



Campaña LV



UN MUNDO NUEVO,  
PROYECTO COMÚN





## INTRODUCCIÓN

Esta dinámica está pensada para jóvenes y adultos, pero también puede utilizarse con preadolescentes y adolescentes. Es un complemento a la catequesis de Campaña, que puede ser realizado en una reunión de grupo o en un acto solidario, como forma de concienciación.

Puede emplearse como actividad formativa solidaria en horas de tutoría en colegios e institutos; y puede servir también como instrumento solidario en convivencias y campamentos de jóvenes.

La dinámica consta de tres partes y una conclusión. A la primera parte la llamaremos “Juego mudo”, a la segunda “Juego duro”, y a la tercera “Juego limpio”. La conclusión tendrá la forma de una ronda de testimonios, por lo que la llamaremos sencillamente “Testimonios”.

Es una dinámica de interior para unos treinta participantes guiados por una persona que coordina la dinámica desde el inicio hasta el final. El número de participantes puede aumentar introduciendo más miembros en los grupos, o con un grupo extra dedicado a tomar nota de cuanto va sucediendo, como diremos enseguida. De ser menos personas se pueden constituir grupos más pequeños, pero nunca de menos de tres personas por equipo, pues es preferible rediseñar el juego para tres grupos de cinco personas, que tener sólo tres o cuatro grupos con tres personas y los demás con sólo dos personas.

Se trata de una dinámica para la reflexión personal sobre conductas concretas que tenemos ante el reto de crear un “mundo nuevo” como proyecto común, de todos.

### OBJETIVOS:

- Tomar conciencia de la necesidad que existe de un cambio en todo el mundo y la aparición de un “Mundo Nuevo”, tal y como Dios lo quiere.
- Hacer posible un camino de cambio personal en los integrantes, una verdadera conversión a la cooperación misionera, al compromiso solidario.
- Descubrir las prioridades de la Palabra de Dios sobre la escucha y el diálogo, sobre la santidad compartida y la acción en grupo, subrayar los vínculos y lo que une, y trabajar por una Asociación Mundial para el desarrollo –especialmente a favor de los más necesitados–, y sobre todo en la persona de Jesús que nos llama personalmente a dar una respuesta a la situación actual.
- Propiciar un ambiente adecuado para que todos pongamos voluntad en elegir opciones concretas que marquen nuestro estilo de vida diciendo “sí” con Jesús al mayor bien de las personas y “no” al mayor beneficio personal.





Irene H-Sanjuán/Manos Unidas

## EN QUÉ CONSISTE

### TEMPORALIZACIÓN

La dinámica en sí es breve, pero los diálogos que produce exigen que el guía los reconduzca para que sean provechosos. En principio se le debe dedicar 10 minutos a cada uno de los tres juegos (en el primero y el segundo incluyendo la puesta en común o “encuentro solidario internacional”), mientras que a los testimonios personales se le debe dedicar el resto del tiempo (otros 30 minutos), asegurándose el guía que las conclusiones quedan claras e intentando que todos hagan un propósito personal. Hay que insistir en la brevedad de las intervenciones y asumir que, para que todos intervengan, puede ser que haga falta más de una hora de tiempo. Puede enriquecerse el diálogo con la explicación de más textos de la Escritura o materiales de [www.manosunidas.org](http://www.manosunidas.org).

### NÚMERO DE PARTICIPANTES

Como hemos dicho, sin contar con el guía, el número ideal de participantes es 30 (cinco por grupo), y, en el caso de ser menos de 18, es mejor replantear el número de grupos (reducirlos a tres, fusionando 1-2, 3-4 y 5-6, para que haya tres grupos más numerosos) que tener seis grupos de menos de tres personas por grupo.

### MATERIAL NECESARIO

Los protagonistas este año son tres puzzles que los participantes deben realizar. Para la elaboración de estos puzzles proponemos que los responsables de preparar la dinámica se descarguen de la web las imágenes o que utilicen las que vienen adjuntas en este material y que las ensamblen como está indicado, poniendo entre una imagen y otra una lámina de poliespan o cartón, para que los puzzles sean más consistentes.

La dinámica consiste en realizar tres puzzles por grupos. Los grupos van a ir descubriendo que lo más bello que pueden hacer es cooperar, y, finalmente, que la mejor cooperación es producida por la presencia de Jesús, que nos llama a ello. Comenzamos por los tres turnos de juego por equipos.



## Juego Mudo

El primer puzle es el cartel de este año de Manos Unidas (Figura 1: fotocopiar, pegar sobre cartón y recortar las piezas). A los participantes se les invita a realizar un puzle por grupos contra-reloj. Un responsable guía el juego. Las piezas se reparten aleatoriamente pero de modo claramente injusto, metidas en un sobre en el que se entrega también un documento con instrucciones sobre distintos roles para los participantes. Los grupos beneficiados (1 y 2) son grupos que pueden supervisar total o parcialmente el trabajo de los otros grupos. Los grupos no beneficiados tienen graves defectos en sus piezas y, en algunos casos no pueden hablar (los equipos 5 y 6 son mudos).


Los puzles son seis puzles iguales de treinta piezas cada uno. Las 180 piezas se reparten en seis sobres, de la siguiente forma:

- ✓ Al grupo 1 se le dan aleatoriamente 50 piezas (en perfecto estado)
- ✓ Al grupo 2 se le dan aleatoriamente 45 piezas (en perfecto estado)
- ✓ Al grupo 3 se le dan aleatoriamente 30 piezas
- ✓ Al grupo 4 se le dan aleatoriamente 25 piezas (deterioradas)
- ✓ Al grupo 5 se le dan aleatoriamente 20 piezas (deterioradas)
- ✓ Al grupo 6 se le dan aleatoriamente 10 piezas (gravemente deterioradas)



Tienen 5 minutos para hacer el puzle por grupos. Las instrucciones de cada grupo son:





**GRUPO 1:** Realizad el puzle entre todos y en el menor tiempo posible. Podéis moveros con libertad por toda la habitación, observar a los demás, retrasarlos pacíficamente en su trabajo dialogando con ellos o interesándoos por lo que hacen y, en caso de que no se den cuenta, coger algunas de las piezas de los demás para vuestro puzle (más vale que os sobren piezas, que no que os falten).

**GRUPO 2:** Realizad el puzle entre todos y en el menor tiempo posible. La mitad del equipo podéis moveros con libertad por toda la habitación mientras la otra mitad hace el puzle. Nunca debe haber más de medio equipo de pie; observar a los demás, retrasarlos pacíficamente en su trabajo dialogando con ellos o interesándoos por lo que hacen y, en caso de que no se den cuenta, coger algunas de las piezas de los demás para vuestro puzle (más vale que os sobren piezas, que no que os falten)

**GRUPO 3:** Realizad el puzle entre todos y en el menor tiempo posible. No podéis moveros por la habitación. Debéis permanecer todos sentados, aunque intentando observar a los demás, retrasarlos pacíficamente en su trabajo dialogando con ellos o interesándoos por lo que hacen e intentado averiguar qué piezas os sobran y qué piezas os faltan.

**GRUPO 4:** Realizad el puzle entre todos. No podéis moveros por la habitación sino que debéis permanecer todos sentados. Podéis observar a los demás desde vuestro sitio, interesándoos por lo que hacen e intentado averiguar qué piezas os sobran y qué piezas os faltan.

**GRUPO 5:** Realizad el puzle, si podéis, sin moveros del sitio, y sin interactuar con los demás. Entre vosotros permaneced en silencio. Sois un equipo mudo, que no puede decir ni una palabra durante esta ronda.

**GRUPO 6:** Realizad el puzle que podáis, sin moveros del sitio, y sin interactuar con los demás. Entre vosotros permaneced en silencio. Sois un equipo mudo, que no puede decir ni una palabra durante esta ronda.

A todos se les pide que cumplan su rol, y que observen bien lo que ocurre en el resto de los grupos y saquen sus conclusiones.

Al final de esta primera dinámica se hace un “encuentro solidario internacional” en el cual todos tienen un representante que debe dar cuenta de su trabajo, y pedir a los demás equipos ayuda, porque a todos les faltan algunas piezas. En teoría ninguno puede negarse a la petición de ayuda si se hace amablemente, pero los grupos 3, 4, 5 y 6 no pueden hablar en este turno, sólo decir “NO” o “MIRA”. Todos intervienen uno por uno y, si los demás equipos los ayudan mejorará su puzle; si no, termina este primer juego, y se toma nota de los resultados.

Si parece oportuno, puede nombrarse desde el principio un séptimo grupo que no juegue, sino que esté compuesto por “observadores internacionales”, que levantan acta de todo y puedan ayudar al finalizar el tercer juego a sacar las conclusiones adecuadas.

En esta primera parte queda claro que el punto de partida del desarrollo mundial es una grave desigualdad entre todos los hombres, pero que no todos son igual de conscientes de ello, pues no todos son conscientes de cómo viven los demás hombres.



Cartel Finalista de la XXV Edición del Concurso de Carteles de Manos Unidas.



## Juego Duro

Se informa a los mismos seis equipos de que se complica la dinámica y se les entrega un nuevo puzle (figura 2 y 3: fotocopiar las dos, pegar una y otra con una lámina de cartón en medio, y recortar las piezas). Tiene dos caras, la primera es de colores para los equipos 1 y 2, es blanco y negro para los equipos 3 y 4, y es una mancha para los equipos 5 y 6. La otra cara es en blanco y negro para todos y sirve para construir un único puzle con una imagen de Jesús rodeado de niños de todos los países del mundo, el lema de Manos Unidas de este año y algunas frases bíblicas: “Lo tenían todo en común”; “os he dado ejemplo para que también vosotros os lavéis los pies unos a otros”; “en esto conocerán que sois discípulos míos”; “que sean uno para que el mundo crea”; “amaos”; “a mí me lo hicisteis”; y “sabed que yo estoy con vosotros todos los días hasta el fin del mundo”.

Por lo tanto se les da a cada equipo un puzle de 30 piezas, sin avisarles de que por el otro lado estos puzles forman un único puzle de 180 piezas. Eso lo deben averiguar solos.

Durante este juego se sigue la misma dinámica del anterior, pero con la diferencia de que todos pueden hablar con todos, aunque sólo los del equipo 1 y 2 pueden moverse con entera o parcial libertad por los grupos. Tienen menos tiempo, sólo 3 minutos, pero, si deciden trabajar unidos en un puzle común, lograrán lo más bello que se puede lograr: un mundo nuevo.

En esta segunda ronda los equipos más desfavorecidos caerán rápidamente en la cuenta de que cooperando pueden lograr formar algo del gran puzle.



Cuando acaba el tiempo se hace un “encuentro solidario internacional”. Todos los grupos vuelven a nombrar un representante, y los representantes de los seis grupos hablan por turnos, y se debate sobre la belleza de los trabajos realizados (o del trabajo realizado si es uno solo entre todos), y las conclusiones también se recogen por escrito.

En esta ronda tal vez algunos han experimentado dificultades para cooperar con otros. Es muy importante tomar nota para dialogar posteriormente sobre ello. No se consiente que se imponga un equipo sobre otro de manera violenta, siempre se debe respetar el turno de palabra, y, en principio, si se pide ayuda amablemente, la ayuda debe llegar. Lo ideal sería que todos tomaran conciencia, al final de este turno, de la necesidad de poner todas las piezas en común y hace un único puzle. Si no llegan a esta conclusión ellos solos, se introduce el tercer juego de modo algo distinto.



## Juego Limpio

Este último juego consiste en realizar todos juntos el puzle grande (180 piezas figura 4 y 5) aprovechando un tercer y último puzle, que tiene por un lado una gran cara de Jesús, y por el otro lado el cartel de Manos Unidas. Se les propone realizar el puzle por el lado en el que está la cara de Jesús, y que luego lo peguen, y le den la vuelta, para que se vea la imagen del cartel de la campaña.

Para esta parte de la dinámica conviene que se puedan juntar todas las mesas de los grupos, o que haya una mesa grande o un lugar donde realizar este puzle entre todos. Si no es posible, se puede pedir de nuevo que de cada grupo acuda un representante al lugar donde se realiza este gran puzle, mientras los demás escriben sus conclusiones.

Esta última parte es muy importante, tanto que es la propia cara de Jesús la que nos ha guiado en el desarrollo de este último juego, como que haya que dar la vuelta al puzle una vez terminado. La cara de Jesús significa que el desarrollo es una vocación, una llamada suya, porque Él está detrás de esta urgente llamada a colaborar entre todos al desarrollo de todos; y darle la vuelta al puzle es una conversión, porque la respuesta a la llamada de Jesús exige convertirnos, cambiar de mentalidad, y ponernos a trabajar con voluntad y unidos en un “mundo nuevo”.

Si alguno de los grupos se ha negado a cooperar para la realización de un único puzle al final del turno anterior (por ejemplo, el grupo 1) es bueno que se queden en silencio durante este último turno, para poder comparar el puzle de 180 piezas que los demás van a lograr, con su puzle de 30 piezas del turno anterior. Pero, si se juzga más oportuno, puede leerse 1 Pedro 4,10: “Que cada uno con lo que ha recibido se ponga al servicio de los demás” o también Efesios 4, 11-13; con todo ello se busca que los miembros de todos los grupos entiendan que son importantes para el desarrollo del juego y, por tanto, importantes para el “mundo nuevo”.

Al finalizar este turno el cuadro final (el puzle que hemos hecho entre todos) preside los testimonios de los participantes.



Manos Unidas



## TESTIMONIOS

Por último, los participantes deben dar testimonio de cuál ha sido el momento más importante de toda la dinámica y porqué. Cada uno, además, debe poner un ejemplo real de lo que se ha mostrado en el juego, es decir, debe intentar traducir el momento de la dinámica que más le ha gustado o llamado la atención, a una experiencia cotidiana suya o de nuestro entorno. Es especialmente adecuado que mencione alguno de los conceptos clave de la campaña de Manos Unidas de este año: globalización del desarrollo, solidaridad, bien común, participación, corresponsabilidad, coherencia, unión, fraternidad, vocación, alianza o asociación, cambiar el mundo, conversión, implicación personal o testimonio, por ejemplo.

Es importante que en esta parte, especialmente los grupos 5 y 6, puedan contar su experiencia, cómo se han sentido, y qué conclusiones sacan de la dinámica.

Como conclusiones de la dinámica el guía debe apuntar, al menos:

- El desarrollo es un proceso, que es posible, y que implica nuestra persona, porque es una vocación, una llamada de Jesús.
- El desarrollo nos afecta a todos, porque debemos implicarnos a ello todos individualmente y también comunitariamente (autonomía y pro-socialidad), como Jesús, que se ofreció personalmente, y que enseñó a servir a sus discípulos comunitariamente.
- El desarrollo nos beneficia a todos y a cada uno, y sobre todo debe favorecer a los más empobrecidos, tal y como Jesús lo hacía siempre, cambiando la mirada de las personas sobre su prójimo.
- El desarrollo debe ser viable para hoy (no sólo ideas) y para mañana (no fugaz, sino que permanezca en el tiempo), pues la llamada de Jesús es para hoy, y se mantiene en el tiempo.

Así podremos concluir juntos que el mundo tiene más necesidad de testigos que de maestros, y que por lo tanto todos debemos tomar el compromiso de trabajar unidos a los demás para mejorar algo en nuestro entorno, en nuestro grupo / colegio / parroquia / barrio. Incluso, se les pueden proponer distintos “roles” en función de dones personales, para tal cometido. Por ejemplo, siguiendo el ejemplo del relato de la otra dinámica, organizar un taller solidario, o encargarse de algo semejante, con los siguientes roles:

- ☞ Encargado de informarse de los recursos del barrio sobre un tema.
- ☞ Encargado de buscar documentación de los Papas en torno a ese tema.
- ☞ Encargado de recoger frases de la Biblia sobre ese tema.
- ☞ Encargado de redactar una oración sobre ese tema para que todos la podamos hacer en casa, por turnos (si es compleja) como haciendo una cadena, o todos a la vez (a diario).
- ☞ Encargado de coordinar posibles acciones de voluntariado a favor de este tema.
- ☞ Encargado de realizar materiales, carteles o difundir por internet información sobre esta cuestión a otros grupos de la parroquia, del colegio.
- ☞ Otros encargados.

Y se puede conocer la situación de los ancianos, de los enfermos, de las personas sin techo, de los niños, adolescentes o discapacitados en nuestro entorno, como un modo de ayudar al barrio, igual que Manos Unidas lo hace a nivel internacional. También puede ser el momento oportuno para dar a conocer, a todos los participantes de la dinámica, Manos Unidas.







España/Irene H-Sanjuán



Francia/Javier Mármol



Brasil/Javier Mármol



India/Javier Cuadrado



Kenia/Javier Mármol



Honduras/Marta Carreño





Figura 3



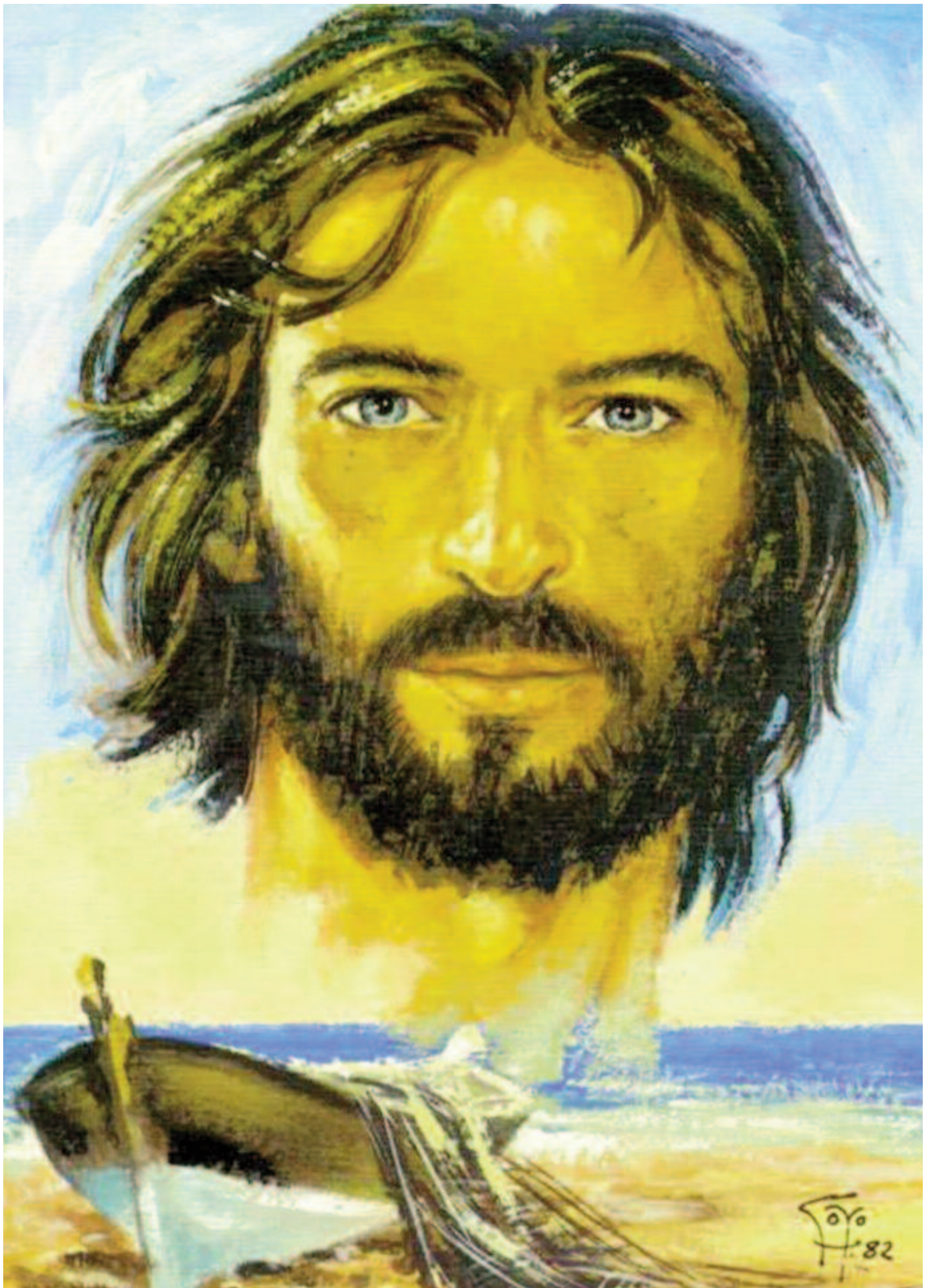




Figura 5



- **Viernes 7 de febrero**  
**DÍA DEL AYUNO VOLUNTARIO**
- **Domingo 9 de febrero**  
**JORNADA NACIONAL**  
**DE MANOS UNIDAS**

