

NIÑOS

Construyendo espacios
de esperanza



NIÑOS

CAMPAÑA INSTITUCIONAL **2013-2014**



vive sencillamente para que otros,
sencillamente, puedan vivir

Contenido

Guía para el animador

Presentación de los materiales
didácticos para NIÑOS 3

Cuento para ser contado por el educador

El regalo del pequeño Serafín 6

Juego

El "Rosco" del PASAPALABRAS
para la ESPERANZA 13

Cuento

El Reino de los Sueños 22

Cuento

La leyenda de la olla de metal 29

ORACIÓN para ser LUZ de ESPERANZA 36

Presentación de los materiales didácticos para NIÑOS

Con la Campaña de este año Cáritas cierra un ciclo de Campañas Institucionales que empezaron en 2011, y que han tenido como lema: *"Vive sencillamente para que otros sencillamente puedan vivir"*.

Con esta nueva Campaña de Cáritas, queremos constatar y testimoniar que viviendo con sencillez y estando preocupados por el bien común, estamos abriendo caminos de Esperanza hacia un nuevo Modelo Económico y Social donde las personas son lo primero, lo primero que hay que rescatar y salvaguardar.

Desde Cáritas anunciamos que hay otra manera de entender la Economía y la Sociedad basada en la prioridad de lo comunitario, en la preocupación por el bien común. Con esta Campaña queremos dar a conocer que otro mundo nuevo ya está abriéndose paso aquí y ahora, gracias al compromiso y testimonio de mucha buena gente, que en su entorno social son signos de esperanza.

Desde Cáritas queremos invitar a transitar por estos caminos abiertos de la esperanza, queremos animar a construir y potenciar lo comunitario, porque éste es el único camino de humanización y de esperanza para dar solución a las problemáticas sociales de nuestro mundo. Construir comunidades, grupos humanos solidarios, donde todos sus miembros están vinculados los unos a los otros, porque sienten que la suerte que pueda correr su prójimo es su misma suerte; lo que a él le ocurre, a mí me ocurre. Una comunidad, un grupo humano, que vive y convive así, será una comunidad de esperanza contagiadora de esperanza. (Cfr. Hch 4,32-35)

Para concienciar y sensibilizar sobre esto a los grupos de niños, ofrecemos estos materiales didácticos para trabajar, estimular y fomentar en ellos valores y actitudes personales que contribuyan a hacer posible, ya en su entorno más cercano, un mundo más justo, fraterno y solidario.

Por medio de cuentos, juegos y actividades queremos hacerles conscientes de que el mundo necesita también de ellos, necesita de su compromiso para poner en práctica esos valores solidarios en su día a día allí donde estén. Ellos son el futuro y la esperanza del mundo cuando crezcan, y es ahora cuando deben cultivar y desarrollar estos valores y actitudes que harán posible un mundo mejor.

Esperamos que estos materiales sean de utilidad para alimentar y cultivar en los niños y niñas lo mejor que llevan dentro, sus mejores sentimientos y valores, para que los vayan sacando a la luz y acaben convirtiéndose en auténticos signos de esperanza.



Materiales didácticos

Cuento

El regalo del pequeño Serafín

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

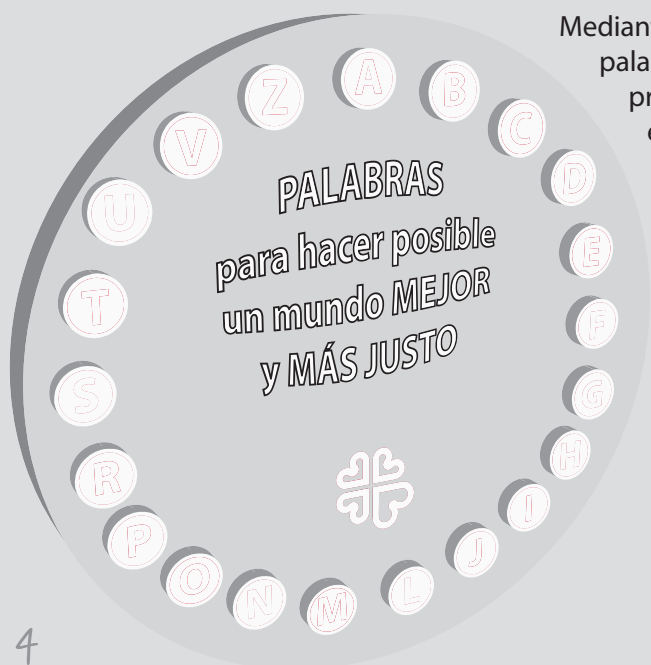
La finalidad de este cuento y las actividades que lo acompañan, es hacer ver a los niños y niñas que el mejor regalo que podemos hacer a las personas que están a nuestro alrededor, es darles nuestra amistad y alegría. Eso no cuesta dinero y es lo que más felicidad nos da a todos. Sencillamente queremos invitarles a ser un regalo para los que están a su lado.



Juego

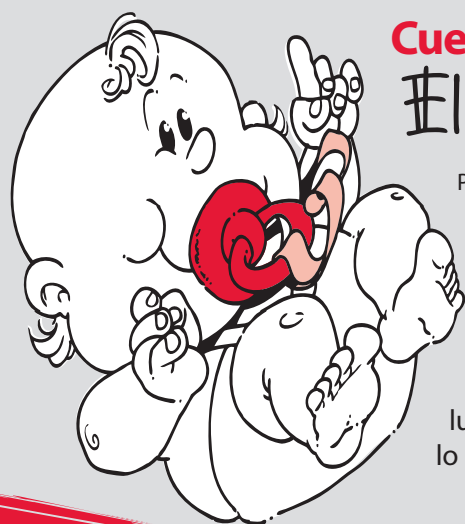
El "Rosco" del Pasapalabras para la Esperanza

Para trabajarlo con niños de 8 a 11 años (Educación Primaria)



Mediante este juego queremos presentar a los niños aquellas palabras que harán posible un mundo mejor si se ponen en práctica. Son las palabras que los voluntarios de Cáritas se esfuerzan cada día por encarnar y llevar a la práctica. Hacen falta personas que las encarnen. Queremos que elija aquellas con las que más se identifica y más le definen, para que se comprometa a llevarlas a la práctica en su día a día, y sean las que caractericen su personalidad.

A través de estas palabras que él ha elegido también podemos presentar sencillamente lo que es Cáritas, para que vea que no es algo muy distinto de lo que a él le identifica. En Cáritas se trata de vivirlas y llevarlas a la práctica en todas sus consecuencias.



Cuento

El Reino de los Sueños

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

La finalidad de este cuento y las actividades que lo acompañan es que los niños desarrollen su mirada crítica del mundo en el que viven, tomen conciencia de lo que no va bien, de lo que no es justo, de lo que no es bueno, y se decidan por ser y actuar de una manera que contribuya a hacer posible un mundo mejor. Es una invitación a ser luz de esperanza con su solidaridad, empezando por quitar de ellos todo lo que pueda oscurecerla, y lanzarse a iluminar su entorno más cercano.

Cuento

La leyenda de la olla de metal

Para trabajarlo con niños de 7 a 11 años.
(Educación Primaria)(Educación Infantil y primer ciclo de Educación Primaria)

El objetivo de este cuento y sus actividades es trabajar y fomentar el valor del compartir, y el estar preocupados por el bien común. Queremos estimular su compromiso solidario para que sean conscientes de que, haciendo pequeñas grandes cosas por los demás, están ya contribuyendo a hacer posible, a su medida, una sociedad más justa y fraterna.



Oración para ser luz de Esperanza



Ofrecemos esta sencilla oración para que los niños tengan un momento para la interioridad, para entrar dentro de ellos y hablar con Jesús, el Amigo que les habita en lo más profundo de su ser. La trascendencia es otra de las dimensiones del ser humano que hay que cultivar, al igual que se educan todas las demás desde la infancia. Esta pequeña oración es una sencilla ayuda para alimentar esta dimensión. Si el mundo está como está, es por olvidar o descuidar esta dimensión presente en todo ser humano.

Cuento para ser contado por el educador

El regalo del pequeño Serafín

Un día, estando en clase el pequeño Serafín, la maestra puso su dedo mágico en la boca para hacerlos callar.

(Nos ponemos todos el dedo mágico en la boca y decimos **"Ssssssss..."** para callar.)

Y cuando todos callaron comenzó a hablar:

— Sabéis que vuestro compañero Agustín lleva tiempo enfermo en el hospital. Su madre me ha dicho que Agustín cada vez más triste está, y me ha pedido que pensemos entre todos algo para poderle regalar.

Así que para mañana cada uno tendrá que pensar qué es lo mejor que le podríamos regalar, para que Agustín se pueda alegrar en el hospital.

Agustín era el mejor amigo del pequeño Serafín, por eso se pasó casi toda la noche pensando y pensando el regalo que más le podría agradar a su amigo querido, hasta que se quedó dormido pensando y pensando, roncando y roncando.

Al día siguiente, estando en clase, la maestra puso su dedo mágico en la boca para hacerlos callar.

(Nos ponemos todos el dedo mágico en la boca y decimos **"Ssssssss..."** para callar.)



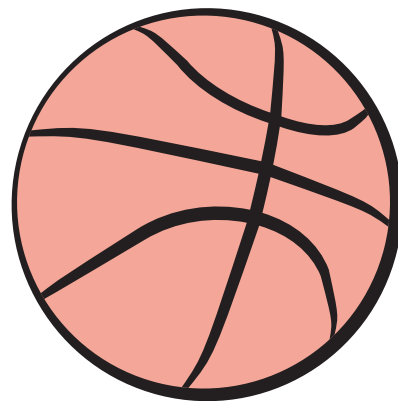
Y cuando todos callaron comenzó a hablar:

— Vais a decirme los regalos que habéis pensado,
y entre todos elegiremos el mejor para regalárselo en el hospital.

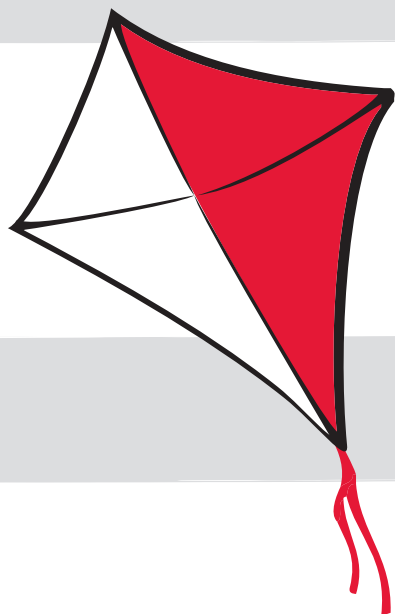
Todos levantaron la mano para decir su regalo,
menos el pequeño Serafín que estaba medio adormilado.
Uno a uno fueron diciendo por turno sus regalos pensados.

Uno dijo: un balón.

Y todos dijeron: **No, no, un balón bota mucho mucho para estar en un hospital.**



(Nos ponemos todos de pie para botar como un balón saltando sin movernos del sitio.)



Otro compañero dijo: una cometa.

Y todos dijeron: **No, no, una cometa vuela mucho mucho
para estar en un hospital.**

(Nos ponemos todos de pie con los brazos en cruz y hacemos
como si estuviéramos volando como una cometa.)

Una compañera dijo: una bicicleta.

Y todos dijeron: **No, no, una bicicleta corre mucho mucho
para estar en un hospital.**



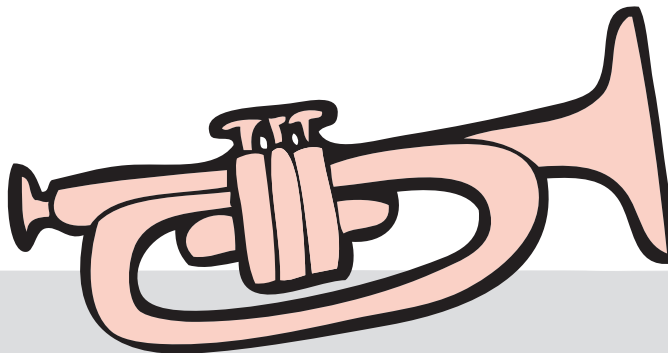
(Ahora sentados, pedaleamos con los pies muy muy rápido.)



vive sencillamente para que otros, sencillamente, puedan vivir

Otro dijo: una trompeta.

Y todos dijeron: **No, no, una trompeta hace mucho mucho ruido para estar en un hospital.**



(Nos ponemos todos a tocar la trompeta imitando muy fuerte su sonido.)



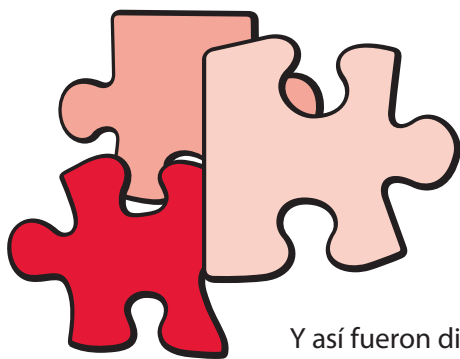
Una niña dijo: unos patines.

Y todos dijeron: **No, no, unos patines van muy muy rápido para estar en un hospital.**

(Nos ponemos todos a patinar.)

Otra niña dijo: un oso de peluche.

Y todos dijeron: **No, no, que un oso es un regalo muy soso.**



Otro dijo: un rompecabezas.

Y todos dijeron: **No, no, un rompecabezas le dará mucho dolor de cabeza.**

Y así fueron diciendo cosas y más cosas, pero siempre todos le sacaban algún defecto para poderse lo regalar en el hospital.

No se ponían de acuerdo, hablando unos y otros, sobre cuál podría ser el mejor regalo para regalar. Hasta que la maestra se dio cuenta de que el pequeño Serafín, el mejor amigo de Agustín, aún no había hablado sobre el regalo que había pensado.

Entonces la maestra puso su dedo mágico en la boca para hacerlos callar.

(Nos ponemos todos el dedo mágico en la boca y decimos **"Ssssssss..."** para callar.)

Y cuando todos callaron la maestra pidió al pequeño Serafín que contara cuál era su regalo pensado.
Serafín se frotó con su mano su ojo derecho adormilado...

(Nos frotamos todos el ojo derecho adormilado.)

...Y esto es lo que dijo a la maestra:

— He pensado que el mejor regalo que le podríamos hacer para devolverle la alegría, sería ir por parejas al hospital a visitarle cada día, y jugar a lo que él diga.
Más que los juguetes,
ver a los amigos
es lo que a mí mayor alegría me daría.

Cuando acabó de hablar Serafín se hizo un gran silencio.
Y de repente, un gran aplauso le dieron todos emocionados por el gran regalo que había pensado.

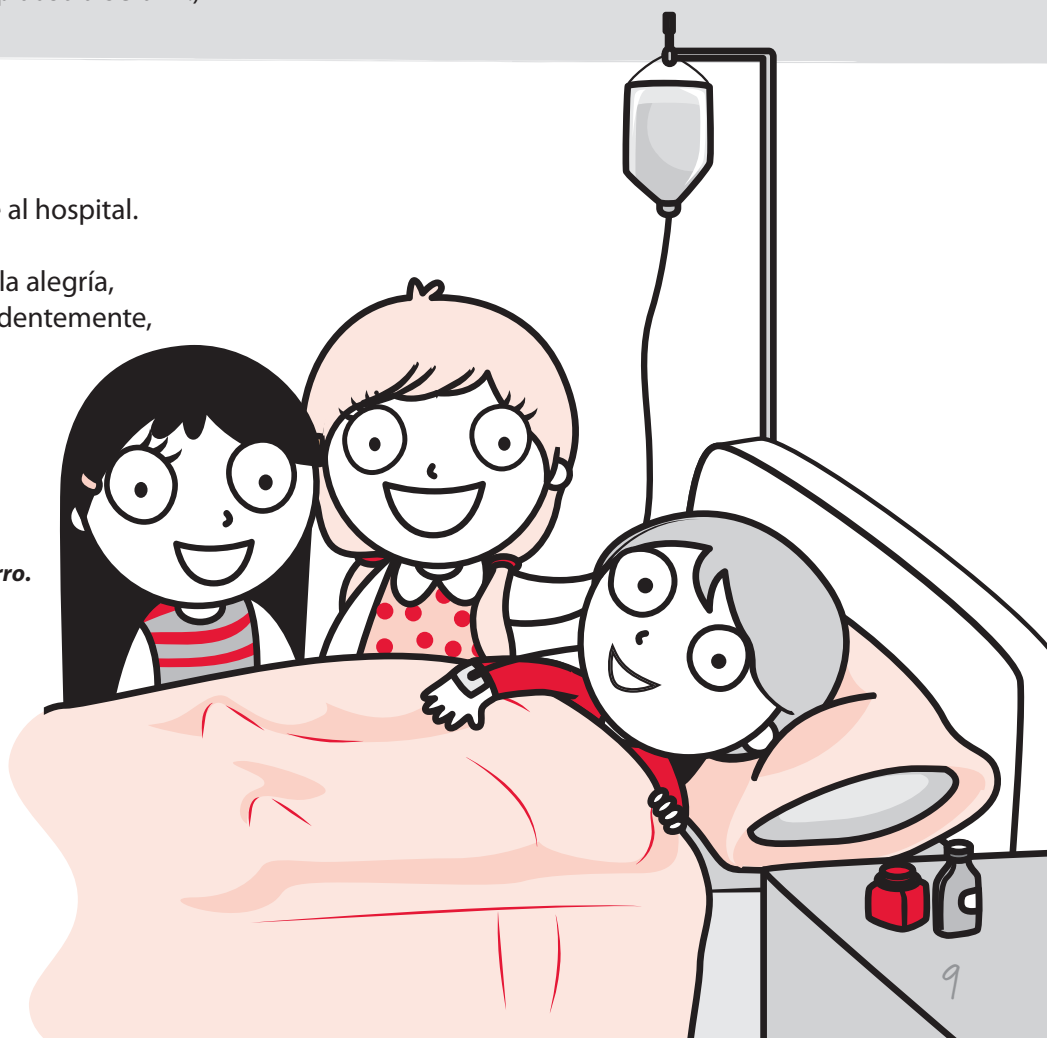
(Todos damos ahora un fuerte aplauso a Serafín.)

Su regalo fue el elegido,
y desde entonces cada día,
un par de amigos iban a visitarle al hospital.

Gracias a esto Agustín recuperó la alegría,
y a la semana siguiente, sorprendentemente,
quedó curado de repente.

Y colorín colorado,
este cuento regalado
espero que te haya gustado.

José Real Navarro.





Preguntas para el diálogo

1. ¿Cómo se llamaba el mejor amigo de Serafín? ¿Qué le ocurría? ¿Por qué estaba triste?
2. ¿Qué pidió la madre de Agustín a la maestra?
3. ¿A qué regalos dijeron que no los compañeros de Agustín?
4. ¿En qué consistía el regalo de Serafín? ¿Por qué fue el regalo de Serafín el que todos eligieron?
5. Si tú estuvieras enfermo y triste en el hospital como Agustín ¿te hubiera gustado que todos los días vinieran a jugar y estar contigo tus amigos y compañeros?
6. ¿Qué le pasó a Agustín al final?
7. Hay regalos que no cuestan dinero pero son tan buenos que devuelven la alegría al que estaba triste, como le pasó a Agustín; por ejemplo ir a jugar con alguien que está triste es un gran regalo que podemos hacer, o regalar nuestra amistad a alguien que está solo y sin amigos, o defender a alguien al que están haciendo daño, o ayudar a alguien cuando está en una dificultad, o compartir algo nuestro cuando alguien nos lo pide, o hacer un dibujo o manualidad y regalárselo a un amigo o a nuestros padres en su cumpleaños, o ser amables y educados con los demás, o hacer las paces cuando nos piden perdón o pedirlo nosotros, y así muchos ejemplos más... ¿Se os ocurre algún ejemplo más como éstos?

Cuando alguien hace cosas parecidas a éstas que hemos dicho, está dando un gran regalo a la otra persona. No cuesta dinero pero es lo más valioso que hay, porque sale del corazón... y eso siempre contagia mucha alegría y felicidad.

Recordad ahora alguna cosa buena que alguien haya hecho con vosotros y os haya producido alegría y felicidad. Levantad la mano y decidla cuando la tengáis.



Actividad

El educador preparará una hoja de papel continuo grande donde esté escrita esta frase que dejará pegada en la pared:



Somos un REGALO cuando AYUDAMOS a los demás a estar ALEGRES

El educador entregará a cada niño/a una cuartilla de trozo de papel de regalo. Sobre ella cada niño colocará su mano con sus dedos extendidos, y con un lápiz en la otra mano dibujará el contorno de la silueta de la mano que tiene sobre el papel. Luego cogerán unas tijeras y recortarán la mano que ha quedado dibujada. Hecho esto escribirán su nombre sobre ella.

Entonces el educador les dirá que todo aquél que quiera comprometerse esta semana a regalar alegría y felicidad a los que están a su lado, se levantará por orden, y pegará su mano regalo sobre el papel continuo que hay en la pared. De esta manera quedará hecho un mural con manos de papel regalo.



Ante este mural, el educador podrá explicarles a los niños y niñas lo que es y hace Cáritas, un grupo de personas cristianas que en la Iglesia se encarga de ayudar a las personas que están tristes porque no tienen trabajo, o no tienen casa donde vivir, o no tienen nadie que les quiera, o son pobres, o no tienen nada para comer. Estas personas del grupo de Cáritas les regalan su tiempo para ayudarles a tener trabajo, una casa donde vivir, comida para comer, amistad y alegría.

El educador les dirá que este grupo de Cáritas les quiere regalar un mensaje especial, para que no se olviden nunca del compromiso que hoy han tomado al pegar su "mano regalo" en el mural. El educador les dará a cada uno el dibujo que hay en la siguiente hoja para que lo coloreen y se lo queden como recordatorio.

Eres un REGALO
para los demás
cuando les das

ALEGRÍA, AMISTAD y FELICIDAD



Eres un REGALO
para los demás
cuando les das

ALEGRÍA, AMISTAD y FELICIDAD



Eres un REGALO
para los demás
cuando les das

ALEGRÍA, AMISTAD y FELICIDAD



Juego

El "Rosco" del PASAPALABRAS para la ESPERANZA

Mediante este juego vamos a dar a conocer algunas de las palabras que hay que poner en práctica y potenciar en el día a día para hacer posible un mundo mejor. Son las palabras que tratan de vivir y practicar cada día los voluntarios de Cáritas para ayudar a los demás.

Prepararos para descubrirlas y hacerlas vuestras, así juntos, podremos construir un mundo más justo, fraterno y solidario, donde no haya personas que sufran por culpa del egoísmo, la maldad y la injusticia.





Normas del juego

1. Serán necesarios dos voluntarios que en lugar de jugar se encargarán de controlar el tiempo de cada pregunta y de anotar los puntos que va ganando cada equipo.
2. El educador formará 3 grupos y establecerá un turno de participación.
3. Cada grupo elegirá un portavoz. Sólo el portavoz podrá decir la palabra que el grupo crea correcta para cada definición.
4. Cuando el educador lea la definición de una palabra del "Rosco" que les ha tocado, el grupo tendrá 15 segundos para responder. Puede leerla dos veces para que la escuchen bien. El tiempo empezará a contar cuando el educador haya leído la definición dos veces como máximo. Los compañeros que controlan el tiempo serán los encargados de decir cuando se han cumplido los 15 segundos.
5. Si dicen bien la palabra ganarán un punto. Si fallan habrá rebote y el siguiente grupo que toque por turno deberá decir la palabra que creen correcta. Si la aciertan se anotarán ellos un punto, si la fallan habrá rebote al otro grupo. Si ellos también la fallan, el educador dirá cuál es la palabra correcta.
6. Cuando un grupo no sepa la palabra, dirá "Pasapalabra", para intentar responder en la siguiente ronda.
7. El educador, antes de leer cada definición, dirá si la letra que toca del "rosco" es la inicial de la palabra, o la contiene (Ej: "empieza con la A"; o "contiene la A").
8. En la segunda ronda se volverán a repetir las definiciones de las palabras que quedan por descubrir, pero esta vez sólo tendrán 10 segundos para responder. (Seguirá habiendo rebote a los otros equipos si la fallan).
9. En la tercera y última ronda se repetirán las definiciones, pero el educador dirá las 2 letras iniciales con que empieza la palabra. Ahora sólo tendrán 8 segundos para responder. (Seguirá habiendo rebote a los otros grupos si fallan una palabra). Y también habrá rebote a los otros grupos si no saben la palabra, es decir, ahora no podrán decir "Pasapalabra".
10. Cuando el primer grupo termine su "Rosco", le tocará jugar al siguiente grupo. El juego terminará cuando los 3 grupos hayan jugado su "Rosco". Ganará el grupo que más puntos haya conseguido.

Palabras para el ROSCO 1.º

- A** Empieza con la A: **Ayudar**
Echar una mano a alguien que tiene un problema o necesidad, auxiliarle, socorrerle, prestarle cooperación.
- B** Empieza con la B: **Bondad o bondadoso**
Persona que le gusta hacer el bien, persona amable y buena.
- C** Empieza con la C: **Compañerismo**
Armonía y buena relación de ayuda entre compañeros.
- D** Empieza con la D: **Dar o donar**
Entregar algo tuyo a alguien.
- E** Empieza con la E: **Escuchar**
Prestar atención a lo que se oye. Aplicar el oído para oír algo.
- F** Empieza con la F: **Felicidad**
Estado de ánimo que hace que una persona se sienta muy bien, a gusto, contenta y satisfecha.
- G** Empieza con la G: **Generosidad o generoso**
Persona que siempre está dispuesta a prestar o dar algo suyo al que se lo pide o al que tiene una necesidad.
- H** Empieza con la H: **Humildad o humilde**
Cualidad que tiene una persona y que consiste en conocer las propias cualidades, al igual que sus debilidades y defectos, y esto le hace comportarse sin ser orgulloso ni soberbio, ni creerse superior a nadie.
- I** Empieza con la I: **Igualdad**
Valor o derecho que da o reconoce a todas las personas los mismos derechos, para que nadie sea discriminado o marginado.
- J** Empieza con la J: **Justicia**
Dar a cada uno lo que es justo para que se respeten sus derechos.
- L** Empieza con la L: **Liberar**
Hacer que alguien o algo quede libre.
- M** Contiene la M: **Compartir**
Repartir, dividir, distribuir algo tuyo con otra persona, o personas que lo necesiten.
- N** Contiene la N: **Animar**
Levantarle la moral a alguien que está desanimado.
- O** Empieza con la O: **Optimismo u optimista**
Tendencia a ver las cosas de forma siempre positiva, buscando siempre el lado bueno de las cosas.
- P** Empieza con la P: **Perdonar**
Hacer las paces. Reconciliarse con alguien que te había ofendido o hecho algo malo.
- R** Empieza con la R: **Respetar**
Tratar con educación y respeto a alguien.



- S** Empieza con la S: **Solidaridad o solidario**
Comprometerse en ayudar a alguien que sufre pobreza o necesidad.
- T** Empieza con la T: **Tolerancia**
Respetar las ideas, creencias o costumbres legítimas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las mías, para así convivir en paz y cordialidad.
- U** Empieza con la U: **Unidad o unión**
Se dice cuando un grupo de personas funcionan como si fueran una sola cosa, con un mismo pensar y sentir. Fácilmente se ponen de acuerdo en todo lo que deciden y hacen. Actúan como una piña.
- V** Empieza con la V: **Verdad**
Se dice de algo que es cierto, que no se puede negar de ninguna manera.
- Z** Contiene la Z: **Paz**
Se dice cuando las personas se llevan bien entre ellas, cuando no hay peleas, riñas o enfrentamientos.

Palabras para el ROSCO 2.º

- A** Empieza con la A: **Alegrar**
Causar alegría
- B** Contiene la B: **Amable o amabilidad**
Se dice de la persona que trata siempre bien a los demás, con cariño y afecto, haciendo que se sientan a gusto.
- C** Empieza con la C: **Colaborar**
Trabajar junto a una o varias personas para conseguir hacer juntas una tarea.
- D** Empieza con la D: **Dialogar**
Hablar entre dos a más personas sobre una cosa o tema, para intercambiar opiniones, ideas, pensamientos, etc.
- E** Empieza con la E: **Educado**
Se dice de la persona que tiene buena educación.
- F** Empieza con la F: **Fraternidad**
Se dice cuando las personas se tratan como hermanos.
- G** Empieza con la G: **Gratuidad**
Hacer algo bueno por alguien sin pedir nada a cambio.
- H** Empieza con la H: **Honradez u Honrado**
Cuando alguien hace las cosas como se debe, sin hacer trampas ni engaños.
- I** Empieza con la I: **Integrar**
Hacer que alguien que estaba marginado de un grupo vuelva a formar parte de él. O bien acoger bien a alguien que se incorpora nuevo a un grupo.
- J** Empieza con la J: **Justo**
Se dice de la persona que vive y actúa respetando la justicia y los derechos de todos.

- L** Empieza con la L: **Leal o lealtad**
Se dice de la persona con quien se puede confiar, porque es fiel amiga o compañera que nunca nos traicionaría.
- M** Contiene la M: **Acompañar**
Estar o ir en compañía de alguien; acercarnos de corazón a lo que él siente.
- N** Contiene la N: **Convivir**
Vivir en compañía de otras personas tratando de estar en armonía y respeto.
- O** Empieza con la O: **Ofrecerse**
Comprometerse en hacer o dar algo a alguien de forma voluntaria, de tal manera que vea que puede contar con él.
- P** Empieza con la P: **Pacificar**
Establecer la paz donde había conflicto, pelea o enfado. Reconciliar a quienes están enfrentados.
- R** Empieza con la R: **Reciclar**
Reutilizar un material que hemos usado y gastado para que se pueda volver a utilizar de otra manera, y así evitar más contaminación.
- S** Empieza con la S: **Sonreír**
Mostrar alegría con el gesto de la cara. Ofrecer un aspecto alegre o gozoso con el rostro.
- T** Contiene la T: **Amistad**
Relación de afecto que se establece entre dos o más personas que se aprecian y valoran mucho entre ellas. Cuanto más se tratan y están juntas más se fortalece y crece el aprecio que se tienen.
- U** Contiene la U: **Esfuerzo**
Poner toda tu fuerza y ánimo para lograr hacer una cosa que te has propuesto, venciendo las dificultades y problemas que se presenten.
- V** Empieza con la V: **Valentía**
Hecho o acción difícil que se hace sin miedo y con mucho valor y decisión.
- Z** Contiene la Z: **Sencillez**
Valor o cualidad de una persona que no es complicada ni rebuscada. Se comporta de forma natural y humilde con todos. No quiere tener más cosas de las que necesita. No es caprichosa ni le gustan los lujos o riquezas.

Palabras para el ROSCO 3.º

- A** Empieza con la A: **Acoger**
Recibir a alguien con agrado haciéndole sentir en familia. Tratar de que alguien que viene nuevo se sienta aceptado, escuchado y seguro.
- B** Empieza con la B: **Bueno**
Se dice de la persona que tiene bondad, que se comporta siempre bien con los demás.
- C** Empieza con la C: **Consolar**
Aliviar la pena o sufrimiento de alguien.



- D** Empieza con la D: **Defender**
Proteger, amparar a alguien que está en peligro porque es amenazado por otro.
- E** Empieza con la E: **Ecología**
Defensa y protección de la naturaleza y del medio ambiente. Amor a la Creación.
- F** Empieza con la F: **Familiaridad**
Es cuando tratamos a los demás con naturalidad, cercanía, sencillez y confianza, como si fueran de nuestra propia familia.
- G** Contiene la G: **Agradecer**
Mostrar gratitud o dar gracias ante una acción o bien recibido de otra persona.
- H** Empieza con la H: **Hospitalidad**
Acoger y recibir muy bien a otra persona haciendo que se sienta como en su propia casa, dándole todo lo que pueda necesitar para que se encuentre bien.
- I** Empieza con la I: **Ilusión**
Estado de ánimo que nos hace estar llenos de mucha emoción, alegría y gusto cuando hacemos una cosa que nos gusta, o esperamos que venga algo o alguien muy deseado.
- J** Empieza con la J: **Jesús**
Hijo de Dios que vino a este mundo para enseñarnos, con su ejemplo, a querernos unos a otros como Dios nos quiere, para que así, juntos construyéramos un mundo mejor, el Reino de Dios.
- L** Empieza con la L: **Luchador**
Persona que es muy constante y perseverante en su esfuerzo para conseguir una cosa que se ha propuesto, o que quiere superar. No se desanima y dedica toda su fuerza y empeño para lograrlo.
- M** Contiene la M: **Amor**
Sentimiento muy intenso de afecto y de querer a otra persona que nos hace buscar estar unidos y entregados a ella.
- N** Contiene la N: **Sinceridad**
Hablar diciendo siempre la verdad que uno piensa y siente, sin engaño ni fingimiento.
- O** Contiene la O: **Cooperar**
Unirse a otros para hacer un trabajo juntos, aportando cada uno su esfuerzo, y así alcanzar juntos el fin que todos persiguen con ese trabajo, ya que solos sería difícil de lograr.
- P** Empieza con la P: **Proteger**
Amparar, defender, resguardar a una persona que está en peligro.
- R** Empieza con la R: **Responsable**
Se dice de la persona que pone mucho cuidado y atención en lo que hace o dice. Está obligado a responder de lo que suceda o haga.
- S** Empieza con la S: **Socorrer**
Ayudar o auxiliar a alguien en un peligro o necesidad.
- T** Empieza con la T: **Trabajador**
Se dice de la persona que cumple muy bien con su trabajo. Es muy aplicado en su tarea, no es nada perezoso.

U Contiene la U: **Autoestima**

Se dice de la valoración positiva que uno hace de sí mismo. Uno se acepta y se quiere a sí mismo tal como es, está a gusto con su forma de ser.

V Empieza con la V: **Voluntariado o voluntario**

Son las personas que se comprometen en una ONG, de forma gratuita, para realizar una acción solidaria a favor de personas que sufren pobreza o necesidad.

Z Contiene la Z: **Esperanza**

Es tener una gran confianza en que es posible conseguir aquello que soñamos o deseamos profundamente. Esta confianza nos da la fuerza para no desesperar y no dejar de esforzarnos por conseguir nuestros sueños.





Actividad sobre el Juego: Mis PALABRAS para CONSTRUIR un mundo con ESPERANZA

Aquí tienes las 63 palabras que han aparecido en los 3 roscos de este juego.

Ayudar, Bondad, Compañerismo, Dar, Escuchar, Felicidad, Generosidad, Humildad, Igualdad, Justicia, Liberar, Compartir, Animar, Optimismo, Perdonar, Respetar, Solidaridad, Tolerancia, Unidad, Verdad, Paz, Alegrar, Amable, Colaborar, Dialogar, Educado, Fraternidad, Gratuidad, Honradez, Integrar, Justo, Leal, Acompañar, Convivir, Ofrecerse, Pacificar, Reciclar, Sonreír, Amistad, Esfuerzo, Valentía, Sencillez, Acoger, Bueno, Consolar, Defender, Ecología, Familiaridad, Agradecer, Hospitalidad, Ilusión, Jesús, Luchador, Amor, Sinceridad, Cooperar, Proteger, Responsable, Socorrer, Trabajador, Autoestima, Voluntariado, Esperanza

De todas estas palabras vas a escoger 21, pero hazlo siguiendo las indicaciones que vienen a continuación:

1. Escoge primero aquellas **8** palabras que tú ya vives y practicas cada día, las que más te caracterizan en tu forma de ser y comportarte, o bien aquellas que tú consideres palabras importantes que guían tu forma de comportarte.
2. Luego escoge otras **8** palabras que vives o practicas poco en tu día a día, pero que te gustaría vivir y practicar más para que estuvieran integradas en tu forma de ser, o bien aquellas palabras que querrías darles mayor importancia o hacerles más caso.
3. Por último escoge aquellas **5** palabras que no hayas elegido antes, y que creas que son muy necesarias para que este mundo sea mejor, y que si todos las practicasen, el mundo sería muchísimo mejor, casi como un cielo.

Una vez tengas elegidas tus 21 palabras, dirás a tus compañeros qué palabras has elegido en cada apartado. Recuerda que al decir estas palabras te vas a comprometer a llevarlas a la práctica todos los días. Así ayudarás a construir un mundo con esperanza, por lo menos allí donde tú estés. Palabras como las que has escogido son las que tratan de vivir y practicar cada día las personas de Cáritas para ayudar a los pobres. Si las vives así también serás de Cáritas.

Cuando todos lo hayáis puesto en común, será el momento en que cada uno construya una gran sopa de letras con sus 21 palabras. Para hacer tu sopa de letras lo primero que tienes que hacer es colocar tus 21 palabras bien distribuidas en las casillas del tablero que tienes en la página siguiente. Una vez lo tengas hecho, rellenarás con letras al azar las casillas que estén vacías. Terminado esto le pasarás tu sopa de letras a tu compañero de al lado, y él te pasará la suya. Os pasaréis también la lista con las 21 palabras de cada uno para saber cuáles buscar. Tendréis 10 minutos para encontrarlas todas.

This image shows a full page of blank graph paper. The grid consists of small, equal-sized squares formed by thin black lines. There are 20 columns and 20 rows of squares, creating a total of 400 square units. The grid covers the entire area of the page, leaving no margins or other markings.

Cuento

El Reino de los Sueños

El Reino de los Sueños estaba en un lugar muy muy elevado, en lo más alto de lo más alto, más arriba de lo más arriba. Desde aquellas alturas, en un día claro y soleado, podía verse con facilidad todas las tierras y todos los mares del mundo entero.

Los habitantes más mayores de este Reino de los Sueños se llamaban los Soñin. Eran muy alegres y joviales. Estaban siempre tan contentos, que sus ojos brillaban casi como las estrellas. Eran muy curiosos y observadores. Les gustaba mucho mirar desde allí arriba lo que ocurría allá abajo, en las tierras y en los mares de todo el mundo.

Tenían mucha vista. Por eso se pasaban horas y horas observando. Pero muchas veces su alegría se perdía porque no les gustaba nada todo lo malo que allá abajo veían sus ojos. Sin embargo la recuperaban en seguida gracias al gran poder de soñar que poseían.

Al ver el HAMBRE que muchas personas sufrían en tantas tierras rotas y hundidas del mundo, la mente de los Soñin se llenaba de sueños de una tierra donde la palabra “hambre” no existiera en el vocabulario ni en ningún diccionario, porque su significado había quedado olvidado, y sólo existía en los libros de historia, o en los museos de prehistoria.

Al ver la POBREZA que tantas personas padecían en tantas tierras grandes y pequeñas del mundo, la mente de los Soñin se llenaba de sueños de una tierra donde hubiera sirenas de alarma que sonaran ensordecedoramente cuando alguien pasara necesidad, y no pararan de sonar día y noche, para no dejar dormir a nadie hasta que le ayudaran a vivir con dignidad.

Al ver la VIOLENCIA y las GUERRAS, que tanto dolor provocaba en tantas personas inocentes de tantas tierras altas y bajas del mundo, la mente de los Soñin se llenaba de sueños de una tierra donde el dolor y el daño que un agresor provocara, lo sufriera el mismo agresor en carne propia, y su víctima sólo sintiera cosquillas en las costillas.

Al ver la TRISTEZA y las lágrimas de tantas personas marginadas y rechazadas por otras en tantas tierras estrechas y anchas del mundo, la mente de los Soñin se llenaba de sueños de una tierra donde las personas fueran imanes, que se atraen con tanta fuerza que no pueden vivir separados, y atraen a todo aquél que esté alejado.

Al ver la CONTAMINACIÓN y la destrucción de la Naturaleza en todas las tierras y en todos los mares del mundo, la mente de los Soñin se llenaba de sueños de una tierra donde hubiera hospitales de bosques y hospitales de mares, y los humanos, desde muy pequeños, aprendieran el idioma de la Naturaleza para poder hablar con ella todos los días y todas las noches, para escuchar lo que le duele y escuchar lo que les regala.

Los Soñin, después de ver con detenimiento desde allí arriba todo esto que sucedía allá abajo, en todas las tierras y en todos los mares del mundo, ya no quisieron mirar más. No pudieron aguantarse más. Había llegado su hora. Después de pensarlo con calma... tomaron una firme decisión. Los Soñin decidieron...

— ¿Sabes lo que decidieron? ¿Lo adivinas?

Lo Soñin decidieron NACER, y se convirtieron en niños nacidos de mujer. Bajaron del Reino de los Sueños al Reino de la Tierra para poder hacer realidad todos sus sueños.

Sus madres, al verlos nacidos, les llamaron sus NIÑOS, que tenían la misión de cambiar este mundo del revés, como su nombre SOÑIN leído del revés.

José Real Navarro.



Para empezar a hablar del cuento

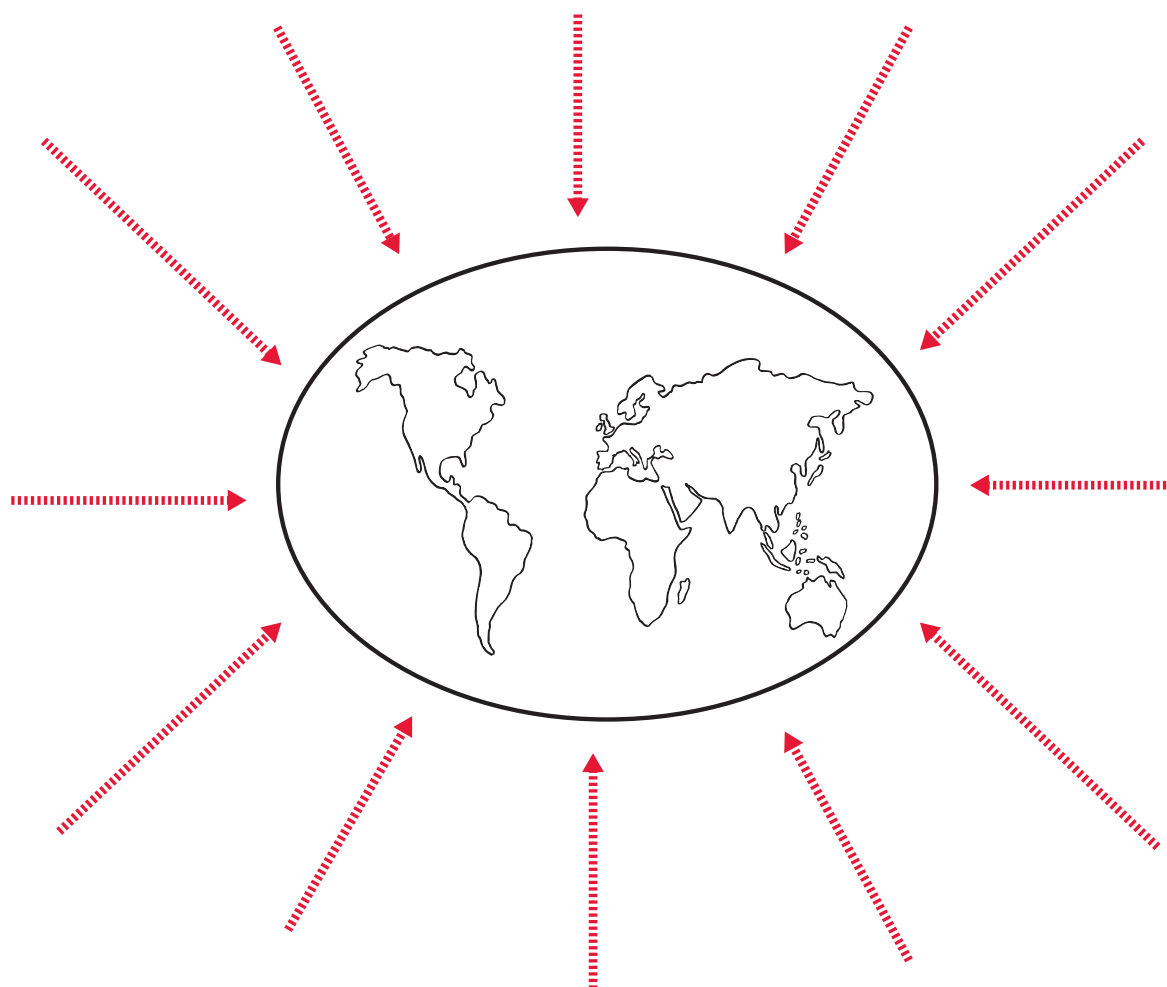
1. ¿Dónde vivían los Soñin?
2. ¿Cómo eran y qué les gustaba hacer?
3. ¿Cuáles eran los sueños que tenían los Soñin?
4. ¿Por qué decidieron nacer?
5. ¿Qué les ocurrió con su nombre al nacer? ¿Qué significaba eso?
6. ¿Qué mensaje te dice a ti este cuento?



Actividad 1: Volver el mundo del revés

Imagina que aún no has nacido, eres un Soñin que está viendo cómo es el mundo desde allí arriba. ¿Qué cosas de las que ocurren hoy en el mundo y en la sociedad donde vives no te gustan? ¿Qué es lo que más te entristece cuando ves las noticias que pasan cada día, o de lo que ves que les ocurre a las personas que están a tu alrededor, o a ti mismo?

Antes de contestar, pintarás de negro los continentes de este planeta tierra y de gris los mares, para simbolizar con ello lo malo que hay en el mundo, lo que le quita vida, alegría y esperanza. Cuando no hay amor ni solidaridad... el mundo se OSCURECE. Cuando lo hayas pintado, cada cosa que contestes de la pregunta anterior la escribirás sobre estas flechas.



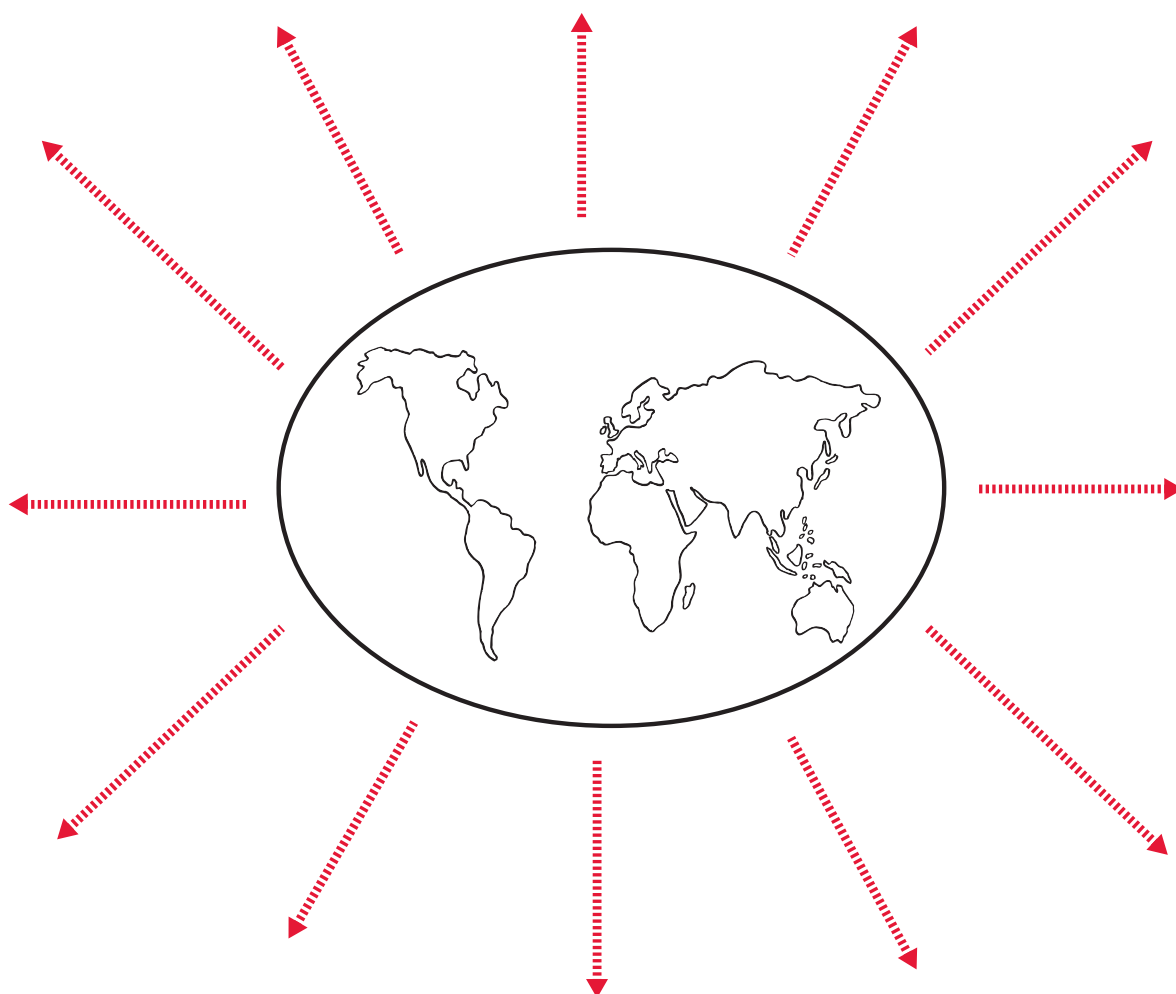
Descifra ahora este mensaje secreto que te mandan los Soñin, y que está escrito en su idioma, es decir, todas las palabras están escritas al revés:

Sol Soñin on somereuq res setnerefidni etna sal sedadisecen y le otneimirfus euq somaev a ortseun roderla. Somereuq res soiradilos. Somereuq raduya a sol sámed omoc a sortoson son airatsug euq son naraduya is somaréivutse ne us ragul. Etenú a sortoson arap revlov le odnum led séver, sám otsuj y oiradilos. Nop ut amrif ed osimormmoc íuqa:



Sueña ahora como un Soñin, **¿cómo te gustaría que fuera este mundo? ¿Cómo es el mundo que sueñas?**

Antes de contestar, pintarás de amarillo el espacio que hay entre las flechas que rodean el mundo, luego pintarás de marrón los continentes y de azul los océanos, con esto simbolizarás el mundo mejor que sueñas para que todos puedan ser felices en él. Es el mundo que también sueña y por el que trabaja Cáritas con sus más de 65.000 voluntarios en nombre de la Comunidad Cristiana. Cada respuesta que des la escribirás sobre las flechas.



Tú eres un Soñin que decidió nacer porque no le gustaba lo malo que veía en el mundo, ¿qué 5 cosas concretas, por pequeñas que sean, puedes empezar a hacer, o dejar de hacer, para hacer posible a tu alrededor, allí donde estás, un mundo mejor?

Escríbelas sobre el fondo amarillo que antes has pintado entre las flechas, porque de esa manera, cuando las pongas en práctica a tu alrededor, serás LUZ de ESPERANZA para este mundo y para las personas que te rodean. Nunca olvides que cuando alguien ama y es solidario, por pequeño que parezca lo que hace por los demás, está llenando de LUZ y ESPERANZA el mundo donde vive.

Cáritas te invita a SER LUZ con tu SOLIDARIDAD.



Actividad 2:

Ser vidrieras de ESPERANZA

Jesús decidió nacer para iluminar a todos con el amor de Dios que llenaba su corazón, especialmente a los marginados, a los pobres, a los que sufrían por culpa de la maldad o las injusticias, por eso se comprometió solidariamente con ellos para devolverles la ALEGRÍA y la ESPERANZA.

Así es como empezó a construir un mundo mejor, lo que él llamaba el Reino de Dios. Entre todos recordad ahora mismo 10 escenas del evangelio en las que Jesús hace un mundo mejor a su alrededor. Podéis buscarlas en los Evangelios.



Hoy Jesús necesita urgentemente de nosotros para que seamos LUZ de ESPERANZA para este mundo. Necesita que practiquemos la solidaridad y la fraternidad a nuestro alrededor para seguir construyendo el Reino de Dios, el reino de los sueños hecho realidad. Por eso hoy quiere decirnos esto:



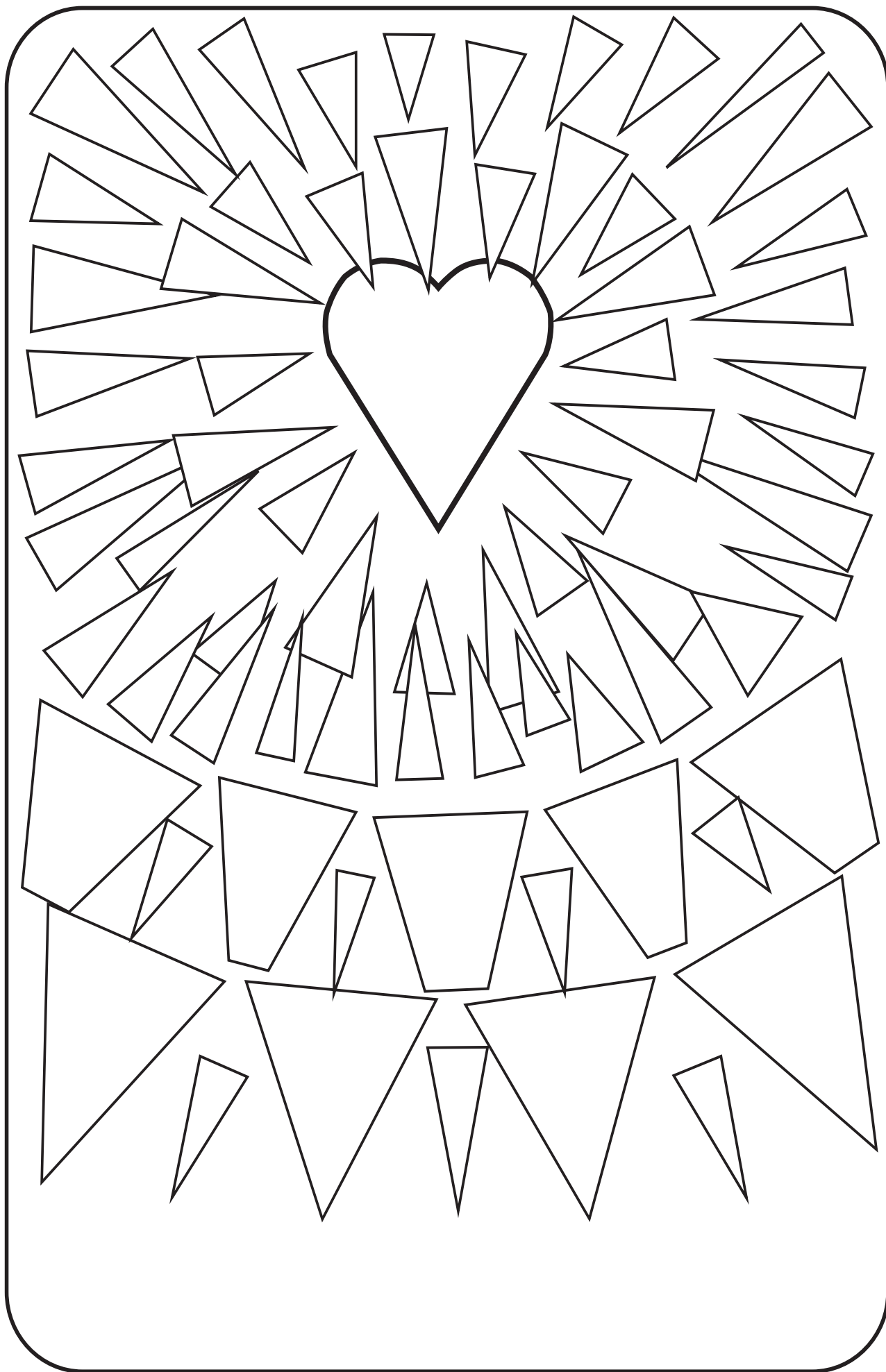
Eres la luz del mundo... Brille tu luz delante de los demás para que todos, viendo el bien que haces, den gracias y alabanza a tu Padre Dios por ello.

(Mt 5,14.16)

¿Queréis ser LUZ del mundo? Si respondéis que sí a esto que os propone Jesús, desde Cáritas os damos la enhorabuena, porque a través de vuestras obras buenas y vuestra forma de ser y comportarse solidariamente, los demás podrán ver y sentir la LUZ del AMOR de DIOS que les ilumina a través de vosotros.

Ahora os invitamos a construir una vidriera donde expresaréis simbólicamente vuestra voluntad de decir Sí a Jesús, porque queréis ser contagiadores de luz de Esperanza. Para eso cada uno cogerá una cartulina negra tamaño folio, y dibujará o calcará más o menos sobre ella, las figuras que tiene en la página siguiente.







Pasos para construir la vidriera

Para recortar y sacar estas figuras de dentro de la cartulina cogerás unas tijeras, y con el filo de una de las puntas frotarás repetidas veces con fuerza en el punto central de una de las figuras que quieras recortar.

Cuando veas que has atravesado la cartulina con la punta de la tijera en ese punto, es cuando podrás meter esa punta de la tijera hasta el fondo atravesando la cartulina y pudiendo cortar, desde dentro, la figura que toque sacar.

Así harás con todas las figuras que hayas dibujado. Ten el cuidado de poner una madera o cartón o plástico duro debajo de la cartulina cuando estés haciendo esto para no estropear o rayar la mesa sobre la que estás.

Una vez hayas recortado todas las figuras fíjate en esta idea:

Para poder hacer la vidriera has tenido que quitar trozos de cartulina para que pueda pasar la luz a través de ellos. A nosotros nos debe ocurrir algo parecido, también tenemos que quitar de nuestra forma de ser y de comportarnos todo aquello que sea egoísmo, maldad, mentira, agresividad, envidias, etc, porque no deja que nos atraviese la luz de Dios.

Escribe sobre los trozos de cartulina que has quitado todas aquellas cosas negativas que quieres eliminar de tu forma de ser y comportarte porque hace daño o perjudica a los demás y a ti mismo. Luego las pegarás sobre un folio en blanco, tratando que quede como un cuadro de arte moderno abstracto, y escribirás como título en la parte de arriba o abajo **“Lo que impide ser luz de Esperanza”**. Los compañeros pondréis en común lo que habéis escrito en esos trozos de cartulina.

Ahora cogerás papeles de celofán de muchos colores y los irás recortando y pegando como tú quieras en la cartulina para ir cubriendo los huecos de las figuras, usando distintos colores para cada una.

Cuando tengas cubiertos todos los huecos, estará ya terminada, sólo tendrás que darle la vuelta a la cartulina y verás la vidriera de la Esperanza que te ha salido.

Ojalá seas en tu vida como una vidriera, y los demás puedan ver y sentir a través de ti, la luz del Amor de Dios que contagia ESPERANZA gracias a tu SOLIDARIDAD.

Cuento

La leyenda de la olla de metal

Cuenta una antigua leyenda que, en una de las regiones más hermosas del mundo, existió hace cientos de años un pueblo que poseía una *olla de metal* con poderes extraordinarios. Cualquier cosa que se depositara en su interior se multiplicaba sin fin. Si se ponía comida, la comida nunca se acababa por más que se sacara de su interior. Si ponían monedas de oro, nunca se terminaban por más que sacaran de su interior.

Cuentan que en un momento de peligro, la *olla de metal* fue enterrada por aquel pueblo en un lugar desconocido, para que no cayera en manos de su enemigo que estaba a punto de arrasarlo. Por desgracia fueron vencidos y arrasados, y de la *olla* nunca más se supo. Desde entonces la leyenda no ha dejado de contar los poderes tan asombrosos que tenía aquella prodigiosa *olla*.

Cientos de años después, una niña, haciendo un hoyo en la tierra de su jardín, la encontró por casualidad. Sorprendentemente estaba como nueva, su metal relucía tanto que el cielo podía verse reflejado en ella.

Llamó a sus padres, y éstos pronto quisieron comprobar si se trataba de la *olla de la leyenda*. Pero por más cosas que pusieron en su interior, allí no ocurría nada. Lo primero que pusieron fue un anillo de oro y unos pocos billetes, con la esperanza de que se multiplicaran y les hicieran ricos multimillonarios. Pero no hubo manera de que nada de lo que depositaban en su interior se multiplicara. Sus sueños de riquezas y lujos se esfumaron. No había duda de que aquella *olla* no era la de la leyenda. Y quizá la leyenda no era más que eso, una leyenda inventada.

Al final le devolvieron la *olla* a la niña diciéndole que aquello era un cacharro inservible. Pero para la niña seguía siendo su *olla mágica*, su objeto preferido para jugar. Un día coincidió que en su colegio estaban haciendo una campaña solidaria a favor de unos pueblos de África donde sus habitantes pasaban mucha necesidad. Los alumnos que quisieran podían colaborar entregando de sus casas objetos como: utensilios para cocinar, medicinas, ropa, juguetes...

La niña decidió desprenderse de su *olla de metal*, reluciente como el cielo. Y ésta fue enviada a África, junto con todas las cosas que otros alumnos del colegio dieron.

La *olla de metal* fue a parar a uno de los poblados más pobres de África. Allí la gente no tenía casi nada para comer. Pero al ver aquella *olla*, cada uno del poblado trajo de su casa lo poco que tenía para ponerlo allí dentro y hacer un guiso entre todos.

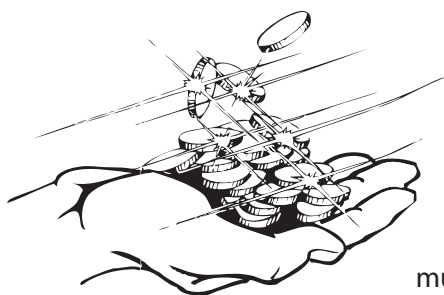




Uno trajo la única patata que tenía, otro trajo la sal, otro puso el último trozo de carne que le quedaba, otro puso la poca verdura que tenía, otro llevó los seis garbanzos que le quedaban, uno trajo el último litro de agua potable que quedaba en el pozo. Otro puso la leña de su casa y otro puso lo único que tenía, el fuego.

Cuando terminaron de hacer el guiso, y se pusieron a repartirlo entre todos, se dieron cuenta de que por más cucharadas que sacaban de la *olla*, siempre había la misma cantidad de guiso en su interior. No se terminaba nunca. Comieron todos hasta saciarse, y después llevaron aquella *olla* prodigiosa hasta otro poblado donde también padecían por el hambre, para que comieran hasta saciarse. Una vez estuvieron todos saciados, la *olla* quedó vacía.

Los de este segundo poblado, muy agradecidos por la comida tan sabrosa que les habían ofrecido sus vecinos, depositaron en el interior de la olla, como agradecimiento, los pocos objetos de valor que tenían: uno puso las únicas monedas que tenía, otro puso un anillo, otro puso un billete pequeño, otro un collar, otro unas pocas semillas de trigo, y otro dio unas pocas semillas de maíz. Taparon la *olla* y se la devolvieron muy agradecidos.



Pero cuando los del primer poblado la abrieron y empezaron a sacar lo que había dentro, se dieron cuenta de que por más anillos, semillas, monedas y billetes que sacaban de su interior, nunca se terminaban. La *olla* seguía igual de llena.

Entonces comprendieron que aquella *olla* tenía el poder prodigioso de multiplicar todo lo que la gente ponía en común y compartía cuando había una necesidad. La leyenda de la *olla de metal* era cierta, y ahora estaba en el único lugar donde podía estar, en manos de un pueblo que había descubierto el secreto para hacerla funcionar, un pueblo que sabía cooperar y compartir en la necesidad.

Y cuando no la usaban, la enterraban en un lugar desconocido, para que sus enemigos, los pueblos de gentes codiciosas y egoístas, no se la pudieran arrebatar.

José Real Navarro.



Preguntas para el diálogo

1. ¿Por qué fue enterrada la *olla de metal*?
2. ¿Quién encontró la *olla*? ¿Qué intentaron hacer con ella?
3. ¿Por qué fue la *olla* a África?
4. ¿Por qué razón empezó a funcionar la *olla* en África?
5. ¿Por qué volvieron a enterrar la *olla*?
6. Di una frase que resuma el mensaje que te ha transmitido este cuento.
7. Ante un problema o dificultad, cuando en un grupo cada uno aporta lo que puede o tiene, las soluciones vienen con más facilidad. ¿Has tenido tú, o conoces, alguna experiencia de esto que pueda ponerse como ejemplo?
8. ¿Por qué razón imaginas que la gente del primer poblado decide llevar la Olla a su poblado vecino? ¿Por qué lo hacen si no están obligados a hacerlo? ¿Tú que hubieras hecho?
9. ¿Qué 5 grandes problemas del mundo desaparecerían si todas las personas quisiéramos compartir?
10. En el Evangelio se cuenta un hecho que hizo Jesús y que es conocido como el milagro del compartir. Léedlo en esta cita de Mateo 14,13-21, y luego relacionadlo con este cuento de la olla de metal. ¿Por qué crees que se llama el milagro del compartir? ¿Qué mensaje nos quiere decir hoy Jesús con esto?





Actividad 1: Juego de la Olla

Primera parte del juego

El educador colocará una pequeña olla o cacerola delante de todos y les dirá lo siguiente:

- Tenéis 9 minutos para escribir en papeles sueltos cosas que niños y niñas de vuestra edad pueden compartir con sus compañeros o amigos. Cada cosa la escribiréis en papeles distintos. También podéis escribir en ellos cosas que no sean materiales como por ejemplo vuestro tiempo, vuestra amistad, etc.

Cuando ya no sepáis qué escribir más, entonces, por turnos, cada uno se levantará de su sitio y pondrá dentro de la olla uno de sus papeles, diciendo a los demás lo que ha puesto en él. Y así, todos los demás, siguiendo su turno, irán haciendo lo mismo.

No podréis repetir cosas que ya hayan dicho otros compañeros. Dentro de la olla sólo se pondrán papeles que no estén repetidos. Cuando alguien se quede sin papeles, es decir, que llegue su turno y ya no tenga nada nuevo que decir para echar dentro de la olla, entonces quedará eliminado. Ganará el último que se quede sin papeles, es decir, el que escribió más cosas diferentes.



Segunda parte del juego



El educador hará sonar una música, y mientras tanto, vosotros os iréis pasando de mano en mano la pequeña olla que contiene los papeles. Cuando el educador pare la música de improviso, aquél de vosotros que tenga en ese momento la olla, cogerá al azar uno de los papeles de su interior, lo verá sin decir nada, y tendrá que decir a los demás, sin palabras ni gestos, **sólo mediante dibujos** en la pizarra o en un papel, el contenido del papel que le ha tocado. Los compañeros deberán adivinar lo que él quiere decirles mediante dibujos.

Tiene un minuto y medio para conseguirlo. El que se lo acierte ganará un punto. Al final ganará el compañero que más puntos haya conseguido.

Tercera parte: propuesta de miniproyecto del Compartir

El objetivo que se persigue es que cada componente del grupo haga un listado de 10 cosas suyas (libros, juegos, juguetes, música) que esté dispuesto a prestar y compartir con sus compañeros.

¿Cómo organizar este miniproyecto?

1. Los que quieran participar en este proyecto harán los listados de las cosas que quieren prestar. El educador los revisará para que no haya cosas excesivamente costosas o delicadas, y para que no haya grandes desproporciones entre lo que unos están dispuestos a poner en común y otros.
2. El educador hará un listado general donde estén clasificadas y agrupadas todas las cosas que se ponen en común, señalando la persona que está dispuesta a prestarla.
3. Semanal o quincenalmente, los componentes del grupo que participen en este proyecto podrán escoger una cosa del listado, y el educador escribirá su nombre en el listado junto al objeto solicitado. Entonces el compañero propietario del mismo se lo traerá en la próxima reunión de grupo para que el educador se lo dé al que lo ha pedido prestado.
4. Más de dos semanas no se puede tener una de las cosas prestadas. No se puede pedir otra cosa del listado si no se devuelve la que se tenía. Si alguien no devuelve lo que se llevó porque se le ha perdido, o porque lo ha estropeado dejándolo inservible, deberá compensar al propietario dándole una de las cosas suyas que él había puesto en su lista para prestar.





Actividad 2:

Tienes una carta para acabar con la pobreza y el hambre

Como todos sabemos, una de las consecuencias del no saber ni querer compartir es la pobreza, el hambre y las desigualdades sociales que hay en el mundo, que hacen que millones de personas estén condenadas a malvivir sin poder disfrutar de sus derechos más fundamentales.

Hace unos años, todos los gobernantes de todos los países del mundo se comprometieron para acabar con el hambre y la pobreza extrema en todo el mundo, y se propusieron que esto estuviera cumplido en el año 2015. Pero a día de hoy no han hecho demasiado y queda muchísimo por hacer. Lo más seguro es que para la fecha de 2015 no hayan cumplido su compromiso de acabar con el hambre y la pobreza extrema. La realidad es que todavía hay muchas personas en el mundo que no saben ni quieren compartir, entre ellos muchos gobernantes.

¿Qué podemos hacer nosotros? No somos gobernantes, pero vosotros, los niños y niñas de hoy, podréis ser los gobernantes del mañana, y seréis seguro los ciudadanos y ciudadanas que el día de mañana elijan democráticamente a los gobernantes que sean más solidarios y luchen contra las injusticias y la pobreza.

Sólo si empezáis ya ahora a entrenaros en el compromiso solidario haciendo pequeñas grandes cosas por los demás, cuando seáis mayores no dudaréis en trabajar por hacer una sociedad más justa.

Fijaos en estas dos historias:

Testimonio del mercadillo solidario

Una mañana de septiembre, en un pueblecito llamado Alfarrasí, el responsable de Cáritas se dirigía hacia los locales de la Parroquia. Unas niñas se le acercaron corriendo y una de ellas le dijo:

— Hemos hecho un mercadillo para los pobres; ahora le traemos todo lo que hemos recogido.

Unos minutos después, la ventana del despacho de Cáritas estaba abierta, y a través de ella le entregaron dos bolsitas de plástico, una contenía tres euros con diez céntimos y la otra cinco euros con cuarenta céntimos.

El sábado siguiente aquellas niñas estaban en la plaza del pueblo vendiendo en su mercadillo. Sobre cajas de cartón tenían expuestas pulseras y collares realizados por ellas, peluches y todo tipo de juguetes que habían recogido de sus casas. Y así continuaron sábado tras sábado vendiendo en su mercadillo aquello que recogían. Lo que más sorprendía era su edad, tenían entre 7 y 9 años.

Por propia iniciativa, siendo sensibles a la pobreza que sufrían muchas personas en su pueblo por culpa de la crisis, y sabiendo que Cáritas se dedicaba a ayudar a los pobres, decidieron realizar esta acción solidaria, y el último sábado de mes entregaron en la misa de niños la cantidad de dinero que habían recogido gracias a su mercadillo.

Testimonio del cumpleaños solidario

Chloe Langlois es una niña norteamericana que no celebró su séptimo cumpleaños como tantos otros niños de medio mundo: regalos y más regalos, fiesta, tarta, juegos y música. A ella se le ocurrió pedir a todos sus amigos y conocidos comida como regalo de cumpleaños. Comida abundante, no para ella, sino para los pobres.

Quiso organizar su fiesta para ayudar a otros. Consiguió llenar 14 cajas repletas de comida que entregó a la Cáritas de su Parroquia para que la repartiera entre los necesitados. Y lo hizo en la misa del domingo. Cuando llegó el momento de las ofrendas, la niña se adelantó al altar arrastrando una bolsa de comida en la que estaba escrito: *"De Chloe Langlois. Comida para los pobres, en acción de gracias por un gran cumpleaños."*

Preguntas para el diálogo

1. ¿Sabéis otras historias parecidas a estas anteriores sobre personas que conozcáis, que hayan hecho alguna acción solidaria para ayudar a otros, aunque parezcan acciones pequeñas o insignificantes?
2. Fijándonos en las dos historias de la carta, ¿cómo imagináis que serán estas niñas cuando sean mayores, cuando tengan más de 28 años? ¿En qué acciones solidarias podrán estar comprometidas?
3. ¿Qué pasaría si una de estas niñas, cuando sea mayor, sea elegida presidenta del gobierno, o alcaldesa, o presidenta de una Comunidad Autónoma?
4. Cuando las niñas de los testimonios anteriores sean adultas y puedan votar en unas elecciones democráticas, ¿a qué tipo de partidos políticos votarán para que gobiernen su país?
5. ¿Qué acción concreta podéis hacer como grupo para entrenaros en la Solidaridad?



ORACIÓN para ser LUZ de ESPERANZA

Hola Jesús,
amigo, hermano,
y Dios mío.

Quiero dejarte vivir en mi corazón,
para que puedas hacer de mí
la mejor de las personas que yo pueda ser.

Una vez dijiste que tus amigos son la luz del mundo.
Me gusta eso de ser luz,
de iluminar a todos los que me rodean
con la luz de mi solidaridad,
para hacer que los que están tristes vivan en una fiesta,
para hacer que los que viven la oscuridad del rechazo,
disfruten la luz y calor de la compañía,
para hacer que los que lo ven todo negro
lo vean todo de color esperanza.

Quiero decirte sí, Jesús.
Quiero que vivas en mí,
porque no me gusta la oscuridad,
la oscuridad donde me encierra mi egoísmo,
la oscuridad donde me atrapan mis enfados,
la oscuridad donde me hunden mis caprichos,
la oscuridad de tantas cosas malas de este mundo.

Quiero decirte Sí, Jesús,
para que me llenes de tus luces de colores,
colores de alegría, de esperanza, de vida.
Quiero que me ayudes a sentir
el calor de tu luz de amistad dentro de mí,
porque así podré ser para los demás
tu luz y calor de amistad
con mi forma de obrar y actuar.
Así podré ser luz de esperanza
para los que me rodean cada día.



Ahora, con mis palabras escribo a Jesús mi
oración para ser luz de Esperanza

Hola Jesús, amigo, hermano, y Dios mío...

Dale color a tu oración:



**Aquí estoy, Jesús, para ser LUZ de
ESPERANZA con mi SOLIDARIDAD**

Notas

