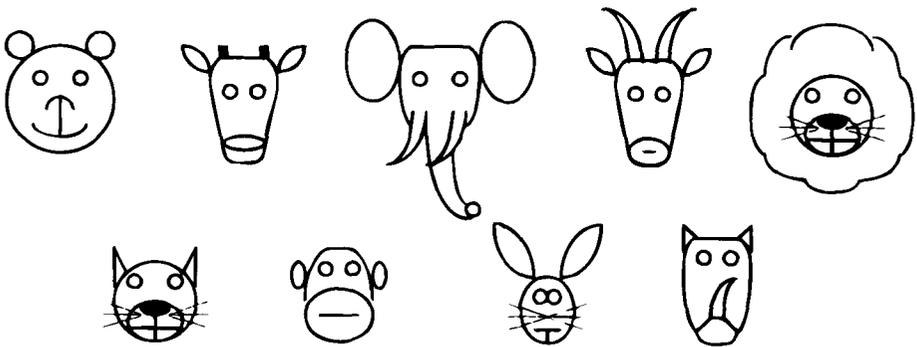
(Variantes: Leer el cuento sin leer las palabras clave y sustituirlas por el gesto. El que falle se elimina.)

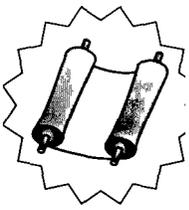
3. El eslogan

Elegid un eslogan que identifique a vuestro grupo y escribidlo con letras grandes en una cartulina para colgar en vuestra sala. Luego, en otra cartulina, poneos de acuerdo para escribir los diez mandamientos del grupo unido.

4. Escenificar cuento

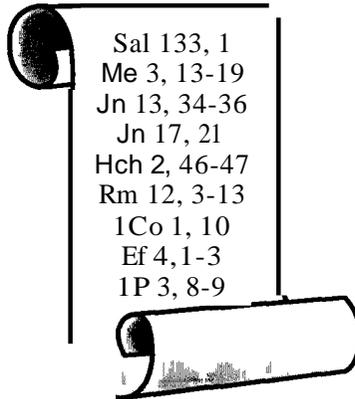
Se repartirán los personajes y se escenificará el cuento mientras el animador lo va leyendo. Con cartulinas y gomas elásticas, cada uno se fabricará la careta de su animal. Aquí están los modelos para las caretas. Podrán repetirse personajes para que todos puedan participar.





Explorando la Biblia

Los cristianos estamos llamados a vivir en comunidad, en grupo unido. Un grupo donde todos nos queremos como hermanos; donde cada uno aporta las riquezas que Dios le ha dado para bien de todos; un grupo donde todos somos necesarios e importantes; donde todos tenemos una tarea a realizar.



JUEGO: *El Tiempo es oro*

El grupo se dividirá por equipos de dos o tres personas. Cada equipo tendrá una o dos biblias (es importante que tengan la misma traducción). El animador dará 6 minutos para que todos busquen y señalen en sus biblias las citas bíblicas del juego. Los equipos que consigan hacerlo en este tiempo sumarán tres puntos a sus marcadores.

El juego consiste en lo siguiente: cada equipo elegirá dos versículos sueltos de entre todas las citas que hay, y los escribirá textualmente en una hoja, indicando exactamente su cita (ej: Ef 4, 3). Podrán escoger otros dos de reserva por si durante el juego ven que otro equipo ha elegido uno de los suyos, aunque no sería problema el repetirlo.

Por turnos, un equipo leerá un versículo de los que ha elegido y los demás equipos tendrán minuto y medio de tiempo para identificarlo. Cuando lo hayan encontrado, escribirán en una hoja la cita exacta del

versículo (ej.: Ef 4, 3) Y rápidamente se la entregarán al animador. La primera hoja de las entregadas al animador dentro del tiempo, y que esté correcta, ganará cinco puntos para el equipo.



Para reflexionar

Ahora cada equipo elegirá, de las nueve citas anteriores, aquella que expresa mejor lo que ellos han visto, aprendido y descubierto en este tema. La leerán al grupo y dirán por qué razones la han escogido. Después, entre todos, elegirán el versículo que querrían hacer realidad en su grupo.



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia»,

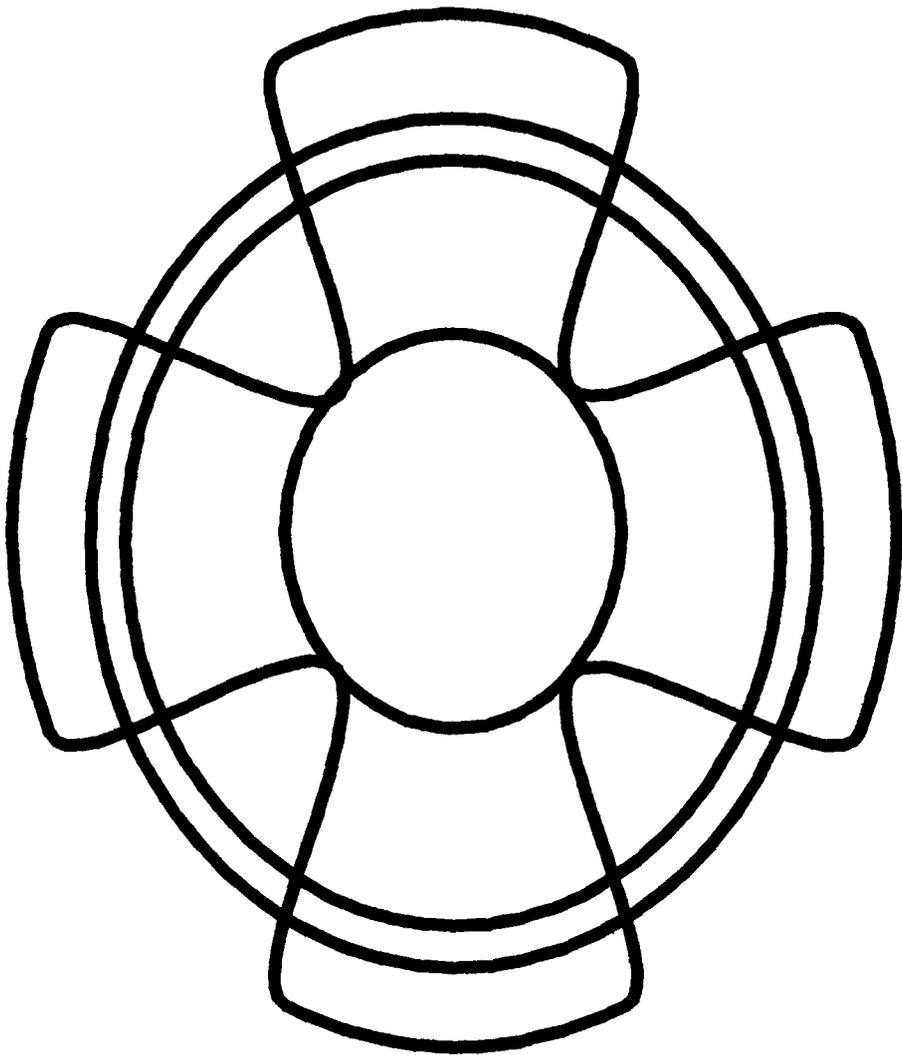
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18,20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.



TALLER 4

Confía en Dios



Dios no se ha conformado con regalarnos la vida y darnos el tesoro de nuestras riquezas personales.

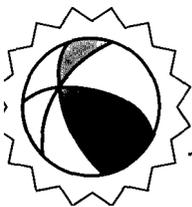
Nos quiere tanto, y quiere tanto nuestro bien, que se ha hecho hombre en Jesús de Nazaret para enseñarnos a vivir la vida de verdad, y desarrollar al máximo todas nuestras capacidades.

Se ha hecho hombre para enseñarnos a ser personas realmente humanas, personas auténticas. Jesús vive hoy resucitado entre nosotros, saliendo a nuestro encuentro de mil maneras para regalarnos su amistad y compañía.

Lo más grande que le puede pasar a una persona en esta vida es encontrarse con Jesús y conocerlo de verdad. Los que así lo hacen, los que han dejado que Jesús entre en su corazón, único lugar posible donde se le puede conocer de verdad, han visto cómo su vida ha cambiado y se ha llenado de alegría.

y es que cuando una persona se deja querer por Jesús, es como si volviera a nacer a una vida nueva donde lo único que importa es seguirle y confiar siempre en él.

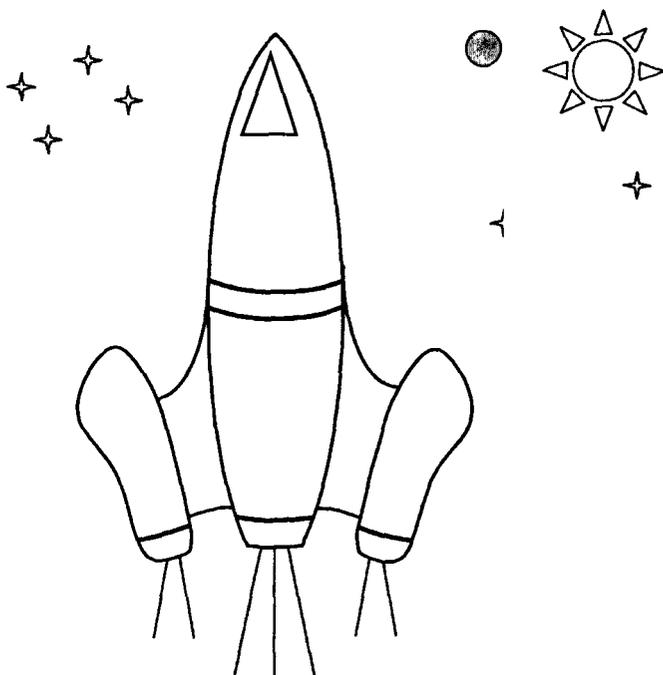
En esto consiste la Fe cristiana, en confiar en Alguien que sabemos nos quiere y que siempre cuidará de nosotros. De esto es de lo que vamos a tratar en este tema.



JUEGO: *La nave espacial*

Un cristiano confía tanto en Jesús como los tripulantes de una nave espacial confían en los que dirigen su vuelo desde el centro de control de la Tierra. De ellos depende que su vuelo tenga éxito. Si los astronautas no siguen el camino y las instrucciones que ellos les marcan, su nave espacial se estrellará. Por ello les va la vida en confiar ciegamente en ellos.

En esto va a consistir el juego. Vamos a poner en práctica nuestra confianza. Haremos cuatro equipos y estableceremos por suertes un turno de participación. El primer equipo hará de Centro de Control de la Tierra. El segundo hará de nave espacial, y los integrantes del tercer y cuarto equipo harán de «meteoritos estáticos».



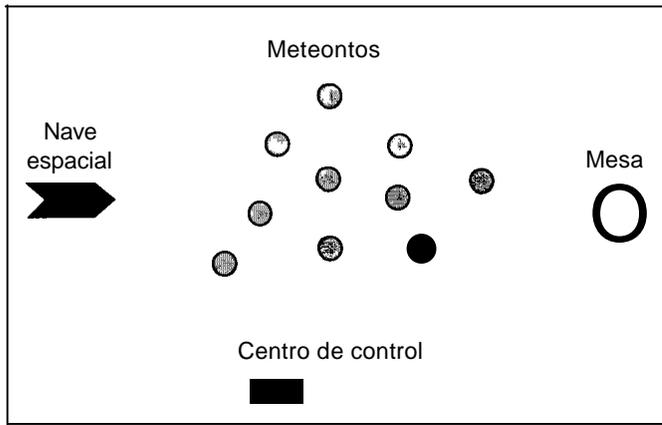
Normas y funcionamiento del Juego

La sala se despejará de obstáculos y en uno de sus extremos o paredes se pondrá el equipo de la nave espacial dispuesto a despegar. Irán con

los ojos bien vendados y cogidos por la cintura en fila india, esperando que el Centro de Control les dé la orden para despegar.

En el extremo opuesto de la sala, habrá una mesa que simbolizará el planeta Marte, y encima de ella se colocará un vaso de plástico lleno de agua. La misión que tendrá que cumplir la nave espacial será la de recoger una muestra de agua (vaso) del planeta Marte y regresar con ella a la Tierra.

Pero entre estos dos puntos de la sala (zona de despegue y Marte), se colocarán separados los «meteoritos estáticos», que serán los miembros de los equipos tres y cuatro. Se quedarán sentados en el suelo sin moverse y sin hablar. Si algún integrante de la nave espacial les toca, choca con ellos o les roza, la nave espacial se destruirá y su misión habrá fracasado.



El equipo que está en el Centro de Control les irá dando órdenes lo más precisas posibles para guiarles por el buen camino, esquivando los meteoritos, y haciendo que cumplan su misión a la perfección.

Estarán sentados en mesas simulando mirar sus ordenadores y pantallas como hacen los de la NASA. Podrán turnarse en decir las órdenes según el tramo que atraviese la nave (ida, coger muestra, vuelta, etc.) para que así todos los del equipo intervengan.

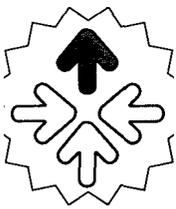
Cuando la nave espacial termine su misión (con éxito o sin él), los equipos cambiarán de posiciones siguiendo este orden: el equipo uno que hacía de Centro de Control hará de nave espacial; el equipo dos que hacía de nave espacial hará de meteoritos, y el equipo tres hará de

Centro de Control, mientras el equipo cuatro sigue otro turno jugando como meteoritos. Y así todos los equipos irán pasando por todas las posiciones del juego, teniendo en cuenta que al que le toque ser meteoritos tendrá que estar dos turnos seguidos siéndolo.

El juego terminará cuando todos hayan viajado a Marte una vez, aunque puede hacerse otro viaje si se quiere y hay tiempo.

Al final del juego comentamos

1. ¿Se puede ir por la vida sin confiar en nadie? ¿En qué personas confías tú? ¿Por qué?
2. ¿Qué condiciones tienen que darse, o cómo tiene que ser una persona, para que tú confíes totalmente en ella? ¿Y qué tiene que ocurrir para que tú desconfíes de alguien?
3. ¿Confías en Jesús? ¿Por qué?
4. ¿Qué parecido le ves a este juego con el hecho de confiar en Jesús?
5. ¿Desde cuándo conoces a Jesús? ¿Qué te han dicho de él? ¿Quién es Jesús para ti?



DINÁMICA: *El telegrama*

El cartero acaba de venir a tu casa para darte este telegrama urgente:

TELEGRAMA				
Oficina de origen	Palabras	Día	Hora	Importe en euros
Sucursal cielo	61	hoy	ahora	0,61 euros
Indicaciones	DESTINATARIO: Tú			
URGENTE	SEÑAS: Tu Hogar			
	TELÉFONO: Móvil de la Amistad			
	DESTINO: El corazón			
TEXTO:	Hola Amigo -stop-- Te lo he dicho ya de muchas maneras -stop-- Todos los días no me canso de repetírtelo -stop-- Sólo me queda decírtelo por telegrama -stop-- Te quiero seas como seas y hagas lo que hagas -stop-- Siempre estaré contigo ayudándote a ser feliz -stop- Te necesito como amigo -stop-- Espero respuesta -stop--			
	Firmado: un Amigo que confía en ti -stop--			
SEÑAS DEL EXPEDIDOR	NOMBRE: Jesús de Nazaret	TELÉFONO: de la Esperanza		
	DOMICILIO: <i>CI del Amor sln</i>	POBLACIÓN: Reino de Dios		

Ahora deberás mandarle un telegrama a Jesús como contestación:

TELEGRAMA				
Oficina de origen	Palabras	Día	Hora	Importe en euros
Indicaciones	DESTINATARIO:			
	SEÑAS:			
	TELÉFONO:			
	DESTINO:			
TEXTO:				
SEÑAS DEL EXPEDIDOR	NOMBRE:	TELÉFONO:		
	DOMICILIO:	POBLACIÓN:		



CUENTO: *La nube de Dios*

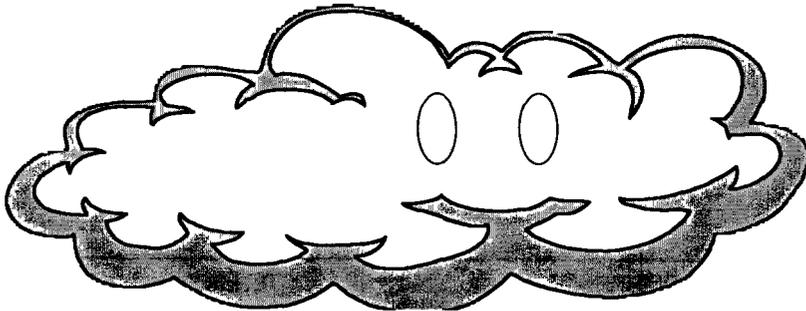
Había una vez un niño que vivía en un orfanato porque había perdido a sus padres en un accidente y no tenía familia que le cuidara. Se sentía muy solo y triste porque nadie le quería. Muchas veces se asomaba a la ventana de su habitación para mirar al cielo y llorar sin que nadie le viera.

Pero un día, una nube de Dios que pasaba por allí lo vio y se paró para ver qué le pasaba. La nube preguntó al sol y el sol le contó la triste historia de aquel niño. Y las estrellas le dijeron que por las noches también le veían llorar, pero no sabían qué hacer para ayudarlo.

La nube empezó a pensar cómo podría alegrarle un poco y pronto se le ocurrió una idea. Le lanzó tres gotas de agua para llamarle la atención, y lo hizo con tanta puntería que le dieron en toda la nariz. El niño paró de llorar y miró hacia la única nube que había en el cielo. Entonces la nube, ayudada por el viento, comenzó a tomar la forma de un perro, luego de un elefante, luego de un barco, y así, de muchas cosas más.

El niño creía estar viendo visiones. Una nube del cielo estaba jugando con él. Comenzó a sonreír viendo aquel espectáculo. Si le saludaba con la mano, la nube tomaba forma de mano. Si le enseñaba una pelota, tomaba forma de pelota. Si le enseñaba un calcetín tomaba forma de calcetín. El niño reía a carcajadas. Había encontrado a un amigo.

**La nube, al final, tomó la forma de corazón, y el niño comprendió que en el cielo había Alguien que le quería y se preocupaba por él. Desde aquel día, cuando se sentía triste y solo, no tenía más que mirar al cielo para saberse siempre querido.*



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué lloraba el niño en la ventana de su habitación?
2. ¿Quiénes eran los únicos que le veían llorar sin él saberlo?
3. ¿Qué hizo la nube de Dios para animar al niño?
4. ¿Qué es lo que comprendió el niño al final de la historia?
5. ¿Te sientes acompañado y ayudado por Jesús? ¿Cómo te relacionas con él? ¿Qué cosas le dices y cómo le escuchas?
6. ¿Con un amigo así, a qué cosas podremos dejar de tener miedo?

2. Montaje de diapositivas

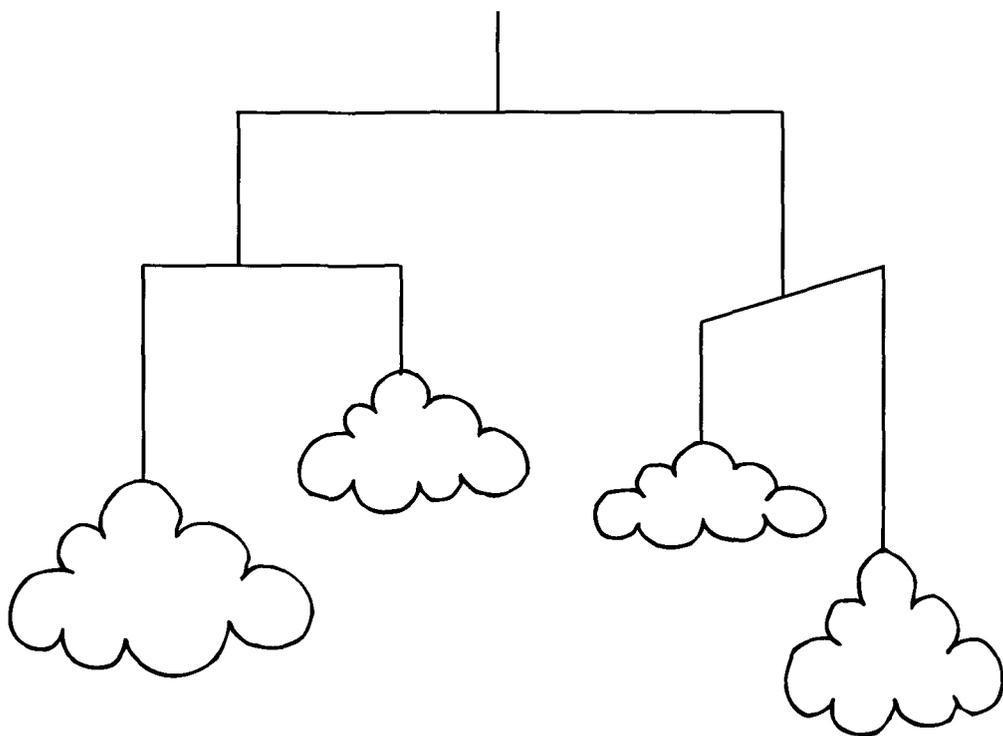
Ahora podréis hacer un montaje de diapositivas para contar el cuento a vuestra manera. Os dividiréis por grupos de cuatro o cinco personas. El animador os facilitará todos los materiales necesarios. En cada diapositiva dibujaréis una escena del cuento. El montaje no deberá superar las 20 diapositivas. Pero antes de ponerse a dibujarlas, será mejor que os hagáis un guión de todo lo que vais a hacer. El guión lo haréis en una hoja siguiendo el modelo que sigue a continuación. De esta manera os será más fácil repartiros el trabajo.

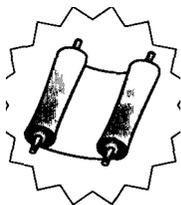
Diapositiva	Dibujo	Texto hablado	Efectos sonoros	Tiempo
1	Casa del orfanato y la cabeza del niño asomada en la ventana.	Había una vez un niño que vivía en un orfanato porque había perdido a sus padres en un accidente y no tenía familia que le cuidara.	Música de fondo.	10 segundos
2	Cara del niño llorando mirando al cielo.	Se sentía solo y triste porque nadie le quería. Muchas veces se asomaba a la ventana para mirar al cielo y llorar sin que nadie le viera.	Música de fondo. Suave sollozo.	12 segundos
3	

Cuando todos los grupos tengan su montaje terminado, se proyectarán para ver cómo han quedado.

3. Nubes colgantes

Cada uno de vosotros dibujaréis en una cartulina, tamaño folio o cuartilla, la silueta de una nube. La recortaréis y escribiréis en una de sus caras una frase breve que diga quién es Jesús para vosotros, y en la otra cara pondréis una frase que diga qué es lo que hace Jesús por vosotros. Lo haréis con rotuladores para que quede bien y se pueda leer desde cierta distancia. Luego haréis un pequeño agujero en la nube para atarle un hilo y se la daréis al animador. Éste las irá atando a los extremos de unas varillas, y finalmente estos colgantes los pegará con celo en el techo de la sala quedando de esta manera:





Explorando la Biblia

No estamos solos. Dios siempre está a nuestro lado queriéndonos y cuidando de nosotros. Nos quiere sin condiciones, tal como somos. Para él siempre seremos sus hijos más queridos. Dios es nuestra madre y nuestro padre. Los que han descubierto esto viven llenos de alegría confiando totalmente en él. Y tanto confían, que su fe les hace capaces de hacer cosas extraordinarias y superar las mayores dificultades.

Bloque I	Bloque II
Somos hijos de Dios	Confiaron en Dios
Mt 6,9-13	Mt 8,5-13
Mt 6,25-34	Mt 9,1-8
Le 11,9-13	Mt 9,20-22
Rom 8,14-17	Le 18,35-43
1Jn 3,1-2	Le 19,1-10
	Me 9,14-27



Escenificación

Divididos por grupos de dos o tres personas, preparar una escenificación de una de las seis citas del bloque II. Después de leerlas todas, cada grupo elegirá una diferente. En las escenificaciones uno puede hacer de narrador mientras sus compañeros van representando la historia y haciendo los diálogos.

Después de todas las representaciones se responderá entre todos a la siguiente pregunta: ¿Qué importancia ha tenido la fe, o confianza en Jesús, en cada una de estas escenas evangélicas?



Para reflexionar

Las citas del bloque 1 nos dicen que somos hijos de Dios y nos invitan a dirigirnos a Él como a un Padre y a confiar siempre en Él. Buscadlas en vuestras biblias y leedlas para todo el grupo. Luego escoged, cada uno, las dos frases que más os hayan gustado o llamado la atención y decid por qué. También podéis decir la cita que más os ha gustado.



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

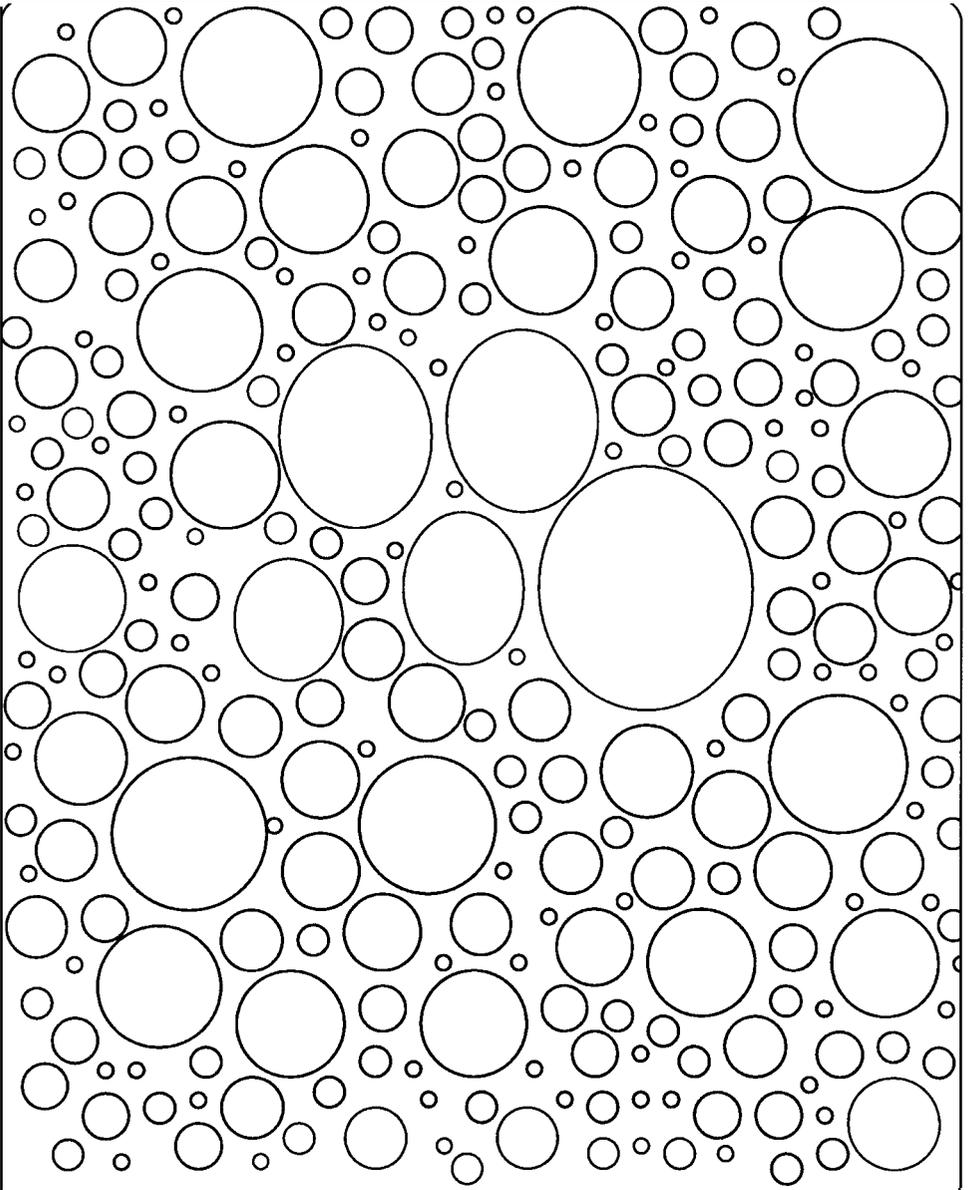
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18,20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.



TALLER 5

Lleno de Esperanza

Por difícil o imposible que parezca,
todo es posible para aquél que vive lleno de Esperanza.
y sólo se tiene Esperanza cuando uno confía en que tiene
grandes posibilidades de conseguir lo que desea o necesita.

Tú puedes hacer realidad en tu vida
todos los sueños y proyectos que tengas,
si los deseas con todas tus fuerzas
y te sientes capacitado para realizarlos.

Jesús dijo que todo es posible para el que tiene fe.
Jesús te asegura hoy a ti, y te da su Palabra, de que serás capaz
de conseguir todo lo bueno que te propongas en tu vida. Más aún,
te dice que ya lo tienes conseguido si confías en su Palabra.

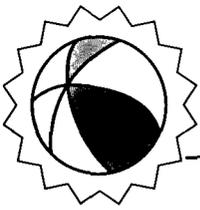
Sólo te pide que te pongas manos a la obra,
y te esfuerces por hacer realidad, cada día, eso que esperas, porque
sabes que lo lograrás. Jesús estará contigo.

Sólo tendrás que mantenerte firme en los momentos en
que todo parezca perdido. Y si llega el fracaso, no pierdas
el ánimo; la Esperanza siempre te abrirá nuevos caminos mucho
mejores que los anteriores. Nunca habrá nada perdido.

Vivir llenos de Esperanza
es el gran tesoro de los cristianos.
Tesoro que juntos vamos a descubrir en este tema.



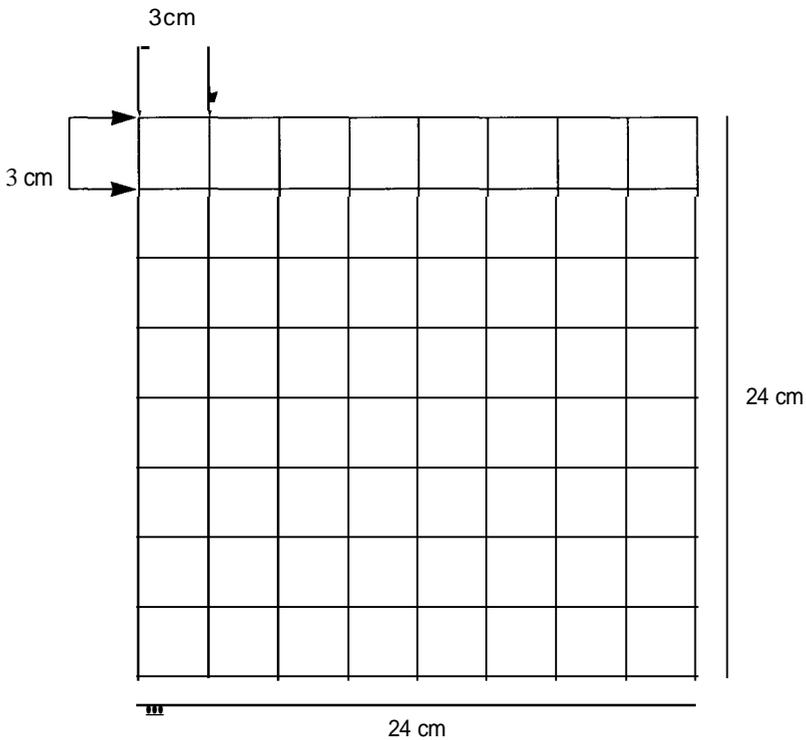
**El tesoro
del cristiano**



JUEGO: *Duelo de estrategias*

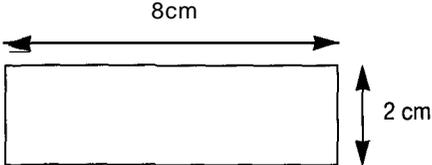
Son muchas las cosas que ponen en peligro nuestra Esperanza cada día. Por ello vamos a ver si podemos ganarle la partida a la Desesperanza o Desesperación. Os dividiréis de dos en dos para hacer entre vosotros el duelo de la Esperanza contra la Desesperanza. Será un juego de habilidad táctica. (Si alguien queda sin contrincante se unirá a otro).

Para poder hacer este juego, cada pareja tendrá que hacerse su propio tablero y las fichas necesarias según vamos a ir indicándolo aquí. El tablero será una cartulina que medirá **24 cm** en cada lado. Este tablero estará cuadrículado con casillas que midan **3 cm** por lado. Así cada lado del tablero tendrá 8 casillas de esta manera:

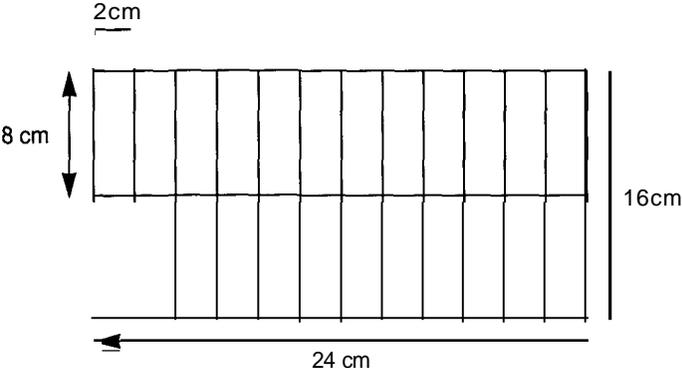


Ahora habrá que hacer 24 fichas para la Esperanza y 24 fichas para la Desesperanza. Se utilizarán cartulinas de distinto color para distinguir

los dos bandos. Las fichas se harán de la siguiente manera. Se harán tiras de cartulina de estas medidas: 2cm de ancho por 8 cm de largo.



Para aprovechar la cartulina y que te salgan bien las fichas, podrás hacer un cuadrado con estas medidas: 24 cm de largo por 16 cm de ancho. Y dentro de él hacer las tiras con la regla para luego recortarlas. De esta manera te saldrán 24 tiras así:



Cuando los dos tengáis todas vuestras fichas recortadas, las doblaréis exactamente por la mitad, de tal manera que puedan sostenerse de pie, como indica el dibujo:



Luego copiaréis en uno de sus lados los nombres de las fichas y su valor numérico según estas listas que vienen a continuación:

Fichas de la Esperanza

Esperanza-1
Serenidad-2
Seguridad-3 (*habrá tres de ellas*)
Paciencia-4 (*habrá cuatro de ellas*)
Optimismo-5
Ilusión-5
Alegría-5
Valentía-6
Firmeza-7
Espíritu de superación-8
Trabajador-8
Constancia-8
Esfuerzo-8
Confianza en uno mismo-9
Confianza en Jesús-10
Ficha Trampa (*habrá cuatro*)

Fichas de la Desesperanza

Desesperanza-1
Intranquilidad-2
Inseguridad-3 (*habrá tres de ellas*)
Impaciencia-4 (*habrá cuatro de ellas*)
Pesimismo-5
Desilusión-5
Tristeza-5
Depresión-6
Desánimo-7
Dificultades-8
Duda-8
Inconstancia-8
Rendirse-8
No confiar en sí mismo-9
No confiar en Jesús-10
Ficha Trampa (*habrá cuatro*)

Normas y funcionamiento del Juego

- Cada jugador colocará sus 24 fichas ocupando las tres primeras filas del tablero que tiene frente a él.
- El juego consistirá en apoderarse de la ficha número uno del contrincante (ficha de la Esperanza o Desesperanza, según estés en un bando o en otro). El que lo consiga ganará la partida.
- Por ello cada uno deberá proteger al máximo su ficha número uno, rodeándola de fichas de mayor numeración y de alguna ficha trampa. También procurará que su contrincante no sospeche de dónde está para que no vaya directamente a por ella.
- Las fichas sólo pueden avanzar una casilla cada vez. Pueden hacerlo en todas direcciones menos en diagonal. Las fichas número uno y

las fichas trampa no podrán moverse. Serán fijas. (Si alguien es descubierto moviéndolas quedará eliminado).

- ¿Cómo se quitan o se comen las fichas del contrario? Se comen poniendo tu ficha enfrente de la de tu contrario (de lado no podrá hacerse), y diciéndole que vas a por ella. Entonces os enseñaréis las fichas que son y ganará la ficha que tenga más numeración. Si es la tuya la que gana, te quedarás con la ficha del contrario y ocuparás su casilla con la tuya y podrás seguir jugando otro turno. Pero si la de mayor numeración es la del contrario, él se quedará con tu ficha, pero no ocupará tu casilla porque no fue él el que atacó. Se quedará donde estaba y le tocará mover ficha a él. Si las fichas son de igual numeración ganará la que atacó primero.
- Las fichas trampa no pueden moverse, son fijas. Si son atacadas pueden destruir o eliminar todas las fichas contrarias que se encuentren con ella. Sólo las fichas que tengan la numeración de tres puntos podrán desactivarlas y eliminarlas.

En resumen, antes de empezar la partida, deberás colocar tus fichas con habilidad y estrategia para proteger tu ficha número uno y para lanzarte a descubrir la ficha número uno del contrario y ganarle la partida.

Al final del juego comentamos

1. ¿Sabrías explicar el significado de esta frase que muchas veces se dice: «la Esperanza es lo último que se pierde»?
2. ¿Cómo explicarías lo que es la Esperanza?
3. ¿Puedes decir alguna de tus esperanzas o algo que esperas con ilusión?
4. Después del juego ¿sabrías decir de memoria todas las cosas que favorecen la Esperanza y por qué? ¿Y las que favorecen la Desesperanza?



DINÁMICA: *El teléfono de la Esperanza*

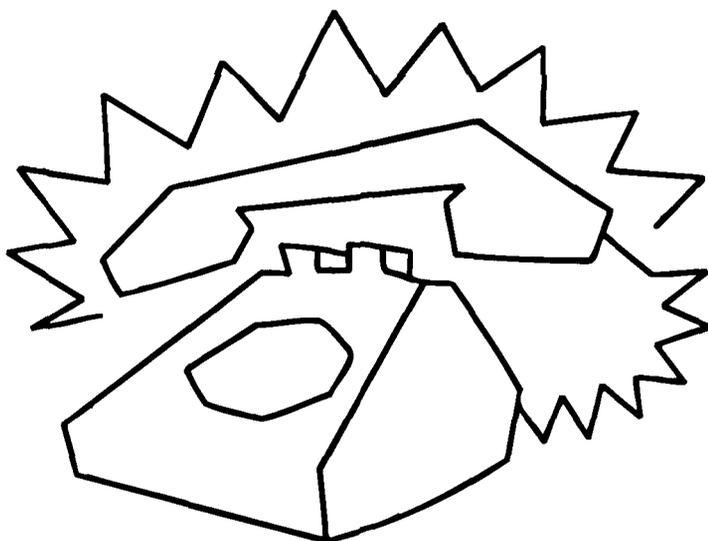
Ocurre a menudo que ante una misma desgracia unas personas se desaniman y otras, en cambio, no pierden el ánimo. Todo depende de la manera en que nos tomemos las cosas. Unos lo único que hacen es lamentarse y sentirse desdichados por su desgracia quedándose sin hacer nada. Y otros, por el contrario, aceptan los contratiempos y desgracias tal como vienen y se ponen manos a la obra para buscar soluciones, salidas, alternativas para salir adelante sin perder la ilusión ni las ganas de vivir con alegría.

Cuando una puerta se cierra siempre se abre otra. Siempre hay salida para cualquier problema si no perdemos la esperanza de encontrarla. Fíjate ahora en este grupo de personas que han perdido la Esperanza y están desanimadas. Después de leer los casos puedes añadir otros nuevos que se te ocurran.

- Un parado que no encuentra trabajo.
- Una persona que ha suspendido un examen.
- Una persona que no va bien en los estudios.
- Una persona que se ha quedado sin amigos.
- Una persona que se ha arruinado.
- Una persona que ha sido traicionada por su mejor amigo.
- Una persona que ha quedado en silla de ruedas tras un accidente.
- Una persona que cree que no sirve para nada.
- Una persona que se encuentra sola.
- Una persona que está acomplejada por su aspecto físico.
- Una persona marginada por los demás.
- Una persona que ha perdido a un familiar muy querido.
- Una persona que recibe malos tratos.
- Una persona que se ha quedado sin casa.
- Una persona que ha sufrido un desengaño amoroso.
- Una persona que tiene un defecto físico.
- Una persona que acaba de perder su empleo.

Ahora todos estos casos, y los que hayáis añadido, los escribiréis en papeles sueltos y los pondréis en una bolsa. Luego cada uno cogerá un papel al azar y ése será el personaje que tendrá que representar. Dispondréis de diez minutos para trabajar vuestro personaje. Podréis anotar en una hoja cómo es vuestro personaje, por qué está desanimado, qué le ha ocurrido, qué necesita, por qué sufre, etc. De lo que se trata es de intentar ponerse en su lugar y llegar a pensar como él.

La actividad consiste en que estos personajes irán llamando al teléfono de la Esperanza porque están muy desanimados y han perdido la esperanza de encontrar salida a su problema. Necesitan hablar con alguien que escuche sus problemas y les despierte la Esperanza y les anime, pero siendo realistas.



En este teléfono de la Esperanza estará otro compañero que les escuchará con mucha atención, e intentará levantarles el ánimo con sus consejos, dándoles razones para la Esperanza. Por turnos, todos irán pasando por este teléfono atendiendo a una de las llamadas.

Así que, aparte del personaje que cada uno tendrá que representar, también tendrá que atender a una llamada del teléfono. Después de establecerse el orden de participación podrá comenzarse esta dinámica.

Al final, se podrá comentar lo realizado viendo si el teléfono de la Esperanza cumplió con éxito su función en cada caso.



CUENTO: *Una gota de Esperanza*

En la ladera de una montaña había una fuente conocida por todos como la fuente de la Esperanza. Todo aquel que estaba deprimido o desanimado por alguna dificultad, bastaba con que bebiera un poco de aquella agua para llenarse de Esperanza y tener fuerzas para superar su dificultad, por imposible que pareciera. Esto hacía que los habitantes de aquella región estuvieran siempre alegres a pesar de los problemas.

Pero un día la fuente se secó y ya no pudieron beber su agua. Esto fue catastrófico. El desánimo y la desesperanza se apoderó de todos. Dejaron de estar alegres y se volvieron terriblemente pesimistas.

Sólo hubo un niño que no perdió la Esperanza. Todas las mañanas acudía a la fuente esperando que volviera a caer el agua. Y allí se pasaba el día entero. Los que le veían le decían que se marchara porque estaba perdiendo el tiempo; la fuente se había secado para siempre. Pero él no les hacía caso. Todos los días, semana tras semana, no dejó de ir a la fuente. Algunos hasta se burlaban de él y le tomaban el pelo. Era imposible que saliera agua porque el manantial de donde se alimentaba la fuente estaba cegado por la tierra.

Una mañana de tantas, cuando todo parecía perdido, el niño vio con sorpresa que de la fuente iba a caer una gota de agua. Era la última gota de Esperanza que le quedaba. A toda prisa puso su mano para recogerla y se fue entusiasmado a enseñársela a todos.

Pero nadie le hizo caso. Aquello era una gota insignificante que no valía ya para nada. Le dijeron que la tirara donde quisiera porque ya no había nada que hacer. La Esperanza estaba perdida sin remedio. El pobre niño se marchó muy triste y desanimado. Así que fue al pozo de donde bebían todos y tiró allí su gota de agua.

Sin embargo, aquella gota de agua tenía la Esperanza tan concentrada en su interior, que cuando se mezcló con el agua del pozo, hizo que todo él se contagiara de Esperanza. Al día siguiente, cuando todos bebieron de aquel agua, quedaron nuevamente llenos de Esperanza. Cuando se enteraron de que había sido por la gota de agua que el niño había echado, fueron a darle las gracias porque fue el único que continuó esperando contra toda esperanza. Y desde entonces, aquel pozo fue conocido por todos como el pozo de la Esperanza.

Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Qué hizo la gente al secarse la fuente? ¿Qué hizo el niño ante ese mismo problema?
2. ¿Qué le decían al niño cuando le veían en la fuente? ¿Por qué crees que querían quitarle la esperanza que le quedaba?
3. ¿En qué momento el niño se pone triste y se desanima?
4. ¿Por qué al final fueron todos a darle las gracias? ¿Qué significa la expresión: esperar contra toda esperanza?
5. ¿En qué se diferencia una persona pesimista de otra optimista? ¿Cómo te consideras tú: optimista o pesimista?
6. ¿Qué es lo más importante, según tú, para no perder la Esperanza de lograr algo que se desea?

2. Una gota de Esperanza

Cada uno dibujará en una hoja la silueta de una gota y la recortará. Luego escribirá en su interior una de sus mayores esperanzas. Entonces, por turnos, uno saldrá de la sala unos momentos dejándole al animador su «gota de esperanza» para que éste la esconda donde quiera. Cuando vuelva a entrar en la sala, tendrá un minuto y medio para encontrar su «gota de esperanza».

Los compañeros podrán decir frío o caliente, pero no estarán obligados a decir la verdad. Podrán confundirle si quieren, igual que hacían en el cuento los que querían desanimar al niño para que perdiera su esperanza.

Si pasado el tiempo no consigue encontrar su «gota de esperanza», tendrá que esperar a que todos hayan participado para volver a buscarla (el animador podrá escondérsela otra vez en otro lugar distinto).

3. La farmacia de la Esperanza

En estos momentos trabajáis en un prestigioso laboratorio farmacéutico. Vuestro jefe os ha pedido que inventéis urgentemente medica-

mentos que eliminen por completo todas las «enfermedades» que conducen a la desesperanza.

Estas «enfermedades» las podéis encontrar en el juego del Duelo de Estrategas en las fichas de la Desesperanza. Cada uno elegiréis tres o cuatro de ellas y, teniendo mucha imaginación, adaptará su nombre para que parezca el de una enfermedad (por ejemplo: Pesimitis aguda, Infarto intranquilítico, Úlcera impacientosa, Pulmonía desilusionífica, etc.).

Luego deberéis inventar el correspondiente medicamento indicando el modo de empleo para que resulte eficaz. Pondréis también los efectos que produce, es decir, lo que caracteriza a una persona que no sufre esa «enfermedad». Cuantos más detalles se pongan mejor.

Por ejemplo, para la enfermedad «Pesimitis aguda» podemos inventar este medicamento: Jarabe Óptimis 2000.

MODO DE EMPLEO

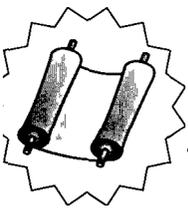
Una cucharada al levantarse y ver salir el sol.
Dos cucharadas después de cada dificultad o fracaso.
Tres cucharadas cada vez que se piense en el futuro.
Dos cucharadas cuando se hable con algún pesimista.

EFECTOS

Buen ánimo.
Vive sin miedo.
No pierde la sonrisa.
Contagia optimismo.
Mira al futuro con esperanza.
No se acobarda ante las dificultades.
Siempre ve lo positivo.
Aprende de sus errores.
etc.

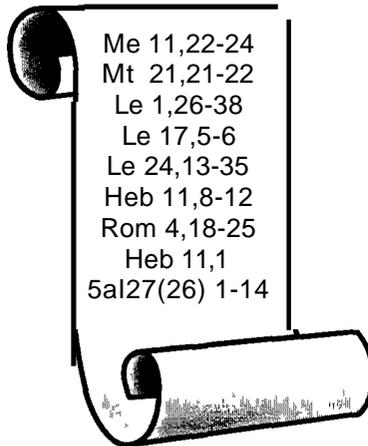
DISEÑO DEL ENVASE





Explorando la Biblia

Sin fe no hay esperanza. Por eso, el hecho de confiar totalmente en Dios hace que los cristianos vivamos llenos de Esperanza. Y es que, sabiendo que él nos quiere y nos cuida como una madre deseando lo mejor para nosotros ¿a qué habrá que temer? El cristiano es el que ha experimentado este regalo de amor que Dios le ha dado. Así que teniendo a Dios como Amigo, seremos capaces de hacer realidad a nuestro alrededor un mundo más bueno y humano, por muy difícil o imposible que parezca.



JUEGO: *Identificando citas*

El animador leerá un versículo o frase de una de las citas anteriores y todos deberán buscarlo para citar correctamente aquello que ha leído el animador. Ganará cinco puntos el primero que haya levantado la mano y conteste bien. El animador leerá un total de diez versículos o frases cortas.

Después habrá que responder a estas preguntas:

- ¿Sabrías explicar lo que quiere decir la cita de Heb 11, 1?

- En las citas de Mc 11,22-24; Lc 17,5-6 y Mt 21-21-22 Jesús habla, utilizando algunas exageraciones, del gran poder que tiene la fe cuando uno se propone hacer cosas buenas, ¿lo has comprobado alguna vez? y si no, ¿de qué manera podrías comprobarlo?

Lee las citas de Heb 11,8-12 y Rom 4,18-25, y luego lee Lc 1,26-38. Compara lo que le ocurre a Abraham y a María y explica por qué se puede decir de ellos que fueron personas de gran fe y esperanza.

¿Cómo recuperaron la esperanza perdida los discípulos que se dirigían a Emaús?



Para reflexionar

Id leyendo entre todos el Salmo 27(26) «El Señor es mi luz y mi salvación». Luego que cada uno elija la frase o versículo que más le haya gustado y diga por qué.

Acabado esto, el animador os repartirá unas cartulinas tamaño tarjeta para que rotuléis con buena letra vuestra frase, adornándola de la mejor manera. La podréis guardar en vuestras biblias como señalador de hojas o bien poner en un lugar visible de vuestra habitación.



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando **la** Biblia».

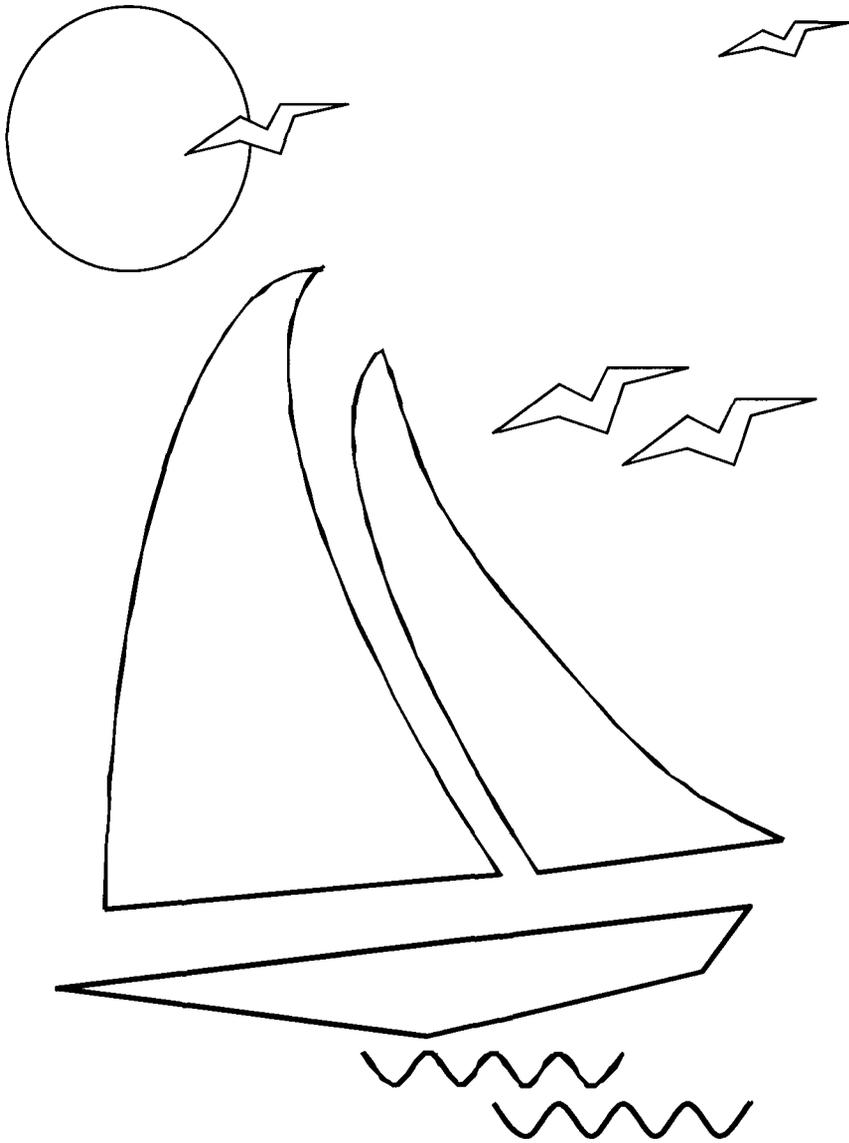
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18, 20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.

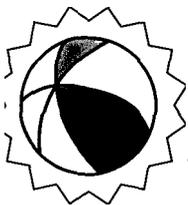


TALLER 6

Dios nos ha hecho para que seamos libres.
y ser libre es que puedas ser tú mismo sin que nadie te lo impida. Ser libre es que puedas desarrollar todas tus capacidades y cualidades sin que nada ni nadie se opongan a ello. Ser libre es poder hacer todo lo que tú quieras siempre que no perjudiques nunca a nadie y siempre que no te perjudiques a ti mismo de ninguna manera posible.

El problema está en que las personas,
desde el principio de la Humanidad, no han sabido ser libres
y han empleado su libertad para hacer cosas malas
contra los demás y contra ellas mismas.
Por eso, para ser libres de verdad, necesitamos que alguien
nos enseñe y nos ayude a serlo. Este alguien
son las personas que nos quieren,
los padres, familiares y educadores. Porque aunque no lo creas,
son muchos los peligros que amenazan con quitarte tu libertad
sin darte cuenta.

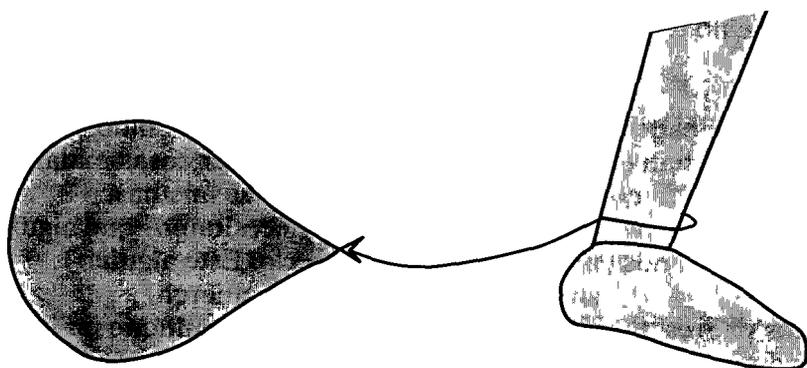
Podemos ser esclavos de nuestros caprichos, de
nuestras mentiras, de nuestras maldades, de nuestro egoísmo,
de nuestros videojuegos o de la televisión. Podemos ser esclavos
de la moda de vestir, de la ropa de marca. Podemos ser esclavos de
a voluntad de los demás para ser aceptados por ellos. Y así muchas
cosas más. Ser libre es algo que tienes que conquistar día a día.
Vamos a ver ahora de qué manera podemos ser un poco más
libres cada día y en qué emplear nuestra libertad.



JUEGO: *El rey tirano*

En un papel que os dará el animador escribiréis lo que para vosotros es la libertad. Sin leerlo a nadie lo enrollaréis haciendo un canutillo y lo introduciréis en uno de los dos globos que os habrá dado el animador. Lo hincharéis y le haréis un nudo. Este globo simbolizará vuestra libertad.

Por suertes se elegirá a uno que haga de rey tirano. Éste llevará siempre el globo en su mano, en cambio los demás deberán llevarlo atado a un pie (con un hilo de coser fuerte o un trozo de lana).



Normas y funcionamiento del Juego

El animador delimitará un lugar bastante espacioso y sin obstáculos (preferiblemente en un patio exterior), del que no se podrá salir y que representará el reino del rey tirano. En una parte de ese reino se dejará un pequeño espacio que será la cárcel o mazmorra real.

El juego consiste en que cuando todos estén disfrutando de la libertad de moverse libremente y sin miedo por el reino, a una palmada del animador, el rey comenzará a perseguir a todos los habitantes de su reino intentando explotar su globo para quitarles la libertad.

- Cuando el rey consiga explotarle el globo a alguien, éste podrá hacer dos cosas: o ir a la cárcel y pasarse la vida comiendo pan yagua, o hacerse esclavo del rey y ayudarlo a explotar más globos. Una vez se tome la decisión, ya no se podrá cambiar de bando. Los papeles que contenían los globos explotados quedarán tirados por el suelo, haciendo ver que la libertad ha sido pisoteada por el rey tirano.

- Si en lugar de explotar el globo se rompe la cuerda o se deshace el nudo quedando el globo suelto, el rey no podrá explotarlo hasta que se lo vuelva a atar con otra cuerda.
- Los que queden encerrados en la cárcel real podrán escapar sólo si algún ciudadano del reino les libera dándoles el globo de repuesto que les dio el animador al principio. Entonces el encarcelado lo hinchará, se lo atará y saldrá de la cárcel.
- Aunque los encarcelados tengan en su bolsillo su globo de repuesto, no podrán utilizarlo para ellos ni entre ellos. Sólo podrán ser liberados desde fuera de la cárcel.
- Ganará el rey si consigue quitarles a todos la libertad, bien metiéndolos en la cárcel o bien haciéndolos sus esclavos.
- En cambio ganará la Libertad y el rey irá a la cárcel, si durante ocho minutos no consigue atrapar a nadie haciéndolo esclavo o prisionero. El animador será el que controlará esto.
- Si en algún momento el globo del rey toca suelo, habrá ganado la Libertad y él irá a la cárcel acabando así el juego. Pero nadie, excepto el último que quede en libertad, podrá tocar al rey ni a su globo. El que lo haga quedará eliminado del juego.
- Cuando sólo quede en el reino un ciudadano en libertad, éste podrá intentar quitarle el globo al rey y hacer que toque suelo o explotárselo. Si lo consigue habrá conseguido la libertad para todos y perderá el rey.

Si se quiere, y hay tiempo, puede jugarse otras rondas de este juego haciendo otras personas de rey tirano.

Al final del juego comentamos

1. Recuperad los papeles del suelo y leed lo que para cada uno significaba la libertad.
2. ¿Por qué decidiste ser esclavo o prisionero? ¿En la vida real preferirías pasar dificultades antes que unirse a los que hacen el mal?
3. ¿Por qué crees que hay personas que quieren quitar la libertad a otras?
4. ¿Qué entiendes por esclavitud?
5. ¿Qué peligros piensas que hoy en día pueden hacer esclavos a las personas sin que ellas se den cuenta?

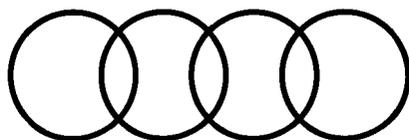


DINÁMICA: *El monumento*

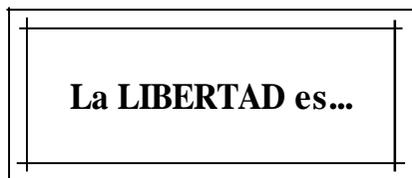
A lo largo de la historia son muchas las personas que han dado su vida por conseguir la libertad de sus semejantes. En honor a ellas os han pedido que hagáis un monumento a la libertad para que todo el que lo vea, sepa qué es la libertad y cuáles son sus principales enemigos hoy en día.

Para ello os dividiréis en grupos de tres personas y pensaréis cómo hacerlo teniendo en cuenta lo siguiente:

- El monumento tendrá que tener una cadena hecha con listas de papel unidas entre sí con celo o grapas que harán de eslabones. En cada una de estas listas o eslabones el grupo escribirá todo aquello que, en mucho o en poco, quita la libertad a las personas. El animador dirá si está bien o no lo que se va poniendo.



- El monumento también tendrá una placa (cartulina) en la que se pueda leer en letras grandes lo que para vosotros es la libertad.

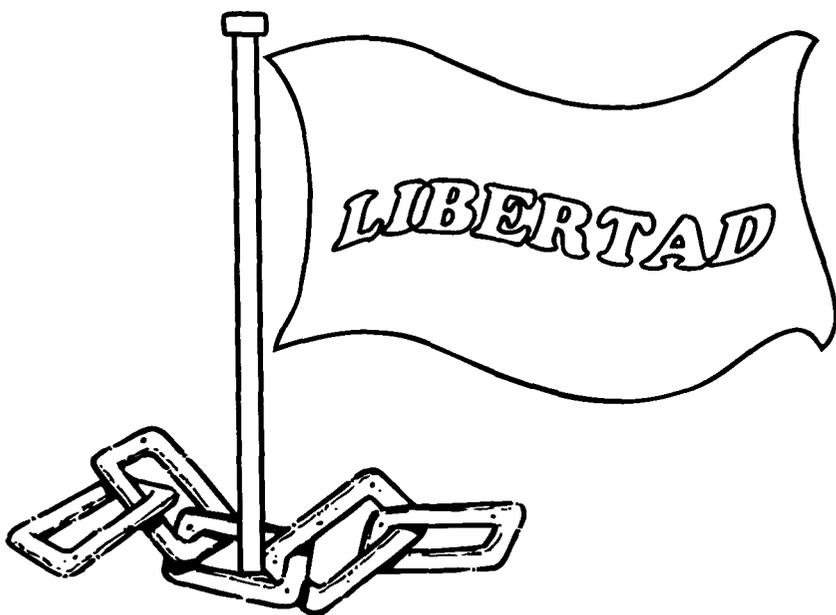


- El cuerpo principal del monumento podrá estar hecho de lo que queráis. Aquí ya dependerá de la imaginación y la creatividad de ca-

da grupo. Podréis hacer vosotros mismos de estatuas representando una escena simbólica sobre la libertad, o bien ser uno sólo la estatua. Podréis también utilizar algún objeto que tengáis a mano en la sala (sillas, mesas, etc.), o utilizar cartulinas o papeles de periódico para hacer lo que se os ocurra.

Tendréis media hora de tiempo. Cuando todos los grupos tengan hecho su monumento, será el momento de inaugurarlos. Un componente de cada grupo tendrá que explicar a los demás compañeros el significado del monumento que ellos han hecho. También dirá lo que han escrito en los eslabones de la cadena.

Cuando todos los grupos hayan presentado su monumento, las cartulinas que hacían de placas se pondrán en alguna cartelera. Alrededor de ellas se colgarán las cadenas simbolizando que nuestra libertad es algo que hay que conquistar cada día no dejándonos atrapar por tantas esclavitudes que nos amenazan (videojuegos, televisión, moda, ropa de marca, dinero, fumar, egoísmo...).





CUENTO: *La palmera del desierto*

Había una vez un rey malvado que maltrataba a su pueblo y lo tenía esclavizado. Les obligaba a trabajar en su mina de diamantes que estaba en el desierto. Un día, un niño escapó de los guardianes y se aventuró por el desierto para encontrar la libertad. Pero el desierto era tan grande que no tenía ninguna posibilidad de cruzarlo. El malvado rey no se preocupaba de los que escapaban porque sabía que iban a una muerte segura. Era imposible sobrevivir sin agua y sin comida en un desierto tan inmenso.

Sin embargo el niño encontró en medio del desierto una gran Palmera. Se alimentó de sus enormes y jugosos dátiles, y gracias a ellos, pudo acabar de cruzar aquel terrible desierto y ser libre. Sin perder tiempo, hizo un mapa señalando dónde estaba la Palmera y lo envió a los suyos por medio de una paloma mensajera. Así también podrían escapar. Todos se llenaron de alegría al recibir aquella buena noticia y comenzaron a preparar en secreto su fuga.

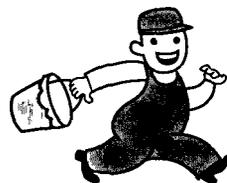
Pero pronto el rey también se enteró de que el niño había conseguido escapar por culpa de una misteriosa Palmera. Muy enfadado mandó a sus guardianes que la cortaran de raíz y la arrastraran hasta la mina de diamantes para que todos la pudieran ver muerta. Así se les quitarían las ganas de querer escaparse.

Aquella noche todo el pueblo se quedó junto a la Palmera llorando su desgracia. Habían perdido la única posibilidad de salvación en el desierto. Mientras, el rey y sus guardianes lo celebraban y reían agusto en el palacio real.

Pero a media noche ocurrió algo inexplicable. Con los ojos aún llenos de lágrimas, y a la luz de la luna, vieron que en el desierto había crecido una hilera de Palmeras enormes que se perdía en la oscuridad de la noche. No podían creerlo, pero era cierto. La Palmera había sembrado de semillas el camino por donde la habían arrastrado los guardianes, y habían crecido con tanta fuerza, que se habían convertido en Palmeras gigantes.

Sin pensárselo dos veces, todos se marcharon siguiendo aquel camino que les marcaban las Palmeras. Y cogiendo sus dátiles para alimentarse, consiguieron escapar y cruzar el desierto, dejando atrás al rey y sus guardianes riendo en su palacio real.

Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué el rey no se preocupaba de los que escapaban?
2. ¿Cómo pudo cruzar el niño el desierto? ¿Qué hizo nada más ser libre?
3. ¿Qué hizo el rey al enterarse de todo?
4. ¿Cómo pudieron escapar todos?
5. ¿Cuál es, según tú, la persona verdaderamente libre?
6. ¿Conoces alguna persona que haya empleado su vida para liberar a otras?
7. ¿Si tuvieras la posibilidad de hacerlo, a qué personas que viven hoy bajo alguna esclavitud liberarías en primer lugar?

2. Dibujar el cuento

Haz un dibujo de la escena del cuento que más te haya gustado. Luego haréis una exposición con todos los dibujos hechos.

3. Las cárceles invisibles

Hay muchas «cárceles invisibles» en las que multitud de personas *viven* atrapadas sin darse cuenta de ello, o dándose perfecta cuenta. No tienen barrotes pero impiden ser libres a los que han caído en ellas por propia voluntad o por culpa de otros. Fíjate en esta lista de «cárceles invisibles» desde donde hoy muchos viven su vida. Si se te ocurre alguna otra añádela.

- Cárcel de la droga.
- Cárcel del alcohol.
- Cárcel de la pobreza.
- Cárcel de la incultura e ignorancia.
- Cárcel de la delincuencia.
- Cárcel del egoísmo.
- Cárcel de la envidia.
- Cárcel de los celos.
- Cárcel de la soledad.
- Cárcel de la marginación.
- Cárcel de la depresión y tristeza.
- Cárcel del fanatismo religioso.
- Cárcel de las sectas.

- Cárcel del odio.
- Cárcel de la violencia.
- Cárcel de la mentira.
- Cárcel de la riqueza y el lujo.
- Cárcel de la moda.
- Cárcel del consumismo.
- Cárcel del que hace lo que todos hacen.
- Cárcel de los juegos de azar.
- Cárcel del tabaco.
- Cárcel del hambre.
- Cárcel del miedo provocado por otros.
- Cárcel de la esclavitud.
- Cárcel del uso abusivo de la televisión, videojuegos, etc.
- Cárcel del rencor y la venganza.

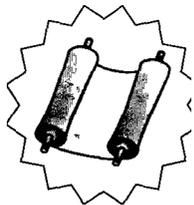
Para escapar de ellas siempre es necesaria la ayuda exterior. Alguien que les ayude y les muestre el camino para salir. Aunque siempre habrá personas que hagan oídos sordos a esta ayuda y prefieran quedarse en su esclavitud.

La actividad que vamos a realizar es doble. Por una parte se trata de intentar hacer visibles los barrotes de esas cárceles por medio de un dibujo simbólico que represente esa esclavitud. Pueden hacerse a modo de señales de tráfico advirtiendo del peligro. Basta con que se hagan diez, aunque se pueden hacer más si se quiere (por ejemplo la cárcel de la droga se puede representar por medio de una jeringuilla, o la de la incultura por medio de una escuela tachada, etc.).

Por otra parte, reunidos por grupos de tres personas, elegiréis diez de estas cárceles y escribiréis de cada una de ellas las razones que pensáis que pudieron hacer caer a la persona en esa esclavitud. Después escribiréis de qué maneras posibles se le podría ayudar para recuperar la libertad. Al final se pondrá en común lo que cada grupo haya hecho.

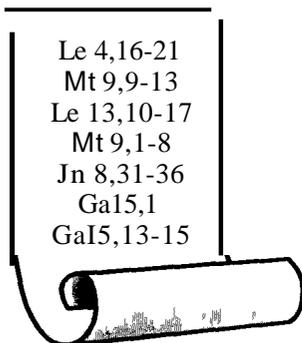
Los que quieran podrán responder a estas preguntas:

- ¿En qué «cárceles invisibles» has caído alguna vez? ¿Cómo sales de ellas?
- ¿Has liberado o ayudado a alguien que estaba en una de estas «cárceles invisibles»?
- ¿Podrías proponerte como compromiso, según tus posibilidades, el ayudar a alguien que se encuentre en alguna de estas cárceles?



Explorando la Biblia

Dios se ha hecho hombre en Jesús de Nazaret para liberarnos de todas las esclavitudes que nos impiden ser nosotros mismos: nuestro egoísmo, el odio, la agresividad, la maldad, etc.; es decir, del poder del pecado y de todo mal. En el Evangelio vemos que Jesús no se cansa de perdonar pecados, curar enfermos y liberar a marginados y oprimidos. Jesús está hoy también presente entre nosotros dispuesto a liberarnos de todas las cárceles invisibles en las que podamos caer. Basta con que se 10 pidamos con fe.



Juego de preguntas

Formaréis equipos de tres personas. Cada equipo deberá escribir tres preguntas muy concretas entresacadas de las citas anteriores y que tengan que ser respondidas con palabras exactas que allí ponen. Se escribirá la pregunta y la respuesta.

Cuando todos tengan hechas sus preguntas, se establecerá un turno de participación para los equipos. El primer equipo hará una de sus preguntas y los demás deberán buscar la respuesta exacta. El equipo que primero levante la mano y acierte la respuesta ganará cinco puntos. Cada equipo sólo tendrá una oportunidad para contestar. Habrá un minuto de tiempo para buscar la respuesta. Si pasa el tiempo y nadie dice la respuesta exacta, el equipo que hizo la pregunta ganará los

cinco puntos. Luego le tocará el turno al siguiente equipo. Y así sucesivamente hasta completar dos rondas.



Para reflexionar

Después de leer en grupo todas las citas, comentad, de cada una de ellas, lo que nos quieren decir sobre la libertad, de qué libera Jesús a las personas y qué mensaje nos quiere decir a nosotros hoy en día.



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

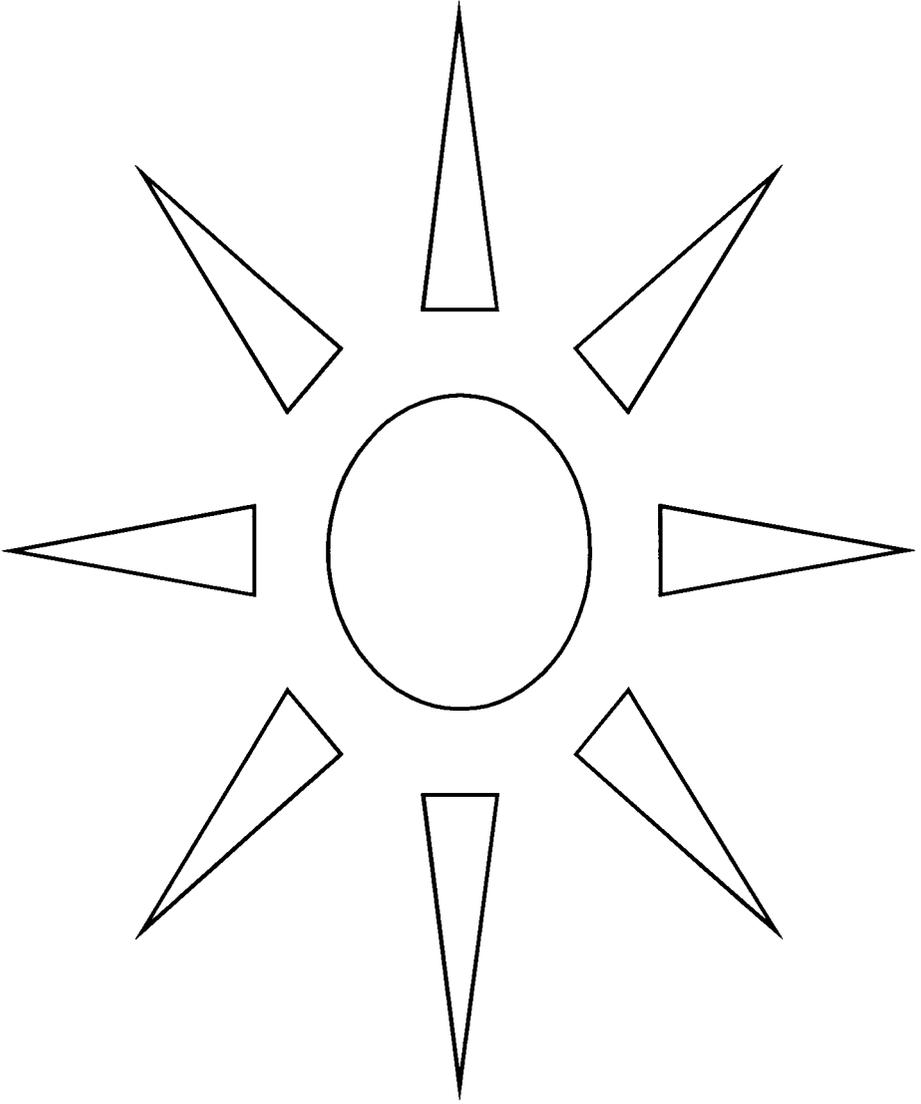
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18, 20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.



TALLER 7

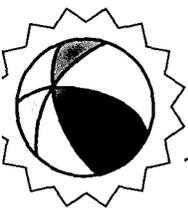
Vive con Sencillez

Vivir con sencillez es no necesitar muchas cosas para pasarlo bien o estar contentos. El problema de hoy en día es que muchos piensan que necesitan tener muchas cosas para no aburrirse y ser felices. Pero por más cosas que tienen, por más juguetes y videojuegos que puedan tener, nunca están satisfechos y no paran de pedir y comprar todo lo que ven por la televisión o en los escaparates. Nunca tienen bastante porque enseguida se aburren.

y es que tener muchas cosas o juguetes, o ser muy rico, no hace que uno se lo pase mejor y esté contento. Lo que hace que uno se divierta de verdad y esté siempre alegre, es dejar que los demás entren en su corazón, en su vida, y compartir con ellos sus cosas, sus juegos, sus ideas y ocurrencias. Entonces las cosas que pueda uno poseer dejan de tener importancia y dejan de ocupar el primer lugar en el corazón, porque los amigos y compañeros son más importantes que todo eso.

Por esta razón, los que han descubierto esto, no necesitan tener mucho para pasarlo bien. Todo les sobra. Con muy poco pero con buenos amigos y compañeros, están más alegres que con muchas cosas y juguetes pero sin nadie con quien compartirlas. Vivir con sencillez es vaciar el corazón de todas las cosas innecesarias que lo ocupan y llenarlo de la amistad de los demás. Así nos lo enseñó Jesús, y esto es lo que vamos a tratar de ver aquí.

**El tesoro
del cristiano**



JUEGO: *Descubrir la imagen*

El animador os repartirá una hoja a cada uno en la que deberéis hacer una lista con todas las cosas que creéis que les gustarla tener a niños como vosotros, y a personas adultas como las que conocéis, para ser felices. Vale todo; desde cualquier tipo de juguete hasta un yate de lujo o un coche deportivo, o unas vacaciones en el Caribe, etc.; desde cosas pequeñas e insignificantes hasta cosas valiosísimas. También pueden ser cosas que no sean materiales, como por ejemplo la paz, salud, etc.

1	.
2	..
3	..
4	..
5	..
6	..
7	..
8	..
9	..
10	.
11	.
12	..

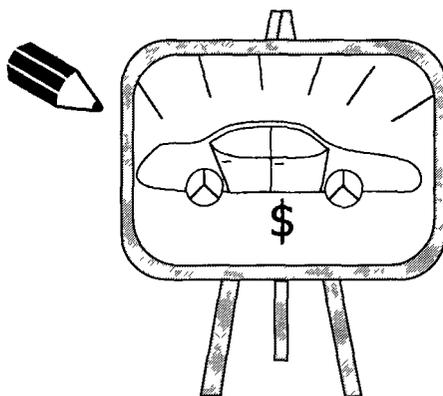
Tendréis diez minutos para hacerlo. Habrá que hacer buena letra. La lista tendrá que estar numerada para saber cuántas cosas diferentes se han escrito. Según el número que haya escrito cada uno, se establecerá un orden o turno de participación para el juego de «Descubrir la imagen».

Normas y funcionamiento del Juego

El juego consiste en lo siguiente: el primero, teniendo en la mano la lista que hizo antes, le pedirá al que quedó en segundo lugar que diga un número del uno hasta el último que haya en su lista (si escribió en ella 45 cosas, será hasta el 45). Si por ejemplo elige el 22, el primero deberá intentar decirle con un dibujo lo que él escribió en ese número. No podrá hablar ni hacer gestos. Sólo podrá decirse mediante el dibujo que haga. Podrá rehacerlo las veces que quiera para aclarar mejor su significado.

El dibujo deberá hacerse en una pizarra o en un papel que puedan ver todos con facilidad. Entonces el segundo intentará descubrir lo que su compañero le quiere comunicar por medio del dibujo. Para que la respuesta sea válida, deberá decir las palabras exactas que hay escritas

en el número 22 de la lista del que está participando. Si pone «un coche de lujo», no bastará con que diga «coche», deberá decir «de lujo».



Si después de varios intentos, el segundo no sabe lo que es, el animador dirá «rebote», y en ese momento, el primero que levante la mano podrá responder. Si tampoco acierta, el animador volverá a decir «rebote» y se hará lo mismo. Si nadie consigue acertarlo, el que hizo el dibujo no se llevará ningún punto. Pero si consigue con su dibujo que alguien lo acierte, ganará **10** puntos. Si el que lo acertó estaba en su turno de contestar, ganará 6 puntos. Y si acertó de rebote ganará 4 puntos.

Después de que el primero haya acabado su turno, le tocará hacer el dibujo al segundo y le corresponderá responder al tercero. Y si falla habrá rebote. Y así sucesivamente hasta que todos hayan participado. Se podrán hacer todas las rondas que se quiera. Al final se sumarán los puntos y ganará el que más tenga.

Al final del juego comentamos

1. Decid de vuestras listas 3 cosas que creáis imprescindibles para poder vivir bien o con dignidad, y por qué lo creáis así.
2. Ahora decid 4 ó 5 cosas que creáis que son innecesarias porque se puede vivir perfectamente sin ellas.
3. ¿Creéis que hoy en día vivimos con más cosas de las que necesitamos? ¿Por qué?
4. ¿Sabrías explicar qué es la sociedad de consumo? ¿Qué peligros tiene?



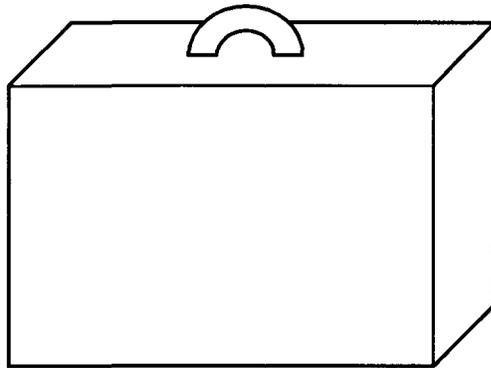
DINÁMICA: *El volcán*

Solemos tener muchas cosas en nuestras casas pero no todas son realmente necesarias. Y a veces podemos incluso correr el peligro de apreciarlas tanto, que las prefiramos a ellas antes que a las personas que nos rodean. Vamos a ver ahora qué cosas de las que tenemos son realmente importantes y cuáles no tanto.

Por unos instantes vamos a imaginar que vivimos en una hermosa isla del Pacífico. Pero en ella hay un volcán que ha comenzado a echar humo y ceniza y amenaza con entrar en erupción en cualquier momento. Se declara la alarma general y se da la orden de evacuar la isla. Los expertos afirman que el volcán va a explotar y destruirá la isla borrándola del mapa.

Rápidamente llega a nuestra casa un coche de protección civil y nos dan seis minutos para que recojamos sólo cuatro cosas y nos vayamos con ellos al barco que hay en el puerto esperando para zarpar.

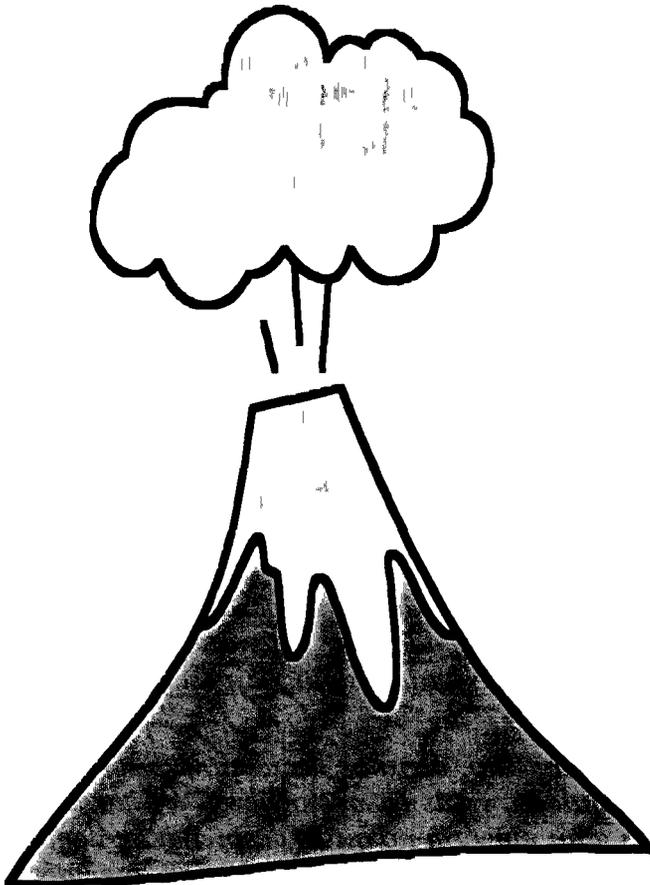
Ahora se trata de escribir dentro de esta maleta las cuatro cosas que tú te llevarías de todo lo que actualmente tienes en tu casa. Todo lo que no te lleves será destruido por el volcán. (No importa que las cosas que elijas no quepan en una maleta; pueden ser de cualquier tamaño).



Una vez en el barco te unirás a los demás evacuados, que serán todos los del grupo, y os diréis lo que habéis podido salvar de vuestras casas, diciendo por qué habéis elegido esas cosas y no otras.

Pero las desgracias nunca vienen solas, y el capitán comunica a los pasajeros del barco que hay exceso de carga y todos deberán desprenderse de dos cosas de su maleta. A continuación cada uno dirá con qué dos cosas se ha quedado finalmente.

- Haced ahora entre todos una lista de las diez cosas, materiales o no, que creáis que todas las personas del mundo deberían tener para vivir con dignidad.
- Ahora haced otra lista de diez cosas que creáis que son innecesarias por ser lujos excesivos, o gasto inútil de dinero, o porque se puede vivir perfectamente sin ellas.





CUENTO: *Un misterioso hundimiento*

Una mañana ocurrió algo en un pueblo que a todos dejó perplejos. Cuando salieron a la calle, se dieron cuenta de que sus casas se habían hundido en el suelo unos cuantos centímetros. Y lo peor era que cada nuevo día que amanecía, las casas se iban hundiendo un poco más. Vinieron arquitectos e ingenieros de todas partes para estudiar aquel fenómeno. Revisaron los cimientos de las casas y comprobaron la solidez del suelo, pero todo parecía correcto.

Sólo había una cosa que no podían entender. Existía una casa que no se había hundido ni un milímetro. Y sin embargo estaba sobre el mismo suelo que las demás y estaba construida con los mismos materiales. Pertenecía a una sencilla familia que vivía sin grandes lujos.

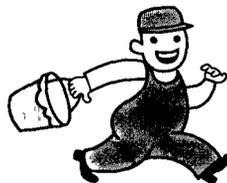
Aquello era todo un misterio. Y mientras, las demás casas seguían hundándose cada vez más en la tierra. La gente ya tenía que entrar y salir de sus casas por las ventanas. Cada vez estaban más irritados y molestos por aquella situación tan extraña. Y como ningún experto les daba ninguna solución, fueron a la casa que no se había hundido para hablar con su dueño. Querían preguntarle qué era lo que había hecho de especial para que su casa estuviera intacta. Y éste, rascándose la cabeza, les dijo lo siguiente:

- La verdad amigos es que tampoco lo tengo muy claro. Lo único que he hecho de especial ha sido no llenar mi casa de cosas innecesarias. Nosotros somos felices teniendo lo necesario para vivir. Quizá vosotros hayáis acumulado demasiadas cosas en vuestros hogares haciéndolos muy pesados.

y ésta era la verdadera razón de lo que pasaba. Los habitantes de aquel pueblo sólo estaban preocupados por tener más y más cosas para ser felices. Y como nunca conseguían serlo, se pasaban la vida comprando sin parar.

Cuando descubrieron esto, algunos decidieron desprenderse de todo lo que habían acumulado, y sus casas volvieron a estar al nivel del suelo. Sin embargo, la gran mayoría no quiso desprenderse de todo lo que tenían. y sus casas se hundieron tanto, que tuvieron que hacer túneles para entrar en ellas porque estaban bajo tierra.

Propuestas de trabajo



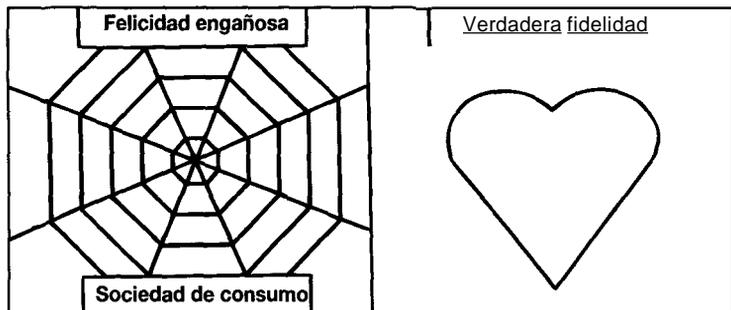
1. Para dialogar juntos

1. ¿Cuál era el problema que tenían las casa del pueblo?
2. ¿Por qué se hundieron todas menos una?
3. ¿Cómo solucionaron el problema algunos habitantes del pueblo? ¿Por qué crees que la mayoría no quiso solucionar su problema?
4. ¿Crees que por tener más cosas o por poder comprarse lo que uno quiera las personas son más felices? ¿Según tu opinión, de qué depende la felicidad y alegría de una persona?
5. ¿Sabrías explicarle a alguien 10 que significa vivir con sencillez? ¿Conoces a personas que viven sencillamente?
6. ¿Qué haces o tendrías que hacer para vivir sencillamente?

2. ¿Comprar la felicidad?

La sociedad de consumo, con su continuo bombardeo de publicidad, nos invita a comprar y consumir productos sin parar porque, según ella, así se vive mejor y se llega a ser feliz de verdad. Basta con que compremos tal o cual cosa para que seamos felices. Quiere hacemos creer que la felicidad o el bienestar personal se pueden comprar con dinero.

Ahora el animador pondrá en la pared una gran hoja de papel continuo en la que estará puesto lo siguiente:



Formando grupos de tres personas, el animador os repartirá revistas, periódicos y publicidad variada para que recortéis anuncios publicitarios que prometen felicidad, alegría, bienestar y cosas por el estilo si se compra el producto que anuncian. También se recortarán aquellas cosas que las personas suelen desear o perseguir para ser felices. Tendréis veinte minutos para hacer esto.

Luego cada grupo, por turno, enseñará a todos las imágenes que han recortado y las pegarán con celo en la tela de araña. Cuando todos hayan hecho esto, el animador dará a cada grupo un montón de pequeños papeles de colores en los que tendrán que escribir todas aquellas cosas importantes que el ser humano necesita para vivir y ser feliz de verdad, **pero que no se pueden comprar con dinero** (ej.: amistad, familia, etc.). Hecho esto, cada grupo leerá lo que ha escrito en los papeles y los pegará dentro del corazón. No importará que los grupos repitan las mismas cosas.

Finalmente, viendo el resultado final del mural, sacaréis conclusiones de lo realizado.

3. Parodia publicitaria

Divididos por grupos de tres personas, os inventaréis varios productos totalmente nuevos en el mercado. De cada uno de ellos tendréis que hacer un anuncio publicitario para venderlo como sea. Deberéis hacer creer a la gente que ese producto es indispensable para su vida, y que sin él, no podrá ser feliz, o estar alegre, o tener amigos, o cualquier otra cosa de las que no se pueden comprar con dinero. Es decir, se trata de hacer atractivo y apetecible el producto que anunciamos para que sea comprado. Así funciona la publicidad.

Los anuncios los podréis hacer para la radio, la televisión o los periódicos y revistas. Según sea la modalidad que elijáis los haréis de una manera u otra (escenificación, hablando, dibujo).

Ridiculizando y siendo críticos con este tipo de anuncios, estaremos más prevenidos para reconocerlos cuando los veamos por televisión o en publicidad, y no caeremos en la trampa de creer que comprándolos seremos más felices.

4. Imágenes para un poema

Leed el poema que viene a continuación y, por medio de fotos recortadas de revistas, periódicos o dibujos hechos por vosotros, expresad con imágenes lo que quiere decir cada una de las frases del poema. Lo haréis en una cartulina y podréis hacerlo individualmente o por grupos.

«HAY COSAS QUE NO SE COMPRAN»

Con dinero podemos comprar diversión,
pero no alegría.

Con dinero podemos comprar un esclavo,
pero no un amigo.

Con dinero podemos comprar una casa,
pero no una familia.

Con dinero podemos comprar medicinas,
pero no salud.

Con dinero podemos comprar diplomas,
pero no cultura.

Con dinero podemos comprar calmantes,
pero no paz.

Con dinero podemos comprar favores,
pero no perdón.

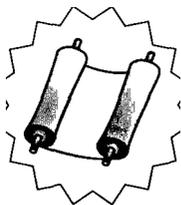
Con dinero podemos comprar la tierra,
pero no el cielo.

Con dinero podemos comprar títulos de nobleza,
pero no honradez.

Con dinero podemos comprar comodidades,
pero no felicidad.

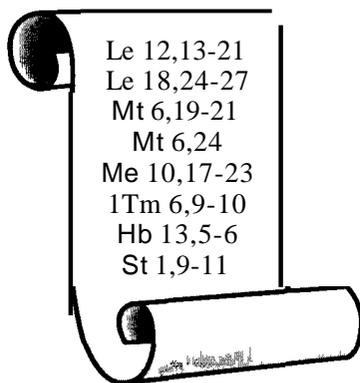
Con dinero podemos tener cosas
y pasarlo bien (a ratos),
pero sólo amando a los demás
podremos ser felices de verdad.





Explorando la Biblia

Los que siguen a Jesús viven con sencillez porque han descubierto que lo que realmente enriquece a una persona no es el dinero, ni el lujo, ni las cosas que pueda acumular, sino el bien que hace a los demás y el amor que entrega. Ésta es la verdadera riqueza que Jesús quiere que persigamos. Es la única que puede hacernos felices de verdad.



JUEGO: *El versículo oculto*

Formando equipos de dos personas os leeréis todas las citas. Luego cada equipo escogerá una frase o versículo completo, lo escribirá en un papel, y debajo sustituirá todas las letras por guiones.

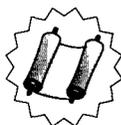
El juego consiste en que, por turnos, al equipo que le toque, escribirá en la pizarra, o en un papel bien visible por todos, los guiones que sustituyen a las letras de su versículo. Entonces, los demás equipos, por riguroso orden, irán diciendo cada vez que les toque, una letra.

«U a ú _ _ u a a a ..»

Si es una letra que está en el versículo, el equipo que está participando escribirá encima de los guiones esa letra todas las veces que aparezca en el versículo. Luego le tocará al siguiente equipo decir otra le-

tra. Se acierte o no, cada equipo sólo podrá decir una letra cada vez que le toque. Si la letra que dicen está en el versículo ganarán dos puntos.

En cualquier momento un equipo podrá levantar la mano y decir la frase o versículo que creen que se oculta tras los guiones. Pero tendrá que estar muy seguro porque si falla quedará eliminado del juego, y no podrá participar hasta que otro equipo no escriba otro versículo oculto. Ganará ocho puntos el primer equipo que levante la mano y diga correctamente la frase o versículo sin equivocarse en ninguna letra.



Para reflexionar

El animador repartirá a cada equipo una hoja de color a la que pondréis por título: «Consejos **de Jesús sobre las riquezas**». Y en ella tendréis que poner, de cada cita, un versículo o frase que creáis más importante, y que pueda servir como consejo que os dice Jesús hoya vosotros. Luego se pondrá en común el trabajo hecho por cada equipo.



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

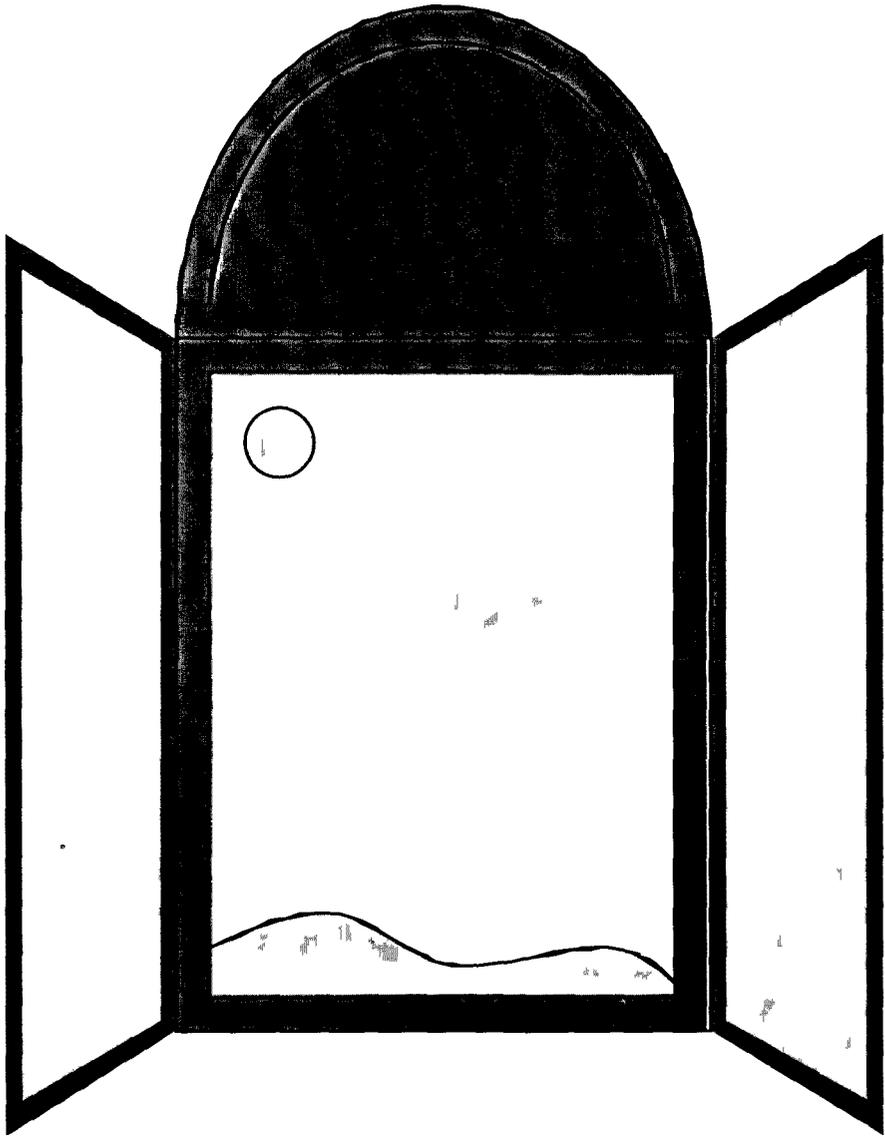
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18,20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.



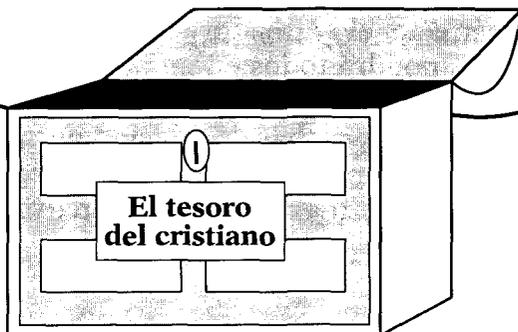
TALLER 8

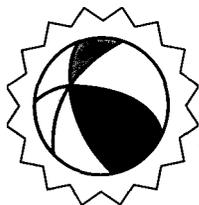
Siempre abierto a la amistad

Todos necesitamos a alguien en quien confiar; alguien a quien contarle todas nuestras cosas, sean buenas o malas; alguien que nos conozca de verdad y se preocupe por nosotros, porque somos importantes para él; alguien con el que podamos contar siempre y que esté a nuestro lado en los momentos buenos y malos; alguien que seguirá siendo nuestro amigo aunque conozca nuestros defectos; alguien que siempre sepa perdonarnos.

El que encuentra un amigo así, ha encontrado un tesoro. Pero no resulta nada fácil encontrarlo, porque la amistad es uno de los tesoros más grandes que una persona puede regalar a otra. y este tesoro no puede comprarse ni venderse, no puede exigirse ni forzarse. Sólo puede ser aceptado o rechazado. Aunque lo queramos y nos esforcemos, no podemos ser amigos de nadie a la fuerza. Siempre habrá que respetar la libertad del otro.

Por eso, lo único que podemos hacer es estar siempre abiertos a la amistad. No rechazar nunca a nadie que se acerque a nosotros para regalarnos su amistad. Y estar siempre dispuestos a ofrecerla a los que conviven a nuestro lado sin importarnos que puedan rechazarnos. Así nos lo ha enseñado Jesús al ser el primero en regalarnos su amistad. y quiere que lo que él ha hecho con nosotros, lo hagamos también con los demás. Pero para poder hacerlo bien, hay que saber lo que significa ser amigos de verdad. Esta va a ser nuestra tarea en este tema.

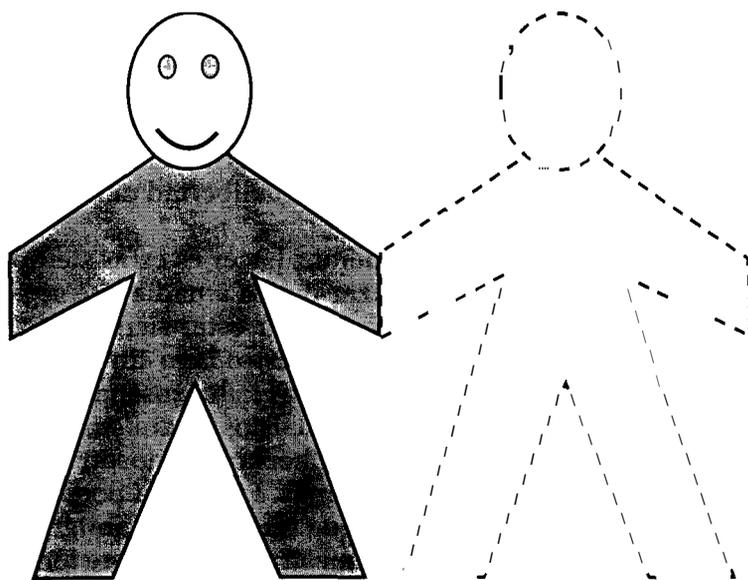




JUEGO: *El amigo invisible*

Vas a comenzar ahora un juego muy especial que durará el tiempo que dure el desarrollo de todo este tema. No sólo se hará cuando estemos reunidos en el grupo, sino que también continuará en los días en que no haya grupo. Durante este tiempo tendréis un amigo invisible que no sabréis quién es pero que tendrá detalles con vosotros, os mandará mensajes de amistad, os ayudará sin que os deis cuenta, os hará favores, etc. Y al final os dará un pequeño regalo. En esto consistirá este juego.

Cada uno de vosotros tendrá asignada a una persona a la que tendréis que dar detalles de amistad sin que ella se entere de que sois vosotros. y al mismo tiempo, como ya hemos dicho, vosotros tendréis a un amigo invisible.



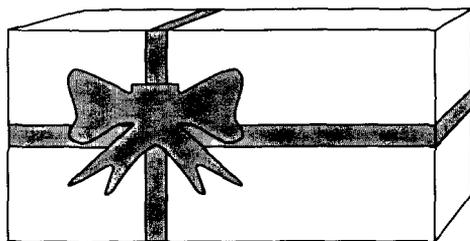
Para poder hacer esto, el animador escribirá vuestros nombres en papeles sueltos y los pondrá todos en una bolsa. Luego iréis sacando los papeles para ver qué compañero os ha tocado. Ésa será la persona a la que le tendréis que dar pruebas de amistad durante este tiempo. Vosotros seréis para él su amigo invisible. A nadie podréis decir quién os ha tocado. Será vuestro mayor secreto. A partir de ese momento comenzará el juego.

Lo que hace que el juego sea divertido es que el compañero que te ha tocado no descubra nunca, o no tenga la certeza clara de que tú eres su amigo invisible. Esto exigirá poner a trabajar tu imaginación e ingenio para pensar las cosas buenas que puedes hacerle sin ser descubierto. Podrás despistarlo haciéndole pensar que tú eres amigo invisible de otra persona o de varias. Así nadie sabrá quién es el tuyo en realidad. Por otra parte tú también tendrás que estar atento a los detalles que te hará tu amigo invisible y comenzar a pensar quién puede ser.

El animador dirá la fecha en que acabará este juego. Y ese día, cuando se reuna el grupo, se descubrirá quién es el amigo invisible de quién. Para ello todos deberán llevar oculto en una bolsa de plástico, un pequeño obsequio envuelto en papel de regalo y con el nombre bien claro de su amigo invisible.

Uno por uno irán al animador y le darán, sin que nadie pueda verlo, el regalo para su amigo invisible. El animador lo meterá en una bolsa o caja donde estarán todos los regalos ocultos. (Para comprar el regalo todos deberán haberse puesto de acuerdo en una cantidad de dinero fija para gastarse. Esta cantidad no deberá superar los tres euros).

Después el animador irá sacando los regalos uno a uno. Leerá el nombre que pone escrito en el regalo y se lo dará a esa persona. Entonces este compañero, antes de abrirlo, dirá quién cree que es su amigo invisible y por qué motivos sospecha de él. Acierte o no, se desvelará quién era su amigo invisible y destapará su regalo. Y así se irá haciendo con todos los demás.



Ideas para hacer a tu amigo invisible

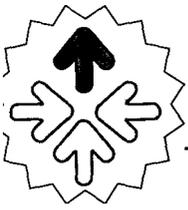
- Podrás pedirle a tu mejor amigo o a alguien en quien confíes mucho y sepas que nunca te delatará (puede ser un adulto), que vaya a otra persona a pedirle que le dé un mensaje a tu amigo invisible, por ejemplo: «buenos días de parte de tu amigo invisible», o a través de él darle cualquier otro mensaje escrito. (Tendrás que tener

mucho cuidado en este procedimiento para no ser nunca delatado ni descubierto).

- Puedes enviarle mensajes escritos de amistad diciéndole que eres su amigo, que puede contar contigo siempre, que estás pendiente de él, que le ayudarás siempre... O bien valorar sus cualidades y cosas buenas, felicitarle por sus éxitos, darle ánimos, contarle un chiste, decirle que escuche una canción que tú le dedicas, etc. Pero todo esto disimulando tu letra, o diciéndole a otra persona de confianza que te lo escriba. Podrás dejarle los mensajes en lugares que sepas seguro que él va a mirar.
- Puedes enviarle objetos simbólicos como regalo: un dibujo, una flor, una piedra decorada por ti, una pajarita de papel u otro tipo de manualidades que tú sepas hacer.
- También puedes averiguar sus gustos y aficiones. Y si tú tienes algo que a él le gusta, se lo envías secretamente (cromos, sellos, caramelos, chicle, un póster de su equipo de fútbol o de su cantante favorito, etc.). Siempre algo simbólico y sin gastarte dinero para comprarlo. Han de ser cosas tuyas.
- Puedes también darle pistas muy difíciles para que se entretenga averiguando cómo eres tú, pero que no sean tan evidentes que acaben delatándote. Serán pistas que hablen sobre tus gustos, lo que hiciste el verano pasado, etc. Lo podrás hacer mediante sopas de letras, jeroglíficos, adivinanzas, etc.
- Podrás también utilizar todo lo anterior en otros compañeros del grupo que no sean tu amigo invisible, para crear confusión y despistar.
- Pero hagas lo que hagas, ya sea a tu amigo invisible o a los demás, nunca deberán ser bromas de ningún tipo que puedan molestar a nadie. Siempre deberás dejar «buen sabor» en todo lo que los demás reciban de ti. Hacerles lo que a ti te gustaría que te hicieran.

Comentamos

1. ¿Qué es para ti la amistad?
2. ¿Cuándo dices de alguien que es amigo tuyo?
3. ¿Cuál es el peor enemigo de la amistad?
4. ¿Qué es lo que más favorece la amistad?
5. ¿Crees que tener un amigo es como tener un tesoro? ¿Por qué?



DINÁMICA: *El retrato robot*

Aquí tienes lo que contestaron algunos niños y niñas de tu edad cuando se les preguntó cuáles eran las cualidades que debía tener un buen amigo. Después de leerlas podréis comentar cada una de ellas y también podréis añadir vuestra propia opinión sobre la amistad y cuál es la principal cualidad que debe tener un amigo de verdad.

- Te acepta como eres y te aprecia por ti mismo.
- Está junto a ti cuando lo necesitas.
- Respeta tu forma de pensar y te respeta y valora siempre.
- Es tu amigo aunque todos te abandonen.
- Te comprende también en los momentos de enfado.
- Jamás te traiciona ni habla mal de ti a tus espaldas.
- No es posesivo, te deja ser tú y ejercer tu libertad.
- Es comprensivo y fiel Yjamás te aprecia por interés.
- Sabe tanto perdonarte como pedirte perdón.
- No admite jamás chismes ni cotilleos sobre ti.
- No es acaparador ni te quiere para sí de manera exclusiva. Te permite que estés abierto a otras amistades.
- Sabe salvar la amistad después de los enfados mutuos.
- Sabe guardar secretos y es sincero contigo.
- No gasta bromas pesadas que puedan molestarte.
- Te quiere tanto para lo bueno como para lo malo.
- Te dice los defectos con tacto y cariño.
- Sabe sacrificarse por conservar y fomentar la amistad.
- No es envidioso de tus éxitos. Al contrario, se alegra de tus éxitos como si fueran propios.
- No te exige que seas perfecto; acepta tus limitaciones.
- El verdadero amigo está más interesado en dar que en recibir.

(Bernabé Tierno; Valores Humanos, Tomo J, Madrid 1996)

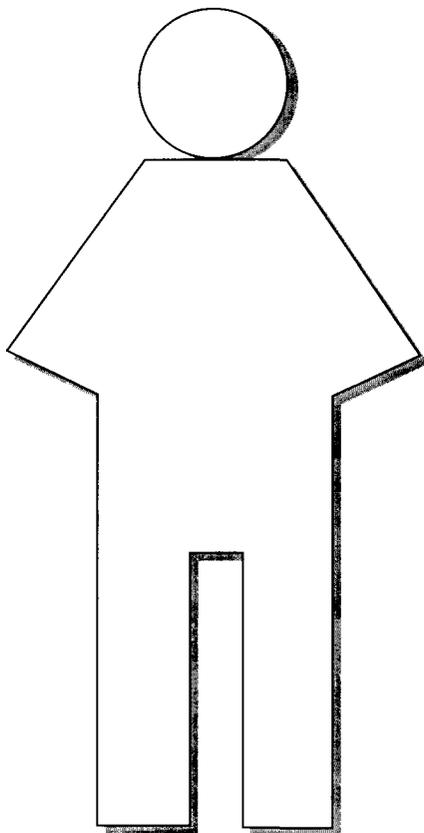
Ahora, en una hoja harás un retrato robot de lo que es un buen amigo. Dibujarás la silueta de una persona y escribirás en su interior diez cualidades o características que, según tu opinión, debería tener un

amigo de verdad. Lo harás teniendo este libro cerrado para no mirar las que has leído aquí. Podrás poner las que recuerdes, pero lo importante es que pongas lo que tú crees que es fundamental para ser amigos de verdad.

Luego las leeréis viendo cuáles son similares a las del libro, cuáles son nuevas y cuáles son las que más habéis repetido todos. Después de todo lo dicho, os pondréis de acuerdo para elegir, y escribir en una cartulina, las diez cualidades más importantes que debería tener un buen amigo.



Para terminar, os agruparéis por parejas, y cada pareja elegirá una de las opiniones anteriores que aparecen en el libro diciendo lo que es un buen amigo. Luego preparará una breve escenificación en la que representen lo contrario de la opinión que han escogido. Cuando hagan su representación, los demás deberán adivinar qué opinión es la que eligieron.





CUENTO: *En busca del Tesoro*

Había una vez un grupo de amigos que estaba aburrido en la playa sin saber qué hacer. Pasaban el tiempo viendo el ir y venir de las olas del mar. y haciendo esto, uno de ellos se dio cuenta de que una de las olas traía flotando algo. Se acercó y vio que era una botella muy rara con un papel dentro. La cogió y se la enseñó a sus amigos. Llenos de curiosidad le quitaron el tapón y sacaron lo que había dentro.

Parecía ser un papel muy antiguo porque estaba amarillento y desgastado. Cuando lo desdoblaron se llevaron una gran sorpresa. Aquello era un mapa en el que estaba escrito, con letras antiguas, la siguiente frase:

«Para encontrar el gran tesoro de los Sogima.»

No podían creerlo. Parecía ser auténtico. Estaban muy emocionados. Uno de ellos dijo que los Sogima debieron ser unos indios que vivieron allí en el pasado. Otro dijo que fueron unos famosos piratas. Pero fueran quienes fueran los Sogima, tenían el mapa para encontrar su tesoro. Y se pusieron manos a la obra.

Siguiendo las indicaciones del mapa, fueron a parar exactamente ante las puertas de una casa que estaba en lo alto de una montaña junto al mar. Una vez allí, la puerta se abrió y salió una mujer sonriente que les dijo:

Vosotros deberéis ser los Sogima, ¿no? Venid conmigo.

El grupo de amigos quedó sin palabras. La mujer les llevó hasta una terraza donde encontraron a un niño en silla de ruedas. Entonces uno del grupo dijo:

-Perdone señora, pero no entendemos nada. Nosotros veníamos buscando el tesoro de los Sogima.

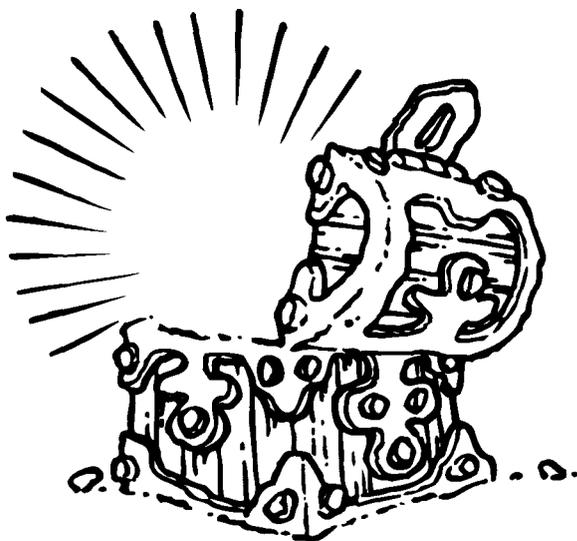
Entonces el niño que estaba en la silla de ruedas les dijo:

-Perdonadme vosotros a mí, porque por mi culpa estáis aquí. Nunca pensé que funcionaría lo de la botella. La verdad es que soy yo el que buscaba el tesoro de los Sogima. Sogima es la palabra Amigos leída al revés. Nunca encontré a nadie que quisiera ser amigo mío, por eso se me ocurrió tirar esa botella al mar; para que ella encontrara por mí, lo que

yo no había podido encontrar: el tesoro de los Amigos. ¿Me dejaríais ser amigo vuestro?

-Pues claro que sí-contestaron todos a la vez- La verdad es que necesitamos una persona como tú en nuestro grupo. Nos lo hemos pasado muy bien con tu idea de la botella.

El niño se alegró tanto al haber encontrado por fin el gran tesoro de los Amigos, que se levantó de su silla de ruedas, y por primera vez en su vida, pudo caminar para chocar la mano con sus nuevos Amigos.



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Qué hacían los niños en la playa antes de encontrar la botella?
2. ¿Qué mensaje llevaba la botella? ¿Qué hicieron?
3. ¿Por qué el niño de la silla de ruedas puso ese mensaje en la botella?
4. ¿Qué ocurrió cuando todos se hicieron amigos de él?
5. ¿Te resulta fácil hacer nuevos amigos? ¿Qué experiencias tienes sobre la amistad?
6. ¿Te consideras un buen amigo? ¿Por qué? ¿Lo que exiges a los demás para considerarlos tus amigos lo haces tú con ellos?
7. ¿Qué serías capaz de hacer por un amigo?

2. Dibujar la Amistad

Se trata de hacer en una hoja un dibujo simbólico que represente lo que para vosotros es la amistad. Cuando lo tengáis hecho, cada uno se lo enseñará a todos diciendo: «para mí la Amistad es...» y mostrará el dibujo explicando lo que ha querido expresar en él. Luego se pondrán todos estos dibujos en la cartelera de la sala.

3. El concurso

Una de las consecuencias de la amistad es la de conocernos unos a otros cada vez mejor. Ahora vamos a ver hasta qué punto conocemos a nuestros compañeros. Por suertes nos dividiremos formando equipos de dos personas, y después de establecerse un orden de participación, cada equipo tendrá 15 minutos para conocerse mejor entre ellos, ya que el concurso consistirá en que los otros equipos les harán una pregunta sobre su compañero que deberá responder correctamente.

Así que durante este tiempo se harán preguntas entre ellos sobre sus gustos, aficiones, música favorita, deporte preferido, nombre completo, dónde veranea o qué hizo el verano pasado, si ha ido en avión, cuándo es su cumpleaños y santo, cuántos hermanos tiene, su plato

preferido, su teléfono, si tiene perro, etc. Todo esto se podrá apuntar en un papel que luego les servirá de ayuda cuando estén concursando.

Pasado el tiempo de conocerse, el primer equipo al que le toque participar se sentará estando frente a los demás compañeros. El animador hará de presentador y guía del programa concurso. Los dos miembros del equipo estarán separados entre sí. No podrán mirarse ni decirse nada mientras estén participando. Sólo tendrán encima de sus mesas una hoja en blanco para escribir, y los apuntes que antes escribieron sobre su compañero.

Entonces los otros equipos, por orden, les irán haciendo una pregunta cada uno dirigida al miembro del equipo que ellos elijan. Pero lo que le pregunten a él, los dos miembros del equipo deberán responderlo escribiéndolo en una hoja, sin hablarse ni mirarse entre ellos. Podrán consultar los apuntes que cada uno se haya hecho de su compañero.

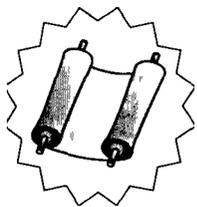
Si los dos escriben la misma contestación, ganarán un punto que el animador anotará en su marcador. Si fallan, el punto se lo llevará el equipo que hizo la pregunta. Sólo se podrán hacer preguntas que tengan una respuesta concreta y clara, es decir, que se contesten con una o varias palabras; y que se refieran a la vida del compañero en cuestión. Si no es así se considerará nula, y el equipo que la hizo no podrá hacer otra.

Cuando todos los equipos hayan hecho su pregunta al equipo que está participando, le tocará el turno al siguiente equipo. Y así hasta que todos hayan participado. Ganará el equipo o equipos que más puntos hayan conseguido.

4. Tras la pista

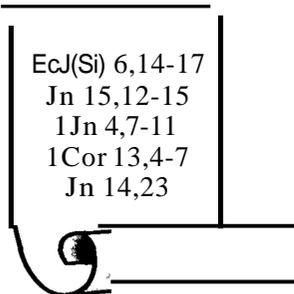
El animador habrá escondido en un patio exterior o parque, tres tesoros consistentes en un mensaje escrito sobre lo que es la amistad. Os dividiréis en tres grupos, y a cada grupo le corresponderá encontrar sólo uno de esos tesoros.

Pero para poder dar con él, antes tendréis que buscar en ese mismo patio o parque, una botella de plástico que contendrá en su interior un papel escrito por el animador indicando las pistas necesarias para dar con el tesoro (habrá una botella por cada tesoro). Ganará el grupo que consiga leer completo el mensaje escrito en el tesoro.



Explorando la Biblia

Jesús continuamente nos está regalando su amistad. Los que le han dejado entrar en su corazón han descubierto que Jesús es el amigo que nunca falla. Y no sólo eso, aprenden también a tratar y a querer a los demás de una manera especial: la misma con que son tratados y queridos por Jesús. Y es que la clave de la amistad cristiana es el Amor gratuito.



EcJ(Si) 6,14-17
Jn 15,12-15
1Jn 4,7-11
1Cor 13,4-7
Jn 14,23



JUEGO: *El versículo desordenado*

Formando equipos de tres personas leeréis todas las citas y escogeréis un versículo cualquiera. Lo escribiréis en una hoja anotando su cita exacta, y en otra hoja escribiréis ese mismo versículo pero desordenando todas sus palabras. Cuando estas hojas estén listas comenzará el juego.

Cada equipo pasará su versículo desordenado al equipo que él quiera. En el momento en que todos los equipos tengan su correspondiente hoja, tendrán ocho minutos para ordenar el versículo y citarlo correctamente. El versículo ordenado y su cita exacta lo escribirán en un papel y se lo entregarán al equipo que se lo dio desordenado. Los que lo consigan hacer dentro del tiempo ganarán cinco puntos.

Luego cada equipo entregará otra vez su versículo desordenado a otro equipo diferente al anterior para que se lo vuelva a ordenar. Y así se podrá estar jugando hasta que todos los equipos hayan ordenado los versículos de todos los grupos.



Para reflexionar

Leed en grupo todas las citas y comentadlas entre todos viendo cómo es la amistad de Dios con nosotros, o viendo qué os dicen sobre la amistad y qué tipo de amor debe caracterizarla. Luego cada uno escogerá el versículo que más le guste.



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

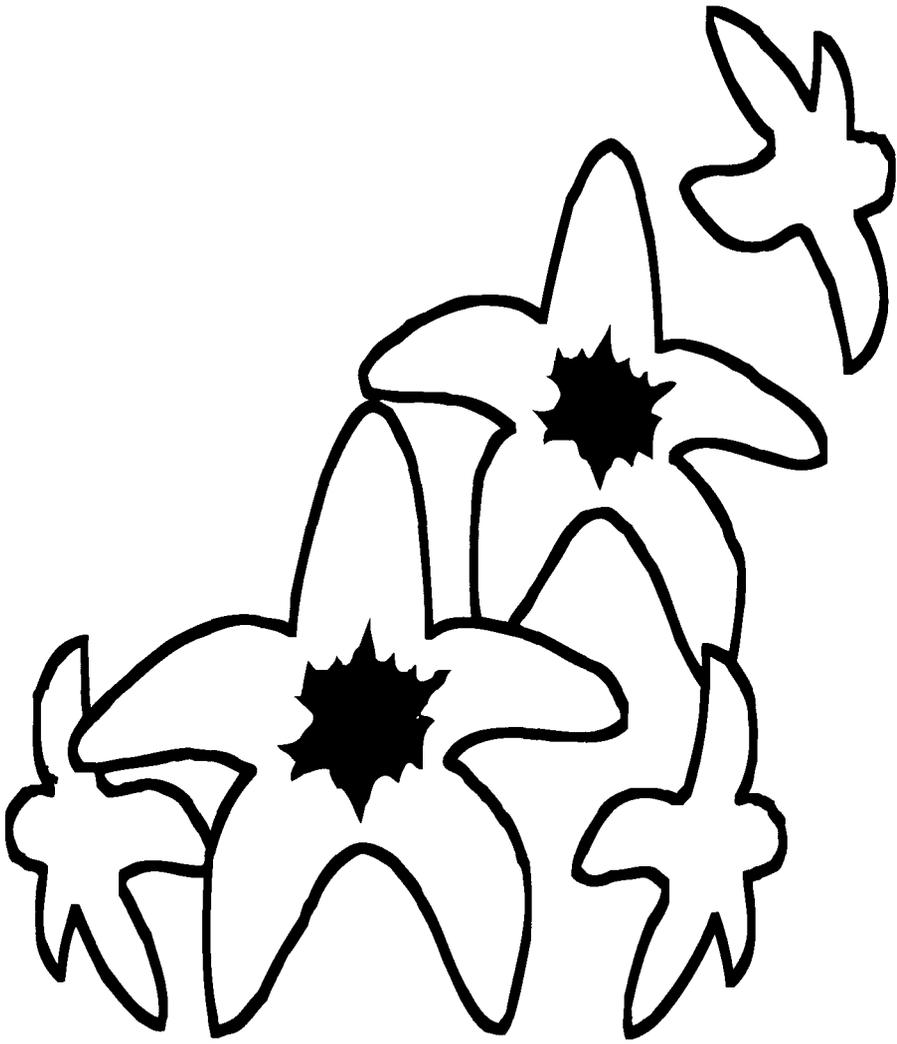
en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18, 20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.





TALLER 9

Si te fijas con atención, te darás cuenta de que las cosas más buenas que tienes te las han regalado. No ha dependido de lo que tú hayas hecho para merecerlas; para merecer la vida, tus cualidades, tu inteligencia, tu aspecto físico, tus capacidades, tu familia, tus amigos de verdad...

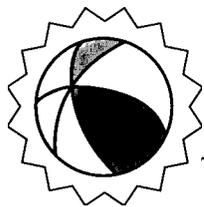
Ser humilde es reconocer esta verdad, es reconocer que las cosas que más valoras y aprecias se las debes a Dios y a los demás, que te las han dado gratuitamente para tú hacerlas fructificar. A ellos les deberás lo que puedas llegar a ser en la vida.

Ser humilde es también reconocer sin miedo tus defectos y equivocaciones.

Por el contrario, las personas orgullosas y soberbias son las que piensan que no le deben nada a nadie, y que todo lo bueno que tienen es porque lo han conseguido ellas solas. Se creen mejores que nadie y siempre presumen de ellas mismas, siendo incapaces de admitir sus defectos, fallos y errores.

Como ves, la humildad no es otra cosa que reconocer la verdad de lo que eres, con tus cosas buenas y malas, sin pretender ser mejor que nadie, porque sabes que todo lo bueno que tienes, te lo han regalado para usarlo lo mejor que puedas para bien de todos. Vamos ahora a ver de qué manera podemos ser humildes en nuestro día a día.

**El tesoro
del cristiano**



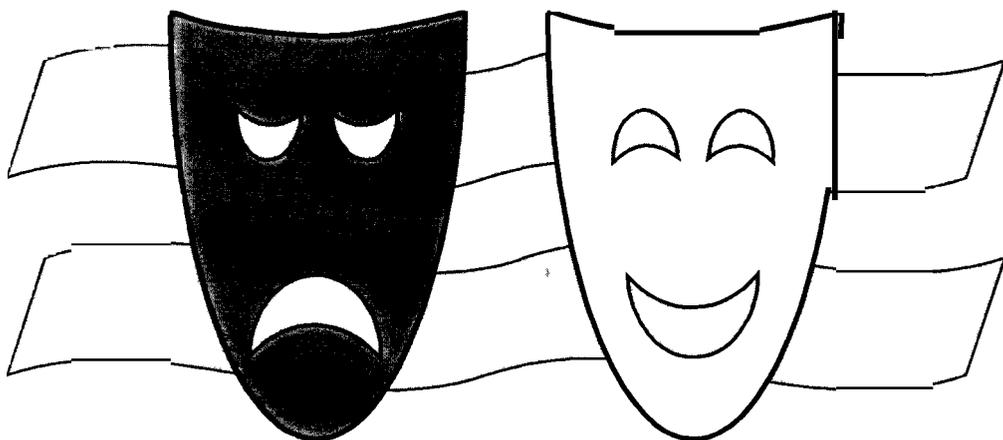
JUEGO: *El director de escena*

Se sabe mejor lo que significa ser Humilde viendo cómo se comportan los que no lo son. Así que vamos a hacer un juego teatral en el que los protagonistas serán exageradamente orgullosos y soberbios.

Nos dividiremos en grupos de 3 ó 4 personas. En ese momento os convertiréis en actores de una compañía de teatro cuyo director será el animador. El director os dirá que os ha contratado para que interpretéis una de sus obras de teatro o «sketch». De las ocho que hay, elegiréis una diferente cada grupo. Luego comenzaréis a prepararlas.

Las obras de teatro o «sketch» que tenéis que representar vienen a continuación. Lo que hay escrito en ellas es una idea general. Vosotros tendréis que desarrollarla, ver cómo la vais a representar y qué personajes van a intervenir. Como sois pocos, podréis representar varios personajes, pero el que hace de orgulloso siempre será el mismo.

No os compliquéis en diálogos largos, buscad frases cortas y utilizad mucho los gestos, las expresiones de la cara y del cuerpo para comunicar lo que queréis representar. Tendréis 15 minutos para prepararlo, y la escena teatral tendrá que durar como mínimo 3 minutos y como máximo 5.



Cuando acabe el tiempo de preparación, el director llamará a los grupos de actores para que representen su obra o «sketch». Una vez todos los grupos la hayan escenificado, el director les dirá que él es muy exigente. Por eso va a pedirles que vuelvan a representar su obra pero tal

y como él les vaya indicando. Estas son las posibles órdenes que podrá darles el director:

- Hacer la obra a cámara lenta: todos se moverán y hablarán muy muy despacio.
- Hacerla a cámara rápida: todos se moverán y hablarán a toda prisa.
- Congelar la imagen: todos se quedarán como estatuas en la posición en que estaban representando la obra cuando se dio esta orden.
- Hacer la escena con un toque de humor: todos irán riendo sin parar mientras hacen la obra.
- Hacer la escena con un toque dramático: todos irán llorando todo el rato.
- Hacer la escena en versión china, o rusa, o italiana, o árabe, o inglesa, o india, etc.: el diálogo será imitando el sonido del idioma que se diga.
- Hacer la escena en versión de cine mudo.
- Hacer la escena simulando estar todos muy cansados y agotados.

Para empezar esta nueva forma de representación, el director dirá al grupo que le toque, cómo quiere que hagan la obra. Entonces dirá la palabra «¡Acción!», y el grupo comenzará a hacer su obra tal y como quiere el director. También, si el director quiere, podrá decirles la palabra «¡Corten!», para que dejen de actuar y darles una nueva orden. Cada grupo podrá estar actuando de esta manera 4 minutos.

Antes de hacer este nuevo tipo de representación, el director les dará unos minutos a los grupos para que queden de acuerdo en cómo actuar según todas las posibilidades que pueda ordenarles el director.

- 1 -

Un profesor dice en el pasillo del colegio las notas de un examen y uno de los alumnos que ha sacado un 10 comienza a dar saltos de alegría y a decir cosas como: soy el mejor; soy el más listo de todos; no hay nadie que me gane; soy una lumbrera; y gritos por el estilo. También se burla y se ríe de los que han suspendido o han sacado menos nota, diciendo: te he ganado... Pero al final del todo, el profesor se da cuenta de que se ha equivocado al decirle la nota, y vuelve para decirle que sólo tenía un 4...

- 2 -

Un hombre de negocios, que se cree muy importante, va andando muy aprisa por la calle con su maletín y hablando sin parar por su teléfono móvil. Está tan pendiente de su conversación, que va chocando con la gente sin pedir perdón a nadie. Él sigue andando mientras los demás se quedan atrás doloridos del golpe. Hasta que choca contra un policía más grande que él y cae al suelo con su maletín y teléfono móvil. Entonces se enfada tanto que quiere denunciar al policía por haberle hecho caer y perder su precioso tiempo...

- 3 -

Un conductor, que se cree el mejor de todos, va un día en su coche y comienza a cometer muchas infracciones de tráfico: se salta los semáforos en rojo, no respeta los stop, adelanta donde está prohibido, no usa los intermitentes, no cede el paso cuando debe hacerlo, se mete por direcciones prohibidas, no respeta los pasos de peatones, etc. Y encima va quejándose de lo mal que conducen los demás. Un policía le persigue con su moto, le hace parar y empieza a decirle todas las faltas que ha cometido. Pero él las niega todas y quiere hacerle creer al policía que él es el mejor conductor...

- 4 -

Una persona va por la acera cargada con un montón de paquetes. Tantos que le tapan la cara. La gente que se cruza con él se ofrece para ayudarle, pero él les rechaza con muy mal genio diciéndoles siempre que no necesita de nadie, se basta y se sobra él solo. Cuando va a cruzar una calle, alguien le avisa del peligro de los coches y camiones, pero él no le hace caso y sigue adelante...

- 5 -

Un jefe que se cree que todo lo hace bien, siempre está regañando a sus empleados y corrigiéndolos en todo. Según él, todo lo hacen mal. Siempre está encima de ellos diciéndoles cómo tienen que hacer las cosas, hasta en los más pequeños detalles. Les hace creer que son unos torpes e inútiles. Pero cuando se da la ocasión que él tiene que hacer lo que hacen sus empleados, resulta que lo hace peor que todos. Sin embargo cuando se lo echan en cara, él no lo reconoce y pone mil excusas de por qué le ha salido mal...

- 6 -

Un rico multimillonario está tranquilamente sentado en su sillón fumándose un puro. Llamam a la puerta y entra a pedirle ayuda un antiguo amigo suyo, gracias al cual él se hizo multimillonario. Pero no le hace ni caso y le hecha de casa. Luego viene a pedirle ayuda el que le salvó de morir ahogado en la playa. Pero tampoco le hace ni caso. Y así van viniendo otros, como el que le dio trabajo por primera vez, etc.; y a ninguno de ellos hace caso. Les dice que no les debe nada. Hasta que llega un juez para decirle que está en la quiebra y que si no pa ga sus deudas irá a la cárcel...

- 7 -

Una estrella de cine muy famosa llega a una fiesta comportándose de una forma muy altiva. Todos empiezan a alabarle. Le van diciendo que es la más guapa, la que mejor actúa, la más inteligente, la que mejor viste, etc. A lo que la estrella de cine, muy vanidosamente y teniéndoselo muy creído, va respondiendo que es cierto, que tienen razón en lo que dicen, es la mejor. Hasta que llega uno que le dice que no le gusta cómo actuó en su última película. Entonces la estrella se enfada mucho y le dice que es un ignorante que no sabe apreciar a un artista...

Una persona va muy chula por la calle porque se cree superior a todas las demás. No hay nadie que le gane a buen físico, a fuerza, a inteligencia, y a gracia. Está acostumbrada a que todos le miren, le alaben y a ser el centro de atención. Pero un día llega a un sitio donde nadie le hace ni caso por ser como es. Entonces él intenta hacerse de notar paseando su cuerpo como si fuera por una pasarela de modelos, o haciéndose el gracioso, o demostrando su fuerza, etc., pero no consigue nada...

Al final del juego comentamos

1. ¿Estás de acuerdo en que lo que más aprecias en tu vida te lo han dado otros gratuitamente?
2. ¿Sabrías decir qué es lo que caracteriza a una persona soberbia y orgullosa?
3. ¿Por qué crees que se comportan así?
4. ¿Qué entiendes por una persona Humilde?
5. ¿Qué tendrían que hacer, o en qué tendrían que cambiar los personajes de las escenas anteriores para que fueran humildes?



DINÁMICA: *El rompecabezas*

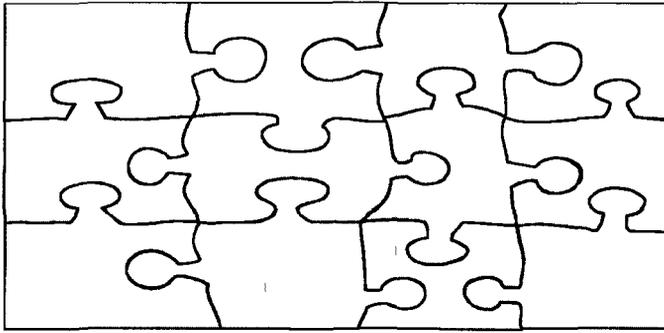
Lo que vamos a hacer ahora pretende reflejar lo que ocurre en nuestras vidas desde el momento en que venimos a este mundo. Os dividiréis en grupos de cuatro personas y cada grupo se sentará alrededor de una mesa espaciosa. Los compañeros que no puedan formar grupo de cuatro harán de observadores de los grupos ya formados.

El animador repartirá a cada componente de los grupos, menos a los observadores, un sobre que contendrá 10 piezas de un rompecabezas. Serán cuatro rompecabezas diferentes por grupo. Este sobre simbolizará lo que las personas traemos al mundo cuando nacemos, aquello que somos, nuestras riquezas personales.

Los cuatro del grupo tendrán que componer su rompecabezas. Pero de las 10 piezas que hay en los sobres de cada uno, 4 piezas no corresponderán a su rompecabezas sino al de sus compañeros de grupo.

Normas para componer el rompecabezas

- Construiréis vuestro rompecabezas a la vista de todos, poniendo todas vuestras piezas sobre la mesa.
- Durante esta actividad no se podrá hablar con los compañeros de grupo, ni hacerse señas de ningún tipo, ni pedir piezas, ni robar, ni tocar las piezas de otro compañero. Los observadores se encargarán de vigilar esto.
- Lo que sí se puede hacer es dar a otro compañero las piezas que a uno no le encajen en su propio rompecabezas.
- Cuando alguien consiga componer su rompecabezas, levantará la mano y el animador, o un observador, irá a comprobar si está bien hecho. Si está correcto, él será el primero en acabar, ya partir de él se irá viendo quién es el segundo, tercero, etc.



Comentamos

- ¿Cómo te ha ido en esta actividad? ¿Por qué?
- ¿Por qué razón unos han acabado antes que otros? ¿Ha dependido de ellos el haber acabado antes o después?
- ¿Cómo relacionas esto que hemos hecho con el ser humildes?
- ¿Qué cosas necesitas de los demás cada día para seguir viviendo, para sentirte bien, feliz, alegre?
- ¿Qué aportas a los demás para que cada día se sientan bien, felices y alegres?
- ¿A dónde crees que conduce el camino de la humildad? ¿Y el de la soberbia y el orgullo?

Al igual que nos ha ocurrido en los rompecabezas, somos lo que somos gracias a lo que hemos recibido gratuitamente de Dios y de los demás. Necesitamos la ayuda de ellos para vivir. Solos podemos bien poco. Si nos cerramos a los demás, si pensamos que nosotros solos nos bastamos para todo, si no queremos a portar a los otros lo que somos y tenemos, si no queremos que los demás nos ayuden, difícilmente podremos crecer y realizamos felizmente como personas. **El** orgullo y la soberbia nos lo impedirán.



CUENTO: *Historia de una hoja*

Había una vez una hoja que era muy egoísta y orgullosa. Vivía en un gran árbol junto a miles de hojas como ella. No se llevaba nada bien con sus compañeras. Siempre estaba enfadada y peleada con ellas. Se creía la mejor y la más inteligente de todas. Tampoco le gustaba el árbol en el que vivía ni el alimento que le daba. No le quería para nada. Y lo único que quería era divertirse y ver mundo. Le gustaba mirar más allá del horizonte y soñar con lo bien que se estaría allí.

Una mañana que hacía mucho aire, todas las hojas del árbol estaban cogidas de la mano para no soltarse. Bueno, todas menos la Hoja orgullosa. Ella no necesitaba cogerse a nadie. Se divertía mucho bailando con el aire. Pero como no estaba cogida con fuerza al árbol ni a nadie, una ráfaga de viento la arrancó y comenzó a volar.

Aquello fue todo una aventura para ella. Por fin iba a ver mundo y divertirse de verdad. Fue más allá del horizonte, pero el viento era tan fuerte que los ojos se le llenaron de tierra y no pudo ver nada. Luego cayó en un río, pero como el agua le salpicaba los ojos, tampoco pudo ver nada. El río la llevó hasta el mar. Y una vez allí, las olas la arrojaron a la arena de la playa. La Hoja quedó empapada hasta los huesos.

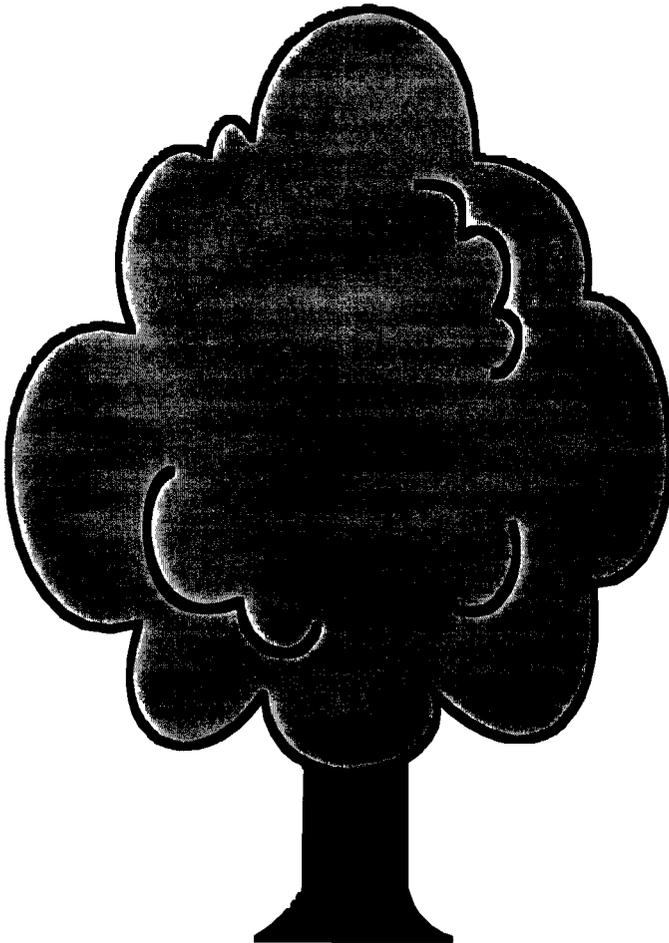
Se hizo de noche y allí estaba sola y muerta de frío en un lugar desconocido. No tenía a las demás hojas a su lado para que le dieran su calor, ni el árbol para alimentarle y darle cobijo. Aquello no era nada divertido. Se sentía sola, hambrienta y sin hogar. Y por primera vez en su vida comenzó a echar de menos al árbol ya las demás hojas.

A la mañana siguiente la playa se llenó de bañistas y la pisaron tantas veces que la hundieron en la arena hasta enterrarla del todo. La pobre Hoja estaba desesperada. Quería volver a su casa pero era ya imposible. Estaba perdida. Entonces comenzó a llorar desconsolada. Lloró tanto que se quedó dormida.

Cuando se despertó, se llevó la sorpresa más grande de su vida. Sorprendentemente estaba otra vez en su árbol junto a sus compañeras. No podía creerlo. Se restregó los ojos pero era cierto. Se pellizcó la cara y estaba despierta. ¿Qué había pasado?

Pronto cayó en la cuenta de que todo había sido un terrible sueño. Había tenido una horrible pesadilla. Se llenó de tanta alegría al verse allí sana y salva, que empezó a pedir perdón y abrazar a todas las hojas que antes no quería.

y luego se cogió tan fuerte al árbol, que ya no habría viento que pudiera arrancarla. Había descubierto lo poco que valía por sí sola y lo mucho que dependía de las demás para vivir la vida.



Propuestas de trabajo

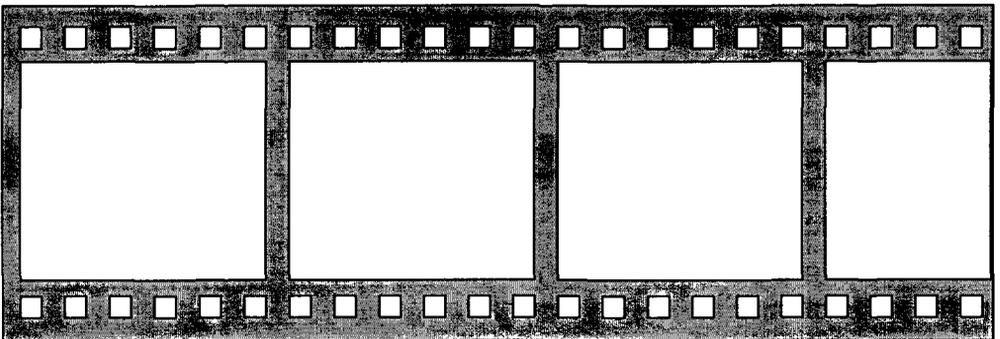


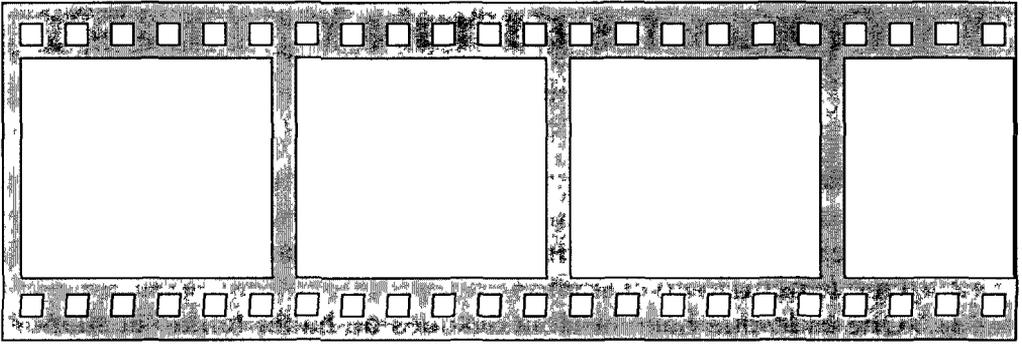
1- Para dialogar juntos

1. Cuál era el comportamiento de la Hoja antes de tener el sueño?
2. ¿Qué le ocurrió en el sueño?
3. ¿Qué es lo que hace la Hoja después de haber tenido el sueño?
¿Qué es lo que ha descubierto?
4. ¿En qué momentos las personas nos comportamos como la Hoja?
5. ¿Si midiéramos la humildad del 1 al 10, qué nota te pondrías tú? ¿Por qué?

2. La película del cuento

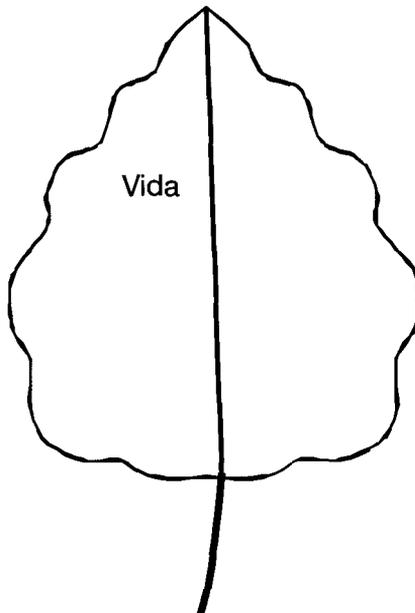
Se trata de dibujar todas las escenas del cuento en una cinta de cine como ésta que tienes a continuación y que te dará el animador fotocopiada. En ella irás dibujando las escenas sin poner ningún diálogo. Conforme vayas necesitando más cintas, se las pides al animador. Al final las unirás todas con celo formando una única cinta en la que estará representado todo el cuento. Será tu primera «película».



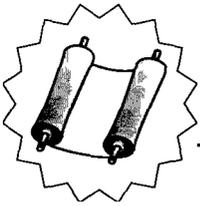


3. La hoja de la verdad

Cada uno dibujará en un folio la silueta de una hoja, y en su interior escribirá todo aquello que ha recibido de Dios y de los demás y que son sus tesoros más valiosos.

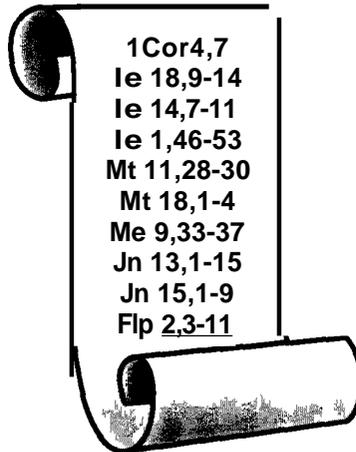


¿Has dado alguna vez las gracias por esto que has recibido o te regalan cada día?



Explorando 'a Biblia

Si queremos aprender a ser humildes no tenemos más remedio que mirar a Jesús, escuchar sus palabras y seguir su ejemplo. Siendo Dios se hizo hombre pobre y necesitado como nosotros, para estar con nosotros y salvarnos de todo mal. No buscó honores ni alabanzas ni prestigio como hacen los orgullosos, soberbios y poderosos. Lo que hizo fue servir y hacer el bien a los necesitados hasta el punto de dar su vida por ellos y por todos nosotros. Esto es lo que realmente hace importantes a las personas. Es ahí donde conduce el verdadero camino de la humildad.



JUEGO: *El reto*

Formaréis equipos de tres personas. Cada equipo leerá todas las citas y en una hoja escribirá un breve resumen de cada una de ellas. Mientras tanto, el animador escribirá en cartones sueltos las diez citas.

Siguiendo un turno de participación, un equipo se levantará, le dará la hoja resumen al animador y éste barajará los diez cartones en los que están escritas las citas, y luego se las dará.

El juego consiste en que el animador leerá al azar el resumen de una de sus citas, y el equipo tendrá que coger el cartón en el que esté escrita la cita correspondiente. Será pues un reto a la memoria del grupo. Dispondrán de 45 segundos para identificar la cita. Si la aciertan tendrán 2 puntos, y si se equivocan no pasa nada, podrán seguir jugando. Aunque si se equivocan 4 veces, dejarán de jugar y le tocará participar a otro equipo.

Antes de que un equipo participe, el animador pedirá a los demás equipos que digan cuántas citas creen que acertará el equipo que le toca jugar. El equipo que lo acierte ganará 5 puntos, y si nadie lo acierta, ganará 2 puntos el equipo que más se haya aproximado por lo bajo. Se anotarán los puntos en el marcador de cada equipo y al final ganará el que más puntos haya conseguido.



Para reflexionar

El animador repartirá los cartones o citas entre los equipos. Cada equipo, después de leer detenidamente sus citas y reflexionar sobre ellas, deberá explicar a los demás equipos qué mensaje sobre la humildad transmiten y cómo lo pueden aplicar a su vida de cada día.



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

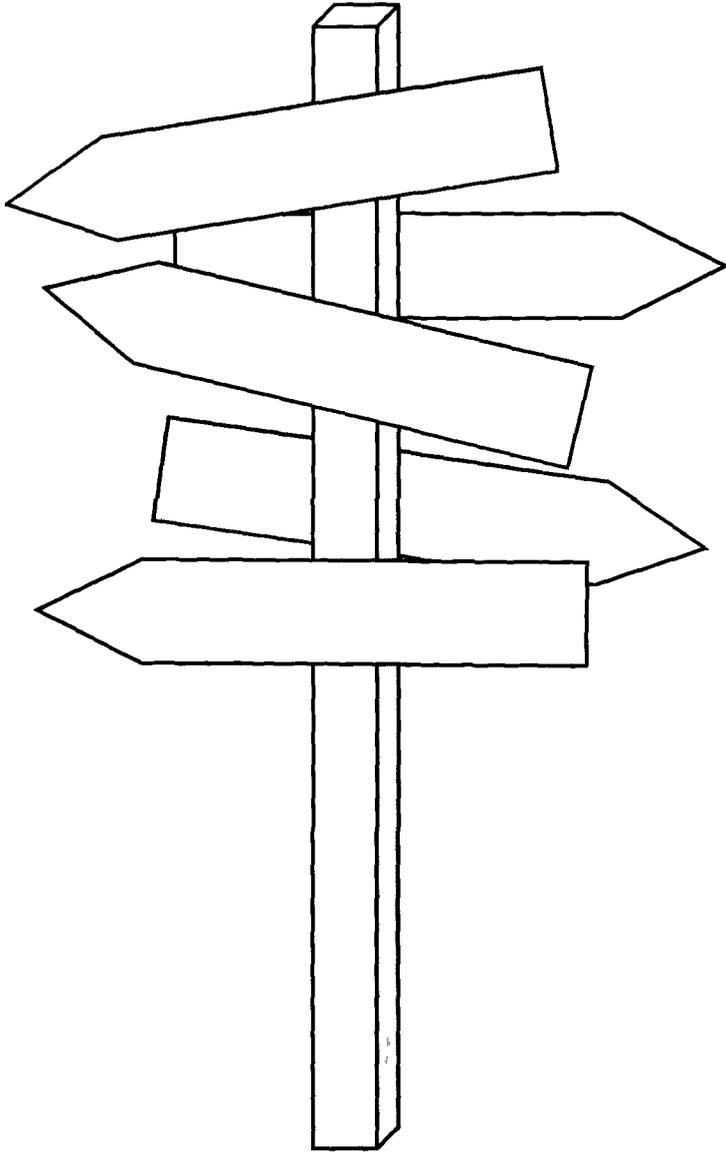
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto

en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús.
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18,20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.



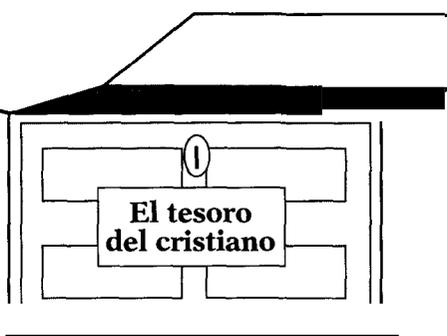
TALLER 10

Seguro que alguna vez te habrás parado a pensar en lo que te gustaría ser de mayor. Y si aún no lo has hecho, ahora tendrás la ocasión de hacerlo. Son muchas las cosas a las que podrías dedicarte. Hay infinidad de oficios y trabajos diferentes que podrías hacer. Pero para poder elegir el tuyo, deberás conocer primero cuál es tu vocación.

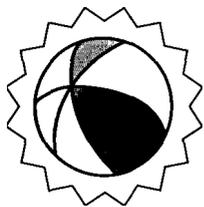
La vocación es un impulso que tenemos, que nos empuja sin darnos cuenta a hacer aquello para lo que estamos hechos y capacitados. Nuestras propias cualidades y habilidades, nuestros gustos y forma de ser, nuestros deseos y aficiones favoritas, el ejemplo y consejo de otras personas, nos irán delatando cuál es nuestra vocación, nuestro camino o trabajo al que estamos llamados.

No es una tarea fácil, porque requiere que nos conozcamos bien a nosotros mismos, y conozcamos también el mundo en el que vivimos, con todos los oficios y estilos de vida que nos ofrece.

La vocación es algo más que una profesión, es la manera en que queremos emplear nuestra vida para hacer algo útil que ayude a los demás a vivir mejor y más felices. La tarea de todo cristiano, sea cual sea su vocación y trabajo, será siempre la de servir y ayudar a los demás desde el trabajo para el que esté preparado.



**El tesoro
del cristiano**



JUEGO: *Palabras prohibidas*

Este juego nos va a servir para conocer algunas de las muchas profesiones que existen. Aquí encontrarás una larga lista de oficios. Al lado de cada uno de ellos hay una serie de palabras que tienen que ver con ese oficio. El juego consiste en intentar explicar a los demás la profesión que te toque sin decir su nombre ni utilizar ninguna de las palabras que hay escritas a su lado, porque son «**palabras prohibidas**». Deberás decirlo con otras palabras. No podrás hacer mímica ni gestos, ni señalar a ninguna parte. Sólo con palabras. El animador será el que vigilará que se cumpla esto.

Oficio	Palabras prohibidas	Oficio	Palabras prohibidas
1 Carpintero	madera, carpintera, martillo, sierra	23 Escritor	escribir, libro, publicar, novela, historias
2 Fontanero	tubera, agua, desmenuzar, grifo	24 Sacerdote	cura, Iglesia, misa, comunion , boda
3 Albañil	ladrillo, obra, cemento, edificio, andamio	25 Religioso/a	monja, monje, monasterio, convento
4 Camionero	camión, trailer, transportar, chofer	26 Misiónera	misiónes, pobres, ayuda, hambre,
5 Taxista	coche, chofer, conductor, calle, cliente	27 Maquinista	tren, conductor, vías, estación, vagones
6 Cartero	cartas, correspondencia, correo, buzón	28 Chofer de bus	autobús, autocar, pasajeros, conductor
7 Secretaria	oficina, despacho, jefe, ayudante	29 Capitán barco	mar, agua, navío, jefe, mandar, puerto
8 Banquero	banco, dinero, ahorros, caja fuerte	30 Pescador	peces, pescar, red, caña, barco, anzuelo
9 Contable	cuentas, dinero, empresa, negocio	31 Jardinero	plantas, regar, cuidar, flores, jardín
10 Maestro	enseñar, colegio, clase, profesor	32 Guardabosque	bosque, vigilar, forestal, incendio , monte
11 Abogado	leyes, juez, juicio, denuncia, juzgado	33 Policía	patrullar, vigilar, proteger, arrestar
12 Médico	curar, hospital, enfermedad, paciente	34 Bombero	fuego, manguera, apagar, incendio
13 Enfermera	hospital, infecciones, enfermos, ayuda	35 Decorador	decorar, adornar, casa, bonito
14 Arquitecto	edificio, planos, construir, dibujar	36 Florista	ramo, floristería, flor, rosa, clavel, tienda
15 Informático	ordenador, teclado, internet, pantalla	37 Agricultor	cultivar, tierra, plantar, campo, cosecha
16 Piloto	avión, volar, avión, avióneta, aterrizar	38 Biólogo	animales , vida, investigar, microscopio
17 Azafata	avión, volar, mujer, pasajeros	39 Historiador	historia, pasado, sucesos, antigüedad
18 Electricista	electricidad, luz, corriente, cable, instalar	40 Camarero	bar, restaurante, servir , bandeja, comida
19 Mecánico	coche, reparar, avería, taller, motor	41 Cocinero	cocina , cocinar, comida, restaurante
20 Pintor	pintura, pintar, pincel, brocha, color	42 Sastre	traje, vestido, ropa, vestir, medidas
21 Cantante	canCIÓN, artista, cantar, espectáculo	43 Militar	ejército, soldado, guerra, armas, mil
22 Actor	teatro, actuar, escena, cine, película	44 Veterinario	animales, médico, enfermos, curar

45 Vendedor	vender, tienda, comerciante, ventas	62 Dibujante	dibujar, dibujo, cuadro, lápiz, artista
46 Farmaceutico	medicina, medicamento, vender, pastillas	63 Publicista	publicidad, propaganda, anuncio, vender
47 Oculista	ojo, mirar, ver, gafas, miope, lentillas	64 Musico	Instrumentos, tocar, orquesta, banda
48 Dentista	diente, muela, canes, boca, consulta	65 Fotografo	camara, fotografiar, foto, revelar, imagen
49 POLITICO	elecciones, partido, votar, gobernar,	66 Psicologo	pruebas, test, cabeza, mente, ayudar
50 Escultor	escultura, artista, estatua, figura, arcilla	67 Logopeda	lenguaje, dificultad, problema, hablar
51 Interprete	Idiomas, traducir, entender, hablar	68 Fisioterapeuta	rehabilitar, curar, masaje, ejercicios
52 Periodista	periodico, noticias, entrevistas, escribir	69 Quimico	laboratorio, investigar, analizar, mezclar
53 Locutor radio	programa, transistor, emisora, escuchar	70 Empresario	empresa, fabrica, negocio, jefe
54 Peluquera	pelo, cortar, peluquera, peine, tijeras	71 Ingeniero de	caminos! carreteras, construir, autopistas
55 Portero	atender, cuidar, edificio, finca, recepcion	72 Ingeniero de	telecomunicaciones! telefono, experto
56 Panadero	pan, barras, panadera, vender, bocadillo	72 Ingeniero	naval! construir, barcos, diseñar
56 Economista	dinero, economia, empresa, negocios	73 Ingeniero	aeronautico! construir, aviones, diseñar
57 Guia turístico	turistas, turismo, vacaciones, enseñar	74 Ingeniero	industrial/ construir, maquinaria, fabricas
58 Asistente Social	ayuda, problemas, aconsejar, asistir	75 Telefonista	telefono, contestar, atender, llamadas
59 Bibliotecario	biblioteca, libros, leer, silencio, consultar	76 Pastelero	pastel, tarta, dulce, hacer
60 Socorrista	playa, piscina, ahogarse, auxilio, nadar	77 Camara	television, filmar, gravar, película
61 Monitor	acampadas, campamento, niños, juegos	78 Tecnico de	sonido/ musica, microfonos, altavoz

Pero para poder empezar, habrá que poner esos oficios en papeles sueltos para hacer con ellos una baraja con la que poder jugar. Para ello, el animador, según sea de numeroso vuestro grupo, dará a cada uno de vosotros 7 u 8 papeles en blanco y os asignará unos oficios concretos para que los escribáis en cada una de esas cartas. Les pondréis las palabras prohibidas de la tabla, y el que quiera podrá añadir una o dos más consultándolo antes con el animador. Lo haréis de esta manera:

1. CARPINTERO		
Madera	Carpintería	Martillo
Sierra?.....? ...

Así entre todos habréis hecho rápidamente la baraja. (Si queréis, podréis añadir algunos oficios más que conozcáis y que no estén ahí. Les pondréis sus palabras prohibidas ayudados por el animador).

Normas y funcionamiento del Juego

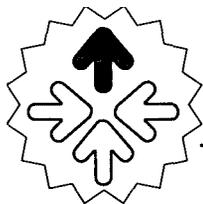
Cuando la baraja ya esté completa podréis empezar a jugar. Se hará un turno de participación. Al que le toque primero se levantará, cogerá una de las cartas de la baraja, se la enseñará al animador. Si ve que es demasiado difícil para él, podrá coger otra carta, pero ésta será la definitiva. Luego intentará explicarle ese oficio al compañero que va en segundo lugar, sin decir ninguna de las palabras prohibidas (incluyendo sus plurales, singulares, masculinos, femeninos y los tiempos verbales si son verbos) ni el nombre del oficio que hay escrito en la tarjeta.

Este compañero tendrá dos oportunidades para contestar. Si se equivoca en las dos, entonces el animador dirá «rebote», y en ese mismo instante, el primero que levante la mano contestará. Si tampoco lo acierta, el animador volverá a decir «rebote», y se volverá a hacer lo mismo.

Puntuación: si el primero consigue que alguien se lo adivine, ganará él 10 puntos. Si nadie lo acierta, él será penalizado con 2 puntos negativos que se le restarán a los puntos que pueda tener. Si dice alguna de las palabras prohibidas o alguna de las palabras que integran el nombre del oficio escrito en la tarjeta, será penalizado con 5 puntos negativos y habrá acabado su turno. El que lo acierte estando en su turno de responder, ganará 6 puntos. Y el que lo acierte en un rebote ganará 4 puntos.

Al final del juego comentamos

1. ¿Qué te gustaría ser de mayor? ¿Por qué?
2. ¿Qué entiendes tú por Vocación?
3. ¿De los oficios y estilos de vida a los que una persona se puede dedicar, cuáles admiras más? ¿Por qué?
4. ¿En qué crees que hay que fijarse a la hora de elegir una profesión: en el dinero que se gana o en que a uno le guste hacerla?



DINÁMICA: *La semilla*

Al igual que las semillas, nosotros llevamos encerrado en nuestro interior aquello que podemos llegar a ser y que está todavía por desarrollarse. Sólo si se dan las condiciones necesarias, comenzará a salir a la luz aquello que somos y para lo que estamos hechos. Pero esto requiere tiempo, constancia, esfuerzo y cuidado.

A cada uno el animador le dará una semilla de una planta de jardín sin especificar y un vaso de plástico lleno de tierra donde poder plantarla. Esa semilla representará nuestra propia vida y la vocación que cada uno tiene. Al igual que nosotros, la semilla no sabe qué es lo que será de mayor, pero nosotros podemos ayudarle a descubrirlo. Y lo haremos plantándola en la tierra de nuestro vaso y regándola. De esa manera despertaremos a la semilla y le ayudaremos a desarrollar lo que lleva dentro.

Ahora, mirando unos instantes nuestra «maceta», escribiremos en esta tabla lo siguiente:

Lo que la planta necesita para crecer bien	Lo que puede hacerle daño y echarla a perder

Viendo esta tabla, la semilla tendría que tener claro qué tiene que hacer y qué debe evitar para poder desarrollarse completamente y descubrir cuál es su vocación, es decir, el tipo de planta que es, aquello para lo que está hecha.

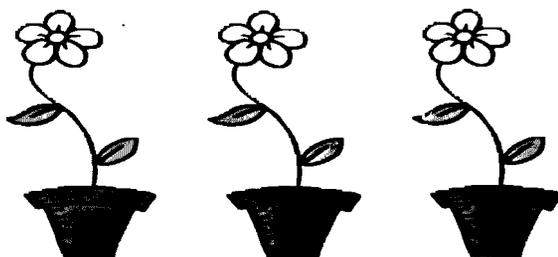
Cuando la hayamos terminado lo pondremos en común, pudiendo completar la tabla con lo que escuchemos de nuestros compañeros.

Como la semilla que hemos plantado representa nuestra vida y aquello que estamos llamados a ser, ahora aplicaremos la tabla anterior a nosotros mismos, y la traduciremos a lo que nosotros necesitamos para desarrollarnos con todas nuestras capacidades.

Lo que yo necesito para desarrollarme y sacar a la luz mis capacidades	LO que puede hacerme daño y echar a perder lo que estoy llamado a ser
<i>Ej: Aprovechar el tiempo, estudiar, amistad,</i>	<i>Ej.: egoísmo, pereza, mentiras,</i>

Viendo esta tabla deberíamos tener claro el camino que debemos recorrer a partir de ahora para descubrir cuál es nuestra vocación. Es posible que aún no tengamos claro a qué dedicar nuestra vida, o quizá alguien ya sepa más o menos qué es lo que le gustaría hacer. Sea lo que sea, debemos empezar ya a cuidar este tesoro que llevamos dentro, cultivarlo y dejarlo crecer, y al final, si somos constantes y estamos atentos a nuestras preferencias, descubriremos aquello para lo que estamos hechos, que a veces coincidirá con un oficio o con un estilo de vivir.

Al final nos llevaremos la planta a casa, la cuidaremos hasta que florezca y así veremos el tipo de planta que resultó ser nuestra semilla. Lo mismo que le ha ocurrido a ella nos ocurrirá a nosotros.





CUENTO: *El faro luminoso*

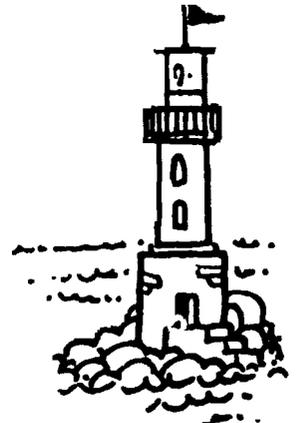
Había una vez un faro que vivía en lo alto de un acantilado junto al mar. Estaba triste porque no sabía para lo que servía. Quería saber cuál era su tarea allí arriba, pero no tenía a nadie que se lo dijera. Por eso, cada vez que veía en el horizonte a un barco, le hacía rápidamente señales de luz para que viniera a verle. Pero el barco siempre se alejaba de él a toda máquina.

Todos los días y todas las noches le pasaba lo mismo. Cuando veía un barco acercarse, le hacía señales luminosas para que viniera a hacerle compañía y charlar un rato. Pero el barco salía disparado en dirección contraria. El pobre faro cada vez estaba más triste y desanimado. Todos huían de él cuando le veían. Pensaba que no servía para nada y que estaba perdiendo el tiempo. Así que dejó de hacer señales a los barcos porque era algo inútil.

Al poco tiempo se dio cuenta de que un barco se acercaba hasta donde estaba él. No podía creerlo. Nunca había visto tan cerca a uno de ellos. De repente el barco quedó embarrancado encima de unas rocas cercanas a la costa. Escuchó voces y sirenas, y vio unos pequeños botes que salían del barco hacia la playa.

El faro no entendía nada de lo que estaba pasando. Por eso puso gran atención en saber lo que decían aquellos hombrecillos que estaban en la playa. Como el viento soplaba de allí, pudo escuchar con claridad sus palabras. Decían que por culpa del faro averiado habían chocado contra esas rocas. Nadie les había avisado del peligro.

En esos momentos el faro comprendió cuál era su tarea y por qué los barcos nunca se le acercaban. Se llenó de tanta alegría al saber para qué servía, que su luz se volvió a encender y fue la más brillante de todos los mares. y ya no hubo barco alguno que dejara de verla para librarse del peligro.



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué estaba triste el faro?
2. ¿Qué hacía cada vez que veía un barco?
3. ¿Por qué decide dejar de hacer señales a los barcos?
4. ¿Qué es lo que descubre cuando el barco ha embarrancado?
5. Al igual que el faro se sentía inclinado desde el principio a hacer señales de luz a los barcos y en eso estaba ya el principio de su vocación, ¿a qué cosas te sientes inclinado espontáneamente?, ¿qué es aquello que te nace hacer desde el corazón?, ¿qué cosas se te dan bien haciéndolas o disfrutas con ellas?, ¿o qué temas te interesan más y despiertan más curiosidad en ti y ganas por saber?

2. Cuadro de plastilina

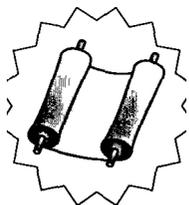
Sobre una fina chapa de madera, o bien sobre un cartón duro y consistente, harás a lápiz un dibujo en el que aparezca el faro, el mar, la playa y algún barco. Luego, en lugar de pintarlo con lápices de colores, utilizarás plastilina de diversos colores para rellenar todos los espacios de tu dibujo. Basta con que vayas presionando con el dedo la plastilina que pongas sobre el dibujo. Toda la chapa (o cartón) deberá quedar oculta bajo la plastilina. Después, si quieres, podrás darle una capa de barniz al cuadro de plastilina para darle el acabado final y que te quede mejor.

3. Juego de las preguntas

Formaréis grupos de tres personas y cada grupo elegirá 6 profesiones o dedicaciones que más les gusten. Se establecerá un turno de participación. Al grupo que le toque ser el primero elegirá una de las profesiones que apuntó en su papel, se la enseñará al animador, y a partir de ese momento, el grupo segundo tendrá 4 minutos para hacerles preguntas y descubrir por medio de ellas la profesión de la que se trata.

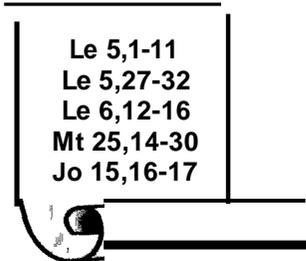
Las preguntas sólo podrán ser respondidas con un sí o con un no, y no podrá emplearse en ellas ningún nombre de profesión. Cuando el grupo segundo crea saber con certeza la profesión que es, la dirá. Si la aciertan ganarán un punto, y si no, el punto se lo llevará el otro grupo. Después de esto, el grupo segundo escogerá una de sus seis profesiones y se dejará preguntar por el grupo tercero, y así sucesivamente. Podrán hacerse hasta tres rondas. Ganará el grupo que más puntos consiga.



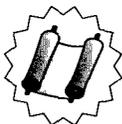


Explorando la Biblia

Jesús se ha fijado en cada uno de nosotros y nos ha llamado por nuestro nombre para seguirle. Quiere que seamos hoy sus discípulos, como lo fueron Pedro, Juan, Mateo, María... Esta es nuestra principal vocación, la vocación cristiana. Y dentro de ella, cada uno tendrá que ver de qué mejor manera puede desarrollar las cualidades y los talentos que Dios le ha dado para bien de todos.



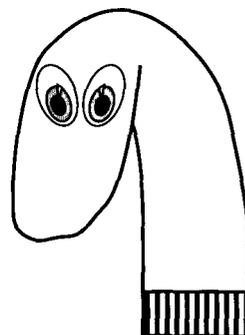
Le 5,1-11
Le 5,27-32
Le 6,12-16
Mt 25,14-30
Jo 15,16-17



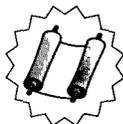
EZguiñoZ

Formaréis grupos de cuatro personas y cada grupo, después de leerse todas las citas, elegirá dos de ellas para representarlas por medio de marionetas. De cada cita elegida haréis un guión en el que estén todos los personajes con los diálogos que se van a hacer y lo que dirá la voz del narrador. No es preciso hacerlo con las mismas palabras del Evangelio; se puede adaptar para que acople mejor a la representación.

Las marionetas serán calcetines que os pondréis en la mano como si fueran guantes. Dibujaréis en una hoja los ojos, los recortaréis y los pegaréis al calcetín con un celo puesto por detrás del papel.



Teniendo el dedo pulgar debajo y los cuatro dedos juntos arriba, podréis simular el movimiento de la boca cuando hable. El animador colocará una sábana sujeta en un extremo de la sala, y detrás de ella se colocará el grupo al que le toque hacer su representación.



Para reflexionar

Leed ahora nuevamente la parábola de los talentos y comentad cómo se comporta cada uno de los personajes. Luego decid qué era lo que Jesús quería enseñar a los que le escuchaban cuando les contó esta parábola. ¿Qué conclusión sacáis de ella para vosotros? Luego leed las otras citas en grupo y contestad a esta pregunta: ¿A qué crees que te está llamando Jesús en estos mismos momentos?



Para terminar

Ahora vamos a valorar lo realizado en este taller. Volveréis a leer la introducción del principio y, teniendo en cuenta lo que allí se dice, revisaréis todas las actividades que habéis hecho.

Se trata de ver qué habéis descubierto o aprendido en cada apartado del taller y cómo lo habéis puesto en práctica a lo largo de todas las reuniones de grupo. Rellenaréis estos apartados todos juntos.



JUEGO: Nos ha servido para descubrir...

DINÁMICA: Gracias a ella hemos reflexionado sobre...

CUENTO: Nos ha servido para...

BIBLIA: La Palabra de Dios nos ha dicho que...

1. ¿Cómo han ido las reuniones de grupo? ¿Cómo os habéis sentido en ellas?
2. ¿En qué nos ha ayudado el tema de este taller a mejorar como grupo?
3. ¿En qué cosas te ha ayudado a mejorar personalmente este taller?
4. ¿Cómo hemos llevado a la práctica el tema del taller en cada una de nuestras reuniones de grupo? ¿Y fuera del grupo?
5. ¿Qué frase pensáis que os querría decir Jesús al grupo como resumen de todo lo visto?



Acabamos haciendo un momento de oración para poner en manos de Jesús todo lo que hemos vivido en este taller. Para prepararlo, elegiréis entre todos una de las citas que más os haya gustado del apartado «Explorando la Biblia».

Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús dándole las gracias por algo que haya descubierto en el taller, o para pedirle alguna cosa que tenga relación con lo visto en el grupo, o que necesitéis en estos momentos, o bien para decirle cualquier cosa que os nazca del corazón, porque la oración no es otra cosa que hablar desde la intimidad con nuestro amigo Jesús.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Podréis poner también a sus pies una Biblia abierta como signo de que Jesús está presente y quiere hablar personalmente con vosotros. Y cualquier otro signo que creáis necesario para vuestro momento de oración.

Esquema de la oración

1. Música de fondo para hacer silencio interior.
2. Nos ponemos mentalmente en la presencia de Jesús,
 - El animador leerá esta frase de Jesús: «Allí donde dos o tres se reúnen en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos», (Mt 18, 20)
 - Breve momento de silencio para sentirse junto a Jesús. Mirarle con los ojos del corazón...
3. Lectura de la cita bíblica escogida.
 - Momento de silencio en el que si alguien quiere podrá comentar lo que le ha querido decir Jesús con esa lectura.
4. Leer las oraciones o cartas hechas anteriormente.
5. Rezar todos el Padrenuestro cogidos de la mano.
6. El animador concluirá haciendo una oración final.