

**TE INVITAMOS  
A LA FIESTA**

**¿Donde ?**

**Informacion Adicional**



**¿Cuando ?**



**Usa ropa deportiva**

**¡BIENVENIDO A  
LA LOCURA !**



**TE INVITAMOS  
A LA FIESTA**

**¿Donde ?**

**Informacion Adicional**



**¿Cuando ?**



**Usa ropa deportiva**

**¡BIENVENIDO A  
LA LOCURA !**



**FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA EN RESUMEN**

*¡Una noche de juegos graciosos y divertidos!*

repite el proceso invirtiendo los lugares. El equipo con más puntos, gana.

**1 ROMPEHIELOS.**

Frijoles pintados de varios colores estarán escondidos en grandes cantidades alrededor del salón o patio. Los que llegan a la fiesta deben escoger los frijoles y esconderlos en sus bolsos, zapatos, etc. sin que nadie los vea y sin saber cuántos puntos vale cada frijol, según su color. Si la policía los encuentra "robando" frijoles, o los ve en su mano, o son visibles en la bolsa, etc. entonces la policía va a quitárselos. La persona que al final tenga más puntuación debido a los frijoles que tiene, gana.

**2 SOMBREROS DE PERIODICO.**

Cada persona recibe un periódico. Tiene diez minutos para diseñar algo para llevar puesto en su cabeza, todo hecho completamente de periódico. Todos llevan puestos sus sombreros en un desfile de modas y los jueces asignarán premios.

**3 CAMINATA RIDICULA.**

Todos deben intentar caminar de espaldas hacia una pared en exactamente dos minutos. Hay castigo por ver su reloj. La persona que lo hace en el tiempo más exacto, gana.

**4 PATAS ARRIBA.**

Se forman dos equipos, uno se saldrá afuera, completamente aislado, mientras que el otro equipo debe cambiar todo lo que pueda, tal como su ropa de adentro a afuera, objetos al revés, cosas "patas arriba", cambiar el reloj, etc. Todo en dos minutos. Entonces el otro equipo vendrá con un líder quien es el único que puede hablar. Las otras personas pueden hacer señas para que note las diferencias. El equipo recibe un punto por cada cosa que nota cambiada. Si comete un error, se le quitan dos puntos. Tiene tres minutos y el juez debe apuntar cada acierto y cada error. Entonces

**5 CANTANTES MARCIANOS.**

Usando los mismo equipos, ellos tendrán diez minutos (o un poco más), para ensayar y cantar algo ridículo, tal como "La cucaracha", pero al revés. Los coros cantan para los jueces, quienes señalarán a los ganadores.

**6 RELEVOS**

**A. EJERCICIOS EN LA HUMILDAD.**

Hay que mover un cacahuate con cáscara a cierto punto y regresar moviéndolo con la nariz gateando en el piso.

**B. CARRERA "TODOS EN BOLA".**

Seis a diez personas del mismo sexo ponen sus manos arriba y atados a la cintura con un cordón forman una bola. A la cuenta de una, dos, tres, todos caminan para alcanzar una meta definida.

**C. VASO VOLANTE.**

Cada equipo de cinco a seis personas, se necesita un cordón y una taza desechable con orificios en el fondo. Soplando, cada persona necesita llevar el vaso a otro lado del cordón. Mientras uno sopla, los demás le dicen cosas cómicas y hacen señas tratando de hacerlo reír. El que lo haga en menos tiempo, gana.

**D. HOMBRES ESFORZADOS Y VALIENTES.**

Los hombres se acuestan boca arriba en el piso con los brazos cruzados. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que pararse sin tocar el piso con las manos o los dedos. El equipo con más personas de pie, gana.

**E. AL REVES.**

Dos equipos del mismo número de personas pueden jugar al mismo tiempo. A dos metros atrás de la línea donde cada concursante necesita pararse está un balde. Las personas en el equipo

## **FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER**

## **FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA**

pasan en turno para tirar tres pinzas de ropa atrás del hombro, mientras ven para adelante, tratando de meterlas en el balde. El equipo que meta más pinzas en el balde, gana.

Cada equipo necesita anotar los puntos en una cartulina o bien, en una hoja.

### **F. ORTOGRAFIA AL REVES.**

Debe tener dos equipos parados frente a frente con dos metros entre ellos. Por turnos se darán palabras para deletrear al revés. Cada vez que alguien no pueda hacerlo, quedará fuera. Al final, el equipo con más personas participando todavía, ganará.

### **G. EN BUSCA DEL TESORO.**

Forme cuatro equipos que van en cuatro direcciones tocando casas o pidiendo algo más grande o mejor, que les quieran dar. Una señorita debe tocar para que la gente no se asuste. Ellos deben explicar que están en una fiesta y para ganar se necesita algo más grande o mejor que les deseen dar.

Nada puede ser prestado, y no pueden aceptar dinero. El equipo necesita regresar en veinte, máximotrenta minutos, o serán descalificados. Los jueces califican y deciden quién es el ganador.

### **7 DRAMA**

Personas que no conocen el evangelio encuentran una vida sin sentir.

### **8 PLATICA.**

Una explicación de cómo ver el mundo desde el punto de vista bíblico, cómo traer propósito y sentido a la vida y cómo las ideas comunes están equivocadas.

### **9 ARTE A LA LOCA.**

Cada persona recibirá una hoja con veinte puntos grandes, todas las hojas son iguales. (Ver HOJA I) una pluma y un lápiz. Con la pluma, hay que conectar los puntos y con el lápiz dibujar más para producir una obra de arte. Hay que mostrar los diseños de todos y con los aplausos determinarán al ganador.

### **10 PLUMA LOCA.**

Se necesita una pluma de gallina o artificial para jugar "volibol". Con gis o un cordón, se marca la pista de volibol y la línea entre los dos equipos. Soplando, los nueve jugadores tratan de mover la pluma para que aterrice en el territorio del otro equipo para ganar un punto. NO PUEDEN PASAR LA LINEA DIVIDIENDO LOS DOS EQUIPOS SIN PERDER LA PLUMA.

El "saque" es tirar la pluma en el aire y las reglas de volibol se aplican, excepto que todos pueden soplar todo lo que necesitan para que no se caiga la pluma hasta que llegue a territorio contrario, y por supuesto el otro equipo tratará de evitar esto. El equipo con mayor puntuación, gana.

### **11 CUENTOS EN SERIO.**

Cada equipo esogerá a alguien que presente una historia infantil, como Blanca Nieves, los Tres Osos, etc. Los aplausos determinarán al ganador.

### **12 UN TIEMPO PARA REIRSE.**

Hay que tirar una tela o un pañuelo desechable al aire. Mientras está en el aire, todos deben reírse, pero al momento en que toca el piso, hay que guardar silencio total. Si alguien todavía está riéndose, queda fuera. El que queda más tiempo, gana.

### **13 TELEFONO DESCOMPUESTO.**

Hay que dar el mismo mensaje por escrito a la primer persona en cada equipo. Esta persona repite el mensaje en voz baja a la segunda, etc. La última persona dice el mensaje a todos. Después de ésto, alguien lee el mensaje original. Puede repetirlo varias veces.

### **14 REFRIGERIO.**

**DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA**

**INVITACIONES.**

1. Llene la invitación con toda la información local.
2. Indíqueles que deben llevar ropa sport.
3. También indique si es necesario que lleven dinero o botanitas para el refrigerio.
4. Saque copias suficientes para que todos puedan invitar a sus amigos.

**DRAMA.**

Consiga cuatro actores: dos mujeres y dos hombres. Se necesita una bata oriental para un hombre, una pancarta que diga: 'HAGO LO QUE QUIERO' y otra que diga "TOLERANCIA TOTAL."

**PLATICA.**

Consiga a alguien para dar la plática si es que no la impartirá usted. Si un joven va a dar la plática, debe hacerlo frente a usted una o dos veces antes de hacerlo frente al grupo. Si no lo hace bien a la primera vez, entonces que lo haga una segunda vez, pero no debe verse como un castigo el ensayarlo de nuevo. Si lo hace a la perfección a la primera, puede felicitarlo.

**REFRIGERIO.**

Forme una comisión para decidir si solamente los jóvenes de la iglesia van a prepararlo y traerlo, o si van a pedir una cuota o que todos traigan algo. En este caso, debe estar indicado en la invitación.

**PREPARACION Y SELECCION DE LOS JUEGOS**

**1 ROMPEHIELOS**

1. Compre tres o cuatro bolsas de frijoles, (O aún más si el grupo es grande). Una será para dar como premio ( la cual necesita una etiqueta con el lema: "Bienvenido a la locura") y las otras deberán pintarse de varios colores con pintura aerosol.
2. NO ESPERE HASTA EL ULTIMO MOMENTO PARA PINTARLOS, PORQUE SE NECESITAN SECAR COMPLETAMENTE DE UN LADO ANTES DE PINTAR EL OTRO. Van a esconderlos y tendrán valor según la cantidad que haya. Los de un punto no se necesitan pintar y deben ser la mitad del total de frijoles que tenga. Si los de color amarillo valen cinco puntos, debe pintar muchos de ellos; pinte menos de los de diez puntos, (tal vez rojos); aún menos de los de quince puntos (tal vez verdes), y lo mínimo de los de veinte puntos (tal vez negros).

3. Debe esconderlos en varios lugares y de ser posible, el fondo que sea del mismo color. No diga cuántos puntos vale cada color, es parte de la locura.
4. Consiga "policías" para cuidar que no se roben los frijoles. Si es posible, que sus ayudantes se uniformen, o por lo menos que usen playeras del mismo color y con estrellas sobrepuestas. La policía necesita bolsas para juntar todos los frijoles que encuentra en manos de los jóvenes, o visibles en las bolsas, etc.

**SOMBREROS DE PERIODICO.**

Consiga papel periódico de días pasados, uno por cada persona que asista a la fiesta y resistol en cantidades suficientes para todos los que necesiten usarlo, tengan acceso a el. Consiga una señorita para ser locutora del desfile de modas.

## **FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER**

## **FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA**

**3** **CAMINATA RIDICULA.**  
Consiga un juez y un reloj con manecillas de segundero.

**4** **CANTANTES MARCIANOS.**  
Consiga tres jueces.

**5** **RELEVOS.**  
**A. EJERCICIOS EN LA HUMILDAD.**

Consiga una bolsa de cacahuates con cáscara.

**B. CARRERA DE "TODOS EN BOLA".**

Consiga un cordón grueso de cuatro a cinco metros para cada grupo de seis a diez gentes.

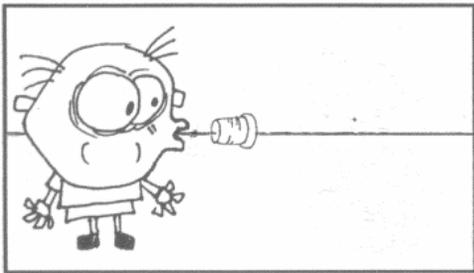
**C. VASO VOLANTE.**

1. Busque un lugar entre dos postes u otro lugar donde se puede tender un cordón a un nivel aproximado de las bocas de los participantes. Si no, puede escoger dos personas para tender el cordón.

2. Consiga cordón liso ya cortado a la medida correcta.

3. Consiga a cada equipo de cinco o diez personas una taza de nieve seca.

4. Haga hoyos en ellas para que pasen fácilmente sobre el cordón. Es importante que el cordón esté bien nivelado.



5. Si hay postes, lo mejor es medir en los dos postes para que sea completamente nivelado el cordón. Ponga la taza y después ate el cordón. Ponga cinta para que se asegure. Tenga otras tazas con hoyos a la mano porque se pueden destruir con las que juegan.

**E. AL REVES.**

Consiga dos baldes, por lo menos seis pinzas de ropa (más sería mejor) y dos cartulinas u hojas, dos marcadores o plumas.

**F. ORTOGRAFIA AL REVES.**

Se necesita un diccionario y una copia de las palabras dadas en la página No. 6.

**G. EN BUSCA DEL TESORO.**

Consiga cuatro monedas de diez centavos.

**6** **ARTE A LA LOCA.**

Consiga una hoja para cada participante con 20 puntos grandes (Puede sacar copias de la HOJA I, o trazar copias porque todas las hojas necesitan ser iguales.) Cada persona necesita una pluma y un lápiz.

**7** **PLUMA LOCA**

Consiga una pluma grande de gallina, o una artificial, y gis para marcar la "cancha de volibol", y dibujar la línea entre los equipos.

**8** **UN TIEMPO PARA REIRSE.**

Consiga una tela de aprox. 30 X 30 cms. o un pañuelo desechable.

**9** **TELEFONO DESCOMPUESTO.**

Haga en papelitos pares de mensajes, información interesante y un poco complicada acerca de personas presentes.

## **NOCHE DE LA FIESTA**

**1** **ROMPEHIELOS.**

Hay que esconder los frijoles antes de que lleguen los invitados y cuidar el lugar para que nadie entre y cambie todo. La "policía" necesita llegar temprano. Cuando lleguen, explique que hay frijoles escondidos en todos lados. El propósito es encontrarlos y esconderlos sin que la "policía" se dé cuenta. La "policía" tiene el poder de ordenar que abran las manos y confiscar los frijoles en las manos o quitárselos sin son visibles, por ejemplo, una bolsa tan llena que sea visible.

En este caso se necesita vaciar la bolsa y darlos a la "policía", pero no pueden tocar a la persona. Sin advertencia detenga todo. La "policía" debe asegurarse de que nadie tiene frijoles en sus manos. Entonces anuncie el valor de los frijoles según el color. Empiece con preguntas, tales como ¿Quién tiene más de mil puntos? Hasta que la "policía" pueda averiguar quién es el ganador.

El premio al afortunado ganador será una bolsa de frijoles que diga: "¡Bienvenido a la locura!"

**2 SOMBRREROS DE PERIODICO.**

1. Dé a cada persona un periódico explicando que tienen diez minutos (Pueden dar más tiempo si lo cree necesario) para cortar el periódico y usar el resistol provisto para diseñar un sombrero o algo que poner en su cabeza.

2. Explique que los jueces valorarán originalidad, trabajo bien hecho, calidad artística y utilidad.

3. Cuando terminen, cada uno necesita caminar un poco, (en una plataforma si es posible) frente a todos mientras la locutora describe el sombrero al público, tal como un desfile de modas. Los jueces elegirán cinco finalistas. Los aplausos serán para votar por el mejor sombrero.

**OPCIONAL.** Sería un gran detalle tomar una fotografía del ganador(a) y después regalársela.

**3 CAMINATA RIDICULA**

1. Todos deben formarse con las manos en sus bolsillos, o a los lados, y con la espalda hacia la pared a la que se dirigen. Está prohibido ver su reloj, pues si lo hacen, quedarán descalificados. Explique que la persona que dure exactamente dos minutos para llegar a la pared, ganará.

2. A la cuenta de uno, dos y tres, empezarán a caminar de espaldas hacia la pared. No pueden ver la pared. Con reloj de segundero una persona debe anunciar cuando se terminan los dos minutos.

**4 PATAS ARRIBA**

1. Al contar uno, dos, uno, dos, deben formar dos equipos.

2. Explique que mientras un equipo está afuera, el otro tiene dos minutos para cambiar todo lo que pueda, ropa invertidamente, objetos al revés, cosas "patas arriba", reloj cambiado, zapatos al revés, etc. Entonces vendrá el otro equipo con un líder designado que es el único que puede hablar, los demás no. Únicamente pueden hacer señas para que él note ciertas cosas, para notar todos los cambios en tres minutos.

3. Un juez apuntará un punto por cada cosa dicha correctamente, y dos puntos menos por cada equivocación.

4. Se invierten los papeles, y el equipo uno sale mientras los del equipo dos hacen cambios. El equipo uno regresa para describir las modificaciones que se han hecho. Si no hacen todos los cambios posibles, automáticamente pierden. El equipo con más puntos, gana.

**NOTA:** Si el grupo es muy grande y la fiesta es en la iglesia, sería mas divertido tener equipos de no mas de quince personas usando diferentes salones.

**5 CANTANTES MARCIANOS**

Los mismos equipos tendrán diez minutos para ensayar un canto ridículo, tal como "la Cucaracha", pero al revés. Cada equipo debe cantar para que los jueces decidan qué equipo canta mejor.

**6 RELEVOS**

**~~A. EJERCICIOS EN LA HUMILDAD~~**

1. Con gis o cordón hay que marcar las líneas de salida y meta.

2. Cada equipo debe escoger cinco personas con ropa adecuada para gatear.

3. Hay que formarse para gatear con la nariz atrás de un cacahuete con cáscara atrás de la línea de salida.

4. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que avanzar empujando el cacahuete con la nariz. Los otros de sus equipos deben echarles porras. El primer equipo que empuje cinco cacahuates a la línea de la meta, gana.

**B. CARRERA DE "TODOS EN BOLA".**

Seis a diez personas, preferiblemente del mismo sexo, con manos arriba y atados a la cintura con un cordón forman una bola. A la cuenta de uno, dos, tres, caminan para alcanzar una meta definida.

**C. VASO VOLANTE**

1. Se forman equipos de cinco a diez personas. Si no hay postes para poner el cordón, elija dos personas del otro equipo para detener el cordón.

Antes de empezar, hay que revisar que el hueco es suficientemente grande para que la taza se mueva con facilidad sobre el cordón. (Muestra en "preparación para los juegos", página 4).

## **FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER**

2. Un juez con reloj con segundero cuenta uno, dos, tres, y la persona empieza a soplar mientras los demás tratan de hacerlo reír para que tome más tiempo en llevar la taza al fin del cordón. La persona que sople la taza al fin del cordón en menos tiempo, gana. Un concurso de ganadores para escoger un campeón es opcional.

### **D. HOMBRES ESFORZADOS Y VALIENTES.**

Todos los hombres se acuestan boca arriba en el piso con los brazos cruzados. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que pararse SIN TOCAR EL PISO CON MANOS O DEDOS. La primer persona en hacerlo, gana.

**OPCION:** Puede formar equipos y el grupo de hombres que más se puedan levantar, gana.

### **E. AL REVES**

Dos equipos del mismo número de personas pueden jugar al mismo tiempo. A dos metros atrás de la línea donde cada concursante se necesita parar, se coloca un balde. Las personas del equipo pasan en turno para tirar tres pinzas de ropa por atrás del hombro mientras ven hacia adelante, tratando de encestar en el balde. El equipo que ponga más pinzas en el balde, gana. Se necesita alguien de cada equipo para poner los puntos en cartulina o anotarlas en la hoja.

### **F. ORTOGRAFIA AL REVES**

Dos equipos equitativos deben pararse frente a frente. El juez (con diccionario en la mano) debe turnarse en dar palabras para deletrear AL REVES. Si alguien dice una letra incorrecta, la persona está fuera y la siguiente persona del equipo opuesto tiene la oportunidad.

Debe empezar con palabras de cinco letras, después con palabras de seis letras y después usando el diccionario siga con palabras más difíciles. **EL JUEZ SIEMPRE NECESITA TENER LA PALABRA A LA VISTA, PORQUE NO ES TAN FACIL PENSAR EN COMO DELETREAR UNA PALABRA AL REVES.**

Depende del interés y tiempo, pueden detenerse cuando quiere y el equipo con más personas de pie gana o continuar hasta que una persona gane al representar a su equipo.

## **FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA**

### **PALABRAS DE CINCO LETRAS.**

**RELOJ, FUERA, PUNTO, BLUSA, SOBRE, VERDE, TECHO, LAPIZ, PLUMA, ATRAS, BRAZO, PAPEL, PARED, HACER, VENIR, PONER, BELLO, BOLSA, HASTA, PLATO, COMER, TRAER, NUEVA, VIEJO, MUJER, GENTE, TINTA, LIDER, VAMOS, COMER, AVION, PERRO, CALLE , CARTA, LIBRO, RADIO.**

### **PALABRAS DE SEIS LETRAS.**

**SUEGRA, HOMBRE, DENTRO, AFUERA, FRIJOL, FORMAR, CUATRO, PARQUE, NOMBRE, TRATAR, TIERRA, EQUIPO, TIMIDO, BONITA, MUEBLE, ACCION, TRISTE, CIERTO, GRACIA, CUERPO, PROPIO, PENSAR, PORQUE, CORDON, DIABLO, SANGRE, ETERNO, SALIDA, CUENTA, PECADO, BASURA, ASUNTO, ENCIMA, LIMPIO, CIERTO, OFENSA, PUEDES, MUCHAS, TIEMPO, PERDON, ADEMAS, QUEDAR, CUESTA, COPIAS, LLENAR, CUANDO, ESCOJA, PALETA, PELOTA, SERVIR, QUINCE, ESPOSA, MUSICA, VARIOS, PRIMER, PUESTO, VEINTE, FIRMAR, PENSAR, ZAPATO, COBIJA, INGLES, FOGATA, GANADO.**

### **7 EN BUSCA DEL TESORO**

Forme cuatro equipos de igual número de personas. Cada equipo debe tener un capitán. Hay que verificar la hora exacta para que todos puedan poner sus relojes con el mismo tiempo que el del juez.

Dé a cada equipo una moneda de diez centavos y explique que deben irse de casa en casa diciendo que están en una fiesta y que necesitan algo lo más grande o mejor para ganar y que no debe ser dinero. Es importante que las señoritas vayan adelante y que ellas hablen primero, para evitar intimidar a la gente. Asigne una calle o una dirección para cada equipo. No pueden andar dispersos. **TODO EL EQUIPO NECESITA ANDAR SIEMPRE JUNTO.** Si las personas se alejan del equipo o quedan en territorio del otro equipo, o no llegan después de la hora fijada serán descalificados. Por ejemplo, si acuerdan verse a las 8:30 llegan a las 8:35, no se tomarán en cuenta. **NADA PUEDE SER PRESTADO, TODO DEBE SER OBSEQUIADO.**

Deben dar una demostración de cómo deben llevar a cabo su tarea. Una señorita toca a la puerta diciendo: "Nosotros estamos en una fiesta, para que nuestro equipo gane, estamos pidiéndole

## **FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER**

## **FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA**

a usted, y si es posible, que nos obsequie algo grande y mejor que ésto que estamos regalándole a usted. Es muy importante que siempre sean muy amables. Si el equipo piensa que la cosa ofrecida no es mejor que lo que tienen, pueden decir gracias y pedir en otra casa.

**NOTA:** Usted necesita decidir si funcionará esta actividad en su área. En algunas ciudades puede ser peligroso y no es recomendado en áreas donde hay mucha oposición al evangelio.

**8** **DRAMA.**  
Se presenta el drama.

**9** **PLATICA.**  
Inmediatamente después del drama continúa la plática. Imparta la plática con una invitación para animar a las personas para recibir a Cristo. Los que respondan y los consejeros deben apartarse a otro lugar para charlar y orar, y hacer una cita de seguimiento.

**10** **ARTE A LA LOCA.**  
Cada persona recibirá una hoja con veinte puntos, (ver HOJA I para usarla como patrón o hacer copias), una pluma y un lápiz.

Con la pluma hay que conectar los puntos para formar un objeto o varios, y con el lápiz dibujar más detalles para formar una obra de arte. Después de diez minutos, (o un poco más de tiempo) hay que mostrar a todos el trabajo, y por aplausos determinar quién es el ganador.

**11** **PLUMA LOCA.**  
Se necesita una pluma de una gallina o una artificial con la que van a jugar "volibol". Con gis o un cordón se marca la "cancha de volibol" y la línea entre los dos equipos. Soplando, los nueve jugadores tratan de llevar la pluma para que aterrice en territorio del otro equipo para ganar un punto. El "saque" será tirar la pluma en el aire y las reglas de volibol se aplican, excepto que todos puedan soplar todo lo que necesitan para que no caiga la pluma hasta que llegue a territorio del otro equipo, y por supuesto el otro equipo tratará de evitar ésto. El equipo con más puntos, gana.

**12** **CUENTOS EN SERIO.**  
Cada equipo debe escoger a alguien para decir un cuento de niños, tal vez el de Los Tres Osos, etc. Como si fuera un concurso de poesía o declamación en la escuela.

**13** **UN TIEMPO PARA REIRSE.**  
Hay que tirar una tela de más o menos 60 cms. x 60 cms. o bien, un pañuelo desechable (klennex) al aire. Mientras está en el aire, todos deben reírse, pero al momento en que toca el piso, hay que guardar silencio completo. Si alguien todavía está riéndose, quedará fuera. El que quede más tiempo, gana.

**14** **TELEFONO DESCOMPUESTO.**  
Se forman dos equipos. Hay que dar el mismo mensaje por escrito a la primera persona en cada equipo. Un mensaje como: "Jorge quiere proponerle matrimonio a Karla, pero tiene miedo que el papá de ella quiera que se case con Tomás, porque el tiene mucho dinero." "¿Has oído que la Señora Lengua Larga ganó la lotería, pero no quiere que nadie en la iglesia se entere, por eso se va a mudar a Torreón." Queda mejor que: "Bertha fue al mandado y compró verduras y dos kilos de frijoles." Después de leer el papelito y regresarlo al líder, la primer persona de cada equipo repite el mensaje en voz baja al segundo que repite en voz baja al tercero, etc. La persona al final de cada línea debe repetir el mensaje como lo recibió. El líder debe leer el mensaje original. Es posible mandar dos o tres mensajes mas por "el teléfono descompuesto."

**15** **REFRIGERIO.**

## PLATICA: ¿POR QUE ESTOY AQUI?

Si despertaste un día para encontrar un cielo de color naranja fosforescente y árboles con hojas color púrpura, agua que el martes se congelaba a veinte grados y el miércoles se congelaba a cero grados, y una ley de gravedad que a veces funciona y a veces deja que las cosas flotar en el aire, o desaparecieran como globos de helio, ¿Cómo te sentirías? "Bienvenido a la locura." Es atractiva como una fiesta de tres horas, pero nosotros preferimos que la vida sea predecible y segura. Aun nos gusta la rutina y aburrimiento más que la incertidumbre, aunque sea más emocionante.

¿Qué sería preferible para un niño? Tener un padre que a veces le da regalos y dulces y otras veces le pega sin causa y es cruel, o bien, un padre que es siempre malo? (Déjelos contestar). Pienso que sería más fácil tratar con alguien consistente, aunque malo, porque sería posible protegerse de él. El sentir una desilusión, por esperar algo bueno y recibir algo malo es muy feo. Tal vez es preferible saber que siempre será desagradable el trato.

El Dios que creó el universo es amor, y por eso hizo leyes naturales que no cambian, a menos que por Sus milagros especiales que producen algo bueno para todos. Nos da seguridad que el sol siempre amanece en el este, que el dedo cortado empiece a sanar y que llueva agua y no clavos o huevos.

Y por medio de Su palabra, Su hijo y el universo que El creó, Dios también nos ha dado respuestas confiables y firmes a las preguntas básicas de la existencia: ¿De dónde venimos? ¿Quién soy yo? ¿Qué es el propósito de la vida? ¿A dónde voy?

### 1. ¿DE DONDE VENIMOS?

Decir que somos accidentes del tiempo y la suerte, hechos de energía y materia, el origen del cual es un misterio toma muchísima fe, especialmente a la luz de estos hechos científicos.

1. Una célula es increíblemente compleja, es como una fábrica moderna puesto en la milésima parte de un punto.

2. Aunque sería posible producir vida de algo inanimado, y no hay ninguna evidencia de eso, la

probabilidad matemática de producir tres mutaciones relacionadas es uno en un billón-trillón, y solamente una mutación en mil es favorable. El gran científico Federico Hoyle hizo estudios profundos acerca de la probabilidad matemática de producir con tiempo y suerte una célula cualquiera. Afirmó que Dios existe, aunque no lo creía antes, porque sus estudios probaban que la evolución es completamente imposible.

3. Además, reciente información en microbiología muestra que cada criatura tiene su propio código genético, el cual permite variedad dentro de una especie, tal como una gran variedad de perros, pero no permite la habilidad de cambios más radicales. No es posible para una rana transformarse en un príncipe, no importa cuántos billones de años pasen.

No hay mejor comentario científico que lo descrito en **Génesis 1:1**: *"En el principio creó Dios los cielos y la tierra."*

### 2. ¿QUIEN SOY YO?

Si únicamente existe materia física, tú eres un accidente rumbo a la extinción. Según las religiones orientales y la Nueva Era tú eres dios o parte de Dios, pero Dios es inanimado, una fuerza nada más. Pero la Biblia enseña que tú eres una persona diseñada por un Dios amoroso que tiene un plan especial para tu vida y tu eternidad.

Si eres un accidente, tus acciones solamente tendrán la importancia que les tomes, porque no tienen ningún valor eterno, y por eso puedes hacer lo que tú quieras. Pero si eres un dios, no hay mucha esperanza para una existencia mejor, porque nadie sabe más que tú y todos los dioses pierden cosas, sufren de resfrios y llegan tarde al trabajo.

Tal vez nunca has apreciado la seguridad y dignidad que tienes porque un Dios Todopoderoso que te ama te diseñó para un propósito importante.

Lo que el Señor reveló a Jeremías se aplica a todos: *"Antes que te formase en el vientre te conocí, y antes que nacieses te santifiqué, te di por profeta a las naciones."* **Jeremías 1:5**

El 'tú' verdadero vivirá para siempre. **Eclesiastés 12:7** declara: *"El polvo vuelve a la tierra, como era, y el espíritu vuelve a Dios que lo dio."* Por ser tan amado y tan valioso, Dios hizo reglas para protegerte: Sus mandamientos.

Encontramos en **Josué 1:8**: *"Nunca se apartará de tu boca este libro de la ley, sino que de día y de noche meditarás en él para que guardes y hagas conforme a todo lo que en él está escrito; porque entonces harás prosperar tu camino, y todo te saldrá bien."*

No eres un accidente dejado en este mundo sin propósito que pueda hacer lo que quiera porque no tienes ningún valor eterno, y no eres parte de Dios condenado a buscar la verdad dentro de tí sin la oportunidad de conocer un Ser Todopoderoso, con sabiduría sin límite, lleno de amor incondicional y justicia absoluta.

Fuiste hecho por Dios para depender en El y recibir Su salvación y pasar una eternidad fabulosa con El.

### 3. ¿CUAL ES EL PROPOSITO DE LA VIDA?

Si la vida es nada más tener todo el placer posible de los pocos años de vida antes de dejar de existir, como pasar tu vida es asunto tuyo y nadie tiene el derecho de decirte qué hagas. Nadie necesita dar cuentas a nadie porque tus moléculas son tan buenas como las del Presidente, o el juez, etc. Si eres Dios o parte de Dios, nunca hay posibilidades para experimentar el amor de Alguien que te comprende totalmente, que tiene poder de cambiar tu vida, que te dará un propósito verdadero para vivir y quién resucitó de la muerte para ofrecerte una eternidad hermosa. Pero el Dios de la Biblia sí existe y te ofrece esto y más. El Padre Nuestro define la gran meta de la vida: *"Venga tu reino. Hágase tu voluntad, como en el cielo, así también en la tierra."*

Cuando nosotros cumplimos la voluntad de Dios para nuestras vidas, estamos contentos y tranquilos, y además traemos la bendición a los demás.

Si sigues el consejo de **Hebreos 10:36**, tu vida será mucho mejor: *"Porque os es necesaria la paciencia, para que habiendo hecho la voluntad de Dios, obtengáis la promesa."*

### 4. ¿A DONDE VAS?

Según la Biblia, vivirás para siempre. Tú puedes escoger si vas al cielo o al infierno. La culpa de que alguien llegue al infierno no es de Dios. Por ejemplo: 'Un muchacho muy noble, rico, íntegro y amable, de buena familia empieza a pretender a una muchacha mandándole flores y chocolates, pero ella lo desprecia diciendo: "No pierdas tu tiempo conmigo". El persiste invitándola a un restaurante muy elegante, y ella va solamente para coquetear con el mesero. Aún así él compra una casa muy bonita y cuando le propone matrimonio, ella ni siquiera lo trata con cortesía. Ella se casa con el mesero para vivir en la miseria. Después de que tiene una hija, el mesero se va a vivir con otra mujer. Con estos problemas, sería muy injusto culpar a su primer pretendiente de ellos. Igual de injusto es culpar a Dios de que alguien llegue al infierno. Ella escogió su vida; así otros escogen el infierno.

Dios te ama y está dándote la oportunidad de entregarle tu vida. Cristo mismo dijo: *"Voy, pues, a preparar lugar para vosotros"*, un lugar más precioso que puedas imaginar. Y antes de irse, Cristo dió su vida en una cruz derramando Su sangre por tí.

Hablando de Cristo, **Efesios 1:7** dice: *"En quien tenemos redención por su sangre, el perdón de pecados según las riquezas de su gracia."* Nuestra parte es creer y aceptar a Cristo. **Juan 1:12** dice: *"Mas a todos lo que le recibieron, a los que creen en su nombre, les dio potestad de ser hechos hijos de Dios."* En **Romanos 10:9,10** leemos: *"Si confesares con tu boca que Jesús es el Señor, y creyeres en tu corazón que Dios le levantó de los muertos, serás salvo. Porque con el corazón se cree para justicia, pero con la boca se confiesa para salvación."*

Esta noche puedes decidir tu destino eterno, y puedes aceptar a Cristo y saber que al fin de esta vida llegarás al cielo.

W W W W W W

**DRAMA**

**ESCENA:** LA CALLE. UN JOVEN ORIENTAL ESTA MEDITANDO, UNA SEÑORITA TIENE UNA PANCARTA QUE DICE: "HAGO LO QUE QUIERO" Y OTRA PERSONA TIENE UNA PANCARTA QUE DICE: "TOLERANCIA TOTAL."

ENTRA CRISTIANO

**CRISTIANO:** (HABLANDOLE AL ORIENTAL) ¿Por qué estás meditando?

**ORIENTAL:** Quiero ser una persona con alma universal.

**CRISTIANO:** ¿Para que quieres esto?

**ORIENTAL:** Quiero entrar en Nirvana donde no hay deseo ni conflicto, donde puedo estar en paz y estar en unidad con el alma universal.

**CRISTIANO:** ¿Pero no crees que todo es parte de Dios: una piedra, un perro, oxígeno y tú mismo?

**ORIENTAL:** Sí

**CRISTIANO:** Si eres parte de Dios, ¿cómo es posible que estás separado de Dios y necesitas meditar para recibir iluminación para saber que eres parte del alma universal?

**ORIENTAL:** Nunca pensé en esto.

**CRISTIANO:** ¿Crees que nada en la existencia es real, verdad?

**ORIENTAL:** Sí, mi cuerpo no es real. Es una ilusión, por eso los deseos corporales son malos.

**CRISTIANO:** Si todo lo que es real permanece y todo lo que no es real perece, estás perdiendo tu tiempo, porque lo que es real automáticamente es parte del alma universal. Mejor sería que juegues fútbol en vez de meditar. ¿Y cómo es posible que una flor es parte de Dios cuando pasa de la existencia? Es decir, ¿que Dios no es real? Además, ¿Cómo es posible que anhelas ser parte de una fuerza impersonal? Es dejar de existir. Mi deseo es ir al cielo, vivir para siempre con Jesucristo, sin dolor, lágrimas o muerte. ¿No tienes interés a esto?

**ORIENTAL:** Pues, pues...

**CRISTIANO:** HABLANDO A MUJER CON PANCARTA QUE DICE "HAGO LO QUE QUIERO" ¿Tú piensas que no necesitas dar cuentas a nadie, verdad?

**HUMANISTA:** Por supuesto que sí. No hay Dios y no hay infierno. No hay existencia después de la muerte. Nadie puede decirme qué hacer.

**CRISTIANO:** Si yo pienso que es bueno para mí matarte a tí, ¿esto está bien?

**HUMANISTA:** Solamente está bien matar si mejora el bienestar de la mayoría.

**CRISTIANO:** ¿Pero quién decidiría si ésto es el interés de la mayoría?

**HUMANISTA:** Pues, tal vez el gobierno, tal vez por votación.

**CRISTIANO:** Entonces si la mayoría está de acuerdo en que te asesine, ¿Puedo hacerlo?

**HUMANISTA:** Pues no, no quiero morir.

**CRISTIANO:** Tal vez tienes temor. Si dejamos de existir, ¿Por qué temes a la muerte? Pero realmente, tienes un deseo de vivir para siempre en perfecta salud, en un paraíso sin violencia o sufrimiento?

**HUMANISTA:** ¡Qué ridículo hablar de algo tan imposible!

**CRISTIANO:** Pero es tu deseo, ¿verdad?

**HUMANISTA:** A todos nos gustan estas fantasías.

**CRISTIANO:** En la naturaleza hay maneras de llenar nuestros deseos carnales. Tenemos hambre y hay comidas ricas. Hay agua para calmar la sed y sueño para aliviar el cansancio, etc. ¿No sería posible que si tenemos deseos profundos y universales que este mundo no puede llenar, que somos hechos para otro mundo? Por todo lo que tú dices acerca de que los humanos somos lo máximo y podemos resolver todos los problemas del universo, no tienes el deseo que existe Alguien confiable que te ama sinceramente, que tiene más poder y más sabiduría que tú para darte consejo?

**HUMANISTA:** Pues...

**CRISTIANO:** Dios nos hizo para El mismo y experimentamos inquietud hasta que encontramos descanso en el Señor. SE ACERCA LA PERSONA CON LA PANCARTA QUE DICE "TOLERANCIA TOTAL"

**TOLERANTE:** ¡Qué intolerancia! Usted es un arrogante que piensa que tiene la razón mientras todo el mundo está equivocado.

**CRISTIANO:** Ellos (APUNTANDO AL ORIENTAL Y SEÑORITA HUMANISTA) piensan que cesamos de existir como individuos después de morir, aunque en el caso de mi amigo que está meditando no llegaremos a este punto hasta que hayamos muerto algunas veces. En cambio, yo creo que nuestros espíritus vivirán para siempre. (APUNTANDO AL ORIENTAL). El dice que todo es Dios y todo es parte de Dios, y yo digo que Dios nos creó y está hecho de materia diferente que su creación, incluyendo a nosotros. Y todos estamos en lo correcto, Hazme favor.

**TOLERANTE:** Hazme el favor de ser tolerante. Tú eres un dictador. Tú eres la causa de guerra y pleitos. Tú eres culpable de robar el mundo de paz.

**CRISTIANO:** Entonces, soy tu oportunidad más grande de mostrar tu tolerancia total.

q q q q q q q

**HOJA I**  
**"ARTE A LA LOCURA"**

