

TEMA 20

DINÁMICA MÁS LARGA

Chuchi se tiene que ir

QUÉ QUEREMOS CONSEGUIR...

- Ver que Jesús se entrega, sufre y muere por nosotros. Jesús nos ama hasta dar su vida.
- Comprender que Jesús al morir, nos salva del pecado original, Jesús perdona a las personas.
- Descubrir la resurrección como algo más que un hecho histórico. Es la piedra angular de los cristianos. Signo y promesa de perdón y renovación para todas las personas.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA

1. Comenzamos con el **cómic** de este tema, el cual podemos leerlo, preparar una actuación, marionetas, etc. En este cómic continuamos la historia de Chuchi, nuestro niño protagonista de este núcleo que se tiene que mudar.

Explicación del cómic (**Recurso 1-1**)

En las primeras viñetas se resume un poco el capítulo anterior: cuenta que Chuchi y su familia se tienen que ir a otra ciudad y que Chuchi organiza una fiesta de cumpleaños para sus amigos. A partir de aquí y situados en la fiesta, continúa la historia: El padre de Chuchi le llama al móvil y le dice que las cosas se han adelantado y que tienen que irse esa misma noche; Chuchi cuelga el teléfono muy triste, y se pone a llorar; todos los amigos se acercan a consolarle y Chuchi les empieza a contar todos sus miedos. Este es el punto con el que empezamos la dinámica.

2. Esta dinámica va a ser un juego de mesa móvil. Es un juego de mesa un tanto especial; se compone de un tablero móvil que se mueve a medida que los participantes van jugando. Para ello necesitamos un tablero apropiado que tendremos que hacer nosotros utilizando la tapa de una caja.

Materiales necesarios para hacer el tablero:

- Tapa de una caja de zapatos en la que quepa un folio.
- La base del tablero con las casillas (**Recurso 1-2**).
- Pegamento.
- Chinchetas (harán la función de fichas).
- Papel y boli.

Explicación del juego

En este juego descubrirán los temores que se producen en Chuchi a raíz de los cambios inmediatos que tiene que vivir.

El tablero está formado por casillas en forma de nube. Viajando por las casillas verán a través de juegos los **temores** de Chuchi.

Recurso 1

Es un juego totalmente **dirigido**. Los participantes podrán tirar los dados pero se darán cuenta de que no sirve de nada. El camino está marcado (al igual que la Pasión era un camino prefijado con anterioridad y del que Jesús no se podía salir, ya que asumió su destino).

Unas casillas son solamente jugar por jugar pero otras hacen referencia a los temores de Chuchi (el listado de casillas viene en la explicación posterior). Cuando caen en estas casillas, deberán pensar qué tipo de sentimientos está sintiendo Chuchi en ese momento. Si su respuesta es la que buscamos, se les dará un trozo de puzle (**Recurso 1-3**) con el sentimiento escrito (soledad, miedo, dolor, sacrificio...). Al final, cuando completen el puzle, leeremos el texto evangélico de la pasión de Cristo que aparece en el dorso (debemos imprimir el recurso a doble cara y después recortar los trozos).

El juego parece terminar cuando caen en la casilla de la muerte (casilla 39). Aquí completarán el puzle. Pero el juego, milagrosamente, continúa. Chuchi, de alguna forma, sigue con nosotros. Lo sentimos y le echamos de menos, por todo lo bueno que nos aportaba. Nos gusta cómo actuaba con su familia, con sus amigos, en el colegio, con los niños más discriminados, con los que eran objetivo de burlas...por eso queremos parecernos a él.

En esta parte, la metodología del juego es la misma que en la parte anterior; en esta ocasión, consiguiendo piezas de otro puzle diferente. Cuando las consigan todas y las unan, por la parte de atrás aparecerá otro mensaje para reflexionar sobre la Resurrección (**Recurso 1-4**).

Listado de las casillas del juego:

1. Salida: Antes de salir, tienes que decidir si estás seguro de que quieres participar. Pueden pasar cosas que no esperas.
2. Ve a la casilla número 7.
3. Ve a la casilla número 7.
4. Ve a la casilla número 7.
5. Ve a la casilla número 7.
6. Ve a la casilla número 7.
7. **Chuchi ha decidido compartir con vosotros esta fiesta en la que él está un poco triste. Para demostrarle que lo estáis pasando fenomenal, tenéis que hacer la ola pasando el tablero de mano en mano por encima de las cabezas. La ola empieza por el último en tirar el dado. Tira de nuevo.**
8. Ve a la casilla 13.
9. Ve a la casilla 13.
10. Ve a la casilla 13.
11. Si a 5 le sumas 3, le restas 2, esto lo multiplicas por 2 y le restas 10, ¿Cuánto da? Avanza todas esas casillas.
12. Avanza una sola casilla.
13. **Chuchi acaba de terminar de hablar con su padre por teléfono. Está muy triste. Les cuenta a sus amigos qué va a hacer. No conoce a nadie. Aquí tiene a sus amigos. Les pregunta: ¿Y si no consigo hacer amigos?, ¿Y si no les caigo bien?, y los profes ¿Cómo será? No sé, no sé. Chuchi se echa a llorar.**

Ahora tienen que pensar qué sentimiento es el que está viviendo Chuchi en este momento. Cuando lo adivinen, se les da un trocito del papel del puzle en el ponga **miedo**.

Esto hace referencia a: la oración del huerto.

14. Corre a la casilla número 20.

15. La torta caliente.

Nos ponemos con las palmas de las manos hacia arriba, con los codos apoyados en la cintura. Todos menos el último que ha tirado. Ese es el encargado de depositar el tablero del juego en las manos de los demás, lo más rápido que pueda, ya que quema. Gana el que menos tiempo lo tenga. Para eso tenemos dos minutos.

Después avanza a la casilla 20.

16. A este número le sumas 4 lo multiplicas por 2 le restas 21 y le sumas 1. Ve a esa casilla.

17. El último en tirar, con el tablero en la mano, tiene que escribir con el culo la palabra que le indique el acompañante.

18. Avanza tantas casillas como orejas tienes.

19. Nos ponemos en fila india. El primero (el último en haber tirado) se pone el tablero en la cabeza y sin tocarlo con las manos tiene que llegar a ser el último.

20. Chuchi sigue sumido en sus pensamientos.- No entiendo porqué tengo que cargar con esto. Son mis padres los que no encuentran trabajo no yo el que no encuentra colegio. Pero bueno, entiendo que todos nos tenemos que sacrificar. Si quiero que mi familia vaya bien, tengo que irme con mi padre para que pueda cumplir su cometido.

Ahora tienen que adivinar qué sentimiento es el que está viviendo Chuchi en este momento. Cuando lo adivinen, se les da un trocito de papel del puzle en el que ponga **sacrificio**.

Esto hace referencia a: Jesús carga con la cruz.

21. Corre a la casilla número 26.

22. El último en tirar, tiene que esconder el tablero. Decide quién va a ser el siguiente en tirar y el que tiene que buscar el tablero con los ojos cerrados. Una vez allí, tira el dado.

23. Si tienes en una cesta diez melocotones, se pudren 4, te comes tres, y uno lo regalas... avanza tantas casillas como melocotones te quedan en la cesta.

24. Avanza dos casillas.

25. Tienes suerte, puedes adelantar una casilla.

26. Chuchi no para de pensar y de contarnos lo que cree que le puede pasar-. "Sé que mi madre me va a acompañar en todo. Me llevará al

cole nuevo, se preocupará de que haga amigos nuevos, de que no me quede en casa solo y triste y de que vaya por el mejor camino. Mi madre, como todas las madres, se encargará de que esté bien."

Adivinan ahora qué sentimiento es el que está viviendo Chuchi en este momento. Cuando lo adivinen se les da un trocito de papel del puzle en el que ponga **confianza**.

Esto hace referencia a: el amor de María

27. Avanza a la casilla 32.

28. Tienes que contar un chiste a tus compañeros. Después retrocede hasta la casilla veinte.

29. Poneos en fila con las piernas muy abiertas. Tenéis que pasar el tablero por debajo de ellas sin que se caigan los dados. Después retrocede a la casilla 20.

30. Avanza dos casillas.

31. Avanza una casilla.

32. Chuchi sigue pensando y pensando. Le van surgiendo nuevos temores y entre ellos:

"Mi vida aquí ha terminado. Ahora está en la ciudad a la que voy. Según mi papá es una vida mejor. Un colegio más grande, estaremos más felices porque mi padre y mi madre van a poder trabajar y además tendré oportunidad de que me paguen una educación mejor, más alternativas de juego, de ocio en la ciudad..."

Tienen que adivinar qué sentimiento es el que está viviendo Chuchi en este momento. Cuando lo adivinen, se les da un trocito de papel del puzle en el que ponga **esperanza y miedo**.

Esto haría referencia a: la muerte en la cruz.

Jesús dio la vida por nosotros.

33. Esta fiesta se ha quedado un poco triste por la noticia que nos ha traído Chuchi. Así que para alegrarla un poquito nos tienes que contar un chiste bueno. Si no es lo suficientemente bueno, que un compañero cuente otro, hasta que todos nos riamos. Después avanza a la casilla 39.

34. Coge el tablero. Volvemos a jugar a la tarta caliente, pero cuidado. Esta vez lo tenemos que hacer con los pies juntos. El que avance sin tener los dos tobillos juntos, cargará con el tablero. Después avanza a la casilla 39.

35. Avanza cuatro casillas.

36. Vamos a leernos los labios. El jugador que ha tirado los dados, tiene que decir una frase sin que se le oiga. Los demás deberán adivinar lo que dice. Después avanza a la casilla 39.

37. Necesitamos un papel y un lapicero. El que ha tirado el dado tiene que dibujar un regalo envuelto. Los demás lo tienen que adivinar. Después avanza a la casilla 39.

38. Tienes que imitar a un personaje famoso, y los demás lo tienen que adivinar. Para esto tienes dos minutos.

39. ¡Oh, no! Has caído en la casilla negra...

Los padres de Chuchi ya aparecen con las maletas preparadas. Chuchi se va ya. Parecía que no iba a pasar, pero al final es verdad. Chuchi se va. En la fiesta reina el silencio. Chuchi rompe a llorar. Sus amigos lo abrazan llorando también. No saben ahora quién les va a hacer reír, quién va a ayudarlos o quién va a defender a los más discriminados de la clase. Chuchi cruza la puerta con sus padres y sus amigos se quedan solos, y muy, pero que muy tristes.

En este momento del juego, el acompañante tiene que hacerles entender que el juego ha terminado. Chuchi ya se ha ido y el juego ha llegado a su fin. Ahora con todas las piezas que han podido acumular tienen que formar el puzle. En el dorso, encuentran un texto bíblico que nos cuenta la pasión de Jesús. Los niños tienen que encontrar similitudes entre la pasión y muerte de Jesús y los sentimientos y la aventura de Chuchi.

Una vez que hemos trabajado el puzle, y de forma fortuita, volvemos a tirar el dado a ver qué pasa. Sabemos que la historia ha terminado pero como hay más casillas probamos a ver qué pasa.

“Ahora... ¿qué hacemos?, dicen los amigos de Chuchi. Él se ha ido, y nosotros nos quedamos aquí solos. Ahora, ¿quién va a ayudar al chico del que se ríen en clase, quién va a defender cuando se meten en el patio con el más débil de todos, quién va a poner paz en la cuadrilla cuando discutimos? Además, no saben qué hacer, pues piensan que ahora que no está, se van a reír de ellos, ya que Chuchi era el raro del cole y ellos eran sus amigos. Así que deciden no salir al parque a jugar y quedan cada día en casa de uno de ellos.

Esta parte hace referencia al momento en el que todos los discípulos se esconden por miedo a ser perseguidos, o a que los ajusticien como hicieron con Jesús.

En esta casilla no tienen que decir qué sentimientos son los que sufre Chuchi sino los que sienten sus amigos. Son dos: **miedo y tristeza**.

Se tira otra vez el dado. Hay que sacar un uno para poder terminar el juego. Cada vez tira el dado una persona distinta, hasta sacar el uno que nos lleva a la casilla número 47.

47. Pero se han dado cuenta de algo muy importante. Chuchi ha vuelto. Está dentro de cada uno de ellos. Está en su recuerdo. ¡¡¡Qué alegría!!! Por lo tanto, ellos deben hacer en su nombre lo que él hacía. Pueden ayudar a los más necesitados, con los que se meten otros en el patio... y conseguir hacer del mundo que les rodea, un mundo mejor y más justo. Pero... ellos no son tan valientes como Chuchi. A Chuchi le daba igual que lo miraran mal o que se rieran de él. Pero... a ellos...

Esto hace referencia a la resurrección de Jesús. La alegría y la fiesta de Cristo resucitado, pero también a los temores de ser perseguidos por ser los seguidores de un rebelde que habla del reino de Dios. Amigos de los más desfavorecidos y de la justicia de Dios.

Tienen que decir qué dos sentimientos sienten esta vez los amigos de Chuchi. Que son **alegría y cobardía**.

Es el momento de unir el segundo puzzle. En el dorso encontrarán otro texto bíblico. Este nos hablará de la resurrección de Cristo. Los niños tienen que encontrar similitudes entre la resurrección de Jesús y los sentimientos y la aventura de Chuchi.

El juego ha terminado. Pero no termina con la alegría que se merece la resurrección, puesto que aún no ha llegado el Espíritu Santo, que es el que les da la fuerza para empezar a caminar (lo veremos en el siguiente tema).

FINALIZACIÓN DE LA DINÁMICA

Para acabar con este capítulo, vamos a rezar juntos una oración (**Recurso 1-5**) relacionada con lo que hemos estado trabajando.