

FIESTA
ALREDEDOR DEL
MUNDO

DRAMA
JUEGOS

PLÁTICA

MÚSICA
COMIDA

DONDE

CUANDO

FIESTA
ALREDEDOR DEL
MUNDO

DRAMA
JUEGOS

PLÁTICA

MÚSICA
COMIDA

DONDE

CUANDO

FIESTA ALREDEDOR DEL MUNDO

FIESTA ALREDEDOR DEL MUNDO EN RESUMEN

Una noche divertida enfocando a diferentes países.

1 ROMPE HIELOS

Al entrar, cada persona recibirá una parte de un continente dividido en seis piezas. Mientras platican e intentan unir sus piezas formarán equipos de seis personas para juntar las seis piezas del rompecabezas completo que forma un dibujo de un continente.

2 CONCURSO EGIPCIO

Cada equipo con un rollo de papel del baño hará una momia estilo egipcia en los cuatro minutos dados y la mejor figura recibirá un premio.

3 CONCURSO MEXICANO

Los equipos recibirán diez minutos para ensayar "La cucaracha" al revés y después cantarla en el gran concurso.

4 CONCURSO CHINO

Cada equipo mandará un representante con los ojos vendados para ver cuántos frijoles puede sacar de un plato grande de arroz crudo en tres minutos. El que lo haga mejor, ganará.

5 CONCURSO ALFABETICO

(El juego de basta) Con su HOJA G después de que el líder dé la letra del alfabeto, el primer equipo en traer su hojita llena y correcta gana un punto, etc.

6 CONCURSO JAPONÉS

Dos equipos se pararán frente a frente. Uno empieza hablando y reflexionando al estilo japonés. "Este es un evento muy solemne" sin reírse y entonces el otro equipo contestará en igual manera. Todos los que se rían quedarán fuera hasta que un lado gane.

7 CONCURSO DE CONOCIMIENTO MUNDIAL

Los equipos necesitan romper globos, encontrar los papelitos dentro y contestar correctamente lo más rápido posible. El equipo más exitoso gana.

8 DRAMA

9 PLÁTICA

Acerca del hecho de que los mandamientos y estándares de Dios no cambian por país o siglo a siglo. Su plan de salvación es el mismo siempre.

10 PROGRAMA DE TELEVISION

Atrás de una cortina (visible al público pero no a los hombres que ella va a entrevistar) hay una muchacha de otro país. Ella hará a los concursantes número 1, 2 y 3 varias preguntas y según las respuestas, decide salir con uno de ellos. (El maestro de ceremonias anunciará a donde van a ir con gastos pagados son su chaperón provisto por el programa). Después concursará otra muchacha y otros tres hombres, etc.

11 PASEO A LA JUNGLA

Usando la HOJA "H" todos actuarán EL PASEO A LA JUNGLA, mientras quedan cuatro muchachas secuestradas para terminar la narración en forma chistosa.

12 AGENCIA DE VIAJES

El gerente recibe siempre a los clientes diciendo que su secretaria siempre puede adivinar a donde quieren ir. El cliente dice y él llama a su secretaria que no oyó la conversación. Es tarea de todos encontrar el secreto entre la secretaria y su gerente.

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

INVITACIONES

Llénelas y haga copias de las invitaciones con la información necesaria dos semanas antes de la fiesta para que los jóvenes puedan invitar a sus amigos. Puede tener una fiesta de disfraces en que todos vienen en vestuario típico de otros países o de grupos étnicos de su país. Si deciden una fiesta de disfraces, es necesario que lo indique en la invitación.

DRAMA

Consiga dos actores (Beto y Memo) y haga una cita con ellos para que ensayen bien el drama antes de que presenten.

PLÁTICA

Es muy importante presentar bien el material en la plática, porque los jóvenes cristianos enfrentan estas ideas cada día en la escuela. Si un joven va a dar la plática, debe darla enfrente de usted, una o dos veces. Si no lo presenta bien en el primer ensayo, sólo necesita aprenderlo mejor y presentarlo de nuevo. (Si lo hace a la perfección a la primera vez, puede felicitarlo y decirle que no necesita ensayar dos veces.)

REFRIGERIO

Forme una comisión de personas responsables para estar encargadas del refrigerio. Opción: Es posible servir comida de otros países como espagueti italiano o comida china, etc.

ROMPE HIELOS

1. Saque las copias de HOJAS A, B, C, D, E, F necesarias.
2. Córte las.
3. Mezcle primeramente los números que están absolutamente seguros que se van a usar. (Por ejemplo, si es seguro que 18 personas asistirán a la fiesta mezcle las dieciocho partes de 3 continentes para 24 personas, las piezas de cuatro continentes, para 30 personas las piezas de cinco continentes, etc.) y si es seguro que 54 personas asistirán utilice las piezas de 9 continentes (2 veces las 6 piezas de 3 continentes). Etc. PUEDE PONER ESTOS EN UN SOBRE.
4. En reserva debe tener sobres de dos rompecabezas mezclados (Los que no han encontrado su equipo formarán el equipo final).

CONCURSO EGIPCIO

Consiga un rollo de papel de baño para cada equipo de seis personas.

CONCURSO CHINO

Prepare un plato hondo y grande con bastante arroz crudo mézclelo con una taza de frijoles. Consiga una venda y un reloj con segundero.

CONCURSO ALFABETICO

(El juego de basta.) Saque copias de la HOJA G y córtelas, que cada equipo tenga por lo menos siete hojitas. Consiga lápices.

CONCURSO DE CONOCIMIENTO MUNDIAL

Compre 16 globos (ocho globos por equipo. Si hay muchos pueden formar hasta cuatro equipos). Haga papelitos con las siguientes preguntas. Guarde las ocho preguntas de cada equipo, no mezclarlas con otras preguntas.

PREGUNTAS PARA EL EQUIPO NÚMERO UNO

1. País que tiene la población más grande del mundo.
2. País que su capital es Washington, D.C.
3. País que su capital es Brasilia.
4. País que su capital es Moscú.
5. País que su capital es Santiago.
6. País que su capital es Lisboa.
7. Isla que su capital es San Juan.
8. País que su capital es Ottawa.

PREGUNTAS PARA EL EQUIPO NÚMERO DOS

1. País que envió a Cristobal Colón al nuevo mundo.
2. País que su capital es Paris.
3. País que su capital es Londres.
4. País que su capital es Tokio
5. País que su capital es La Paz
6. País que su capital es Nueva Delhi.
7. País que tiene San José como capital.
8. País que tiene Taipei como capital.

PREGUNTAS PARA EL EQUIPO NÚMERO TRES

1. País famoso por sus pirámides vistas por Abraham y Moisés.
2. País que su capital es Roma.
3. País que su capital es Buenos Aires.
4. País que su capital es Jerusalén.
5. País que su capital es Lima.
6. País que su capital es Montevideo.

7. País que su capital es Quito.
8. País que su capital es Ámsterdam.

PREGUNTAS PARA EL EQUIPO NÚMERO CUATRO

1. País en que nació el gran presidente Benito Juárez.
2. País que su capital es Madrid.
3. País que su capital es Atenas.
4. País que su capital es San Salvador.
5. País que su capital es Caracas.
6. País que su capital es Asunción.
7. Isla que su capital es Bogotá.
8. País que su capital es Pretoria.

Doble los papelitos en cuadros y póngalos en los globos antes de que los infle. Ponga los globos en sobres marcados: Equipo uno, Equipo dos, etc. Que cada juego de globos quede separados (Cada juego tiene algunas preguntas fáciles y otras difíciles.)

PROGRAMA DE TELEVISION

Consiga un maestro de ceremonias y tres muchachas muy populares, vestidas para representar tres distintos países (por ejemplo Japón, un país árabe, y Alaska – esquimal). Deben ser muchachas dispuestas a salir con el muchacho que gane en el programa de televisión. Escoja nueve muchachos para secuestrar. Ellos no deben saber el porqué hasta que estén en el “Programa de televisión”. Consiga una cortina para separar a los muchachos de la muchacha.

Avise que el concurso va a ofrecer como premio lo siguiente: 1) Los dos cenarán en la casa del líder de los jóvenes. 2) Con “X” persona como chaperón van a comer tacos en _____ lugar. 3) Con todo el grupo de jóvenes van a ir al concierto, a jugar boliche, etc. Con los gastos pagados, pero necesitan quedarse juntos durante todo el evento. (Es muy importante cumplir con los premios ofrecidos en la “Televisión”.)

PASEO A LA JUNGLA

1) Saque una copia de la HOJA “H” para la persona seleccionada para guiar al grupo. Debe ser una persona capaz de guiar bien a todos.

2) Haga papelitos que digan rugido de león, sonido de una cascada, piar de un perico, sonido que hace el cocodrilo al cerrar su boca, el siseo de una víbora, el trompeteo y el marchar de un elefante.

AGENCIA DE VIAJES

(OPCIONAL) Un escritorio y un escenario para agencia de viajes. Escoja dos muchachas explicándoles cómo pueden adivinar adonde va el cliente.

LA NOCHE DE LA FIESTA

1 ROMPE HIELOS

A cada persona que asista a la fiesta, déle una parte de un rompecabezas. Su tarea es hablar con los demás y encontrar a su equipo de otras cinco personas que tendrán las otras partes del rompecabezas. (Los que entran primero deben recibir las piezas mezcladas del sobre que tiene el número de piezas, que representan el número de jóvenes seguros de asistir a la fiesta. Solamente después de dar todas las piezas del primer sobre, puede continuar con los demás sobres.)

2 CONCURSO EGIPCIO

Cuando ya la mayoría han formado sus equipos, ponga los que sobren en equipos de cinco o seis personas. Cada equipo escogerá una persona para ser su “su momia”. A la cuenta de tres, dé a cada equipo un rollo de papel sanitario y déles cuatro minutos hacer su momia. Un juez decidirá cual equipo es el ganador.

3 CONCURSO MEXICANO

Ponga un capitán sobre cada equipo. Dé a cada equipo una hoja de papel y un lápiz para escribir su canto. Explique que tendrán diez minutos para prepararse y ensayar para cantar “La cucaracha” (o otra muy conocida) al revés. Los equipos deben separarse para ensayar, uno en cada salón, algunos en el patio, etc. (Si no hay suficientes lugares para ensayar, pueden juntar dos o tres equipos) Deben tener un juez o dos para decidir que equipos tienen el mejor coro.

4 CONCURSO CHINO

Cada equipo de seis personas mandará un representante. Ponga un plato hondo con mucho arroz crudo y una taza de frijoles crudos mezclados con el arroz en una mesa que todos puedan ver. El objetivo es de ver quien puede sacar más frijoles en un minuto con los ojos vendados. Un juez con un reloj con segundero debe ver al primer representante. A la cuenta de tres, tiene un minuto para sacar frijoles. Alguien contará los frijoles, apuntará el número y los mezclará otra vez con el arroz. Repita todo el proceso con el representante del equipo número dos y así sucesivamente. Hay que aplaudir al ganador

5 CONCURSO ALFABETICO

(Basta) Cada equipo de seis personas formará un círculo, separando a cada equipo lo más posible el uno del otro. Cada equipo debe tener de siete a diez papelitos de la HOJA "G" y un lápiz. Al momento en que digan la letra del alfabeto, por equipo por ejemplo la letra K, el primer equipo que llene todos los espacios mandará a su representante corriendo con el juez quien estará en medio de todos. Si es correcto, el equipo recibe un punto (si no pueden llenar todos los espacios, nadie recibirá un punto). Se trata de llenar todos los espacios y el equipo con más puntos ganará.

6 CONCURSO JAPONES

Junte los equipos para formar dos equipos parados frente a frente con más o menos dos metros de distancia entre ellos. Inclinando sus cuerpos en estilo japonés todos en un lado dirán al unísono. "Este es un evento muy solemne". Todos los que se rían van a ser descalificados. El otro lado responderá, inclinando sus cuerpos al estilo japonés. "Sí, este es un evento muy solemne". De la misma manera todos los que se rían estarán fuera. Continúen así hasta que quede solamente una persona o hasta que un equipo tenga más gente de pie.

7 CONCURSO DE CONOCIMIENTO MUNDIAL

Los equipos concursarán uno a la vez. Un juez con reloj con segundero marcará el tiempo. hay castigo de añadir un minuto a su tiempo si nadie en el equipo puede contestar la pregunta. El equipo que rompa los globos y contesta correctamente en menos tiempo ganará. El juez debe tener las siguientes respuestas a la mano.

RESPUESTAS PARA EQUIPO UNO

1. China
5. Chile

2. Estados Unidos
6. Portugal
3. Brasil
7. Puerto Rico
4. Rusia
8. Canadá

RESPUESTAS PARA EQUIPO DOS

1. España
5. Bolivia
2. Francia
6. India
3. Gran Bretaña
7. Costa Rica
4. Japón
8. Taiwán

RESPUESTAS PARA EQUIPO TRES

1. Egipto
5. Perú
2. Italia
6. Uruguay
3. Argentina
7. Ecuador
4. Israel
8. Holanda

RESPUESTAS PARA EQUIPO CUATRO

1. México
5. Venezuela
2. España
6. Paraguay
3. Grecia
7. Colombia
4. El Salvador
8. Sud-África

Pueden concursar dos, tres o cuatro equipos. Requiere ocho representantes de cada equipo. Cada persona hará lo siguiente:

- 1) Inflar un globo del sobre.
- 2) Correr a la silla donde se va a sentar y romper el globo.
- 3) Sacar el papelito y leer la pregunta con su número. Al recibir la respuesta correcta del equipo, el siguiente representante puede repetir el proceso. (Si después de tres oportunidades, no pueden contestar correctamente, el juez añadirá un minuto al tiempo del equipo y la siguiente persona continuará.) El equipo que pueda romper los ocho globos y contestar las ocho preguntas en menos tiempo ganará.

8 DRAMA

Presente el drama después de una introducción bien hecha.

9 PLÁTICA

De inmediato sigue la plática. Los que quieren aceptar a Cristo deben ir a otro cuarto con sus consejeros para una oración, una instrucción breve y una cita de seguimiento. (Algunos creen que

nadie va a aceptar a Cristo por el hecho de que perderán un poquito de la fiesta, pero eso comprueba que su decisión no se hizo a la ligera. También puede darnos la opción de platicar con alguien con una etiqueta que dice “Consejería” durante el refrigerio.

10 PROGRAMA DE TELEVISION

Escenario: El maestro de ceremonias debe estar enfrente de la cortina que separa a la muchacha de sus pretendientes. En primer lugar el maestro de ceremonias traerá a la muchacha con una introducción fantástica como: “Damas y Caballeros, les presento a la Señorita Yoko Yamagushi de Japón. Ella ganó algunos concursos de belleza y es una pianista de fama internacional. Además ganó trofeos en competencias de patinaje sobre hielo. Tráiganme a los hombres afortunados por favor. “Señorita Yamagushi”, puedes hacer tres preguntas que los hombres van a contestar honestamente y de sus respuestas puedes escoger el hombre con quien saldrás”. Los hombres pueden fingir voces diferentes si quieren. Si la muchacha no sabe que preguntar, el maestro de ceremonias puede dar sugerencias como: “¿Qué cualidad de tu carácter consideras como más agradable?” “¿Cuál es tu pasatiempo favorito?” “Nombra tres metas que tienes en tu vida” “¿Qué aprendiste una vez de un fracaso?”, etc. Los muchachos deben ser nombrados: “Número uno”, “Número dos” y “Número tres”. Ella debe escoger uno de ellos y con mucha ceremonia debe el maestro de ceremonias anunciar al ganador y a donde van a salir juntos con su chaperón. Después repetirán el mismo diálogo con la “Señorita Alaska” o “Señorita Irán” o la representante de cualquier país.

11 PASEO A LA JUNGLA

1. Con sus sillas los jóvenes formarán un círculo alrededor de la persona que leerá la HOJA “H”.

2. Escogerá: **a)** El héroe que se parará a su lado dentro del círculo. **b)** Tres señoritas no tímidas que quedarán “secuestradas” en un lugar donde hay bastante ruido (o música) o que esté suficientemente lejos para que no oigan nada. Cuando estén secuestradas, recibirán el instructivo del guardia de que están en el concurso para ver quién puede decir más cosas en un minuto sin pausa de cualquier tema. Que no importe la distracción, ellas deben continuar hablando. **c)** Un guardia para cuidar a las señoritas y darles instrucciones diciendo que para ganar, ellas deberán

hablar durante un minuto de cualquier tema pero no deberán detenerse a pesar de lo que pase a su alrededor. **d)** Un mensajero para traer a las señoritas en el debido momento.

3. Dé un papelito a cada persona en el círculo. Ellos deben hacer el ruido indicado en el papelito cuando es mencionado por el maestro de ceremonias y continuar haciéndolo hasta que se termine toda la actividad. Divida entre todos un número igual de los siguientes papelitos: - rugido de león - sonido de cascada – el cerrar de la boca de un cocodrilo – el hablar de un perico - el siseo de una víbora – el trompeteo y el marchar de un elefante.

4. El maestro de ceremonias leerá la historia por micrófono mientras todos hacen sonidos y movimientos. ES SUMAMENTE IMPORTANTE QUE TODO ESTE SUCEDIENDO CUANDO ENTRA CADA MUCHACHA. Por eso tienen que hacer el ruido constantemente sin detenerse.

Aunque los comentarios de las muchachas causarán mucha risa, es muy importante que repitan el último párrafo cada vez que entra una muchacha diferente para poner todo en caos. La muchacha debe oír solamente “Y de repente oyó sus palabras”. Después de que el maestro de ceremonias dice esta frase “Y de repente oyó sus palabras”) pasará el micrófono a la muchacha.

12 AGENCIA DE VIAJES

La secretaria debe ser “secuestrada” donde todos puedan ver que es imposible que ella pueda oír lo que se está diciendo. Escoja un cliente para la “agencia”. El gerente le atenderá diciendo: “¿A dónde quieres viajar?” (Vamos a suponer que quiere visitar Paris) después de la respuesta habrá un timbre o un toque y el gerente dirá: “Ya viene la secretaria”. Es interesante pero ella siempre puede adivinar donde una persona quiere ir. Vamos a ver si todavía puede. Buenas tardes secretaria, le presento al cliente _____ ¿A dónde cree usted que este cliente desea ir? “¿A Londres? (no), ¿A Tokio? (no), ¿A Moscú? (no), ¿A Buenos Aires? (no), ¿A Paris? (si)” La secretaria responde: “A Paris, seguro que sí, y por cierto tenemos ofertas en vuelos a ese lugar”. El truco es que el lugar inmediatamente antes del correcto tiene dos palabras. Se repite el proceso con otro cliente (vamos a suponer que vaya a Jerusalén. Dirá el gerente. “¿Quiere ir a Roma? ¿A Nueva York? (no), ¿A Jerusalén? (si)” Pueden

jugar hasta que alguien sepa cuál es el truco. Lugares con dos palabras

Costa Rica

El Salvador

Sao Paulo (Brasil)

Los Ángeles

República Dominicana

Santo Domingo

San José

San Salvador.

Nueva Zelanda

Ciudad Juárez

Nueva Orleans

Las Cruces

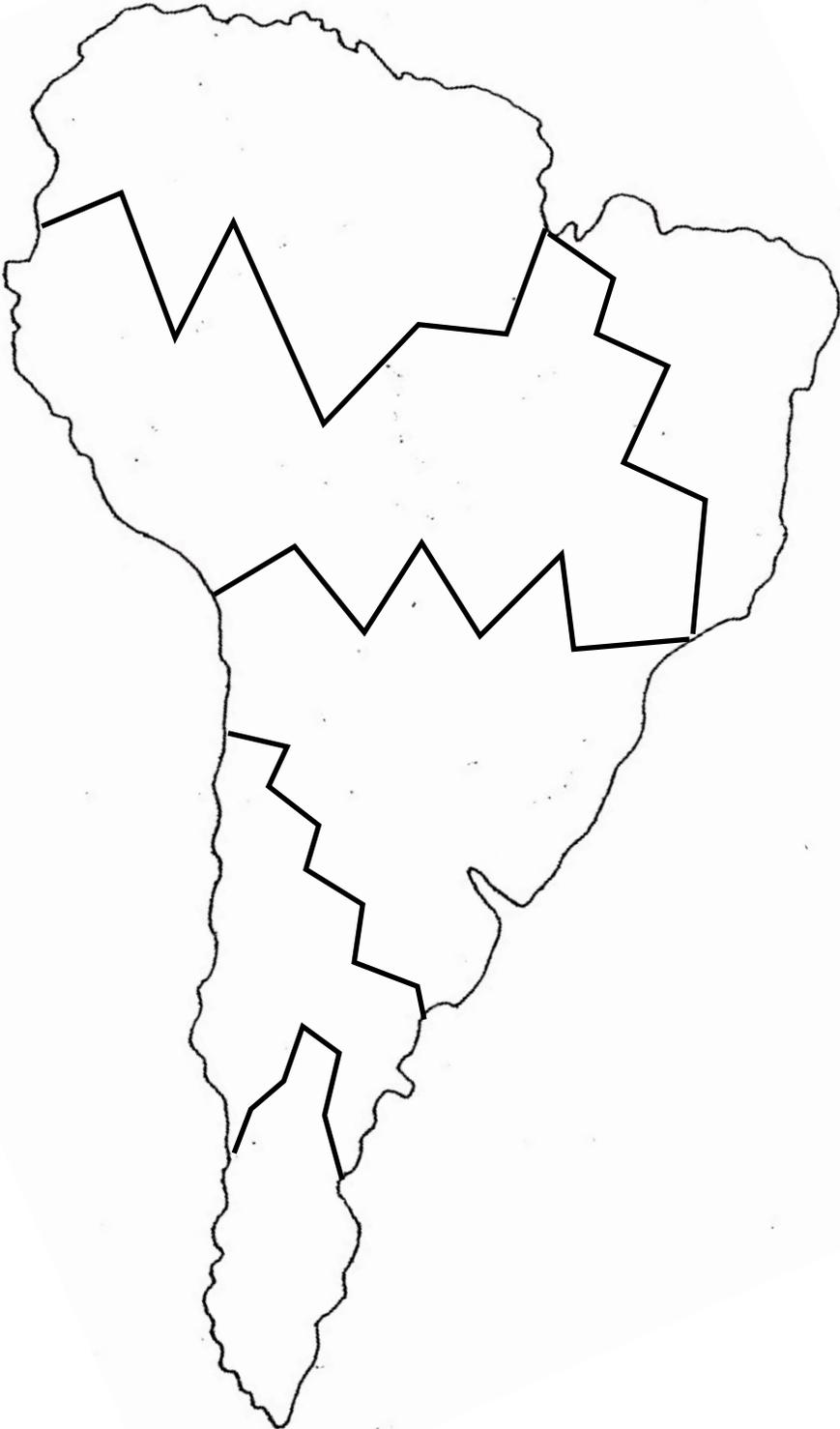
San Francisco

Nueva Deli (India)

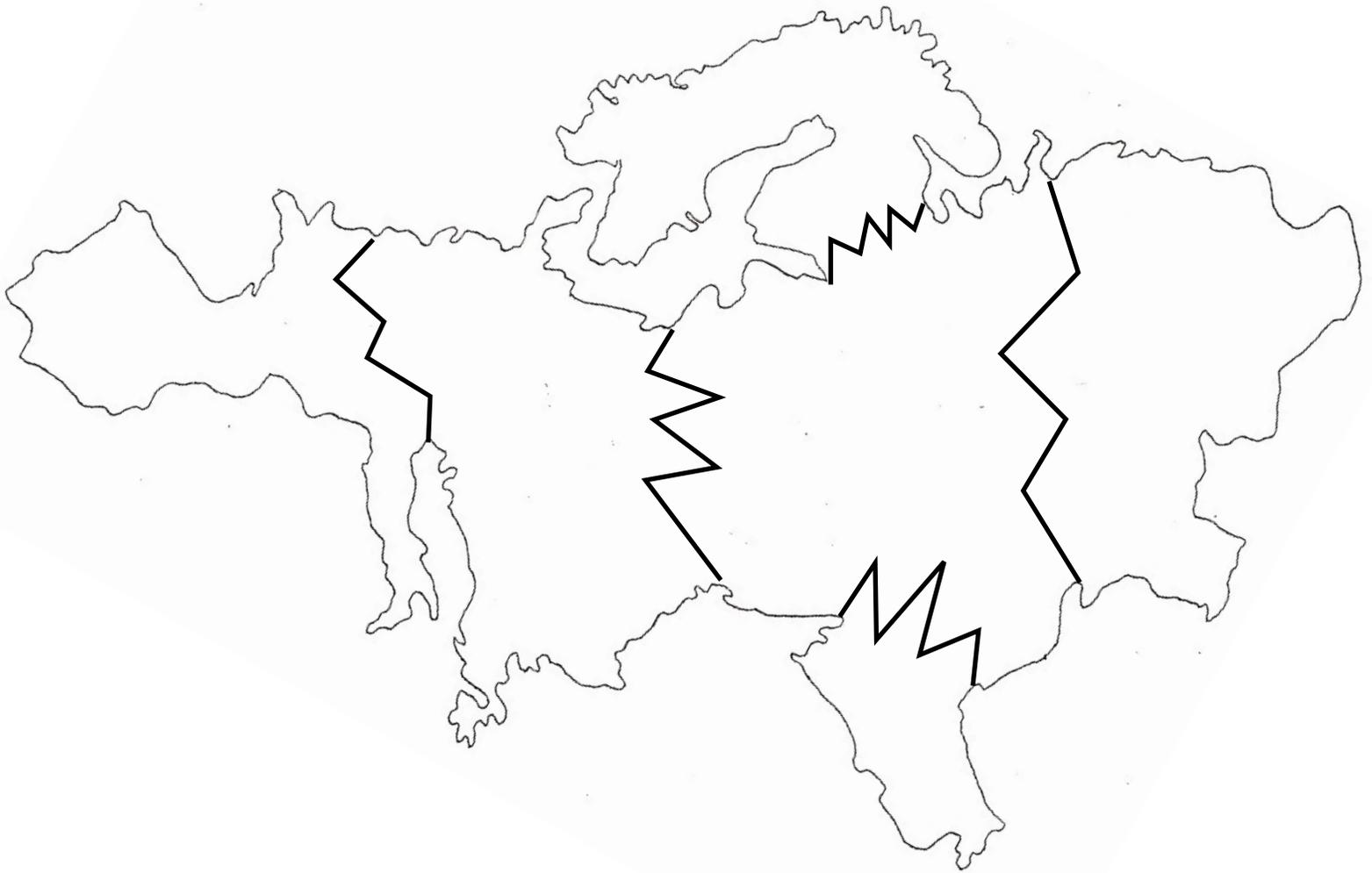
HOJA A



HOJA B



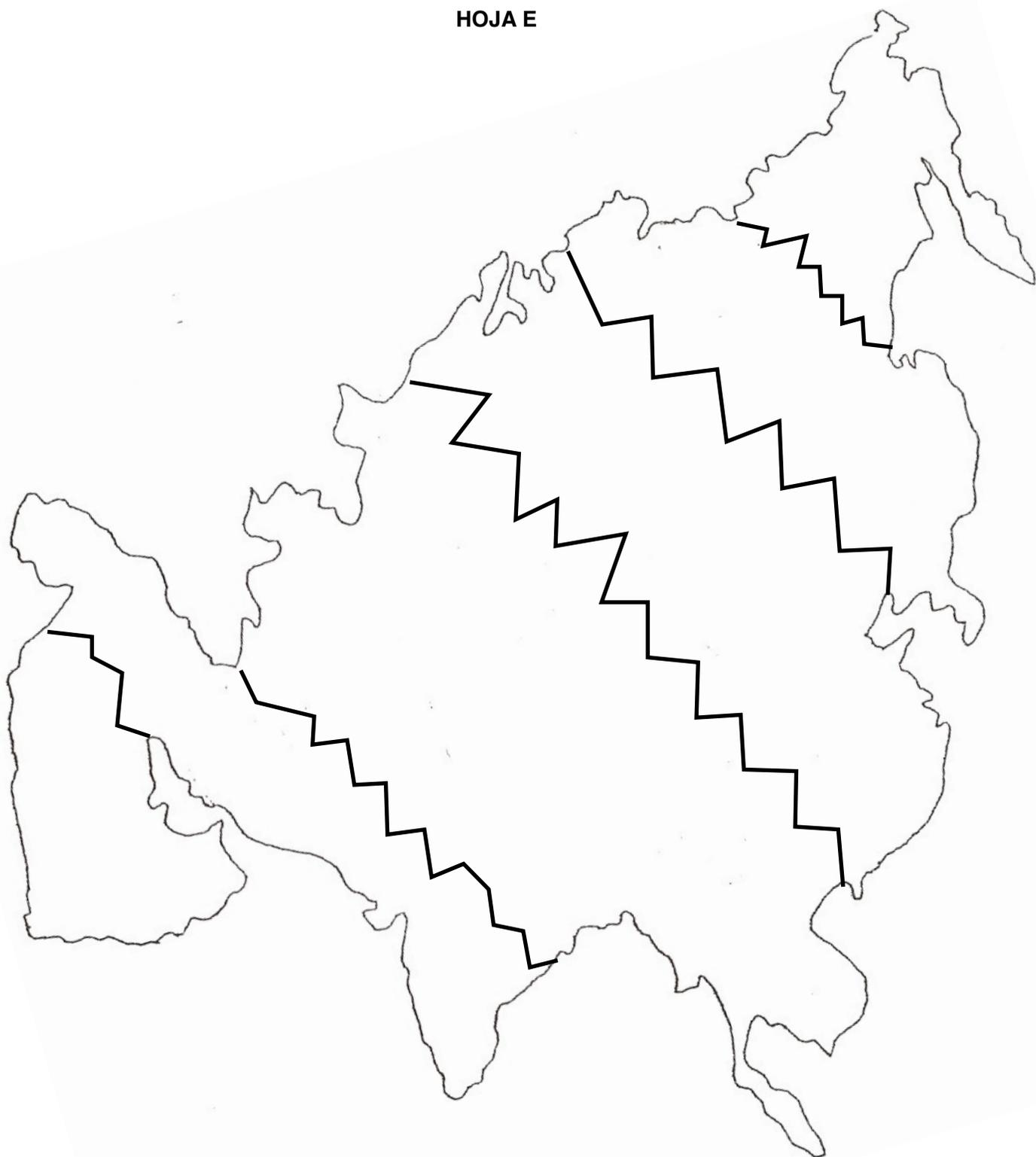
HOJA C



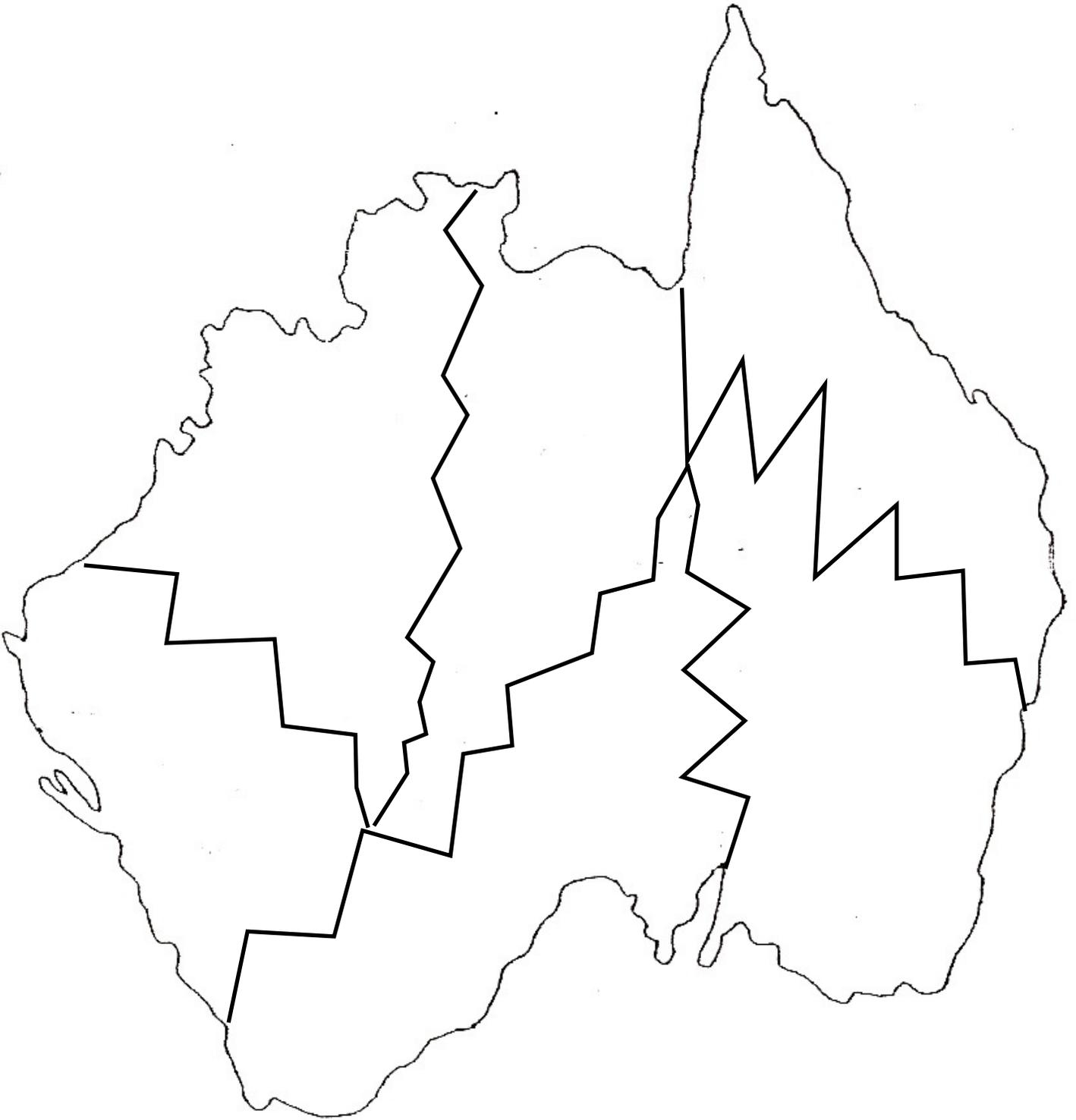
HOJA D



HOJA E



HOJA F



**HOJA G CONCURSO ALFABÉTICO
"BASTA"**

PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO
PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO
PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO
PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO
PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO
PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO
PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO
PAÍS	CIUDAD	ANIMAL	FRUTA O VEGETAL	DEPORTE	APELLIDO

HOJA H

PASEA EN LA JUNGLA

Ver las instrucciones en “INSTRUCCIONES PARA LÍDER Número 10”.

Llegó el gran día de los sueños de nuestro héroe_____ (nombre del muchacho con la persona leyendo) lleno de vigor y valor empezó su búsqueda en la jungla. Después de explorar desiertos, bosques del norte, grandes ciudades y ranchos, pensó que tal vez en la jungla encontraría algo diferente, algo para llenar su corazón y deleitar su alma.

Listo para la aventura de su vida, entró en la selva al nacimiento del sol. Al andar por un rato admirándolos gigantescos árboles y tanto follaje verde, se asustó por el rugir de algunos leones. Pero aparentemente ya habían desayunado bien porque no se acercaron a él. Pero no era el único ruido, podía oír el sonido de una cascada majestuosa. Millones de litros de agua cayendo río abajo. Los ruidos de pericos de colores brillantes llenaron el aire. Podía ver algunos pero oyó muchos más. Estaba gozándose en el ambiente silvestre.

De repente oyó el sonido de un cocodrilo cerrando su gran boca y quedó atónito. Pero parecían contentos y él no tuvo intenciones de nadar en el río. Además pensó que a los cocodrilos no les gustaría la carne mexicana. El siseo de una víbora le indicó que no podía seguir hasta tener la seguridad de que no se iba a encontrar con la serpiente. Se paró buscando de donde venía el sonido. Pero sus pensamientos fueron interrumpidos por el trompeteo y marchar de un grupo de elefantes con el plan de atravesar la jungla sin ser detenidos por nadie.

Todo era hermoso pero no halló lo que tanto anhelaba. Estuvo a punto de desanimarse cuando vio a distancia a una criatura sumamente bella. Su corazón palpitaba con emoción. Era casi imposible creer que se encontraba frente a esta maravilla. Casi no podía respirar por sus sentimientos tan fuertes. Esperaba en silencio, porque parecía una eternidad mientras se acercó a su sueño. (Después de estas palabras entra la muchacha, cuando se acerca lee estas palabras:) y de repente oyó sus palabras. (En este punto con todo el ruido y los movimientos, dele el micrófono a la muchacha para oír sus palabras). Repita el último párrafo con una, dos o tres muchachas. Después leer todo otra vez para que ellas puedan saber el contexto de sus comentarios.



DRAMA

ESCENA I SALON DE CLASE

Maestra: ¿Ustedes creen que haya ocasiones en que es mejor decir algo amable, en lugar de decir la verdad?

Martha: No puede ser porque la Biblia dice: "Desechando la mentira, hablad verdad cada uno con su prójimo"

Memo: Si alguien tiene cáncer, yo pienso que es mejor no decir la verdad porque se sentiría mal.

Rosa: ORGULLOSA Si un muchacho quiere salir conmigo y no me agrada, siempre digo "¡Oh! Me gustaría mucho ir contigo pero mi abuelita está enferma y necesito cuidarla." Entonces el muchacho no se siente rechazado.

Beto: La mentira me ayuda a no hacer tanta tarea y trabajo. Pienso a veces que todos necesitamos mentir un poquito.

ESCENA II UNA SEMANA DESPUÉS EN EL RECESO DE LA PREPA

Beto: ACERCANDOSE A ROSA Y SALUDANDO, DICIENDO QUE SE VE BONITA, ETC. Rosa, te invito a un helado el sábado por la noche.

Rosa: Encantada – sería tan padre pero se puso mal mi abuelita y necesito cuidarla, nadie más puede. ¡Qué mala onda! Pero podrías ayudarme a traer dos mesas aquí (APUNTANDO) para la kermes de mañana. Yo soy la encargada.

Beto: Encantado. Pero me lastimé mi espalda en un juego de fútbol. Lo siento mucho Rosa.

SE ACERCA MEMO

Memo: (SALUDANDO, DICIENDO QUE LA BLUSA DE ROSA ES PRECIOSA, ETC.)

Rosa: ¿No puedes tú ayudarme a traer dos mesas aquí (APUNTANDO) para la kermes de mañana (COQUETEANDO). Necesito un hombre fuerte.

Memo: Con mucho gusto. Solamente quiero invitarte a Restaurante _____ (MUY ELEGANTE) a cenar el sábado.

Rosa: ¡Gracias! Sí puedo ir – siempre he querido ir ahí! ¿Qué padre!

INTERRUMPIENDO BETO

Beto: ¿Quién va a cuidar de tu abuelita?

Rosa: Pues, ahora que recuerdo, mi prima dijo que podía hacerlo si fuera necesario.

Memo: Yo leí el artículo del periódico de hace tres meses que decía de la muerte de tu abuelita.

Rosa: Ella era la mamá de mi mamá, pero se enfermó la mamá de mi papá.

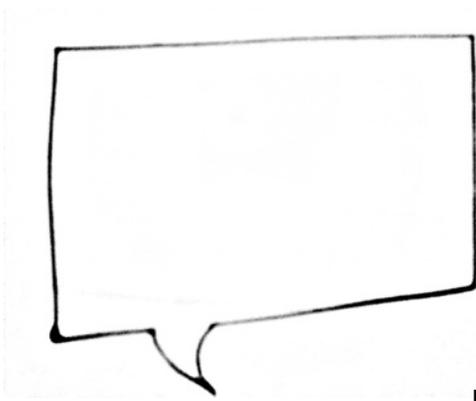
Memo: Yo platicué con tu hermano ayer. Él me dijo que la mamá de tu papá vive en Yucatán y no la han visitado en diez años. Olvídate de lo del sábado. No tengo ganas de salir con una mentirosa. Prefiero una muchacha como Martha.

Rosa: ¿Y el sábado?

Memo: No era una invitación real. Fue solamente para ver tu reacción.

Rosa: ¡Que hipócritas! Voy a encontrar a otro tipo de personas para que me ayuden.

Beto: Sí, mejor no aceptes ayuda de un desastre como yo. Pero déjame decirte "La amistad verdadera está basada en la sinceridad y honestidad".



PLÁTICA **¿CÓMO SABES QUE ES CORRECTO?**

¿HAY OCASIONES PARA ROMPER LAS REGLAS?

Es fácil creer que la mentira, el robar algo pequeño, la fornicación bajo ciertas circunstancias, o la envidia no son tan malas con la excepción de que nosotros seamos decepcionados. La cultura misma nos enseña que es mejor mentir en vez de causar una pena o vergüenza a ti mismo o a otra persona. En todas partes existe el mito que basta estar bien enamorados para tener relaciones sexuales sin estar casados. Muchos piensan que el robar no es tan malo si están robando al gobierno, a los ricos, o si realmente lo hacen por necesidad. Hay personas que piensan que la envidia es completamente normal. La Biblia nos enseña "Hay camino que al hombre le parece derecho; pero su fin es camino de muerte" (Proverbios 14.12)

¿Qué es malo y qué es bueno? ¿Cómo debemos determinar qué es lo correcto?

LA MAYORÍA DECIDE

Es posible creer que la mayoría debe decidir qué es correcto y qué es malo. En este caso estaría bien tener dos o tres esposas en algunas partes de África y malo en Puerto Rico. Estaría bien matar a las personas que tienen enfermedades incurables en Holanda pero no en España. Estaría bien abortar un bebé en los Estados Unidos pero no en México. Si la mayoría decide que los niños pueden matar a sus padres, estaría bien. Hace cien años era muy malo no cumplir con un compromiso, pero hoy en día es normal. Hace cincuenta años tomar droga era algo terrible, pero ahora hay personas que piensan que debe ser legal. En su tiempo, Cristo dijo "Si alguno quiere venir en pos de mí, niéguese a sí mismo, tome su cruz cada día y sígame." Pero el estilo moderno es clamar a Dios solamente cuando hay problemas y hacer todo lo que te dé la gana. En una palabra, la sociedad crea su propia moralidad.

Pero en realidad, ¿Cómo debemos decidir que es correcto y que es incorrecto?

UN LÍDER DECIDE

Es posible que un líder religioso, un dictador, o un sabio decida qué es lo correcto. Esta creencia ha producido cosas tan espantosas en la historia. Bajo Hitler, los alemanes mataron a seis millones de judíos con el siguiente pretexto "Estuvimos solamente siguiendo órdenes". Discípulos de Jim Jones tomaron veneno en un rito suicida. Otros han empezado "guerras santas", han entregado todos sus bienes, han participado en ritos de auto-tortura y han matado a otra gente. Todo esto nos presenta la pregunta ¿Hay un hombre o un grupo de hombres con la habilidad verdadera de decidir qué es lo bueno y que es lo malo?

TÚ MISMO DECIDES

Esta idea es muy popular hoy en día. "Cada persona piensa tener su propia verdad. Lo que está bien para ti, tal vez no es correcto para mí y viceversa." Parece muy padre y atractivo, porque tú puedes decidir si está bien mentir o no. Tú puedes decidir cuándo estás bastante maduro y enamorado para tener relaciones sexuales. Tú puedes decidir cuándo es razonable obedecer a tus padres y cuando no. Pero esta manera de actuar destruye todo lo que es confianza y lealtad. En un instante tu mejor amigo puede decidir mentirte o robar tus cosas sin sentirte culpable. Hay grandes problemas con todas estas creencias. Si un país decide eliminar a todo un grupo étnico, ¿está bien? Si un líder religioso decide que los de su grupo deben matar a sus hijos y comerlos, ¿Tienen este derecho? Si tu "verdad" es golpear ancianitas con un bate de béisbol o pintar con color naranja malas palabras en todos los carros o robar dinero de los niños que fueron mandados a la tortillería, ¿Está bien?

DIOS DECIDE

La verdad es que solamente las reglas de Dios funcionarán para edificar una sociedad saludable o una vida sana. Hay verdades absolutas que no cambian según la década, la religión o las ideas que están de moda. Jesucristo, quien “es el mismo ayer, y hoy, y por los siglos” dijo: “Yo soy la verdad”

PERO NECESITAMOS UN SALVADOR

Bastantes personas dicen: “Vivo según los diez mandamientos”, pero no es cierto, ¿Quién puede honestamente decir “Nunca en mi vida he deshonrado a mis padres” ¿Cuántos nunca han dicho una mentira y nunca han codiciado algo que pertenece a otro? ¿Cuántos nunca han robado un chicle o se han quedado para siempre con algo prestado o no han pagado una deuda? La Biblia dice: “No hay justo, ni aún uno” (Romanos

3.10) y “Por cuanto todos pecaron y están destituidos de la gloria de Dios” (Romanos 3.23) Por esto necesitamos un Salvador. En nuestras fuerzas no podemos guardar los mandamientos de Dios ni pagar por nuestros pecados. I Pedro 3.18 nos informa: “Cristo padeció una sola vez por los pecados, el justo por los injustos, para llevarnos a Dios.” El ángel dijo a José: “Llamarás su nombre Jesús porque el salvará a su pueblo de sus pecados” (Mateo 1.12)

Necesitamos que Cristo nos perdone y entre a vivir en nuestros corazones. Solamente con Cristo viviendo en nosotros podemos obedecer los diez mandamientos. Pablo lo expresaba así – “Con Cristo estoy juntamente crucificado, y ya no vivo yo, más vive Cristo en mi y lo que ahora vivo en la carne, lo vivo en la fe del Hijo de Dios, el cual me amó y se entregó a sí mismo por mí. (Gálatas 2.20) Cristo puede darte perdón para tus pecados y el poder de vivir una nueva vida.