

VELADA CHUPIGUAÍ

DESCUBRIR EL MISTERIO SERÁ UN AUTÉNTICO CALVARIO

A pesar de lo espectacular que haya sonado el título, se trata simplemente de una típica gynkhana ambientada con personajes, escenas y línea argumental basada en los hechos acaecidos en Galilea y Jerusalem que cambiaron el rumbo de la historia...

El juego se hace por 6 ó 7 grupos de chavales aproximadamente. Cada grupo debe pasar por todos los monitores que les propondrán una serie de pruebas que deberán superar; si lo hacen, el monitor les dará una parte del misterio que deberán descubrir y que contiene un mensaje secreto que dice unas cosas tremendas que no puedo decir ahora. El equipo que primero descubra el mensaje misterioso, gana.

Por supuesto se trata de una gynkhana circular, sobra decirlo, en la que todos los grupos están participando a la vez. Hemos querido los organizadores meter un plus de dificultad, peligrosidad, asquerosidad y pringue a cada una de las pruebas de esta gynkhana con el fin de acabar con esta moda de gynkhanas ideadas para niñas de colegio de monjas que de sosas y facilonas aburren al que la hace, a los que juegan y a

todo el mundo. Tal vez nos hayamos excedido en alguna de las pruebas, pero si no lo hacemos así nunca sabremos hasta dónde pueden llegar estos chavalines. Será bueno incentivarles a que superen la gynkhana en su integridad diciéndoles que para el equipo ganador habrá chocolate con churros y porras para el desayuno del día siguiente... Lo cual es mentira, por supuesto.

Además como lo que básicamente buscamos es que los chavales griten, salten, corran y se pringuen de lo lindo lo que haremos será no decirles dónde se ubica el monitor que les impondrá la prueba en cada momento. Tan sólo le diremos el nombre del mismo y ellos se pegarán sus buenas y sanas carreritas por la maravillosa, magnífica finca de los padres claretianos. Además, si queremos ponerlo más difícil, los monitores podrán cambiarse de sitio, e incluso esconderse (o irse al pueblo!) para que los pobrecillos, sin saberlo, corran inútilmente. Je, je..

Cada monitor en el desarrollo de su prueba interpretará una escena y/o encarnará un personaje de pascua; es necesario, pues, que cada monitor se disfrace como buenamente pueda, quiera, sepa, entienda, vea o estime oportuno.

Durante el juego, si los medios técnicos nos lo permiten, se puede poner música de miedo para acongojar aprovechando el oculto manto de la noche; es un buen momento, por supuesto, para meter algún susto.

PERSONAJES, ESCENAS Y PRUEBAS:

1.- Jesús de Nazaret

El escenario es el banquete pascual en el que se comparte el pan y la palabra. Jesús sentado a la mesa les invita a participar del banquete. Suponemos que no sólo había pan y vino, se trataría de que los chavales identifiquen todos los ingredientes de un potingue asqueroso (a base de yogur, azúcar, sal, vinagre, lo que haya por cocina...) previamente elaborado y que todos los chavales deberán probar.

Proponemos que el monitor que represente a Jesús sea Quim, si viene, por su parecido razonable...

Material: Platos, vasos y cualquier cosa que se pille de la cocina.

2.- Pilato

Es el representante del Derecho basado en el poder y no en el amor a la justicia. Para él la ley es un reglamento que hay que hacer cumplir, no un imperativo de la verdad. Y cuando advierte las torcidas intenciones del Sanhedrín, tiene miedo de perder su posición y capitula: se lava las manos ante la condena de Jesús pero como no tiene agua porque es muy despistadillo les pedirá a los chavales que llenen en menos de 2 minutos una jarra de agua trayendo el agua con la boca. (sí, sí, a ver quién se lava las manos después con eso...)

Material: 1 Jarra

3.- El malo malísimo, Judas Iscariote

Que vendió la entrega de Jesús por un puñado de monedas pero al pobre en un descuido se le han caído... y mira tú qué casualidad, justo justito en varios platos con harina, ya es mala suerte. Cada chaval deberá sacar una con la boca y se la dará a Judas.

Material: Algunas monedas, varios platos y harina

4. La Verónica.

Directamente traída de la tradición paralitúrgica popular puesto que en la Biblia no aparece por ningún sitio. Limpió el rostro de Jesús en su sábana santa y se llevó la imagen grabada de nuestro Señor. A partir de entonces está obsesionada por este tipo de arte conceptual y es la encargada de la prueba más sucia de esta gynkhana. Pedirá a los chavales que introduzcan su rostro en un barreño con barro y graben su imagen sobre unos folios. ¡Verás qué asco! (Nota: puede que los chavales sean al principio reacios a esta prueba; explíqueseles las magníficas y maravillosas propiedades terapéuticas del barro).

Material: Barreño y folios.

5.- El lavatorio

El don del amor es abajamiento: servicio humilde y sencillo. Esta prueba compite en asquerosidad con la de la Verónica puesto que el monitor les encargará que se descalcen, que se ensucien los pies con barro y que unos a otros se los laven con agua limpia y se los sequen con toallas. (Nota: vale la nota dicha para la prueba de la Verónica)

Material: Barreño. (Las toallas las ponen ellos)

6.- Longinos, el soldado romano

Este es el nombre del legionario romano que clavó la lanza en el costado de Jesús. La verdad es que debió de ser complicado acertar a esa distancia con una lanza en ese sitio. Nosotros no tenemos lanzas (o sí) pero tenemos magnífico papel mojado metido en un barreño. Uno de ellos deberá de hacer de Jesús y por turnos deberán de tirarle pelotillas, ji, ji de papel mojado, ayudados del clásico canuto de "bic", lo más cerca posible del costado. Se les dará la pista si realizan un número mínimo de aciertos.

Material: 10 canutos de bolígrafo, un barreño y algunos folios.

7.- Las mujeres y el sepulcro.

Las mujeres acudieron con una serie de ungüentos al sepulcro. A imitación de ello cada chaval deberá escribir su nombre en todos y cada uno del resto de chavales de su equipo, con unas magníficas y maravillosas ceras Manley, y siempre empezando en el rostro, si les falta sitio en el rostro a los últimos del equipo pueden continuar, por este orden, por extremidades superiores, extremidades inferiores, torso, espalda.

Material: Cajas de ceras Manley.

8. Pedro

Como sabemos Pedro negó a Jesús 3 veces y justito justito después cantó el gallo. Pues bien, la prueba no tiene nada que ver con esto. No obstante, también sabemos que Jesús nombró a Pedro cabeza de su Iglesia, capitán de la nave de los cristianos, y ahora Dios le ha pedido que haga un recuento exacto de los cristianos para saber si se llenará el aforo en el Reino de los Cielos. Pedro sólo sabe que el número exacto de ovejas en el rebaño de Dios es el resultado de multiplicar $989898989 \times 987654321$. Para ayudar a Pedro todos los chavales deberán realizar la operación y habrán de acertarla al menos (seamos magnánimos con esto de la Eso)...4 individuos. (El resultado es 977.678.013.839.381.469)

Material: 10 bolígrafos y folios

Nota: (Si alguna de las pruebas no se puede realizar por falta de material o causa de fuerza mayor, hágase la prueba reserva: “Entrada humilde y sencilla en Jerusalem montados en un burro” que consiste simplemente en llevarse los unos a los otros en el costado a cuatro patas de un sitio a otro que indique el monitor)

Material total: Calzado deportivo, Platos, vasos, 1 jarra, algunas monedas, harina, 4 barreños, 10 canutos de bolígrafo, cajas de ceras, 10 bolígrafos y folios. Sobres con las partes del mensaje secreto para cada monitor, música de miedo...y fe.