



"LAS TRES RAMAS VERDES"

Había una vez un ermitaño que vivía en un bosque. Cada anochecer llevaba unos cubos de agua a la cumbre del monte. Muchos animales calmaban en ella la sed, y muchas plantas se refrescaban, y las aves salvajes exploraban el terreno en busca de agua.

Por ser el ermitaño tan piadoso, un ángel del Señor lo acompañaba y le llevaba la comida cuando éste había terminado su trabajo.

Siendo ya mayor el ermitaño, vio un día que llevaban a la horca a un pobre pecador, y se dijo para sus adentros: -Ahora recibe éste su merecido

Aquella velada, cuando subió el agua a la montaña, no se presentó el ángel que siempre lo acompañaba y le traía el alimento. Asustado, hizo examen de conciencia, procurando recordar en qué podía haber pecado, pero no encontró ninguna falta.

Dejó de comer y beber y, arrojándose al suelo, se pasó mucho tiempo en oración. Y un día en que estaba en el bosque llorando amargamente, oyó un pajarillo que cantaba, y le dijo:

- ¡Qué alegremente cantas! Contigo no está Dios irritado. ¡Ah, si pudieses decirme en que falté, para que mi corazón se arrepintiese y recobrase aquel contento de antes!

El pajarillo le dijo: - Hiciste mal al condenar al pobre pecador que conducían a la horca; por eso, Dios está enojado contigo, pues sólo Él tiene derecho a juzgar. Pero si te arrepientes y haces penitencia, serás perdonado.

Y se le apareció el ángel con una rama seca en la mano y le dijo: - Llevarás esta rama contigo hasta que broten de ella tres ramillas verdes, y por la noche, al acostarte, descansarás la cabeza sobre ella. Mendigarás el pan de puerta en puerta, y nunca pasarás más de una noche en una misma casa. Tal es la penitencia que el Señor te impone.

Tomó el ermitaño la vara y volvió al mundo que no viera desde hacía tantos años. Comía y bebía solo lo que le daban en las puertas donde llamaba.

Un día que había estado mendigando desde la mañana a la noche sin que nadie le diese ni comida ni albergue, entró en un bosque y llegó ante una miserable choza, donde había una anciana.

- Buena mujer, permitid que me refugie por esta noche en vuestra casa -dijo el ermitaño.

- No, no podría, aunque quisiese -respondió ella-. Tengo tres hijos salvajes y malvados. Si os encontrasen aquí, al volver de sus rapiñas, nos matarían a los dos. - Dejad que me quede; no nos harán nada.

La mujer, apiadada, consintió en recogerlo. Se tendió el hombre al pie de la escalera, con una rama por almohada. Al verlo la anciana le preguntó por qué se ponía así, y él le contó que lo hacía en cumplimiento de una penitencia. La mujer a llorar, exclamando: - ¡Ay! Si Dios castiga de este modo una sola palabra, ¡qué es lo que les espera a mis hijos cuando se presenten ante Él para ser juzgados!

Hacia media noche regresaron los bandidos, con gran ruido y vocerío. Encendieron fuego y vieron al hombre tumbado al pie de la escalera, e increparon a su madre:

- ¿Quién es ese hombre? ¿No te hemos prohibido que acojas a nadie?

- Dejadlo en paz - suplicó la vieja -. Es un pobre pecador que expía sus pecados.

- ¿Qué ha hecho, pues? - preguntaron los ladrones; y despertaron al anciano: - ¡Eh, viejo, cuéntanos cuáles son tus pecados!

Este les explicó cómo con una sola palabra había ofendido a Dios, y la penitencia que le había sido impuesta. Su narración conmovió de tal manera a los bandidos, que se arrepintieron y decidieron hacer penitencia.

Por la mañana lo encontraron muerto, y de la vara seca que le servía de almohada habían brotado tres ramas verdes. El Señor le había restituido su gracia y acogido en su seno.

Un cuento de los hermanos Grimm



ENTRETENIMIENTO EN CASA

"Vivir cada día con alegría y disfrutar del presente es la forma más efectiva de ser feliz."

1. NOMBRE DEL JUEGO: "ROBOTS"

2. MATERIALES:

Mucho entusiasmo

3. INSTRUCCIONES:

Divida a los participantes en grupos de tres.

Una persona en cada grupo es el controlador de los robots y las otras dos son los robots. El controlador dirige los movimientos de sus dos robots (derecha-izquierda).

El controlador debe tratar de detener a los robots para evitar que choquen contra obstáculos como silla o mesas.

Pida a los participantes que cambien de papeles, así todos pueden tener la oportunidad de ser controladores y robots.

