

vive sencillamente para que otros,
sencillamente, puedan vivir



NIÑOS
CAMPAÑA INSTITUCIONAL **2012-2013**

Contenido

Guía para el animador

Presentación de los materiales didácticos para NIÑOS

3

Actividad sobre el audiovisual

No hay tiempo que perder

6

Cuento para ser contado por el animador-educador

La magia de Serafín

11

Cuento

El ministro del Rey

17

Cuento

La pulsera negra

23

Oración del corazón

29



Guía para el animador

Presentación de los materiales didácticos para NIÑOS

En el mundo en el que vivimos los muros de las desigualdades sociales son cada vez más gruesos. Los muros que cierran los caminos para acceder a un trabajo digno y estable son cada vez más altos. Los muros que nos aíslan y nos hacen vivir individualistamente encerrados en nosotros mismos son cada vez más impenetrables. En un mundo así, Cáritas, en nombre de la comunidad cristiana, sueña y quiere trabajar por hacer realidad un nuevo modelo de economía y de sociedad que no levante muros sino que los derribe.

Para concienciarnos y sensibilizarnos sobre esto, Cáritas ya inició el año pasado una campaña con el lema *"Vive sencillamente para que otros, sencillamente, puedan vivir"*. Este año la campaña y sus materiales didácticos, sigue profundizando en la misma línea de vivir sencillamente para hacer posible un nuevo modelo de economía y de sociedad.

Lo que mueve esta sociedad de consumo, este modelo económico actual, es el deseo de muchos de vivir ricamente, a costa de que otros estén condenados a vivir pobremente en otras partes del mundo, o en nuestro propio país; y a costa de que se contamine y degrade el planeta a un ritmo sin precedentes.

El deseo de vivir ricamente ha llevado a una crisis económica global por gastar, derrochar y endeudarse por encima de las posibilidades. Y como siempre, los que sufren las consecuencias y los efectos de esta forma de vivir son los colectivos sociales más vulnerables y frágiles, ellos son los que pagan la crisis: desempleo, recortes en gastos sociales, etc.

Frente a esta realidad, la campaña de Cáritas propone VIVIR SENCILLAMENTE para que otros, sencillamente puedan vivir. Ha llegado la hora de pararnos y preguntarnos sinceramente: ¿Deseo vivir ricamente o deseo vivir sencillamente, sólo con lo necesario para tener una vida DIGNA?

Lo que respondamos a esta pregunta afectará a nuestra manera de entender el trabajo (*¿para qué trabajamos?*), y a nuestra manera de relacionarnos con los demás (*¿vivimos encerrados en nuestro mundo de bienestar o vivimos abiertos a crear comunidad?*).

Vivir sencillamente no se reduce a una pura cuestión material de conformarse con tener pocas cosas, sino que abarca a todo el ser de la persona. Implica una OPCIÓN de vida; es un COMPROMISO personal de tener un estilo de vivir CONTRACORRIENTE a los valores que promueve el modelo económico y social actual, llevando a la práctica el valor evangélico de la Sencillez, con todo lo que implica de desprenderse de lo que nos deshumaniza y aleja de lo que es importante y sustancial en la vida personal y relacional, para hacer posible un mundo mejor, un *"cielo nuevo y una tierra nueva donde habite la justicia"* (2P 3, 13).



Los materiales didácticos que aquí ofrecemos quieren traducir y acercar a la comprensión de los niños estas ideas de la campaña, adaptándolas a su capacidad y a la realidad que ellos viven. Pretenden ayudar a los grupos de niños y niñas a tomar conciencia de que viven en un mundo que necesita de su ayuda y solidaridad, y que pueden empezar ya a ponerse manos a la obra empezando por su entorno más cercano.

Pero para ello, queremos también hacerles ver que tendrán que esforzarse en eliminar de ellos las semillas de esas actitudes y comportamientos que, en el mundo de los adultos, han provocado tanto sufrimiento y pobreza en el mundo, y han hecho que el mundo esté tan necesitado de ayuda y solidaridad.

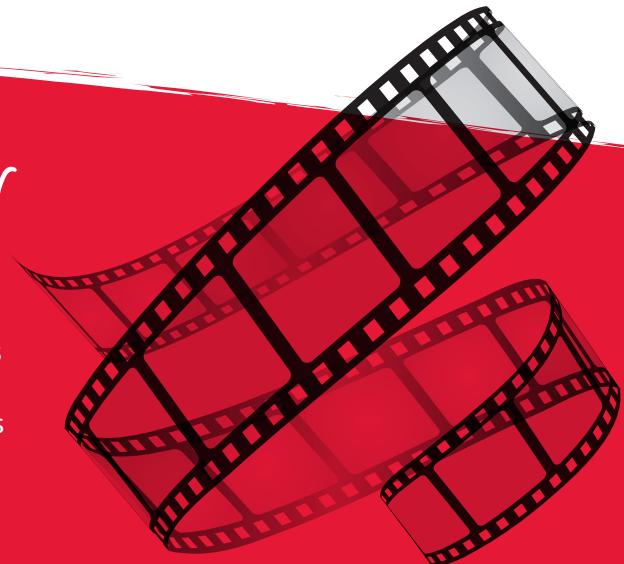
Estos materiales didácticos quieren ser una herramienta pedagógica, práctica y sencilla, que ayude a los niños a tomar conciencia de que tienen en sus manos el poder de hacer posible un mundo mejor en el entorno cercano y cotidiano donde viven, con sus pequeñas y sencillas acciones. Pueden convertir la tristeza en alegría, la soledad en amistad, las lágrimas en consuelo... Así serán luz del mundo (Mt 5,14), serán testigos de que otra forma de vivir ya es posible.

A continuación presentamos los materiales y propuestas que ofrecemos para trabajar con niños y niñas los contenidos y el mensaje de esta Campaña.

Materiales didácticos

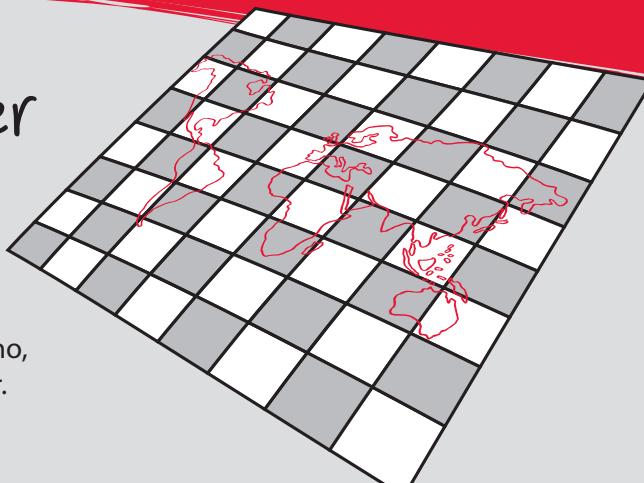
Audiovisual de Campaña para niños **«No hay tiempo que perder»**

La finalidad de este audiovisual en power point es presentar a los niños, de forma atractiva y motivadora, el mensaje de esta campaña que trata de ser una invitación a colaborar con Cáritas para hacer posible un mundo mejor, siendo solidarios con las personas que viven a su alrededor, realizando acciones sencillas pero valiosas. Es un medio también para presentar Cáritas y su esencia. (Duración aproximada de 7 minutos).



Actividad sobre el audiovisual **«No hay tiempo que perder»**

Una vez visto el audiovisual, se ofrece esta actividad para que con sus preguntas para el diálogo y el juego que se propone, se profundice en el contenido del audiovisual y se provoque el compromiso y la implicación de los niños, para hacer posible un mundo mejor en su entorno más cercano, ahí donde ellos pueden influir con sus acciones y forma de ser.



Cuento

La magia de Serafín

Para trabajar con niños de 4 a 7 años.
(Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria)



La finalidad de este cuento y las actividades que lo acompañan, es hacer caer en la cuenta a los niños y niñas del gran poder que tienen en sus manos de hacer el bien y ayudar a los que están a su lado. Es una invitación a estar atentos a lo que les pasa a los que están a su alrededor y no quedar indiferentes ante su necesidad o problema.

Cuento

El ministro del Rey

Para trabajar con niños de 7 a 11 años. (Educación Primaria)

Mediante este cuento y las actividades que se proponen, queremos hacer reflexionar al niño sobre la primera parte del lema de la Campaña: **"Vive sencillamente..."**. Pretendemos hacerle caer en la cuenta, por sí mismo, de que las cosas que más felices nos hacen en la vida no son las cosas materiales sino las cosas que no se pueden comprar con dinero, lo que los demás nos ofrecen en gratuidad, lo que la vida y la naturaleza nos regala cada día. Queremos ayudarles a sacar sus propias conclusiones sobre lo que realmente es importante en su vida, para que no lo descuiden.

**Cuento**

La pulsera negra

Para trabajar con niños de 7 a 11 años. (Educación Primaria)



La finalidad de este cuento y sus actividades es ayudar al niño a ponerse en el lugar de otros niños como él, que en otras partes del mundo, o quizás cerca de él, sufren pobreza, hambre, necesidad, falta de derechos, etc. Queremos que haga la experiencia de salir de sí mismo por unos instantes para ponerse en la piel de otro que no tiene lo mismo que él. Y desde ahí provocarle la reflexión y la implicación personal para tener un estilo de vida solidario, comprometido con la Justicia. A propósito de esto, aprovechamos para presentarle los Objetivos de Desarrollo del Milenio, y todo lo que conllevan de exigencia de Justicia. De esta manera abordamos y trabajamos completamente la segunda parte del lema de campaña: **"Vive sencillamente para que otros sencillamente puedan vivir"**.

Oración del CORAZÓN

Ofrecemos esta oración para que los niños y niñas la hagan suya, y les facilite iniciar un diálogo sencillo con Aquel que les habita y acompaña. Él es el Maestro interior que les enseñará el camino para ser personas con corazón.



Actividad sobre el audiovisual

No hay tiempo que perder

Preguntas para el diálogo

1. Despues de ver el audiovisual, ¿recuerdas cuáles son los tipos de personas que están poniendo en peligro el mundo en el que vivimos? ¿Añadirías alguno más?
2. ¿Qué provocan en el mundo este tipo de personas? ¿Qué piensas tú de esta manera de ser y comportarse?
3. ¿Sabrías decir qué es Cáritas y a qué se dedica?

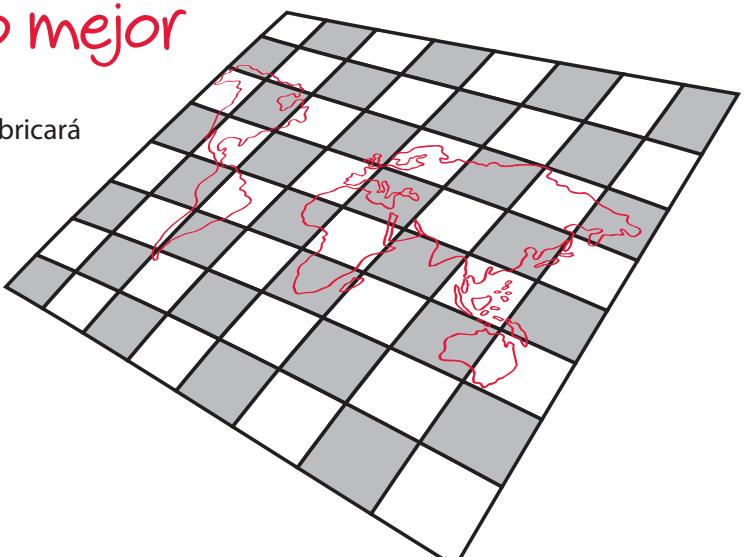
(El educador ampliará la información sobre Cáritas presentando como ejemplo, el trabajo que realiza la Cáritas parroquial más cercana, o bien algún proyecto que la propia Cáritas Diocesana lleva adelante en la zona.)

4. Recuerda el audiovisual y di cuáles son los tipos de personas que necesita Cáritas para hacer posible un mundo mejor. ¿Añadirías alguno más?
5. ¿Qué cosas concretas, por pequeñas que sean, podríamos hacer durante esta semana para hacer posible un mundo mejor allí donde estemos, en casa, en el colegio, con los amigos, en la familia, etc?

(El reto que se le pone al grupo es que consigan decir entre todos 32 acciones concretas, que se anotarán resumidamente en la pizarra o en una hoja grande visible a todos.)

Juego: A por un mundo mejor

Se forman equipos de 4 personas. Cada equipo se fabricará un tablero de ajedrez o damas juntando con unas grapas o celo dos folios. Sobre ese tablero dibujarán la silueta del mapamundi, y en las 32 casillas en blanco escribirán abreviadamente cada una de las 32 acciones que contestaron entre todos en la anterior pregunta. El tablero quedará así:



Luego se fabricarán las fichas. Serán 12 fichas redondas hechas con cartulina de un color claro, y 12 fichas redondas hechas con cartulina de color más oscuro.

Sobre las fichas de color claro se escribirá, en cada una de ellas, un tipo distinto de personas que contribuye a hacer posible un mundo mejor:

1. Personas solidarias.
2. Personas que ayudan en las dificultades.
3. Personas que se enfrentan a las injusticias.
4. Personas que cuidan y protegen a los más necesitados.
5. Personas que se preocupan de los problemas de los demás.
6. Personas que se hacen amigos de quien no tiene amigos.
7. Personas que saben perdonarse.
8. Personas que aprenden a compartir.
9. Personas que contagian alegría a los demás.
10. Personas que creen en el Dios del cielo que vive en el corazón de todos.
11. Personas que saben vivir unidas.
12. Personas valientes que salen de su mundo de comodidades y se comprometen para ayudar a los que lo pasan mal.



Sobre las fichas de color más oscuro, se escribirá en cada una de ellas, un tipo distinto de personas que contribuye a poner en peligro el mundo por el sufrimiento que provocan a los demás:

1. Personas avariciosas y codiciosas.
2. Personas que hacen sufrir y no tratan bien a los demás.
3. Personas que no quieren compartir.
4. Personas falsas que engañan a los demás.
5. Personas egoístas que sólo piensan en ellos mismos.
6. Personas agresivas que quieren dominar a los demás por la fuerza.
7. Personas que roban.
8. Personas que quieren el poder sobre los demás para usarlo en beneficio propio.
9. Personas sin corazón.
10. Personas caprichosas que sólo hacen lo que les viene en gana.
11. Personas insolidarias.
12. Personas fanáticas, radicales.

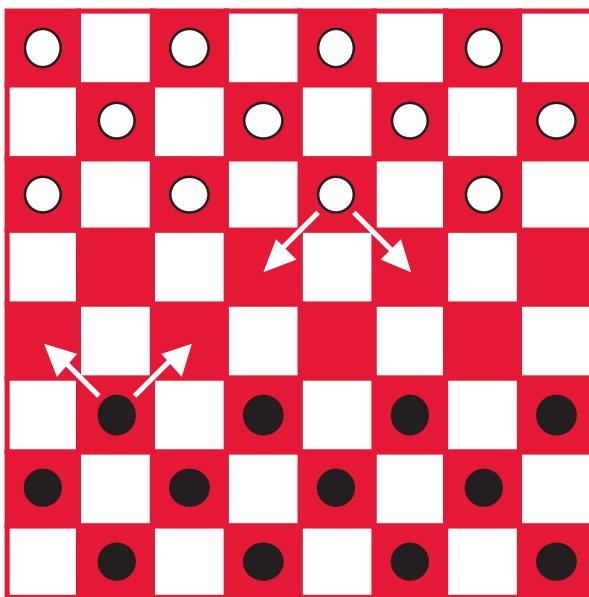


Este juego es como el juego de las Damas, sigue sus mismas reglas. Para empezar a jugar los miembros integrantes del equipo formarán dos bandos para enfrentarse en este juego. Se echará a suerte las fichas que le toca a cada bando.

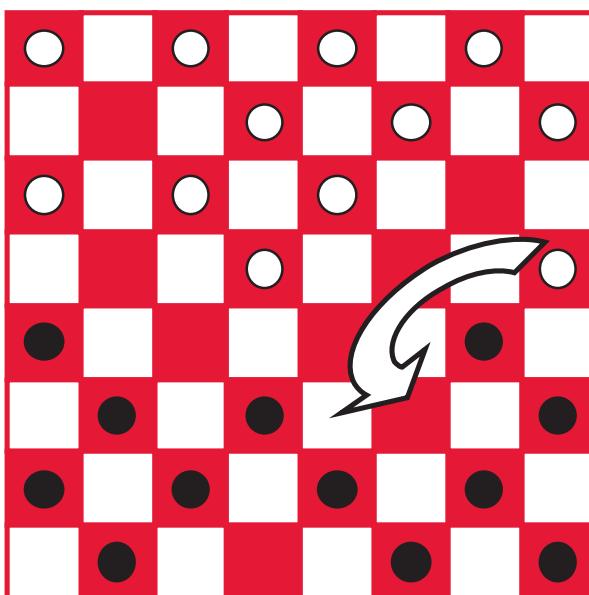
- Los que tienen las fichas claras para hacer posible un mundo mejor, procurarán apoderarse de todas las fichas del bando contrario que provoca tanto sufrimiento en el mundo, de esta manera los reconvierten para que dejen de hacer mal en este mundo.
- Los que tienen las fichas más oscuras para provocar sufrimiento en el mundo, procurarán apoderarse de todas las fichas del bando contrario que busca el bien y la justicia en el mundo, de esta manera las reconvierten para que se unan a ellos.



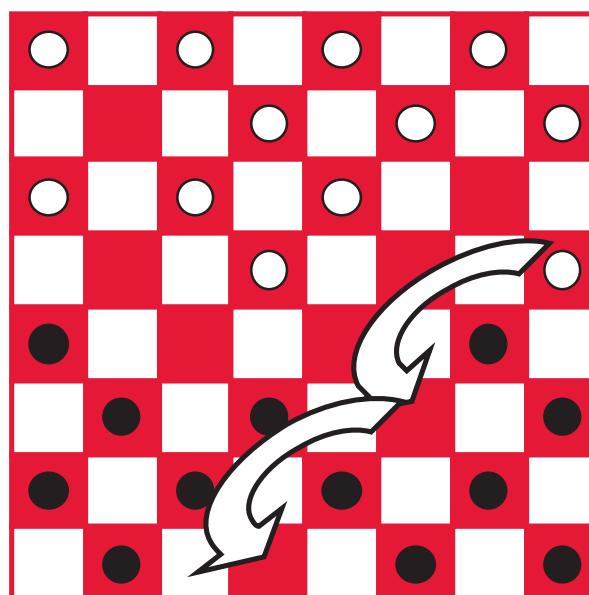
Se juega siguiendo las reglas del conocido juego de las Damas. Las fichas de cada bando se sitúan en las casillas oscuras del tablero de esta manera:



Cuando una ficha llega a la casilla última que está en el extremo opuesto del tablero, entonces se convierte en Dama. Es lo que le ocurriría a la ficha blanca de la jugada anterior que te hemos puesto como ejemplo. Entonces la doblarás por la mitad para distinguirla de las demás.



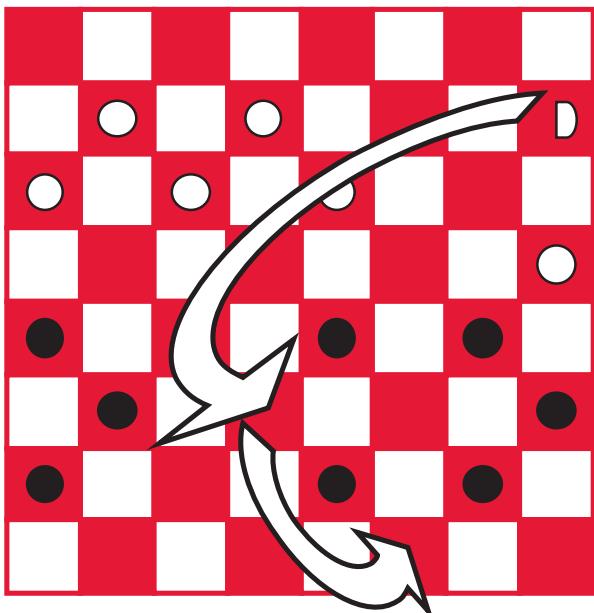
Para tú poder eliminar una ficha contraria, ésta debe estar en la casilla oscura siguiente a la tuya, entonces, si la casilla que está detrás de la ficha contraria está vacía, podrás saltar tu ficha por encima de la contraria y dejar la tuya en la casilla que estaba vacía. De esta manera eliminas esa ficha contraria que tenías junto a ti avanzando así dos casillas



Si al hacer ese salto y dejar tu ficha en esa casilla vacía, te das cuenta de que en la casilla siguiente hay otra ficha contraria que detrás tiene otra casilla vacía, podrás hacer un segundo salto y eliminar esa segunda ficha contraria dejando tu ficha en esa casilla vacía.

Siempre que elimines una ficha contraria podrás seguir jugando otro turno.

Cuando una ficha llega a la casilla última que está en el extremo opuesto del tablero, entonces se convierte en Dama. Es lo que le ocurriría a la ficha blanca de la jugada anterior que te hemos puesto como ejemplo. Entonces la doblarás por la mitad para distinguirla de las demás.



Una Dama puede moverse hacia adelante o hacia atrás, avanzando todas las casillas que quiera, pero siempre en diagonal.

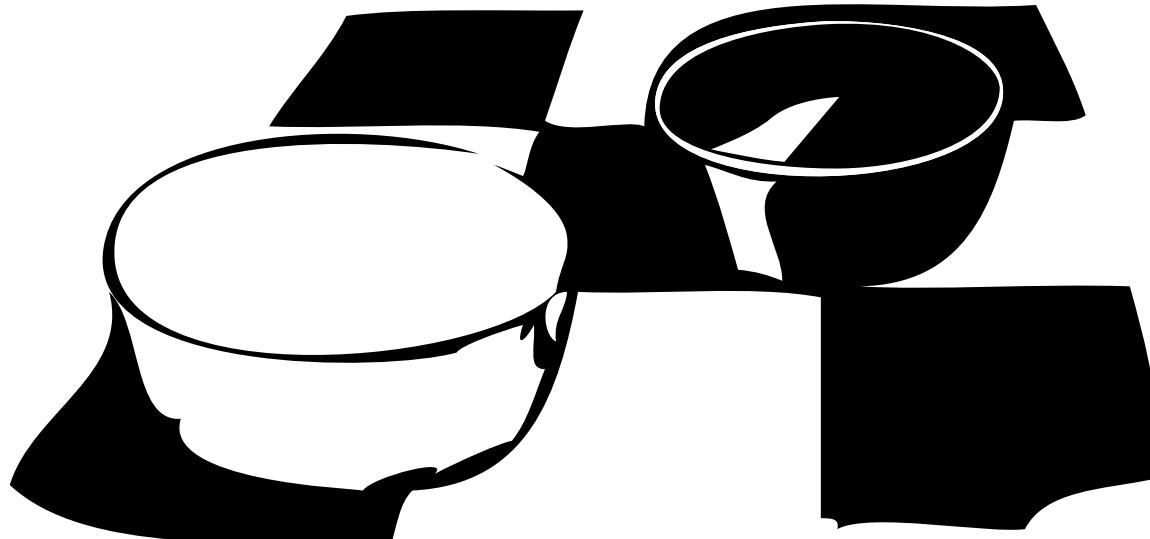
Para eliminar fichas contrarias funciona igual que antes, pero ahora no es necesario que esté situada en la casilla que está al lado de la contraria para poder saltarla, es decir, si tiene en la misma diagonal 2, 3, 4 ó 5 casillas libres que la separan de la ficha contraria, si ésta tiene una casilla vacía por detrás, la Dama, desde donde está la saltará y se colocará en esa casilla que estaba vacía por detrás, eliminando así esa ficha contraria.

Si al colocarse en esa nueva casilla, ve que tiene otra ficha contraria que también tiene posibilidad de saltar, lo hará en la misma jugada.

Si en un turno de la partida tienes la posibilidad de eliminar una ficha contraria pero no te das cuenta de ello, y en lugar de eliminarla haces otra jugada, el jugador del bando contrario, si se da cuenta de que le podías haber eliminado una ficha y no se lo has hecho, entonces la ficha tuya que no eliminó a la contraria quedará eliminada, y tu contrincante se la quedará.

Gana la partida aquel bando que se haya apoderado de todas las fichas del contrario. Si gana el bando de los que ponen en peligro el mundo se hará otra partida de revancha, y así sucesivamente hasta que gane el bando de los que contribuyen a hacer posible un mundo mejor.

Aunque pierdan muchas partidas, basta con que ganen una vez para que consigan su meta. Es como la vida misma, la constancia en luchar por un mundo justo, de hacer el bien, hace que uno no se desanime con los fracasos; siempre lo vuelve a intentar hasta alcanzar la meta... el mal en el mundo no tiene la última palabra, así nos lo mostró Jesús de Nazaret con su muerte y resurrección; el bien y la justicia acabarán triunfando. Ésta es la Esperanza cristiana que nos mueve e impulsa a seguir trabajando sin desánimo por un mundo mejor.





Propuesta: El desafío del compromiso

Una vez terminado el juego anterior, el educador les dirá la siguiente motivación:

"Como vosotros, con vuestra manera de comportaros con los demás, no queréis ser de esos que hacen que este mundo sea muy peligroso, voy a proponeros un compromiso a cada grupo. En las 32 casillas en blanco tenéis escritos los 32 compromisos concretos que hemos pensado antes entre todos para hacer posible un mundo mejor."

El grupo que así lo decida colgará su tablero de juego en la pared y los cuatro componentes del grupo se comprometerán a realizar, en el plazo de un mes, el mayor número posible de los 32 compromisos que ahí tienen escritos. Cuando uno del grupo haya hecho realidad uno de esos compromisos, lo tachará del tablero, anotará su nombre y la fecha en que lo cumplió, (si otros del grupo han hecho el mismo, también pondrán su nombre y la fecha en la misma casilla tachada).

Cuando acabe el mes, los componentes de cada grupo elegirán, de todos los compromisos que han cumplido y tachado en su tablero, aquellos que al hacerlos, mejor se sintieron o que provocaron en otras personas mayor bienestar, felicidad o alegría, y contarán a los demás cómo fue la experiencia, cómo se sintieron."

Actividad final: Exploradores del Evangelio

El educador repartirá Evangelios en los grupos. Cada grupo buscará 10 citas evangélicas donde se vea a Jesús haciendo cosas o diciendo cosas que ayudaban a hacer posible un mundo mejor... el Reino de Dios ya aquí en la tierra.

Sobre dos folios unidos por celo o grapas, dibujarán 10 grandes casillas que ocupen las dos hojas. En esas casillas dibujarán las 10 escenas evangélicas que han escogido, o bien escribirán las palabras más importantes que Jesús dice en ellas o que resuman la escena.

Después de hecho esto colgarán su tablero debajo del que ya colocaron en la pared y explicarán a los demás grupos las citas que han encontrado.



Cuento para ser contado por el animador-educador:

La magia de Serafín

El pequeño Serafín estaba encantado con su abuelo Fermín.

Siempre que su madre le decía:

— Vamos a visitar al abuelo Fermín

El corazón de Serafín se llenaba de emoción,
y empezaba a latir con fuerza haciendo **POM-POM, POM-POM.**



(El animador preguntará a los niños, ¿cómo hacía el corazón de Serafín?
Y todos los niños dirán **POM-POM, POM-POM**, poniéndose la mano en el pecho.)

El abuelo Fermín quería tanto al pequeño Serafín,
que también su corazón se llenaba de alegría cuando le veía,
y también empezaba a latir con fuerza haciendo **POM-POM, POM-POM.**



(El animador preguntará a los niños, ¿cómo hacía el corazón del
abuelo Fermín? Y todos los niños dirán **POM-POM,**
POM-POM, poniéndose la mano en el pecho.)



Serafín quería mucho a su abuelo.
Le gustaba estar a su lado,
escuchar sus historias encantadas,
y descubrir todas las sorpresas que le tenía preparadas.
También sabía que en el bolsillo izquierdo de su camisa
guardaba una magia secreta que sólo utilizaba
cuando Serafín la necesitaba.

Si un día Serafín estaba triste y apenado,
aparecía de repente su abuelo por el lugar menos pensado, y le decía:

— Tranquilo Serafín, te traigo la mejor de las medicinas.



Metía la mano en el bolsillo izquierdo de su camisa
para llenar su mano de la magia que allí guardaba,
le acariciaba con ella la mejilla,
y luego le contaba una historia divertida.

De pronto Serafín se llenaba de alegría y pensaba:
“¡Qué magia más buena tiene mi abuelo en su camisa nueva!”
Y sus corazones latían ahora juntos con fuerza
haciendo **POM-POM, POM-POM**.

(El animador preguntará a los niños ¿cómo hacían ahora los dos corazones juntos?
Y todos dirán con más fuerza que antes **POM-POM, POM-POM**, poniéndose la mano en el pecho.)

Si un día Serafín estaba llorando desconsolado,
aparecía de repente su abuelo por el lugar menos pensado, y le decía:

— Tranquilo Serafín, te traigo la mejor de las medicinas.

Metía la mano en el bolsillo izquierdo de su camisa
para llenar su mano de la magia que allí guardaba,
le acariciaba con ella la mejilla,
y luego le daba un abrazo que secaba todas sus lágrimas.

De pronto Serafín se sentía consolado,
y lo que le había hecho llorar quedaba olvidado, y pensaba:
“¡Qué magia más buena tiene mi abuelo en su camisa nueva!”
Y sus corazones latían ahora juntos con fuerza
haciendo **POM-POM, POM-POM**.

(El animador preguntará a los niños, ¿cómo hacían ahora los dos corazones juntos?
Y todos dirán con más fuerza que antes **POM-POM, POM-POM**, poniéndose la mano en el pecho.)

Si un día Serafín, por algo que le había salido mal, estaba desanimado, aparecía de repente su abuelo por el lugar menos pensado, y le decía:

— Tranquilo Serafín, te traigo la mejor de las medicinas.

Metía la mano en el bolsillo izquierdo de su camisa para llenar su mano de la magia que allí guardaba, le acariciaba con ella la mejilla, y luego le decía con fuerza lo mucho que valía y después le invitaba a un helado de vainilla. De pronto Serafín se llenaba de ánimo y valía, y pensaba: “¡Qué magia más buena tiene mi abuelo en su camisa nueva!” Y sus corazones latían ahora juntos con fuerza haciendo **POM-POM, POM-POM**.



(El animador preguntará a los niños, ¿cómo hacían ahora los dos corazones juntos? Y todos dirán con más fuerza que antes **POM-POM, POM-POM**, poniéndose la mano en el pecho.)

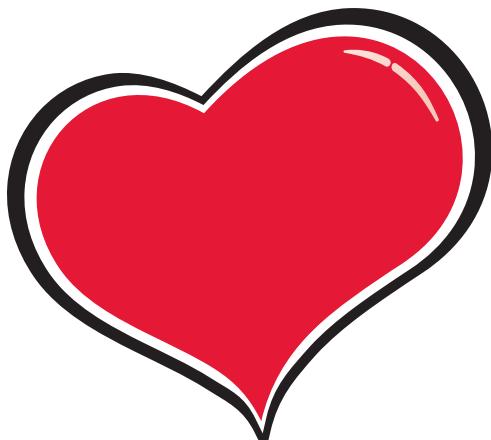
Y así, siempre que Serafín se encontraba mal, aparecía de repente su abuelo por el lugar menos pensado para traerle la mejor de las medicinas, esa que hasta ahora todo se lo había curado.

Un día le dijo el abuelo al pequeño Serafín:

— Mira Serafín, mi magia no está en el bolsillo izquierdo de mi camisa, sino en lo que hay debajo de él, en mi corazón. Cuando pones tu mano en el corazón y ayudas a alguien de verdad, te conviertes tú en la mejor de las medicinas, porque devuelves la alegría al que la tenía perdida. Tú también tienes magia en el corazón.

Al escuchar esto, Serafín se llenó de tanta emoción, que su corazón parecía salirse del pecho haciendo con fuerza **POM-POM, POM-POM**.

(El animador preguntará a los niños, ¿cómo hacía el corazón de Serafín? Y todos los niños dirán **POM-POM, POM-POM**, poniéndose la mano en el pecho.)





Y Serafín le dijo a su abuelo:

— Abuelo Fermín, quiero probar mi magia para ver si yo también puedo ser como tú, la mejor de las medicinas.

Entonces su abuelo se lo llevó a un lugar
donde había algunos niños y niñas que estaban tristes y apenados.
Serafín se llevó su mano al corazón,
tocó con ella la mejilla de aquellos niños
y les contó historias divertidas,
y la risa y la alegría volvió a sus vidas.

(El animador elige a un niño que hará de Serafín, y todos los demás niños y niñas pondrán cara triste y apenada, o pondrán su cara cabizbaja. Entonces este niño se pondrá la mano en el corazón y después tocará suavemente las mejillas de todos los compañeros, y al instante su cara cambiará y sonreirá. Y todo ello en silencio, haciendo mimética con el rostro.)

Luego su abuelo se lo llevó a un lugar
donde había algunos niños que lloraban desconsolados.
Serafín se llevó su mano al corazón,
tocó con ella la mejilla de aquellos niños,
y les dio un abrazo de hermano
con el que se secaron sus lágrimas y quedaron consolados.

La magia del pequeño Serafín había funcionado.
Y su corazón, y el de todos a los que había ayudado,
latían ahora juntos con muchísima más fuerza
haciendo **POM-POM, POM-POM**.

(El animador preguntará a los niños, ¿cómo hacían ahora todos los corazones juntos? Y todos dirán con más fuerza que antes **POM-POM, POM-POM**, poniéndose la mano en el pecho.)



Desde entonces Serafín se convirtió, como su abuelo, en la mejor de las medicinas, para ayudar a todo aquel que estaba triste y desconsolado.

José Real Navarro.

Preguntas para el diálogo

1. ¿Cuándo latía con fuerza el corazón de Serafín?
2. ¿Cuándo latía con fuerza el corazón del abuelo Fermín?
3. ¿Dónde tenía guardada la magia el abuelo Fermín?
4. ¿Por qué esa magia era la mejor de las medicinas?
5. ¿Cómo aprendió Serafín a ser la mejor de las medicinas?
6. ¿Cuándo ha sido la última vez que alguien te ha dado la mejor de las medicinas? ¿Qué sucedió y cómo te sentiste?
7. ¿Cuándo ha sido la última vez que tú has sido para alguien la mejor de las medicinas? ¿Qué hiciste?

Actividad

Se les pedirá a los niños/as que cada uno dibuje 10 corazones de distintos tamaños y que los pinten de colores. Luego los recortarán con tijeras. Mientras hacen esto, el educador dibujará sobre un trozo de papel continuo la silueta de una figura humana grande que tenga la cara triste, y la pegará en la pared.

Cuando los niños hayan terminado de hacer sus corazones, el educador les pedirá que digan una lista de situaciones, problemas, necesidades, o cosas malas que otros les hagan, que provoquen que un niño/a de su edad esté triste, o lo pase mal.

El educador las irá escribiendo dentro de la figura humana que pegó en la pared. Les pondrá el reto de tener que llenar completamente el interior de esa figura con todo lo que ellos le vayan diciendo.

Cuando la figura humana esté llena, el educador les pedirá ahora que le digan qué cosas buenas podrían hacer ellos para ayudar o aliviar a niños/as que tienen esos problemas.

Cada vez que alguien diga una cosa, se levantará y pegará sobre la figura 2 ó 3 corazones de los que tiene hechos. Al final se tratará de que toda la figura humana esté llena de corazones que han curado todo aquello que le hacía estar triste y mal.

Terminado esto, el educador explicará a los niños, de forma sencilla, lo que es Cáritas valiéndose de lo que han hecho ahora, y diciendo más o menos esto:

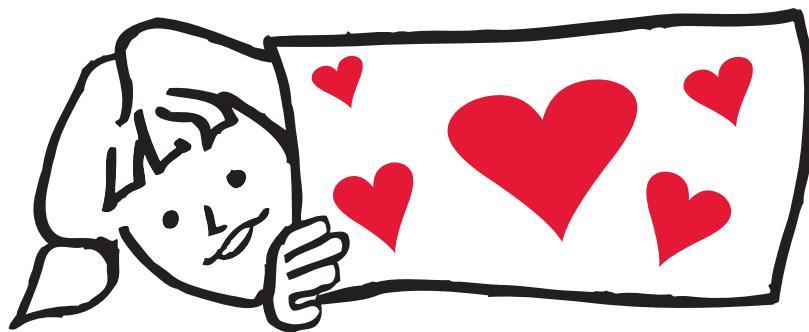
“Cáritas es un grupo de personas cristianas que se encargan de dar la mejor de las medicinas a las personas que peor lo están pasando hoy en día. Ayudan a las personas más pobres y necesitadas para que dejen de serlo y vuelvan a estar alegres y vivir bien.”

Explicado esto, el educador les entregará el dibujo que viene a continuación, a modo de tarjeta o cromo, para que lo coloren y se lo queden para acordarse de que ellos son también la mejor de las medicinas.



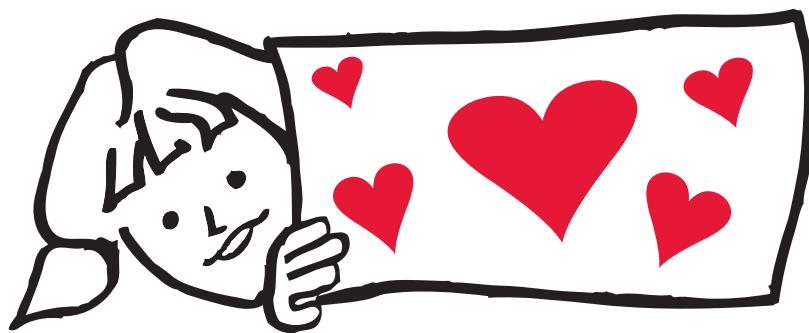


Ayuda de CORAZÓN



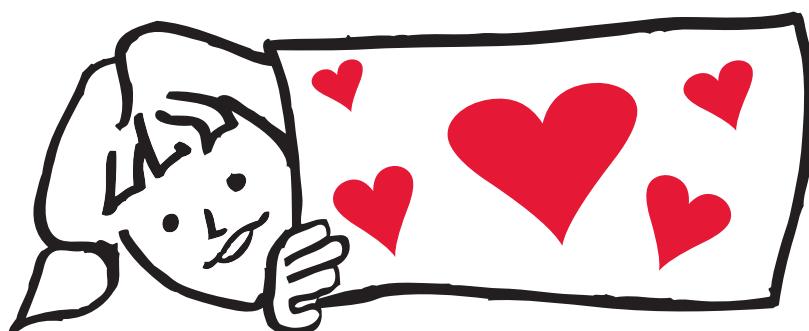
y serás la mejor de las medicinas

Ayuda de CORAZÓN



y serás la mejor de las medicinas

Ayuda de CORAZÓN



y serás la mejor de las medicinas

Cuento

El ministro del Rey

Esta historia que vas a escuchar ocurrió hace muchos muchos años, en un lejano reino de Oriente, casi tan extenso como el océano más grande.

Cuentan que aquel reino era muy rico y próspero. La gente vivía con más de lo que necesitaba, el lujo y el derroche era lo más común en los pueblos y ciudades de aquel lugar. Sus habitantes sólo vivían para trabajar y ganar más riquezas, para así tener más cosas que les hicieran alcanzar la felicidad, pero como nunca la alcanzaban, siempre estaban trabajando para ganar más riquezas.

Toda aquella prosperidad fue posible gracias a la inteligencia y el trabajo sin descanso, de día y de noche, de uno de los ministros del Rey, el más fiel de sus servidores. Su manera de organizar y dirigir la economía del reino hizo que éste fuera el más rico de todos los reinos.

El Rey estaba muy satisfecho con él, y le apreciaba tanto, que lo quería como a uno de sus hijos. Entre otras muchas cosas, le había regalado uno de los más lujosos palacios donde vivir, y cualquier cosa que deseara, por costosa que fuera, la tenía al instante.

Pero una mañana el ministro del Rey se encontró cansado. Eran muchos los años trabajando sin descanso, de día y de noche, hora tras hora. Levantó la cabeza para tomar un respiro, ¡su primer respiro en la vida! Miró a través de su ventana y vio el sol saliendo por el horizonte. Era la primera vez que se fijaba en una cosa tan sencilla.

Entonces, un rayo de aquella luz del amanecer le entró de repente por los ojos, se paseó por sus oídos, le hizo cosquillas en la nariz, bajó hasta el corazón y de un chispazo se lo encendió iluminándolo por dentro. Hasta ahora su corazón había estado apagado, a oscuras, pero ahora, encendido con la luz de aquél misterioso rayo, el ministro del Rey vio claro por primera vez, y se dio cuenta de que estaba vacío por dentro, no había el menor rastro de felicidad.

Su corazón estaba lleno de todo menos de eso. Riqueza, comodidad, prestigio, lujo, buena posición social no eran suficientes para llenarlo, así que decidió dejarlo todo y se marchó en secreto para buscar lo que le faltaba; si no lo hacía así no le dejarían marchar.

Dejó una nota escrita al Rey explicándoselo todo, pero el Rey cuando la leyó no entendió nada. Se entristeció





mucho al saber que se había ido. Lo apreciaba tanto como a un hijo, así que mandó buscarlo.

El tiempo pasaba y nadie daba con su paradero. El Rey prometió una recompensa millonaria para aquél que supiera donde estaba. Pasó un año hasta que el Rey tuvo noticias de su querido ministro. Le informaron que estaba bien y que era muy feliz, a pesar de vivir en una humilde y sencilla cabaña en la montaña, cerca de la única aldea del Reino donde las gentes vivían sencilla y fraternalmente sin tener más de lo que necesitaban para vivir.

El Rey se llenó de alegría, mandó que prepararan su carroaje y se puso en marcha para ir a por él personalmente. Tardó tres días y tres noches en llegar al lugar donde estaba.

El ministro, al oír llegar la carroza real y todo su séquito, salió a su encuentro lleno de alegría. Después de un intenso abrazo, el Rey le pidió que volviera a su lado como Consejero del Reino, y le prometió más descanso en su trabajo.

El ministro accedió a la petición del Rey, cosa que llenó de entusiasmo al monarca. Pero le puso una pequeña condición; sólo si la cumplía, volvería con él a ocupar el puesto de Consejero. La condición era muy sencilla: que el Rey tomara una taza de café en su humilde cabaña.

El Rey accedió sin dudar y le dio su palabra, y el ministro, muy contento, le condujo hasta su cabaña. Para llegar a ella había que atravesar un puente colgante muy frágil sobre un gran precipicio. La ligera brisa del amanecer hacía que este puente se meciera de un lado a otro con suavidad.

El ministro lo cruzó alegremente hasta la otra parte, pero el Rey tuvo miedo y se detuvo. Él pesaba demasiado y temía por su vida, el puente colgante no resistiría su peso.

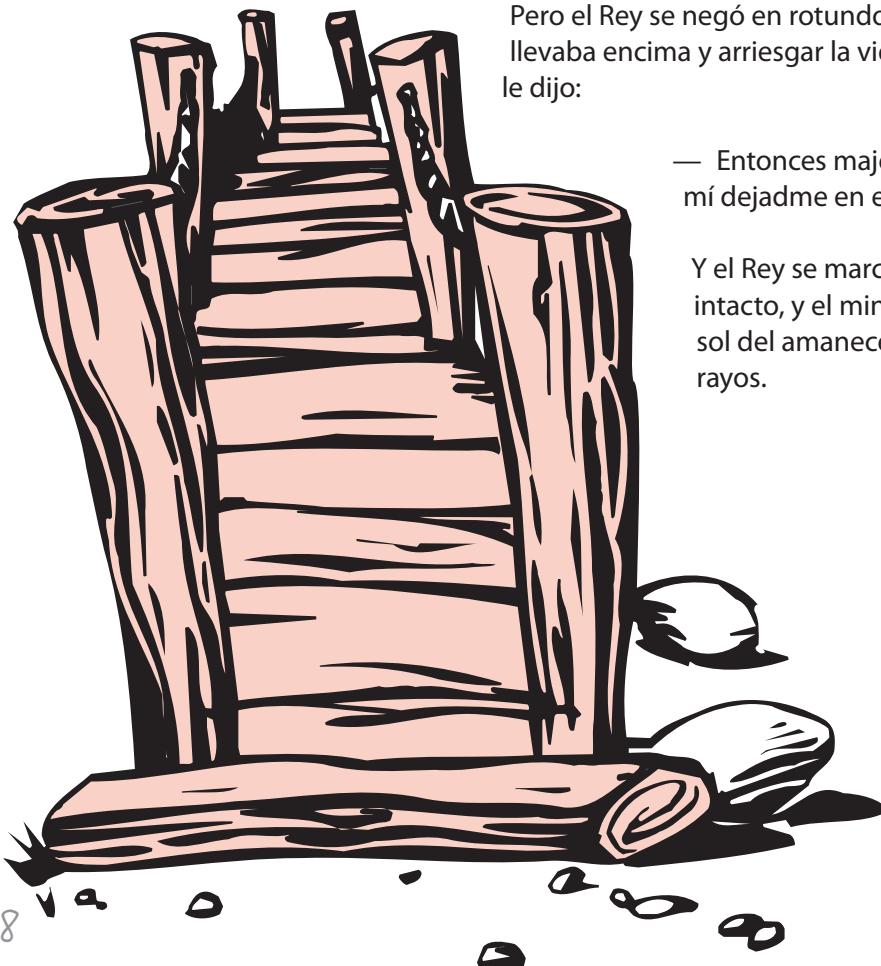
El ministro, desde la otra orilla, le dijo que se desprendiera de su pesado abrigo de piel, de su corona de oro macizo, de sus pesados collares de piedras preciosas, de sus anillos reales, de su espada y de la bolsa con su dinero, así sería ligero como un pájaro y podría cruzar el puente que les separaba.

Pero el Rey se negó en rotundo a desprenderse de todo lo que llevaba encima y arriesgar la vida en esa locura. Ante esto, el ministro le dijo:

— Entonces majestad, regresad a vuestro mundo, y a mí dejadme en el mío.

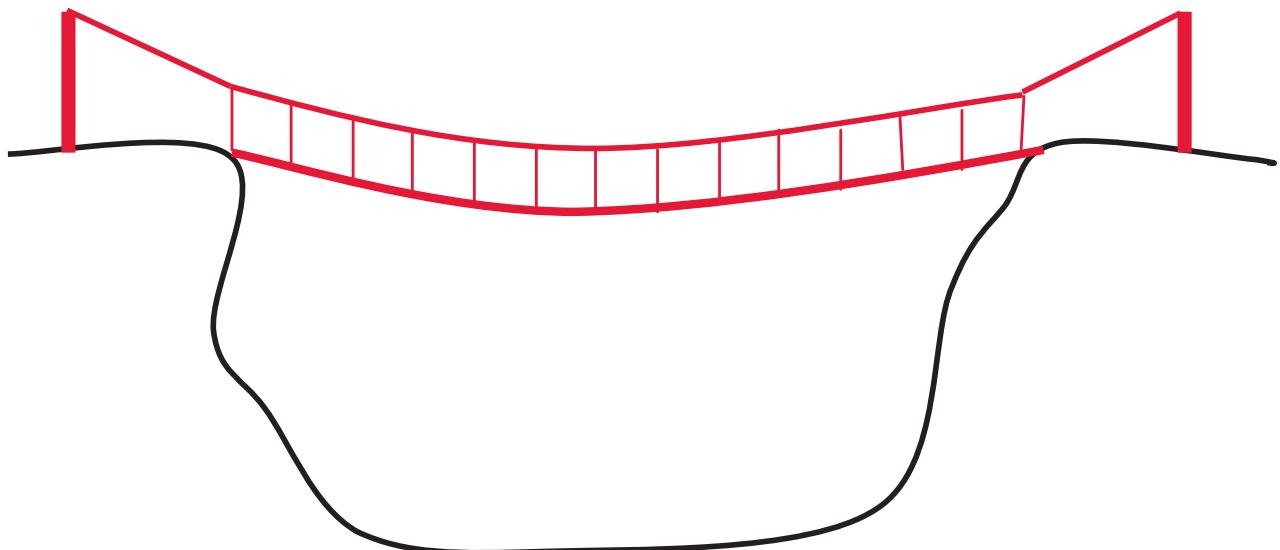
Y el Rey se marchó entristecido con todo su peso intacto, y el ministro se le quedó mirando mientras el sol del amanecer inundaba todos los rincones con sus rayos.

José Real Navarro.



Preguntas para el diálogo

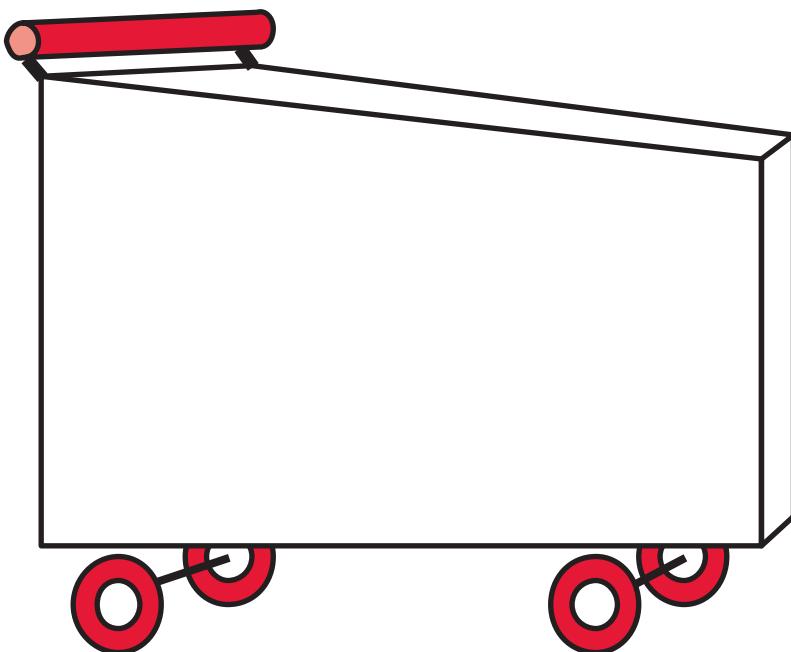
1. ¿Cómo vivía la gente en aquel gran reino de Oriente? ¿Eran felices? ¿Por qué?
2. ¿A quién se debía la gran prosperidad que gozaba este reino de Oriente? ¿Cómo lo consiguió?
3. ¿En qué cosa sencilla se fijó por primera vez en su vida el ministro del Rey? ¿Por qué crees que antes no se había fijado?
4. ¿Qué es lo que le hizo descubrir el rayo de luz al ministro del Rey?
5. ¿Dónde encontró el ministro de Rey lo que buscaba? ¿Por qué crees que lo encontró allí y no donde él antes vivía?
6. ¿Por qué el Rey no quiso perder “peso” para pasar por el puente y encontrarse con su amigo? ¿De qué cosas que son tuyas estarías dispuesto a desprenderte o compartir para ayudar a un amigo?
7. Sobre las palabras finales que le dice el ministro a su Rey, ¿cómo son esos dos mundos? ¿qué los caracteriza?
8. ¿Cuantas más cosas tenemos somos más felices? ¿Por qué? ¿Qué cosas o situaciones son las que a ti te provocan estar más feliz?
9. ¿Qué mensaje te dice a ti este cuento?
10. ¿Qué relación hay entre el mensaje que te transmite a ti este cuento y estas palabras de Jesús en su Evangelio: *“No acumuléis riquezas en este mundo. Las riquezas de este mundo se apolillan y se echan a perder y los ladrones entran y las roban. Más bien acumulad riquezas en el cielo, donde no se apolillan ni se echan a perder, y donde no hay ladrones que entren a robarlas. Pues donde tengas tus riquezas, allí tendrás también tu corazón”*. (Mt 6,19-21) ¿De qué riquezas está hablando aquí Jesús? ¿Tienes tú muchas de ellas?



Actividad 1: En busca de la auténtica felicidad

En el reino donde vivía el ministro la gente vivía teniendo más cosas de las que necesitaban. Vivían con lujo y derroche. Nunca tenían bastante porque no acababan de ser felices, por eso siempre querían tener más. Hoy en día ocurre algo parecido, muchos sueñan con vivir ricamente.

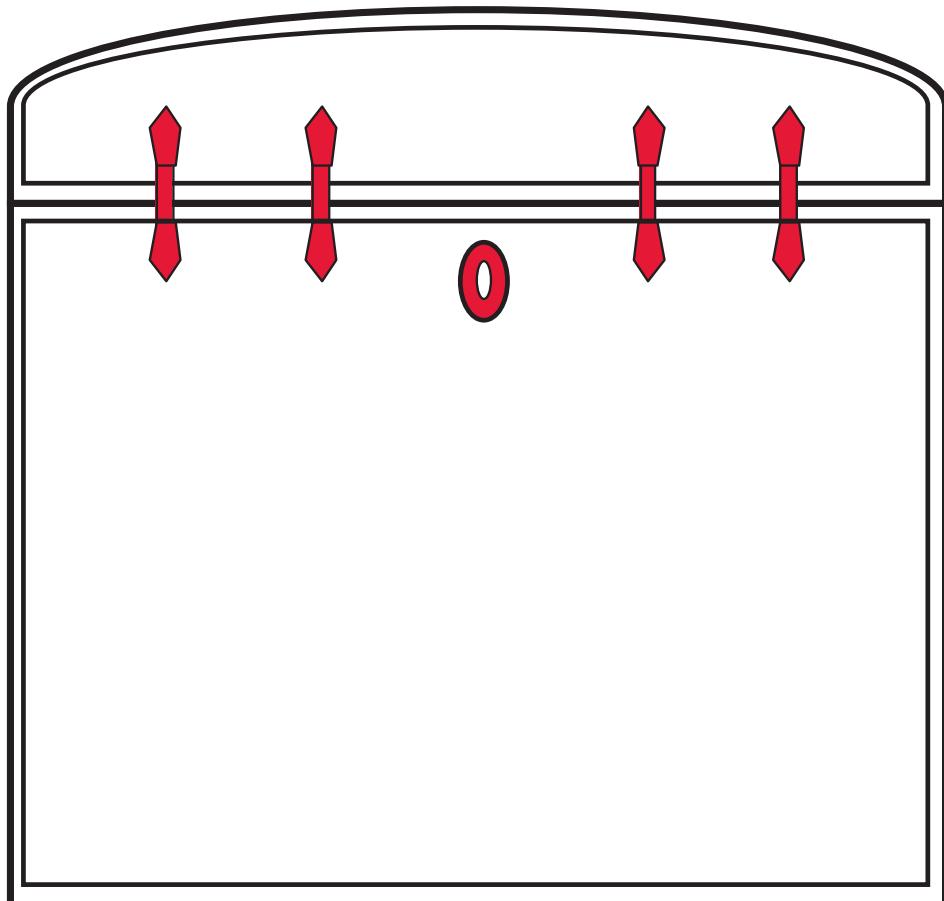
- Escribe en este carro de compra 20 cosas que la gente desearía comprarse para ser más feliz si tuviera muchísimo dinero.
- Haz una gran sopa de letras con estas 20 cosas. Si una de estas cosas tiene más de una palabra, las pondrás juntas en las casillas de la sopa de letras (ej. Abrigodepieles). Hoy en día son las cosas de las que muchos no querían desprenderse, como el Rey del cuento, porque su corazón está apegado a ellas. Cuando la tengas hecha, pásasela a tu compañero/a para que descubra tus 20 cosas, y él te pasará la suya para que también descubras las suyas. Tenéis 7 minutos para descubrirlas. ¿Quién descubrirá más?



El ministro del Rey, que viviendo ricamente no era feliz de verdad, encuentra otra forma más auténtica de ser feliz viviendo sencillamente cerca de una aldea donde la gente vivía **fraternamente**, por eso no necesitaban tener muchas cosas para ser felices, sólo lo necesario.

Escribe dentro de este cofre del tesoro, un listado de 20 cosas (*momentos, detalles, hechos, personas, relaciones con los demás, cosas que puedes disfrutar de la naturaleza*), que **te hacen sentir feliz de verdad y que no se pueden comprar con dinero**. Es decir, repasa en tu vida todos aquellos momentos, situaciones o detalles, por pequeños que parezcan, que te hacen sentir bien, feliz, contento. (*Por ejemplo tener a tal persona como amigo, un abrazo de tus padres, la llamada de un amigo que se preocupa por ti, sentirte querido por alguien, que alguien te ayude cuando más lo necesitas, jugar con tus amigos a tal cosa, estar en la playa, ir a la montaña, tener a alguien a quien contar tus cosas, etc.*).

Numera del 1 al 20 todas las cosas que escribas. Cuando lo tengas terminado lo pondréis en común todos los compañeros. Después, por parejas, un compañero le dirá al otro un número del 1 al 20, y el otro deberá decirle sólo con mímica, lo que él tiene escrito en ese número de su lista para que lo adivine. Tendrá un minuto y medio para hacerlo. Luego le tocará al otro compañero. Así haréis 3 veces más.



Preguntas para el diálogo

1. ¿Se puede ser feliz teniendo sólo las 20 cosas de la sopa de letras, sin tener ninguna de las lista de vuestro cofre del tesoro? ¿Por qué? ¿Y al revés?
2. ¿De qué depende la auténtica felicidad: de las cosas que compramos con dinero o de las cosas que no se pueden comprar con dinero? ¿Cuáles preferirías tú tener más? ¿Por qué?



Actividad 2: Emergencia nuclear

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



Una Central Nuclear ha sufrido un accidente y se ha producido una fuga radioactiva peligrosísima. Hay que evacuar tu ciudad para siempre. Tienes 10 minutos para recoger sólo 8 cosas tuyas (pueden ser de cualquier tamaño, ya que la mochila en la que las guardarás es mágica).

Te subes al autobús de protección civil y eres evacuado a toda prisa de la ciudad. En el autobús viajáis todos los del grupo. Ahora os diréis lo que lleváis en vuestras mochilas, explicando porqué habéis cogido esas cosas y no otras.

Pero la carretera está cortada y tenéis que ir ahora a pie con vuestras mochilas. Para salvaros del peligro deberéis cruzar un puente colgante que no soporta mucho peso, aunque lo llevéis en mochilas mágicas. Sólo os podréis quedar con dos de las cosas que lleváis en la mochila. Decid a todos con qué dos cosas os quedaréis finalmente.

Preguntas para el diálogo

1. ¿Necesitamos realmente todas las cosas que tenemos o deseamos?
2. ¿Podrías hacer una lista con las cosas que realmente necesitamos?
3. Leed con atención este texto y comentad vuestra opinión; decid si estáis de acuerdo con él y si habéis experimentado en algún momento la alegría de la que ahí se habla.

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

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

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

Cuento

La pulsera negra

Había una vez una niña a la que sus padres daban todos los caprichos que pedía. Tenía de todo y no le faltaba de nada. La verdad es que no podía quejarse, pero lo cierto era que siempre estaba quejándose y protestando por todo. Nunca tenía bastante, siempre quería más juguetes, más dinero, más ropa de marca.

Un día su abuelo, que había vuelto de un viaje a uno de los países más empobrecidos del mundo, le trajo un regalo de aquel lugar. Se trataba de una pulsera hecha de madera negra que llevaba una etiqueta colgando, donde ponía el país en que había sido hecha. Y mientras su abuelo se la ponía en la mano le dijo:

— No todas las niñas y niños del mundo tienen todo lo bueno que tú tienes. No lo olvides nunca. Que esta pulsera te ayude a recordarlo.

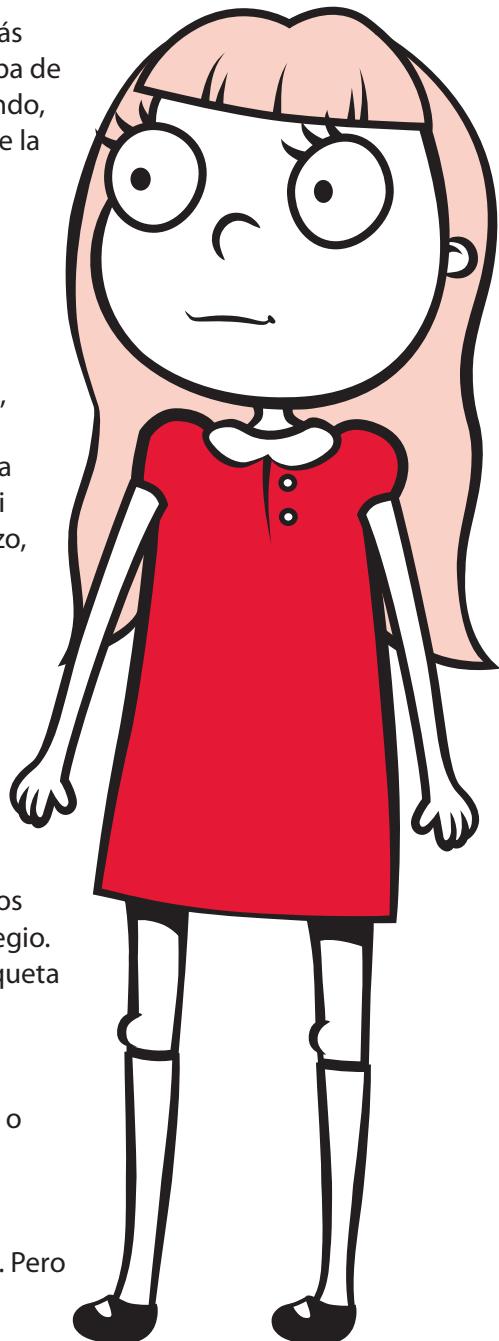
A la mañana siguiente la niña se fue al colegio con su pulsera puesta, sin darse cuenta de que llevaba la etiqueta colgando. Todo parecía como siempre. Sin embargo notó algo raro cuando entró en la tienda donde siempre compraba el almuerzo del colegio. Nadie le saludó ni le reconoció. Y lo peor de todo es que cuando fue a pedir su almuerzo, la dependienta le miró su pulsera negra, leyó la etiqueta que llevaba colgando, y le dijo seriamente:

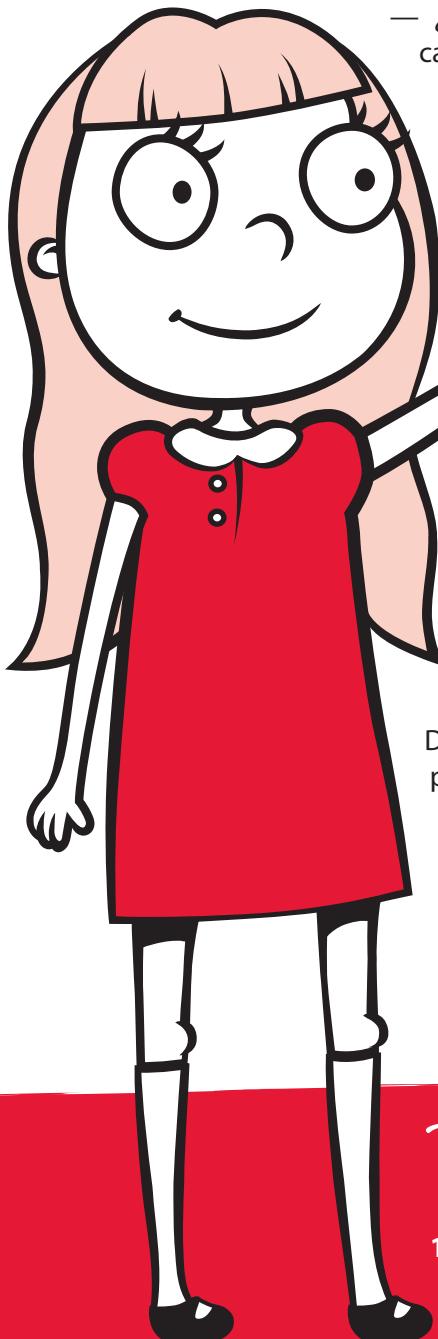
— ¿Qué haces tú aquí? En la etiqueta pone que eres una niña de un país muy pobre, así que tú no tienes derecho a comer.

La niña creía que era una broma todo aquello, pero la cosa iba extrañamente en serio, y por más que protestó y se quejó, la echaron fuera de allí. Estando en la calle intentó quitarse la pulsera de su muñeca y arrancar la dichosa etiqueta, aunque por más intentos que hizo no hubo manera. Muy indignada, y sin almuerzo, fue al colegio. Pero cuando estaba entrando por la puerta, el director le miró la etiqueta de la pulsera y le dijo seriamente:

— ¿Tú dónde vas? En la etiqueta pone que eres una niña de un país muy pobre. Tú no tienes derecho a ir a la escuela. Lo tuyo es trabajar o mendigar. Así que fuera. —Y la echó de allí—

La niña creyó que todos se habían vuelto locos aquella mañana. Se marchó a su casa casi llorando, llamó a su portal y le abrió el portero. Pero cuando éste le vio la pulsera y leyó su etiqueta le dijo seriamente:





— ¿Tú dónde vas? Las niñas de países tan pobres no tenéis derecho a una casa como ésta. Lo vuestro son las chabolas y casuchas de mala muerte.
— Y la echó a la calle —

La pobre niña estaba desesperada. No entendía nada. No sabía ya qué pensar. Estando así de aturdida, unos policías la vieron en medio de la calle y se acercaron a ella. Al leer la etiqueta que colgaba de su pulsera le dijeron seriamente:

— ¿Tú qué haces aquí? Eres una niña ilegal. Así que vamos a devolverte a tu país. No tienes derecho a disfrutar de todo lo bueno que tenemos aquí.

Entonces la niña no pudo soportarlo más y cayó desmayada al suelo. Cuando despertó y volvió en sí, se dio cuenta de que estaba de nuevo en su habitación de casa, en su cama, con su pijama de siempre. Después de recapacitar un rato y salir de la confusión en que estaba, cayó en la cuenta de que todo había sido una terrible pesadilla, tan real como la vida misma.

Desde aquel día se acabaron todos sus caprichos, todas sus quejas y protestas. Y se propuso colaborar con aquellas organizaciones y grupos que trabajaban para que todos los niños y niñas del mundo, pudieran tener los mismos derechos que tenía ella. Al final, la pulsera negra que le dio su abuelo, resultó ser el mejor de los regalos que nadie pudo haberle dado jamás.

José Real Navarro

Preguntas para el diálogo

1. ¿Cómo era la niña antes de que su abuelo le regalara la pulsera negra?
2. ¿A dónde había viajado el abuelo de la niña?
3. ¿Qué le dice su abuelo al regalarle la pulsera? ¿Con qué intención crees que se lo dice?
4. ¿Qué cuatro cosas le ocurren en la pesadilla? ¿Qué opinas de que los gobernantes permitan que haya en el mundo niños que pasan hambre, que no tengan escuela, o vivan en chabolas o en la calle?
5. ¿Se te ocurren más cosas por el estilo que también podrían haberle pasado en la pesadilla?
6. ¿Qué efecto tiene la pesadilla en la niña? ¿Por qué crees que cambia de esa manera?
7. La niña del cuento tenía de todo pero no estaba satisfecha y siempre quería más, ¿por qué crees que le ocurría esto? ¿Les ocurre esto a muchos niños que conoces? ¿Te ocurre a ti mucho o poco?

Actividad 1:

Para presentar los Objetivos de Desarrollo del Milenio

El educador cortará tiras de papel de 2 centímetros de ancho aproximadamente, y de largo la anchura de un folio. Con estas tiras y una grapadora fabricará pulseras para los niños/as de su grupo.

En cada una de estas tiras estará escrito un número del 1 al 7. Se repetirán tantas veces según el número de niños. Una vez hechas las repartirá para que se la pongan en la muñeca. Las pulseras con el número 7 se asignará siempre a una niña.

Una vez están repartidas las pulseras, el educador les dirá que en estos momentos su vida ha cambiado por completo, ya no son quienes son, ni viven donde viven. Han vuelto a nacer en un lugar distinto y en una familia diferente. El número que llevan en la pulsera es el que les da su nueva identidad. A continuación les irá leyendo las identidades que corresponden a cada número:

1. Estás en una familia que vive en la pobreza más extrema. Vives en una chabola y sobrevivís de lo que recogéis en los basureros de la ciudad.
2. Tu familia es tan pobre que no tiene dinero para comer y pasas hambre todos los días. Estás desnutrido y no tienes fuerzas.
3. Vives en un lugar donde las medicinas son escasas y muy caras. Tu familia no tiene dinero porque es pobre. Con cualquier enfermedad que tengas peligra tu vida.
4. Donde vives no hay posibilidad de ir a la escuela porque está muy lejos y cuesta dinero. Has nacido en una familia pobre que no puede pagar tus estudios, por eso desde pequeño te dedicas a trabajar en el campo.
5. Vives en un país muy pobre donde no hay casi hospitales y muy pocos médicos. Has quedado huérfano porque tu madre murió en el parto de tu hermana al no poder ir al hospital, y tu padre murió por no tener medicinas que curaran su enfermedad. Vives en la calle mendigando.
6. Tus padres eran campesinos que vivían de lo que cultivaban en su campo, pero la contaminación del río y la sequía provocada por el cambio climático, les ha arruinado y habéis tenido que ir a vivir a la gran ciudad. Allí sobrevivís recogiendo cartón y chatarra.
7. Eres una niña que ha nacido en un país muy machista, donde a las mujeres se las discrimina y no se las trata igual que a los hombres. No tienen los mismos derechos. Por ser mujer no te dejarán ir a la escuela para tener una educación. No podrás dedicarte a lo que te guste.



Ahora el educador les pedirá que se reúnan por grupos que tengan el mismo número de pulsera. Cada grupo elegirá un portavoz. El educador entregará a cada portavoz el texto donde se describe la identidad que corresponde a su número y estas preguntas para las respondan:

- 1.** ¿Cómo me sentiría si esta fuera mi vida?
- 2.** ¿Qué cosas que ahora tengo y puedo disfrutar, o qué posibilidades de futuro que ahora tengo, no tendría si viviera así en esas condiciones?
- 3.** ¿Es justo esto que me ha tocado vivir? ¿Por qué?

Cuando los grupos hayan contestado a estas preguntas, sus portavoces pondrán en común sus respuestas. Terminado esto, y siguiendo el hilo de sus respuestas, el educador les explicará lo que son los Objetivos de Desarrollo del Milenio diciendo aproximadamente lo siguiente:

“Era tan escandalosa la situación de pobreza, desigualdad y hambre en el mundo, que en el año 2000, 189 jefes de Estado y de Gobierno firmaron la Declaración del Milenio de Naciones Unidas, y se comprometieron a cumplir los 8 Objetivos de Desarrollo del Milenio, como un primer paso para erradicar el hambre y la pobreza. Se propusieron el año 2015 como fecha donde estos objetivos se deberían haber cumplido. Estos son los 8 Objetivos:

- 1.** Erradicar la pobreza extrema y el hambre.
- 2.** Lograr que todos los niños y niñas del mundo tengan la Educación Primaria.
- 3.** Promover la Igualdad de Género y la autonomía de la mujer.
- 4.** Reducir la mortalidad infantil.
- 5.** Mejorar la salud materna.
- 6.** Combatir el sida, el paludismo y otras enfermedades.
- 7.** Garantizar la sostenibilidad medioambiental (proteger la Naturaleza).
- 8.** Fomentar una Asociación Mundial para el Desarrollo (para trabajar juntos y coordinados contra la pobreza).

Pero la realidad es que los gobernantes no han hecho nada o casi nada para cumplir estos objetivos, y menos ahora en estos tiempos de crisis. Han ido pasando los años y las cosas siguen igual o peor que antes.”

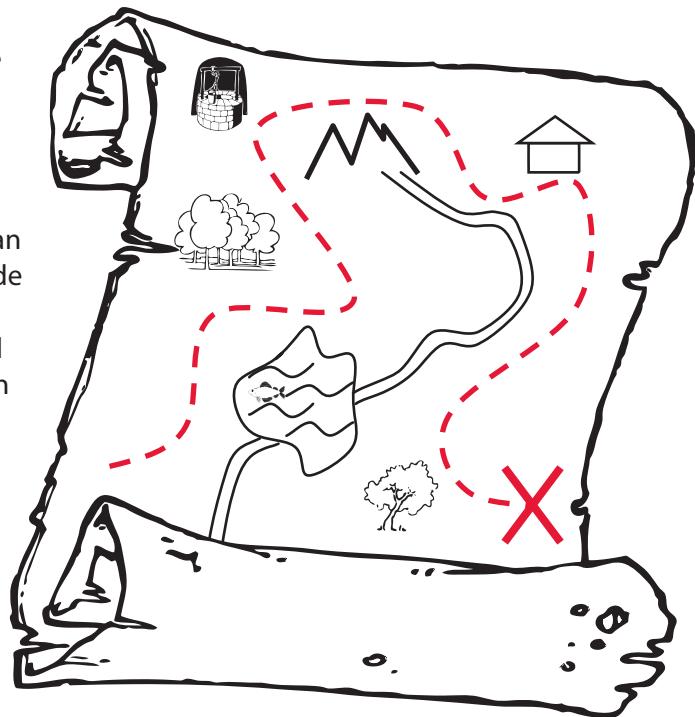
Después de esta explicación, el educador pedirá a los grupos que escriban una carta a los 189 gobernantes del mundo diciéndoles lo que piensan de su poco compromiso y dándoles 5 razones por las cuales deben actuar ya para que se cumplan esos objetivos tan necesarios e importantes.

Actividad 2:

El mapa del tesoro de la JUSTICIA

Siguiendo con los mismos grupos de antes, vais a hacer un mapa para llegar a encontrar el tesoro de la Justicia. Tendréis que dibujar simbólicamente un mapa del tesoro en el que pondréis las cosas que según vosotros, habría que hacer (*acciones, comportamientos, actitudes...*) para acabar con la pobreza y el hambre en el mundo y que se cumplan los Objetivos de Desarrollo del Milenio. Cada una de estas cosas que penséis resumidla en muy pocas palabras. Luego a cada una de ellas le atribuiréis el ser una ciudad, un río, un pueblo, una montaña, un lago, un pozo, un camino, un bosque, un pantano, una fuente, etc.

Hecho esto, iréis dibujando cada una de estas cosas situándolas en vuestro mapa del **tesoro de la Justicia**, (por ejemplo dibujaréis o marcaréis en el mapa: la montaña de la Ayuda, la ciudad del Compartir, el bosque del Ser Voluntarios, etc.).



Todo esto que hayáis marcado o situado en el mapa lo enlazaréis con una línea que indique el camino que lleva al tesoro. El final de ese camino lo marcaréis con una X para señalar dónde está enterrado el cofre con el tesoro de la Justicia.

Sed originales y creativos a la hora de dibujar y colorear vuestro mapa del Tesoro. Haced que tenga aspecto antiguo.

Cuando todos los grupos tengan hecho su mapa, el educador elegirá al azar a un compañero/a, le vendará los ojos con un pañuelo, y esconderá en la sala un papel donde ponga: **Tesoro de la Justicia**.

Se establecerá un turno de participación de los grupos. En cada turno el grupo sólo dirá una de las indicaciones que tiene en su mapa, cuando acabe de darla, le tocará al otro grupo dar su indicación.

Cuando le toque a un grupo, tendrá que dar una indicación concreta al que tiene los ojos vendados que le encamine hacia donde está el tesoro escondido en la sala (como máximo sólo se le podrá decir que dé 4 pasos), por ejemplo:

— “gira hacia la derecha hasta que te digamos basta, y luego da 3 pasos...”

Después de darle esta orden, a continuación del nº de pasos que se le indique, se añadirá siempre esta frase:

— “...que te llevarán hacia...”

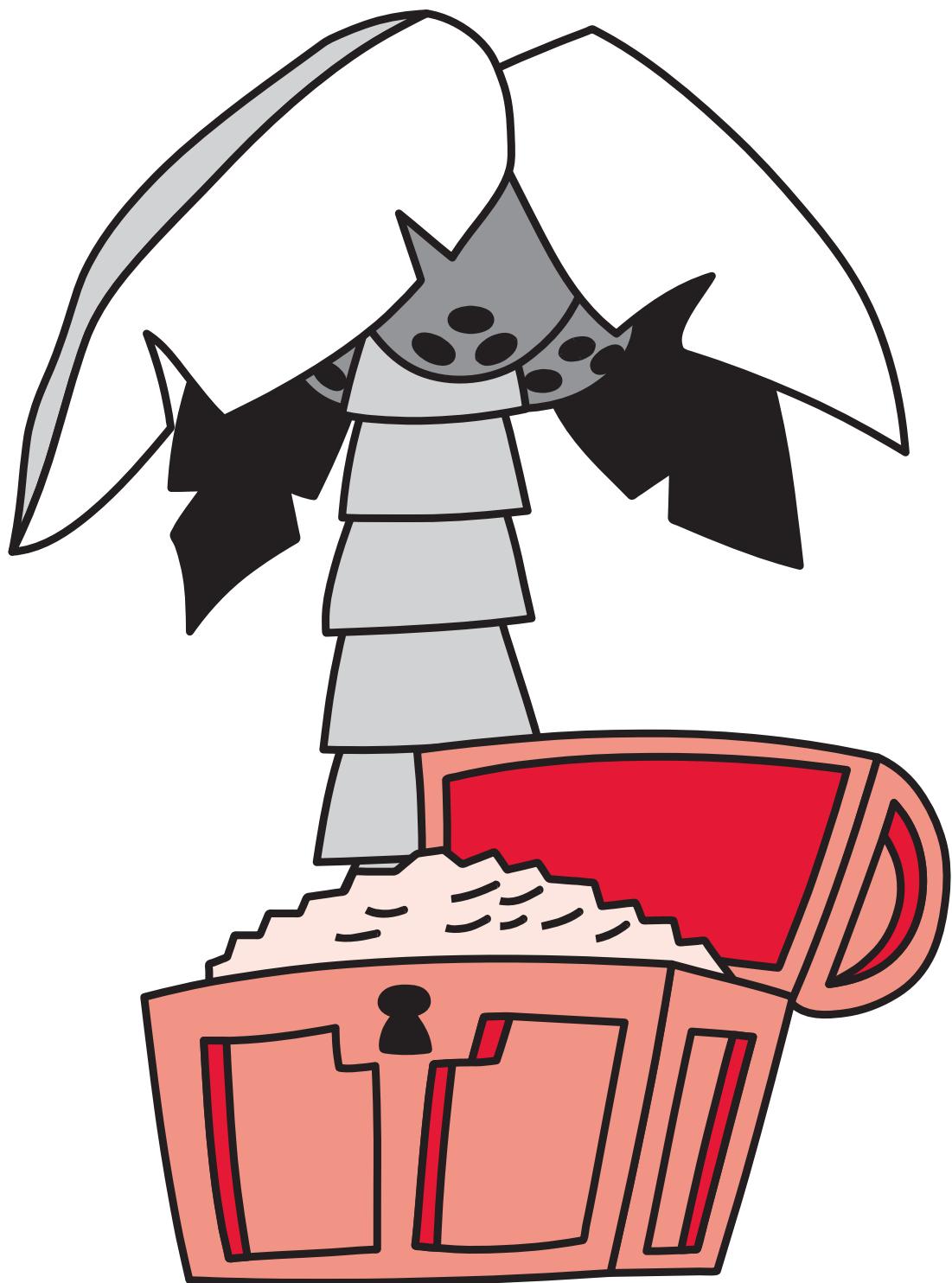
Y cada grupo le dirá una de las cosas que ha escrito en su mapa, no pudiendo repetir lo que hayan dicho ya grupos anteriores, por ejemplo:

— “... la montaña de la Ayuda.”

Si el compañero tropieza con algún objeto de la sala, o simplemente lo roza, quedará eliminado, y será otro compañero/a elegido al azar el que le sustituya, poniéndose en el mismo sitio en el que se quedó. *(En ese caso el educador cambiará de sitio el tesoro.)*

Cuando le toque al siguiente grupo dar su indicación, tendrá que tener en cuenta que el que lleva los ojos vendados no puede ir en línea recta, o en la misma dirección, más de 4 pasos seguidos, ya que encontrar un tesoro de esta valía nunca es un camino recto y fácil, sino que con frecuencia es un continuo zigzag hasta dar con él.

Si el que lleva los ojos vendados encuentra el tesoro, y todavía quedan grupos por poner en común cosas nuevas que han puesto en sus mapas, se escogerá a otro compañero y se volverá a repetir lo mismo.



Oración del corazón

Hola Jesús,
amigo, hermano,
y Dios mío.

Qué bien me siento...
cuando alguien me ayuda de corazón,
cuando alguien me escucha de corazón,
cuando alguien me habla de corazón,
cuando alguien me acoge de corazón,
cuando alguien me quiere de corazón,
cuando a alguien le importa lo que me pase
porque me tiene dentro de su corazón,
cuando a alguien le duele su corazón al verme sufrir,
cuando alguien me regala su tiempo de corazón.

Así me quieres tú, Jesús.
Tú dijiste una frase que nunca querría olvidar:
"Haz a los demás lo que a ti te gustaría que te hicieran."
Tú Jesús quieres que seamos personas con corazón.
Cómo cambiaría el mundo si todos fuéramos así.
Cuánto daño hacen las personas sin corazón,
frías, insensibles, egoístas.
Líbrame de ser una de ellas.

Quiero pedirte que me hagas ser una persona con corazón.
Quiero pedirte que me ayudes a vivir desde el corazón,
donde tú estás cada día en mí,
para así estar atento a las necesidades
de las personas con las que convivo y me encuentro cada día.

Quiero ser una persona con corazón,
como tú lo fuiste, Jesús,
así podré dejar huella
en el corazón de los que me rodean.

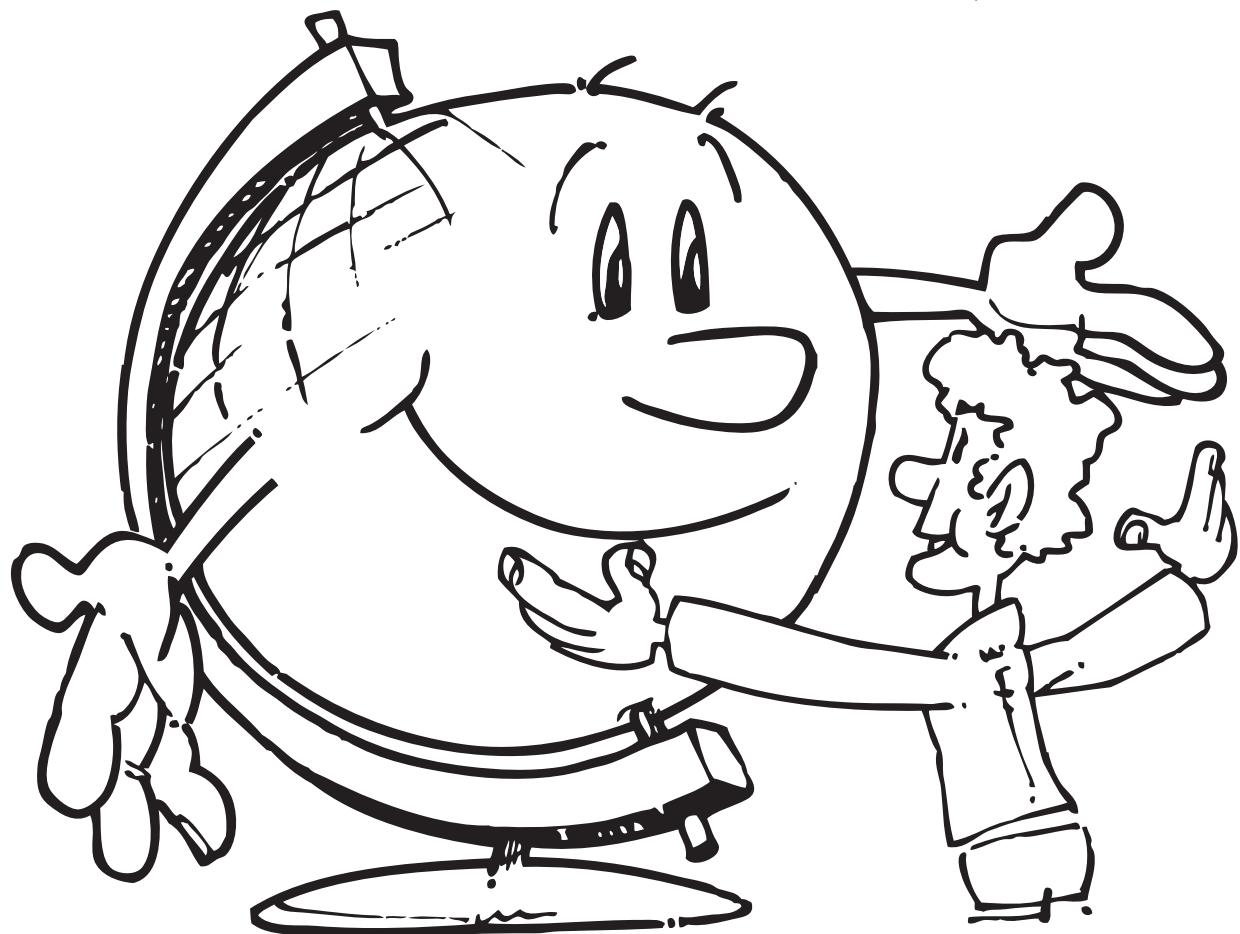


Vive sencillamente para que otros, sencillamente, puedan vivir

Escríbete a Jesús ahora tu propio mensaje desde el corazón:

Dale color a tu oración:

Con tu COMPROMISO
de CORAZÓN



... harás posible
un mundo mejor

