

JOSÉ REAL NAVARRO

Nuestra Tarea

Talleres para el tiempo
de Postcomunión



EDITORIAL CCS

Navegantes 2

José Real Navarro

Nuestra Tarea

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: Mari Rodríguez Martín

SBN: 84-8316-452-3

Depósito legal: M-43631-2001

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

Imprime: FRANJOGRAF, S.L. (Madrid)

ÍNDICE

NAVEGANTES 2: **Nuestra Tarea**

<i>Presentación</i>	11
Taller 11 Tema: <i>Hace el Bien</i>	15
Juego: <i>La gran carrera</i>	16
Dinámica: <i>El periódico</i>	21
Cuento: <i>Una extraña luz</i>	23
Propuestas de trabajo.....	24
Explorando la Biblia	26
Constructores de «Oasis»: <i>Albeiro Vargas y Albert Schweitzer ..</i>	28
Para terminar.....	30
Taller 12 Tema: <i>Constructor de Paz</i>	35
Juego: <i>Campo minado</i>	36
Dinámica: <i>Manos de Paz</i>	38
Cuento: <i>La pipa de la Paz</i>	40
Propuestas de trabajo	41
Explorando la Biblia	43
Constructores de «Oasis»: <i>Gandhi</i>	45
Para terminar	47
Taller 13 Tema: <i>Vive Solidariamente</i>	53
Juego: <i>Monopoly Solidary</i>	54
Dinámica: <i>La campaña</i>	64
Cuento: <i>El milagro de Tikai</i>	66
Propuestas de trabajo	67
Explorando la Biblia	69
Constructores de «Oasis»: <i>Teresa de Calcuta</i>	71
Para terminar	73

Taller 14		
	Tema: <i>Lucha contra la intolerancia y la marginación</i>	79
	Juego: <i>Los tres colores</i>	80
	Dinámica: <i>La tarjeta de visita</i>	82
	Cuento: <i>La orden del Rey</i>	84
	Propuestas de trabajo	85
	Explorando la Biblia	87
	Constructores de «Oasis»: <i>Martin Luther King</i>	89
	Para terminar.....	91
Taller 15	Tema: <i>Trabaja por la justicia</i>	97
	Juego: <i>Denunciar la injusticia</i>	98
	Dinámica: <i>La fábrica de cubos</i>	101
	Cuento: <i>Zapatos en acción</i>	103
	Propuestas de trabajo.....	104
	Explorando la Biblia	108
	Constructores de «Oasis»: <i>Hélder Cámara</i>	110
	Para terminar	112
Taller 16	Tema: <i>Escucha y Dialoga</i>	117
	Juego: <i>El teléfono móvil</i>	118
	Dinámica: <i>El decálogo del diálogo</i>	120
	Cuento: <i>La huelga de las palabras</i>	123
	Propuestas de trabajo	124
	Explorando la Biblia	127
	Constructores de «Oasis»: <i>Hermano Roger</i>	129
	Para terminar	131
Taller 17	Tema: <i>Siempre dispuesto a Perdonar</i>	137
	Juego: <i>Una de cartas</i>	138
	Dinámica: <i>Los ladrillos</i>	142
	Cuento: <i>El árbol solitario</i>	144
	Propuestas de trabajo	145
	Explorando la Biblia	147
	Constructores de «Oasis»: <i>Osear Romero</i>	149
	Para terminar	151

Taller 18	Tema: <i>Cuida la Naturaleza</i>	.	157
	Juego: <i>Limpiando el mundo</i>	.	158
	Dinámica: <i>La carta india</i>	.	160
	Cuento: <i>Madre Naturaleza</i>	.	161
	Propuestas de trabajo	..	163
	Explorando la Biblia	..	166
	Constructores de «Oasis»: <i>Francisco de Asís</i>	..	168
	Para terminar	.	170
Taller 19	Tema: <i>La Generosidad le delata</i>	.	175
	Juego: <i>Palabras cruzadas</i>	.	176
	Dinámica: <i>La silueta</i>	.	178
	Cuento: <i>El viejo pozo</i>	.	179
	Propuestas de trabajo	..	180
	Explorando la Biblia	..	182
	Constructores de «Oasis»: <i>Raúl Follereau</i>	..	184
	Para terminar	.	186
Taller 20	Tema: <i>Constructor de Fraternidad</i>	.	191
	Juego: <i>El dominó viviente</i>	.	192
	Dinámica: <i>Un mundo unido</i>	.	194
	Cuento: <i>El secreto del globo</i>	.	196
	Propuestas de trabajo	.	197
	Explorando la Biblia	.	199
	Constructores de «Oasis»: <i>Chiara Lubic</i>	..	201
	Para terminar	.	203

INDICE de NAVEGANTES 1:

El Tesoro del cristiano

Presentación

Taller 1

Tema: *Vive con Alegría*

Juego: *En busca del Tesoro*

Dinámica: *La fuente de la Alegría*

Cuento: *El concurso de la Alegría*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 2

Tema: *Quiere ser Auténtico*

Juego: *El regalo misterioso*

Dinámica: *El carnet de identidad*

Cuento: *Una piedra muy valiosa*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 3

Tema: *Vive en Grupo Unido*

Juego: *Construyendo un grupo unido*

Dinámica: *El bingo de la Unidad*

Cuento: *Un equipo en la selva*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 4

Tema: *Confía en Dios*

Juego: *La nave espacial*

Dinámica: *El telegrama*

Cuento: *La nube de Dios*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 5

Tema: *Lleno de Esperanza*

Juego: *Duelo de estrategias*

Dinámica: *El teléfono de la Esperanza*

Cuento: *Una gota de Esperanza*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 6

Tema: *Es Libre*

Juego: *El rey tirano*

Dinámica: *El monumento*

Cuento: *La palmera del desierto*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 7

Tema: *Vive con Sencillez*

Juego: *Descubrir la imagen*

Dinámica: *El volcán*

Cuento: *Un misterioso hundimiento*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 8

Tema: *Siempre abierto a la Amistad*

Juego: *El amigo invisible*

Dinámica: *El retrato robot*

Cuento: *En busca del Tesoro*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 9

Tema: *Es Humilde*

Juego: *El director de escena*

Dinámica: *El rompecabezas*

Cuento: *Historia de una hoja*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

Taller 10

Tema: *Tiene una Vocación*

Juego: *Palabras prohibidas*

Dinámica: *La semilla*

Cuento: *El faro luminoso*

Propuestas de trabajo

Explorando la Biblia

Para terminar

PRESENTACIÓN

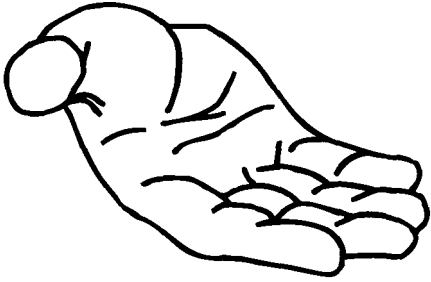
Una vez habéis descubierto y puesto en práctica los tesoros que son propios de todo cristiano, ahora os toca emplearlos en aquello que Jesús encomendó a todos sus seguidores: en hacer el bien, ser solidarios, construir la paz, trabajar por la justicia, luchar contra la marginación, estar dispuestos a perdonar, vivir fraternalmente, dar con generosidad, cuidar la naturaleza, dialogar.

Ésta será la tarea para hacer de vuestro grupo un auténtico «Oasis de humanidad». Deberéis ser entre vosotros y para los demás, un lugar donde se viva y se actúe al estilo de Jesús.

Aunque no lo creáis, el mundo está necesitando con urgencia personas como vosotros que estén dispuestas a construir «Oasis de humanidad» allí donde estén: para que los que viven con tristeza se contagien con vuestra alegría; para que los que viven en la miseria o en la necesidad salgan adelante con vuestra ayuda y solidaridad; para que los que están solos o marginados encuentren en vosotros acogida y amistad; para que los que viven en la enfermedad y en el dolor reciban vuestra compañía y consuelo; para que los que se sienten infelices y desgraciados encuentren en vosotros un lugar donde sentirse felices y agradados.

Si estáis dispuestos a continuar construyendo en vuestro grupo este «Oasis» que tanta falta hace en nuestro mundo, ¡enhorabuena! Estos diez talleres que vienen a continuación os marcarán el camino a seguir para hacerlo realidad.





TALLER II

Podemos pasar por la vida haciendo muchas cosas, pero hagamos lo que hagamos, sólo dejaremos huella por el bien que hayamos hecho y sembrado a nuestro alrededor.

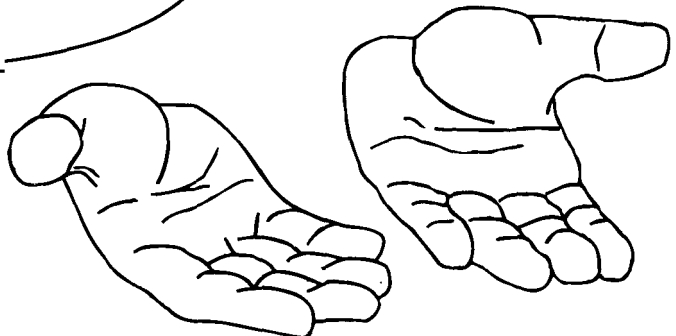
y es que el amor que damos y el bien que hacemos, deja una marca imborrable en el corazón de las personas que lo han recibido. Seguro que a ti no se te olvidarán las personas que te han hecho algún favor por pequeño o grande que haya sido; por haberte dejado algo que les pediste o sin pedirlo; por haberte ayudado en algún momento o por haber estado a tu lado cuando más lo necesitabas. Como ves, uno no puede olvidar el bien que le han hecho los demás.

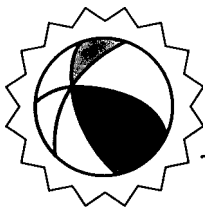
Hacer el bien consiste en estar atento a lo que les pasa a las personas que están a nuestro lado en cada momento, y ayudarles cuando lo necesiten, aunque sean cosas insignificantes. No es más que hacer a los demás lo que a ti te gustaría que te hicieran si estuvieras en su lugar. Por eso, sólo sabrán hacer el bien los que sepan ponerse en el lugar del otro.

Cada día se nos presentan muchas ocasiones donde podemos ayudar en algún pequeño o gran detalle a los que están con nosotros en casa, en el colegio, en la calle, en la tienda, etc.

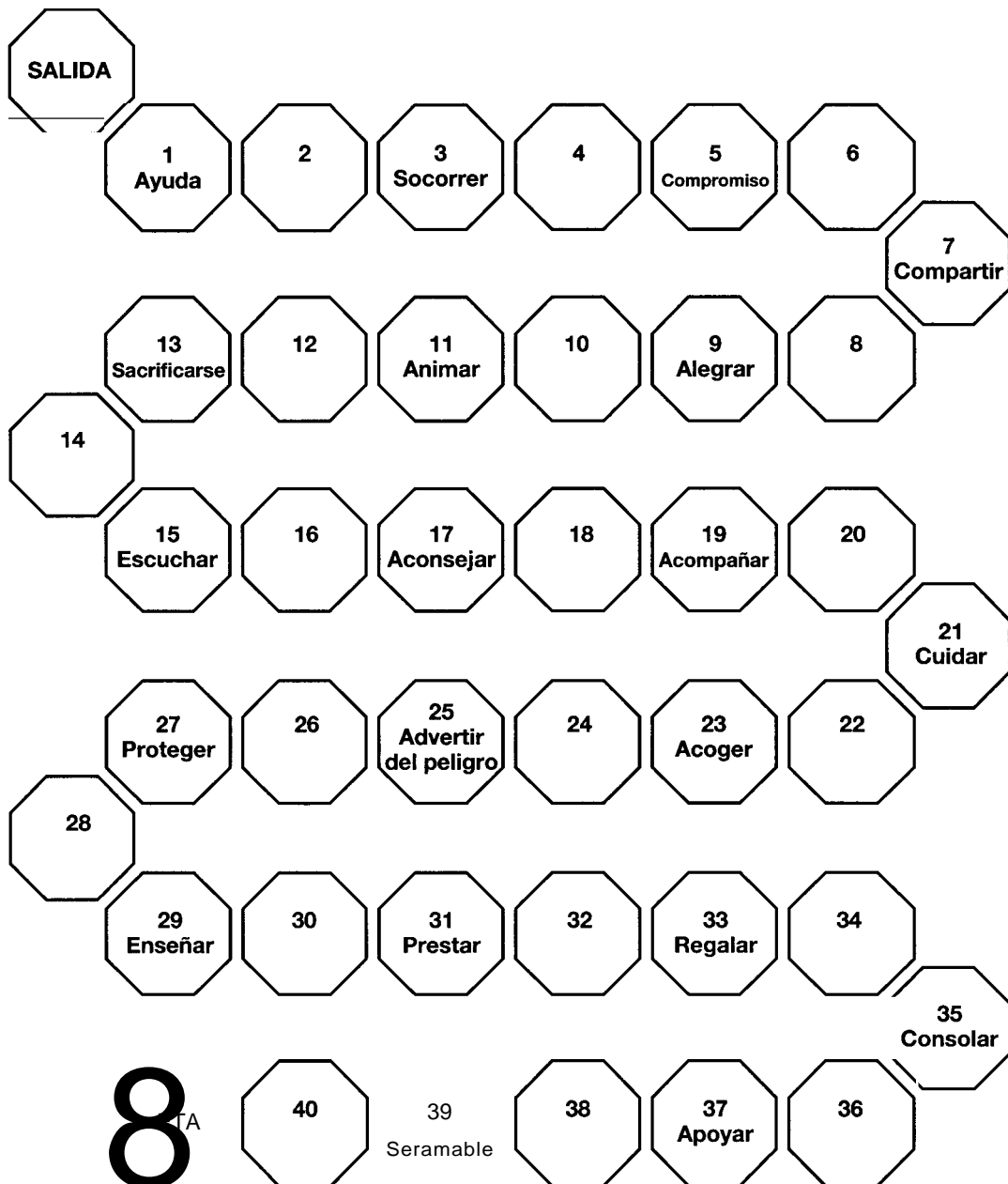
¿Te has parado a pensar alguna vez en todo lo bueno que haces o podrías hacer cada día a las personas que te rodean?

Si no lo has hecho, párate ahora unos minutos, y piénsalo... porque es de lo que vamos a hablar en este tema.





JUEGO: *La gran carrera*



En el camino de la vida podemos hacer muchas cosas buenas a las personas que nos rodean. Basta con estar atentos a lo que puedan necesitar. Vamos a hacer un juego partiendo de acciones buenas que podemos hacer a los demás. Se tratará de hacer una carrera en la que habrá que superar pruebas consistentes en hacer el bien de una manera simbólica.

Nos dividiremos en cuatro grupos. Cada uno tendrá una ficha de un color. Se pondrán las fichas en las casillas de salida y por turnos se tirará un dado para avanzar. Cuando un grupo caiga en una casilla con prueba, el animador le dirá lo que tiene que hacer para superarla. Si no consiguen superarla retrocederán a la casilla en la que estaban antes de caer en la prueba. Ganará el equipo que llegue primero a la casilla de meta habiendo hecho y superado más pruebas.

Pruebas

- **1. AYUDAR:** Debéis decir 20 cosas en que podríais ayudar a vuestros padres en casa. Las iréis diciendo entre todos los del grupo. Si se repite alguna la prueba no se considerará superada.
- **3. SOCORRER:** Os habéis encontrado por el camino una persona tirada en el suelo y necesita urgentemente que la lleven al hospital. Así que la cogereis entre todos (uno de vuestro grupo hará de esta persona), y sin que toque suelo, la llevaréis con mucho cuidado al otro extremo de la sala. Si en algún momento toca suelo no habréis superado la prueba.
- **5. COMPROMISO:** Os cogereis todos de la mano como señal de que os habéis comprometido a ayudaros entre vosotros. Pero lo haréis de la siguiente manera: puestos en fila india, pasaréis vuestra mano derecha por entre las piernas para coger la mano izquierda del compañero de atrás, y con vuestra mano izquierda cogereis la mano derecha que el compañero de delante os dará a través de sus piernas. Cogidos de esta manera, y sin soltarse en ningún momento, daréis dos vueltas completas a la sala.
- **7. COMPARTIR:** Decid entre todos 20 cosas vuestras que podríais compartir con los demás. Si se repite alguna la prueba se considerará no superada.

- **9. ALEGRAR:** Unos conocidos vuestros están muy tristes y aburridos. Vosotros vais a ir a alegrarles la vida contándoles chistes. Así que cada uno del grupo tendrá que contar un chiste diferente. Estos chistes no podrán ser repetidos por otros grupos si caen en la misma prueba.
- **11. ANIMAR:** Un amigo vuestro está muy desanimado. Así que vais a ir a llenarle de ánimos. Cada uno de vosotros cogerá un globo que simbolizará a vuestro amigo y lo hinchará de «ánimo» hasta que explote.
- **13. SACRIFICARSE:** A veces hay que hacer cosas que nos cuestan pero las hacemos con gusto porque son para ayudar a un ser querido o por una buena causa. Así que nos quedaremos un turno sin jugar para dejar que los demás avancen.
- **15. ESCUCHAR:** Muchas personas necesitan contar sus cosas y ser escuchadas por alguien que las entienda y comprenda. Uno del grupo escribirá una frase que contenga al menos siete palabras. Luego la tendrá que decir a sus compañeros de grupo pero cambiando todas sus vocales por una sola; la que él prefiera. Su grupo deberá escucharle con atención para descubrir la frase original que quiere decirles.
- **17. ACONSEJAR:** Hay momentos en los que se agradece los consejos de un amigo cuando no se sabe qué hacer. El animador os dará a elegir un sobre de tres que tendrá en la mano. En ellos están las siguientes órdenes: Retroceded 6 casillas; Avanzad 6 casillas; Quedaos donde estáis. Pediréis consejo a uno de los grupos y tendréis que elegir la que ellos os aconsejen.
- **19. ACOMPAÑAR:** No hay nada como sentirse acompañado por alguien en las dificultades. Así que vosotros retrocederéis a la casilla en la que esté el último grupo para estar con él y hacerle compañía.
- **21. CUIDAR:** Vais a cuidar a un amigo que está enfermo. Uno del grupo hará de enfermo, y los demás tendrán que vendarle todo el cuerpo con vendas (=papel higiénico), de tal manera que quede todo cubierto de pies a cabeza.
- **23. ACOGER:** Todos los del grupo os cogeréis de la mano y haréis un corro. Eso simbolizará vuestra casa. Ahora invitaréis a dos grupos a que entren dentro. Si queda espacio, podréis invitar a que entren los restantes, porque vuestra casa es muy acogedora.

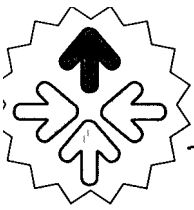
- **25. ADVERTIR DEL PELIGRO:** Desde la otra parte de la calle veis que un ciego va a cruzar por un lugar donde hay un gran agujero. Vosotros le guiaréis con la voz diciéndole por dónde tiene que ir. Uno del grupo se vendará los ojos para hacer de ciego y se pondrá en un extremo de la sala. Los demás os colocaréis en el otro extremo para guiarle con vuestras indicaciones. En el suelo se marcará con tiza o con papeles la situación del agujero. Sólo tendréis un minuto de tiempo para hacerlo.
- **27. PROTEGER:** Hay que proteger siempre al desvalido y al que no puede defenderse. Hay muchos que se aprovechan de la debilidad de los demás, por ello hay que salir siempre en su defensa. Esta persona indefensa estará simbolizada por un globo que no deberá tocar suelo en ningún momento. Deberéis mantenerlo en el aire durante dos minutos y protegerlo del suelo. Pero no podrá ser tocado con las manos ni con los pies. Sólo podrá ser tocado con la cabeza, los codos y las rodillas.
- **29. ENSEÑAR:** Se puede hacer mucho bien enseñando a los demás cosas que les sean útiles y prácticas para vivir mejor y más felices. Nosotros somos lo que somos y sabemos lo que sabemos porque antes alguien nos lo ha enseñado. Vais a simbolizar esto haciendo uno de maestro y los demás de alumnos. El animador entregará al maestro un trabalenguas que tendrá que enseñar a sus alumnos. Al final todo el grupo deberá decir de memoria el trabalenguas sin equivocarse.
- **31. PRESTAR:** De cuántos apuros hemos salido gracias a lo que otros nos prestaron cuando lo necesitábamos. Pues bien, ahora hay unas personas en apuros y necesitan de nosotros, urgentemente, prendas de vestir. El grupo deberá poner encima de la mesa 5 calcetines, 2 pares de zapatos, un cinturón, un pañuelo y un reloj.
- **33. REGALAR:** Pensaréis en un regalo que os gustaría hacer a todos los miembros de los otros grupos. Lo escenificaréis en mímica y ellos tendrán que adivinarlo.
- **35. CONSOLAR:** Son muchas las cosas que pueden hacer sufrir a las personas. Consolar no es más que aliviar el dolor que puedan tener estando a su lado ayudándoles a pasar el mal trago. Ahora cada uno de vosotros irá a consolar a una persona imaginaria que ha tenido un gran problema. Hincharéis un globo que simbolizará todo el sufrimiento de esa persona, y deberéis explotarlo para acabar con

él. Pero tendréis que hacerlo poniéndolo en el suelo y sentándoos encima de él con decisión hasta explotarlo.

- **37. APOYAR:** Apoyar es creer que alguien puede hacer lo que se propone y nosotros estamos detrás de él para respaldarle y darle ánimos. Ahora uno del grupo, para representar esto, necesitará de todo vuestro apoyo porque para que vuestro grupo supere esta prueba, él solo deberá construir un castillo de cartas de cuatro pisos de altura.
- **39. SER AMABLE:** Decir entre todo el grupo diez cosas que delatan que una persona es amable.

Al final del juego comentamos

1. De las 20 palabras que hemos visto en el juego, di aquellas que tú hayas puesto en práctica alguna vez y cuenta brevemente lo que ocurrió. Como máximo puedes decir 4.
2. ¿Hay alguna de esas palabras que nunca hayas puesto en práctica con alguien?
3. ¿Te preocupa lo que les pasa a las personas que te rodean? ¿Te sueles dar cuenta de sus necesidades aunque no te las digan?
4. ¿Ayudas mucho en casa? ¿Por qué?
5. ¿Cómo te gustaría que te recordaran los que te conocen si ahora te tuvieras que ir al extranjero y no pudieras ya volver aquí?



DINÁMICA: *El periódico*

Cuando una persona hace el bien a otra, por grande o pequeña que sea la acción, es una buena noticia. El mundo sigue existiendo gracias a que existen infinidad de buenas personas que pasan por la vida haciendo el bien siempre que se les presenta la ocasión. Y lo hacen sin pedir nada a cambio y sin creerse mejores que nadie.



Pero estas buenas noticias no suelen salir en los periódicos ni en los telediarios. Es raro encontrar en un periódico una buena noticia de este estilo. Y si no, haced la prueba. Buscad en la prensa de hoy una noticia que hable del bien que ha hecho alguien a otra persona o grupo de personas. Repartíos los periódicos por grupos y mirad a ver si tenéis suerte encontrando algo. No son frecuentes este tipo de noticias en los medios de comunicación. Normalmente se dan como anécdotas o curiosidades, o cuando ya son realmente llamativas.

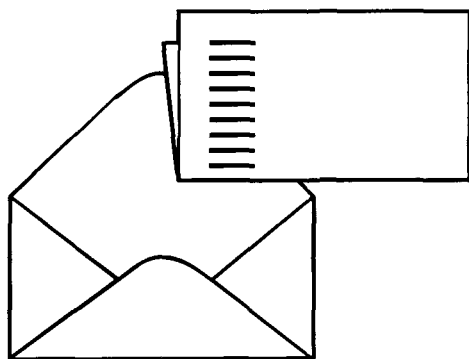
Vamos a hacer ahora la portada de un periódico de buenas noticias. Nos dividiremos en grupos de tres personas. El animador dará a cada grupo una cartulina, rotuladores, etc., para hacer la portada. Elegiréis un nombre simbólico para vuestro periódico, y pensaréis en diez buenas noticias que si ocurrieran en la realidad, harían que todos se alegraran al conocerlas y vivieran más felices en este mundo.

Estas noticias tendrán que ser posibles y deberán estar protagonizadas por una o varias personas (reales o ficticias), que hacen o deciden algo para bien o a favor de otras personas. Pueden ser noticias a nivel de decisiones o acciones de gobiernos de grandes países, o actuaciones concretas de una persona, o grupo de personas, que han servido de mucha ayuda para otras. Pueden ser también noticias reales que conozcáis.

Cada noticia que se coloque tendrá que tener un titular más o menos grande, según lo importante que consideréis vosotros esa noticia. Luego escribiréis un pequeño comentario de tres o cuatro líneas que desarrolle y explique un poco esa noticia. Finalmente podréis ponerle una fotografía o dibujo que ilustre esa noticia. Así se hará con el resto de noticias.

Cuando todos lo tengan terminado, las distintas portadas de periódicos se irán pasando entre los grupos para que se puedan leer. Hecho esto, ahora vendrá la parte más importante: hacer posibles, para un futuro no muy lejano, las buenas noticias que hemos escrito hoy. ¿Cómo? Haciendo un experimento.

El animador os entregará a cada uno un sobre y un papel en el que habrá que hacer lo siguiente: escribir una lista con las 20 palabras que hemos utilizado en el juego de «La gran carrera». Un vez hecha la lista, el papel lo meteréis en el sobre. Durante dos semanas, todas las noches antes de acostaros, sacaréis la lista y pondréis un palito o señal en aquellas palabras que ese día hayáis puesto en práctica con alguien, aunque hayan sido pequeños detalles.



De esta manera estaremos más atentos a lo que les pasa a las personas que están a nuestro alrededor, y sabremos ver con más facilidad cuándo pueden necesitar nuestra ayuda gratuita y desinteresada. Después de las dos semanas, cada uno podrá contar, si quiere, cómo le ha ido este experimento.

Si ya desde ahora os proponéis vivir cada día estando dispuestos a hacer el bien cuando sea necesario, incluso en los más pequeños detalles, no hay duda de que en el futuro podréis ser capaces de hacer realidad alguna de las buenas noticias que habéis escrito en vuestros periódicos, si se os presenta la oportunidad de hacerlo.



CUENTO: *Una extraña luz.*

Había una vez, en medio de un gran bosque, un pequeño pueblo donde ocurrió algo que a todos dejó intrigados. Una noche de niebla en que no se veía ni el suelo que se pisaba, llegó un caminante diciendo que una extraña luz había ido por delante de él marcándole el camino para no perderse.

Otra noche volvió a suceder lo mismo. Un joven se había perdido buscando leña en el bosque y no encontraba el camino de vuelta. De repente, vio una pequeña luz que se movía delante de él. La siguió y, gracias a ella, pudo volver al pueblo. La gente no sabía qué pensar de todo esto. Unos decían que todo aquello era un cuento. Otros decían que era cosa de duendes. Y algunos fueron a registrar el bosque pero no encontraron nada. Pero fuera lo que fuera, no había duda de que aquella extraña luz no era peligrosa.

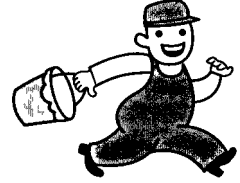
Un frío día de invierno cayó de improviso una tormenta de nieve tan grande que dejó incomunicado al pueblo. Un niño que era pastor quedó atrapado en la montaña. Por más esfuerzos que hicieron por ir a buscarle, fue imposible. La nieve era tan blanda, y había caído tanta, que no se podía caminar ni un paso sin hundirse hasta la cintura. Cayó la noche y todos temieron que el niño muriera de frío.

A la mañana siguiente, cuando la nieve estaba más firme, todo el pueblo fue en su busca. Después de mucho buscar, lo encontraron acurrucado y dormido en el hueco de un árbol. Era un milagro que no hubiera muerto congelado. Cuando el niño despertó, les contó una increíble historia.

Les dijo que una misteriosa luz le había guiado hasta el hueco del árbol para que se refugiara en su interior. Y allí descubrió que aquella luz no era más que una pequeña luciérnaga. Ella se quedó con él toda la noche dándole con su luz un calor tan agradable, que quedó dormido. Todos quedaron asombrados ante esto. Entonces buscaron a la luciérnaga en el hueco del árbol, pero por desgracia la encontraron muerta en un rincón. Había consumido toda su prodigiosa energía por salvar al niño.

Cogieron a la pequeña luciérnaga y la llevaron a la plaza del pueblo, donde le hicieron un monumento. Y hoy en día, los que visitan el pueblo, pueden encontrar allí una luz siempre brillante y una placa en la que se puede leer: «A una luciérnaga que utilizó su luz para hacer el bien entre nosotros».

Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Qué es lo que dejó intrigados a los del pueblo?
2. ¿Qué problema provocó la tormenta de nieve?
3. ¿Dónde encontraron al niño? ¿Cómo logró salvarse?
4. ¿Qué hicieron los del pueblo para honrar a la luciérnaga? ¿Por qué crees que la luciérnaga se comportó de esa manera en su vida?
5. ¿Podrías decir alguna de las cosas que otras personas hayan hecho por ti para ayudarte? ¿Por qué lo hicieron? ¿Cómo te sentiste?
6. ¿A qué personas de la historia conoces que hayan pasado por la vida haciendo el bien a los demás? ¿Qué sabes de ellas?
7. ¿Qué quiere decir la expresión: «ponerse en el lugar del otro»? ¿Qué tiene que ver eso para hacer el bien?
8. ¿Qué crees que es lo que impulsa a una persona a hacerle el bien a otra, sea conocida o no? ¿Por qué crees que algunas personas deciden hacer el mal a otras?

2. El homenaje

Imagina que han pasado 150 años y que, al igual que le hicieron a la luciérnaga, van a hacerte un homenaje por la manera en que viviste tu vida y por la huella que dejaste en el mundo. Te han hecho un monumento y han colocado en él una placa conmemorativa donde está escrito cómo fue tu vida y comportamiento en general.

Dedicado a...

Una persona que dedicó toda su vida a...
Sus amigos y conocidos siempre decían de él...
La norma de su vida siempre fue...
Siempre se caracterizó por .
En su trabajo destacó por .
Lo que más le gustaba era .
Nunca le gustó...
Su principal preocupación fue...
Su mayor tesoro fue...
Sus últimas palabras fueron...
Frase final que resume su vida:

Ahora, en una cartulina y con rotuladores, escribirás aquello que te gustaría que pusiera esa placa, es decir, aquello que en el futuro te gustaría que los demás dijeran de ti después de haber visto cómo viviste. Lo harás completando estas frases, pudiéndote extender en ellas todo lo que quieras, o añadir otras más.

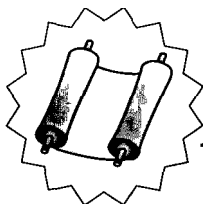
Por detrás de la cartulina dibujarás cómo te gustaría que fuera tu monumento. Podrás hacerlo de una manera simbólica, de tal manera que lo que dibujes en él hable de lo que te gustaría que fuera tu vida.

3. El museo del bien

El museo del bien está formado por estatuas y cuadros que representan grandes o pequeñas acciones de unas personas en favor de otras. Os dividiréis en grupos de tres o cuatro personas, y cada grupo tendrá que pensar en tres acciones que muestren a una o varias personas haciendo el bien, o cualquier otra cosa que haga referencia a esto. Luego veréis de qué mejor forma podríais expresarlo haciendo de estatuas o formando un cuadro.

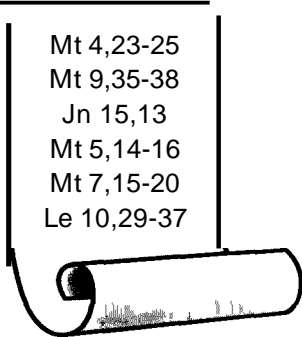
Acabado esto, llegará el momento de montar el museo del bien. Por suertes se escogerá a un grupo que hará de visitantes del museo. Los restantes grupos se colocarán esparcidos por la sala y representarán, como estatuas o cuadro, una de las tres escenas que tienen preparadas. Cuando todos estén estáticos en su sitio, el grupo de visitantes entrará en el museo y tendrá que averiguar qué es lo que quiere representar cada grupo. Lo escribirá en un papel, y cuando hayan visto todas las estatuas y cuadros del museo, leerán lo que han escrito. Es importante que las «estatuas}} o «cuadros}} no se muevan ni digan nada mientras los visitantes estén en el museo.

Luego será otro grupo el que hará de visitantes, mientras los demás representan otra de sus escenas. Y así sucesivamente.

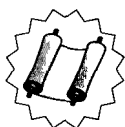


Explorando la Biblia

Jesús no se cansó nunca de hacer el bien a aquellos con los que se encontró en su camino. Incluso llegó a dar su vida por salvamos del mal y enseñamos el camino de la felicidad. Por ello, los que quieren seguirle y ser sus amigos de verdad, pasan por la vida haciendo el bien siempre que pueden. De esta manera se les reconoce como auténticos cristianos.



Mt 4,23-25
Mt 9,35-38
Jn 15,13
Mt 5,14-16
Mt 7,15-20
Le 10,29-37



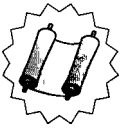
JUEGO: *Completar la frase*

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

Después de leer todas las citas contesta a estas preguntas:

- ¿Qué hizo Jesús para que sus amigos dijeran que pasó por la vida haciendo el bien?
- Fijándote en las citas de Mt 5,14-16; Mt 7,15-20; Lc 10,29-37; Jn 15,13 ¿qué consejos les da Jesús a los que quieren ser sus discípulos?
- ¿Qué cita evangélica de las anteriores te gusta más? ¿Por qué? ¿Cómo la puedes poner en práctica en tu vida?

Constructores de «OASIS»

ALBEIRO VARGAS

Nació en 1950 en la ciudad de Bucaramanga (Colombia). A los 5 años de edad sintió la necesidad de ayudar y hacer el bien a los demás. Así que en sus ratos libres se dedicó a visitar ancianos necesitados que vivían en una zona muy pobre de chabolas. Les hacía compañía, les daba de comer, les ayudaba en las tareas de la casa, les traía todo aquello que necesitaban, y sobre todo les quería.

Los amigos de Albeiro también se animaron a hacer lo mismo. Eran muchos los ancianos atendidos por Albeiro y sus amigos. Les organizaban actividades para que se lo pasaran bien y estuvieran distraídos: hacían fiestas, paseos, deportes...

Albeiro iba al mercado de la ciudad para pedir a los comerciantes comida para sus ancianos. Incluso se atrevía a pedir a los políticos de su ciudad que hicieran algo para que no hubiera tanta miseria. Pronto fue conocido en toda la ciudad, y a todos sorprendió la labor humanitaria que estaba haciendo a su corta edad.

Una cadena de televisión francesa, enterada de lo que sucedía, acudió para hacer un reportaje. Las cámaras gravaron toda la actividad que hacían Albeiro y sus amigos. Cuando este reportaje se emitió en Francia, causó tal impacto, que se hizo una campaña para recaudar fondos en beneficio de la obra que estaba realizando aquel niño.

Llegaron a recaudar 500.000 francos. Cantidad que permitió a Albeiro crear en su ciudad de Bucaramanga una fundación llamada: «Los ángeles de la guarda». Con ese dinero pudo construir un Hogar-residencia para ancianos desamparados con capacidad para 140 personas.

Ahora Albeiro ya ha crecido y está estudiando para ser abogado y defender los derechos humanos de los más pobres y necesitados ante el gobierno de Colombia. Al mismo tiempo sigue dirigiendo este Hogar-residencia. A parte del personal que trabaja allí, le ayu-

dan unos niños voluntarios que se dedican a cuidar a los ancianos, darles de comer, hacerles compañía, y sobre todo quererles.

Los ancianos que viven en este Hogar se sienten muy felices, porque estaban abandonados y aquí han encontrado un paraíso; un «oasis» donde se sienten personas queridas.

ALBERT SCHWEITZER

Nació en el pueblo de Kaysersberg (Francia) en 1875 en el seno de una rica familia. Un día Albert retó al jefe de la pandilla y le venció en la pelea. Su contrincante le dijo: «si yo en mi casa tuviera para comer lo que hay en la tuya, yo sería el vencedor, señorito». Aquellas palabras le dejaron tan impresionado, que desde ese momento se preocupó por ayudar a los compañeros más pobres de su escuela y ser su amigo.

Cuando se hizo más mayor sintió que Dios le llamaba para hacer el bien anunciando el Evangelio. Por ello estudió la carrera de Teología y se hizo Pastor (sacerdote) de la Iglesia Protestante. En un primer momento fue predicador en la iglesia de San Nicolás, en la ciudad de Estrasburgo. Luego fue profesor de Teología en esa misma ciudad.

Una de sus grandes aficiones fue la música. Tocaba el órgano con gran maestría. Era llamado de muchos sitios para dar conciertos. Pero su inquietud por ayudar y hacer el bien a las personas necesitadas le hizo marcharse a África como misionero. Allí vio tanto sufrimiento que decidió hacerse médico para aliviar y curar a toda aquella gente abandonada a su suerte.

Estudió la carrera de medicina en Francia y volvió nuevamente a África con su mujer para ejercer como médico. Decidió fundar un hospital en la ciudad de Lambarené (Gabón). Para conseguir el dinero necesario realizó una gira de conciertos de órgano por toda Europa. En 1913 el hospital ya era una realidad. Albert Schweitzer se entregó totalmente a esta tarea de curar y hacer el bien a las miles de personas que pasaron por aquel hospital durante toda su vida.

En 1952 obtuvo el Premio Nobel de la Paz como reconocimiento de la labor humanitaria en la que había empeñado su vida.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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 diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 12

Constructor de Paz

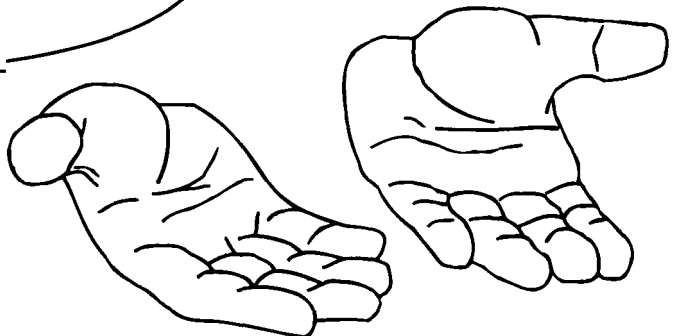
No hay nada como vivir en paz unos con otros. Y no hay nada más triste y terrible como perderla. Y la paz se pierde cuando hay peleas, insultos, palabras hirientes, enfados, gritos y faltas de respeto, intentos de humillar o ridiculizar, romper cosas del otro o hacerle daño de cualquier manera.

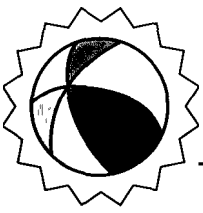
La paz es algo que hay que construir entre todos día a día. Cada uno debe poner algo de su parte para que haya paz. Puede poner respeto, educación, buena voluntad, sacrificio, perdón, amabilidad, bondad, etc. La paz no viene sola, necesita de personas que no se dejen vencer, en ningún momento, por el odio y el rencor, por la agresividad y la violencia. Porque si se dejan vencer por esto, dejarán de ser dueños de ellos mismos, y el odio y la rabia les hará hacer y decir cosas que no querrían, impidiendo que puedan construir la paz en los momentos en que más se necesita.

La mejor manera de responder a una ofensa es no responder con otra ofensa, sino con la indiferencia, el silencio o el perdón, o pidiendo explicaciones del porqué de su actitud, o bien denunciándolo a quien sea necesario para hacer justicia. Pero nunca dejar que nuestro corazón se contagie del odio y la agresividad.

No es una tarea sencilla. Por ello, esto lo tienen más fácil de hacer los que tienen el corazón lleno de amor a Dios y a los demás. Así lo enseñó Jesús con su ejemplo y así nos lo quiere enseñar hoy a todos nosotros.

Si quieres ser una persona de paz que siempre y ponga paz a su alrededor, aquí tienes un camino para lograrlo.





JUEGO: *Campo minado*

El camino de la paz está continuamente amenazado por muchos peligros. Son muchas las cosas que pueden hacerla desaparecer entre nosotros y en el mundo en que vivimos. Vamos a ver cuáles son esas cosas que tienen el poder de quitar la paz.

Nos dividiremos en cuatro grupos y el animador dará a cada grupo 13 hojas tamaño mitad de cuartilla. Por detrás de ellas escribiréis aquellas acciones concretas, actitudes o hechos que rompen la paz entre las personas. Las escribiréis a lápiz, pero sin marcar fuerte para que no se advine que hay algo escrito en ella cuando la hoja esté vuelta boca a bajo.

Luego cada grupo dirá todo lo que ha escrito en las hojas. El animador las recogerá (52 en total) y las mezclará con otras 52 hojas iguales a las anteriores pero que estarán en blanco, simbolizando con ello la Paz. Cuando estén bien mezcladas, el animador las irá poniendo en el suelo, dejando las que están escritas boca abajo sin que nadie pueda distinguir las. Hecho esto los cuatro grupos se colocarán de la siguiente manera:

Grupo 1										
Grupo 2										
Grupo 3										
Grupo 4										

Normas de funcionamiento

El juego consiste en lo siguiente: cada grupo deberá abrir su propio camino de paz para llegar al otro extremo de la sala. Será como atravesar un campo lleno de minas. Esto se realizará por turno; primero lo hará un grupo, luego otro y así todos. Sólo se podrá poner el pie en las hojas, no valiendo dar saltos ni alargar la zancada más de lo que mide una hoja.

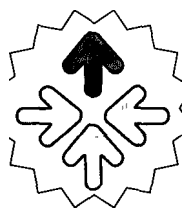
Cuando se ponga el pie encima de una de ellas, se le dará la vuelta, y si está en blanco, querrá decir que se va por el camino de la Paz y se puede continuar dando otra pisada. Pero si en la hoja hay escrito algo que quita la Paz, será como pisar una mina, y el jugador volverá a su grupo y será sustituido por otro que se pondrá encima de la última hoja que pisó su compañero, para desde ahí intentar dar un nuevo paso para su grupo. Ganará el grupo que consiga llegar al otro extremo de la sala habiendo pisado el menor número de hojas que quitaban la Paz.

Cada vez que termine de participar un grupo, el animador recogerá del suelo las hojas que pisó ese grupo, las mezclará y las volverá a colocar en el suelo boca a bajo, de tal manera que el siguiente grupo no sepa distinguir las y empiece su camino de cero.

- Otra variante del juego es no hacerlo por grupos sino individualmente. Consistirá en ver quién es capaz de abrir para sus compañeros un camino de Paz. A cada uno se le darán cinco vidas, así podrá pisar hasta 5 hojas que quitan la Paz sin ser eliminado. Consiga o no abrir el camino de Paz, el animador cogerá las hojas que ha pisado, las mezclará y las volverá a poner en los huecos en que estaban, para que pueda participar otro compañero.

Al final del juego comentamos

1. ¿Recuerdas alguna vez en que hayas perdido la paz? ¿Cómo fue? ¿Cómo se solucionó?
2. ¿Te resulta difícil mantenerte en paz ante una ofensa? ¿Por qué?
3. ¿Hay muchos conflictos, enfrentamientos o peleas en los ambientes en que vives? ¿En caso afirmativo cuál es la causa que los provoca? ¿Cómo te sientes tú ante estas situaciones?
4. ¿Ha habido algún momento en que hayas ayudado a que hubiera paz en una situación conflictiva?
5. ¿Cómo debería ser una persona de paz?



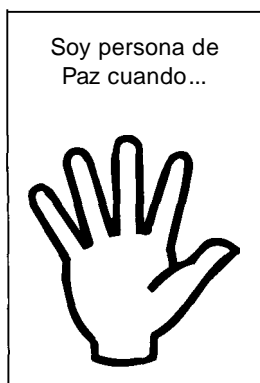
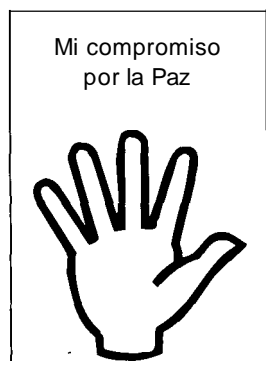
DINÁMICA: *Manos de Paz*

Para ser constructor de paz primero hay que ser una persona llena de paz que nunca se deje vencer por el odio y la agresividad de los violentos. Esto sólo será posible si nos lo proponemos desde ahora mismo como norma de vida. Por eso, lo que ahora vamos a hacer es nuestro compromiso por la paz.

El animador os dará a cada uno dos cuartillas de colores para que pongáis en ellas vuestras manos y dibujéis su silueta. Una mano para cada cuartilla. Luego las recortaréis con tijeras. Hecho esto, en el interior de una de las manos escribiréis aquello a lo que cada uno se compromete para vivir en paz con los que le rodean, o para favorecer la paz allí donde se encuentre.

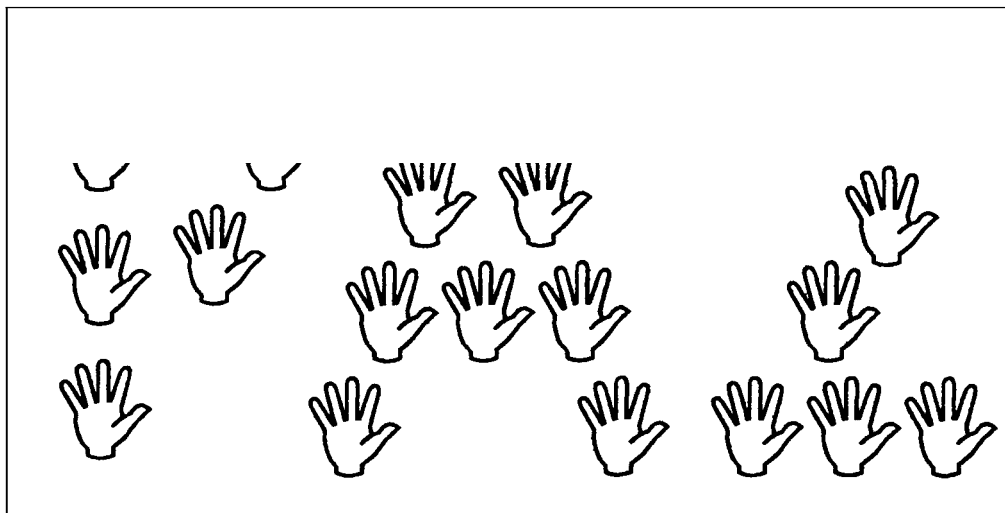
Deberán ser compromisos concretos. Tendréis que pensarlos bien porque serán vuestra norma de conducta a partir de ese momento, y cada cierto tiempo podremos revisar qué tal nos va en esto. Después leeréis lo que habéis escrito.

Ahora, en la otra mano tendréis que completar la frase: «Soy persona de paz cuando...». Y escribiréis todas las posibilidades que a cada uno se le ocurran. Cuando lo tengáis hecho, se pondrá todo en común. Estas serán vuestras dos manos de la paz. Manos que no quieren mancharse de violencia ni de odio, sino sembrar y construir la paz.



La actividad final será componer un gran mural con todas las manos para que se vea bien claro nuestro compromiso por construir la paz. Sobre un gran trozo de papel continuo que os proporcionará el animador, iréis pegando vuestras manos de tal manera que entre todas forméis la palabra Paz.

Este gran mural tendrá que estar siempre colgado en vuestra sala de reunión para que nunca olvidéis vuestro compromiso por construir la Paz. Y para que todo el que entre o pase por allí sepa que sois personas comprometidas con la Paz.





CUENTO: *La pipa de la Paz*

Unos jóvenes que estaban de excursión en el campo encontraron un extraño objeto medio enterrado en el suelo. Lo desenterraron y lo limpiaron con cuidado. Parecía muy antiguo. Después de examinarlo con atención, vieron que era una especie de pipa india. Uno de ellos dijo que aquello debía ser una pipa de la paz, pero no le hicieron mucho caso. La metieron en una bolsa y se la llevaron con ellos.

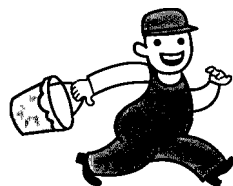
De vuelta en la ciudad, estando en casa de uno de ellos, quisieron ver si funcionaba. Le echaron un poco de tabaco y la encendieron. De pronto comenzó a salir un humo amarillo y espeso que llenó toda la casa. Sacaron a toda prisa la pipa a la terraza y la dejaron en el suelo. Debía ser que el tabaco estaba húmedo o que la pipa tenía algo dentro. Pero cada vez salía más y más humo. Tanto, que se formó una gran nube amarilla encima de la casa. Y la nube no paraba de crecer y crecer. Tan grande se hizo que les tapaba el cielo.

Alarmados por lo que estaba pasando, la apagaron como pudieron. El viento comenzó a esparcir aquel humo amarillo por toda la ciudad y todos pudieron respirarlo. Los jóvenes quedaron asustados por lo ocurrido. Se salía de lo normal. La guardaron en la bolsa y decidieron no volverla a encender hasta saber la causa de ese misterioso humo.

Al día siguiente la ciudad ya no era la misma. Algo había cambiado. Dejaron de haber peleas y discusiones. Los que estaban enfrentados hicieron las paces. Los que no se dirigían la palabra volvieron a hablarse como amigos. Los que nunca pedían perdón lo hicieron por primera vez. Los que estaban llenos de odio se pacificaron. Se acabaron los delitos y la policía dejó de tener trabajo. En las calles se respiraba un ambiente de paz. Estos eran los efectos que había provocado aquel humo amarillo.

Al darse cuenta de lo ocurrido, los jóvenes quedaron maravillados. Aquella pipa era una auténtica pipa india de la paz. Casi no podían creerlo, pero lo cierto era que cada día que pasaba, la paz crecía cada vez más entre los habitantes de la ciudad. El humo amarillo se había quedado atrapado en sus pulmones y no podían perderlo. Por eso respiraban paz allá donde fueran. Y así las cosas, los jóvenes decidieron recorrer el mundo entero para contagiar a todos la paz que habían descubierto. Bastaba con encender la pipa de la paz y respirar.

Propuestas de trabajo



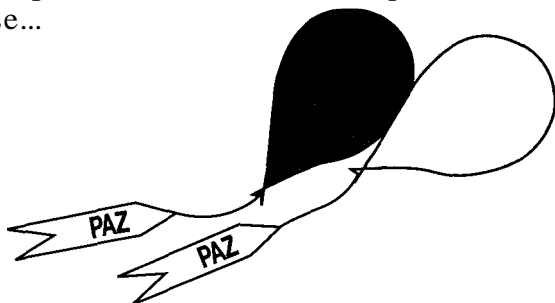
1. Para dialogar juntos

1. ¿Qué ocurrió cuando encendieron la pipa india?
2. ¿Qué sucedió en la ciudad al día siguiente?
3. ¿Por qué sus habitantes no podían perder ya la paz?
4. ¿Qué hicieron los jóvenes con la pipa cuando descubrieron su secreto poder? ¿Por qué crees que lo hicieron?
5. ¿A qué lugar del mundo irías a poner paz si tuvieras esa pipa? ¿Y después a qué otros lugares?
6. ¿Si alguien te pidiera un consejo para no dejarse vencer nunca por el odio y la violencia, qué le dirías?
7. ¿Qué componentes simbólicos podría tener ese humo amarillo? (Cosas que favorezcan la paz).

2. Mensajes de Paz

Al igual que el humo amarillo de la pipa extendió su mensaje de paz a todos los habitantes de la ciudad, nosotros vamos a hacer algo parecido. El animador os dará a cada uno un globo y una tira de papel amarillo. En esta tira de papel escribiréis un mensaje de paz en el que invitaréis a todos a vivir en paz y a contagiarla. O también podréis poner por qué os gusta la paz y por qué se la deseáis a todo el mundo. O cualquier otra cosa que se os ocurra para que la paz reine cada vez más en el mundo entero.

Luego hinchareis el globo y le ataréis vuestro mensaje de paz. Os lo llevaréis a casa y por la noche, antes de acostarse y acompañados de vuestros padres, para que sean testigos de vuestro gesto, lo soltaréis desde vuestra ventana o balcón para que el viento se encargue de llevar vuestro mensaje de paz al mundo entero. Y quién sabe los efectos que pueden producirse...



3. El hacha de guerra

Los indios también simbolizaban la paz enterrando un hacha de guerra. Y cuando la paz estaba rota la desenterraban para significar que estaban en guerra. ¿Qué hubiera ocurrido si los protagonistas del cuento, en lugar de encontrarse con una pipa de la paz hubieran desenterrado un hacha de guerra india?

Imagínatelo y haz un cuento nuevo partiendo de esta variante. Pero tu nueva historia tendrá que tener un final en el que la paz también acabe contagiándose a todos. Podrás ilustrar tu cuento con varios dibujos intercalados por el texto.

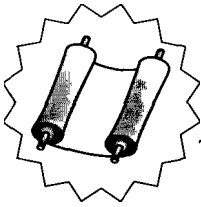
4. Obstáculos a la Paz

Se trata de ver cuáles son los principales obstáculos que tiene la paz para poder ser vivida en las siguientes situaciones:

	Obstáculos		
Familia			
Amigos			
Colegio			
Nuestro país			
El mundo			

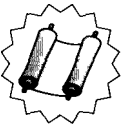
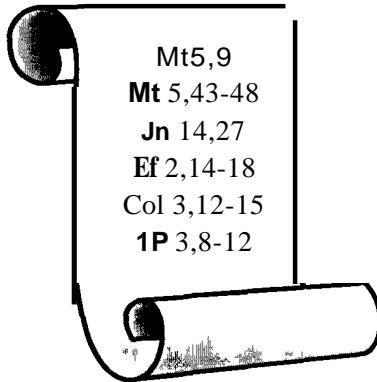
Os reuniréis en grupos de cuatro personas y rellenaréis esta tabla poniendo lo que creáis que rompe la paz en cada una de estas situaciones. Cuando esto se termine, se pondrá en común lo hecho por cada grupo. Luego cada grupo tratará de buscar soluciones pacíficas a cada uno de los obstáculos que hayan anotado antes en su tabla.

Obstáculo	Posible solución



Explorando la Biblia

Sólo puede haber paz en el mundo si hay primero paz en el corazón de cada persona. Por eso Jesús vino, y sigue viniendo hoy en día, para llenar de paz el corazón de todos los seres humanos. Sólo los que le escuchan de corazón y ponen en práctica sus palabras de amor y perdón, son capaces de construir la paz a su alrededor.



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

Leeréis nuevamente cada cita, y entre todos iréis viendo qué mensaje os quiere transmitir cada una de ellas. Luego cada uno de vosotros escogerá un eslogan para la paz entresacado de estas citas. Es decir, elegir la frase o versículo que más os guste.

Ese eslogan lo escribiréis sobre un papel continuo a modo de «grafiti» o rótulo. No importa que se repitan.

Constructores de «OASIS»

GANDHI

Mohondas Karamchand Gandhi, llamado por todos «Mahatma», que significa «alma grande», nació en la India en una localidad llamada Porbandar en 1869. Provenía de una familia adinerada, lo cual le permitió ir a Inglaterra para estudiar la carrera de abogado.

Siendo joven abogado fue a Sudáfrica por motivos de trabajo. Pero allí, durante un viaje en tren, sufrió en carne propia los efectos del racismo. Fue echado del tren por no ser un «hombre blanco» y viajar en primera clase. Este suceso marcaría su vida. Desde ese momento se propuso luchar contra aquella injusticia y se empeñó en defender los derechos de sus compatriotas hindúes que sufrían la marginación en Sudáfrica. Y lo mismo haría más tarde en su país, la India, que estaba sometido al dominio de los ingleses.

Pero para lograrlo, Gandhi, inspirado por Jesús, al que admiraba, utilizó un método revolucionario: el de la No Violencia. Se trataba de no permitir que el corazón se llenara de odio ante la injusticia que se sufría, y luchar contra ella sin ejercer ningún tipo de violencia.

Promovía huelgas pacíficas que paralizaban todo el país, y aunque los manifestantes fueran agredidos brutalmente por la policía o el ejército inglés, ninguno de ellos devolvía el golpe o respondía con ira. También invitaba a todos los habitantes de la India a desobedecer las leyes injustas con las que los ingleses les dominaban y oprimían. Y aunque fueran encarcelados por esto, ninguno ejercía ningún tipo de violencia.

y es que Gandhi supo contagiar en el corazón de todos los hindúes la fuerza de la Paz. Esta fue su arma secreta: el poder de la Paz, capaz de vencer al odio y la violencia. Y con

ella consiguió en 1947 liberar a la India del dominio de los ingleses, que tuvieron que marcharse derrotados por un inmenso ejército pacífico. Ejército de centenares de miles de personas cuya única arma fue poner siempre la otra mejilla valientemente cuando eran golpeados, y no devolver los golpes para que su sufrimiento injusto e inhumano avergonzara a sus agresores y les hiciera recapacitar... y lo consiguieron.

Sólo personas muy valientes podían ser capaces de hacer esto y no dejarse vencer por el odio. Muchos dieron su vida por ello. Gandhi consiguió despertar en los hindúes esta valentía que había aprendido de Jesús de Nazaret, al que seguía con su vida, aunque él nunca dejó de ser hindú. Gandhi fue asesinado por un fanático en 1948.

A Gandhi se le considera actualmente el padre de la No Violencia. Su pensamiento y su vida fueron un ejemplo para muchas personas de todos los rincones del mundo.

Gandhi decía que la No Violencia es la fuerza más grande que el hombre tiene a su disposición. Es más poderosa que el arma más destructiva inventada por el hombre. Decía también que la No Violencia no consiste en amar a los que nos aman, sino que comienza en el mismo instante en que amamos a los que nos odian.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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 diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

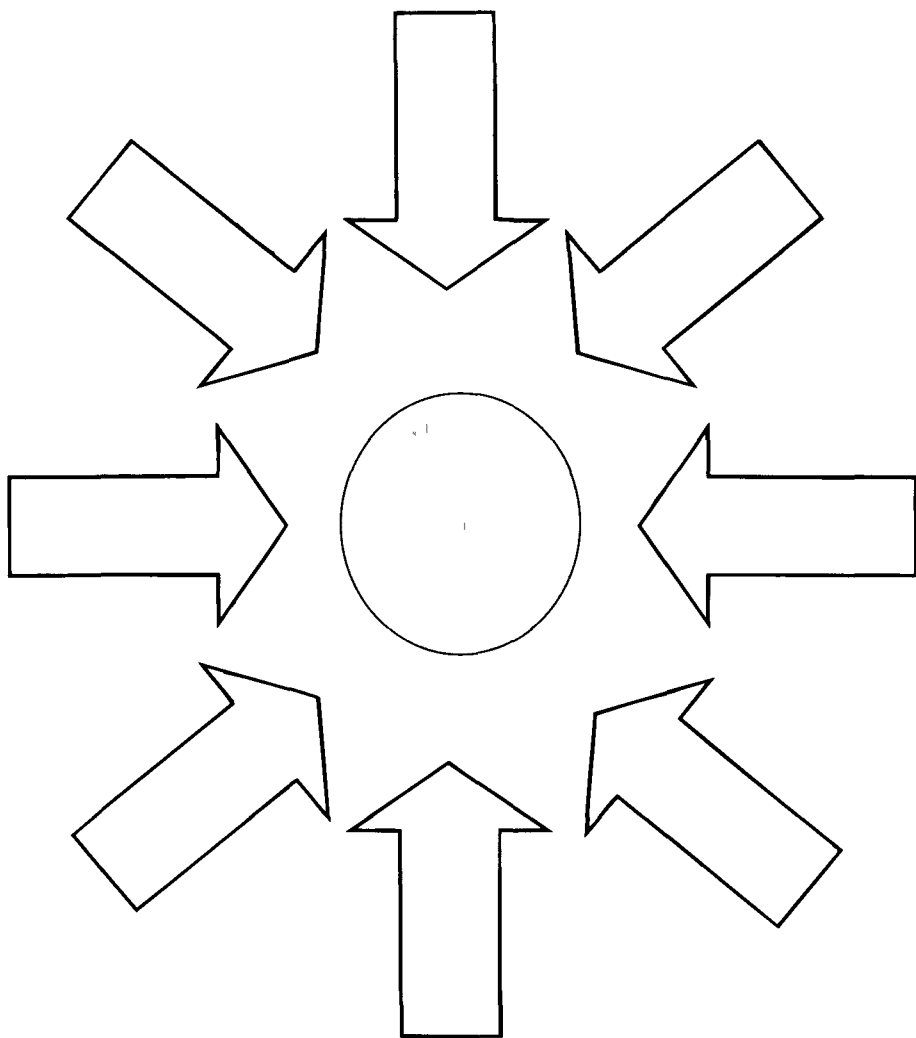
na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 13

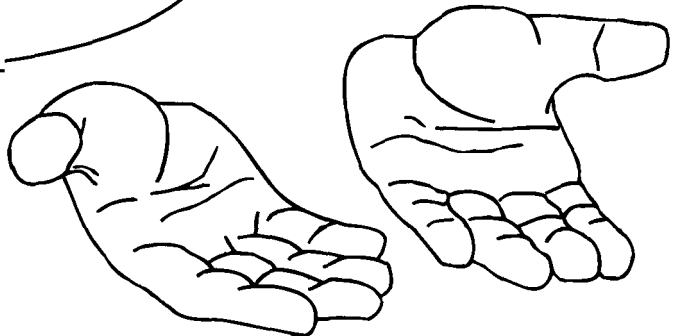
Vive Solidariamente

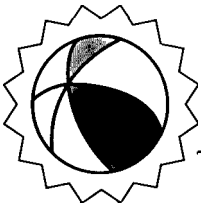
Cuando un familiar nuestro tiene algún problema, normalmente toda la familia se preocupa por él e intenta ayudarlo en lo que puede. Si se ha quedado sin trabajo, le ayudarán con dinero. Si se ha quedado sin casa, le acogerán en la suya. Si está enfermo en el hospital, irán a visitarle y cuidar de él, etc. Y esto lo harán porque es un familiar suyo.

Lo mismo puede ocurrir cuando uno de tus amigos está en dificultades. Lo normal es que el grupo de amigos intentéis ayudarlo. No importará que le podáis solucionar el problema, lo que realmente importa es que lo hagáis problema vuestro, y os unáis para ayudarlo aportando cada uno lo poco o lo mucho que pueda compartir: tiempo, esfuerzo, compañía, ánimo, ideas, dinero, etc. Y cuando esto pasa, llegan grandes soluciones.

En esto consiste la solidaridad. Ser solidario es considerar a todos los seres humanos como parte de nuestra familia y grupo de amigos, aunque no los conozcamos. Porque todos ellos son también hijos de Dios como nosotros, y por tanto hermanos nuestros. Así que sus problemas también nos afectarán a nosotros y algo tendremos que hacer por ellos.

Es imposible que nosotros podamos ayudar a todos los que sufren en el mundo, pero sí que podemos hacer algo: aportar nuestro grano de arena y ayudar en lo que podamos a los que se crucen en nuestro camino con algún problema, o colaborar según nuestras posibilidades en campañas, asociaciones, grupos, üNGs, destinadas a ayudar a los más necesitados. Porque ellos son también parte de nuestra familia. Esto es de lo que trataremos en este tema.





JUEGO: *Monopoly Solidary*

Este juego consiste en poner en práctica nuestra solidaridad ante las necesidades concretas de los países del Tercer Mundo. Vamos a colaborar con unos proyectos que son reales y que fueron financiados en 1999 por dos Organizaciones no Gubernamentales: Manos Unidas e Intermón.

El juego consta de 40 casillas de las cuales 32 corresponden a países del Tercer Mundo. Cada uno de estos países tiene dos proyectos solidarios que necesitan una cantidad de dinero para acabar de ser realizados. Hay 4 casillas que son de Campañas, 2 casillas son de Emergencias, 1 casilla es de Subvenciones del Estado, y la casilla de Salida.

El tablero de juego lo tenéis dibujado en las hojas siguientes. Para mayor comodidad será mejor que lo fotocopiéis. Para jugar a este Monopoly formaréis grupos de 7 personas, porque éste es el número máximo de jugadores que pueden participar. Así que cada grupo tendrá que prepararse el material necesario para hacer su propio juego de Monopoly.

Material necesario: fotocopiar el tablero lo más grande posible, fotocopiar las 32 tarjetas que contienen los proyectos solidarios y recortarlas, hacer 10 fotocopias de cada hoja de billetes y recortarlos, recortar en cartulina 6 pequeñas fichas redondas de colores diferentes para identificar a cada uno de los jugadores, recortar en cartulina del mismo color 100 pequeñas fichas cuadradas de un centímetro de lado.

Normas y funcionamiento del Juego

Intervienen 6 jugadores como máximo, más uno que se encargará de llevar el control del Fondo Solidario (Banco). Cada jugador tendrá una ficha redonda para ser identificado y al principio del juego se le entregarán 2000 Euros repartidos de la siguiente forma: 1 billete de 500, 2 billetes de 200, 6 billetes de 100, 6 billetes de 50, 7 billetes de 20, 6 billetes de 10.

Después de establecerse un orden de participación y elegirse al compañero que maneje el Fondo Solidario (Banco), podrá comenzar el

juego. El que tiene el Fondo Solidario no jugará, su misión será la de dirigir el juego llevando el control de las tarjetas de los países y sus proyectos, dando y recibiendo el dinero de los jugadores, así como facilitando cambio.

- Los jugadores irán tirando por orden los dados y moverán su ficha según el número que sumen los dos dados. (Cuando saquen seis dobles podrán jugar otro turno.) Si cae en una casilla que es un país y todavía nadie se ha hecho responsable de él, podrá hacer varias cosas:

a) Responsabilizarse de ese país.

El que controla el Fondo Solidario le dirá la cantidad de dinero necesaria que pone la tarjeta de ese país para hacerse responsable del mismo. Entonces el jugador pagará al Fondo Solidario esa cantidad de dinero y éste, a cambio, le dará la tarjeta del país y una pequeña ficha cuadrada que colocará en la casilla del país en cuestión.

Eso querrá decir que ese país ya tiene responsable y que todo jugador que caiga en esa casilla deberá colaborar con ese país dándole al jugador responsable del mismo un donativo de 90 Euros. Cada jugador deberá tener extendidas frente a él las tarjetas de los países de los que es responsable.

b) No responsabilizarse de ese país.

En ese caso no pasará nada. Dejará su ficha allí y le tocará jugar al siguiente.

- Si cae en una casilla de **Campañas**, el Fondo Solidario le dará al jugador **900 Euros** recaudados en una campaña realizada para financiar sus proyectos solidarios.
- Si cae en la casilla de **Subvenciones del Estado**, el Fondo Solidario le dará **1.000 Euros** como subvención que ha recibido del Estado para ayudar a su labor humanitaria.
- Si cae en una casilla de **Emergencia**, quiere decir que se ha producido una catástrofe humanitaria (guerra, terremoto, huracán, inundaciones, hambre, etc.) y se precisa ayuda urgentemente. Entonces el jugador que ha caído aquí deberá pagar a cada jugador **100 Euros** para ayudarles.
- Cada vez que se pase por la casilla de **Salida**, es decir, cuando se dé una vuelta completa al tablero, el Fondo Solidario le dará al jugador **400 Euros**.

- Cuando un jugador vuelva a caer en una casilla o país del que él ya es responsable, podrá hacer varias cosas:

a) Pagar al Fondo Solidario el dinero que hace falta para hacer realidad uno o los dos proyectos que hay en su tarjeta. En ese caso el Fondo Solidario le dará una o dos fichas cuadradas (según los proyectos que pague) que deberá colocar en la casilla de su país. En el caso de que sólo quiera pagar un proyecto, estará obligado a pagar el que está en primer lugar en la tarjeta de su país.

Todo jugador que caiga en una casilla donde haya 3 fichas cuadradas, deberá colaborar con ese país dándole a su responsable un donativo de *300 Euros*. Si hay 2 fichas cuadradas le pagará *170 Euros*.

b) *No hacer nada*.

- Si un jugador es responsable de 2 ó 3 países correlativos en el tablero y ha pagado todos sus proyectos solidarios, es decir, hay 3 fichas cuadradas en cada casilla, todo jugador que caiga en una de esas tres casillas correlativas deberá dar a su responsable una colaboración de *450 Euros* para ayudar a sostener esos proyectos. «Se consideran también países correlativos aquellos que están separados por casillas de Emergencia o Campañas».
- Si un jugador tiene dificultades económicas o se le termina el dinero para seguir dando ayudas en los países en los que cae su ficha, podrá hacer varias cosas:
 1. Pedir un préstamo al Fondo Solidario de *500 Euros*. Dinero que deberá devolver sin intereses cuando vuelva a tener más dinero. Sólo se podrá pedir un préstamo a lo largo de toda la partida. Si también lo pierde, ver el apartado 3, y el Fondo Solidario le perdonará la deuda.
 2. Hacer una subasta benéfica que consistirá en desprenderse de uno o varios países de los que él sea responsable, dándoselos al jugador que más dinero le ofrezca a cambio. Podrá hacer esta subasta las veces que lo necesite.
 3. Unirse a otro jugador y hacer un solo equipo con él.


El juego terminará cuando todos los países tengan 3 fichas cuadradas en sus casilleros, es decir, cuando todos los proyectos solidarios estén realizados. Ganará el premio de la Solidaridad el jugador que haya sido responsable de más países.

También puede terminar el juego a un tiempo determinado, viendo en ese momento de cuántos países es responsable cada uno y cuántos proyectos ha financiado, es decir, cuántas fichas cuadradas tiene en sus casillas. Según esto habrá varios premios: ganará el premio del Compromiso el que sea responsable de más países, y ganará el premio de la Solidaridad el que más proyectos haya financiado. Estos dos premios podrá recibirlos la misma persona si se da el caso.

Al final del juego comentamos

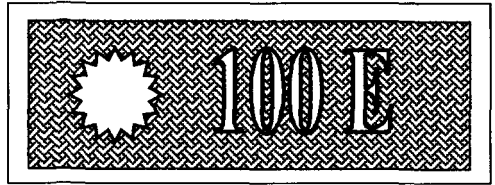
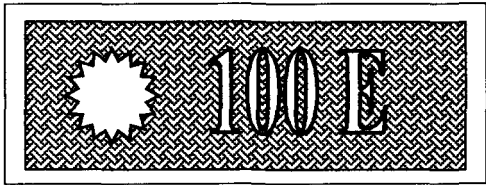
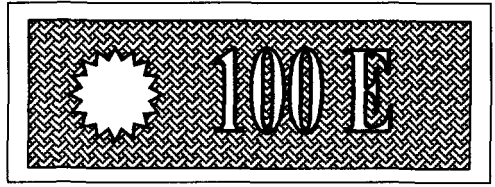
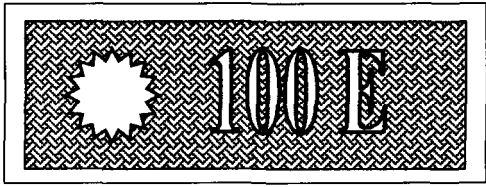
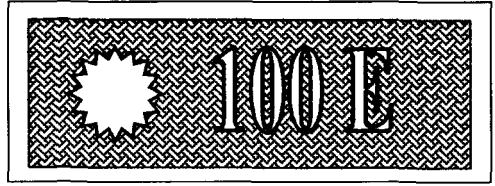
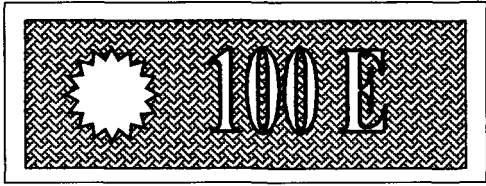
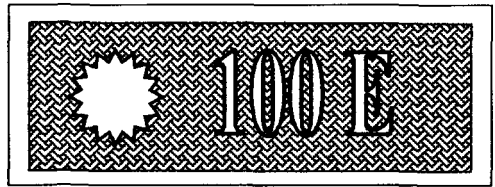
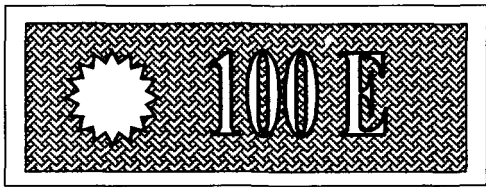
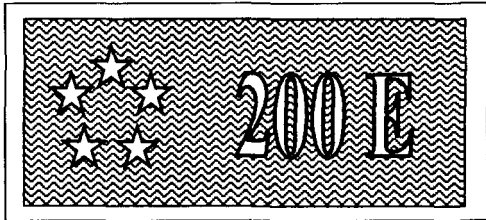
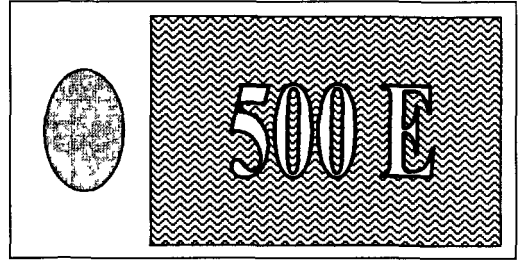
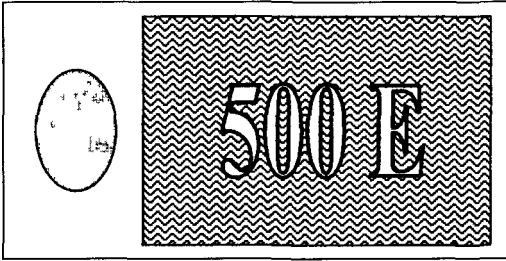
1. ¿Has colaborado alguna vez en alguna campaña benéfica?
2. ¿Cómo explicarías lo que es ser solidario?
3. ¿Cómo crees que se sentirán las personas que han sido ayudadas gracias a los proyectos humanitarios que hemos visto en el juego?
4. ¿Qué sabes de las ONGs? ¿Cuáles conoces?
5. ¿Te gustaría participar y dar tu ayuda en un proyecto humanitario? ¿Sabes dónde tendrías que ir para informarte?
6. ¿De qué maneras posibles podrías poner en práctica la solidaridad con tus compañeros, amigos, familiares, vecinos?

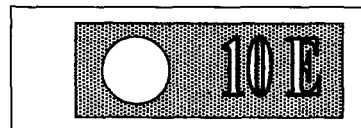
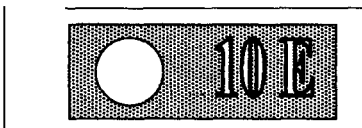
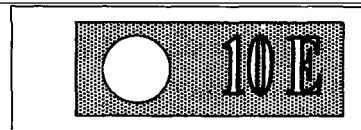
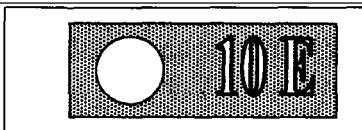
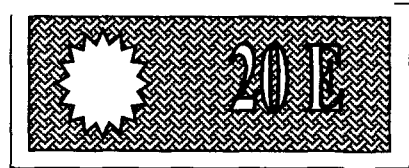
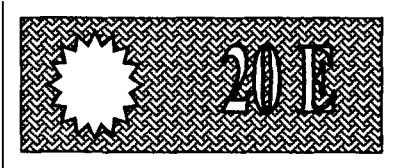
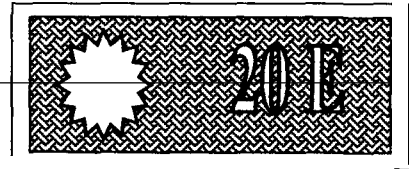
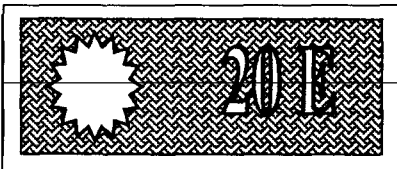
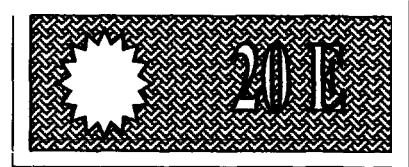
34 Perú	33 Nicaragua	32 Honduras	31 Haití	30 Guatemala	
35 India				29 República Dominicana	
36 EMERGENCIA				28 El Salvador	27 CAMPAÑA
37 Filipinas				<h1>MONOPOLY</h1>	
38 Indonesia					
39 Subvenciones del Estado				5 Camerún	6 CAMPAÑA
SALIDA →	1 Angola	2 Benin	3 Burkina Faso	4 Burundi	

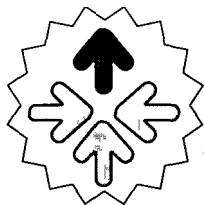
	23 Congo	22 Uganda	21 Togo	20 CAMPAÑA	19 Tanzania
	24 Bolivia				18 Sudán
26 Colombia	25 Brasil				17 EMERGENCIA 
<h1>SOLIDARY</h1>					16 Senegal
					15 Ruanda
					14 CAMPAÑA
7 Ghana	8 Kenya				
	9 Etiopía	10 Liberia	11 Madagascar	12 Malí	13 Mozañbique

<p>1. Angola</p> <p><i>Para ser responsable'</i> 250 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Luanda</p> <p>Construcción de una escuela 800 E</p> <p>Luanda</p> <p>Formación de personal sanitario 450 E</p>	<p>2. Benin</p> <p><i>Para ser responsable</i> 150 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Agbón</p> <p>Construir un pozo y comprar herramientas 450 E</p> <p>Dekanmey</p> <p>Construir un centro médico 1000 E</p>	<p>3. Burldoa Faso</p> <p><i>Para ser responsable</i> 120 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Kiembara</p> <p>Ampliar un centro nutricional para niños 900 E</p> <p>Oubriteoga</p> <p>Cursos de formación para campesinos 480 E</p>	<p>4. Burundi</p> <p><i>Para responsabilizarse</i> 160 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Mpinga</p> <p>Ampliación de un centro de salud 400 E</p> <p>Dukinaovaoa</p> <p>Construir 150 fuentes de agua potable 1040 E</p>
<p>5. Camerún</p> <p><i>Para ser responsable'</i> 220 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Minone</p> <p>Equipar una biblioteca. 380E</p> <p>Zheleved</p> <p>Construir un centro de salud 1000E</p>	<p>7. Ghana</p> <p><i>Para ser responsable'</i> 170 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Atanotia</p> <p>Construir 5 pozos 330E</p> <p>NkontodO</p> <p>Construir una escuela 900 E</p>	<p>8. Kenya</p> <p><i>Para ser responsable</i> 180E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Ortum</p> <p>Construir dispensario de medicinas 800 E</p> <p>Cbekalini</p> <p>Construir talleres de mecánica y carpintería 420 E</p>	<p>9. Etiopía</p> <p><i>Para ser responsable:</i> 250 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Yeioka</p> <p>Canalización de agua para 7 pueblos 430 E</p> <p>Gambo</p> <p>Renovación de un hospital. 820 E</p>
<p>10. Liberia</p> <p><i>Para ser responsable</i> 250 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Monrovia</p> <p>Ampliar servicio de urgencias del hospital 750E</p> <p>Monrovia</p> <p>Equipar un centro de rehabilitación 500 E</p>	<p>11. Madagascar</p> <p><i>Para ser responsable</i> 190 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> AntanimOJJI</p> <p>Construir centro de promoción y ayuda a la mujer 400 E</p> <p>Morafoobe</p> <p>Construcción de un granero comunitario 810 E</p>	<p>12. Malí</p> <p><i>Para ser responsable.</i> 200 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Niono</p> <p>Financiación de un proyecto agrícola 450 E</p> <p>Dougabougou</p> <p>Creación de pequeñas empresas 850 E</p>	<p>13. Mozambique</p> <p><i>Para ser responsable</i> 230 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Quelimane</p> <p>Construir 6 hogares infantiles 470 E</p> <p>Sofala</p> <p>Rehabilitar 7 escuelas rurales. 900 E</p>
<p>15. Ruanda</p> <p><i>Para ser responsable</i> 250 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Gitarama</p> <p>Rehabilitar escuela de enfermería. 450 E</p> <p>Rubirizi</p> <p>Construcción de 50 casas. 1600 E</p>	<p>16. Senegal</p> <p><i>Para ser responsable.</i> 190E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Sokone</p> <p>Construir talleres de Formación profesional. 400 E</p> <p>Oussouye</p> <p>Construir 12 pozos y 30 fuentes 810 E</p>	<p>18. Sudán</p> <p><i>Para ser responsable.</i> 240 E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Yirol</p> <p>Construir 4 centros nutricionales para niños 860 E</p> <p>Rumbek</p> <p>Construir 2 centros nutricionales para niños 400 E</p>	<p>19. Tanzania</p> <p><i>Para ser responsable:</i> 180E</p> <p><u>Ciudad y proyecto:</u> Morogoro</p> <p>Construir un molino. 420 E</p> <p>Dodoma</p> <p>Construir centro de acogida para jóvenes de la calle 800 E</p>

<p>21. Togo</p> <p><i>Para ser responsable</i> 150 E</p> <p><i>Ciudad y proyecto:</i> Sombone</p> <p>Construir un puente y una carretera 850 E</p> <p>Devikame Compra de material de pesca para mujeres 400 E</p>	<p>22. Uganda</p> <p><i>Para ser responsable</i> 160 E</p> <p><i>CIudad y proyecto:</i> Moroto</p> <p>Programa de control y prevención del Sida 840 E</p> <p>Bunoga Instalar un molino 500 E</p>	<p>23. Congo</p> <p><i>Para ser responsable</i> 220 E</p> <p><i>Ciudad y proyecto:</i> Butembo</p> <p>Hacer un centro profesional para discapacitados 860 E</p> <p>Kiosbasa Creación de un taller de cerámica para mmusválidos 400 E</p>	<p>24. Bolivia</p> <p><i>Para ser responsable</i> 210 E</p> <p><i>Ciudad yproyecto:</i> Cochabamba</p> <p>Construir un centro de Fonnación profesional 1000 E</p> <p>El Alto Crear una cooperativa de minusválidos 390 E</p>
<p>25. Brasil</p> <p><i>Para ser responsable</i> 250 E</p> <p><i>Ciudad yproyecto:</i> Goiania</p> <p>Proyecto de ayuda a los sin tierra para cultivar 900 E</p> <p>Nova Venecia Construcción de viviendas 450 E</p>	<p>26. Colombia</p> <p><i>Para ser responsable</i> ISO E</p> <p><i>Ciudad y proyecto:</i> Guarne</p> <p>Cursillos formativos para campesinos 400 E</p> <p>Vereda Morales Abastecimiento de agua potable y riego 820 E</p>	<p>28. El Salvador</p> <p><i>Para ser responsable</i> 160 E</p> <p><i>Ciudad yprovec/o:</i> Caserío Calderitos</p> <p>Construir 96 viviendas. 940 E</p> <p>Nueva TriDidad Sumimstro de agua potable 400 E</p>	<p>29. República Dominicana</p> <p><i>Para ser responsable</i> 240 E</p> <p><i>Ciudad yproyecto:</i> Peralta</p> <p>Canalizar agua para regadíos 800 E</p> <p>La Jova Construir granjas de aves 460 E</p>
<p>30. Guatemala</p> <p><i>Para ser responsable</i> 230 E</p> <p><i>Ciudad Yproyecto:</i> Puerto Barrios</p> <p>Construir un centro de salud 850E</p> <p>Aguacalán Cursos de fonnación a 340 familias indígenas. 420 E</p>	<p>31. Haití</p> <p><i>Para ser responsable</i> 190 E</p> <p><i>Ciudad y proyecto'</i> Port-au-Prince</p> <p>Construir canales de regadío 400 E</p> <p>Pierre PaveD Construir una escuela 910 E</p>	<p>32. Honduras</p> <p><i>Para ser responsable</i> 160 E</p> <p><i>Ciudad Yproyecto:</i> Progreso</p> <p>Construcción de Viviendas 800 E</p> <p>Tovos Instalación de luz en un hoSpital 440 E</p>	<p>33. Nicaragua</p> <p><i>Para ser responsable</i> 250 E</p> <p><i>Ciudad yproyecto'</i> Chinaudeza</p> <p>Compra de semillas para la la cosecha 820 E</p> <p>Ometepe Programa de promocion y ayuda de la mujer 430 E</p>
<p>34. Perú</p> <p><i>Para ser responsable.</i> 240 E</p> <p><i>Ciudad yproyecto'</i> Ampanes</p> <p>Promoción y ayuda a comunidad campesma. 810 E</p> <p>Tamburco Creación de un centro de formación textil 450E</p>	<p>35. India</p> <p><i>Para ser responsable</i> 250 E</p> <p><i>Ciudad y proyecto:</i> Mysore</p> <p>Construcción de un hospital y maternidad 1000 E</p> <p>Pattavaya! Construcción de casas para personas sin hogar 350E</p>	<p>37. Filipinas</p> <p><i>Para ser responsable</i> 160E</p> <p><i>CIUdad y proyecto:</i> Palay City</p> <p>Proyecto de inserción y educación de niños de la calle 340 E</p> <p>Zamboanza City Construcción de 300 Viviendas 900 E</p>	<p>38. Indonesia</p> <p><i>Para ser responsable</i> 220 E</p> <p><i>Ciudad yproyecto'</i> MadiuD</p> <p>Construir un centro sanitario 850 E</p> <p>Kupang Construir un centro de promoción de la mUjer 430 E</p>







DINÁMICA: *La campaña*

El animador os va a presentar una serie de proyectos solidarios que ya están en marcha y que necesitan la colaboración de muchas personas para llevarlos adelante. Después de verlos detenidamente, escogéis uno de ellos para que vuestro grupo se comprometa con él. Una vez escogido tendréis que pensar qué podéis hacer vosotros para colaborar y recaudar fondos.

El animador escribirá en una pizarra o en un papel todas las ideas que se os ocurran. Cuantas más digáis mejor. En este primer momento no se discutirá si son válidas o no. Ahora de lo que se trata es de decir el mayor número posible. Cuando estén todas dichas será el momento de ver cuáles pueden ser realizadas por el grupo y cuáles no.

POSIBLES IDEAS

Rifar alguna cosa vuestra.

Tómbola de juguetes vuestros.

Fiesta benéfica cobrando entrada.

Merienda del hambre: hacer bocadillos y venderlos para obtener fondos.

Feria de juegos hechos por vosotros en los que haya que pagar por participar.

Venta de manualidades hechas por vosotros.

Pasar una película de vídeo y cobrar la voluntad.

Hacer un concurso de «play backs» y cobrar la entrada.

Luego tendríais que poneros de acuerdo con el director de vuestro colegio o con vuestro párroco para que os facilitaran hacer la actividad que decidáis hacer, dejándoos algún local o algunos medios técnicos, o dándoos alguna idea, etc.

De esta manera pondréis en marcha vuestra campaña particular a favor de ese proyecto. Podréis hacer carteles anunciadores para colocar en vuestro colegio o parroquia; también folletos informativos del proyecto, etc.

Pero lo importante de esta campaña no será el dinero que podáis conseguir, sino el esfuerzo y la dedicación que pongáis todos vosotros para ayudar a unas personas que lo necesitan. Lo más valioso que po-

dréis darles será algo de vosotros mismos: vuestro tiempo, vuestra ilusión, vuestra entrega, vuestra oración, vuestras habilidades, vuestras ideas, etc. Es decir, compartir lo mucho o poco que tengáis. El éxito de vuestra campaña no se medirá por la cantidad de dinero que consigáis reunir, sino por la calidad de lo que vosotros mismos compartáis a favor de esta causa.

Por ello, el dinero que recojáis deberá ser fruto de vuestro esfuerzo y desprendimiento. No valdrá el dinero fácil que podáis pedir a los padres. Sólo valdrá el dinero que obtengáis en las actividades de la campaña y el que ahorréis al privaros de caprichos, o de ir un día al cine, o de comprar algo que os gusta, o de desprenderos de algo que es vuestro, etc. Aunque sea poco el dinero que consigáis, si ha nacido de vuestro esfuerzo, valdrá como el oro.





CUENTO: *El milagro de Tikai*

Había una vez un pueblo llamado Tikai donde todos sus habitantes eran muy pobres pero vivían felices. Una noche llovió tanto que la corriente del río creció y se llevó por delante una casa del pueblo. La familia que allí vivía pudo salvarse pero se quedó en la calle y sin nada. El agua se lo había llevado todo. Al día siguiente todos se lamentaban de lo sucedido. Rápidamente hubo una persona que los acogió en su casa hasta que encontraran un nuevo sitio donde vivir. Aunque lo tenían difícil.

Todos estaban muy apenados. Aquella noche uno de los vecinos no podía dormir pensando cómo podría ayudarles. Pero era tan pobre que no sabía cómo. Hasta que se le ocurrió una idea. Se levantó rápidamente de la cama, se vistió como pudo y arrancó cuatro ladrillos de su casa. Los puso en una bolsa, y aprovechando la oscuridad de la noche para no ser visto, fue a dejarlos enfrente de la casa donde estaba acogida aquella familia.

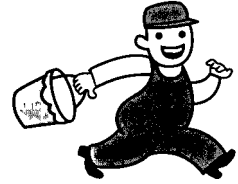
A la mañana siguiente, cuando salió el sol, sólo se oía una palabra en las calles de Tikai: «¡Milagro!». Una y otra vez no dejaba de repetirse en boca de todos. Yes que, enfrente de la casa donde estaba la familia acogida, aparecieron montones de ladrillos, de vigas, de tejas, de baldosas, de azulejos, de puertas y ventanas, y no sólo eso, también había camas, mesas, sillas, armarios. O sea, todo lo necesario para hacer una nueva casa.

Nadie se explicaba lo que veían sus ojos. Pero lo cierto era que bastaba echar una mirada a todo el pueblo para darse cuenta de lo que había ocurrido. En todas las casas faltaba algo. Aquella noche se les había ocurrido a todos la misma idea: compartir algo de su casa con aquella familia. Y para sorpresa de todos, habían conseguido solucionar el problema. Ahora, con gran fiesta, se pusieron manos a la obra y construyeron la casa en lugar seguro.

El pueblo de Tikai había hecho realidad el mayor de los milagros, el de la Solidaridad.



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Qué problema tuvo una de las familias de Tikai?
2. ¿Qué se le ocurrió a uno de los vecinos del pueblo para ayudar a esa familia?
3. ¿Por qué gritaban todos la palabra «milagro» cuando se hizo de día?
4. ¿Cómo pudo hacerse realidad el milagro de Tikai? ¿Por qué crees que actuaron así?
5. ¿Qué problemas del mundo se solucionarían rápidamente si todos nos comportáramos como los habitantes de Tikai?
6. ¿Cuáles son los principales enemigos de la solidaridad?
7. ¿Sois solidarios entre vosotros? ¿Cuándo?

2. Programa en directo

Os dividiréis en dos grupos: un grupo hará de habitantes de Tikai, entre los cuales estará la familia afectada, y el otro hará de periodistas y reporteros de televisión que han ido a Tikai para hacer un programa en directo, en el que entrevistarán a la familia que perdió la casa y a los vecinos que le ayudaron.

El grupo de periodistas se subdividirá en equipos de 2 ó 3 personas. Cada equipo representará una cadena de televisión o de radio y escribirá en una hoja un guión de preguntas que harán a los habitantes de Tikai y a la familia que perdió la casa.

Para hacerse una idea, las preguntas podrán ser de este estilo: ¿Qué ocurrió la noche de la tormenta? ¿Conocía a la familia que perdió la casa? ¿Cómo se llevan los vecinos en Tikai? ¿Qué aportó usted? ¿Por qué ayudó a esa familia? ¿Cómo se sintió?, etc. No será necesario hacer todas las preguntas a todos, sino repartirlas entre aquellos a los que se quiera entrevistar. Cada equipo sólo dispondrá de 6 minutos para hacer su programa en directo. Cuanto más originales sean mejor.

Los del primer grupo deberán meterse muy bien en el papel de ser ciudadanos de Tikai. Tendrán que crearse un personaje con un nOffi-

bre propio y pensar cómo responderían a las preguntas anteriores que hemos puesto como modelo. Se trata de que por unos momentos se pongan en la piel de los protagonistas del cuento y piensen y respondan como ellos lo harían. Sería conveniente que cada uno anotara los rasgos de su personaje en un papel, a modo de borrador o esquema, para que no se le olvide y pueda tener luego más soltura para improvisar a la hora de ser entrevistado. Cuantos más detalles aporten más realismo le darán a la entrevista.

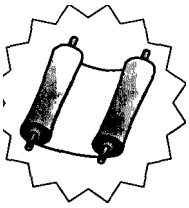
Después de 15 minutos de preparación comenzará el programa en directo. Por tumos, cada cadena de televisión hará su programa. Se improvisará un plató de televisión donde estarán sentados los que van a ser entrevistados. Si es posible podría gravarse en vídeo cada programa.

3. Organizaciones Solidarias

Ahora os dividiréis en distintos grupos y el animador dará a cada grupo información variada sobre una Organización Solidaria diferente (Manos Unidas, Cáritas, Intermón, Médicos sin fronteras, Cruz Roja, etc.). Cada grupo deberá elaborar un mural sobre la organización que le ha tocado.

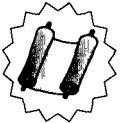
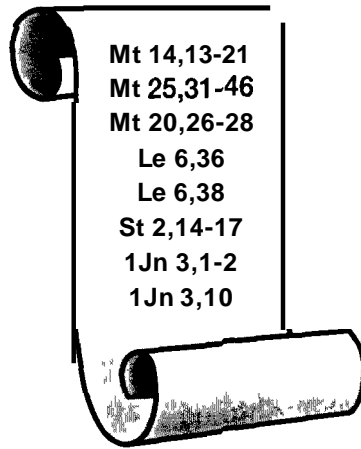
Utilizando las revistas y la información que le haya dado el animador, deberá explicar a qué se dedica esa organización, cuáles son sus fines, cómo nació, quiénes colaboran en ella, qué proyectos tienen en marcha, en qué lugares están, qué campañas hacen, etc. Todo ello por medio de imágenes recortadas y datos que se hayan recogido.

Luego cada grupo expondrá su mural a los demás y explicará por medio de él lo esencial de esa Organización. Cuando todos los grupos hayan expuesto su trabajo, el animador podrá poner algún vídeo o montaje que hable de alguna de estas organizaciones. E incluso podrá invitar a que venga al grupo algún voluntario que pertenezca a estas asociaciones para que cuente su experiencia y responda a todas vuestras preguntas.



Explorando la Biblia

Jesús nos ha enseñado a llamar a Dios papá, y nos ha hecho caer en la cuenta de que todos nosotros somos hermanos. Somos hijos de un mismo Dios que nos ha creado a todos por amor. Y tanto es el amor que nos tiene a cada uno, que todo lo que nos hagan se lo hacen a él. Por ello, todo ser humano es de nuestra familia, y como tal, estamos llamados a compartir lo que tenemos y ayudarnos los unos a los otros en las dificultades. Esta es la solidaridad que nos enseñó a poner en práctica Jesús con su propia vida.



JUEGO: *El versículo oculto*

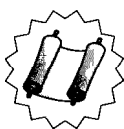
Formando equipos de dos personas os leeréis todas las citas. Luego cada equipo escogerá una frase o versículo completo, lo escribirá en un papel, y debajo sustituirá todas las letras por guiones.

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 letra. 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

De cada cita evangélica pensad entre todos una frase que resuma su contenido o mensaje. Luego escribiréis todas esas frases en una cartulina que llevará como título: «La solidaridad que quiere Jesús».

Constructores de «OASIS»

TERESA DE CALCUTA

Teresa de Calcuta nació en 1910 en Skopje (Yugoslavia). A los 18 años decide hacerse misionera en la Congregación de las hermanas de Loreto. Va a la India, y en la ciudad de Calcuta trabajará durante 15 años como maestra en un gran colegio para niñas de clase adinerada.

Al otro lado de las tapias de este colegio había un inmenso barrio de chabolas donde miles y miles de personas vivían en la más absoluta miseria. La gente moría en la misma calle sin que nadie les atendiera en sus últimos momentos.

Teresa veía esta realidad y, ayudada de algunas de sus alumnas, solía recorrer las chabolas y ayudar en lo que podía, dando alimentos, atendiendo enfermos, etc. Pero no se quedaba con la conciencia tranquila cuando, después de estar con aquella pobre gente, ella volvía a su cómodo convento. Sabía que había gente muy cerca de allí que vivía y moría en la miseria sin tener ningún tipo de comodidad.

ELIO de septiembre de 1946, cuando Teresa tiene 36 años, toma un tren para irse a un retiro espiritual, como solía hacer todos los años. Pero durante el viaje, siendo de noche, comienza a recordar las personas moribundas que ha visto tiradas en las aceras de Calcuta. y en esos momentos siente una llamada interior para ir a socorrerlas y aliviar su sufrimiento.

Es entonces cuando toma la decisión de abandonar la Congregación de Loreto y ayudar a los pobres viviendo entre ellos. Sentía la llamada de Dios que le pedía que lo abandonara todo y le sirviera entre los más pobres de los pobres.

Convencida de ello así lo hizo. Y después de recibir los permisos necesarios del arzobispo de Calcuta y del Papa, se dedicó por entero a ayudar a los pobres más pobres de la ciu-

dad. Primero lo hacía sola, pero poco a poco se le fueron uniendo antiguas alumnas suyas que le ayudaron a atender a tantas personas abandonadas y desamparadas.

El grupo de las que le ayudaban y vivían como ella se iba haciendo numeroso, y en 1950 Teresa fundó la Congregación de las Misioneras de la Caridad; destinada a atender a los más pobres de entre los pobres: niños y ancianos abandonados, leprosos, enfermos, moribundos, marginados... Es decir, todos aquellos que eran rechazados y no eran queridos por nadie.

Pronto se fueron extendiendo por todo el mundo. Allí donde se encontraban los pobres más pobres, iban las Misioneras de Teresa de Calcuta para atenderles y hacerles sentir queridos. Tanto admiró el mundo la gran labor que estaba realizando, que en 1979 se le concedió el Premio Nobel de la Paz.

Teresa solía decir lo siguiente: «La peor de las enfermedades hoy día no es la lepra, ni la tuberculosis (o el cáncer, o el sida), sino el sentimiento de verse no deseados por nadie, de no ser amados, de sentirse abandonados de todos. El mayor pecado es la ausencia de amor, la terrible indiferencia hacia el prójimo, que al borde de la calle, cae víctima del hambre, la corrupción, la mendicidad, y la enfermedad».

Teresa de Calcuta empeñó su vida y todos sus esfuerzos en compartir con los más necesitados el amor que Dios había puesto en su corazón. Un amor que fue capaz de vestir al desnudo, dar de comer al hambriento, curar al enfermo, aliviar al moribundo, socorrer al desvalido...



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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»

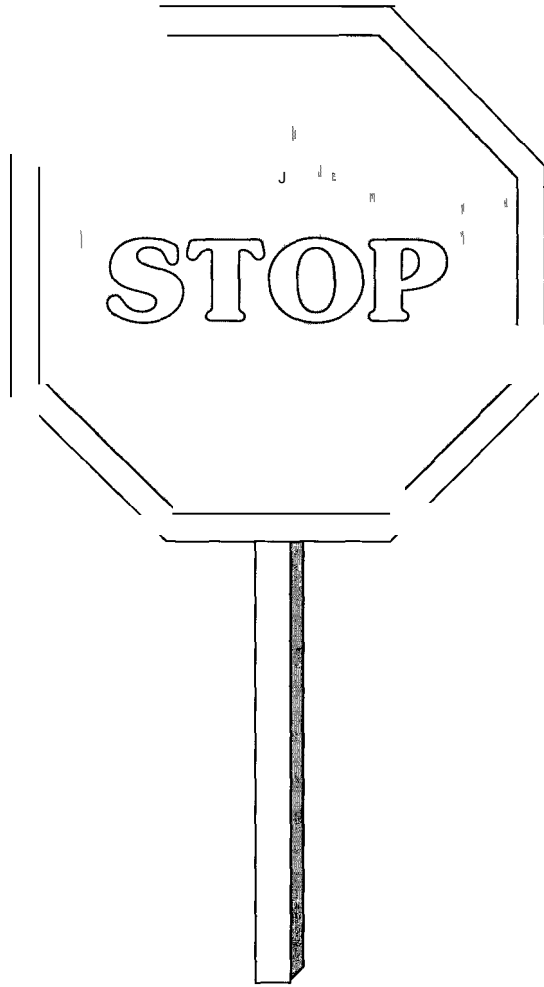
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien po-

drá darle las gracias por algo, o pedirle alguna cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

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

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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 14

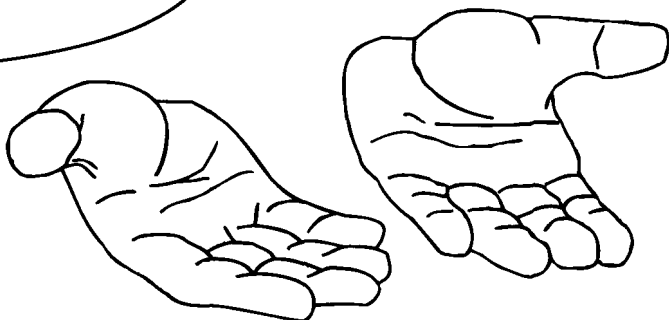
Lucha contra la intolerancia y la marginación

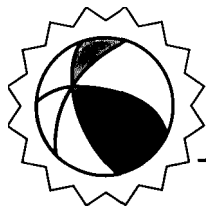
A nadie nos gusta que nos rechacen o marginen por cualquier motivo. A todos nos gusta que se nos trate de igual a igual y que se nos respete en todos los sentidos: en nuestro aspecto físico, en nuestra forma de ser, de pensar, de vivir, en nuestras creencias, gustos, forma de vestir, seamos ricos o pobres, estemos sanos o enfermos, seamos altos o bajos, etc.

A todos nos gusta que se nos acepte tal y como somos. Y qué bien nos sentimos cuando estamos junto a personas que así lo hacen. Si esto nos hace así de felices, es lógico pensar que también nosotros nos comportemos de igual manera ante los demás.

Pero vivimos en un mundo en el que sigue existiendo la marginación y la intolerancia. Y esto es así porque sigue habiendo personas que se creen superiores y más perfectas, y marginan a otras o no toleran ni respetan sus ideas, creencias o formas de ser. Por eso hoy en día sigue existiendo el racismo, el rechazo a los inmigrantes, la discriminación de la mujer, la marginación en que viven millones de pobres, etc.

Pero no hay que irse muy lejos para buscar más casos. Quizá en tu propio colegio haya compañeros a los que se les margina o rechaza simplemente por tener algún defecto físico, o por ser altos o bajos, flacos o gruesos, o por su forma de ser o pensar, etc. Ante esto uno no puede quedarse de brazos cruzados. El cristiano está llamado a tender la mano y acoger en su grupo al que es marginado para que recupere la dignidad. Como cristianos que somos, vamos a ver cómo podemos hacer frente a este problema hoy en día.





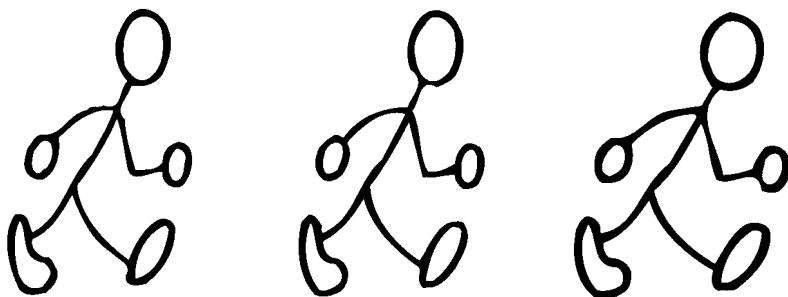
JUEGO: *Los tres colores*

Son muchos los motivos o razones que pueden hacer que una persona sea marginada o rechazada por otras. El animador os entregará a cada uno tres papeles en los que escribiréis, por separado, tres cosas por las cuales vosotros veis que las personas son marginadas, y los guardaréis en el bolsillo.

Luego os dividiréis en tres grupos. El animador asignará a cada grupo un color que lo diferenciará de los demás. y a cada miembro del grupo le dará un trozo de serpentina de su color correspondiente para que se la coloque alrededor del cuerpo como distintivo. Para hacer este juego habrá que ir a un patio en el que el animador delimitará un espacio, relativamente amplio, del que no se podrá salir durante el juego.

Normas y funcionamiento del Juego

El juego consiste en que los tres grupos deberán perseguirse entre sí porque no soportan ver gente diferente a ellos. Si por ejemplo los grupos son de color rojo, verde y amarillo, los del grupo rojo perseguirán al grupo verde, el grupo verde perseguirá al grupo amarillo, y el grupo amarillo perseguirá al grupo rojo. De esta manera cada grupo sólo perseguirá a los de un color, pero también tendrá que huir de sus perseguidores. Al mismo tiempo que marginan, ellos también son marginados por las mismas razones.



Cuando uno sea pillado o tocado por uno de sus perseguidores, tendrá que entregarle uno de los tres papeles que escribió al principio. Estos papeles significan los motivos por los que persigue a los demás. El perseguidor se lo quedará añadiéndolo a los que ya tenía, y con él tendrá un motivo más por el que perseguir a los demás. Y el pillado po-

drá ser libre otra vez. No podrá ser atrapado de nuevo por el mismo perseguidor durante el minuto siguiente.

Entre los miembros del mismo grupo no podrán darse los papeles que se tengan. En el momento en que uno sea pillado y no le queden más papeles porque ya se los han quitado todos, será llevado a la cárcel y allí se quitará la serpentina que lo identificaba con su grupo. Ahora, al quedarse sin papeles, ya no tiene motivos para perseguir a nadie. Ha quedado liberado del racismo y la intolerancia, así que formará parte de un nuevo grupo que luchará por la igualdad, el respeto y la tolerancia.

Cuando se junten tres en la cárcel, podrán salir cogidos de la mano, y sin soltarse, intentarán tocar a cualquiera de los perseguidores, sean del color que sean. Si le tocan, el perseguidor dejará de serlo y se convertirá en uno de ellos, dándoles todos los papeles o motivos que le hacían perseguir a los demás, y cogiéndose a su mano para formar una cadena más larga de personas que luchan contra la marginación.

El juego terminará a los 15 minutos aproximadamente, según lo indique el animador. Entonces se verá cuál de los cuatro grupos ha ganado, dependiendo de los papeles que haya conseguido reunir a lo largo del juego. Habrá ganado el que más papeles tenga. Si es uno de los grupos de color, querrá decir que se ha impuesto la marginación sobre los que luchaban contra ella. Pero si es éste último grupo el que ha ganado, querrá decir que han conseguido confiscar más papeles o motivos que provocaban la persecución.

Al final del juego comentamos

1. Leed los papeles que escribisteis y si se os ocurren más motivos de marginación, decidlo.
2. ¿Por qué crees que hay gente que margina a otras personas o se pone en contra de ellas por su modo de pensar, de ser, o por su procedencia o aspecto físico, etc.?
3. ¿En tu colegio hay compañeros que son marginados o rechazados por otros? ¿Por qué? ¿Qué haces tú?
4. ¿Te has sentido alguna vez rechazado o marginado?
5. ¿Cómo explicarías qué es el racismo?



DINÁMICA: *La tarjeta de visita*

Todos los seres humanos hemos sido creados por Dios en igualdad. Nadie es más que nadie ni menos que nadie. Todos tenemos y gozamos de la misma dignidad de ser personas. Sin embargo siguen existiendo seres humanos que son marginados y despreciados por otros que se creen mejores o superiores a ellos. Aquí tienes una lista de personas que ahora mismo, o en tiempos pasados, han sufrido en carne propia la marginación y el rechazo:

Por razón de su raza o procedencia	Por razón de sus ideas y compromisos	Por razones económicas
Africanos	Por buscar justicia	Pobres
Indios	Por decir la verdad	Mendigos
Gitanos	Por buscar la libertad	Analfabetos
Mestizos	Por ayudar a pobres	Sin trabajo
Chinos	Por ideas políticas	
Sudamericanos	Por ideas religiosas	
Árabes	Por ideas científicas	
Indígenas	Por opinar libremente	
Por razones físicas	Por razones sociales	Por sus creencias
Enfermos	Ser mujer	Judíos
Enfermos contagiosos	Extranjeros	Musulmanes
Discapacitados físicos	Inmigrantes	Budistas
Discapacitados psíquicos	Expresidarios	Cristianos
Ser bajos de estatura	Exdrogadictos	Hindúes
Ser obesos	Exalcohólicos	Ateos
Por la voz	Por la forma de vestir	
Por alguna marca en la piel	Por ser de un barrio conflictivo	
Por el color de la piel		
Por un defecto físico		

Ahora os dividiréis en seis grupos. Cada grupo escogerá una de las seis razones anteriores por las que se margina. No podrán repetirse. Luego, cada componente del grupo escogerá uno de los tipos de personas que son marginadas por la razón que el grupo ha escogido. Por ejemplo, si el grupo ha escogido como motivo de marginación la raza o procedencia, entonces uno hará de africano, otro de indio, gitano,

según los miembros del grupo. Lo que cada uno haya decidido representar lo escribirá en una tarjeta de visita que le habrá dado el animador; y se la pegará con celo en una parte visible de la ropa.

Se despejará la sala de obstáculos, ya una orden del animador, todos comenzarán a moverse libremente por la sala dándose la mano o saludándose afectuosamente con todos aquellos con quienes se encuentren. Todo esto se hará sin pronunciar palabras.

Cuando el animador dé una palmada y diga uno de los seis motivos de marginación, nadie saludará ni le dará la mano a los afectados por este motivo. Les rehuirán (sin correr), no les dirigirán la mirada, les darán la espalda, les pondrán caras de desprecio, querrán estar lo más lejos posible de ellos, y todo esto mientras van dando la mano y saludando a los demás. En cambio, los afectados estarán siempre intentando dar la mano y saludar a todos a pesar de ser rechazados.

A una nueva palmada, el animador dirá una nueva razón de marginación, y se volverá a repetir lo mismo, pero siendo ahora otros los afectados. Y así sucesivamente hasta que los seis grupos hayan pasado por esta penosa experiencia de marginación y rechazo. Acabado esto, vendrá el momento de comentar cómo ha ido:

1. ¿Cómo te has sentido cuando eras rechazado y marginado por todos?
2. ¿Te ha recordado alguna situación real que tú hayas vivido o presenciado?
3. ¿Te imaginas cómo sería tu vida si al salir de aquí todos te trataran como ahora te has sentido tratado por unos momentos?
¿Qué pensarías?
4. ¿Qué se podría hacer para luchar contra la marginación y la intolerancia?
5. ¿Cómo podríais ayudar a compañeros que conocéis que son rechazados o marginados por otros?

Ahora, cada grupo preparará un pequeño discurso, dirigido a los que marginan, en el que defienda la igualdad de todos los seres humanos, y dé razones convincentes por las cuales nadie puede ser discriminado por la razón que su grupo escogió al principio de la dinámica. Luego, un representante de cada grupo dirá el discurso ante los compañeros como si fuera un mitin.



CUENTO: *La orden del Rey*

Un rey ordenó que fueran expulsados de su reino todos los mendigos y extranjeros. No soportaba verlos en sus calles. Desde ese día, todos sus súbditos deberían llevar marcado en el brazo un número para ser reconocidos como ciudadanos del reino. La orden se cumplió estrictamente y en unas semanas ya no quedaban extranjeros ni mendigos.

Un día el rey salió a dar un paseo a caballo por el campo. Pero una gran tormenta lo sorprendió y su caballo se espantó con un trueno. Comenzó a correr sin control y el rey no pudo hacer nada para detenerlo. Llovía con fuerza y el caballo seguía corriendo sin parar, hasta que llegados a un seto, el caballo lo saltó y el rey cayó en un charco lleno de barro quedando inconsciente.

Pasó la tormenta y salió el sol. El rey seguía tumbado en el suelo sin recobrar el conocimiento. Dio la casualidad de que unos guardianes suyos pasaban por allí de patrulla, y al verle tirado en el suelo, fueron a ver qué le pasaba. Estaba sucio y manchado de barro. Intentaron despertarle pero no pudieron.

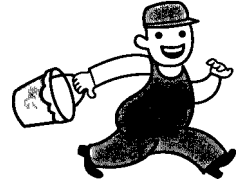
Para los guardianes no había duda, era un mendigo fugitivo que estaba borracho como una cuba. Sabían reconocerlos a simple vista. Y encima era extranjero porque no llevaba ninguna marca en el brazo. Así que se lo llevaron a rastras hasta la frontera del reino y lo tiraron allí fuera.

Cuando el rey despertó no sabía dónde estaba. Pero pronto se dio cuenta de que estaba fuera de su reino. Fue indignado a la frontera para entrar y pedir explicaciones de lo ocurrido. Pero los guardianes, al verle venir tan sucio, le echaron a patadas. Él decía una y otra vez que era el rey y que aquello era intolerable. Sin embargo los guardianes no le hicieron ni caso, y haciéndole burla le dijeron:

-Encima de mendigo extranjero estás loco. Nuestro rey no quiere gentuza como vosotros - y lanzándole varias piedras le gritaron- ¡Largo de aquí!

Y el rey comenzó a llorar amargamente. Había caído en su propia trampa. Ahora, allá donde fuera, siempre sería un mendigo y un extranjero.

Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

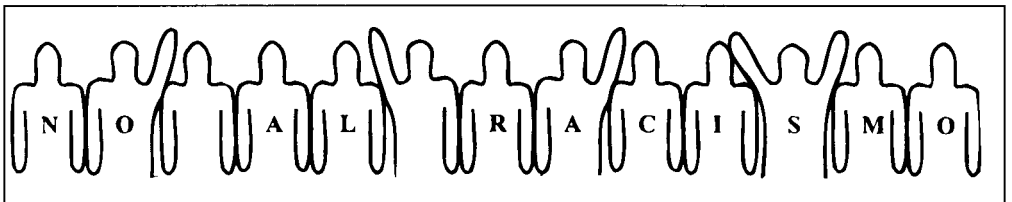
1. ¿Cuál fue la orden del rey y por qué motivo la dio?
2. ¿Qué le ocurrió al rey cuando salió a pasear a caballo?
3. ¿Por qué los guardias de la patrulla trataron al rey de esa manera?
4. ¿Qué hizo el rey al verse fuera de su reino? ¿Por qué terminó llorando?
5. ¿Sabrías explicar lo que son los prejuicios? ¿Podrías poner varios ejemplos prácticos?
6. ¿Sueles juzgar a las personas por su apariencia externa antes de conocerlas de verdad?
7. Explica esta frase: «en la variedad está la riqueza», y luego aplícala al tema que estamos tratando.

2. El rey mendigo

Continuar el cuento que habéis leído escribiendo una segunda parte titulada «El rey mendigo». En ella contaréis lo que le ocurre al rey a partir de ahora en los reinos extranjeros. Después cada uno leerá su cuento.

3. Grafiti contra la intolerancia y marginación

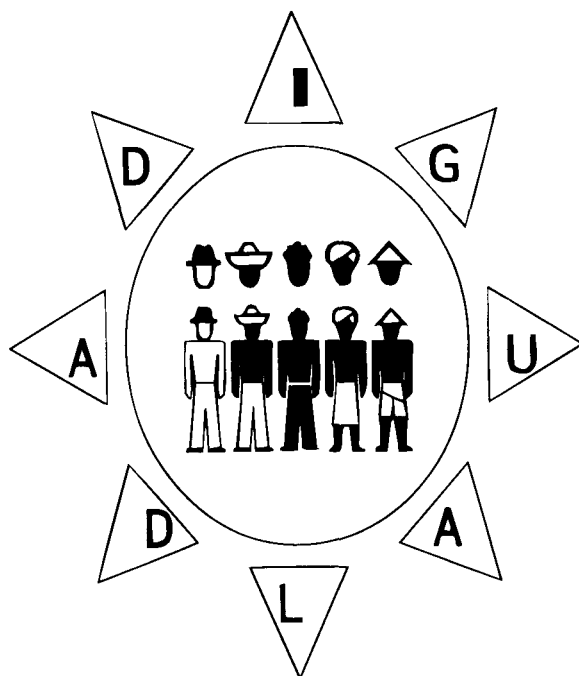
El animador pondrá en el suelo una tira de papel continuo de unos 9 metros de larga. Cada uno del grupo se irá tumbando sobre el papel de tal manera que otro compañero, con un lápiz, marque su contorno o silueta de cintura para arriba. Y así todos los del grupo dejarán su silueta marcada en el papel, quedando más o menos de esta manera:

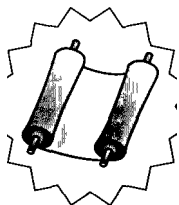


Luego el animador dará a cada uno un color diferente con el que tendrá que rellenar su silueta. Con esto simbolizará que cada uno tiene una riqueza que aportar a la sociedad para enriquecerla, y que por ello, nadie puede prescindir de nadie.

Después todos pensaréis varias frases diferentes que sean mensajes a favor de la integración o contra la intolerancia y la marginación. Por ejemplo: todos somos iguales; no al racismo; todos somos necesarios; todos somos hermanos; todos somos hijos de Dios; nadie es superior a nadie; trata a los demás como tú quieres ser tratado; todos tenemos algo que aportar, etc.

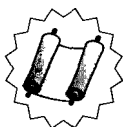
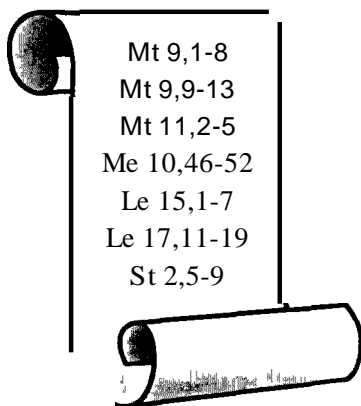
Estos mensajes se escribirán utilizando el color que cada uno tenga asignado desde el principio, y se colocarán en la parte que ha quedado en blanco encima de las siluetas.





Explorando la Biblia

Jesús no vivió en una época fácil. En sus tiempos existían muchas personas marginadas y rechazadas por la sociedad: enfermos, pobres, mendigos, pecadores, mujeres... Ante esto, la respuesta de Jesús fue contundente: allí donde fuera curaba enfermos, perdonaba los pecados, compartía su pan con los hambrientos, acogía a las mujeres en su grupo de seguidores, estaba con quien nadie quería estar. Jesús vino para rescatar y salvar de la marginación a todos los que no contaban para nadie.



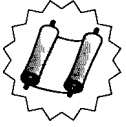
JUEGO: *El Tiempo es oro*

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 4 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: Lc 15,3). 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 dos minutos de tiempo para identificarlo.

Cuando lo hayan encontrado, escribirán en una hoja la cita exacta del versículo (ej: Lc 15, 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

Las citas que habéis leído antes cuentan cosas que ocurrieron hace 2000 años con gente que en aquel tiempo estaba marginada. Pero hoy en día son otros los marginados. Se trata de que ahora traduzcáis esas citas a la actualidad. Es decir, ¿a qué marginados se acercaría Jesús? ¿quién se escandalizaría de ello? ¿quién le criticaría?

Así que deberéis rehacer las citas adaptándolas para que ocurran en el día de hoy, con los marginados y rechazados de hoy. Cada uno elegirá dos de ellas para hacer este trabajo. Cuando todos las tengáis hechas, se pondrá en común lo realizado.

Constructores de «OASIS»

MARTIN LUTHER KING

Nació en 1929 en Atlanta (Estados Unidos). Era de raza negra. Quiso ser médico o abogado para poder ayudar a los demás, pero finalmente se sintió llamado por Dios para servir a sus hermanos anunciando el Evangelio de Jesús. Estudió la carrera de Filosofía y Teología y se hizo Pastor (sacerdote) de la Iglesia Bautista, como lo fue su padre.

En 1954, a la edad de 26 años, fue enviado a la Iglesia Bautista de la ciudad de Montgomery, capital del Estado de Alabama. Allí se hizo cargo de una de las mayores comunidades de raza negra de la ciudad. En aquel momento, el racismo en los Estados Unidos era muy fuerte. Y en el Estado de Alabama, donde estaba Martin Luther King, era todavía mayor.

Las personas de raza blanca marginaban por completo a las personas negras. Les pagaban sueldos inferiores; los niños blancos no se mezclaban con los niños negros en la escuela porque estaban separados; había restaurantes para blancos y restaurantes para negros, y lo mismo ocurría con los demás tipos de establecimientos comerciales. En los autobuses urbanos los asientos para blancos y negros estaban estrictamente separados; si no había plazas suficientes para los blancos, los pasajeros negros tenían que dejarles sitio, de lo contrario eran detenidos por la policía y encarcelados.

y así ocurrió un día en que una mujer de color, que estaba muy cansada de todo el día estar trabajando, se negó a levantarse para ceder su asiento a un hombre blanco. Fue detenida y encarcelada. Esto fue la gota que colmó el vaso y levantó una gran indignación.

Para Martin Luther King y los miembros de su comunidad cristiana esto no podía seguir así. Aquella injusticia clamaba al cielo. Así que propuso que nadie de la ciudad volviera a subir a los autobuses hasta que no se permitiera a los negros viajar con los mismos derechos que los blancos.

Al día siguiente todas las personas de raza negra así lo hicieron. Los autobuses fueron vacíos durante todo el día. Ante tal éxito, se

decidió que aquello continuara hasta que la empresa de autobuses cambiara aquellas normas racistas. Más de un año tuvo que pasar así hasta que la empresa tuvo que ceder y no ser racista. Durante ese tiempo las personas de color utilizaban coches particulares para hacer el servicio que hacían los autobuses.

Esta acción protesta, y las que le siguieron, tuvieron siempre una característica común: eran pacíficas y no violentas. Era lo que M. Luther King pedía a todos para llevar a delante sus reivindicaciones. Se trataba de seguir el camino que Jesús proponía en el Evangelio: «Amad a vuestros enemigos, bendecid a los que os maldicen, rogad por los que os injurian y persiguen».

Se trataba de luchar con todas sus fuerzas contra la discriminación racial, pero sin dejarse llevar por el odio ni la violencia, a pesar de las agresiones y provocaciones de los racistas blancos. El amor y la no violencia era el camino que proponía para alcanzar la igualdad y la convivencia pacífica entre blancos y negros.

Martin Luther King organizó multitud de manifestaciones pacíficas, y pronunció infinidad de discursos por todas partes denunciando la discriminación racial que sufrían las personas de color en su país, y animaba a protestar y oponerse de forma pacífica ante las leyes racistas que imponía el hombre blanco. Pero la reacción de los racistas fue violenta. Las cárceles se llenaron de personas negras; las palizas y agresiones a los negros eran frecuentes; continuas amenazas de muerte, atentados, bombas, etc.

Pero la respuesta de las personas de raza negra siempre fue pacífica y no violenta. Martin Luther King decía a los racistas blancos lo siguiente: «Haced con nosotros lo que queráis, que nosotros os amaremos a pesar de todo. Arrojadnos a la cárcel, que nosotros os amaremos a pesar de todo. Arrojad bombas contra nuestras casas, que nosotros os amaremos a pesar de todo. Podéis estar seguros de que os venceremos con nuestra capacidad de sufrimiento. Un día conquistaremos la libertad».

En 1964 se le concedió el Premio Nobel de la Paz por su lucha contra la discriminación racial. Pero en 1968 fue asesinado cuando aún quedaba mucho por hacer. Sin embargo, M. Luther King había abierto un camino para lograr que en su país, Estados Unidos, los blancos y los negros vivieran como hermanos.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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»

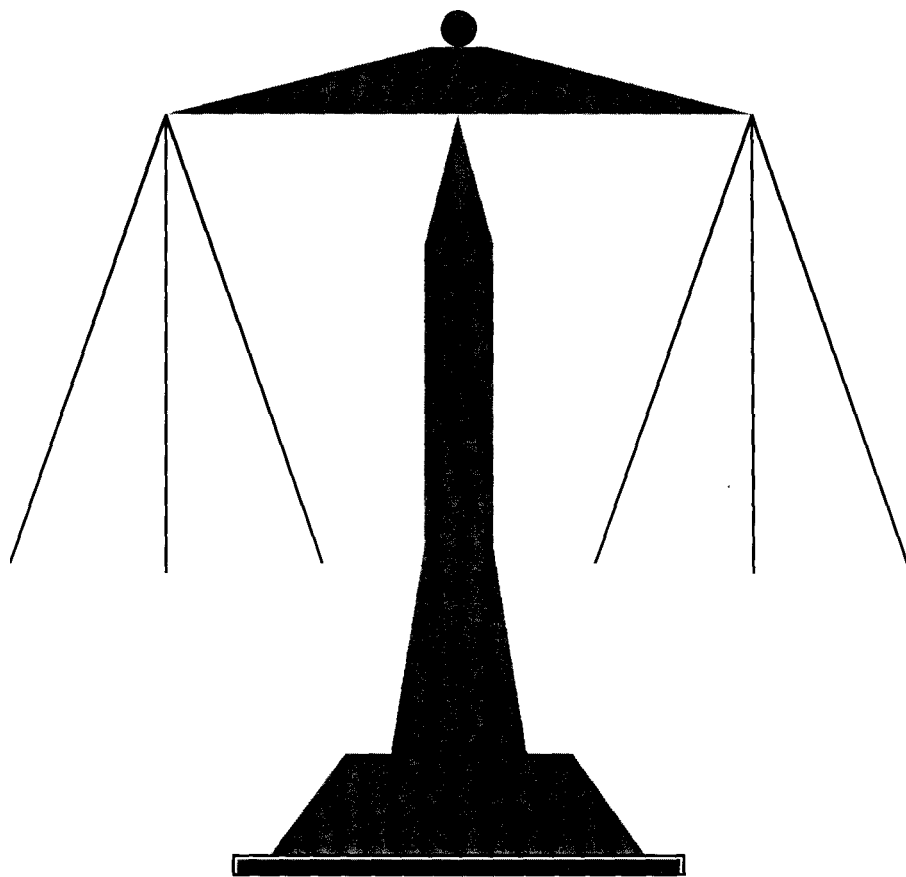
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, **porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.**

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 IS

Trabaja por la justicia

Imagina que un día te invitaran a un cumpleaños y os juntarais allí diez invitados. Y que cuando llegara la hora de comer la tarta, dos de ellos se comieran ocho partes de las diez en que estaba dividida, dejando sólo dos para todos vosotros. Sería algo muy injusto y pondríais el grito en el cielo.

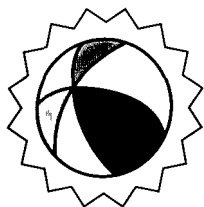
Pues bien, esto es exactamente lo que está pasando en el mundo en que vivimos. Unos pocos acaparan y se benefician de casi todas las riquezas que produce nuestro planeta, mientras que la inmensa mayoría de seres humanos malviven en la pobreza y mueren en la miseria. Es evidente que esto es una de las más graves y vergonzosas injusticias que existen.

A nuestro alrededor también se producen otras injusticias. Todos sabemos cuándo alguien se comporta justamente con nosotros o cuándo comete una injusticia. Y es que la justicia, o ser justo, es dar a cada uno lo que le es propio y a lo que tiene derecho. No hacer esto es ser injusto. Las injusticias siempre las cometen los que no respetan los derechos ni el bien de los demás, porque sólo piensan en ellos mismos y en su interés.

Ante esto, el cristiano tiene una clara tarea: trabajar por la justicia. Y para él, esto significa defender al débil que no puede defenderse, al maltratado y oprimido de cualquier manera, al que vive en la pobreza debido a que otros viven en la riqueza y el despilfarro, al que sufre porque no le dan lo que le pertenece por derecho, etc. Nosotros podemos empezar a trabajar por la justicia ¡ya mismo!

Para esto es este tema, para ponemos en marcha y hacer de este mundo un mundo más justo y humano.





JUEGO: *Denunciar la injusticia*

Hay muchos países que viven en la más absoluta pobreza por culpa de los países ricos que se aprovechan injustamente de ellos. **El** juego que vamos a hacer va a intentar poner en evidencia las grandes injusticias y desigualdades que sufren estos pueblos.

Para que todos podáis jugar os dividiréis en grupos de 4 personas. Cada grupo deberá hacerse sus propias fichas para poder jugar entre ellos. **El** animador dará a cada grupo 50 «fichas» o recortes de pequeños papeles iguales, en los que escribiréis a lápiz, y sin apretar, lo que caracteriza a los países pobres y a los países ricos. Esto lo copiaréis de las listas que vienen a continuación. Cada ficha la haréis de esta manera:

1 Pobreza

2 Hambre

3 Paro

Países pobres

1. Pobreza.
2. Hambre.
3. Paro.
4. Falta de hospitales.
5. Guerras.
6. Niños trabajadores.
7. Salarios miserables.
8. Malas viviendas.
9. Atraso tecnológico.
10. Falta de escuelas.
11. Enfermedades sin atención médica.
12. Falta de medicinas.
13. Gobiernos inestables.
14. No se respetan los derechos humanos.
15. Deuda externa.
16. Falta de industrias.
17. Malas carreteras.
18. Medios de transporte anticuados.

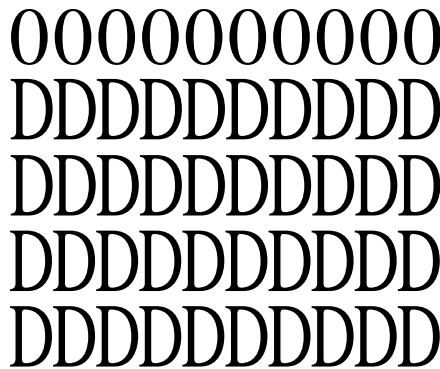
Países ricos

1. Riqueza desbordante.
2. Comida abundante.
3. Trabajo.
4. Hospitales.
5. Paz.
6. Niños bien cuidados.
7. Salarios buenos.
8. Viviendas de calidad.
9. Alta tecnología.
10. Escuelas.
11. Buena atención médica.
12. Medicinas.
13. Gobiernos sólidos (Democracia).
14. Respeto a los derechos humanos.
15. Sin deuda externa.
16. Muy industrializados.
17. Buenas carreteras.
18. Medios de transporte buenos.

19. Empresas extranjeras quitan sus riquezas naturales a cambio de una miseria.
20. Empresas extranjeras fabrican aquí sus productos dando salarios muy bajos.
21. Corta esperanza de vida (40 años).
22. Analfabetismo.
23. No hay posibilidades de ocio porque lo único que importa es sobrevivir cada día.
24. Discriminación de la mujer.
25. No tienen dinero para cuidar el medio ambiente.

19. Ninguna empresa extranjera les quita sus recursos naturales.
20. No hay empresas que abusen de los trabajadores.
21. Alta esperanza de vida (80 años).
22. Cultura.
23. Muchas posibilidades de ocio para el tiempo libre.
24. La mujer no está casi discriminada.
25. Invierten dinero en proteger el medio ambiente.

Una vez hechas las 50 fichas, se mezclarán y se colocarán boca a bajo, una a una. Se establecerá un orden de participación.



Normas y funcionamiento del Juego

El juego consiste en buscar parejas de fichas opuestas. Sólo podremos hacerlo en el caso de que la primera ficha que levantemos corresponda a una característica de un país pobre. En este caso buscaremos levantar una segunda ficha que corresponda a un país rico y que sea su pareja opuesta. (Por ejemplo: 2. Hambre; 2. Comida abundante).

Si no lo logramos, les daremos la vuelta a las dos que habíamos levantado y le tocará jugar al siguiente. Pero si conseguimos encontrar su pareja opuesta podremos continuar jugando.

Si la primera ficha levantada es la de un país rico, le daremos otra vez la vuelta y le tocará jugar al siguiente. Habrá que estar atentos al juego, y recordar la posición de las fichas que se hayan levantado y vuel-

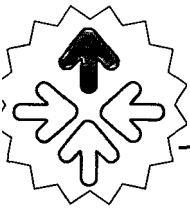
to a tapar, para que cuando nos toque el turno de jugar tengamos más posibilidades de encontrar las parejas adecuadas.

Al encontrar la pareja opuesta a la ficha del país pobre, lo que se pretende es denunciar la tremenda desigualdad en que se vive hoy en día. Es una manera de poner en evidencia a los países ricos y las comodidades en que viven, frente a las desigualdades que ellos provocan, sin hacer nada por solucionarlas.

Ganará el que más haya puesto en evidencia esta injusticia y desigualdad existente, es decir, el que más parejas haya conseguido formar.

Al final del juego comentamos

1. ¿Has sufrido alguna vez una injusticia? En caso afirmativo decir cuál fue y cómo te sentiste.
2. ¿Eres justo en tu trato con los demás? ¿Qué es para ti ser justo? ¿Qué haces cuando ves que alguien está cometiendo una injusticia con otra persona?
3. ¿Qué cosas que ocurren en la sociedad en que vives consideras que son injustas?
4. ¿Qué sabes de lo que ocurre en el Tercer Mundo?
¿Crees que es justo? ¿Por qué?
5. ¿Qué países conoces que sean del Tercer Mundo?
¿Y cuáles son del Primer Mundo?
6. Imagina por unos momentos y di cómo sería tu vida si en lugar de haber nacido aquí hubieras nacido en un país del Tercer Mundo: ¿de qué carecerías? ¿cómo vivirías? ¿qué cosas que tienes ahora no tendrías? ¿qué pensarías de los países ricos?, etc.
7. ¿Conoces a personas u organizaciones que trabajan para hacer justicia en el Tercer Mundo? ¿Cuáles?



DINÁMICA: *La fábrica de cubos*

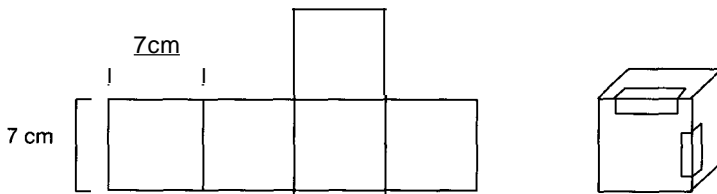
La razón por la cual se producen estas desigualdades tan grandes e injustas entre países ricos y pobres intentaremos verla por medio de esta dinámica. Por unos momentos vamos a representar lo que ocurre en el mundo, y viviremos en carne propia la injusticia más grande que hoy en día están padeciendo miles de millones de seres humanos.

Os dividiréis en 5 grupos a los que se les asignará por suertes un continente o región del planeta (Zonas ricas: América del Norte, Europa. Zonas pobres: América del Sur, África, Asia).

Cada grupo se pondrá en mesas muy separadas entre sí. El animador repartirá el material necesario para el juego de la siguiente manera:

	Materias primas (Hojas A4)	Tecnología (Tijeras)	Industria (Reglas)	Maquinaria (Lápices)	Mano de obra preparada (Celo)
América del Norte	1	3	3	3	2
Europa	1	1	3	3	1
África	10	-	-	-	-
América del Sur	8	-	-	-	-
Asia	6	-	-	-	-

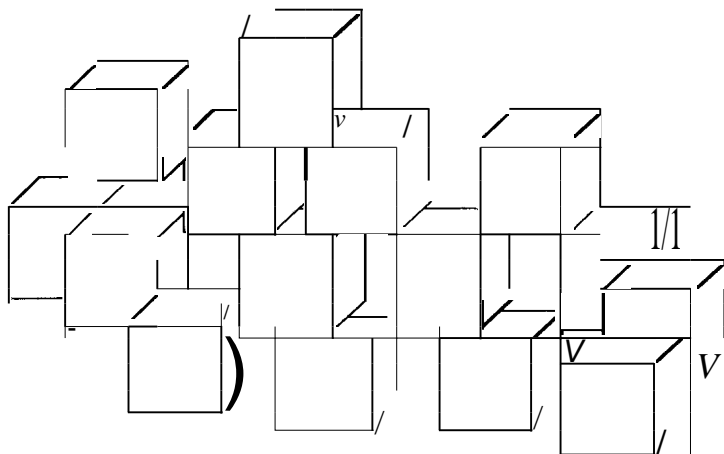
La tarea consiste en fabricar cubos de 7 cm de lado perfectamente montados. Se trata de ver los cubos que puede producir cada grupo.



Cada grupo nombrará a un compañero para que haga de embajador. Será siempre el mismo a lo largo del juego. Ya que cada grupo ha recibido distinta cantidad de material, los embajadores tendrán la misión de negociar con los embajadores de los otros grupos, ofreciéndoles algunos materiales suyos a cambio de otros que ellos necesitan para hacer los cubos. Estas negociaciones se harán siempre fuera de la zona de las mesas. Sólo los embajadores podrán estar de pie y moverse por la sala.

Los grupos dispondrán de 25 minutos para fabricar todos los cubos que puedan. Pasado ese tiempo, el animador verá cuántos cubos ha conseguido hacer cada grupo. El número de cubos fabricados significará el bienestar con que vive ese continente o región.

- ¿Cómo os habéis sentido los miembros de los grupos pobres y ricos a lo largo del juego?
- ¿Por qué razones unos han podido fabricar más cubos que otros?
- ¿Qué dificultades habéis tenido para conseguir los materiales necesarios?
- ¿Qué tendría que haber ocurrido para que el resultado de esta tarea hubiera sido más justo e igualitario?
- ¿Crees que lo que ha ocurrido en esta dinámica es algo parecido a lo que ocurre en el mundo?
- ¿Cómo solucionarías tú esta injusticia?
- ¿Sabes algo del movimiento por el 0'7%?





CUENTO: *Zapatos en acción*

Una noche, mientras todas las personas dormían, los zapatos del mundo entero se reunieron urgentemente. Aquello no podía seguir así. Los zapatos de los pobres cada vez eran más pobres y los zapatos de los ricos eran cada vez más ricos. Había que hacer algo ya que el mundo de los hombres no hacía nada por cambiarlo.

Los zapatos se pasaron toda la noche buscando una solución. Y después de mucho debatir, los zapatos de los ricos decidieron lo siguiente:

-No daremos ni un paso más hacia la injusticia. A partir de ahora estaremos siempre allado de los pobres.

y así lo hicieron. A la mañana siguiente, cuando las personas ricas se pusieron sus zapatos para ir a sus bancos y negocios, no podían creer lo que les estaba pasando. Por más esfuerzos que hacían, no iban donde querían. Creían estar soñando, pero estaban bien despiertos. Sus zapatos se movían solos y caminaban sin ellos quererlo.

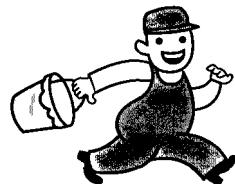
Los zapatos de los ricos les llevaron hasta donde estaban los pobres y se quedaron a su lado. Aquello era una locura. Intentaron quitarse los malditos zapatos, pero no podían. Probaron con tirarse al suelo y marcharse a rastras, pero los zapatos les hacían ponerse de pie enseguida.

No sabían lo que les estaba pasando pero lo cierto era que ahora estaban viviendo en las casas de los pobres. y si querían comer tenían que pedirselo a ellos. Pero como los pobres tenían tan poco, los ricos comenzaron a pasar la misma hambre y la misma necesidad que pasaban ellos.

Sólo cuando decidieron caminar hacia la justicia, sus zapatos les dejaron marchar donde quisieron. Y al seguir este camino, repartieron sus riquezas y privilegios para que el mundo fuera más justo. Y desde entonces dejaron de haber ricos y pobres. Todos llevaban los mismos zapatos.



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué se reunieron los zapatos del mundo entero?
2. ¿Qué es lo que decidieron?
3. ¿Qué ocurrió al día siguiente de haber tomado esa decisión?
4. ¿Cuándo los ricos pudieron caminar con libertad?
5. ¿Por qué crees que el afán de riquezas provoca tantas injusticias?
6. ¿Por qué crees que los países ricos se gastan fortunas en hacer armas o en ir al espacio, y no se preocupan por solucionar la pobreza y el hambre que hay en el mundo?
7. A finales del 2000 había en el mundo 358 personas que tenían cada una más de mil millones de dólares. Ellas juntas tenían más dinero que 2500 millones de seres humanos que viven en la pobreza. ¿Qué les dirías a estas 358 personas?
8. ¿Qué tendría que cambiar en el corazón de las personas para que este mundo fuera más humano y justo?
9. ¿Cómo puedes contribuir tú, allí donde vives, para que este mundo sea más humano y justo?

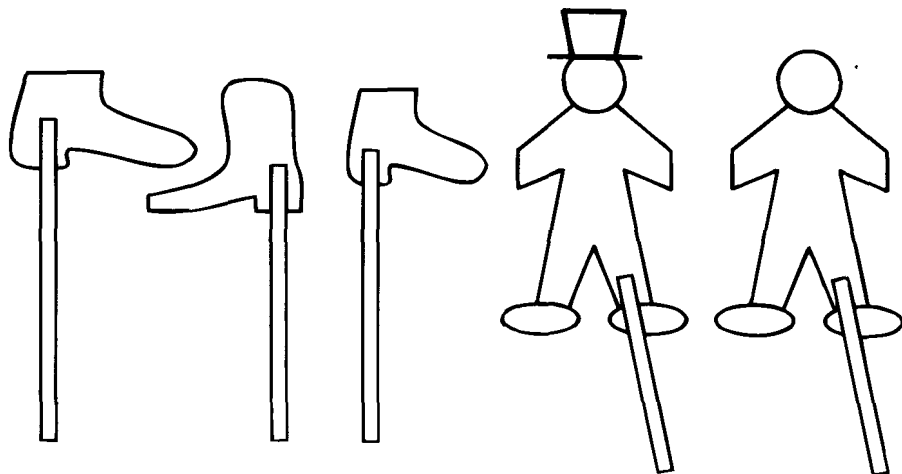
2. Cuento animado

Os dividiréis en dos grupos y cada grupo tendrá que representar el cuento mediante sombras chinescas. Esto consiste en colocar una sábana colgada de un hilo para que haga de pantalla y, a 2 ó 3 metros de ella, poner en el suelo un flexo o lámpara que la enfoque.

Sentados en el suelo a lo largo de la sábana, y teniendo a las espaldas la luz, se pondrá cada grupo para hacer su representación. El público estará al otro lado de la pantalla viendo las sombras que hagan.

Para poder hacer estas sombras, cada grupo recortará en cartulina siluetas de zapatos de todas las formas y también siluetas de personas. Para distinguir las personas ricas de las pobres se les podrá poner a los ricos un sombrero.

También se harán varillas de unos 30 ó 40 centímetros de largo, a base de plegar bien tiras de cartulina. En el extremo de estas varillas se pegará con celo las siluetas que se hayan recortado antes, quedando de esta manera:



Cada grupo decidirá cuántos zapatos y personas hace. También podrá hacer otras siluetas que se le ocurran al leer el cuento. Para hacer la representación se pondrá música de fondo mientras un compañero del grupo va haciendo de narrador del cuento. Lo leerá sin prisas. Todo lo que él vaya diciendo deberá ir representándose por medio de las sombras chinescas. Podrá haber también momentos de silencio en los que el narrador no diga nada pero las sombras estén actuando.

También los que manejan las siluetas podrán hacer diálogos, por ello el grupo deberá hacerse un guión de todo lo que va a hacer y decir. Podrá modificar el cuento y añadir los diálogos que crea convenientes para hacer más viva la representación.

Para que las sombras salgan bien, las siluetas deberán estar tocando la sábana o estar muy cerca de ella. Después de ensayarlo, comenzará la representación del cuento.

3. Carta al G-7

Los siete países más ricos del mundo son: Estados Unidos, Canadá, Francia, Reino Unido, Italia, Alemania y Japón. Se les llama los 7 Grandes (G-7). Ellos son los que mandan en el mundo. Se reúnen varias veces al año para ponerse de acuerdo y decidir cómo tiene que funcionar el mundo. Ellos son los que tendrían en su mano el solucionar la gran injusticia en que vive el Tercer Mundo. Pero no hacen nada claro ni decidido para cambiar esta situación de pobreza y subdesarrollo, sino todo lo contrario.

Escríbeles una carta pidiéndoles que hagan algo; diciéndoles en qué han convertido nuestro mundo; qué es lo que tú piensas de esta situación; háblales en nombre de los miles de millones de personas que pasan necesidad cada día en nuestro planeta, sé tú la voz de los que no tienen voz. Y diles todo lo que se te ocurra a personas que tendrían en su mano, si quisieran, la posibilidad de hacer un gran milagro. Puedes incluso decirles lo que tú harías si estuvieras en su lugar.

4. Comercio Justo

Vamos a hacer ahora un ejemplo práctico para ver cómo de injusto es el comercio que se realiza actualmente entre países ricos y pobres. Así entenderemos mejor en qué consiste el comercio justo que algunas organizaciones solidarias están proponiendo a la sociedad.

Os dividiréis en tres grupos: el primer grupo hará de un país del Tercer Mundo, el segundo grupo hará de comerciantes e intermediarios de los países ricos, y el tercer grupo hará de consumidores que viven en los países ricos.

El primer grupo se pondrá en unas mesas en un extremo de la sala, y allí, utilizando cartulinas, papeles, tijeras, etc, fabricará sus productos artesanales para ser vendidos en los países ricos. Bastará con que recorten siluetas de camisetas, pantalones, figuras, etc, o que hagan dibujos de lo que piensan vender, o que hagan alguna manualidad con el papel o la cartulina.

Mientras tanto, los comerciantes e intermediarios irán yendo y viniendo para comprarles los productos que vayan fabricando al precio que los comerciantes quieran pagárselo. «Siempre serán precios muy bajos. Los del primer grupo no pueden poner el precio de lo que fabrican. Son los comerciantes los que fijan los precios». Pero este mismo producto lo venderán en los países ricos **30 veces más caro** que lo que les costó.

El tercer grupo tendrá que comprar lo que los comerciantes les ofrezcan al precio que les digan, y aparte, harán listas de cosas que quisieran comprar, para que los comerciantes vayan a encargárselas al primer grupo.

Para esta actividad cada componente del grupo tercero dispondrá de una cantidad ilimitada de dinero. El animador hará de banco y podrán ir a él para sacar cuanto necesiten, (el dinero utilizado serán los billetes de euro que se emplearon en el juego del Monopoly Solidary).

El grupo segundo dispondrá sólo de una primera cantidad de dinero suficiente para comprar la primera remesa de productos al país del Tercer Mundo. No podrá pedirle al banco dinero.

Después de 25 minutos aproximadamente, se detendrá la actividad comercial y se hará recuento de las ganancias que han obtenido los grupos primero y segundo, y se responderá a estas preguntas:

- ¿Quién es el que tiene más ganancias? ¿Por qué?
- ¿Es justa la manera en que ha funcionado este comercio? ¿Qué consecuencias tiene este tipo de comercio? ¿Qué es lo que provoca?
- ¿Qué habría que hacer para que fuera un comercio justo?
- Ponedlo en práctica y continuad la actividad comercial pero ahora haciendo que sea un comercio justo.

Los países del Tercer Mundo necesitan vender sus productos a un precio justo. Este es el objetivo de varias organizaciones solidarias, como por ejemplo Intermón, que han creado tiendas de comercio justo en las que se venden todo tipo de productos fabricados en los países pobres, con la garantía de que han sido comprados pagando un precio justo por ellos, y no como ocurre en otro tipo de comercios.

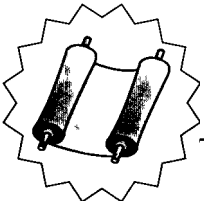
Por ejemplo, cuando en Guatemala un indígena hace una camisa para venderla, ha invertido 3 horas y se ha gastado en material 1 euro. A él le pagarán por esa camisa 1'50 euros. Así que sus beneficios sólo son de 0'50 euros. Pero cuando esa camisa sea vendida en los países ricos, se le irán sumando una serie de gastos por publicidad, impuestos por transportes, intermediarios, etc.

Entonces, cuando tú vayas a comprarla a una tienda o grandes almacenes, esa misma camisa te costará 26 euros.

¡Es una gran diferencia!

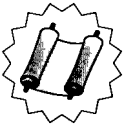
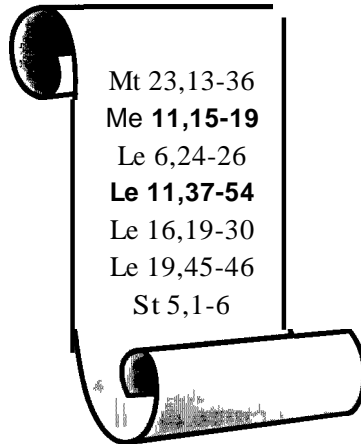
Esto es el comercio injusto.





Explorando la Biblia

Jesús no soportaba las injusticias que hacían los ricos y poderosos de su tiempo. Denunció la injusticia que cometían los fariseos, sacerdotes y escribas, que oprimían al pueblo sencillo con sus leyes y mandatos en nombre de Dios. Puso en evidencia a los ricos, que en lugar de compartir y ayudar a los necesitados, se dedicaban a acumular riquezas y a vivir bien. Hoy en día no ha cambiado mucho el panorama, y siguen siendo necesarias personas que trabajen por la justicia al estilo de Jesús.

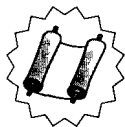


JUEGO: *El versículo desordenado*

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

Después de leer y comentar entre todos el mensaje de estas citas, y según lo que hemos tratado en el taller, ¿cómo explicarías lo que significa «trabajar por la justicia»? ¿Cómo puedes tú empezar a trabajar por la justicia al estilo de Jesús?

Constructores de «OASIS»

HÉLDER CAMARA

Hélder Cámara nació en la ciudad de Fortaleza (Brasil) en 1909. Su padre era comerciante y su madre maestra. Ellos le enseñaron desde pequeño a amar a las personas y a Dios. Y a esto es a lo que dedicó precisamente su vida. Toda ella estuvo volcada en la defensa no violenta de las personas en el nombre de Dios. Se convirtió en el valiente defensor de los derechos humanos en América latina.

En 1931, a la edad de 22 años fue ordenado sacerdote. Fue un trabajador incansable. En 1952 fue nombrado obispo de Río de Janeiro. En aquella ciudad vivían medio millón de personas en chabolas (favelas) en condiciones infrahumanas y en la más absoluta pobreza. Hélder Cámara promovió un proyecto para construir bloques de viviendas dignas para aquellas personas, escuelas y jardines de infancia, cursos de formación profesional para enseñar oficios.

Pero aquello era insuficiente. Cada vez eran más pobres los que acudían a vivir a las «favelas». Hélder se dio cuenta de que aquella pobreza sólo se podría solucionar si cambiaba la manera de funcionar aquella sociedad injusta y egoísta que provocaba esa pobreza tan inmensa. Y es que eran unos pocos ricos los que poseían casi todas las tierras fértiles del país, mientras que millones de campesinos no tenían tierras para trabajar. Y los que trabajaban para esos grandes señores lo hacían casi como esclavos, recibiendo unos salarios miserables.

Así que se propuso denunciar aquella injusticia, y ayudar a los pobres a darse cuenta de lo que les estaban haciendo los ricos y poderosos. Tenían que aprender a exigir sus derechos. Dios no quiere que unos pocos sean descaradamente ricos mientras la inmensa mayoría de personas nace como mendigos por culpa del egoísmo de unos cuantos.

Para ello promovió un programa educativo con el que consiguió enseñar a leer y escribir a 190.000 analfabetos y a ense-

ñarles a exigir sus derechos y trabajar por la justicia para cambiar esa sociedad injusta. Como era de esperar, esto no gustó a los poderosos y gente con dinero, que de inmediato se pusieron en su contra y promovieron campañas en su contra.

En 1964, a la edad de 55 años, fue nombrado obispo de la ciudad de Recife; una de las ciudades más pobres y oprimidas de Brasil. Hélder Cámara se había convertido ya en el portavoz y defensor de los pobres y oprimidos de Brasil. Para él, la Iglesia era de los pobres y para los pobres. Movidado por la fuerza del Evangelio de Jesús, se empeñó en buscar la justicia y denunciar todo aquello que provocaba la miseria de millones de personas en su país.

En 1968 funda el movimiento «Acción, Justicia y Paz» para defender y promover de una forma práctica los derechos de los pobres. También había fundado el «Banco de la Providencia» que funcionaba a base de donativos, y en el que se daban préstamos, con bajo interés (o sin él), a personas necesitadas. También hizo hospitales, asilos para niños abandonados, escuelas para adultos, cursos de formación profesional, campañas de vacunación, etc.

Hélder Cámara era llamado «el obispo de los pobres». Vivía como ellos, en una modesta casa, de una manera pobre y sencilla. Pero su postura en favor de ellos, y sus denuncias contra los ricos y poderosos hizo que continuamente recibiera amenazas de muerte. Intentaron asesinarle en varias ocasiones, ametrallándole su casa, enviándole matones a sueldo o tirándole bombas. Muchos de sus colaboradores fueron cruelmente asesinados.

Frente a estas agresiones nunca respondió con odio. Estaba del lado de la no violencia. Creía más en la fuerza del amor y de la verdad, que en el poder de las armas y la violencia del odio.

La meta que proponía a todas las gentes de buena voluntad era la de luchar por la liberación definitiva de los dos tercios de la humanidad, que todavía están esclavos de la pobreza y la miseria causadas por los países ricos.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Tenninamos haciendo un rato de *oración* para poner en manos de Jesús 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»

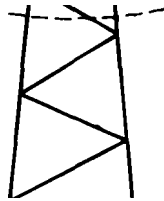
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 16

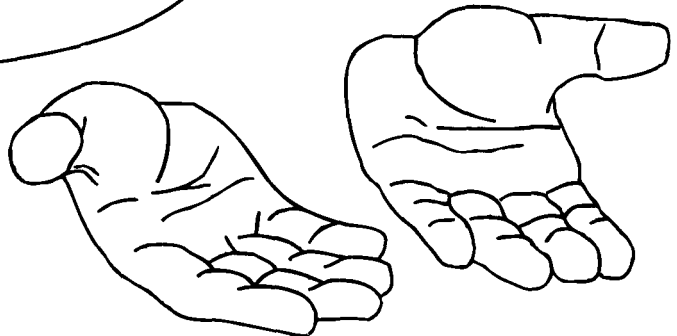
Escucha V Dialoga

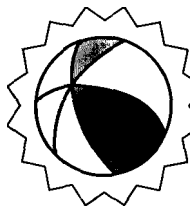
Estamos viviendo en una época privilegiada. Nunca en la historia de la Humanidad las personas han tenido tantas posibilidades para comunicarse unas con otras. El teléfono móvil e internet son la prueba de ello. Sin embargo, a pesar de todas estas ventajas técnicas, el gran problema que existe hoy entre las personas es que no se comunican de verdad y por ello no se conocen a fondo. Todos se quejan de la falta de diálogo: entre padres e hijos, profesores y alumnos, amigos y compañeros, entre parejas.

Aunque te parezca exagerado, la falta de diálogo es lo que más hace sufrir a las personas, porque de ahí nacen todos los males: discusiones, peleas, enfados, rupturas, malos entendidos, malos tratos, enemistades, etc. Y esto sucede porque no se sabe o no se quiere dialogar.

Para que haya diálogo son necesarias por lo menos dos personas, que de entrada se respeten mutuamente y estén dispuestas a escucharse la una a la otra, pudiendo decir sin miedo lo que piensan, lo que sienten, lo que les pasa, etc., sin querer convencer ni imponerle nada al otro.

El problema está en que en lugar de diálogo hay monólogos, donde habla uno sólo sin dejar expresarse al otro. O hay diálogos de besugos, donde los dos hablan sin escucharse. O hay conversaciones superficiales donde sólo se permite hablar de tonterías en lugar de hablar de lo que a uno le preocupa. El cristiano es una persona de diálogo y que sabe escuchar a los demás. Ésta es una de sus principales tareas. Por ello es necesario aprender el arte de dialogar. Este tema quiere iniciarte en este arte que tantos desconocen.

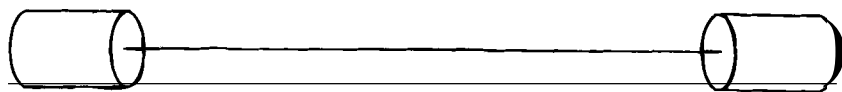




JUEGO: *El teléfono móvil*

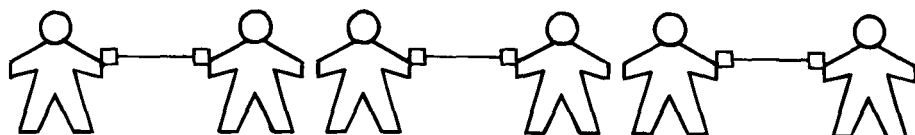
Para ver lo importante que es la escucha en cualquier tipo de comunicación, vamos a hacer este juego. Lo realizaremos en un patio exterior o sala muy espaciosa. Os dividiréis por parejas, y a cada pareja el animador le dará un vaso de plástico con un pequeño agujero en el fondo y un hilo de unos 5 metros de los que se usan para volar cometas (no de plástico).

Se introducirá el hilo por el agujero del fondo del vaso, y una vez esté dentro del vaso, hacer varios nudos gruesos en el extremo del hilo para que no pueda salirse del agujero del vaso. Los dos vasos quedarán unidos por el hilo como indica este dibujo:



Una vez hecho este teléfono «móvil», cada uno de la pareja cogerá uno de los vasos y se alejarán lo suficiente para tensar el hilo. Puestos así, uno hablará al otro a través del vaso sin elevar la voz ni gritar, mientras el otro tiene puesto el vaso en su oído para escucharle. Siempre habrá que mantener estirado el hilo para que funcione bien.

Después de practicar unos momentos comenzará la primera parte del juego. Consistirá en hacer el juego de las palabras encadenadas a través del teléfono. Es decir, uno dirá una palabra, y el otro deberá decir inmediatamente otra que empieza con la misma letra con que acabó la palabra que escuchó. Perderá la partida el que se equivoque o tarde más de 10 segundos en decir su palabra. Así se estará jugando hasta que el animador diga basta.

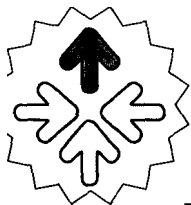


La segunda parte del juego consistirá en hacer entre todos una línea telefónica y transmitir un mensaje. Para ello todas las parejas se pondrán en fila teniendo sus teléfonos estirados listos para hablar.

Entonces el primero pensará una frase un poco larga, la escribirá en un papel para que el animador la sepa, y luego se la dirá por teléfono a su compañero. Éste, a su vez, se la dirá al oído al compañero que tiene al lado, y éste otro se la dirá por teléfono a su compañero. Y así sucesivamente hasta que el mensaje llegue al último de la fila. Llegado a este punto, el animador comprobará si la frase que ha llegado al final es idéntica a la que tiene escrita en el papel. Esto podrá hacerse varias veces siendo otras personas las que digan el mensaje.

Al final del juego comentamos

1. Para que este juego funcionara era necesario que cada uno escuchara bien lo que su compañero le decía. Para que haya diálogo sucede lo mismo: es necesario que haya escucha. ¿En tu vida recuerdas algún momento en que no te hayas sentido escuchado por alguien?
2. ¿Con qué personas hablas más a gusto? ¿Por qué?
3. ¿Qué piensas de esta expresión que a veces se dice: «lo que has dicho, por una oreja me ha entrado y por la otra me ha salido»? ¿Qué quiere decir?
4. ¿De qué cosas sueles hablar con los amigos? ¿Hablas de las mismas cosas con todas las personas?
5. ¿Qué cosas crees que hacen que no haya diálogo o comunicación sincera entre las personas?



DINÁMICA: *El decálogo del diálogo*

Leed con atención estos 10 mandamientos que señalan la manera de conseguir un verdadero diálogo.

1. Cuando hables sé tú mismo sin que nadie te condicione. Muéstrate tal como eres.
2. Hay que hablar siempre con sinceridad, sin tener nunca segundas intenciones y diciendo siempre la verdad.
3. Respetar las opiniones de los demás aunque sean contrarias a las nuestras.
4. Hay que escuchar más y hablar menos. Dejar que el otro se exprese para comprenderle mejor. Estar pendiente de lo que dice.
5. La verdad se descubre hablando y escuchándose unos a otros. Nadie tiene la verdad en exclusiva.
6. No despreciar ni burlarse de los comentarios o aportaciones del otro, ni ridiculizarlo si se equivoca.
7. Aceptar y acoger al otro sin condiciones.
8. Saber darle la razón al otro cuando la tiene y reconocer que sus razones son más convincentes que las mías o bien que yo estoy equivocado.
9. Nunca querer avasallar, dominar o molestar al otro con mis palabras, expresiones o gestos.
10. Estar siempre abierto al diálogo para conocer a los demás, para solucionar conflictos, etc.

(Decálogo adaptado del autor: Bernabé Tierno)

Os dividiréis por parejas, y cada pareja elegirá un mandamiento sin que los demás sepan cuál es. No importa que se repitan. Hecho esto, pensaréis una situación de la vida cotidiana en que ese mandamiento no se cumpla y prepararéis una pequeña escenificación teatral. Se establecerá un turno de participación y cada pareja hará su representación. Después de cada escenificación, los demás tendrán que adivinar qué mandamiento había elegido esa pareja. Cuando hayan intervenido todas las parejas, podréis elegir otro mandamiento y volver a hacer lo mismo.

O Finalizado lo anterior, podríamos ponerlo en práctica haciendo un ejercicio de diálogo. Vamos a ver qué tal se nos da. El ejercicio se titula: «*La entrega de premios*».

Imaginad que sois los componentes de un jurado que tiene que premiar a la persona que más se haya distinguido, a lo largo del año, por su labor humanitaria en favor de los demás. Tendréis que elegirlo de entre 8 candidatos. Pero deberéis estar todos de acuerdo por unanimidad a la hora de escoger a la persona premiada. Para hacerlo, primero cada uno escogerá a un candidato y dirá las razones por las cuales lo ha escogido. Después vendrá el momento de discutir entre todos cuál puede ser el mejor candidato para el premio. Sólo dispondréis de 15 minutos de tiempo para hacer la elección.

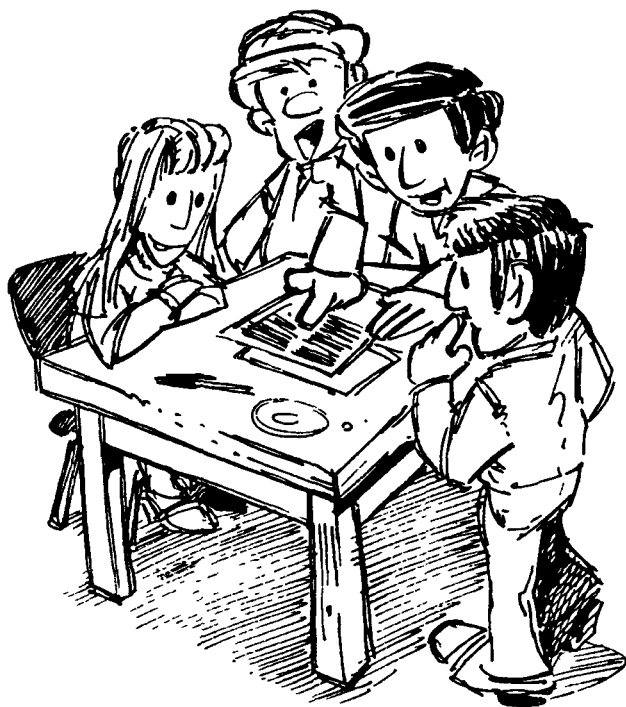
Candidatos

1. Médico que fundó un hospital en un país muy pobre de África, haciendo posible que muchas personas enfermas pudieran salvarse de una muerte segura.
2. Un multimillonario que empleó todo su dinero en ayudar a luchar contra el hambre en todo el mundo.
3. Un investigador que descubrió la vacuna contra la malaria y que hizo que fuera gratuita para todo el mundo, permitiendo así que millones de personas pobres pudieran estar protegidas frente a esta grave enfermedad que provoca tanta muerte.
4. Misionera que con su esfuerzo y empeño consiguió mantener bien alimentados, durante un año, a 500 niños que de no haber sido por ella hubieran muerto de hambre.
5. Enfermera que ha dedicado toda su vida a cuidar enfermos contagiosos a los que nadie quería atender, y que hubieran muerto sin sus cuidados.
6. Maestro que fundó en la India 3 escuelas profesionales que permitieron enseñar un oficio a miles de jóvenes, permitiéndoles con ello poder vivir dignamente de su trabajo.
7. Hombre que con su propio dinero construyó un albergue para recoger y cuidar a niños huérfanos que vivían abandonados en las calles de una ciudad de Brasil, sacándoles de la mendicidad, la delincuencia y la droga.

8. Joven que, ayudado de otros amigos, se dedicó a cuidar ancianos que estaban solos y desvalidos. Y que gracias a su empeño por buscar ayuda, consiguió reunir el dinero necesario para construir una residencia para atender mejor a sus ancianos.

Terminado lo anterior responderéis a estas preguntas:

- ¿Cómo ha ido el diálogo? ¿Ha sido fácil o difícil hacer la elección? ¿Por qué?
- ¿Se han cumplido todos los mandamientos? ¿Cuáles sí o cuales no y en qué momentos?
- ¿Te has sentido escuchado cuando hablabas?
- ¿Había orden a la hora de hablar?





CUENTO: *La huelga de las palabras*

Un día las palabras se enfadaron con los hombres y decidieron hacer una huelga indefinida para protestar. Estaban hartas de que nadie las escuchara. Los hombres tenían la mala costumbre de hablar siempre entre ellos sin escucharse. No les importaba lo que decían los otros, porque sólo querían hablar de ellos mismos. Y las palabras, cuando son dichas y no son escuchadas por nadie, caen en el suelo y se rompen.

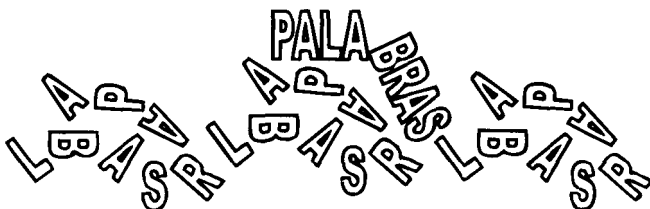
Era frecuente ver montones de palabras rotas por todas partes, en las aceras, en las calles, en todo tipo de suelos, flotando en el mar o cayendo de las ventanas. Eran la prueba indiscutible de que los hombres habían estado hablando allí sin escucharse ni prestarse atención.

Cuando llegó la hora de la huelga, todos quedaron mudos de repente. Nadie encontraba palabras para poder comunicarse. Por más esfuerzos que hacían por hablar o escribir, no lo conseguían. No se explicaban lo que les estaba pasando. Se hacían señas unos a otros, pero no se entendían porque no estaban acostumbrados a prestarse atención. La cosa era muy preocupante, y lo peor era que parecía ir para largo.

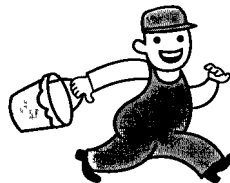
El tiempo fue pasando, y los hombres no tuvieron más remedio que prestarse atención los unos a los otros para poder entenderse por señas. Esto hizo que se olvidaran de hablar de ellos mismos y estuvieran pendientes de lo que los demás les querían decir. Realmente se alegraban mucho cuando por fin podían comprenderse en sus diálogos. Y poco a poco fueron mejorando en el arte de dialogar por señas.

Llegados a este punto, cuando las palabras vieron que los seres humanos ya eran capaces de atenderse unos a otros, decidieron acabar la huelga y ponerse otra vez a su servicio.

Los hombres recuperaron su capacidad para hablar y estrenaron su nueva capacidad de escuchar. Y lo hicieron tan bien, que desde aquel momento dejaron de haber palabras rotas por los suelos.



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué se enfadaron las palabras con los hombres?
2. ¿Qué les ocurrió a los hombres cuando las palabras hicieron huelga?
3. ¿Cómo aprendieron los hombres a escucharse unos a otros?
4. ¿Qué crees que le ocurriría a una persona que no pudiera comunicarse con nadie o que nadie quisiera escucharla? ¿Qué efectos beneficiosos produce el poder comunicarse con los demás?
5. ¿Qué entiendes tú cuando se dice que una conversación es demasiado «superficial»? ¿Y cuando se dice que es «profunda»?
6. ¿Estás de acuerdo con esta frase: «Tenemos dos orejas y una sola boca, justamente para escuchar más y hablar menos»?
7. ¿Por qué crees que las personas necesitamos tanto sentimientos escuchados?

2. Mudos en acción

Vais a padecer la misma huelga que sufrieron los personajes del cuento. Os quedaréis mudos por unos instantes y tendréis que contestar como podáis a 10 preguntas que se os harán. Para poder hacer esto, cada uno escribirá en una hoja 10 preguntas concretas que le haría a un compañero para saber curiosidades sobre él, por ejemplo: ¿cuál es tu comida preferida?; día, mes y año en que naciste; tu película preferida; ¿qué es lo último que has comido hoy?; ¿cuánto pesas?; ¿qué asignatura te gusta menos?; etc.

Como ves, son preguntas que tienen una contestación sencilla y concreta. Cuando estén hechas, se las daréis al animador. Luego os juntaréis por parejas y el animador tapaná la boca de un miembro de cada pareja con un trozo grande de esparadrapo, y le dará al otro miembro de la pareja una hoja cualquiera con 10 preguntas.

A partir de este momento, el que tiene las preguntas se las irá haciendo al que está mudo, y apuntará en la misma hoja las respuestas que consiga entender de la mímica y los gestos que le haga su compañero

mudo. Tendréis 15 minutos para hacer esto. Acabado este tiempo, el que hizo las preguntas apuntará en la hoja su nombre y a quién se las hizo, y se la dará al animador.

Ahora les tocará ser mudos a los que no lo fueron antes. El animador les pondrá un esparadrapo y se formarán nuevas parejas, volviéndose a repetir todo lo anterior.

Al finalizar esto, será el momento de corregir las preguntas para ver si están bien contestadas. El animador cogerá una primera hoja y se la dará al que escribió las contestaciones para que las lea, y el que estaba mudo dirá ahora si están bien contestadas o no.

Por cada pregunta bien contestada tendrá un punto el que la escribió; si está regular o a medias, tendrá medio punto. Ganará el que más puntos tenga. Es decir, el que mejor haya interpretado los gestos que le hacía su compañero mudo.

3. Coloquio - debate radiofónico

.Vamos a continuar practicando el diálogo y la escucha haciendo un programa de radio. Imaginad que os ha llamado una emisora de radio para que acudáis a uno de sus programas como expertos del tema que se va a tratar esa semana. El tema en cuestión será: «La escuela que a mí me gustaría». (Si preferís otro tema que os guste más podéis cambiarlo).

Os sentaréis en círculo y el animador hará de guía del coloquio - debate. La sala en la que estáis se convertirá por unos momentos en estudio de radio. El programa durará 15 minutos aproximadamente, y será gravado en cinta magnetofónica para que luego lo escuchéis y veáis cómo ha ido el diálogo.

Procurad pedir tumos para hablar, ya que en la radio, al igual que en la vida real, no se entiende si dos o tres personas hablan a la vez o se interrumpen. Cada uno dará primero su opinión sobre el tema. Después se abrirá un diálogo entre todos en el que unos podrán estar o no de acuerdo con lo que hayan dicho sus compañeros y rebatir o apoyar sus opiniones.

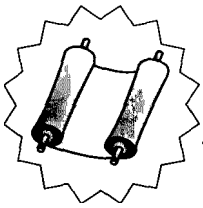
El animador tendrá preparadas algunas preguntas para provocar el diálogo o la polémica para animar el coloquio y fomentar la participación de todos.

4. Huelga intennitente

Algunas palabras del cuento se han puesto en huelga porque al leerse el cuento alguien no las ha escuchado. Así que la próxima vez que se vuelva a leer le faltarán palabras.

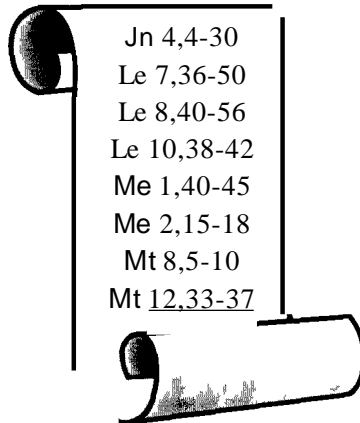
Ahora, entre todos, escribiréis en papeles sueltos, tipos o clases de palabras que pueden haberse puesto en huelga. Por ejemplo: palabras acentuadas, verbos, preposiciones, palabras con dos sílabas, palabras que llevan «b», adjetivos, etc.

Estos papeles se pondrán en una bolsa. Después, siguiendo un orden, cada uno se levantará, cogerá un papel y tendrá que leer el cuento sin pronunciar ese tipo de palabras que le haya tocado. Por ejemplo, si le ha tocado los verbos, no podrá leer ningún verbo del cuento; se los saltará cuando aparezcan. Los del grupo tendrán que fijarse si lo hace bien o no. Si comete dos fallos, dejará de leer y le tocará al siguiente.



Explorando la Biblia

A Jesús lo vemos en los evangelios como una persona que sabe acoger y escuchar a los que acuden a Él (enfermos, pecadores, marginados, pobres, mujeres), y sabe decirles la palabra oportuna que cure sus corazones enfermos de dolor, soledad, tristeza, culpa o desamor. Jesús habla con quien nadie quiere hablar y escucha a quien nadie quiere escuchar; por ello, Él es el mejor maestro que podemos encontrar para aprender a escuchar y dialogar con los demás. Y es que el secreto de Jesús es que Él habla y escucha desde el corazón. Y eso es capaz de hacer verdaderos milagros.

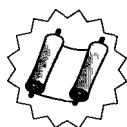
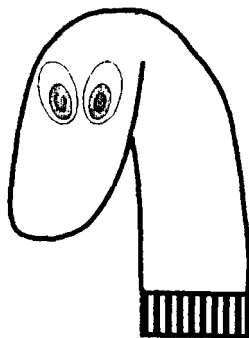


El guiñol

Formaréis grupos de cuatro personas y cada grupo, después de leerse todas las citas, elegirá una de ellas para representarlas por medio de marionetas. De la cita elegida haréis un guiñol 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

Después de ver en las citas un pequeño ejemplo de cómo Jesús atendía y hablaba desde el corazón a los que se encontraban con Él, contestad a estas preguntas:

- ¿Qué significa para vosotros hablar desde el corazón o escuchar de corazón?
- ¿Cuándo habláis o escucháis de esa manera?
- ¿Qué «milagros» sucederían en el mundo si todas las personas se escucharan y hablaran unas con otras de corazón? ¿Qué problemas del mundo se solucionarían inmediatamente?

Constructores de «OASIS»

HERMANO ROGER

Roger Schutz nació en 1915 en Provençe (Suiza). Su padre era Pastor (sacerdote) de la Iglesia Protestante. Ya desde pequeño sus padres le transmitieron la idea de la unidad de las Iglesias cristianas separadas. Algo que se conocía con el nombre de «Ecumenismo», que significa el intento de reconciliarse y volver a unirse los cristianos que a lo largo de la historia se han ido separando unos de otros por desavenencias y conflictos entre ellos, (Iglesia Católica, Iglesias Protestantes, Iglesia Anglicana, Iglesia Ortodoxa).

En un principio Roger quería ser campesino y escritor, pero Jesucristo le fascinaba cada día más, así que se decidió por estudiar la carrera de Teología para hacerse Pastor de su Iglesia. Entre tanto la Segunda Guerra Mundial ya había comenzado.

Una tarde en que Roger estaba haciendo oración se preguntó ¿por qué las personas tenían que enfrentarse unas con otras, e incluso entre cristianos? ¿había algún camino que llevara a comprenderlo todo a cerca de las otras personas y evitar los enfrentamientos?

En aquel momento, como si Jesús le hubiera abierto el entendimiento para darle la solución, le vino la respuesta; y era ésta: Sí que existe un camino; comienza por ti mismo, y comprométete a intentar comprenderlo todo acerca de cada persona que tengas ante ti, escuchándola de corazón y estando abierto a un diálogo sincero para descubrir juntos la verdad.

Este acontecimiento marcó su vida, y desde ese momento buscó formar una pequeña comunidad donde poner en práctica lo esencial de la vida cristiana: la unidad de todos los cristianos, enriquecida con las diferencias de cada uno.

En un pueblo de Francia llamado Taizé compró una humilde casa para hacer realidad su sueño. Primero fueron cuatro personas viviendo aquella experiencia de comunidad. Aquello dio lugar a que en 1949 naciera la comunidad monástica de Taizé. Poco a poco, a lo largo de los años, fueron uniéndose a esta comunidad, personas pertenecientes a distintas Iglesias cristianas: protestantes, católicos, anglicanos, ortodoxos.

El hermano Roger, como ya se le llamaba, lo único que pretendía era ser en medio de las Iglesias cristianas divididas, el fermento o el motivo para lograr la unidad perdida.

En la comunidad de Taizé vivían, y siguen viviendo, como hermanos escuchándose y enriqueciéndose mutuamente con sus diferentes aportaciones. Toman las decisiones siempre desde el diálogo sincero, intercambiando las ideas y los diferentes puntos de vista para juntos buscar el mejor camino a seguir.

Su estilo de vida, su manera de orar, su manera de comprometerse con los necesitados del mundo, y su búsqueda de la reconciliación entre los cristianos separados, hizo que la comunidad de Taizé se convirtiera en lugar de encuentro y de oración para los jóvenes cristianos de todo el mundo.

Todos los años, centenares de miles de jóvenes pertenecientes a distintas Iglesias cristianas separadas, acuden a Taizé para hacer oración juntos, para escucharse unos a otros, para dialogar y enriquecerse mutuamente con sus experiencias, para buscar en el hermano Roger y en los demás hermanos (monjes), alguien que les escuche y les hable desde el corazón sobre quién es Jesucristo, y cómo comprometerse para dar solución a tanto sufrimiento humano en el mundo.

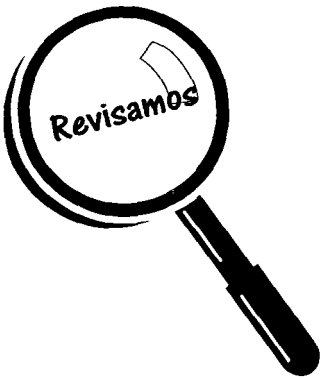
El hermano Roger, impulsado por el Espíritu, ha creado en Taizé un espacio de encuentro y diálogo donde los cristianos separados han vuelto a la unidad y la reconciliación; algo que pretende extenderse y contagiarse a todas las partes del mundo.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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 diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

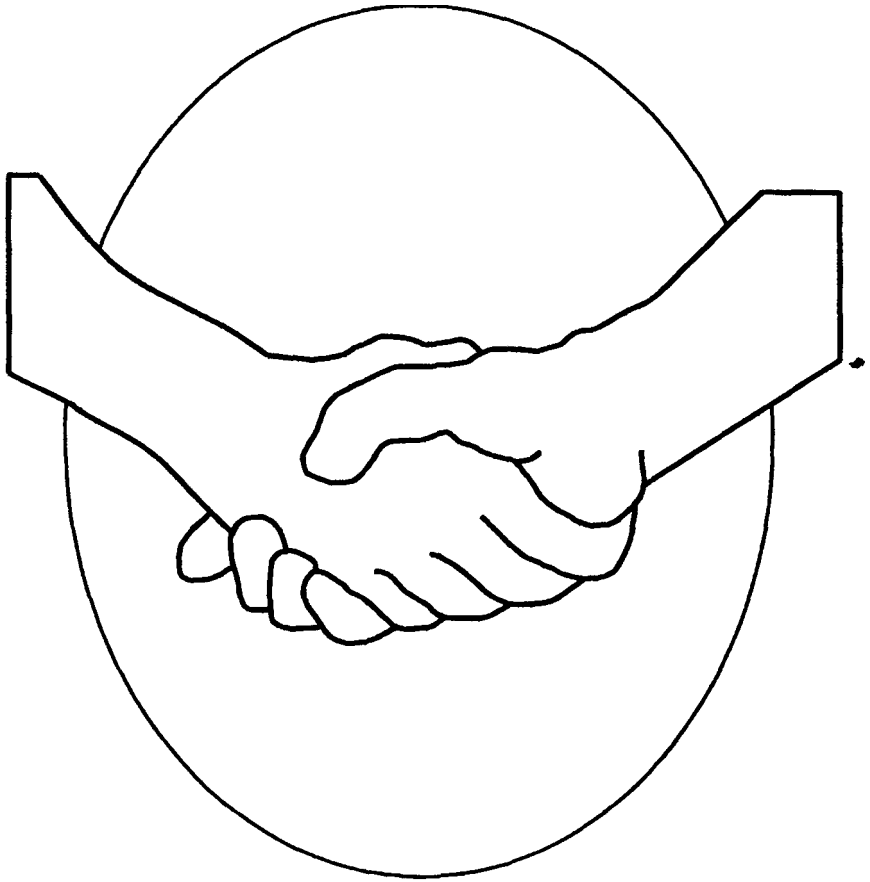
na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una *cruz* a la que todos podáis *mirar*. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 17

Siempre dispuesto a Perdonar

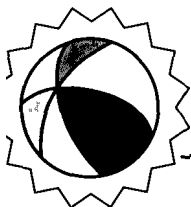
Perdonar es uno de los ejercicios más sanos y liberadores que puede hacer una persona para mantenerse siempre feliz y contenta. No son más tontos ni débiles los que perdonan siempre sino los que no quieren perdonar.

No sé si te habrá pasado alguna vez que cuando alguien te ha ofendido y te has negado a perdonarle en tu interior, te has llenado de odio y resentimiento hacia esa persona y continuamente la tienes en la memoria recordándote el mal que te ha hecho, provocándote así más rabia y enfado. Es como si continuamente te estuviera ofendiendo. Como no la has perdonado, te has dejado atrapar por el odio, y el odio te ha vencido y esclavizado, impidiéndote vivir en paz y ser tú mismo.

Sin darte cuenta, te has convertido en un esclavo de la persona que te ha ofendido, te has dejado atrapar por su mal. Y cuanto más tiempo dejas pasar, más te envenenas por él. Por eso no hay nada como perdonar. Una persona demuestra lo fuerte que es por la capacidad de perdón que tiene. Sólo los débiles no perdonan, porque el odio es más fuerte que ellos y se dejan dominar por él. Se vive mejor perdonando que con resentimiento.

Pero no es algo que sea tan fácil. Sólo los que están llenos de amor son capaces de vencer al odio. Por eso vino Jesús al mundo, para enseñarnos a querer, y a decirnos que Dios nos perdona siempre hagamos lo que hagamos porque nos quiere, y quiere hacernos tan fuertes, que podamos perdonar y querer incluso a nuestros mayores enemigos. Si quieres ser más fuerte que todos tus enemigos juntos, aquí descubrirás en qué consiste la verdadera fortaleza.

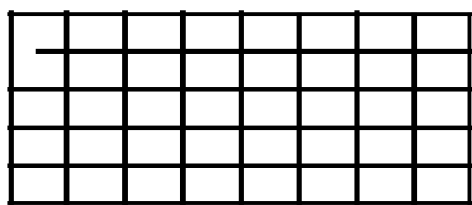




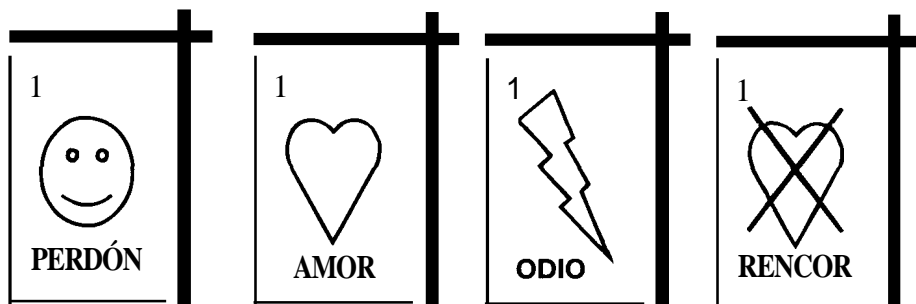
JUEGO: *Una de cartas*

Perdonar es ser más fuertes que el odio y el rencor que quieren apoderarse de nosotros cuando somos ofendidos por alguien. Vamos a reproducir esta lucha de fuerzas por medio de un juego de cartas.

Os dividiréis en grupos de 4 personas y el animador dará a cada grupo tijeras, cartulina, lápiz y regla para que se hagan sus propias cartas según vamos a indicarlo a continuación. Cada carta medirá 6 cm de ancho por 9cm de largo. En total haréis 40 cartas.



Una vez recortadas, estos serán los «palos» o figuras de la baraja:

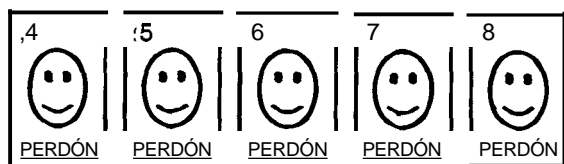


En total habrá 10 cartas de cada «palo». Cuando las dibujéis, id con cuidado para no marcar el dibujo por la parte de atrás si utilizáis rotuladores. Deben estar hechas de tal manera, que vueltas boca a bajo, no se sepa qué carta es. Una vez esté la baraja completa se podrá comenzar la partida.

En este juego las cartas tendrán el valor que indica su número. Ese número serán los puntos o «fuerza» que tiene esa carta. A mayor puntuación mayor fuerza. Siempre vencerá el que tenga más puntos o «fuerza» en su jugada.

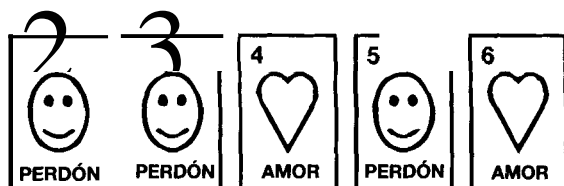
Para ver quien juega primero y reparte las cartas durante el juego, cada jugador cogerá una carta de la baraja. El que saque el número más alto será el primero. Éste repartirá 5 cartas a cada uno y dejará el resto en su lado de la mesa. Todos mirarán las cartas que les han tocado. El juego consiste en ligar cartas según estas posibilidades:

- Hacer Escalera de 3, 4 ó 5 cartas del mismo palo. Es decir, tener 3, 4 ó 5 cartas cuya numeración sea correlativa. Se sumarán todos los puntos de la Escalera que se tenga y esa será la «fuerza» que tenga la jugada. Por ejemplo:



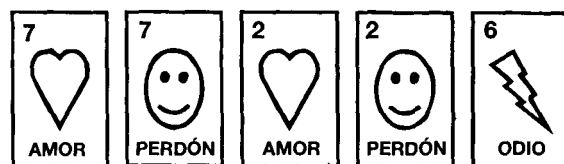
Escalera de 5 cartas (30 puntos)

- Hacer Escalera de 3, 4 ó 5 cartas «amigas». Las cartas amigas sólo pueden ser aquellas que sean de Perdón - Amor, o Rencor - Odio. La Escalera estará formada por cartas de dos palos «amigos» pero con numeración correlativa. Por ejemplo:



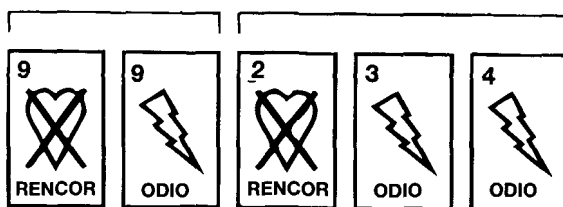
Escalera de 5 cartas «amigas» (20 puntos)

- Parejas amigas: estarán compuestas por dos cartas de palos amigos (Perdón - Amor, Rencor - Odio) con el mismo número. Una jugada podrá tener una o dos parejas amigas. En el caso de que tenga dos parejas deberán ser de los mismos palos amigos, de lo contrario, si son parejas opuestas, sólo contará una de ellas para la puntuación de la jugada.



Dos Parejas amigas (18 puntos)

- Jugada combinada: en la que haya una Escalera de 3 cartas y una Pareja amiga. Para que puedan contabilizarse los puntos de las dos, deberán ser ambas de palos amigos. Por ejemplo:



Pareja amiga y Escalera de 3 cartas (27 puntos)

Normas y funcionamiento de la partida

Una vez repartidas las cartas por primera vez, los jugadores verán si pueden formar con ellas alguna de las jugadas anteriores. A partir de este momento tendrán dos rondas en que, por turno, podrán darle al que repartió las cartas, aquellas cartas tuyas que no quieras, a cambio de otras nuevas para ver si consiguen mejorar o completar su jugada. Pueden incluso devolverle las 5 cartas que recibieron al principio para ver si tienen más suerte con las nuevas cartas que *les* reparta. Por segunda vez se podrá hacer esto. Aunque el que crea tener una buena jugada puede pasar de pedir nuevas cartas.

Hechas pues estas dos rondas de petición de nuevas cartas, será *el* momento de descubrir la jugada que ha conseguido hacer cada jugador. Cada uno irá levantando sus cartas y diciendo la jugada que ha podido formar y los puntos que tiene. Ganará el que más «fuerte» tenga su jugada de perdón o de odio, es decir, el que más puntos sume. Este ganador sumará a los puntos de su jugada 20 puntos más por haber ganado. En caso de que haya empate de puntos, todos ellos serán igualmente ganadores y sumarán también los puntos extras.

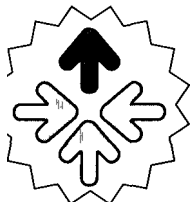
Cada jugador, sea ganador o no, apuntará en su casillero los puntos que vaya ganando en cada partida, indicando con qué palo los ha ganado. Modelo de casillero:

JUGADOR 1	Amor-Perdón									Total:
	Rencor-Odio									Total:

Al final ganará el que más puntos haya conseguido a lo largo de todas las partidas en uno de los dos grupos de cartas (Amor-Perdón; Rencor-Odio). De esta manera veremos quién es más fuerte al final, si el perdón o el odio.

Al final del juego comentamos

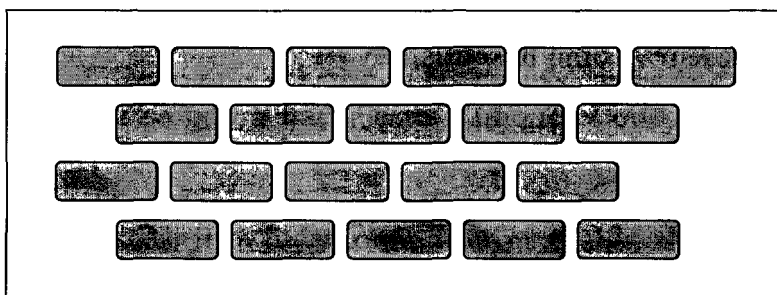
1. ¿Te resulta fácil o difícil perdonar? Cuando perdonas, ¿por qué lo haces?
2. ¿Sueles pedir perdón cuando te has dado cuenta que has molestado a alguien? ¿Por qué?
3. ¿Qué haces cuando el que te ha ofendido no te pide perdón o no reconoce el mal que te ha hecho?
4. ¿Recuerdas alguna vez que no hayas perdonado a alguien? ¿Cómo te sentiste?
5. ¿Crees que es más fuerte y libre el que perdona? ¿Por qué?)



DINÁMICA: *Los ladrillos*

El animador repartirá a cada uno 4 hojas alargadas de color rojo que simbolizarán ser ladrillos. En ellos se escribirá, por una de sus caras, todo aquello que nos ofende cuando los demás nos lo hacen, provocándonos enfado, rabia o malestar. Se escribirán 2 cosas como máximo en cada ladrillo. No es necesario utilizarlos todos, aunque si hacen falta más se le piden al animador.

Luego se pondrá en común lo que se haya escrito. Cuando cada uno acabe de leer sus ladrillos, se levantará y los pegará, con celo o pegamento de barra, sobre un papel continuo que el animador habrá puesto en la pared. Los ladrillos se irán poniendo de tal forma que simulen formar una pared.



Al final quedará formada una pared que simbolizará el muro que muchas veces los demás levantan ante nosotros con sus ofensas para impedirnos ser felices y hacer que nos llenemos de odio y rencor. Ahora se tratará de ver la mejor manera para superar o derribar ese muro con el que muchas veces chocamos.

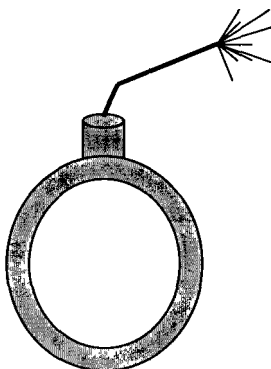
- ¿Cómo sueles solucionar o responder a las ofensas o conflictos que te causan los demás?
- ¿Te resulta fácil vencer el odio, la rabia o el enfado que te provoca una ofensa?
- ¿A dónde puede llevar el camino del odio y el rencor o resentimiento? ¿Soluciona en algo el problema?

El camino que aquí se te propone es el de estar siempre dispuesto a perdonar aunque no te pidan perdón. Es la mejor manera de ser libre y estar liberado de nuestros ofensores.

A veces será necesario que nuestro perdón vaya acompañado de la energía de nuestras palabras para poner al otro en su sitio y que no nos vuelva a avasallar; o de buscar justicia acudiendo al responsable correspondiente para que haga reparar al ofensor el daño causado; o resistir la ofensa sin responder nunca con otra ofensa. Esta actitud es la que más descoloca al ofensor. Pero todo esto hecho siempre desde la más absoluta serenidad y paz, siendo dueños de nosotros mismos, sin dejar que el odio se apodere de nosotros.

Éste es el camino que nos propone Jesús. Todo el que decida recorrerlo encontrará la ayuda y la fuerza necesaria para realizarlo. Sólo Él nos puede hacer capaces de estar siempre dispuestos a perdonar de esta manera, porque sólo Él puede llenarnos el corazón de una paz y una amor más fuerte que cualquier ofensa. Basta con pedirselo a Jesús, ponerse en sus manos y confiar siempre en Él.

Así que para derribar ese muro de ofensas y odio que se levanta ante nosotros, cada uno dibujará en un folio en blanco la silueta de una bomba. y en su interior escribirá de qué manera va a intentar responder a las ofensas a partir de ahora para no ser vencido por el odio y el rencor. Cuando esté escrito, la recortará y la pegará sobre el muro de ladrillos. Será la manera de derribarlo siempre que aparezca ante nosotros.





CUENTO: *El árbol solitario*

Había una vez un árbol muy grande que vivía solitario en medio de una pradera. Tenía muy mal genio y no se llevaba bien con casi nadie. Le gustaba estar siempre muy elegante y distinguido. Un día llegó un pájaro carpintero para hacer un hueco en su tronco y poner su nido. El árbol, al ver que estaban haciéndole un horrible agujero, se puso furioso y le dijo que se marchara inmediatamente. El pobre pájaro le pidió perdón y se marchó. Pero el árbol era muy rencoroso y nunca perdonaba a nadie.

Más tarde llegó una bandada de gorriones que se posó en sus ramas para descansar. Entonces, el árbol, al ver que estaban despeinándole aquellos pajarracos, se puso hecho una fiera y comenzó a mover sus ramas para que se fueran de allí. Los gorriones le pidieron perdón por haberle molestado y se fueron volando.

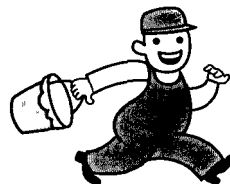
Poco después llegó un alegre grupo de abejas para recolectar el néctar de las flores del árbol. Y éste, al verlas corretear por dentro de sus flores, quedó horrorizado. No soportaba ver aquellos bichos. Así que las obligó a irse de allí. Ellas le pidieron perdón, pero él ni les contestó. No había duda de que el árbol estaba teniendo un mal día.

Sin embargo lo peor aún quedaba por venir. Al mediodía vio que dos leñadores se acercaban a él llevando sus grandes hachas al hombro. El árbol quedó espantado. No tenía escapatoria. Había llegado su hora. Comenzó a llorar como un niño y a suplicar perdón a los leñadores. Sus gritos de clemencia se escucharon por toda la pradera.

y cuando los leñadores ya estaban apunto para darle el primer hachazo, de repente, un grupo de abejas les envolvió amenazando con picarles. Ellos tiraron sus hachas al suelo y salieron corriendo a refugiarse en su tienda de campaña. Entonces un pájaro carpintero, con su afilado pico, rompió los mangos de las hachas. Y una enorme bandada de gorriones se lanzó sobre la tienda de los leñadores y se la llevaron volando por los aires.

A los leñadores se les quitaron las ganas de cortar árboles y nunca más volvieron por allí. El árbol se había salvado. Pero quedó muy avergonzado al ver que le habían ayudado los que él había tratado tan mal. Por primera vez en su vida les pidió perdón por todo, y desde aquel momento, se convirtió en la casa y refugio de todos los animales de la pradera.

Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué crees que el árbol no perdonaba nunca a nadie?
2. ¿Quiénes son los personajes a los que el árbol no perdona al principio del cuento? ¿Qué hacían estos personajes cuando se daban cuenta que habían molestado al árbol?
3. ¿Por qué crees que los animales deciden defender al árbol de los leñadores? ¿Tú que hubieras hecho en su lugar?
4. ¿Cómo reacciona el árbol ante esta ayuda inesperada? ¿De qué manera le cambia la vida al árbol?
5. ¿Qué quiere decir esta expresión: «Ojo por ojo y diente por diente»? ¿Estás de acuerdo con ella? ¿Por qué?

2. Lectura escenificada

Consiste en que el animador irá contando el cuento, y mientras, todo el grupo irá haciendo la escenificación. El animador repartirá los personajes entre todos los miembros del grupo: uno hará de árbol, dos serán los leñadores, uno será el pájaro carpintero, cuatro harán de gorriones y el resto de abejas.

Entre todos se pensará cómo tiene que actuar cada grupo de personajes en los distintos momentos en que aparecen. Cuando esté claro lo que tiene que hacer cada uno, el animador dará un tiempo para que todos puedan confeccionarse un vestuario improvisado que represente de alguna manera el personaje que van a interpretar. Se dispondrá de papel continuo, hojas de periódico, celo, grapadora, tijeras y cualquier otra cosa que pueda conseguir el animador. Después de esto podrá comenzar la representación.

3. El cartel publicitario

Vais a imaginar que trabajáis en una agencia de publicidad de un país que acaba de sufrir una terrible guerra civil. Todavía queda mucho odio y rencor entre los ciudadanos. El gobierno os ha encargado que hagáis una campaña publicitaria para fomentar el perdón y la recon-

ciliación entre las personas. Sólo así se podrá conseguir una convivencia en paz.

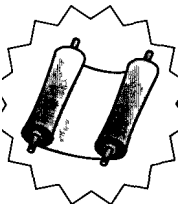
La campaña será realizada a través de carteles que se colocarán por todo el país. Ahora, por parejas, o bien individualmente, elaboraréis un cartel publicitario utilizando una cartulina. El animador os proporcionará el material necesario.

A la hora de hacer el cartel, primero tendréis que pensar en una frase o eslogan que transmita el mensaje que queréis comunicar. Luego habrá que ver qué dibujo, o imágenes recortadas, acompañaría mejor al eslogan para que llame la atención y exprese mejor la idea.

Una vez terminados se colgarán en las paredes de la sala para que sean vistos por todos.

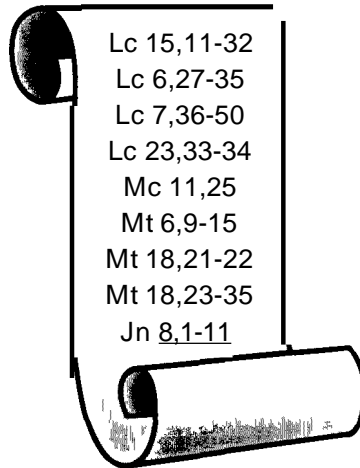


**Quien siembra PERDÓN
cosecha la PAZ**



Explorando la Biblia

No podemos pedir perdón a Dios Padre si antes no somos capaces de perdonar de corazón al que nos ofende. Esto es algo que Jesús repite una y otra vez. Y es que un corazón incapaz de perdonar, es un corazón que está lleno de odio; y un corazón así no dejará nunca que entre en él el amor de Dios, a no ser que reconozca su odio y rencor, y se deje curar por Jesús, porque a veces hay heridas tan profundas que sólo puede curar Él. Sólo así podrá vivir feliz, liberado de rencores y resentimientos.

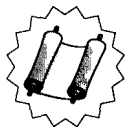


Juego de las preguntas

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

Perdonar no es fácil. Pero Jesús nos propone este camino para que el odio no acabe destruyendo nuestro corazón. Haz un mapa en el que esté dibujado el camino que conduce al perdón. Y a lo largo de ese camino dibuja señales de tráfico simbólicas que indiquen los peligros que amenazan la decisión de perdonar (odio, rencor, revancha, ojo por ojo, rabia, etc.), y señales que indiquen lo que la favorecen (amor, paz, fortaleza, valentía, coraje, alegría, sensatez, etc.).

Constructores de «OASIS»

ÓseAR ROMERO

Óscar Romero nació en 1920 en Ciudad Barrios (El Salvador). Fue un niño tranquilo y siempre algo enfermizo. De joven sintió que Dios le llamaba para ser sacerdote y marchó al seminario. A los 24 años fue ordenado sacerdote. Primero fue enviado como responsable de una parroquia, y luego le fueron dando cargos de mayor responsabilidad, hasta que en 1977, a los 57 años fue nombrado arzobispo de la ciudad de San Salvador, capital del país.

Era un momento muy difícil el que le tocó vivir a Monseñor Óscar Romero. Se cometían muchas injusticias, abusos y asesinatos por parte de los ricos y poderosos que mandaban en el país. Había mucha pobreza y necesidad debido a que la mayor parte de las tierras y riquezas de El Salvador las poseían unas pocas familias ricas.

Los militares, la policía y los comandos pagados por las familias ricas imponían el terror de la violencia, la muerte y la tortura, para acallar la voz de los campesinos pobres y de los cristianos comprometidos que pedían justicia, mejores salarios, trabajo, igualdad de derechos, una vida digna...

Monseñor Romero se puso del lado de los pobres y oprimidos para ser fiel seguidor de Jesús de Nazaret. Los defendió con gran valor denunciando públicamente, y poniendo en evidencia, las injusticias y los crímenes que cometían los ricos y poderosos. La Iglesia estaba al lado de los oprimidos. Pero esto no gustó nada a los que tenían el poder y el dinero. Así que continuamente eran torturados y asesinados sacerdotes, religiosos, catequistas, cristianos comprometidos, campesinos pobres...

Pero Monseñor Romero no se dejó contagiar por aquel odio brutal ni por el rencor. Todos esos crímenes, en lugar de hacerle callar, le hacían denunciar con más fuerza aquella bar-

barie. Y lo hacía a través de sus homilías que eran retransmitidas por radio a todo el país y a toda América latina.

Rechazaba toda respuesta violenta ante aquellos asesinatos. La violencia no podía ser nunca un camino cristiano. En uno de tantos funerales que tuvo que celebrar por un sacerdote asesinado dijo: «Hermanos asesinos, os queremos».

Él, que tenía más motivos que nadie para odiarlos por todos los crímenes que contemplaba a diario, seguía queriendo a los asesinos y les llamaba hermanos.

El corazón de Óscar Romero era más fuerte que el odio de esos pobres asesinos, que pretendían contagiarle su maldad y corromperle con su violencia. Óscar Romero era más fuerte que ellos porque seguía amándoles, y porque les amaba, seguía denunciando sus crímenes para que se dieran cuenta de su mal y recapacitaran.

El 24 de marzo de 1980, mientras celebraba la eucaristía, fue tiroteado por sus enemigos, y mientras agonizaba en el suelo del altar, dijo: «Que Dios tenga compasión de mis asesinos». Y murió. Como Jesús, murió por defender a los pobres y oprimidos de su pueblo, y acabó teniendo compasión de sus asesinos, como hizo Jesús en la cruz: «Padre, perdónalos porque no saben lo que hacen».



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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»

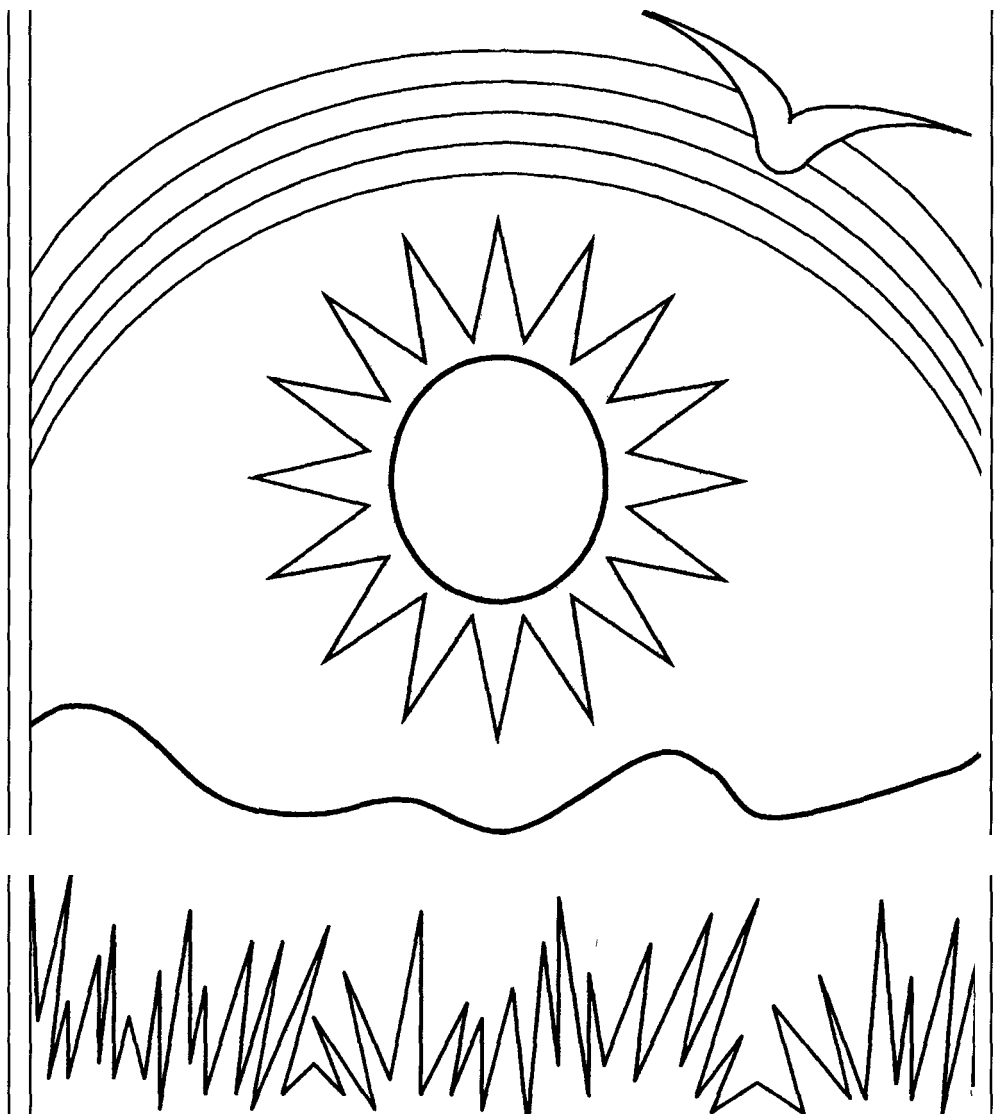
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 18

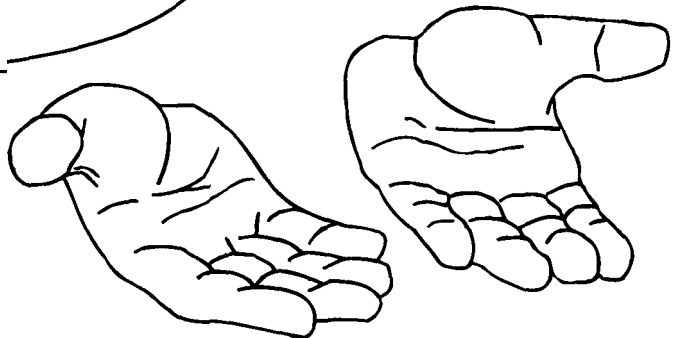
Cuida la Naturaleza

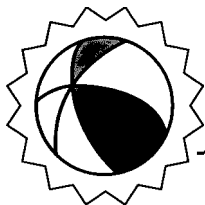
Nosotros somos parte de la Naturaleza. Todo lo que le ocurra a ella nos ocurrirá a nosotros. Si podemos vivir cada día es gracias a ella. Diariamente necesitamos aire puro para respirar y agua limpia para beber. Necesitamos comer alimentos sanos y que nos dé la luz del sol. Nuestra vida depende totalmente de la salud que tenga la Naturaleza

Esto que es tan evidente, no lo acaba de entender el ser humano. Prueba de ello son las continuas agresiones que hace: tala de bosques, incendios forestales, contaminación de ríos y mares, pesca excesiva, matanza de animales salvajes, contaminación del aire, desaparición de especies, basura por todas partes, consumo abusivo de los recursos naturales.

Pero aún estamos a tiempo. Hay muchas personas que están tomando conciencia de este problema, y son cada vez más las asociaciones y grupos ecologistas que luchan por esta causa. La Naturaleza es también hermana nuestra, porque ha sido creada por Dios para hacer posible nuestra vida. No podemos quedarnos de brazos cruzados.

Son muchas las cosas que podemos hacer por ella en nuestra vida diaria: seleccionar la basura de casa para reciclarla, ahorrar agua y electricidad, utilizar productos reciclados, no ensuciar el campo o la playa cuando vayamos, utilizar las papeleras, consumir productos que respetan el medio ambiente, plantar árboles, etc. Aunque parezcan cosas pequeñas, son la parte que nos toca hacer. En este tema vamos a intentar ser responsables de la parte que nos corresponde en el cuidado de nuestra hermana Naturaleza.

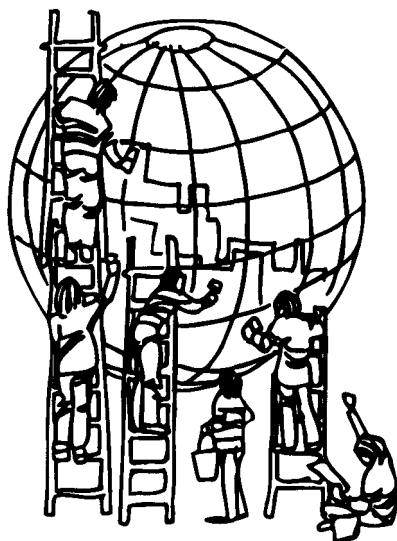




JUEGO: *Limpiando el mundo*

Cada vez el planeta Tierra está más sucio y contaminado por culpa del hombre. Vamos a echarle una mano y darle un lavado general. Os dividiréis en 4 grupos, y a cada grupo el animador le dará un periódico y un rotulador de trazo grueso.

La primera parte del juego consiste en escribir en una hoja del periódico alguna acción humana que vaya contra la Naturaleza destruyéndola o contaminándola. Valdrá cualquier cosa, sean pequeñas o grandes acciones, desde tirar un papel o una colilla al suelo, o dejar un grifo abierto, hasta derramar petróleo en el mar.



Se establecerá un orden de participación para los grupos, y cuando a un grupo le toque, dirá lo que ha escrito en la hoja. Luego la arrancará del periódico y hará una bola de papel con ella para tirarla en el centro de la sala. Así irán haciendo por turno todos los grupos. El animador llevará cuenta de las bolas que tira cada grupo. No valdrá repetir nada de lo que otros grupos hayan dicho antes. El grupo que se quede en blanco cuando le toque, o diga algo que ya han dicho otros, perderá su turno y le tocará al grupo siguiente.

Cuando ya ningún grupo sepa qué más decir, o cuando a un grupo se le acaben las hojas del periódico, acabará esta parte del juego. Según las bolas de papel que haya hecho cada grupo, esos serán los puntos que tendrá.

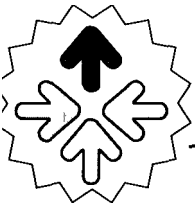
La segunda parte del juego consistirá en recoger todo eso que contamina el planeta Tierra y tirarlo a la basura para hacerlo desaparecer. Esto se hará de la siguiente manera: en un extremo de la sala se colocará una gran papelera, y siguiendo el orden de participación de antes, cada grupo tendrá dos minutos para recoger todas las bolas de papel que pueda y tirarlas a la papelera.

Pero no podrán cogerlas directamente con las manos, porque son «muy contaminantes». Así que deberán cogerlas valiéndose de dos bolígrafos, uno en cada mano (no valdrá tenerlos en una sola mano), y llevar una bola de papel pinzada entre ellos hasta la papelera.

Cada bola de papel que consigan meter será un punto que se sumará a los que ya tenían. Al final ganará el grupo que más puntos haya conseguido. (Después de la reunión de grupo llevaréis todas estas bolas de papel a un contenedor de papel para ser reciclado).

Al final del juego comentamos

1. Di algunos lugares donde hayas ido a disfrutar de la Naturaleza, y cuenta qué hiciste y cómo lo pasaste.
2. ¿Te preocupa el tema de la ecología? ¿Qué desastres ecológicos causados por el hombre te producen más pena?
3. ¿Por qué crees que las personas tratan tan mal a la Naturaleza?
4. ¿Qué cosas puedes hacer tú para cuidar y proteger a la Naturaleza?
5. ¿Recuerdas qué es la Sociedad de Consumo? ¿Qué tiene que ver la Sociedad de Consumo con la destrucción de la Naturaleza?



DINÁMICA: *La carta india*

Los hombres de hoy en día creemos ser muy civilizados, pero quizá no lo seamos tanto como parece. La manera con que tratamos a la Naturaleza así lo delata. En 1885, un jefe de los indios de América del Norte llamado Seattle, señaló cuál era el gran problema que tenían los «hombres blancos civilizados»: era el de no saber respetar, saborear, amar y cuidar a la madre Naturaleza.

Los indios amaban la Naturaleza porque gracias a ella podían vivir y ser felices. Pero veían que el hombre blanco vivía sin tenerla en cuenta ni respetarla. Lee con atención un extracto de esta carta que este jefe indio escribió al presidente de los Estados Unidos que quería comprar sus tierras a cambio de dinero.

«El gran jefe de Washington manda decir que desea comprar nuestras tierras. ¿Cómo podéis comprar o vender el cielo o el calor de la tierra? Esta idea es extraña para nosotros. Si hasta ahora no somos dueños de la frescura del aire o del resplandor del agua, ¿cómo nos lo pueden ustedes comprar?»

Nosotros somos parte de la tierra, y la flor perfumada, el ciervo, el caballo y el águila majestuosa son nuestros hermanos. Las escarpadas peñas, los húmedos prados, el calor del cuerpo del caballo y el hombre, todos pertenecen a la misma familia. Los ríos son nuestros hermanos y sacian nuestra sed; llevan nuestras canoas y alimentan a nuestros hijos.

Sabemos que el hombre blanco no entiende nuestra manera de ser ni de vivir. Le da lo mismo un trozo de tierra que otro porque él es un extraño que llega en la noche a sacar de la tierra lo que necesita. La tierra no es su hermano, sino su enemigo. Cuando la ha conquistado, la abandona y sigue su camino.

La vista de sus ciudades duele a los ojos del hombre piel roja, pero tal vez es porque el hombre piel roja es un salvaje y no entiende. No hay ningún lugar tranquilo en las ciudades de los hombres blancos. Ningún lugar para escuchar las hojas en la primavera o el zumbido de las alas de los insectos. Yo me pregunto: ¿qué queda de la vida si el hombre no puede escuchar el hermoso grito del pájaro nocturno, o los argumentos de las ranas alrededor de un lago al atardecer?»

El indio prefiere el suave sonido del viento cabalgando sobre la superficie de un lago, y el olor del mismo viento lavado por la lluvia del mediodía o impregnado con la fragancia de los pinos. El aire es de gran valor para el piel roja, pues todos los seres comparten un mismo aliento: el animal, el árbol, el hombre, todos respiramos el mismo aire. El hombre blanco no nota el aire que respira.

Si decidiese aceptar vuestra oferta, tendría que poner una condición: que el hombre blanco considere a los animales de estas tierras como hermanos. ¿Qué sería del hombre sin los animales? Si todos los animales desaparecieran, el hombre moriría con una gran soledad de espíritu; porque cualquier cosa que le pase a los animales también le pasará al hombre. Todo lo que hiere a la tierra, herirá también a los hijos de la tierra. Si os llegamos a vender nuestra tierra, amadla como nosotros la hemos amado. Cuidad de ella como nosotros la cuidamos. Nosotros amamos esta tierra como el niño ama los latidos del corazón de su madre».

- ¿Qué te ha parecido la carta?
- ¿Por qué no le gustan al jefe indio las ciudades de los hombres blancos? ¿Crees que podría decir lo mismo de nuestras ciudades actuales?
- ¿Qué cosas son las que el indio sabe valorar y apreciar mientras que el hombre blanco no?
- ¿Por qué dice que hay que tratar a los animales como hermanos?
- ¿Qué frase de la carta es la que más te ha gustado? ¿Por qué?
- ¿Alguna vez te has fijado en los detalles en que se fijaban los indios, o te pasan desapercibidos?

Ahora escribe una carta a este jefe indio diciéndole lo que te ha parecido su carta y contándole lo que el «hombre blanco civilizado» ha hecho con su amada Naturaleza. Luego dile cómo saboreas tú la Naturaleza; qué es lo que más te gusta de ella; cómo la disfrutas; o en qué te vas a fijar más a partir de haber leído su carta, etc. Finalmente dile de qué manera vas a cuidar y proteger la Naturaleza en lo que dependa de ti.



CUENTO: *Madre Naturaleza*

La Madre Naturaleza no tuvo más remedio que ir en persona a la Gran Ciudad para pedir ayuda a los hombres. Estaba desesperada. Todos sus hijos estaban muy enfermos. Era cuestión de vida o muerte. No había tiempo que perder.

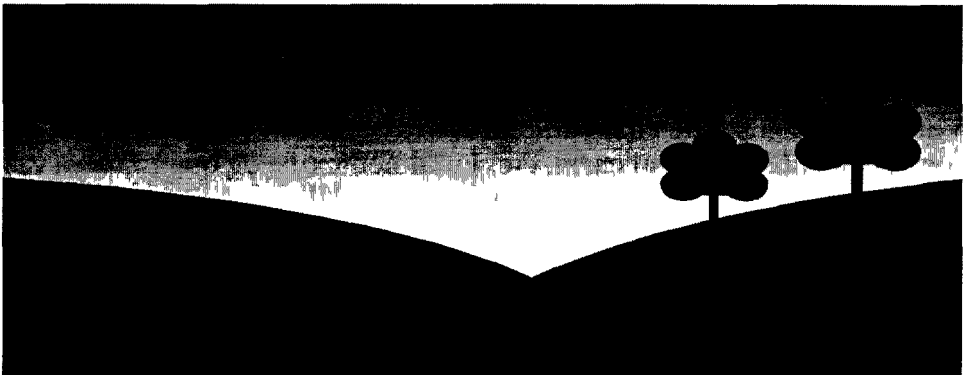
Necesitaba que los hombres dejaran de ensuciar el aire, envenenar el agua y contaminar la tierra. Sus hijos precisaban con urgencia respirar aire puro, beber agua limpia y alimentarse de una tierra sana. Árboles, plantas, insectos, animales, peces y pájaros estaban ya en las últimas.

Pero los hombres no la tomaron muy en serio. Le dijeron que no había para tanto. La situación no era tan grave como parecía. Pero Madre Naturaleza insistía con lágrimas en los ojos. Les suplicaba que hicieran algo por salvar a sus hijos. Así que los hombres le prometieron que harían todo lo posible y la dejaron marchar.

Sin embargo, para lo grave que era el problema, los hombres de la Gran Ciudad no hicieron casi nada. Estaban demasiado ocupados en otras cosas más importantes y urgentes según ellos.

Entonces los hijos de Madre Naturaleza comenzaron a morir sin remedio. La tierra dejó de producir plantas, el agua quedó envenenada, el aire empezó a ser irrespirable y la vida animal desapareció.

y es ahora cuando los hombres se alarmaron. Salieron de la Gran Ciudad desesperados en busca de Madre Naturaleza para que les diera algo para comer, manantiales donde beber agua clara y bosques donde respirar aire puro... Pero no la encontraron. Habían llegado demasiado tarde.



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Qué les pide Madre Naturaleza a los hombres de la Gran Ciudad?
2. ¿Qué hicieron los hombres?
3. ¿Qué les ocurre a los hijos de Madre Naturaleza? ¿Qué hacen entonces los hombres?
4. ¿Crees que hoy en día puede pasar algo parecido a lo que ocurre en el cuento? ¿Por qué?
5. ¿Quién crees que tiene la solución al problema que vive hoy en día la Naturaleza?
6. ¿Qué cosas se pueden hacer ya en nuestra propia casa para cuidar la Naturaleza? ¿Te fijas al comprar alguna cosa, si en su etiqueta pone que ha sido un producto fabricado respetando el medio ambiente?

2. La encuesta

Cuando acabe la hora del grupo, por parejas, podréis hacer una encuesta a la gente con que os encontréis por la calle haciéndoles estas tres preguntas:

- ¿Qué es lo que más le gusta de todo lo que existe en la Naturaleza?
- ¿Cree que la sociedad de hoy en día respeta y cuida lo suficiente la Naturaleza?
- ¿Qué hace usted para cuidar y proteger la Naturaleza?

Las contestaciones las anotaréis en un papel, aunque podríais grabarlas en un magnetofón. Podréis hacer hasta 10 entrevistas. Una vez en el grupo, pondréis en común el trabajo realizado.

3. Sesión de la O.N.U.

Vamos a simular una sesión de la O.N.U (Organización de las Naciones Unidas), donde se tratarán con urgencia los graves problemas que

está sufriendo la Naturaleza. Os juntaréis por parejas, y cada pareja simulará ser un país de los importantes (Estados Unidos, Alemania, Reino Unido, Francia, Canadá, Italia, Japón, Rusia...). El animador hará de presidente de la O.N.U. y cada pareja será una comisión de trabajo enviada por su país para dar solución urgente a los problemas de la Naturaleza. Cada comisión estará compuesta por un portavoz y un secretario.

Como son los países más poderosos del mundo, todo lo que se decida y apruebe en la sesión, será realizado de inmediato en todo el mundo. El animador (presidente de la O.N.U.) repartirá a cada comisión de trabajo 3 problemas diferentes que amenazan la salud de la Naturaleza. Las comisiones tendrán que escribir en una hoja lo que saben de cada uno de esos problemas. Podrán buscar información en libros, enciclopedias, revistas o preguntar al animador.

Después de hacer esto, para cada problema harán una lista de medidas concretas que tendrían que cumplirse en todo el mundo para solucionarse. Deberán ser cosas concretas y posibles.

Cuando las comisiones terminen su trabajo, el presidente de la sesión escogerá uno de los problemas de la Naturaleza que repartió anteriormente, y el portavoz de la comisión que lo haya trabajado leerá el informe y las medidas que han pensado para solucionarlo. Después, las demás comisiones, a través de los portavoces, podrán añadir otras medidas que se les ocurran en ese momento, o bien mejorar las que se han dicho.

El secretario de esta comisión tendrá que añadir a la lista que ellos han presentado, las aportaciones de las demás comisiones. Luego se hará una votación a mano alzada para ver si es aprobada esa lista de medidas por todos los países presentes. Y así se irá haciendo con los restantes problemas que sufre la Naturaleza.

Al final podría escribirse un manifiesto en defensa de la Naturaleza y firmarlo todos los presentes.

Problemas de la Naturaleza.

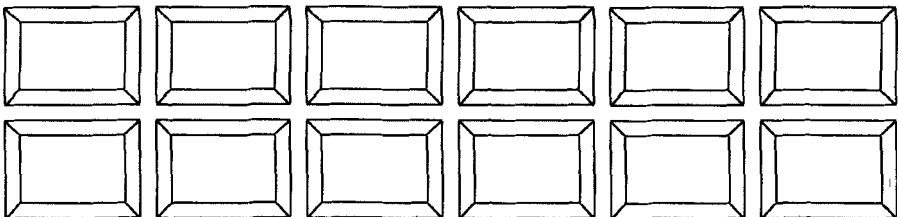
1. Malgastar agua dulce.
2. Efecto invernadero.
3. Agujero en la capa de Ozono.
4. Desertización.
5. Contaminación radioactiva.

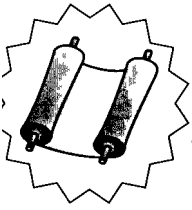
6. Tala de árboles.
7. Caza de animales en peligro de extinción.
8. Contaminación del mar.
9. Contaminación del aire.
10. Incendios forestales.
11. Lluvia ácida.
12. Vertederos de basura sin control.
13. Contaminación de ríos.
14. Comercio ilegal de especies animales protegidas.
15. Pesca excesiva.
16. Desaparición de especies animales.
17. Destrucción de la selva Amazónica.
18. Consumo excesivo de energía.
19. Destrucción de ecosistemas o zonas naturales sanas.
20. Maltrato de animales.
21. Fabricación de armas.
22. Vehículos que contaminan.
23. Uso y abuso de pesticidas.

4. Paisajes

Cada uno dibujará en una hoja de bloc de dibujo que proporcionará el animador, el paisaje natural o escena de la Naturaleza que más le guste. Luego pegaréis todos vuestros paisajes sobre un papel continuo que llevará como título: «Asómate a la ventana de la Naturaleza». Cada paisaje que hayáis puesto será como una ventana abierta que muestra la belleza de la Naturaleza.

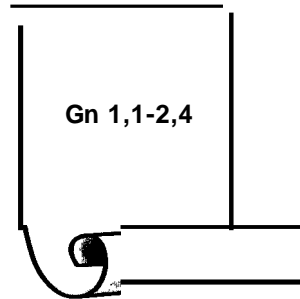
Asómate a la ventana de la Naturaleza





Explorando la Biblia

Dios creó el mundo, con todo lo que existe en la Naturaleza, para que el ser humano pudiera vivir felizmente en él. La Naturaleza es el verdadero paraíso donde las personas podemos encontrar todo lo necesario para vivir. Dios la ha puesto en nuestras manos para quererla, cuidarla y disfrutarla. Somos responsables de ella. Lo que a ella le ocurra nos ocurrirá a nosotros.



Juego de pistas

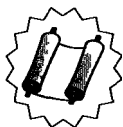
Formaréis equipos de dos personas y cada equipo pensará en una cosa creada por Dios. Hecho esto, deberá escribir ocho pistas que vayan de mayor a menor dificultad. Por ejemplo:

Cosa creada por Dios: el **sol**.

1. Sólo se le encuentra de día.
2. No se puede ver con los ojos.
3. En verano muchos lo buscan.
4. Es amarillo.
5. La vida depende de él.
6. Los helados se derriten por él.
7. Está que arde.
8. Muchas gafas son de él.

Cuando cada equipo tenga sus pistas escritas podrá comenzar el juego. Siguiendo un turno de participación, un equipo dirá su primera pista, y los demás equipos deberán adivinar de qué se trata. Pero tendrán que estar muy seguros porque sólo tendrán una oportunidad. Si

se equivocan no podrán volver a participar hasta que le toque al siguiente equipo. Si lo aciertan a la pista tendrán 7 puntos, en la 2ª serán 6 puntos, en la 3ª serán 5 puntos, en la 4ª tendrán 4 puntos, en la 5ª ganarán 3, en la 6ª ganarán 2, y en la 7ª será 1. Ganará el equipo que más puntos consiga.



Para reflexionar

Escribe una oración dando gracias a Dios por cada una de las cosas que Él ha creado para ti, y ha puesto a tu servicio para que disfrutes de ellas y puedas vivir y ser feliz, (el aire que respiras, el sol que te ilumina, el pan que te alimenta, el canto de los pájaros, el agua de los ríos, etc.).

Puedes acompañar o ilustrar esta oración de acción de gracias con imágenes recortadas, o dibujos, que representen todo lo que estás expresando. Incluso podrías hacer un montaje con diapositivas escogidas por ti, y acompañadas de música mientras recitas tu oración.

Constructores de «OASIS»

FRANCISCO DE Asís

Nació en Asís (Italia) en 1182. Su padre era un rico comerciante de telas. Su única preocupación durante su juventud fue pasarlo bien y divertirse a costa del dinero de su padre. Deseaba ser caballero y noble para tener honores, fama y grandeza. Con este fin se alistó en el ejército y participó en dos guerras. Pero en el año 1205 empieza a sentir en su interior que algo no funciona. Descubre que su vida no tiene sentido y entra en una profunda crisis. Deja la guerra y vuelve a su casa.

Las fiestas y las juergas de su época anterior se acabaron. Ahora busca la soledad paseando por los prados de Asís. En esos momentos sintió cómo Jesús lo llamaba a su servicio desde la sencillez y la pobreza, y le animaba a reconstruir la iglesia. Desde ese momento su vida cambió por completo. Había encontrado la felicidad de Dios, y se dedicó a compartir su vida con los más pobres y marginados.

Adoptó como única forma de vida el Evangelio en toda su radicalidad y pureza. Renunció a las riquezas que le ofrecían sus padres. Y comenzó a vivir un estilo de vida marcado por la pobreza y la humildad, estando en contacto con la naturaleza.

Le encantaba admirar la naturaleza porque toda ella le hablaba de la grandeza de su buen Dios. La trataba con delicadeza. Trataba como hermanos suyos a todo lo creado: al hermano sol, la hermana luna, la hermana tierra, el hermano viento, la hermana agua, el hermano fuego, el hermano pájaro...

Se llenaba de un increíble gozo siempre que miraba las estrellas del cielo, o sentía el calor del sol, o contemplaba las flores del campo, o escuchaba el canto de los pájaros. Nadie como él ha sentido tanto amor hacia la naturaleza y

todo lo que hay en ella, los animales, las aves, las plantas, las montañas, etc. Todo ser vivo, por diminuto o simple que fuera, era tratado por Francisco con una inmensa ternura.

Viendo cómo vivía Francisco y lo feliz que era, muchos se unieron a él, llegando a formar una comunidad de hermanos cuya única regla fue la de vivir el Evangelio de Jesús y anunciarlo a todas las gentes, llevando el mismo tipo de vida pobre y humilde que él llevó.

En 1209 fueron a Roma a ver al Papa Inocencio III para que aprobara su forma de vida. Con ello daba comienzo lo que llegaría a ser la Orden Franciscana. En nuestros días, Francisco de Asís es el santo patrono de la Ecología por el amor y el respeto que le tuvo; así lo proclamó el Papa Juan Pablo II.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminarnos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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»

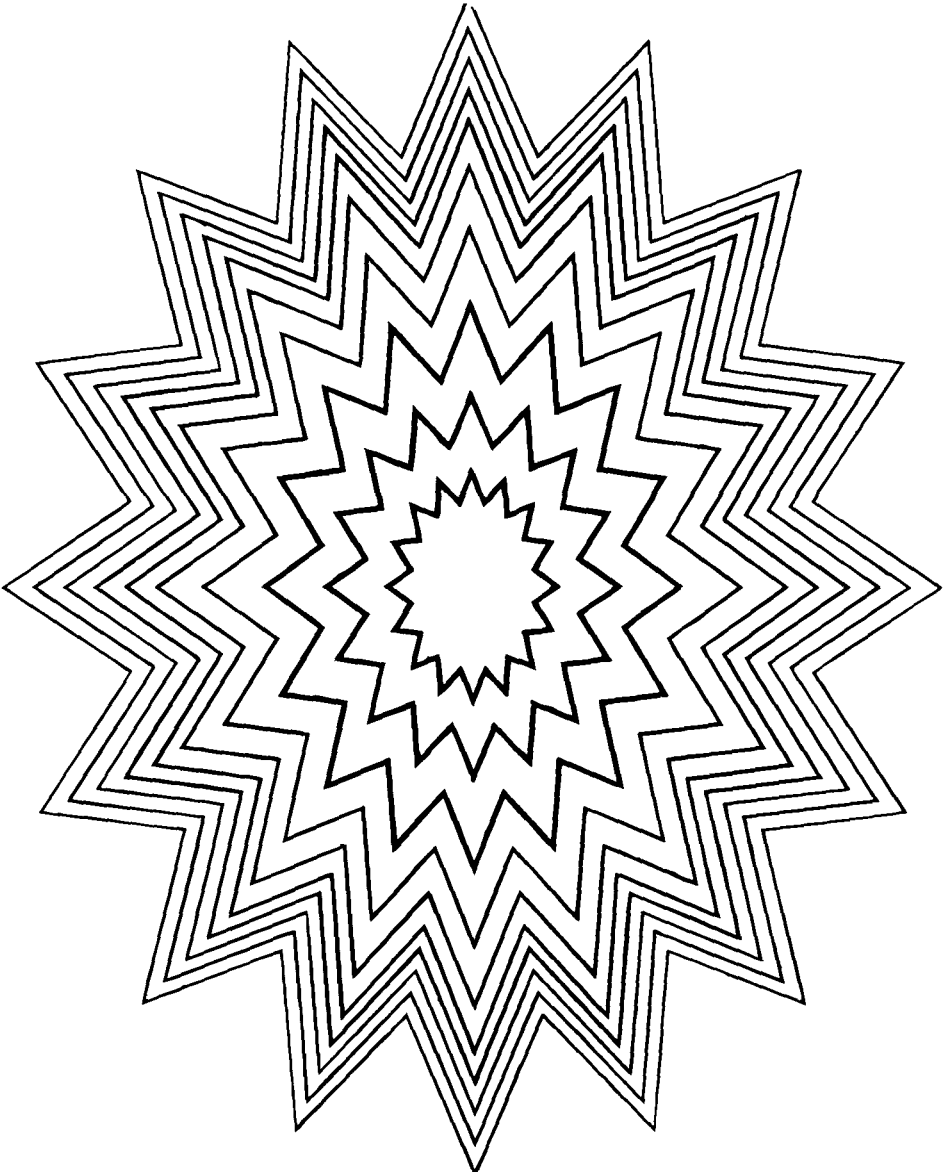
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 19

La Generosidad le delata

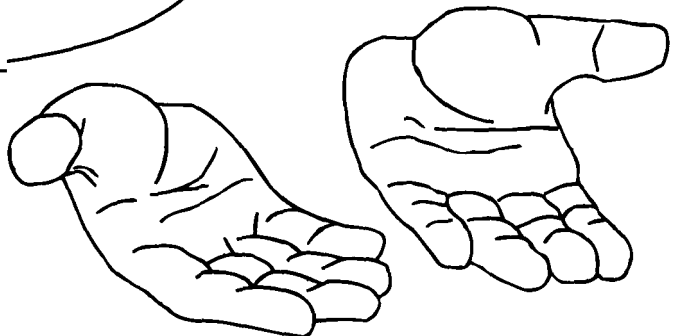
Ser generoso es no considerar nada como propio y estar dispuesto a compartirlo con los demás. Jesús decía que hay más alegría en dar que en recibir. No sé si te ha pasado alguna vez el hecho de habértelo pasado mejor buscando, o preparando un regalo o una fiesta para alguien, que si te lo hubieran hecho para ti.

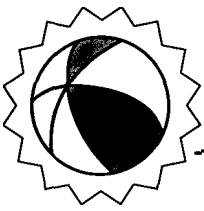
y es que produce más satisfacción hacer felices a los demás que al contrario. Los que han descubierto esto, ya no pueden dejar de hacerlo, porque aunque parezca mentira, dar es la manera más rápida y segura de enriquecerse de alegría, de felicidad, de amistad, de paz, y de cosas inimaginables.

Normalmente se recibe más de lo que se da. Si todavía no has hecho la prueba, hazlo y lo verás. Pero para que esto ocurra hay que darlo de corazón y sin esperar nada a cambio.

No es necesario tener dinero o ser rico para ser generoso, basta con que pongas todas tus cualidades al servicio de los demás. De lo contrario las perderás, porque todo lo bueno que no se da ni se comparte, acaba echándose a perder por falta de uso.

Sólo han sido grandes en la historia de la Humanidad aquellas personas que han vivido su vida dándose generosamente a los demás, desde lo que eran y tenían. Si quieres sumar tu nombre a su larga lista, vamos a empezar a prepararnos aquí para hacerlo posible.





JUEGO: *Palabras cruzadas*

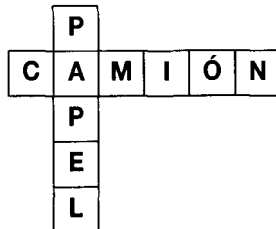
Vamos a poner en práctica nuestra generosidad con este juego. Y lo haremos de la siguiente manera. Os dividiréis por equipos de dos personas. Todos los puntos que consiga cada equipo en una jugada se los dará a otro equipo. Nunca se podrá ganar puntos para el propio equipo. Los puntos que tenga cada equipo al final del juego serán los que le hayan dado los demás equipos a lo largo de la partida. Ganará el equipo que más puntos haya recibido.

Normas y funcionamiento del Juego

El animador habrá preparado 100 fichas cuadradas hechas de cartulina o papel. 60 de ellas serán consonantes y serán de un color. Y las otras 40 serán vocales, y serán de otro color diferente para distinguirse de las consonantes. Después de mezclarlas por separado, repartirá a cada equipo 10 fichas, de las cuales 6 serán consonantes y 4 vocales. Las que sobren se dejarán a un lado para que puedan ser cogidas cuando lo exija el juego.

Cada equipo deberá componer con las fichas que le han tocado una palabra lo más larga posible. Tendrá dos minutos de tiempo para esta primera ronda. Después, según un orden de participación, cada equipo irá dejando en el centro de la mesa, a la vista de todos, en horizontal o en vertical, la palabra que haya compuesto. Según las letras que tenga la palabra, esos serán los puntos que gane. Estos puntos se los darán al equipo que ellos digan y el animador los anotará en su marcador.

En la segunda ronda, cuando le toque participar por segunda vez a un equipo, tendrá que formar una nueva palabra haciendo entrar en ésta, una de las letras de cualquiera de las palabras ya colocadas. Por ejemplo, si sobre la mesa está puesta la palabra CAMIÓN, la nueva palabra que ponga el equipo deberá cruzarse con ella utilizando una de sus letras, de esta manera:



y ganará 5 puntos que entregará a otro equipo.

También podrá añadir o anteponer letras a palabras ya formadas encima de la mesa, si con ello consigue crear una palabra nueva, o hacer su plural o formar el femenino. Por ejemplo, si ya está puesta la palabra ESPERANZA, el equipo puede anteponerle las letras DES y formar una nueva palabra:

D	E	S	E	S	P	E	R	A	N	Z	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

y ganará 12 puntos
que entregará a otro
equipo.

O por ejemplo si está puesta la palabra CASA, y le añade la letra S, formando el plural; ganará 5 puntos.

Para todo esto siempre habrá sólo un minuto de tiempo; si lo sobrepasa tendrá que robar una ficha de las que sobraron y le tocará al siguiente equipo.

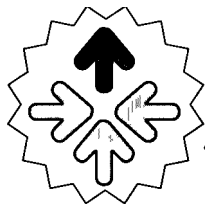
Las palabras que se formen deberán leerse siempre de izquierda a derecha o de arriba abajo.

Cuando un equipo no pueda formar una palabra con las fichas que le queden, dirá «paso», robará una ficha de las que antes sobraron, y le tocará jugar al siguiente equipo.

La partida terminará cuando un equipo se quede sin fichas. En este caso se podrá hacer dos cosas, o bien dar por finalizado el juego y ver qué equipo ha recibido más puntos, o bien iniciar otra partida en la que se sigan sumando puntos. Esto lo decidirá el animador.

Al final del Juego comentamos

1. ¿Lo habéis pasado bien? ¿Os ha costado dar los puntos que conseguáis a otros equipos?
2. ¿Cómo os sentíais cuando otro grupo os daba puntos?
3. ¿Poníais condiciones a la hora de dar vuestros puntos a otro equipo? ¿Teníais algún criterio para darlos?
4. ¿Habéis dado las gracias a los grupos que os iban dando los puntos?
5. ¿Jugabais para ganar o para dar puntos a los demás?
6. ¿Qué entendéis por generosidad?

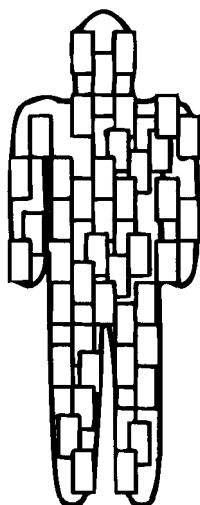


DINÁMICA: *La silueta*

Son muchas las cosas que pueden delatar a la persona que es generosa. Sobre todo en los pequeños detalles. Lo importante del que es generoso no es lo que da sino el amor y la alegría con que lo da. Y no sólo da cosas materiales, sino que sobre todo se da a sí mismo compartiendo sus riquezas personales (cualidades y capacidades) para enriquecer a los demás.

Ahora intentaremos descubrir todo aquello que pone en evidencia al que es generoso. Os dividiréis en grupos de tres personas y cada grupo tendrá que hacer una lista, lo más larga que pueda, indicando acciones, actitudes, palabras, etc., que caracterizan a una persona generosa. Valen desde pequeños detalles hasta grandes acciones. Pero todo lo que se ponga deberá estar encabezado por esta frase: «Soy generoso cuando ...» (...cuando doy sin esperar nada a cambio; cuando doy una palabra de ánimo; cuando doy una sonrisa, un saludo afectuoso, etc.; cuando le hecho una mano a alguien; cuando comparto..., etc.).

Habrán 15 minutos de tiempo para hacer esto. Cumplido el tiempo, el animador pondrá en el suelo un papel continuo sobre el que se tumbará un compañero para que el animador dibuje su silueta. Esta silueta representará a una persona generosa. Ahora el animador repartirá a cada grupo un pequeño montón de papeles de color tamaño tarjeta.



Después de establecerse un turno de participación, cada grupo escribirá, cuando le toque, una de las frases que había puesto en su lista. Luego la pegará con celo sobre la silueta. Y así irán haciendo todos los grupos. No importa que se repitan cosas. Se tratará de cubrir el interior de toda la silueta con estos papeles. Al final quedará en su interior todo aquello que identifica a una persona generosa.



CUENTO: *El viejo pozo*

Había una vez un viejo pozo que estaba junto al camino dispuesto a dar generosamente su agua a todo el que lo necesitara. Nunca nadie había visto nada raro en aquel pozo. Hasta que un día un joven se dio cuenta de que allí pasaba algo extraño. Intentando sacar un cubo de agua, se le cayó dentro del pozo una manzana que llevaba en la mano. Y cuál fue su sorpresa cuando en lugar de sacar agua, sacó un cubo lleno de manzanas relucientes, iguales a la que se le había caído.

Pensó que alguien le estaría gastando una broma allí abajo, y tiró una botella vacía que estaba en el suelo. Volvió a echar el cubo, y para su asombro, sacó el cubo lleno de botellas iguales a la que había tirado. No podía creerlo. Tiró ahora una moneda que llevaba en el bolsillo. Lanzó el cubo dentro del pozo, y cuando lo sacó, estaba repleto hasta los bordes de monedas idénticas.

No podía dar crédito a lo que veían sus ojos, pero era cierto. Todo lo que tiraba a ese pozo, el pozo se lo devolvía multiplicado. Se quitó rápidamente un valioso anillo de oro que llevaba en el dedo y lo tiró dentro. Al sacar el cubo, lo encontró lleno a rebosar de anillos de oro.

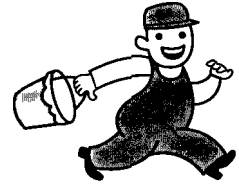
El joven comenzó a gritar y a saltar de contento. ¡Era rico! Cogió los billetes que llevaba en su cartera y también los lanzó allí dentro. Entonces empezó a sacar cubos y más cubos repletos de billetes. Aquello era increíble. Ahora ya era mucho más que rico, era riquísimo. Puso todo el dinero y el oro en un saco y fue a la ciudad a meterlo en el banco. Luego volvería al pozo a por más y guardaría su secreto.

Pero cuando llegó al banco y abrió el pesado saco, de repente lo encontró vacío. Ahora sí que no entendía nada. Fue al pozo muy enfadado y comenzó a gritarle diciéndole que le devolviera todo lo que le había dado. Y el eco del pozo le respondió repitiendo una y otra vez:

- *«Todo lo que no se comparte con generosidad se pierde».*



Propuestas de trabajo



1. Para dialogar juntos

1. ¿Cómo descubrió el joven que aquel pozo no era como los demás pozos?
2. ¿Qué cosas tiró dentro del pozo? ¿Qué ocurrió con ellas?
3. ¿Por qué desapareció todo lo que le había dado el pozo?
4. ¿En qué se nota que el joven no era generoso?
5. ¿Qué hubieras hecho tú si estuvieras en el lugar del joven?
6. Explica cuál crees que es el mensaje que pretende comunicar el cuento con la última frase.
7. ¿Qué cosas podemos perder las personas si no las compartimos?

2. Qué hubiera pasado si...

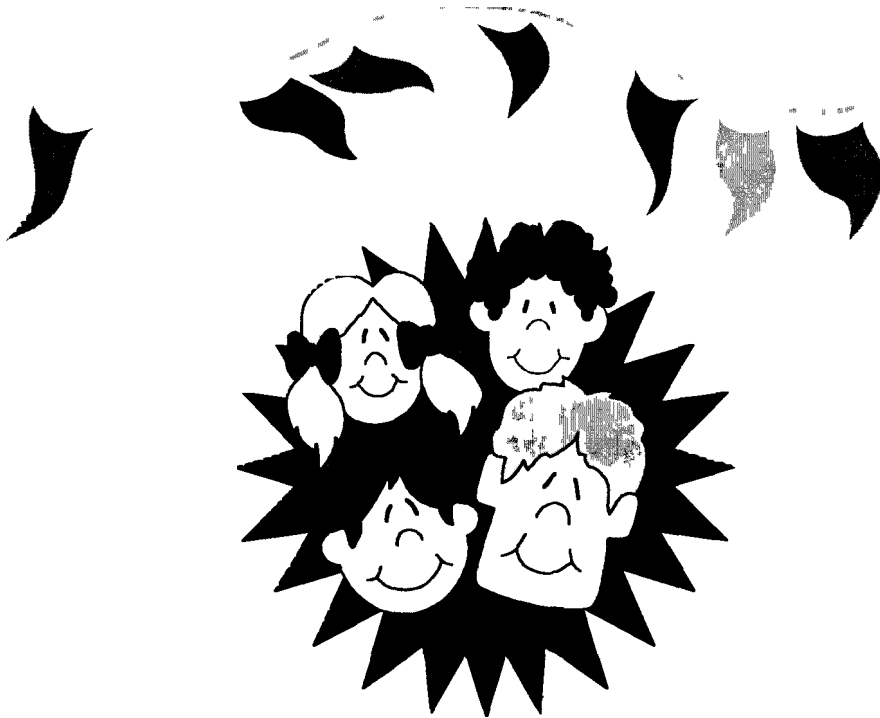
En el cuento que hemos leído es un joven egoísta el que descubre la cualidad prodigiosa de ese viejo pozo. Pero qué hubiera pasado si en lugar de ese joven hubiera sido otra persona: un niño generoso, un mendigo, una pandilla de amigos, etc. Escribe un nuevo cuento poniendo como protagonista a otra persona, y que se comporte de manera diferente a como lo hizo el joven.

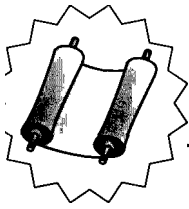
3. El pozo

Colocar en el centro del grupo algo que simule ser un pozo. Cada uno pensará tres cosas, materiales o no, que ahora, en estos momentos, podría dar o compartir con alguien del grupo. Las escribirá en papeles sueltos sin que nadie las vea, los doblará y los tirará en el interior del pozo. Luego, siguiendo un orden, uno se acercará al pozo, sacará uno de los papeles, y tendrá que decir con mímica lo que pone en él.

4. Fiesta del compartir

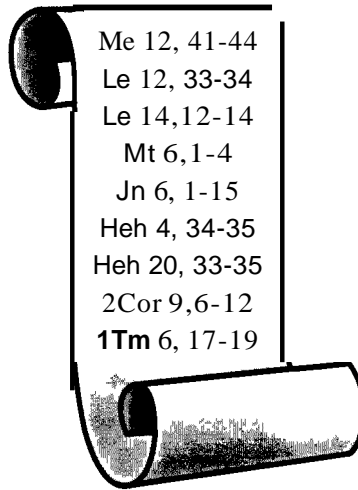
Organizaréis para el próximo día de reunión una merienda - fiesta en la que cada uno deberá traer algo para compartir con los demás. Para ello os pondréis de acuerdo en qué podría traer cada uno (comida, bebida, música, juegos, adornos, platos, vasos, etc.).





Explorando la Biblia

Los amigos de Jesús han descubierto que el secreto de la felicidad no está en tener más cosas, lujos o dinero, sino en compartir lo que son y lo que tienen con los que conviven a su alrededor y lo necesitan. Y es que han comprobado que son ciertas aquellas palabras que les dijo Jesús: «hay más alegría en dar que en recibir».



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.

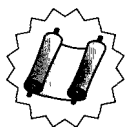
El juego consiste en que, por turnos, al equipo que le toque, escribirá en la pizarra, o en un papel bien visible por todos, los guiones que sustituyen a las letras de su versículo. Entonces, los demás equipos, por riguroso orden, irán diciendo cada vez que les toque, una letra.

«_ e _ _ s _ _ e - _ _ _ _ e _ ...»

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 apa-

rezca en el versículo. Luego le tocará al siguiente equipo decir otra letra. 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 cinco puntos el primer equipo que levante la mano y diga correctamente la frase o versículo sin equivocarse en ninguna letra.



Para reflexionar

Leed nuevamente todas las citas y decid cada uno aquel versículo, o aquella cita, que más le haya gustado y que para él resuma mejor lo que significa ser generoso.

Luego escribidla con rotuladores en una cartulina tamaño tarjeta, adornándola lo mejor que podáis. Así tendréis algo que os recuerde uno de los secretos de la felicidad.

Constructores de «OASIS»

RAÚL FOLLEREAU

Nació en 1903 en Nevers (Francia). Era hijo de un industrial y se le predecía una brillante carrera literaria. A los 17 años publicó su primer libro, y a los 25 sus poemas eran recitados en el prestigioso teatro de la Comedia Francesa. Sus obras de teatro alcanzaron también gran éxito.

En todas sus obras se dedicaba a combatir la miseria, la injusticia social, el egoísmo de los ricos y poderosos, la cobardía de «los que comen tres veces al día y se imaginan que el resto del mundo hace lo mismo», cuando en realidad son millones de seres humanos los que viven condenados al hambre.

Raúl era un excelente organizador de acciones y asociaciones encaminadas a ayudar a los más desfavorecidos, y a despertar la generosidad dormida de tantos hombres acomodados en su bienestar egoísta. Para él, amar al prójimo, al pobre, al necesitado, no significaba dar de lo que nos sobra y luego desentendemos, sino compartir lo que somos y tenemos con él; compartir su sufrimiento, sus sentimientos, sus alegrías, su malestar, y dejar que entre en nuestras vidas como ser humano que es.

Raúl encontraba a Jesús en todo el que sufre, por eso tenía que ayudar sin perder tiempo alguno. Tuvo muchas iniciativas para despertar la generosidad de los demás. Entre ellas están éstas:

1. «La Hora de los Pobres»

Por medio de innumerables conferencias y escribiendo en los periódicos, propuso que todo el mundo debía dedicar al menos una hora de su salario para ayudar a los que vivían en la miseria. Y ser conscientes de que durante esa hora estaban trabajando para alguien que lo necesitaba.

La respuesta fue impresionante. Cada año conseguía reunir cantidades millonarias que eran destinadas inmediatamente a paliar las muchas necesidades de los pobres del mundo.

2. «Acción del Tercer Zapato»

Fue una propuesta destinada a los niños. Era costumbre en Francia colocar dos zapatos la noche de reyes para recibir los regalos de Navidad. Raúl propuso a los niños que pusieran un tercer zapato, para que una parte de sus regalos se la dieran a los niños pobres. De esta manera, cada Navidad conseguía reunir miles de regalos que eran entregados a los niños más pobres.

3. «Un día de guerra para la Paz»

Desde 1944 intentó conseguir que los gobiernos de todos los países del mundo dedicaran el dinero que empleaban un día del año en gastos militares, para destinarlo a luchar contra el hambre, la enfermedad y la injusticia. Pero a pesar de ser aprobada su propuesta por la ONU en 1969, ningún país le hizo caso.

4. «La batalla de la lepra»

Pero la acción que más distinguió a Raúl Follereau fue su compromiso por ayudar a todos los leprosos del mundo y eliminar esa terrible enfermedad. Todo comenzó cuando en uno de sus viajes por África descubrió por casualidad un poblado de leprosos olvidados por la Humanidad, viviendo en la más absoluta miseria y desamparo, abandonados a su suerte y rechazados por todos. Desde ese momento consagró su vida a luchar contra la lepra, y devolver la dignidad a esas personas enfermas y marginadas por el mundo entero.

Pronunció centenares de conferencias pidiendo ayuda económica y colaboración para llevar adelante su proyecto de ayuda a los leprosos. No paró hasta lograr que fueran reconocidos como enfermos y tratados como tal. Anteriormente nadie se preocupaba por curarlos, se limitaban a tenerlos encerrados en prisiones donde se les olvidaba. Construyó hospitales y centros de asistencia.

En 1954 fundó el «Día Mundial de los Leprosos», que se comenzó a celebrar todos los años el último domingo de enero, en todo el mundo. Este día tenía, y tiene, la finalidad de concienciar a la gente sobre el problema de la lepra y pedir su colaboración.

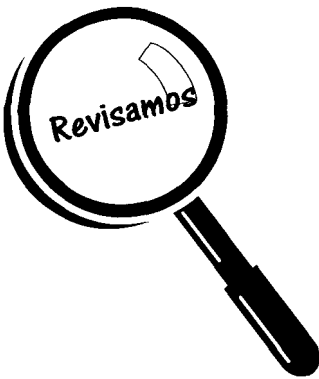
La vida de Raúl Follereau fue pura generosidad; compartió lo que era y lo que tenía para dar solución al sufrimiento y la necesidad de muchos seres humanos.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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»

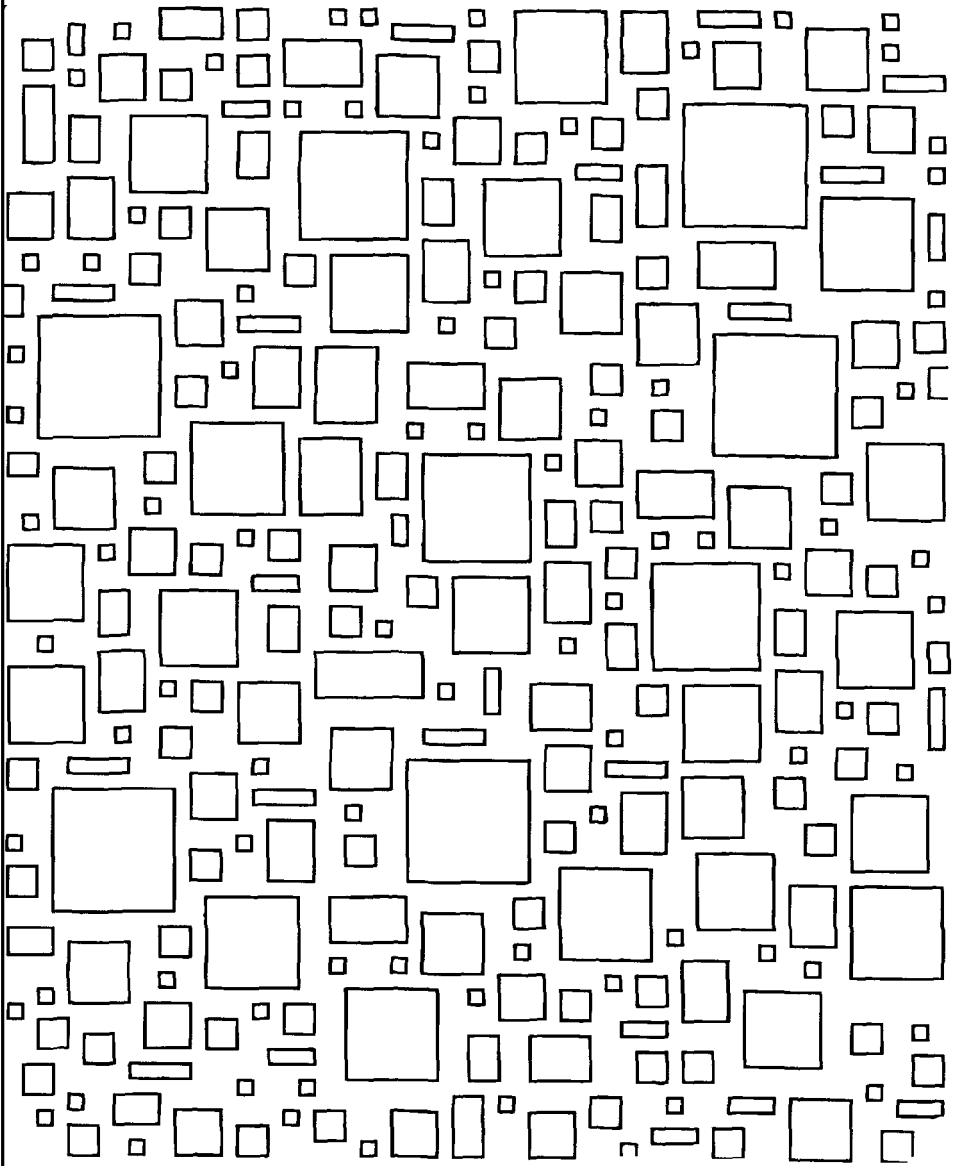
Luego cada uno escribirá una oración o carta a Jesús diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle algu-

na cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.

Prepararéis también ellugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus piesuna Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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 20

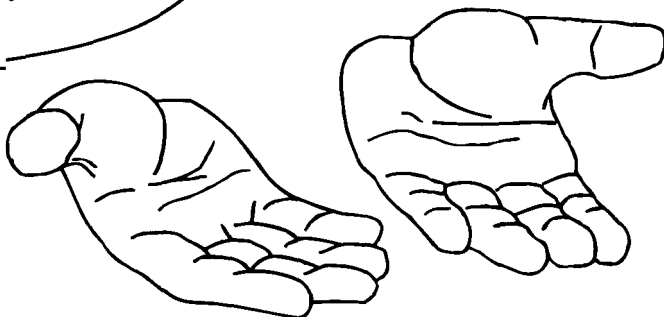
Constructor de Fraternidad

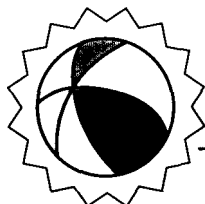
Qué bien nos sentimos cuando estamos entre personas que nos aprecian y nos quieren de verdad. y es que lo sepamos o no, estamos hechos para querer y ser queridos. Es lo que todos buscamos. Por eso a nadie le gusta estar solo. Por eso, siempre que podemos, buscamos estar con los amigos y amigas o con nuestros seres queridos.

Sería ideal poder vivir en un mundo donde todas las personas pudiéramos vivir unidas unas con otras queriéndonos como hermanos, haciendo posible la Fraternidad Humana. Pero desgraciadamente sabemos por experiencia que esto es difícil. Siempre aparecen peleas, discusiones, burlas, mentiras, etc. El egoísmo que hay en el corazón de las personas es el principal obstáculo.

Sin embargo Jesús vino para derribarlo y hacer posible el adelanto del cielo aquí en la tierra. Si recuerdas, Jesús siempre estaba hablando del Reino de Dios. Pues bien, en esto consiste, en hacer posible la Fraternidad Humana, donde todas las personas vivamos unidas queriéndonos como hermanos. Y para ello nos dio una única ley, la ley del Amor, y el camino de su ejemplo.

Todos los que se han aventurado a recorrer en serio este camino, han acabado haciendo realidad a su alrededor un trozo de Reino de Dios, un «Oasis de humanidad», donde la ley del Amor ha sido la única que ha reinado entre las personas. Si queréis aventuraros también por este camino y hacer realidad entre vosotros el Reino de Dios, la Fraternidad Humana, preparaos para empezar ya.





JUEGO: *El dominó viviente*

Para construir la fraternidad humana es necesario poner en práctica, allí donde nos encontremos, una serie de palabras que nos resultarán familiares, porque son las que hemos ido trabajando a lo largo de estos talleres. Para recordarlas, vamos a hacer con ellas un juego de dominó. Os dividiréis en grupos de 4 personas como máximo, y cada grupo hará sus propias fichas de dominó en cartulina o papel, siguiendo este modelo:

Amor	Unidad	Compartir	Respeto	Diálogo	Escucha	Amistad
Unidad	Compartir	Respeto	Diálogo	Escucha	Amistad	Alegría

Alegría	Perdón	Bondad	Generosidad	Acogida	Hospitalano	Tolerancia
Perdón	Bondad	Generosidad	Acogida	Hospitalano	Tolerancia	Oración

Oración	Comprender	Amabilidad	Sencillez	Humildad	Servicio	Ayudar
Comprender	Amabilidad	Sencillez	Humildad	Servicio	Ayudar	Gratuidad

Gratuidad	Hermanadad	Solidandad	Confianza	Fidelidad	Paz	Autenticidad
Hermanadad	Solidandad	Confianza	Fidelidad	Paz	Autenticidad	Amor

Una vez hechas, podréis jugar durante un tiempo. Cuando acabéis de jugar, el animador cogerá uno de los juegos de dominó hechos por vosotros, y siguiendo el orden en que están puestas las fichas del modelo, dará una a cada uno de vosotros. Las que sobren no se utilizarán, o se usarán en el siguiente reparto. Esta ficha os la pegaréis con celo en una parte visible de la ropa. Mientras hacéis esto, os taponaréis la ficha con la mano para que no la vea nadie antes de tiempo.

A una señal del animador, buscaréis rápidamente a las personas que enlacen con vuestra ficha y os cogeréis de su mano. Al final todos quedaréis unidos de la mano. Tendréis dos minutos de tiempo para hacer esto.

Superada esta prueba, el animador recogerá las fichas y las volverá a repartir, volviendo a hacerse lo mismo. Pero esta vez sólo tendréis un minuto de tiempo para uniros entre todos. Por tercera vez se volverá a hacer lo mismo, pero sólo dispondréis de 30 segundos para lograrlo.

Al final del juego comentamos

1. ¿Qué cosas son las que impiden que las personas podamos vivir unidas?
2. De todas las palabras que hemos recordado en el dominó, elige tres que te parezcan las más importantes para favorecer y construir la unidad y la vida fraterna entre las personas. Explica por qué las has elegido.
3. ¿Os consideraréis vosotros un grupo unido? ¿Qué es lo que más os gusta de vuestro grupo? ¿Con qué palabras de las 28 anteriores identificarías a tu grupo?
4. ¿Qué entendéis por Reino de Dios? ¿Sabrías decir en qué consiste la ley del Amor que nos propone Jesús para construir el Reino de Dios?
5. ¿Sabías que Jesús cuenta contigo para construir el Reino de Dios? ¿Cómo puedes responderle?



DINÁMICA: *El mundo unido*

Todos vosotros podéis ser una de esas personas decididas y arriesgadas que se propusieron un día hacer realidad a su alrededor el Reino de Dios, la Fraternidad Humana. Cada vez más el mundo está necesitado de personas así; personas comprometidas por hacer de este mundo un mundo más humano y fraterno, donde reine únicamente la ley del Amor. Porque sólo así podrán desaparecer los graves problemas que causan tanto dolor y sufrimiento a las personas.

El animador habrá dibujado en dos cartulinas unidas con celo, la silueta de nuestra planeta Tierra con sus continentes. Lo dejará en el suelo, en medio de todos, y pedirá que cada uno piense varias características de cómo sería el mundo en el que a él le gustaría vivir. Serán características que ahora no se dan en muchas partes de nuestro mundo por culpa de la actitud poco fraterna de las personas (por ejemplo: paz, desaparición del hambre, no existencia de fábricas de armas, sin pobreza, etc.).



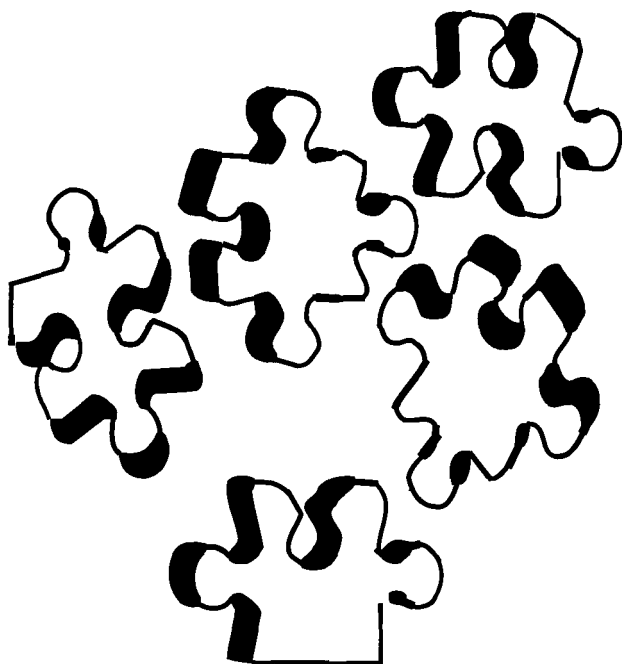
Después, por turno, os iréis levantando y escribiendo en la cartulina del suelo, una de las características que habéis pensado. No podrán repetirse. Después de *la* primera ronda, se harán otras sucesivamente hasta que ya nadie tenga nuevas aportaciones para escribir. El animador acabará leyendo todo lo que se haya escrito.

Al final habrá quedado escrito en esa cartulina todo lo que caracterizaría a un mundo donde las personas vivieran unidas queriéndose como

hermanos. Eso es lo que precisamente quiere Dios para el mundo. En esto consiste el Reino de Dios que anunció Jesús sin descanso. Pero para que se haga realidad necesita de nuestra ayuda y colaboración.

Ahora el animador, con unas tijeras, cortará la cartulina en tantas piezas como miembros hay en el grupo, y dará una a cada uno. La pieza que le corresponda a cada uno será como la parte que le corresponde hacer a él para construir el Reino de Dios. Por detrás de esta pieza escribiréis de qué manera concreta os vais a comprometer cada uno de vosotros para construir el Reino de Dios, la Fraternidad Humana, allí donde vosotros vivís, para hacer que este mundo sea como Dios quiere, por lo menos en la parte que a vosotros os corresponde.

Pondréis en común lo escrito y luego, entre todos, montaréis el rompecabezas del mundo aportando cada uno su pieza.





CUENTO: *El secreto del globo*

Un día Dios puso un globo en la tierra para que todos los que quisieran subir al cielo a verle pudieran hacerlo. El globo era enorme y en él podían caber hasta cien personas. Fueron muchos los grupos que quisieron subir en él. Se formaron largas colas. Pero cuando el globo estaba lleno de personas listas para volar, no había manera de que el globo se levantara del suelo.

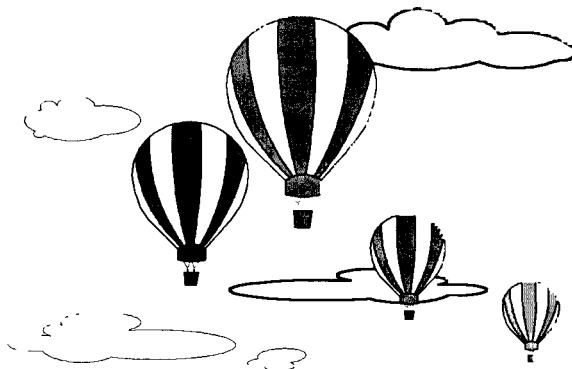
Por más intentos que hacían por elevarse no tenían ningún éxito. Lo probaron todo; desde llenar el globo con aire muy caliente o desprenderse de todo peso inútil, hasta dar saltos para impulsarlo, pero no hubo manera. Incluso con una sola persona subida en él, no había forma de hacerlo volar.

Fueron tantos los grupos de personas que lo intentaron sin conseguirlo, que al final, todos pensaron que aquel globo no funcionaba. Hasta que llegó un nuevo grupo que nada más subirse a él, subieron al cielo con la velocidad de un rayo. Esto dejó perplejos y admirados a todos.

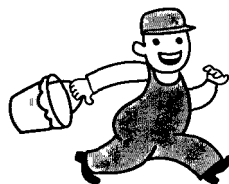
Cuando bajaron de ver a Dios, otros grupos volvieron a intentar subirse, pero el globo no se elevó ni un palmo del suelo. Otra vez había dejado de funcionar. Rápidamente fueron a preguntarle al grupo de personas que había conseguido subir al cielo qué es lo que habían hecho para que el globo funcionara. Ellos respondieron:

- Lo único que hemos hecho ha sido querernos como hermanos. Entonces el globo ha subido como un cohete hacia el cielo.

Desde ese momento, todos los grupos de personas que querían ir al cielo para ver a Dios tenían que quererse como hermanos. Sólo así el globo podía funcionar.



Propuestas de trabajo



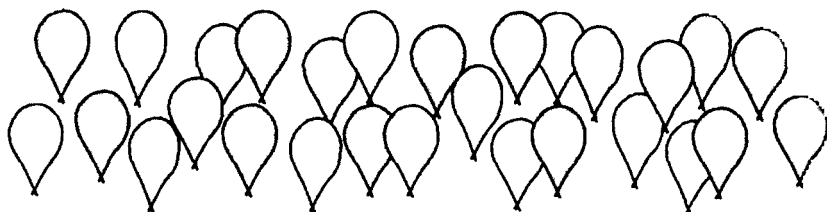
1. Para dialogar juntos

1. ¿Por qué pensaban todos que el globo no funcionaba? ¿Cuántas cosas intentaron para hacerlo volar?
2. ¿Con qué grupo de personas sí funcionó? ¿Por qué?
3. ¿Funcionaría el globo si vuestro grupo se subiera en él?
4. ¿Qué es lo que debe caracterizar a un grupo de cristianos?
5. ¿Qué cosas no deberían caracterizar nunca a un grupo de seguidores de Jesús?

2. Globos al aire

Entre todos hincharéis 28 globos y en cada uno de ellos pegaréis un papel escrito con cada una de las 28 palabras que visteis en el juego del dominó. Cuando tengáis todos los globos hinchados con sus palabras correspondientes, tendréis con ello representado todo lo que hace posible que un grupo humano viva en armonía y felicidad (como Dios quiere).

Imaginad que ese grupo que quiere vivir así sois vosotros, y para hacerlo posible, cada uno de vosotros cogerá tres o cuatro globos y se comprometerá a poner en práctica con alguien, en algún momento de este día, las palabras que lleven escritas esos globos. Luego todo el grupo deberá superar un reto: mantener en el aire los 28 globos durante un minuto sin que ninguno toque suelo. Será la manera de representar que el globo de vuestro grupo puede subir hasta el cielo para ver a Dios, porque pone en práctica todas esas palabras.



Pero no os preocupéis si algún globo toca suelo y no superáis el reto. No dejéis por ello de esforzaros por mantener en el aire todos los que podáis. Para construir la Fraternidad Humana entre vosotros, o allí donde estéis, lo importante es que nunca os rindáis y os esforcéis siempre por mantener «en el aire», o llevar a la «práctica» todas aquellas «palabras»

que podáis, para hacer realidad la Fraternidad humana aunque no sea del todo perfecta. Esta perfección será una meta que no se alcanza sino después de recorrer un largo camino de constancia que no se rinde ante las dificultades. Lo importante es la calidad de aquellas palabras que pongáis en práctica en vuestro grupo, no la cantidad. Siendo así, vuestro globo también subirá a los cielos de una manera imparable.

3. Constructores de fraternidad

A lo largo de estos talleres se os han presentado una serie de personajes reales que han dedicado su vida a hacer realidad a su alrededor el Reino de Dios. Ahora el animador asignará a cada uno de vosotros uno de esos personajes para que lo representéis. Por unos momentos seréis él, y los demás podrán haceros todas las preguntas que les gustaría hacerle si estuviera aquí realmente.

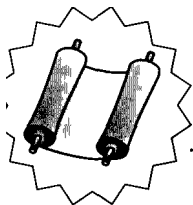
Para responder bien, volveréis a leer lo que en talleres anteriores contamos de su vida, tratando de ponerlos en su lugar.

Otra variante de esta actividad es que nadie sepa el personaje que os ha tocado representar, y los demás tengan que descubrir quién sois por medio de preguntas o por medio de cinco pistas que vosotros les deis.

4. Carta al grupo

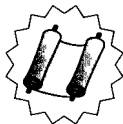
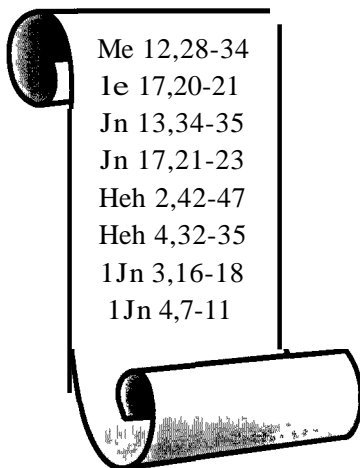
Consiste en que cada uno le escriba una carta al grupo diciendo lo que ha significado para él estar este tiempo en el grupo; cómo se ha sentido; cómo se lo ha pasado; qué es lo que ha aprendido; qué es lo que nunca olvidará; cuáles han sido los mejores momentos; qué ha recibido de cada uno de los compañeros; para qué le ha servido estar en el grupo; de qué quiere dar las gracias y a quién; etc.





Explorando la Biblia

Jesús quiso y quiere que allí donde haya un grupo de cristianos haya un lugar donde el Reino de Dios se haga presente, es decir, un lugar donde las personas puedan vivir con dignidad y puedan llegar a ser felices de verdad. El camino para alcanzarlo lo dejó bien claro: amarse los unos a los otros como Él nos amó. Ésta es la señal por la cual seremos reconocidos como cristianos. Jesús cuenta con cada uno de nosotros para hacer posible a nuestro alrededor este «Oasis de humanidad» que es el Reino de Dios.



JUEGO: *El reto*

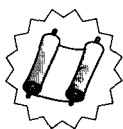
Formaréis equipos de tres personas. Cada equipo leerá todas las citas y en una hoja escribirá un breve resumen de cada una de ellas. Mientras tanto, el animador escribirá en cartones sueltos las ocho citas.

Siguiendo un turno de participación, un equipo se levantará, le dará la hoja resumen al animador y éste barajará los ocho 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 3 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

Comentad entre vosotros el mensaje que pretende transmitir cada una de estas citas y cómo lo podéis aplicar a vuestras vidas hoy mismo. Luego, en una hoja o cartulina que simule ser un pergamino, escribid en qué consiste, según vosotros, la esencia de ser cristianos.

Constructores de «OASIS»

CHIARA LUBIC

Chiara Lubic nació en la ciudad de Trento (Italia) en 1920. En su juventud se propuso vivir de verdad el Evangelio de Jesús allí donde estuviera. Durante esta época tuvo que sufrir la terrible experiencia de la guerra. Era la Segunda Guerra Mundial. Su ciudad comenzó a ser bombardeada y la muerte, el hambre, la necesidad y el miedo se instalaron allí.

¿Qué se podía hacer ante aquella situación de muerte y destrucción? Chiara tenía un grupo de amigas a las que les unía lo mismo: su fe en Jesús y su experiencia personal de que Dios es Amor. Preocupadas por hacer algo para transformar en algo aquella situación de muerte, buscaron respuesta en el Evangelio.

Un día, durante un bombardeo, estando en el refugio subterráneo, descubrieron lo que Jesús quería de ellas. Algunas palabras del Evangelio llamaron su atención de una manera muy particular. Fueron estas:

«Que todos sean uno, como tú, Padre, estás en mí y yo en ti; que también ellos sean uno en nosotros, para que el mundo crea que tú me has enviado». (Jn 17,21)

«Os doy un mandamiento nuevo: que os améis los unos a los otros como yo os he amado». (Jn 13, 34)

«Donde hay dos o tres reunidos en mi nombre, allí estoy yo en medio de ellos». (Mt 18,20)

Descubrieron que el amor recíproco del Evangelio las unía y **experimentaron la presencia de Jesús en medio de ellas.** Estas frases de Jesús tocaron sus corazones de una forma tan especial, que acabaron convirtiéndose en el programa que dirigiría su vida. Chiara y sus compañeras comprendieron que Jesús había muerto en la cruz para traer al mundo esta unidad.

Esta experiencia cambió radicalmente sus vidas. Desde ese momento comenzaron a compartir lo poco que tenían con los que no tenían nada. Ayudaban a todo aquel que veían o conocían necesitado. Recogían comida y ropa para luego repartirla a quien la necesitaba. Acompañaban y atendían a los que sufrían. Y todo lo hacían llenas de amor gratuito.

Muchos, viendo lo que hacían en plena guerra mientras caían las bombas, se les unieron y comenzaron a vivir su mismo estilo de vida, haciendo lo mismo que ellas. Pronto llegaron a ser 500 personas de todas las edades que se agrupaban alrededor de Chiara y sus amigas, a las que se les llamó «focolar» (expresión italiana que significa el corazón que une la familia).

De esta manera surgió una forma de vivir basada en la unidad de las personas; un camino para ir juntos hacia Dios amando a los demás. Aquella comunidad continuó creciendo hasta convertirse en lo que hoy se conoce como el Movimiento de los Focolares, en el que hay más de dos millones de personas, repartidas por todo el mundo, comprometidas en vivir este estilo de vida que busca construir, por medio del amor, la unidad entre los seres humanos.

Allí donde están estos «focolares», procuran crear un ambiente cordial y familiar donde el amor mutuo sea el principal protagonista entre las personas. Intentan crear un «oasis» de nueva humanidad, unida fraternalmente.



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...

TESTIMONIO: Hemos aprendido de este testimonio 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?



Terminamos haciendo un rato de oración para poner en manos de Jesús 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 diciéndole lo que ha descubierto en este taller y cómo va a intentar llevarlo a la práctica en su vida cotidiana, o bien podrá darle las gracias por algo, o pedirle alguna cosa, o decirle cualquier cosa que le nazca del corazón, **porque la oración es un diálogo entre amigos que se escuchan y se hablan desde el corazón.**

Prepararéis también el lugar donde vais a hacer la oración, colocando una imagen de Jesús o una cruz a la que todos podáis mirar. Pondréis también a sus pies una Biblia abierta y un cirio 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)
 - Se encenderá un cirio como signo de la presencia de Jesús.
 - Mientras suena una suave música de fondo, se hará un rato 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.

