

**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**

¿Donde ?

Informacion Adicional



¿Cuando ?



¡VAMOS A VIAJAR!



**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**

¿Donde ?

Informacion Adicional



¿Cuando ?



¡VAMOS A VIAJAR!



FIESTA: VAMOS A VIAJAR EN RESUMEN

Ríase esta noche mientras experimenta la alegría y las frustraciones de viajar sin salir de la ciudad.

1 ROMPE HIELOS

Cada persona recibe un "Buscapalabras" (HOJA D) con nombres de países y palabras relacionadas con viajar. Atrás de cada hoja hay un número para el sorteo. Ganará quien tenga el "Buscapalabras" casi completo, o completo.

2 ENTREGA DE PASAPORTES

Todos se asustarán con estas "fotos" tan ridículas. Algunos reciben la noticia que su pasaporte está todavía en Gobernación y también los requisitos sobre qué necesitan hacer para poder recibirlo. Al saber todo lo que necesitan hacer causará gran alboroto entre los asistentes.

3 ISLAS MUSICALES

En el piso o patio tendrá que dibujar varias "islas". Cada isla necesita tener espacio suficiente para tres personas. Cuente el número de participantes y divida el número en tres. Si resultarán, por ejemplo 10 grupos de tres, se dibujarán 9 islas. Todos marcharán alrededor de las islas, y cuando termine la música, todos buscarán una isla. Obviamente tres quedarán sin lugar y estarán fuera del juego cada vez. Hay que cruzar una isla y continuar hasta que queden tres jugadores, quienes serán los ganadores.

4 COMPETENCIA DE EQUIPOS PARA DECIR UNA ORACION_ADECUADA Necesita dos equipos con el mismo número de personas. Cada persona del equipo tiene un número, (del 1 hasta -) y debe repetir su número en voz alta. El maestro de ceremonias llamará, por ejemplo, al número cuatro. De cada equipo, las dos personas que tengan asignado el número cuatro, necesitan decir oraciones siguiendo el orden del alfabeto. Ejemplo: "Voy a Argentina para arreglar aviones antiguos"; "Voy a Chile para charlar con chivos chulos"; "Voy a Rusia para regalar relojes redondos", etc. Nunca se puede repetir ningún país o sustantivo. Los que no pueden decir una oración rápidamente, están fuera, y el equipo con más personas de pie, gana.

5 RELEVO DE EQUIPAJE

En cada equipo se manda a la persona en turno para abrir una maleta y ponerse toda la ropa grande encima de su propia ropa y después quitarse todo, excepto su propia ropa, y ponerlo otra vez en la maleta. El equipo que mande a toda su gente en menos tiempo, gana.

FOTOS DE PERSONAS FAMOSAS

Anticipadamente alguien tendrá que dibujar los rostros de la Reina de Inglaterra, Mickey Mouse, etc. Cada vez que aparece uno de estos famosos, todos se juntan para una fotografía. Al final pueden recoger el dinero de los que quieren duplicados de las fotos. No deben dar crédito, pues podría causar problemas.

6 TELEGRAMA:

¡NECESITO DINERO!

Usando exclusivamente quince palabras y empezando con las siguientes letras:

S T M P E A D C I L O B Y N R

cada persona necesita escribir un telegrama a sus padres pidiendo dinero. Después recójalos, léalos y revise que están hechos según las instrucciones. Con aplausos todos eligen al ganador.

7 DRAMA

La locura de decidir que todo lo que está en tu cabeza es la realidad.

8 PLATICA

Enfoque en el por qué ni el humanismo ni las religiones orientales, ni la Nueva Era tienen una idea correcta acerca de qué es la realidad, pero la enseñanza bíblica es la realidad correcta y por eso debemos aceptar a Cristo como Salvador.

9 CONCURSO TIPO:

"LA RUEDA DE LA FORTUNA"

Haga cartulinas con cuadros para las letras de algunas frases relacionadas con viajar, tales como: "Vacaciones en las montañas", "Playas de Puerto Vallarta", "Ciudad de Londres", etc. Hay tres concursantes y una persona con dos ayudantes que ponen las letras que piden. Después de llenar tres cartulinas, hay un ganador. Siguen otros concursantes para jugar con el campeón. El que gane más juegos, es el triunfador.

10 RELEVO GEOGRAFICO

Cada equipo tiene seis participantes. La primera persona menciona: "Ciudad de México - Norte", por ejemplo. La segunda persona escribirá una ciudad que efectivamente esté al norte de la Ciudad de México. Podría mencionar: "Monterrey - Oeste". El siguiente puede escribir: "Tokio - Sur", etc. El primer equipo que entregue una hoja sin errores, gana. Pueden jugarlo varias veces.

11 EL PODER DE LA FIRMA

Todos deberán intercambiar sus pasaportes para recibir la firma de la mayor cantidad de personas posible. Después de firmar, hay que poner un adjetivo que describa la impresión que les da la foto que ven. Ejemplo: "Jorge - increíble, Mónica - bonita", etc. La persona con más firmas sin repetir ninguna, ganará.

12 REFRIGERIO

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

INVITACIONES

1. Llène la invitación con la información local.
2. Para que todos puedan participar, deben llevar ropa deportiva, lo cual se debe indicar en la invitación.
3. Deben pedirles que traigan cierta cantidad de dinero para cada foto de la fiesta que quieran comprar.
4. Si necesitan traer dinero o botanitas, etc. para el refrigerio, deben indicarlo en la invitación.
5. Saque copias suficientes para que todos puedan invitar a sus amigos.

FOTOS DE LA FIESTA

Consiga un buen fotógrafo que tenga su propia cámara con flash para tomar las fotografías. Consiga personas con habilidad artística para dibujar los rostros de personajes famosos, tipo careta, con quienes se van a retratar durante "el viaje".

FIESTAS EVANGELISTICAS III
INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: ¡VAMOS A VIAJAR!

Pueden hacer, por ejemplo, una momia de Egipto, o una cabeza de Mickey Mouse para alguien con traje negro. Antes de "viajar" pueden retratarse con un hombre en traje con un rostro que simule ser el Presidente del país, o una mujer vestida elegantemente puede entrar con la máscara igual que la de la Reina de Inglaterra. Tal vez alguien quiere entrar como un salvaje de la jungla, etc. Deben tener cinco o seis diferentes oportunidades para tomar la foto del grupo. Al final, si alguien quiere tener un duplicado de estas fotos, hay que recabar el dinero del costo de la reproducción de las mismas. **NOTA:** Si la foto no sale bien, hay que regresar el dinero. No hay crédito.

MAESTRO DE CEREMONIAS:

Consiga una persona que puede hacerse cargo de cualquier situación, y animar a la gente diciendo siempre algo adecuado y ameno.

PASAPORTES

Saque una copia de la HOJA C para cada personas. Antes de sacarlas, borre la información dada.

Hay que poner las "fotos" de las HOJAS A y B dentro los pasaportes y doblarlos.

DRAMA

Requiere cinco actores: Maestro de ceremonias, Uvaldo Humanista, Beto Budista (vestido con túnica, si es posible) Cristina Cristiana y Nadia Nueva Era. Deben ensayar muy bien, porque el drama tiene un tema serio que dejará un mensaje.

PLATICA

Consiga a alguien para dar la plática si no va a hacerlo usted. Si un joven va a dar la plática, debe darla enfrente de 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 el ensayo no debe verse como un castigo. Si lo hace a la perfección la primera vez, felicítelo.

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 bien, que todos traigan algo. En este caso deben indicarlo en la invitación.

MUSICA

Un casete de música cristiana moderna, o de música referente a viajar y con ritmo, pues dará ambiente durante el tiempo de Rompe hielos.

JUEGOS QUE NECESITAN PREPARACION ANTES DE LA FIESTA

1 ROMPE HIELOS

Saque copias del "Buscapalabras", uno para cada persona que asista. Consiga un lápiz para cada uno y un marcador para numerar las hojas por el reverso. Consiga un diploma o un premio para la persona que gane un premio. Necesita un silbato para el Maestro de Ceremonias.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: ¡VAMOS A VIAJAR!

2 ENTREGA DE PASAPORTES

De antemano decida quiénes pueden sopor- tar las locuras que se tienen que hacer para recibir sus pasaportes que están todavía en Gobernación. Consiga dos personas eficientes para tener estas cosas listas para usarlas la noche de la fiesta, pues una actividad debe seguir a otra sin pausa.

1. Novios para darse de comer uno a otro con los ojos vendados. Se necesita un plato redondo con gelatina, dos cucharas, dos vendas y dos pedazos de plástico o manteles de plástico para tapar a las personas.
2. Dos personas para gatear con el fin de mover cacahuates, empujándolos con su nariz a una distancia definida.
3. Dos personas para transferir bolitas de algodón de un plato a otro con cucharas y con los ojos vendados. Se necesitan dos vendas, muchas bolitas de algodón, tres platos y dos cucharas.
4. Dos personas para hacer anuncios en la televisión para convencer que compren artículos muy ridículos. Se necesitan dos artículos tan absurdos que no tengan nada de utilidad.
5. Un joven debe proponer matrimonio a una señorita.
6. Una señorita debe llorar y pedir su pasaporte con un argumento increíble.
7. Alguien presentará un cuento de niños, como si fuera una declamación.

Usted mismo seleccione las "multas" a imponer.

3 ISLAS MUSICALES

Se necesita un patio, cuatro grande o calle no transitada. Hay que dibujar con gis las "islas", con el fin que quepan tres personas. Recuerde que debe haber suficientes islas para llevar a cabo el juego. Si no lo puede hacer con gis, delinee con hilo o piedritas. También necesita una grabadora y música para moverse, deteniéndola únicamente para que los participantes encuentren sus "islas". Este juego también se sugiere poniendo sillas en grupos de tres.

4 RELEVO DE EQUIPAJE

Consiga dos maletas del mismo tamaño y dos prendas de cada ropa para utilizar. Toda la ropa debe ser muy amplia para que puedan ponérsela sobre su ropa. (Se necesitan dos juegos o más si el grupo es grande y necesitan más relevos simultáneamente).

Se requieren dos pantalones, camisetas, chamarras, sombreros, paliacates, lentes oscuros, mochilas, guantes, etc. Para cada equipo se necesita un juez para verificar que cada artículo de ropa esté puesta y guardada en la maleta. También se necesita un juez con reloj con segundero.

5 TELEGRAMA: ¡NECESITO DINERO!

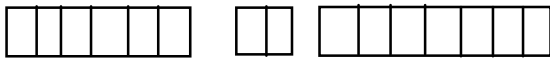
Consiga media hoja de papel y lápices para cada concursante.

6 CONCURSO TIPO:

"LA RUEDA DE LA FORTUNA"

Haga cartulinas con cuadros adecuados para las siguientes frases: "Ciudad de Londres", "Vacaciones en las montañas", "Playas de Puerto Vallarta", "Castillos de Europa", "Los Alpes de Suiza", "Disneylandia", "Selvas de Africa", "Pirámides de Egipto", "Canguros de Australia", "El gran muro de China", "Las calles de París", "Noches en Madrid" y "Pizza de Italia".

EJEMPLO:



CIUDAD DE LONDRES

Consiga un marcador y dos señoritas para marcar las letras. Una puede poner las letras y la otra le ayudará para que no se equivoque. Si ellas fallan no funcionará el juego, por eso las señoritas deben ser capaces de hacerlo.



7 RELEVO GEOGRAFICO

Consiga cuatro o cinco medias hojas de papel y lápiz para cada equipo de seis personas. Consiga una persona con grandes conocimientos de geografía mundial para que sea el juez, además de un mapa del mundo y un libro de geografía, en caso de que sea necesario investigar algún dato.

NOCHE DE LA FIESTA

BIENVENIDA

1. Ponga la música, mientras dos o tres personas reciben a las personas que van llegando. Deben escribir el nombre, dirección y teléfono de cada una, para poder poner después estos datos en los pasaportes.
2. Deben dar a cada persona una copia del Busca- palabras de la HOJA D junto con un lápiz, revisando que las hojas estén numeradas por el reverso.
3. Deben llenar todos los pasaportes cuidadosamente.
4. Hagan papelititos con números para el sorteo que correspondan exactamente con los Buscapalabras que se han dado.



1 ROMPE HIELOS

El Maestro de Ceremonias debe entretener a los que llegan primero diciéndoles que no empiecen con el "Buscapalabras" hasta que él lo indique. Cuando ya han llegado al menos diez personas, empieza el juego. El debe explicar que:

1. Deben encontrar una persona que no conozcan.
2. Hay que platicar con esta persona por un minuto y medio SIN LLENAR NADA EN EL BUSCAPALABRAS. Quien escriba algo antes de tiempo, queda descalificado del sorteo.
3. Cuando el Maestro de Ceremonias suene el silbato, tendrán dos minutos para trabajar en el "Buscapalabras".
4. Cuando suene el silbato otra vez, hay que encontrar a otra persona y hablar con ella por un minuto y medio hasta que silbe para empezar a trabajar en el "Buscapalabras", etc. ANTES DE EMPEZAR CADA CONVERSACION, LOS DOS DEBEN FIRMAR EL "BUSCAPALABRAS" DE LA OTRA PERSONA.

Al final, habrá un sorteo para encontrar el número ganador. Si el "Buscapalabras" no está completo, no cuenta, y si no hay firmas de diez o quince, (usted decide el número, pues debe ser razonable) al otro lado del "Buscapalabras".

LOS QUE LLEGARON PRIMERO A LA FIESTA, NECESITAN BUSCAR A LOS QUE LLEGARON TARDE, PORQUE AL FINAL VAN A TENER SUS BUSCAPALABRAS COMPLETOS Y EL TIEMPO SERA PARA QUE EL NUEVO RECIBA SU AYUDA.

- **SORTEO**

Con gran emoción hay que sacar un número y entregar el premio.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Antes de viajar, debemos retratarnos con el presidente de nuestro país, nuestro pastor o X. Tomen la foto."

2 ENTREGA DE PASAPORTES

Maestro de Ceremonias: Antes de irnos al aeropuerto, necesitamos recoger nuestros pasaportes. Ya viene el oficial con los pasaportes y leerá en voz alta los nombres para entregarlos. - Sigue comentando - ¿Quién no tiene pasaporte? (En voz baja). Porque este agente de Gobernación es muy corrupto, así que esperemos que no pida grandes "requisitos" para poder recibir nuestros pasaportes.

1. " _____ y _____ para recibir sus pasaportes tendrán que comerse esta gelatina, pero, uno debe dar de comer al otro con los ojos vendados."

Los dos encargados rápidamente deben vendarles los ojos, darles cucharas y poner el plato de gelatina en la mesa. Rápidamente deben poner manteles o cubiertas de plástico sobre las personas, y sobre la mesa si es que no tiene mantel. Cuando terminan, todos aplauden y en forma oficial reciben sus pasaportes.

2. " _____ y _____ necesitan mover estos ocho cacahuates de una pared a otra gateando, tocando los cacahuates únicamente con su nariz." Ellos lo hacen y todos aplauden mientras reciben sus pasaportes.

3. " _____ y _____ tienen el gran privilegio de participar en una investigación sobre la existencia del sexto sentido." Vendan sus ojos y dan a cada uno una cuchara. Pongan dos platos de bolitas de algodón a los dos extremos de una mesa chica. En medio hay otro plato. Ellos deben poner con la cuchara las bolitas en el plato del centro. Después de su gran intento todos les aplauden y reciben sus pasaportes.

4. " _____ y _____ les toca dar un anuncio de televisión con duración de dos minutos, en los cuales necesitan convencer a la gente del por qué es indispensable este producto." Uno por uno debe traer el artículo que necesitan vender. Después de los dos anuncios reciben sus pasaportes.

5. " _____ te toca proponer matrimonio a _____"

6. " _____ te toca llorar y hacer tanto escándalo para convencer al agente que te entregue tu pasaporte."

7. " _____ te toca contar un cuento de niños muy conocido en forma de declamación."

3 ISLAS MUSICALES

Maestro de Ceremonias: "Después de nuestro vuelo, al fin hemos llegado a las islas del Caribe. - Pueden poner música caribeña como fondo musical.- Pero por un momento, hay que buscar una isla para tí y dos acompañantes más. " Vayan al lugar donde están las islas y explique que hay que marchar alrededor de las "islas", pero cuando la música se detiene, hay que colocarse tres personas por cada isla adentro de ellas. Los últimos sin encontrar lugar, quedan fuera del juego. Hay que quitar una isla y continuar el proceso hasta que haya tres ganadores. Sería bonito tomarles una foto y dárselas como premio."

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Ya hemos llegado a Disneylandia en Florida. Allí está Mickey Mouse y viene para retratarse con nosotros."

4 **COMPETENCIA DE EQUIPOS PARA DECIR UNA ORACION ADECUADA.** Hay que numerar y formar uno, uno, dos, dos, etc. para formar dos equipos. Entonces el Maestro de Ceremonias contará las personas en cada equipo, y la persona queda con el número dado uno hasta veinte, si es que hay cuarenta personas. Cuando el Maestro de Ceremonias llama a los número "cuatro" estas dos personas necesitan formar una oración tal vez así: "Voy a Chile para charlar con una chivas chulas"; Voy a Argentina para arreglar aviones antiguos," etc. Si no puede, quedan fuera. Nunca se puede repetir ni el país ni el sustantivo. Alguien debe escribir los países y los sustantivos usados. Los que no pueden formar rápidamente una oración cuando su número es indicado, queda fuera. El equipo que tenga más personas al final, gana.

5 **RELEVO DE EQUIPAJE**
Maestro de Ceremonias: "Ya hemos llegado a Inglaterra y aquí el camión no tolera ni un minuto de retraso, así que tienes que aprender a vestirme y arreglarte rápidamente."
Divida el grupo en equipos de diez a quince personas con una maleta llena de ropa y un juez para cada equipo. El propósito es que cada equipo mande a cada persona a abrir la maleta, ponerse todo lo que está en la maleta, y después quitársela antes de correr y dar el turno a la siguiente persona, quien hará lo mismo. Ganará el equipo que termine primero.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "¡Miren! Allí está la Reina de Inglaterra, y está dispuesta a permitirnos retratarnos con ella, ¡vamos!"

6 **TELEGRAMA:**
¡NECESITO DINERO!
Maestro de Ceremonias: "Siento que nadie sabía que los precios en Londres eran tan altos. Todos necesitamos escribir telegramas pidiendo que nos envíen más dinero."
Entregue a todos medias hojas de papel y lápices. Explique que usando exactamente quince palabras que empiecen con las letras ya dadas, cada uno necesita escribir un telegrama a sus padres pidiendo más dinero.
Las letras son:
S T M P E A D C I L O B Y N R Repítalas varias veces y después recójalos, léalos y verifique que hayan respetado las instrucciones.
Si no puede verificarlas rápidamente, hágalo después de la foto. Léalas en voz alta y con sus aplausos seleccionen al ganador.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Ya estamos en Egipto, tierra de las pirámides y lugar donde vivió José. Mira, esta momia tiene tres mil quinientos años. Hay que tomarnos una foto con ella."
Hay que reducir la gran actividad y pedir a todos que se sienten para ver el drama.

7 **DRAMA.**
Presente el drama.

8 **PLATICA.**
Dé la plática haciendo la invitación para que las personas puedan recibir a Cristo. Los que respondan al llamado y los consejeros, deben ir a otro lugar para charlar y orar individualmente, haciendo una cita para darles seguimiento.

9 CONCURSO TIPO:
"LA RUEDA DE LA FORTUNA"

Maestro de Ceremonias: "Han decidido que el show de hoy debe producirse aquí en Japón y nosotros seremos los concursantes. No tenemos la Rueda de la Fortuna, pero no importa. Necesitamos tres voluntarios." (Selecciónelos).

Los ayudantes escriben los nombres de los tres concursantes abajo de los cuadritos en la cartulina. Ellos escogerán las letras por turno. Cada consonante que está en la frase cuenta diez puntos y cada vocal dos puntos. Si no está en la frase, pierde su turno. Reciben treinta puntos por resolver el enigma. Cada vez que alguien gane, la persona sigue jugando y dos nuevos participantes vienen para jugar en contra del ganador. La persona que gana más juegos es el campeón, y se premiará entregándole un diploma.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Ahí viene una "geisha" con su kimono, pues es su vestido tradicional. Vamos a tomarnos una foto."

10 RELEVO GEOGRAFICO

Contando 1, 2, 3, 4, 5, 6, formen grupos de seis. La primera persona debe escribir "Cd. de México - Norte", (Porque la primera ciudad ya está dada, debe poner primero a cualquier persona con problemas de aprendizaje).

La siguiente persona pondrá una ciudad que está al norte de México D.F. y una dirección. El siguiente podrá poner, por ejemplo: "Monterrey - Norte", y el siguiente "Chicago - Este", y el siguiente "Nueva York - Oeste", etc. El primer equipo que entregue una hoja sin errores al juez, ganará. Hay que jugar en silencio. Las otras hojas pueden empezar con: "Madrid - Norte", "Moscú - Sur", "Jerusalén - Norte", etc.

FOTO:
Cualquier persona que interesaría al grupo.

11 EL PODER DE LA FIRMA

Deben intentar que todos los presentes firmen su pasaporte con un adjetivo describiendo la impresión de la foto de su pasaporte, tal como: "Jorge- increíble"; Blanca - inexplicable, etc." La persona con más firmas sin duplicar, gana.

12 REFRIGERIO

DRAMA: "¿EN QUE CONSISTE LA REALIDAD?"

ESCENARIO: FORO DE DEBATE EN EL QUE CADA PANELISTA TIENE UNA ETIQUETA GRANDE Y VISIBLE PARA IDENTIFICAR SU FILOSOFIA.

Maestro de Ceremonias: Aunque parece ridículo, entre las filosofías de nuestros días hay una fuerte discusión acerca de lo en verdad es real e irreal. Nuestros panelistas demostrarán esto a nosotros. Tenemos como invitados a: Uvaldo Humanista, Beto Budista, Nadia Nueva Era y Cristina Cristiana. Uvaldo Humanista, ¿Qué piensas que es real?

Uvaldo Humanista: Lo que puedo ver, tocar y probar científicamente, eso es real, nada más. Muéstrame a Dios o a un ángel o a un demonio y creeré que existen. No hay nada después de la muerte. Por esto puedo hacer lo que quiero sin dar cuentas a nadie.

Beto Budista: Pero, ¿Cómo puedes decir que todas estas cosas que dejarán de existir son reales? Todo lo que tú dices que es real desaparecerá en diez millones de años.

Uvaldo Humanista: Yo vivo al día y a mí no me importa el futuro.

Cristina Cristiana: ¿Por qué tienes deseo por algo que nada en este mundo te puede satisfacer? No es señal que fuiste hecho por otro mundo? ¿Por qué anhelas vivir para siempre? ¿Quién puso eternidad en tu alma? Si no hay Dios, ¿Por qué te sientes culpable al hacer algunas cosas? Además, ¿Quién diseñó todo lo que vemos en la naturaleza?

Uvaldo Humanista: Pues, pues...

Beto Budista: Es mi turno. Nosotros, los de las religiones orientales, creemos que todo lo que vemos maya, es decir, una ilusión. Es solamente un elemento impersonal que constituye la realidad. Nada que pasa en la existencia es real. Mi cuerpo no es real porque un día cese de existir como un árbol o un animal. Conocer la realidad es pasar más allá de distinciones y darse cuenta que todo, incluyendo tú mismo, es parte del alma universal.

Uvaldo Humanista: ¿Por qué todo el rollo de llegar al mismo que creo yo - que después de la muerte no voy a existir como individuo? Ser parte del alma universal es lo mismo como extinción. Solamente ustedes ni disfrutaron el tiempo en este mundo.

Beto Budista: Nosotros creemos en reencarnaciones. Por eso meditamos y negamos lo material.

Uvaldo Humanista: Ni puedes probar que la reencarnación es cierta. Muéstrame esta alma universal y creeré en él.

Beto Budista: Pero es invisible.

Cristina Cristiana: Si la única cosa real es un alma universal, ¿Cómo es que las personas son separadas de esta alma y necesitan regresar a él?

Beto Budista: Pues, pues...

Maestro de Ceremonias: Nadia Nueva Era no ha tenido tiempo, ni la oportunidad de hablar. Nadia...

Nadia Nueva Era: La persona misma, el centro integrado de cada individuo es la realidad más importante. Puedo encontrar la verdad dentro de mí y descubrir poderes grandes que me permiten crear mi propia realidad. Soy dios y no hay distinciones entre mis pensamientos y mis hechos. Todo lo que puedo imaginar, existe.

Maestro de Ceremonias: Es decir que si imaginas a un príncipe azul, ¿Ya existe?

Nadia: Cierto. Es tan real en mi mente como si estuviera aquí en persona. No existe la ilusión.

Maestro de Ceremonias: ¿No es una locura esto? Si dijera: "Soy Napoleón, ¿no me creerían loco?"

Uvaldo Humanista: Si eres Dios, ¿Cómo es que eres diferente a mí? ¿Nunca tienes gripa? ¿Nunca olvida nada? ¿Puedes hacer que cualquier persona se enamore de tí? Si tú puedes crear la realidad, muéstrame algo. ¿Pueden tus ejercicios mentales hacen que llueva o que se apague la luz en toda la ciudad, o crear un ramo de rosas para mi novia en este momento?

Maestro de Ceremonias: Todavía Cristina Cristiana necesita explicar su manera de ver la vida.

Cristina Cristiana: Creo que existe Dios y que El se nos reveló a nosotros por medio de la Biblia y por su Hijo que resucitó de entre los muertos. La Biblia enseña que el mundo físico es real y Dios tiene interés en darnos comida, ropa y hogar. Pero el mundo espiritual es más importante. La Biblia también dice que viviremos como individuos para siempre, aunque nuestros cuerpos terrenales serán destruidos. Nuestras almas vivirán para siempre, ya sea en el cielo o en el infierno. **Colosenses 1:16,17** dice que Dios es la Fuerza atrás del universo para integrar todo: "Porque en El fueron creadas todas las cosas... visibles e invisibles... y El es antes de todas las cosas, y todas las cosas en El subsisten." Dios es la fuente de la Verdad y no vamos a encontrarla en nosotros mismos.

Maestro de Ceremonias: Parece que Cristina tiene una creencia que convina ideas de las otras tres en un total muy lógico, dejándonos ver que es cómo funciona en la vida real. Qué lástima que ya terminó nuestro tiempo. Demos un gran aplauso a nuestros panelistas.

PLATICA**ES CIERTO LO QUE DICE LA BIBLIA ACERCA DE LA VERDAD**

Tal vez has pensado que la pregunta: ¿Qué es real? es ridícula, pero consciente o inconscientemente cada persona basa su vida en lo que piensan de la realidad. Si tú llegas a tu trabajo o a tu escuela el lunes diciendo: "Este fin de semana fui a viajar alrededor del mundo; Me retraté con el Presidente de la República, con Mickey Mouse, con la Reina de Inglaterra y _____ (Menciona solamente personajes usados en la fiesta). ¿Cuál sería la respuesta de tus compañeros? Si tú insistes que tu viaje fue real, ¿Cómo cambiaría tu trato? Lo que tú crees que es la verdad y la realidad sí cuentan en la vida diaria.

Es la totalidad de realidad en cosas que podemos ver y tocar. Si de veras crees que no existe Dios, y que moléculas y átomos son todo lo que existe, y qué después de la vida sigue en extinción, ¿Cómo cambiaría tu actitud acerca de mentir, cometer fornicación y rebelarse en contra las autoridades?

Si no existe Dios, los humanos son las personas con más importancia en el universo y ellos tienen la última palabra. Obviamente, si todo lo que es moral, decente y legal está decidido por el hombre, lo que es correcto e incorrecto cambiaría con la época y el lugar. La idea de "pecado en contra de Dios" no existiría. Y cada persona podría hacer lo que sintiera en su corazón. Lo que dice la Biblia no lo tomarían en cuenta. El resultado será que los humanos permiten a un líder o grupo de personas ser su conciencia y decirles qué pensar y qué hacer. La vida sin creer en Dios es peligrosa para todos.

¿ES REALIDAD SOLAMENTE ESO QUE NO PASA DE EXISTENCIA?

Si crees como los Budistas y los Hindúes que el mundo físico es una ilusión y que nada que es real pasa de la existencia como la mayoría en la India, no hay razón para dar de comer a los hambrientos, o ayudar a los pobres, o conducir investigaciones científicas para mejorar las vidas de la gente. Además, creyendo que todos llegarán a Nivara, un estado impersonal mejor descrito como la nada, por medio de muchas reencarnaciones, este mundo no cuenta. Y el hombre que no da ayuda a nadie, pero medita día y noche que es el héroe, en vez del bombero que salva la vida de un bebé o la persona que explica el evangelio a un drogadicto para que Cristo transforme su vida. Por creer que una fuerza universal es la última realidad y que lo que es bueno y lo que es malo no importa porque los dos son parte del alma universal, no existe la moral. La técnica por deshacerte del mundo visible es lo importante. Hay que negar tu personalidad, tu diseño especial y tu deseo para vivir para siempre como individuo. Pero la vida sin conocer un Dios de amor que tiene un plan para tu vida y un lugar para tí en el cielo es dura y triste.

La creencia de la Nueva Era que el individuo es quien tiene la verdad en sí mismo y que cada persona es un dios y por esto es sumamente importante. Esta creencia da licencia para el egoísmo. Cada persona encuentra justificación de ser el centro del universo. El creyente de la Nueva Era decide que él es Dios y que puede crear la realidad con sus pensamientos, que no hay ilusión y que cada cosa que piensa es real. Pero hay mucho estrés en creer que eres dios, cuando todavía no puedes aprender álgebra, o controlarte el acné, o hacer a esa persona especial enamorarse de tí. Además no hay nadie que pueda darte consejos o guiarte, ¡porque tú eres Dios!

TU FILOSOFIA DETERMINA TU VIDA

Estas filosofías no son solamente algo interesante de discutir. Las ideas de ellos están influyendo tu manera de pensar por caricaturas, películas, programas de televisión, profesores en las escuelas, textos que leen y amigos con quienes platican.

"Voy a vivir solamente para el día, si me satisface en este momento, ni modo." Esta es la filosofía de la mayoría de los jóvenes y viene directamente de la idea que no existe más que moléculas y átomos. Y si no existe Dios, ni la vida después de la muerte, no es posible decir que están equivocados. De la religión oriental han venido indiferencias al sufrimiento humano, falta de interés en lo que es cierto o falso, correcto e incorrecto, y la preocupación con técnicas que producen experiencias. De la Nueva Era viene el derecho de concentrarme exclusivamente en el mundo de mí mismo, lo que yo quiero y lo que me satisface a mí, y en creer que el gran yo tiene vastos poderes para cambiar la realidad como quiero.

LA BIBLIA TIENE LA VERDAD

Las buenas nuevas son que la Biblia nos dice la verdad acerca de la realidad y acerca de la salvación. El mundo visible es real y Jesucristo sanó enfermos, multiplicó los panes y calmó la tempestad indicando que El tiene interés en las cosas materiales que sí son reales. Pero la Biblia también habla de la realidad del mundo invisible, de Dios y Satanás, ángeles y demonios y el cielo y el infierno. **II Corintios 4:17, 18** pone estas realidades en perspectiva: *"Porque esta leve tribulación momentánea produce en nosotros un cada vez más excelente y eterno peso de gloria; no mirando nosotros las cosas que se ven, sino las que no se ven; pues las cosas que se ven son temporales, pero las que no se ven son eternas."* Y más importantes. Si vamos a vivir para siempre como individuos según **Eclesiastés 12:7**: *"El polvo vuelve a la tierra como era y el espíritu vuelve a Dios que lo dio."* La Biblia nos da la totalidad de la realidad y qué debemos hacer al respecto.

La verdad absoluta existe y es real. Y encontramos la verdad por la revelación de Dios, no por investigarla por nuestras mentes ni por descubrirla dentro de nosotros. La Biblia es la revelación de Dios y contiene la verdad.

La Biblia nos enseña que todos somos pecadores sin ninguna posibilidad de salvarnos a nosotros mismos: *"Por cuanto todos pecaron, y están destituidos de la gloria de Dios, siendo justificados gratuitamente por su gracia, mediante la redención que es en Cristo Jesús."* **Romanos 3:23,24.**

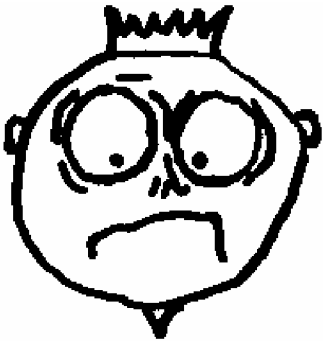
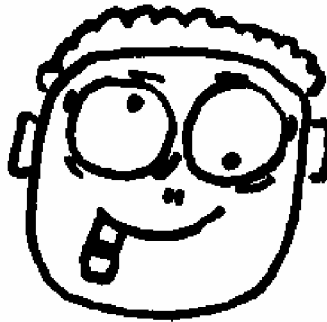
Jesucristo vino siendo 100% Dios y 100% hombre para pagar el precio completo para que puedas ser salvo al creer en El. *"Al que no conoció pecado, por nosotros lo hizo pecado, para que nosotros fuésemos hechos justicia de Dios en El."* **I Corintios 5:21**

Tú puedes recibir a Jesucristo como tu Salvador y asegurarte que la realidad más importante, el vivir para siempre en el cielo con Jesús, será parte de tu realidad. La Biblia nos explica: *"Dios nos ha dado vida eterna; y esta vida está en su Hijo. El que tiene al Hijo, tiene la vida; El que no tiene al Hijo de Dios, no tiene la vida."* **I Juan 5:11,12.**

Cristo vino para darte lo que no puedes conseguir por tí mismo: la vida eterna, el amor sin condiciones, propósito en esta vida y una esperanza que nadie puede quitarte. Acepta hoy a Cristo como tu Salvador personal.

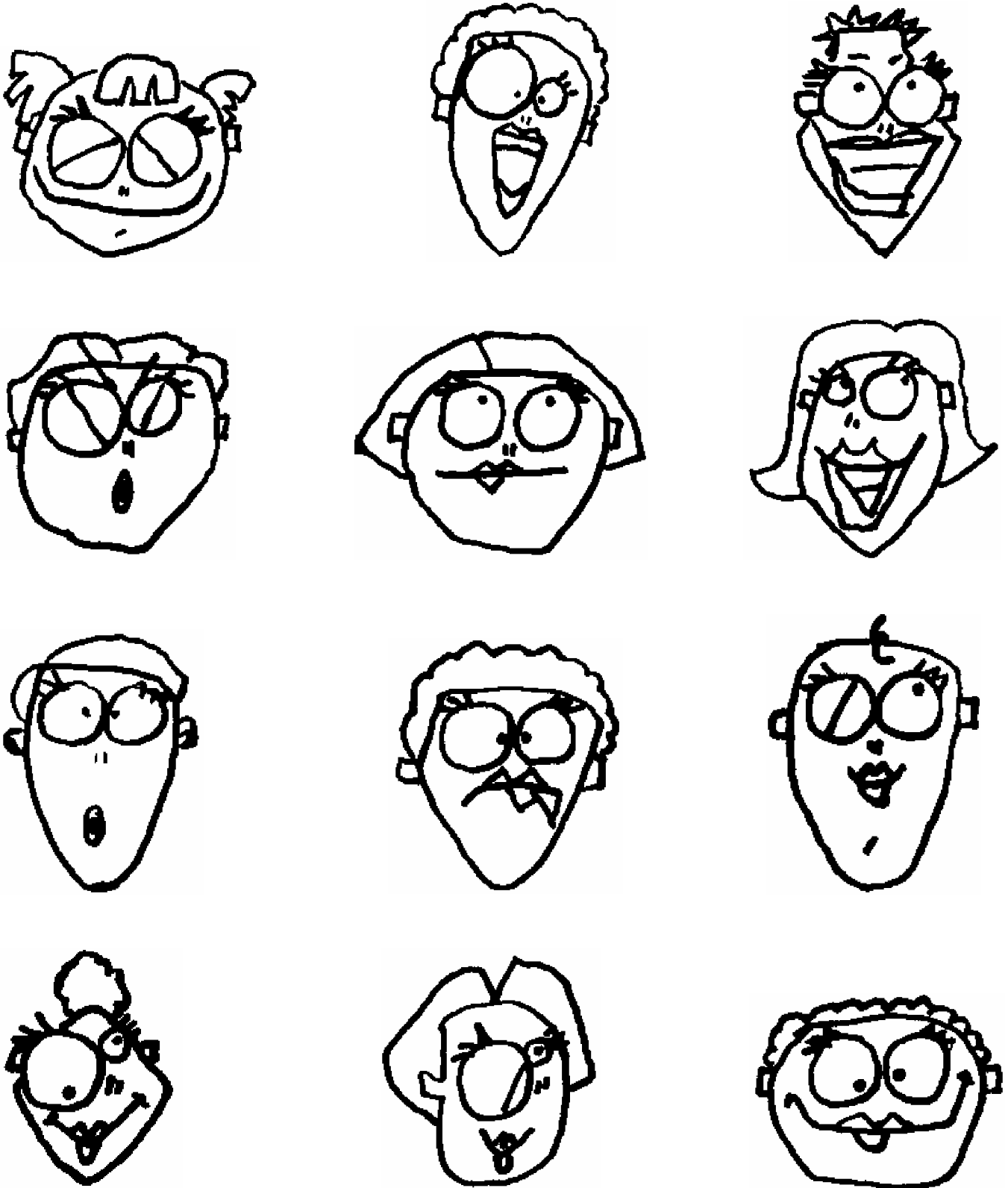
HOJA A

FOTOS PARA PASAPORTE



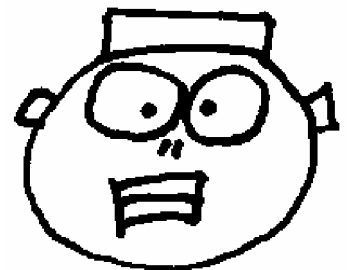
HOJA A

FOTOS PARA PASAPORTE



HOJA B

FOTOS PARA PASAPORTE



PASAPORTE

Fiestas Evangelísticas III

Fiesta: ¡Vamos a Viajar!

HOJA C

Pasaporte



Borre la información antes de sacar copias
Después doble la hoja para formar el pasaporte.

SECRETARIA DE GOBERNACION

Estados Unidos Mexicanos



FOTO

NOMBRE _____

DIRECCION _____

FECHA DE NACIMIENTO _____

HOJA D

BUSCA-PALABRAS

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

HOJA D

RESULTADO

C H E C O S L O V A Q U I A B N O R U E G A

D H F R A N C I A X P F G C I U D A D Z S C

H J L M P V Q R V W Y Z M B D G J L N P O L

Z B F H C H I N A K M R H O N D U R A S M O

Y K P Q O Ñ B O Z S J T N E N I G E R I A S

B W C H R N V D N C L H Ñ G C T O R Y U L X

X O Y D E S P A Ñ A X M W I V Z A B D A I E

R A L J A G T G I N D I A P G R K Ñ C F A S

W R N E G P L J K A G U A T E M A L A N D T

N G M L T Q S T V D Q L F O F N S P C S P A

M E X I C O K S J A R G E L I A B P K X U D

N N Z Y V M T M C R T L Y N P A N A M A E O

I T H V G C U B A K X W P K M L N W T H R S

C I T E B R F B O L I V I A L P A X P Y T Z

A N J N S H D V B Y E D V T S G N Y M Q O U

R A G E T X V C W C J T V S F A R M A K J N

A B R Z X C O L O M B I A J K L P E R U R I

G Q B U Z T D P C W Z X Q W P Ñ D O L Ñ I D

U Y V E S B R A S I L R A D I O S Ñ R G C O

A R T L G F T E Z X Y I S R A E L M F T O S

D H X A W I R A N D P F Z B Q N C H I L E O