

Te invitamos a ...

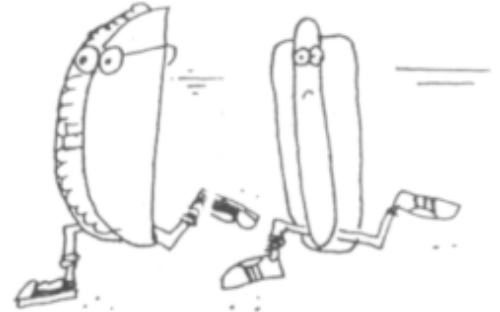


¿Donde ?

¿Cuando ?



Te sugiero que traigas dinero para:



¡ La Gran Kermess !

Premios:

Te invitamos a ...

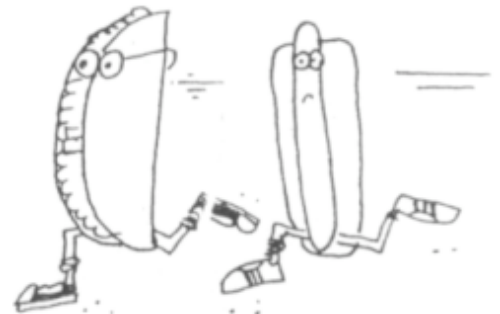


¿Donde ?

¿Cuando ?



Te sugiero que traigas dinero para:



¡ La Gran Kermess !

Premios:

FIESTA: LA GRAN KERMESS EN RESUMEN

¡Una gran kermess diferente y muy divertida!

**POSIBILIDADES
PARA PUESTOS GRATIS**

1 JUEGO: "AROS "

Ponga tres latas de refresco (pueden ponerle arena o piedritas adentro para que no se mueva) a una distancia de un metro, uno de otro. Haga una línea con gis dos o tres metros de las latas.

Cada concursante tendrá tres oportunidades de tirar brazaletes de plástico o de metal, o aros hechos de alambre sobre las latas. Habrá dulces, boletos para un gran premio o diploma para cada persona que lo logre.

2 JUEGO: "CUADRO DE PALABRAS".

Hasta veinte personas se pueden sentar en mesas con una pluma y un cuadro de la HOJA N. (Esta hoja se encuentra en la fiesta: DE REGRESO A CLASES).

Cada vez que dicen una letra, hay que ponerla en un cuadro cualquiera. No es posible cruzar ni cambiar nada. El juego consiste en formar todas las palabras que pueda con dos letras o más dentro del cuadro. Recibirán dos puntos por cada palabra de dos puntos, tres por cada palabra de tres, etc. La persona con más puntos, gana.

3 JUEGO: "DARDOS CON GLOBOS".

Hay que inflar muchos globos y amarrarlos con cordón, o atarlos bien y guardarlos en bolsas. Ponga tres a la vez sobre la pared o una tabla de madera o cartón. Cada persona tiene tres tiros. *(En vez de tres dardos puede usar bolsas de tela rellenas de frijoles, pero hay que coserlas bien para que no se puedan salir de ella los frijoles).*

4 JUEGO: "BOLICHE".

Con botellas de plástico de leche o jugo de dos litros, haga bolos de boliche. Con una pelota de tenis, futbol o volibol, hay que intentar derribarlos todos en dos tiros.

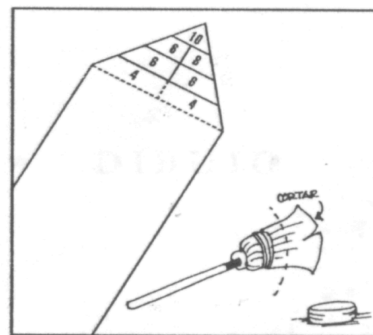
5 JUEGO: "PALO Y PLATOS"

Usando una escoba vieja, corte las pajas dos centímetros después del tejido que une las pajillas, para formar la pala.

Hay que poner suficiente silicón caliente para reforzar las pajillas y que no se empiece a deshacer. Entregue dos tapas de plástico fuerte (tal vez de botes de yogurt) rellenos de un paquete de plastilina bien pegado con "kola loca" u otra goma fuerte haga los platos tipo cocos, para simular que es una ficha de hockey.

Hay que escoger un lugar de cemento liso o de piso con azulejos, con una superficie de dos metros de ancho y diez metros de largo, si es posible. (Si no está liso, no será posible empujar el plato a tanta distancia.)

El juego consiste en empujar el plato hasta la meta por diez, ocho o seis puntos. Hay que premiar a los que tienen más puntos en tres oportunidades.



Los lugares con líneas así - - - - - son opcionales. Tal vez sea buena idea para que menos personas queden en cero.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

6 JUEGO DE RULETA

Haga una ruleta de madera o nieve seca montada para que se mueva fácilmente. Hay que tener espacios con cierto número de puntos, boletos para ganar el gran premio, o dulces y otros con castigos como abdominales (u otros ejercicios), que canten, que cuenten un chiste o que vayan a la cárcel, etc.

7 JUEGO: "CHIFLANDO CON PINOLE"

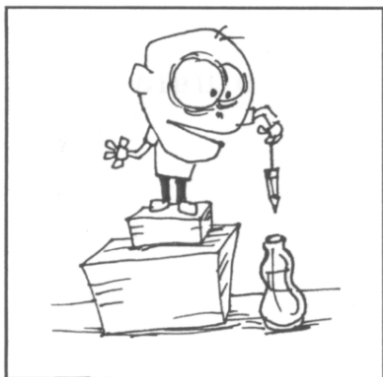
Tres a diez concursantes deberán comer la misma cantidad de pinole y el primero que pueda chiflar, gana.

8 JUEGO: "GEOGRAFIA ALFABETICA".

Seis a veinte personas forman un círculo alrededor de un juez con un atlas, o un buen libro de geografía. La primer persona dice el nombre de un lugar, (o el juez dice el nombre de un río, ciudad, país, etc.) La siguiente persona necesita decir otro lugar (río, etc.) que empiece con la letra con la que terminaba el lugar dicho por la persona anterior. Cada vez que alguien no pueda hacerlo, estará fuera. (Si nadie puede, todos se quedan y el juez decide que letra deben usar). La última persona que queda, gana.

9 JUEGO: "BOTELLAS Y LAPICES".

Cada concursante intenta en la primera oportunidad poner un lápiz que está atado a un hilo dentro de una botella.



FIESTA: LA GRAN KERMESS

10 JUEGO: "CAJA DE POSIBILIDADES"

Una caja maciza con orificios suficientemente grandes para meter tapas de botellas de refrescos, pero no tan grandes para que no entren tan fácilmente. De cierta distancia, cada persona podrá hacer cuatro tiros. Cada vez que meta uno, gana puntos.

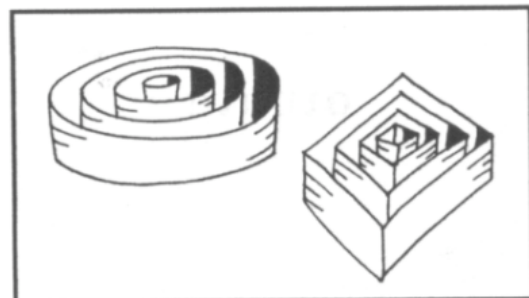
11 JUEGO: "EL PERRO NECESITA SU HUESO"

Según el patrón de la HOJA O haga un perro grande de fieltro puesto sobre un cartón cubierto con franela o fieltro. Haga --- huecos de fieltro. Cada concursante está vendado y forzado a dar algunas vueltas antes de caminar al cuadro para dar al perro su hueso sin tocar el cuadro.

Si puede ponerlo en la boca del perro, debe ganar muchos puntos o un buen premio.

12 JUEGO: "DICHOS MEXICANOS"

Este es un concurso para dos hombres, dos mujeres, o bien, un hombre y una mujer. Nadie puede repetir este concurso por segunda vez. De cuatro a ocho parejas recibirán el buscapalabras de la HOJA Q. Tendrán quince minutos para encontrar los dichos mexicanos. La pareja que descifre más refranes en el tiempo dado, o que termine primero, gana. Recibirán individualmente los puntos que ganaron.



13 TIRO DEL PESO

Consiga tres moldes, tres cajas o tres charolas de tamaños diferentes. Hay que tirar tres pesos. Si caen en la orilla cuenta un punto, si en la de enmedio, tres puntos y si en el centro, seis puntos.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

14 JUEGO: "GLOBOS CON AGUA"

En un lugar espacioso del patio o estacionamiento, seis a diez parejas reciben un globo lleno de agua. Ellos a una distancia de un metro uno de otro, empiezan a tirárselos entre ellos. Cada vez que intenten tirarlo de nuevo hay que tomar una paso hacia atrás. La pareja que lleve más distancia entre ellos, antes de que se rompa el globo, gana.

15 JUEGO: "MONEDAS EN EL AGUA"

En un recipiente grande lleno de agua ponga varios vasos de vidrio bajo el agua y también llénelos de agua. A una distancia de medio metro o más arriba del nivel del agua, hay que dejar caer las monedas, procurando que entren a los vasos.

16 JUEGO: "TIRO POR LA LLANTA EN MOVIMIENTO."

Una llanta está colgada de una soga de un árbol grande o una viga del edificio. Mientras que dos personas están moviéndola rápidamente de un lado a otro, hay que lanzar una pelota para que pasa por enmedio de la llanta.

POSIBILIDADES

PARA PUESTOS DE INGRESOS

Pueden ser manejados por miembros de la congregación para ganar dinero personalmente, pero hay que pagar algo por este privilegio. Este dinero puede comprar los premios y cubrir los gastos.

A. FOTOS INSTANTANEAS

Alguien con una cámara de revelado instantáneo puede poner un puesto y tomar fotos por un precio previamente anunciado.

B. LA CARCEL

Requiere de guardias y "policía" para arrestar a la gente después que los clientes han comprado una demanda. (Ver HOJA P). Pagarán cierta cantidad de dinero por cada cinco minutos

FIESTA: LA GRAN KERMESS

que están "encarcelados". La "demanda" debe ser llenada por un oficial para que ningún joven ponga cosas vergonzosas.

C. PUESTO DE DULCES, CACAHUATES, ETC.

D. PUESTO DE AGUAS Y REFRESCOS

E. PUESTO DE TACOS, FLAUTAS O HAMBURGUESAS

CONCURSOS

PARA HACER LA GRAN KERMESS MAS EMOCIONANTE

1. CANTIDAD DE FRIJOLES EN UNA BOTELLA

Debe haber un lugar para registrarse con nombre y su número. El Maestro de Ceremonias primeramente interrumpe diciendo: "Hay solamente quince minutos para registrarse con su número para ganar" y después llamar a todos para felicitar al ganador y entregarle sus premios o sus boletos.

2. CANTIDAD DE CENTIMETROS EN UNA BOLA DE CORDON.

Coloque un puesto para registrarse con nombre y número. El Maestro de Ceremonias interrumpe diciendo: "Hay solamente quince minutos para registrarse con su número para ganar." Después llama a todos para felicitar al ganador y entregarle su premio o sus boletos.

3. NUMERO DE SORTEO

Cada persona recibe un número al entrar. El Maestro de Ceremonias anuncia que en cinco minutos todos necesitan presentarse en tal lugar para el sorteo. Seleccione un número con gran alboroto para dar el premio o boletos al ganador. **TODOS SE SIENTAN Y DETIENEN EL MOVIMIENTO DE TODA LA KERMESS**

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

13 DRAMA

Presenta los problemas de vivir en un mundo en que supuestamente no hay valores absolutos.

14 PLATICA

Gracias a Dios hay principios absolutos en este mundo . Tú puedes saber qué es correcto y qué es malo.

15 MUSICA

Cantos especiales durante el tiempo de oración y anotación de datos de los que aceptaron a Cristo.

FIESTA: LA GRAN KERMESS

4. EL PESO DE UN HOMBRE GORDO Y MUSCULAR.

Para finalizar la gran kermess, el Maestro de Ceremonias debe decir que solamente hay quince minutos para ganar acertando al peso de la persona musculosa que allí pueden ver. Entonces premie al ganador. Después hay que entregar los boletos para los tres mayores premios. Se cierran todos los puestos y se agradece la asistencia despidiendo a todos amigablemente.

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

ORGANIZACION:

Se sugiere tener algunos puestos gratis, poner personas de la congregación encargados de puestos con ingresos económicos, requiriendo una renta o un porcentaje de las ganancias para los gastos, además de tener "boletos" como premios en cada juego que se puedan usar para ganar premios grandes al final.

Dé autorización al Maestro de ceremonias para hacer los anuncios que se requieran e indicar públicamente quiénes fueron los ganadores de los diversos juegos.

1. Por tener suficientes puestos gratis, será posible divertirse bien sin gastar nada de dinero, haciendo posible la asistencia de jóvenes de bajos recursos económicos.

2. El asignar adultos de la congregación encargados de puestos de ingresos y requiriendo de ellos renta, o un 30% ó 40% de las ganancias, cubrirá los gastos de la kermess y pagará los premios grandes, además librará al liderazgo de los jóvenes de fuertes gastos.

3. Esta kermess está diseñada para un alcance evangelístico. Detener la kermess de vez en cuando

para dar premios es divertido y se hace muy natural un tiempo para un drama y una plática evangelística.

4. El dar boletos firmados con puntos para cada cosa que gane, y guardarlos hasta el término de la kermess asegurará más participación porque quieren ganar puntos, así que nadie querrá salir antes de la plática evangelística.

5. El uso de adultos voluntarios para ayudar con los juegos libres y para dar boletos permitirá a los jóvenes divertirse y pasar tiempo con sus invitados inconversos.

6. El hecho de que reciban algo justo para cada gasto hace a los inconversos no sentirse que ustedes están usándolos únicamente para juntar dinero para su proyecto. (Una kermess para juntar dinero para misiones, etc. debe ser distinta que una kermess de alcance). También los precios para dulces, refrescos, tacos, etc. deben ser razonables, no exagerados. Esto es parte de dar un buen testimonio. Si pueden encontrar suficientes voluntarios para que ayuden, la cárcel puede ganar mucho dinero porque no lleva gastos. Tal vez de esta fuente quedará dinero extra para misiones u otra

FIESTAS EVANGELISTICAS III

actividad.

NOTA: Será imposible saber lo que los jóvenes van a escoger como más interesante y dónde se necesitará más gente. El éxito depende de voluntarios capaces de hacer lo que sea necesario con alegría para que la noche sea novedosa y atractiva para todos.

- **PUBLICIDAD**

Una buena kermess con entrada gratuita será atractiva a los jóvenes. Si es posible anúncielo en una estación de radio que escucha la juventud, o ponga anuncios o posters en escuelas y otros lugares donde se frecuentan los jóvenes.

- **INVITACION**

1. Llene la invitación con toda la información local, incluyendo la hora que se planea terminar.
2. Debe explicarse que habrá cosas de comer y fotos instantáneas a la venta y anuncie lo que será el gran premio de la noche.
3. Saque suficientes copias para que todos puedan invitar a muchos jóvenes.
4. Lleve ropa típica si la fecha está cercana a algún día festivo a nivel nacional o regional. Debe estar indicado en la invitación.

- **MUSICA**

Consiga un buen sistema de sonido para poder tener también música en vivo, o en casete. Si hay un día de fiesta, use la música típica para ese día especial, como música mexicana para el día de la Independencia. La música debe ser atractiva a los jóvenes inconversos.

- **PUESTOS CON VENTAS**

Escoja personas muy honestas y capaces para apoyarse en ellas. Use gente que tal vez necesita ganar un poco extra. Ellos deben saber que es necesario tener los precios previamente establecidos con usted para tener la seguridad que son justos antes de comprar cosas y planear el puesto. NO permita que una persona con mal testimonio ponga un puesto para la kermess de jóvenes. De esta forma pueden tener buenos

FIESTA: LA GRAN KERMESS

puestos sin nada de planeación ni trabajo extra por parte de los jóvenes.

- **CONSIGA VOLUNTARIOS PARA MANEJAR LOS PUESTOS LIBRES Y REPARTIR BOLETOS.**

Necesitan ser amables, positivos, sonrientes y personas con buen testimonio que aman a los jóvenes. Las personas que dan boletos necesitan ser sumamente honestos y firmes. Ellos necesitan tener contrarecibos para que puedan firmar de recibido al entregar boletos. El dar boletos a sus favoritos sin ganarlos causará serios e innecesarios problemas con miembros del grupo de jóvenes.

- **CONSIGA UN AMENO MAESTRO DE CEREMONIAS Y MICROFONO.**

Debe ser una persona capaz con gran facilidad de palabra que pueda avivar la kermess con bromas y anuncios. El necesita dos o tres mensajeros para que le digan quién ganó y en dónde se necesitan personas repartiendo boletos. El anunciará cosas como:

1. "Felicitamos a Beto Rivera por juntar 30 puntos en el "tiro del peso" y a Alma López por ganar en el "cuadro de palabras".
2. Hay que registrarse para decir cuántos centímetros hay en la bola de cordón.
3. Esta es tu oportunidad. Va a empezar un nuevo concurso de globos con agua. Ahora no hay línea para el divertido juego de palo y platos.
4. En cinco minutos vamos a detener todo para tener el sorteo del número de la entrada. Quiero que todos vengan a encontrar dónde sentarse en esta área, etc.

- **BOLETOS**

HAGA UNA GRAN CANTIDAD DE BOLETOS DE PAPEL DE COLORES USANDO UNA PLUMA DE COLOR NO COTIDIANA ESCRIBIENDO "UN PUNTO", "CINCO PUNTOS", "DIEZ PUNTOS" EN MANUSCRITO Y PONIENDO EN ELLOS SU FIRMA.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

Una persona debe hacer todos los boletos con la misma letra y misma firma. Esa persona debe encontrarse en la kermess por si es necesario hacer más. HAY QUE HACERLOS DE TAL MANERA QUE NADIE PUEDA DUPLICARLOS.

- **CONSIGA TRES O CUATRO PREMIOS, UNO PARA EL SORTEO GENERAL Y DOS O TRES PARA LOS QUE JUNTEN LOS BOLETOS.**

Las posibilidades para los premios serán certificados por cierta cantidad de dinero para gastar en una tienda de ropa, una comida o cena para dos personas en conocido restaurante, viaje pagado a un congreso de jóvenes, descuento en la compra de casetes cristianos, un radio, boletos de entrada a algún concierto, invitación a comer con los pastores, un balón de basquetbol, etc.

- **ESCOJA LOS JUEGOS Y PUESTOS QUE VAN A PONER Y PONGA PERSONAS RESPONSABLES PARA ATENDERLOS.**

Tal vez hay puestos que quieran poner. Lo ideal será tener la kermess en un patio o estacionamiento con algunos puestos bajo techo. Debe asignar dónde va a estar cada puesto según el espacio designado.

Es importante incluir posibilidades como el cuadro de palabras, porque algunos jóvenes no

FIESTA: LA GRAN KERMESS

se animan a participar en eventos que requieren talento atlético y que van a revelar frente a otros que no pueden.

Si hay muy pocos jóvenes y bajos recursos, sería posible poner música, los puestos más sencillos y dar dulces como premios.

Siempre es necesario intentar el juego varias veces antes de la kermess, en caso que se necesita cambiar la distancia o el tiempo. Por ejemplo, si son adolescentes, será necesario hacerlo más facil que si fueran solamente jóvenes más grandes. Hay otros factores que pueden hacer necesario un cambio. Revisándolo varias veces, puede asegurarse que no es demasiado fácil ni tampoco imposible.

- **NO INCLUYA NADA A LA KERMESS SIN INTENTARLO VARIAS VECES.**
- **HAGA UN POSTER PARA CADA JUEGO DONDE SE INDIQUE CUANTOS PUNTOS RECIBIRAN AL GANAR.**
- **COMO HACER UNA BOLSA DE FRIJOLES.**

Para algunos juegos una bolsa de frijoles es preferible que una pelota. Se necesitan dos cuadrillos de tela fuerte cosida por tres lados. Después hay que rellenar la bolsa con frijoles y después coser el último lado.

PUESTOS LIBRES

1

JUEGO: "AROS"

Llene tres latas de refresco con piedritas o arena y consiga nueve brazaletes de metal o plástico (tal como aros para bordado), o bien, hágalos con alambre de tamaño apropiado.

2

JUEGO: "CUADRO DE PALABRAS"

Arregle el lugar con mesas para que puedan jugar de diez a veinte personas. Consiga una pluma para cada participante. Saque copias de la HOJA M de la fiesta: "DE REGRESO A CLASES", y córtelas para tener suficientes para la kermess.

3

JUEGO: "DARDOS CON GLOBOS".

Hay que inflar muchos globos, atarlos y guardarlos en costales. Consiga una tabla de aserrín prensado, corcho, madera o nieve seca, y una cinta que pegue sobre cualquier superficie, para pegar los globos sobre la tabla que haya conseguido.

También consiga dardos o haga bolsas de frijoles de 15 x 15 centímetros. Si tiran dardos obviamente la distancia será más lejana que si tiran bolsas de frijoles. No debe estar demasiado fácil.

**FIESTAS EVANGELISTICAS III
INSTRUCCIONES PARA LIDER**

4 JUEGO: "BOLICHE"

Consiga diez botellas de plástico con sus tapas (pueden ser de jugo o leche de dos litros) y tenga una pelota de futbol o volibol. Debe acomodar las botellas en el piso de la siguiente manera, llenándolas primero con agua hasta el nivel indicado. Haga cuadritos con pluma o lapiz en el piso para quep uedan reponerlas correctamente cada vez que se caigan.

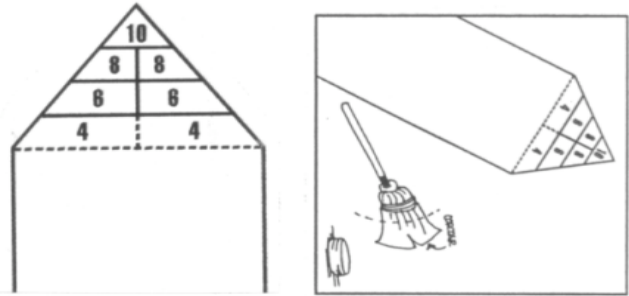


Hay que ensayar con la distancia que se tenga para tirar la pelota. Si necesita que las botellas pesen más para tener un nivel de dificultad razonable, puede poner más agua dentro de las botellas y después tapparlas. (Debe ser muy difícil que todas caigan. Deben estar puestas para que sea posible golpear la botella de frente y todos caigan por el impacto, pero muy difícil). Debe tener botellas extras, porque se pueden romper.

5 JUEGO: "PALO Y PLATOS."

1. Consiga una escoba muy usada. Corte las pajas desde dos o tres centímetros del tejido para formar un palo. Será necesario poner silicón caliente sobre las líneas de costura para que no se despeguen. Sería conveniente también cubrir las pajas.
2. Haga tres platos, cada uno hecho de dos tapas de plástico duro de recipientes de tipo yogurt, rellenándolo de un paquete de plastilina bien pegado a las dos tapas con kola-loca u otro pegamento que funcione bien.
3. Escoja un lugar de cemento liso o un piso de azulejo de más o menos dos metros de ancho y diez metros de largo. (Si no está muy liso, no será posible lanzar el plato a tanta distancia).
4. Con gis haga la pista para jugar así:

FIESTA: LA GRAN KERMESS



6 JUEGO: "RULETA"

Haga una ruleta de madera o nieve seca montada para que se mueva fácilmente. Este es un ejemplo:

H



Debe decir solamente ejercicios porque dependerá en que si la persona es hombre o mujer y cómo esté vestido.

7 JUEGO: "CHIFLANDO CON PINOLE"

Consiga la cantidad de pinole que sea necesaria para la asistencia esperada.

8 JUEGO: "GEOGRAFIA ALFABETICA"

Consiga un juez que pueda estar encargado de todo y un atlas geográfico.

9 JUEGO: "BOTELLAS Y LAPICES"

Consiga tres o más (depende del número de jóvenes esperados) botellas vacías de refresco e igual número de lápices del mismo largo. Ate un hilo de aproximadamente un metro a cada lápiz. Haga la línea de salida con gis, como de tres a cuatro metros de las botellas.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

10 JUEGO: "CAJA DE POSIBILIDADES"

Consiga una caja maciza y una gran cantidad de tapas de refrescos. Haga orificios en la caja por los cuales puedan entrar las tapas de botellas de refresco que consiguió, pero que no entren con gran facilidad.

Pintando la caja y las tapas de refresco con pintura fosforescente pueden dar mejor presentación a un juego tan sencillo. Según la edad de su grupo intente después de jugar varias veces modificar la distancia.

11 JUEGO: "EL PERRO NECESITA SU HUESO"

1. Saque una copia de la HOJA O para ser usados como patrones, para hacer el perro y el hueso en grande. Entonces haga con fieltro un perro y el número de huesos necesarios según el número de participantes. Cada hueso tendrá su propio número empezando con el número uno. Por ejemplo: si llevan grupos de diez, necesitan diez huesos, etc.
2. Cubra un cartón grande con fieltro o franela. Obviamente es necesario que sea más grande que el perro. Ponga el perro sobre el franelógrafo.
3. Consiga dos vendas y una persona para estar encargado del puesto.

12 JUEGO: "DICHOS MEXICANOS"

Saque suficientes copias de la HOJA Q para tener una copia para cada pareja que participará. Consiga lápices.

13 JUEGO: "TIRA PESOS"

Consiga tres moldes de tamaños diferentes (tres moldes, cajas o charolas) y tres pesos. Por intentarlo varias veces y por considerar la edad de los participantes, decida la distancia de la cuál van a tirar los pesos.

14 JUEGO: "GLOBOS CON AGUA"

Aparte un lugar en el estacionamiento o en un patio muy grande. Consiga la cantidad de globos que van a necesitar, llénelos con agua atándolos bien.

FIESTA: LA GRAN KERMESS

15 JUEGO: "MONEDAS EN LA FUENTE"

Consiga un recipiente muy grande y llénelo con agua. (Un tanque de vidrio como un acuario de peces sería ideal). Adentro ponga vasos de vidrio también llenos de agua hasta que queden cubiertos. Consiga muchas monedas de diez y veinte centavos. Inténtelo varias veces para decidir la distancia superior del tanque de la que necesitan tirar las monedas.

16 JUEGO: "TIRO POR LA LLANTA QUE SE MUEVE"

Consiga una llanta y una soga larga y gruesa. Encuentre un árbol grande o una viga del edificio de donde se pueda colgar la llanta. Consiga una pelota grande, tal como una pelota de basquetbol o futbol..

PUESTOS QUE TIENEN INGRESOS

1. FOTOS INSTANTANEAS

Consiga a alguien que sea buen fotógrafo y una cámara para fotografías instantáneas. Debe tener cambio para facilitar la compra de las mismas.

2. LA CARCEL.

a. Encuentre un rincón y arréglole de tal manera que nadie pueda escapar fácilmente. Lo más visible que esté la cárcel, lo más exitosa que será. Es preferible que no esté tan aislada de todas las demás actividades.

b. Saque copias necesarias de la HOJA P y consiga un reloj grande.

c. Ponga los precios por cada cinco minutos en una cartulina. Puede tal vez escribir: "Cinco pesos por cinco minutos, ocho pesos por diez minutos, y diez pesos por quince minutos." Quince minutos debe ser el máximo porque las personas no disfrutarán pasar toda la noche en la cárcel. Debe costar el doble poner nuevamente a una persona en la cárcel, después de haber cumplido anteriormente sus quince minutos dentro.

d. Consiga un carcelero para poner orden en la cárcel y escribir el nombre de cada persona que

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

entra, la cantidad de tiempo que necesita quedarse y el tiempo exacto cuando entraron. No pueden salir sin permiso del carcelero.

e. Consiga una persona para vender y llenar demandas. No debe poner crímenes muy malos o vergonzosos. Debe tener efectivo suficiente para poder dar cambio a quien lo necesite, además de buena letra para el llenado de documento.

f. Consiga "policías" más o menos uniformados. Deben ser personas que conocen muchos jóvenes y que puedan aparentar autoridad porque necesitan arrestar a las personas.

3. PUESTOS DE COMIDAS Y DULCES.

Aparte un lugar para cada puesto y verifique que los precios sean razonables.

CONCURSOS DE KERMESS

• CANTIDAD DE FRIJOLES EN UN FRASCO

Cuente un número grande frijoles y póngalos en un frasco. EL NUMERO DEBE SER CONOCIDO SOLAMENTE POR LA PERSONA CONFIABLE QUE LOS CONTO.

Consiga papel con líneas y plumas para que cada persona pueda registrarse con su nombre y el cálculo de la cantidad de frijoles que piensa hay en el frasco. Consiga una anfitriona que no sepa el número correcto de frijoles para registrar a las personas que deseen participar.

• CANTIDAD DE CENTIMETROS EN UNA BOLA DE CORDON.

Mida el cordón y enróllelo otra vez SIN DECIR A NADIE CUANTOS CENTIMETROS TIENE. Consiga papel con líneas y plumas para que las persona escriban su nombre y su cálculo. Puede usar la misma anfitriona que atiende a los que calculan la cantidad de frijoles en un frasco.

• SORTEO GENERAL.

Cada persona al entrar recibirá un número. Hay que hacer papelitos de estos números firmados por alguien que use un color de tinta muy diferente a los comunes, o compre boletos. Lo mejor es tener el número en un color, poner un círculo

FIESTA: LA GRAN KERMESS

alrededor con otro color y firmarlo en otro color, para que no puedan ser falsificados. Haga suficientes para que no falten.

Hay que comprar el premio para el sorteo general. Consiga una persona para entregar los números del sorteo a los que entran. Obviamente se necesita un recipiente grande para poner los papelitos de todos los números dados para sacar el número ganador.

• CONCURSO DE PESO

Consiga un hombre adulto muy robusto (no de los jóvenes, ni nadie que sea tímido) como voluntario para ayudar en el puesto de estimación.

Consiga papel con líneas para que los jóvenes puedan poner sus nombres y su cálculo del peso de la persona.

• DRAMA

a. Consiga actores: Profesor López, Paco, Tina, Vero y tres alumnos más. Consiga útiles: Mochilas, libros, cuadernos, etc. sillas para los alumnos, un libro y un atril para el profesor.

b. Ensayen bien antes de la kermess y nuevamente el mismo día del evento. El mensaje es importante y debe ser presentado con exactitud y en forma dinámica.

• PLATICA

La plática debe ser dada por alguien que pueda manejar grupos grandes. El contenido es importante para cada joven hoy en día y debe ser presentado con entusiasmo.

• MUSICA ESPECIAL.

La kermess debe suspenderse mientras oran con los que aceptaron a Cristo, no reiniciando sino hasta después que hayan tomado los datos de cada persona. Un grupo musical debe presentar a todos con música juvenil hasta que terminen.

ESTO NO DEBE SER ALABANZA EN QUE TODOS PARTICIPAN, PORQUE LOS NUEVOS SE SENTIRAN FUERA DE LUGAR.

Seleccione buena música juvenil, con palabras que puedan penetrar al corazón.

NOCHE DE LA FIESTA

• **MUSICA**

De principio a fin debe haber música alegre y atractiva a los no cristianos. La música mexicana es una opción.

• **BOLETOS**

Los boletos dados en cada juego deben tener la firma con pluma del que lo recibe y la firma con pluma de la persona entregando el boleto, para que no hagan trampa en juntar boletos de muchas personas para ganar. *Las instrucciones están dadas para un evento de evangelismo grande, sin embargo, es posible simplificarlo si el grupo de jóvenes es pequeño.*

1 **JUEGO: "AROS"**

Tres personas concursarán a la vez. Ponga las tres latas de refresco como a un metro o dos, una de la otra. Tres personas lanzan aros a las latas de refresco. Recibirán 30 puntos si los tres aros caen en las latas, 15 puntos para dos y 5 puntos para uno. El ganador recibirá diez puntos extras, pero si están empatados no hay puntos extras. *Ellos necesitan esperar que les firmen y entreguen sus boletos de puntos y necesitan firmarlos con pluma mientras los reciben.*

2 **JUEGO: "CUADRO DE PALABRAS"**

- a. Todos se sientan en las mesas y recibirán una pluma y un cuadrado de palabras.
- b. El juez explica que cada vez que dice la letra del alfabeto (apuntándola para evitar repeticiones y asegurarse que ha usado todas las vocales. Una vocal extra está bien), los jugadores necesitan ponerlo en un cuadrado de inmediato. El propósito es intentar formar palabras de dos letras o más. La persona recibirá dos puntos por cada palabra de dos letras, tres puntos por una palabra de tres letras, etc.
- c. Si hay muchos jugando a la vez, el juez debe tener otra persona como asistente para asegurarse que no guarden letras para poner donde quieran después. (NO MENCIONE LA POSIBILIDAD).
- d. Hay que revisar cuidadosamente que la persona que gane ponga solamente las letras dadas.

El primer premio serán 50 puntos, el segundo 30 puntos y el tercero 15 puntos. (Si juegan de seis a diez personas, se dan menos puntos). *Hay que esperar sus boletos y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

e. NO permita que nadie salga sin romper y tirar su "cuadro de palabras". Evitará trampas.

3 **JUEGO: "DARDOS CON GLOBOS"**

La tabla debe tener como tres globos a la vez. Cada persona tiene tres tiros. Si rompen todos recibirán 30 puntos, 15 puntos por dos y cinco puntos por uno. Si usa bolsas de frijoles en vez de dardos, debe recibir más puntos porque será más difícil de romper.

4 **JUEGO: "BOLICHE"**

a. Hay que marcar el puesto de cada botella de plástico en el piso con lápiz o pluma para que no se borre y para reponer las botellas en su lugar exacto para cada juego. De no hacerlo, el juego sería injusto.

b. Cada persona tiene dos turnos para tirar la pelota. Si tira todas las botellas a la vez, gana 60 puntos. Si las tira todas en dos tiros, gana 30 puntos. Si no puede tirarlos todos, recibe dos puntos por cada uno que cae.

NOTA: No debe ser tan fácil tumbarlos todos. *Hay que esperar sus boletos, firmarlos y recibir la firma de la persona encargada antes de recibirlos.*

5 **JUEGO: "PALO Y PLATOS"**

Cada persona puede lanzar tres platos con el palo. Recibirá los puntos que agrega. *Hay que esperar por sus boletos firmados y firmarlos al recibirlos.*

6 **JUEGO: "RULETA"**

Cada vez que juegue, la persona recibe lo que indica la ruleta. Hay que esperar los boletos y firmarlos antes de recibirlos.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

7 **JUEGO: "CHIFLA CON PINOLE"**
De tres a diez personas pueden concursar a la vez. La primer persona que chifle ganará 15 puntos y el segundo 10 puntos, o menos si concursan muy pocos. *Hay que esperar por sus boletos firmados y firmarlos antes de recibirlos.*

8 **JUEGO:
"GEOGRAFIA ALFABETICA"**
De seis a veinte personas forman un círculo alrededor de un juez con un atlas geográfico. La primer persona dice el nombre de un lugar (o el juez decide un río, una ciudad, un país, etc.) La siguiente persona necesita decir otro lugar (río, etc) que empieza con la letra con que termina el lugar dicho por la persona anterior. Cada vez que alguien no puede cumplir con este requisito, queda fuera. (Si nadie puede, todos se quedan y el juez decide qué letra necesitan usar). La persona que gana, recibirá 50 puntos y la penúltima 30. Si hay menos de diez personas, deben dar menos puntos.

9 **JUEGO: "BOTELLAS Y LAPICES"**
Deben concursar de cinco a ocho personas. Cada concursante intenta ser la primer persona para poner un lápiz atado a un hilo de un metro en una botella vacía de refresco. Hay que tener su brazo extendido desde su hombro rectamente. Si lo baja, queda descalificado. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que caminar los dos o cuatro metros partiendo de la línea de salida y encontrar la botella y poner el lápiz dentro de la botella. El ganador recibirá 20 puntos y el segundo 15 puntos menos si hay pocos concursantes. *Hay que esperar para recibir sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

10 **JUEGO:
"CAJA DE POSIBILIDADES"**
Cada concursante tendrá tres oportunidades de tirar tapas de botellas de refresco a través de los orificios de la caja.
NOTA: No debe ser demasiado fácil. Si meten los tres, ganará 30 puntos, 15 puntos por dos y 5 por uno. *Hay que esperar los boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

FIESTA: LA GRAN KERMESS

11 **JUEGO: "EL PERRO QUE
NECESITA SU HUESO"**
Seis a veinte personas pueden concursar a la vez. En turno, cada persona será vendada de los ojos y se les hará girar tres veces y se colocarán en la dirección de la tabla del perro.

SIN HABER TOCADO LA TABLA ANTES, hay que poner el hueso en la tabla. La persona que lo ponga más cerca de la boca del perro ganará 30 puntos, y el segundo lugar ganará 15. *Hay que esperar los boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.* **NOTA:** Si son pocos los concursantes deben ganar menos puntos.

12 **JUEGO: "DICHOS MEXICANOS"**
Deben sentarse por parejas. Cada pareja recibirá una copia de la HOJA Q y un lápiz. Tendrán quince minutos. Si nadie tiene resueltos los dichos antes del tiempo, la pareja con más dichos, gana. Si terminan bien antes del tiempo, ambos ganarán 70 puntos. Los que terminan en segundo lugar antes del tiempo ganarán 50 puntos cada uno. Si vencen los quince minutos, los que tengan más dichos resueltos ganará 40 puntos cada uno. **ANOTE LOS NOMBRES DE TODOS LOS QUE PARTICIPAN EN ESTE JUEGO, PORQUE NADIE PUEDE JUGAR DOS VECES A ESTE.** *Hay que esperar sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

NOTA: No permita que nadie salga sin romper su media hoja y tirarla en un lugar seguro.

13 **TIRO DE PESO**
Cada persona tiene derecho a tres tiros. Recibirá 30 puntos si los tres caen en medio, 15 por dos y cinco por uno. Recibirán tres boletos por cada peso que cae en el segundo círculo o cuadro y un boleto por cada persona en el tercer círculo o cuadro.

14 **JUEGOS: "LOS GLOBOS DE AGUA"**
Cinco a quince parejas pueden concursar a la vez. Empiezan a distancia de un metro a tirarse el globo con agua uno a otro.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

NOTA: Si hay espacio limitado, pueden concursar uno por uno midiendo las distancias para determinar quién gana.

Las parejas que queden mas lejos, uno del otro, sin romper el globo, ganan. Ambos de primer lugar ganarán 40 puntos y 20 puntos por segundo lugar. Si hay pocos concursando, deben ganar menos puntos. *Hay que esperar por sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

15 JUEGO: "MONEDAS EN EL AGUA"

Cada concursante tendrá tres oportunidades. Recibirá diez boletos si puede tirar las tres en un vaso, cinco boletos por dos y un boleto por uno.

Hay que esperar sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.

16 JUEGO: "TIRO POR LA LLANTA QUE SE MUEVE"

Es como un tiro libre en basquetbol. Cada persona tendrá una oportunidad y recibirá cinco boletos cada vez que puede tirar la pelota dentro de la llanta. *Hay que esperar sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

17 PUESTOS DE INGRESOS.

El Maestro de Ceremonias debe anunciar estos puestos de vez en cuando, especialmente la cárcel. Si puede hacer la cárcel muy popular, no habrá problemas financieros. Los puestos con refrigerio y fotos debe funcionar sin problemas.

w LA CARCEL.

- a. El cliente entrega su dinero a la persona que dará su cambio y llena su demanda, HOJA P.
- b. La demanda será dada a un "policia" que tiene la autoridad de arrestar a la persona y traerla al carcelero.
- c. El carcelero escribirá el nombre de la persona y el tiempo exacto que entró en la cárcel y el número de minutos que se necesitan servir en la cárcel. Los guardias se asegurarán de que no escape.

FIESTA: LA GRAN KERMESS

Hay que anunciar que cada persona que intenta escapar automáticamente pierde 50 puntos para los premios de la kermess, y si escapa, perderá 200 puntos.

d. Cuando cumple su sentencia, el carcelero permite a la persona salir.

NOTA: Alguien debe estar encargado de la organización general. Es importante ver dónde se necesita más gente. Es muy probable que necesitarán más personas para dar boletos. No se olviden que deben ser confiables, o sea, que las personas no darán boletos a su gente conocida) o más policia para la cárcel o para un puesto que sea muy popular.

HORARIO DE LA GRAN KERMESS

El Maestro de Ceremonias es la clave para la kermess. Debe anunciar lo siguiente:

1. Puestos que no están aglomerados de gente.
2. Puestos donde se necesitan boletos.
3. Nombres de personas que ganaron concursos y los que tuvieron éxito con los tres tiros, etc. o la persona ha ido en la cárcel más veces, etc.
4. **MUY IMPORTANTE:** Debe interrumpir la kermess dos veces antes de la plática diciendo: "En cinco minutos, pido que todos vengán aquí para anunciar quien calculó más acertadamente el número de frijoles en el frasco. Hay que dar boletos con cien puntos y entrevistar a los ganadores, haciendo preguntas, tales como: "¿A qué atribuye su éxito? (También deben recibir derecho a refrescos y comida sin pagar).

Otra vez deben detener toda la actividad para el concurso de cuántos centímetros tiene la bola de cordón. Con mucho escándalo anuncie el ganador/a regalando boletos de cien puntos y entrevistando al ganador/a. Pueden dar como premio a los que ganan fotos gratis y cierta cantidad para gastar en un puesto de refrigerio.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

TODO ESTO HACE EL AMBIENTE PARA QUE SEA MUY FACIL ANUNCIAR QUE EN CINCO MINUTOS TODOS NECESITAN JUNTARSE Y SENTARSE PARA EL GRAN SORTEO. DEBE ESCOGER EL NUMERO CON GRAN EMOCION Y PREMIAR AL GANADOR/A.

Los del drama deben estar listos desde que se anuncie que van a tener el gran sorteo. De inmediato deben anunciar el drama y seguirlo con la plática.

Toda la kermess debe estar cerrada durante el tiempo de la invitación y el tiempo de orar con los que respondan al llamado. El grupo musical debe presentar su mini concierto mientras algunos oran para aceptar a Cristo.

Después pueden regresar la kermess y antes de la hora que termina anunciar que deben presentar sus boletos para los premios. Pida que todos los que tengan más de doscientos puntos en boletos que están firmados en pluma por

FIESTA: LA GRAN KERMESS

encargados, y firmados con pluma por los que los recibieron, que levanten la mano, etc. y revisar quién ganará cada premio. Debe hacerlo con gran entusiasmo y la kermess terminarla con gran final, en vez de disminuirla poco a poco.

LA RAZON POR LA CUAL ES MEJOR DAR LA PLATICA Y LA INVITACION A LA MITAD EN VEZ DE HACERLO AL FINAL ES PORQUE ES SUMAMENTE INCOMODO DAR UNA INVITACION CUANDO HAY MUCHOS PADRES NO CRISTIANOS QUE HAN LLEGADO PARA RECOGER A SUS HIJOS. ES MUCHO MEJOR DAR EL MENSAJE A LA MITAD Y TENER TIEMPO SIN PRESIONES PARA TRATAR CON LOS QUE HAN HECHO SU PROFESION DE FE. NO ES FALTA DE REVERENCIA PORQUE DIOS ES PARTE DE TODA LA VIDA, NUESTRA DIVERSION IGUAL QUE NUESTRA ALABANZA O ESCUCHAR UN SERMON.



DRAMA: PIENSA OTRA VEZ

ESCENA: UN SALON DE CLASES CON UN ATRIL PARA EL PROFESOR Y SILLAS Y LIBROS, PARA DAR A SEIS ALUMNOS O MAS.

Profesor López: Lo que es la verdad para una persona, no es necesariamente la verdad para otra. Cada persona puede escoger sobre qué es la verdad para él o ella. No hay una verdad absoluta para todo pueblo en todo lugar, en todos los siglos. El humano moderno observa las cosas diferentes y así es como debe ser.

Paco: Si todo es relativo, nadie puede estar equivocado. Usted no tiene derecho de quitar puntos de mi examen solamente porque no estoy de acuerdo con usted acerca de lo que debe ser la respuesta correcta. "No hay una verdad absoluta para todo pueblo." Tengo mi propia verdad. Si yo pongo que Julio César es presidente de México y que el agua se compone de dos partes de potasio y una de hierro, está bien porque creo fielmente en esto.

Profesor López: Pues, pues, como recuerdas, estábamos platicando de fanáticos que dicen que todos necesitamos aceptar su moralidad. Nadie tiene derecho a juzgar el estilo de vida de otra persona.

Paco: Lo que usted está diciendo es que dos ideas contradictorias son igual de verdaderas. Mi estilo de vida es matar a cada maestro que no está de acuerdo conmigo. Usted piensa que su vida tiene valor y debe ser protegida. Ambos estamos en lo correcto. Así que yo puedo matarlo y usted puede creer que no debo hacerlo. Ambos podemos ser auténticos, ¿verdad? Jaime puede decidir que París está en Africa; Sara puede poner en su examen que París está en Costa Rica y yo puedo afirmar que París está en Francia, y todos tenemos la razón. Todos cabemos en el cielo.

Miembros de la clase, menos Tina y Vero: ¡Paco, Paco, Paco! ¡Sí se puede, sí se puede...!

Profesor López: MUY MOLESTO. ¡Silencio, orden por favor! ¡Cállense, cállense!

Miembros de la clase, menos Tina y Vero: ¡Paco, Paco, Paco! ¡Sí se puede, sí se puede...!

Paco: Gracias. TODOS SE CALLAN. Gracias por su atención. Si todo es relativo, no hay nada absolutamente nada que es una verdad universal, que es absolutamente la verdad para todos. Y no hay ninguna verdad que nunca cambie y por esto nadie puede estar equivocado y el aprendizaje es imposible. La educación y la escuela existen para corregir ideas falsas y enseñar verdades. Profesor López, con todo respeto, si todo es relativo, dos por dos pueden ser seis, o cuatro, o quince, y usted y los demás profesores no son necesarios. Si todo es relativo, nadie puede equivocarse y el comportamiento inmoral, o peligroso, o pecaminoso no existe. Si todo es relativo, usted no puede decirme que no traiga un rifle a la escuela y por supuesto no puede insistir en que haga mi tarea. Mi verdad es que la tarea hace daño a mi salud.

Miembros de la clase, menos Tina y Vero: ¡Paco, Paco, Paco! ¡Sí se puede, sí se puede, sí se puede...!

Paco: Gracias. Además, no es posible fundar una sociedad en la creencia que todo es relativo. Me gusta la idea de tomar lo que quiero sin pagar, pero si usted roba mi moto, voy a convertirme en una persona que cree en valores absolutos, especialmente en el que dice "no hurtarás" y defenderé mi derecho a recuperar mi motocicleta. La mentira es cómoda cuando me ayuda a salir de problemas, pero me pongo furioso cuando usted me miente. ¿Qué país puede funcionar si es aceptable mentir cuando juro en la corte? Muéstreme una sociedad donde violar a niños y matar a gente está considerado tan noble, como dar a los pobres y visitar a los enfermos, y si usted decide mudarse a este país, entonces voy a creer que usted es un relativista sin hipocresía. SUENA EL TIMBRE Y TODOS SALEN DEL SALON. TINA Y VERO HABLAN.

Vero: Tina, nosotros necesitamos orar mucho por el profesor y por nuestros compañeros.

Tina: Es importante que seamos respetuosas con el profesor para que nos escuche cuando digamos algo que es la verdad.

Vero: Sí. No podemos juntarnos con los que faltan el respeto a la autoridad. Pero debemos hablar la verdad. Es obvio que nuestros compañeros tienen interés en conocer la verdad.

LA VERDAD NO ES RELATIVA

NO ES POSIBLE ORGANIZAR UNA SOCIEDAD SIN REGLAS ABSOLUTAS.

Hay personas que dicen que nada es la verdad para toda persona en todo lugar y en todo tiempo. Es decir, que la verdad depende de las circunstancias; la verdad es relativa. ¿Pero sería posible vivir a un día sin negar en práctica el relativismo? ¿Sería posible tomar el camino al norte para llegar a _____? (Una ciudad conocida al sur de su población) Recuerdo que es intolerante decir que hay solamente un camino a _____ y todas las direcciones tiene un valor igual, ¿verdad? Si _____ (Una señorita presente) cree que tomando un vaso de _____ (veneno conocido) con el desayuno va a quedar su piel tersa y suave, puede beberlo sin que nadie le diga que no lo haga, ¿verdad? ¿Sería posible cruzar una calle muy transitada a la hora de mayor tráfico, cuando la luz del semáforo está en verde para los autos, si la verdad de la persona es nunca cruzar con la luz en rojo? ¿Puede quitarse el peligro porque cree que está seguro? ¿Sería correcto decir a un niño que vaya contigo a una fábrica de chocolates donde van a regalarle todo lo que quiera, pero en vez de esto vender el niño a una persona para abusar?

Recuerda que según el relativismo nada puede ser incorrecto.

¿Está bien robar ropa costosa para que puedas vestirme como modelo? ¿Está bien sacar una pistola y matar al oficial de tránsito porque no te deja pasar cuando tienes prisa?

Si todo es relativo y lo bueno y lo malo no existen y por eso no hay problema con ninguno de estos comportamientos, porque nadie puede juzgar el comportamiento del otro.

Sin embargo, cada persona razonable sabe que si cada individuo hace exactamente lo que le da la gana, tendremos un caos tremendo. Si lo que es la verdad para una persona no es la verdad para otro, no sería posible hacer leyes porque no existe lo bueno y lo malo. Las escuelas no serían necesarias, porque no habría ninguna verdad que enseñar. Tampoco existirían las iglesias, porque nadie creería que hay reglas absolutas dadas por

un Dios Todopoderoso. No es difícil ver que el creer en una moral absoluta es necesaria para mantener una sociedad.

Para las personas que han decidido que no existe Dios, siempre hay un dilema. Dice algo por este estilo: "Tal vez es necesario que la gente crea en algunos absolutos de moral por el bien de la sociedad". Pero, ¿De dónde vienen estas reglas?

Si no hay un Dios Todopoderoso, solamente hay dos opciones para mantener una sociedad: permitir que la gente vote y forzar la voluntad de la mayoría sobre todos, o permitir que una persona o un grupo de personas haga las decisiones para todos, como dice el dictador o los supuestamente más sabios, o los que tengan más soldados proclaman lo que es la verdad.

LEYES PUESTAS POR HOMBRES HAN CAUSADO MUCHO SUFRIMIENTO.

Obviamente lo ideal sería que un Ser de todo conocimiento y con amor incondicional y sin preferencia pueda hacer las reglas por el beneficio de todo humano. Sí existe este Ser. Se llama Dios. También hay estas reglas: son los mandamientos y los principios de la Biblia. Pero hay un enemigo que intenta engañar a toda la gente para que no obedezcan estas normas de comportamiento para su protección y felicidad: se llama el diablo.

Los que creen que cada persona tiene su propia verdad y debe vivir según ello, deben ser sentenciados a quedarse solos, encerrados con diez niños de dos años por dos semanas con alguien vigilando para asegurar que esta persona permita que cada niño tenga el derecho de vivir su verdad. Los que creen que cada persona debe tener el derecho de vivir su propia verdad, deben formar su propio país en que no hay reglas ni autoridades. Pero no necesitamos un experimento para saber qué pasaría.

En varios lugares y diferentes épocas hubo gente que se quedó sin gobierno. Cuando cayó el Imperio Romano había tanto caos que viajar, conducir, comercio, o disfrutar un mes de paz era

imposible. Cada persona hizo exactamente lo que quiso, si no estaba muerta. También tenemos ilustraciones de la historia con malas y oprimidas decisiones por un rey o un dictador, o un tirano.

Stalin mató a todos lo que no estuvieron de acuerdo con él, millones de ellos, por no regalar sus ranchos al gobierno, por no dejar de adorar a Dios, por decir lo que pensaban, etc. Y gobiernos por un grupo supuestamente más capaz que la mayoría han producido cosas como la inquisición de España, el invadir países pacíficos y guerra civil.

Aún gobiernos verdaderamente democráticos han puesto leyes decidiendo que los esclavos necesitan ser regresados a sus dueños, que el aborto es completamente legal, que el matar a los ancianitos es protegido por la ley, y que está en contra de la ley para un padre disciplinar a un niño desobediente.

LAS REGLAS DE DIOS ENCONTRADAS EN LA BIBLIA SON CORRECTAS.

El precio por ignorar que la Biblia dice que todos descendemos de la misma pareja, que todos somos iguales en Cristo y que toda vida tiene valor porque Dios es el Autor de la Vida, ha costado mucho. Alguien ha dicho: "Si aprendemos algo del pasado es que no aprendemos nada del pasado." Esto es porque repetimos los errores de la historia vez tras vez. Siempre hay nuevas razones para considerar a algunas personas inferiores.

A pesar de que es contrario a lo que aprendemos de la historia, lo que vemos en la experiencia humana y la lógica, el diablo usa mil voces para decir que la verdad es relativa y que cada humano debe decidir por sí mismo qué es la verdad porque el humano mismo es la fuente de la verdad. Por repetir esa mentira tantas veces, la mayoría empieza a creerla.

Debemos analizar los resultados desastrosos por no obedecer los diez mandamientos. Si solamente supiéramos cuánto nos cuesta el robo. Si solamente supiéramos tanta miseria que ha sido causada por las mentiras. El precio del sexo ilícito

se cuenta en enfermedad y depresiones y bebés sin padres. El costo de valorar cosas e ídolos en vez de Dios ha dado el resultado con inseguridad, temor, desesperación y almas perdidas por toda la eternidad.

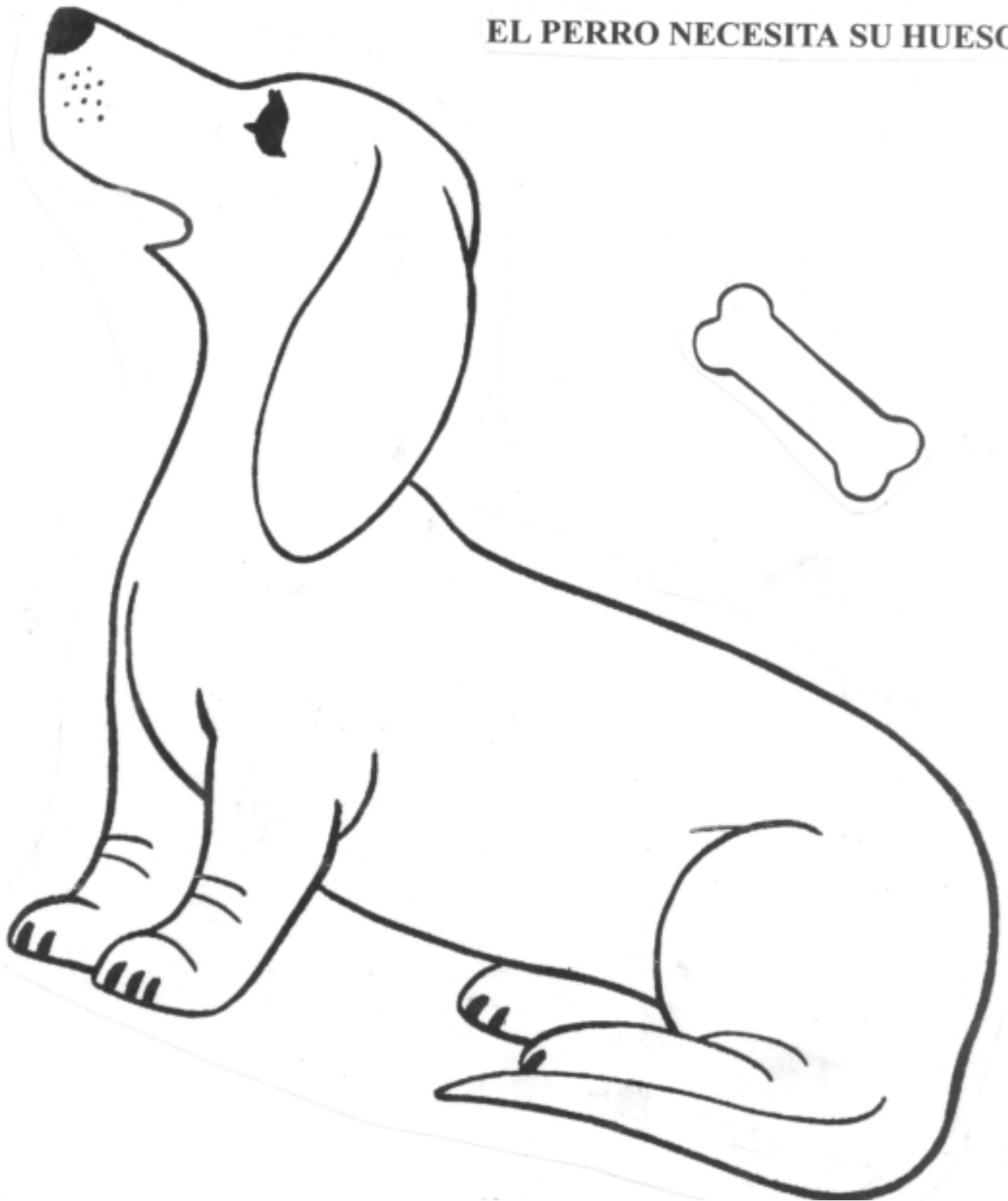
Salmo 119:165,166 dice: *"Mucha paz tienen los que aman tu ley, y no hay para ellos tropiezo. Tu salvación he esperado, oh Jehová, y tus mandamientos he puesto por obra."* Al escuchar a Dios tendremos una vida mejor aquí en el planeta Tierra y la vida eterna. Y Dios no solamente nos da sus mandamientos para protegernos, sino también nos da el poder del Espíritu Santo para que podamos hacer Su voluntad. Al nacer de nuevo, el Espíritu de Cristo viene a morar dentro de la persona que por fe invita a Cristo a tomar control de la vida.

Cristo mismo dijo: *"De cierto, de cierto te digo, que el que no naciere de nuevo, no puede ver el reino de Dios."* Las palabras de Jesucristo en **Apocalipsis 3:20** se aplican a tí este día: *"He aquí, yo estoy a la puerta y llamo; si alguno oye mi voz y abre la puerta, entraré a él, y cenaré con él y él conmigo."*

La entrega de tu vida a Cristo resulta un milagro descrito en **II Corintios 5:17**: *"De modo que si alguno está en Cristo, nueva criatura es; las cosas viejas pasaron; he aquí todas son hechas nuevas."* Te invito esta noche a dar toda tu vida a Cristo. El está tocando a la puerta de tu corazón.

HOJA 0

EL PERRO NECESITA SU HUESO



HOJA P

DEMANDA

El Ministerio Público presenta a _____

Nombre de le persona haciendo la acusacion

Agredido(a) u ofendido(a) con domicilio en _____

Calle, Colonia y Ciudad

demanda a _____

Nombre de la persona culpable

del delito de _____

con el fundamento en el codigo penal de _____.

Que hizo la persona?

Estado

Sentenciado a _____

minutos en la carcel.

HOJA Q

DICHOS MEXICANOS

Encuentra en el busca palabras las palabras para formar "dichos mexicanos".

Puedes encontrar los ocho dichos mexicanos en este buscapalabras?

A R R E G L O H V A L E P P B M C
P M H Q P A R A Q X M A L O U A A
Z A O U F D U C U Z Q U E D E Ñ B
A S Y E N R N E E M A L I E N A A
P E R R O A R R P D H V T R U N L
A X P S F Z E S R X K A O P Z A L
T D U B K J M V E Ñ Q L H E S K E
E E E G Q U E L V A L E J D O N R
R J D M H P D F E P V J L T Ñ H O
O E E T U S I R N Ñ M U E R D E D
B S S P Q M A S I L G K E K M B I
T Ñ S Q U E R E R P F P S D R M N
R X O U P O D E R O S O T T N A E
A J L E B Ñ L G Ñ Z A P A T O S R
A C O M P A Ñ A D O K Z R F L O O

Escribe los ocho dichos aquí:

- 1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-

Puedes encontrar los ocho dichos mexicanos en este buscapalabras?

A R R E G L O H V A L E P P B M C
P M H Q P A R A Q X M A L O U A A
Z A O U F D U C U Z Q U E D E Ñ B
A S Y E N R N E E M A L I E N A A
P E R R O A R R P D H V T R U N L
A X P S F Z E S R X K A O P Z A L
T D U B K J M V E Ñ Q L H E S K E
E E E G Q U E L V A L E J D O N R
R J D M H P D F E P V J L T Ñ H O
O E E T U S I R N Ñ M U E R D E D
B S S P Q M A S I L G K E K M B I
T Ñ S Q U E R E R P F P S D R M N
R X O U P O D E R O S O T T N A E
A J L E B Ñ L G Ñ Z A P A T O S R
A C O M P A Ñ A D O K Z R F L O O

Escribe los ocho dichos aquí:

- 1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-

HOJA Q

RESULTADO

A	R	R	E	G	L	O	H	V	A	L	E	P	P	B	M	C
P	M	H	Q	P	A	R	A	Q	X	M	A	L	O	U	A	A
Z	A	O	U	F	D	U	C	U	Z	Q	U	E	D	E	Ñ	B
A	S	Y	E	N	R	N	E	E	M	A	L	I	E	N	A	A
P	E	R	R	O	A	R	R	P	D	H	V	T	R	U	N	L
A	X	P	S	F	Z	E	S	R	X	K	A	O	P	Z	A	L
T	D	U	B	K	J	M	V	E	Ñ	Q	L	H	E	S	K	E
E	E	E	G	Q	U	E	L	V	A	L	E	J	D	O	N	R
R	J	D	M	H	P	D	F	E	P	V	J	L	T	Ñ	H	O
O	E	E	T	U	S	I	R	N	Ñ	M	U	E	R	D	E	D
B	S	S	P	Q	M	A	S	I	L	G	K	E	K	M	B	I
T	Ñ	S	Q	U	E	R	E	R	P	F	P	S	D	R	M	N
R	X	O	U	P	O	D	E	R	O	S	O	T	T	N	A	E
A	J	L	E	B	Ñ	L	G	Ñ	Z	A	P	A	T	O	S	R
A	C	O	M	P	A	Ñ	A	D	O	K	Z	R	F	L	O	O

Escribe los ocho dichos aquí:

- 1.- Querer es poder
- 2.- Poderoso caballero es don dinero
- 3.- Zapatero a tus zapatos
- 4.- Perro que ladra no muerde
- 5.- Mas vale prevenir que remediar
- 6.- Mas vale estar solo que mal acompañado
- 7.- Nodejes para mañana lo que puedes hacer hoy
- 8.- Vale mas un mal arreglo que un buen pleito