

Cuevas
de la osa

Roble de
los cuinos

CATE AVENTURAS



Una herramienta educativa para el apoyo de
clase de religión o actividades catequéticas.

Por Carlos Cacicedo Secada (CiberPriest)

brumosa

CATE AVENTURAS

Autor

Carlos Cacicedo
Secada "CiberPriest".

**Mapa, portada y hojas
de PJ**

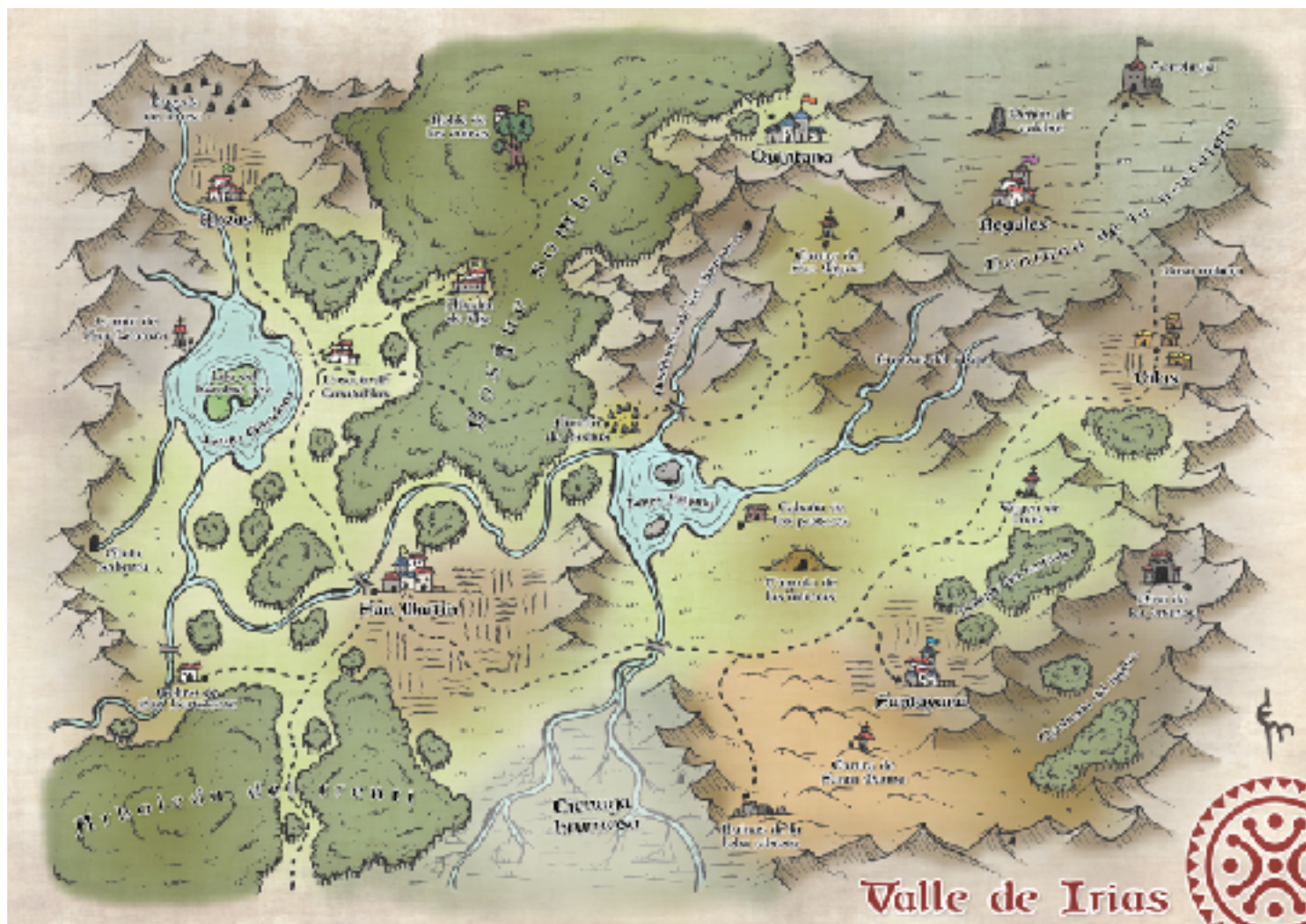
Eneko Menica.

Corrector

J. Fernando Martín
"Dr. Alban"

**Dedicado a la memoria de mi amiga
Jessica Gutierrez González.**

CATE-AVENTURAS



Reglamento para un juego sencillo

Este es el valle de Irias, donde se desarrollan las aventuras que los niños van a disfrutar.

Este documento intentará explicar de una forma clara cómo podemos jugar con niños a este sencillo juego de rol en donde aparte de poder disfrutar juntos, podrán repasar de una manera divertida conceptos que han debido dar en la catequesis de su parroquia.

¿Qué tienes en las manos?

Esta herramienta que tienes en tus manos podría ser considerado un cuento interactivo donde el catequista expone una historia a los niños y ellos van a interactuar con el cuento a través de sus respuestas. Lo que se busca con esto es que a través del juego los niños refuercen lo que el educador les ha ido enseñando antes de jugar en la catequesis o en clase.

Comencemos por el principio

Hay muchos y diferentes sistemas para jugar con niños. Este reglamento se basa en un sistema muy básico llamado Hero Kids, un juego de extrema sencillez que puede ser fácilmente modificable para adaptarlo a lo que necesitamos.

Como las Cate-Aventuras son una herramienta educativa, se hicieron ciertos cambios para que los niños no tengan batallas ni actos violentos (en la ficción), sino que los enfrentamientos con los seres del mundo fantástico sean mediante preguntas y pruebas.



Este es Carlos, un niño con grandes habilidades centradas en la fuerza.

Por tanto la hoja de personaje en Cate-Aventuras es un poco diferente.

En Cate-Aventuras los jugadores resuelven sus problemas hablando.

En el siguiente capítulo se explica en profundidad el sistema.

Cómo aplicar las mecánicas con los niños

Ahora vamos a ver cómo jugar con los niños.

En grupos grandes (catequesis, escuela, etc.) es imposible manejar 20 personajes sin que el educador se acabe volviendo loco. Para ello se ha tomado de un profesor (**Ignacio Sánchez Aranda** y su juego **Hitoschool**) la idea de hacer grupos de 4 o 5 niños por personaje y así es más fácil manejar grupos grandes de jugadores.

Su sistema se basa en otras mecánicas, también muy sencillas, pero se ha utilizado en este caso lo de hacer grupos para este sistema.

Los grupos deben hablar entre ellos qué respuesta van a dar a las preguntas de las pruebas. Luego escribir la respuesta, para evitar que lo varíen en el último momento, y deben estar de acuerdo en lo que van a hacer.

Si fallan las preguntas, el DJ les dirá qué característica usar para evitar perder 1 punto de vida y si también fallan esto puede recordarles la Moneda de la Suerte como último recurso.

Si ganan la prueba cada niño recibe su moneda de oro como recompensa por el trabajo bien hecho en esa prueba.

En este juego no hay que mirar quien actúa antes y quien después, a fin de cuentas no hay combates ni turnos de acción, ya que tienen que aportar algo y no importa el orden de acción pues todos responderán a las preguntas o harán algo en cada prueba.

Y si pierden todos los puntos de vida, ¿cómo influye en el personaje y cómo los recuperan? Si un personaje pierde todos los PV deberá descansar 1 noche entera en la partida para reponerse de la impresión recibida tras la mala pata que ha tenido. Al despertarse vuelve a estar entero, pero si ha gastado la MS no la recuperará. La MS se recupera en la siguiente aventura.

Comencemos explicando la creación de personajes

Cada una de las características muestra cómo es el personaje. La **FUERZA** muestra las habilidades que el personaje tiene referidas a lo físico (*levantar una piedra grande, empujar a alguien, etc.*).

La siguiente característica es la **DESTREZA** con la que medimos las habilidades relacionadas con las manos (*abrir una cerradura, cocinar un pollo, arreglar algo roto, etc.*).

La siguiente característica es la **INTELIGENCIA** relacionada con todo lo académico del personaje (*buscar en una biblioteca, recordar cosas estudiadas, saber hablar idiomas, etc.*).

La última característica es el **LIDERAZGO** que muestra como el personaje influye en los demás de su entorno (*convencer a un guardia que abra una puerta, hacer que un trasgo deje de hacer trastadas porque le convence, etc.*).

¿Y cómo damos valores a estas habilidades? Para ello se usa la técnica de los 4 dados. Al crear el personaje se dispone de 4 dados que debemos repartir entre las características. Como hay cuatro habilidades se podría poner 1 dado por habilidad, pero entonces sería un personaje muy normalito. En cambio, si alguna de las habilidades tiene 2 dados mostrará ser experto en dicha habilidad, aún a pesar de que esto significa que otra habilidad estará a cero, y por tanto será más torpe en la misma.

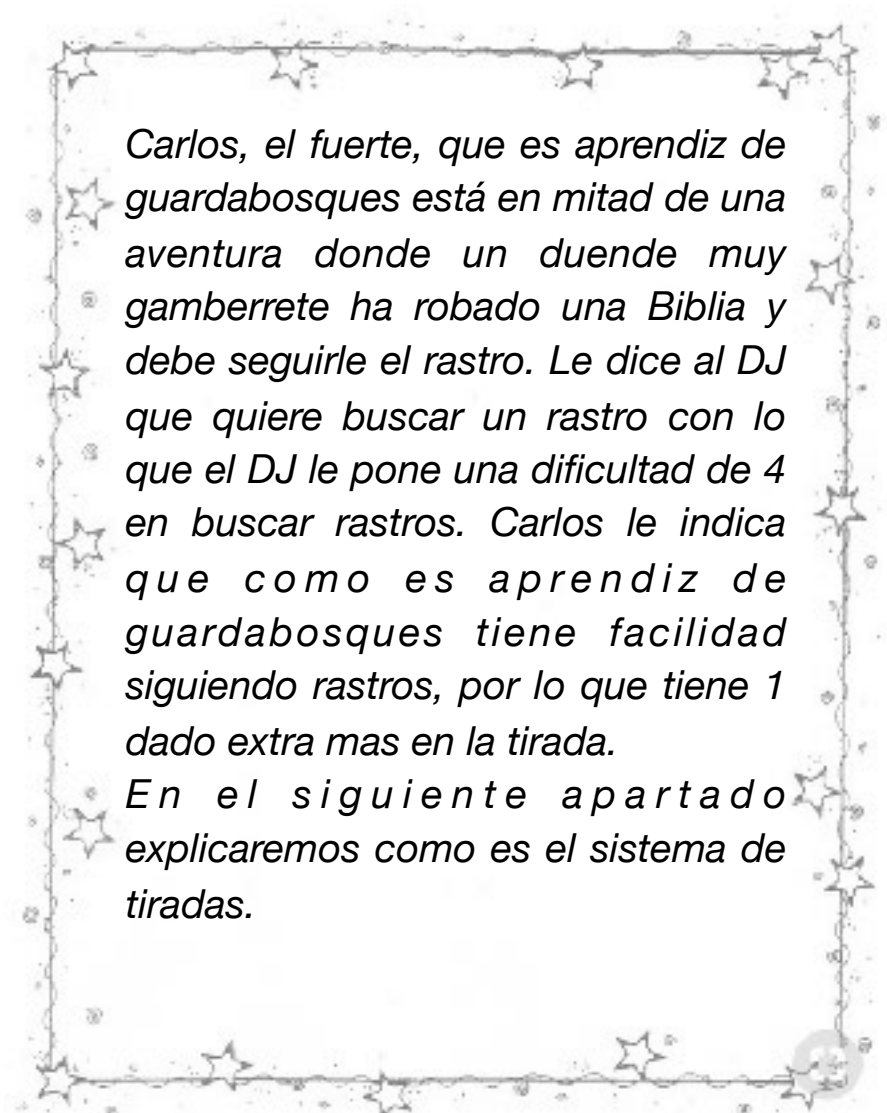
No se pueden asignar más de 2 dados en las características al crear el personaje.

Veamos las diferentes combinaciones posibles y cuáles serían sus salidas como aprendices de un trabajo:

2LID 1FUE 1DES:	Aprendiz de rescatador
2LID 1DES 1INT:	Aprendiz de orador
2LID 1FUE 1INT:	Aprendiz de guía
2FUE 1LID 1DES:	Aprendiz de guardabosques
2FUE 1DES 1INT:	Aprendiz de forzado
2FUE 1LID 1INT:	Aprendiz de montaraz
2DES 1LID 1FUE:	Aprendiz de artesano
2DES 1FUE 1INT:	Aprendiz de acróbata
2DES 1INT 1LID:	Aprendiz de artista
2INT 1FUE 1DES:	Aprendiz de biólogo
2INT 1DES 1LID:	Aprendiz de letrado
2INT 1FUE 1LID:	Aprendiz de escritor
1LID 1FUE 1AGI 1INT: Niño corriente	

Esto es un ejemplo, los niños podrían elegir cualquier otra ocupación y el catequista, padre o profesor puede orientarle en la elección.

Al elegir una profesión en la que los niños son aprendices les permite disponer de un dado extra al lanzar si la prueba que vayan a hacer tiene relación con lo que están aprendiendo.



¿Cómo funciona el sistema?

Revisemos la hoja de Carlos el fuerte.

Su fuerte es la FUE, por lo tanto tiene 2 dados, mientras que su INT es su parte más débil pues no dispone de ningún dado.

Es un personaje más centrado en lo físico que en lo intelectual. Pero es cierto que tiene cierta DES y cierto LID, con lo cual algo puede hacer en esos campos.

Cuando un jugador quiera hacer una prueba usando sus habilidades el DJ le indicará el nivel de dificultad que debe pasar. El jugador lanzará **1 dado base + los dados que tenga en dicha habilidad**.



Por ejemplo, Carlos quiere levantar una piedra que ha aprisionado la pierna a un amigo. El DJ le marca una dificultad de 3 y el jugador lanza 1 dado de base + 2 dados más que tiene en FUE. Los resultados son 4, 3, 6 y por tanto lo consigue, porque **la resolución positiva se consigue cuando alguno de los dados iguala o supera el nivel de dificultad marcado por el DJ**. Aquí no hay que sumar ningún dado, solo comparar los resultados con la dificultad marcada.

Si en alguna característica el personaje no tiene ningún dado lanzará solo el dado base.

Como se ve el sistema es muy sencillo. Es fácil de entender y de llevar adelante con los niños. No se tiene que saber sumar, solo entender los números y comparar.

Tras la creación de las características pasaremos a las **Acciones Especiales**, tres frases que definen mejor cómo es el personajes (su vista es tan aguda como la de un águila, es rápido como una gacela, etc.).

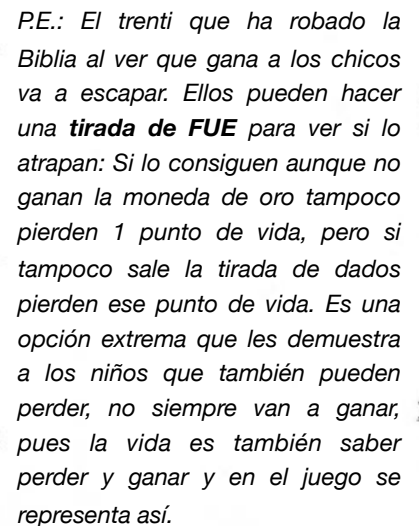
*P.E.: Carlos quiere convencer a un duende de que le devuelva una cosa que ha cogido sin permiso y al jugador se le ocurre que como sabe hacer figuras de madera quiere intentar convencerle para hacer un trueque: lo que ha cogido por una de sus figuras de madera, con lo cual tiraría **1 dado base + 1 dado de LID + 1 dado extra por su Acción Especial**.*

De esa forma en algún momento, el niño puede evocar dicha acción especial y de esa manera ganar 1 dado extra en la tirada.

Con estas frases los niños pueden ser más inventivos a la hora de ganar dados extras si saben explicar adecuadamente al DJ como influye su Acción Especial en la resolución del problema.

Solo quedan 2 cosas más en la hoja de personaje que son fijas: los **PUNTOS DE VIDA (PV)** y la **MONEDA DE LA SUERTE (MS)**.

Los **PV** indican la salud del PJ. Pero, ¿cómo se pierde vida en una partida con niños? A lo largo de las aventuras los niños se encontrarán con situaciones diferentes. P.E.: Un ojancano que no quiere irse de una abadía porque está muy cómodo comiendo la comida de los frailes, un trenti que ha robado una Biblia, un culebre que está contaminando un acuífero, etc. Son situaciones en donde los diferentes seres les plantearán 3 preguntas. Si los chicos saben 2 de las 3 preguntas ganan ellos y de paso se llevan 1 moneda de oro (chocolate), pero si no saben las preguntas todavía les queda una opción: realizar una tirada de dados usando una de sus características.



*P.E.: El trenti que ha robado la Biblia al ver que gana a los chicos va a escapar. Ellos pueden hacer una **tirada de FUE** para ver si lo atrapan: Si lo consiguen aunque no ganan la moneda de oro tampoco pierden 1 punto de vida, pero si tampoco sale la tirada de dados pierden ese punto de vida. Es una opción extrema que les demuestra a los niños que también pueden perder, no siempre van a ganar, pues la vida es también saber perder y ganar y en el juego se representa así.*

Por último la **MONEDA DE LA SUERTE (MS)** es un talismán que les permite 1 vez por partida repetir una tirada que ha salido mal. Es el último recurso cuando no queda otra y andan apurados de PV.

Los padres y/o educadores se darán cuenta de que este sistema es muy fácil pero también les lleva a los niños a devanarse los sesos y tratar de negociar con los seres que se van a encontrar. Es decir, que trabajen su parte más social sin ningún peligro para ellos.

El próximo capítulo trata de como se desarrollan las aventuras.

Como se desarrollan las aventuras

Y ahora uno se puede preguntar, ¿cómo puedo jugar con los niños?. Voy a daros unas sencillas pautas de como dirigir una partida.

En principio, cada aventura está dividida en capítulos. En cada capítulo hay una breve explicación de lo que va a ocurrir en el mismo. Esto es solo para el educador, no para los niños. Permite saber qué va a pasar y qué se busca con este capítulo.

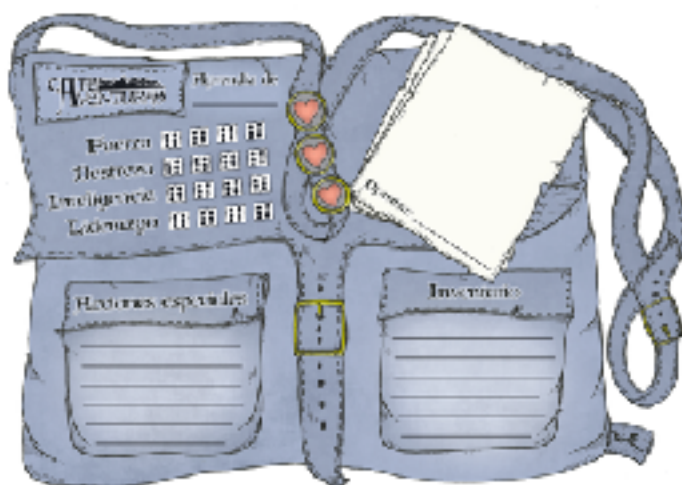
Tras esto aparece un texto en un recuadro. Este texto es el que se lee a los niños. Es el cuento que vamos a leer en donde los niños van a recibir información del mundo donde se desarrollan las aventuras y donde se plantean los retos que deben resolver.

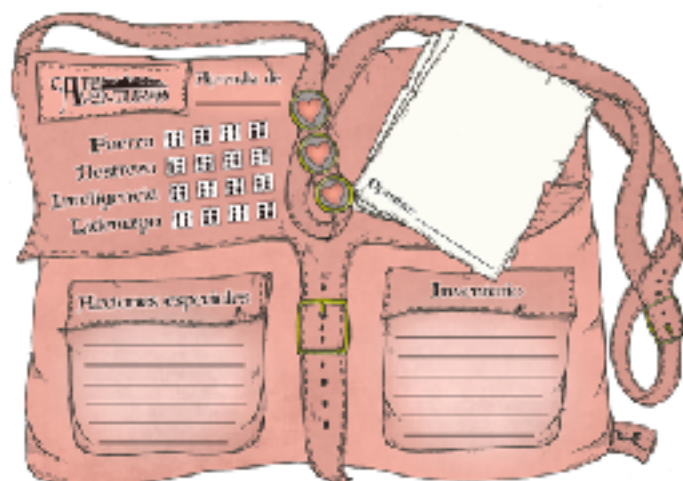
Mapa del valle de Irias



Hojas de personaje

Se muestra aquí los varios modelos de hoja de personaje que **Eneko Menica**, autor del mapa de la portada, ha tenido a bien regalar para este juego. Espero que lo disfrutéis con vuestros catecúmenos, alumnos o hijos. Podreis descargar todos los modelos en la pagina de www.Sinergiaderol.com





CATE-AVENTURAS. Ejemplo de partida.

Paso a relatar una partida jugada con los niños de catequesis del valle de Soba. Los niños son Alex, Andrea y Mario.

Catequista. Bueno chicos vamos a jugar una cate-aventura sobre lo que hemos dado hoy en catequesis.

Niños. Viva.

Mario. ¿Y vamos a jugar en la calle?.

Catequista. No Mario. Jugamos aqui juntos en la mesa.

Alex. Bueno, a ver que hacemos hoy.

Andrea. Pues yo quiero ganar mas monedas de chocolate.

Catequista. Chicos lo importante es jugar juntos, las monedas os la debéis ganar. Venga comenzamos.

Catequista. Os encontráis en el pueblo de Santayana tras la misa. Buscad todos donde está Santayana en el mapa.

(Los niños comienzan a buscar el pueblo en el mapa y tras unos segundos Alex salta el primero)

Alex. Ya lo encontré. Mirad está aquí (señala en el mapa y los otros enseguida miran en el suyo)

Catequista. Muy bien Alex. (El catequista lee la parte que está en negrita en la aventura para relatar el comienzo de la aventura)

Don Senén el sacerdote os reúne y os dice:

Chicos, ¡necesito vuestra ayuda! Tengo que transportar una cosa muy valiosa para toda la parroquia, al pueblo de Pilas.

Una señora mayor, doña Josefa, necesita recibirla urgentemente. Necesito que vosotros me ayudéis a llegar allí.

(El catequista enseña la foto de apoyo de don Senén en la iglesia para que los niños lo identifiquen visualmente)

Catequista. Qué os parece, ¿vais a ayudar a don Senén a llevar ese tesoro tan importante?. Ya sabéis que don Senén suele dar una moneda de chocolate al acabar la misión.

Mario. Yo quiero dos monedas. (Mario está muy alegre y no para quieto en la silla)

Andrea. Eso será si te las ganas Mario.

Catequista. Muy bien chicos pues comenzamos la aventura.

(El catequista pasa de escena y les relata la siguiente parte en negrita de la aventura)

Catequista. (Enseñando la imagen de los chicos malos el catequista les lee lo siguiente)

Al salir del pueblo una pandilla de 6 chicos malos se os cruzan por el camino. El jefe, que es el más bruto de todos, quiere que le deis el tesoro que transportáis.

Si os negáis, los chicos malos tratarán que quitároslo por la fuerza. Sólo cuando respondáis a las preguntas podréis seguir el camino.

(Los chicos enseguida quieren empezar un combate con los malos, pero el catequista les explica que en este juego no hay combates. Todo se resuelve contestando a las preguntas. Si consiguen adivinar 2 de las 3 preguntas ellos ganan. En caso contrario pierden)

Chicos malos. A ver si sabéis las preguntas que os vamos a hacer.

Preguntas

1. ¿Cómo se llama el lugar donde se reúnen los cristianos para rezar juntos?
(Iglesia o templo)

2. ¿De qué color era la ropa del cura en la misa de hoy? **(Eso depende del tiempo litúrgico en que se juegue la partida. En mi caso era verde)**

3. ¿Cuántas veces, como mínimo, hay que ir a misa a la semana? **(Al menos una vez a la semana)**

Catequista. Ya sabéis que tenéis que escribir las respuestas y solo vale lo que esté escrito. Mario siéntate en la silla y escribe las respuesta.

Mario. Sino me se la segunda.

Alex. Si es fácil. ¿No te has fijado la ropa que llevaba hoy el cura en misa?

Andrea. (Pensando un poco) Ya lo tengo todo.

(El catequista les va indicando que escriban todo y tras unos segundos empieza a pedir que ellos respondan uno por uno)

Catequista. A ver Andrea, dime la primera pregunta.

Andrea. Mi abuela me decía que la iglesia de Aja es donde nos juntamos a rezar, así que imagino que es iglesia. ¿no?.

Catequista. Ya veremos. A ver Alex tu que tienes.

Alex. Pues iglesia. Es donde vamos el primer sábado de mes a rezar.

Catequista. Ya veremos. A ver, el que queda, Mario, tu qué me dices.

Mario. Iglesia. (Se le ve un poco dubitativo)

Catequista. Muy bien chicos la respuesta es iglesia o templo.

(Todos pegan un bote chillando y el catequista tiene que calmarles)

Catequista. Todavía no habéis ganado a ver vuestra segunda respuesta. Andrea que me dices.

Andrea. Hoy tocaba verde y blanco que me he fijado yo.

Catequista. Ya veremos si esta bien o no.

Andrea. Que si, que lo recuerdo bien.

Catequista. Tranquila a ver que dicen los demás. Alex tu que dices.

Alex. Pues creo que era verde, no estoy seguro.

Catequista. Pero tu que has escrito.

Alex. Nada es que no estoy seguro.

Catequista. A ver Alex, escribe una respuesta y te digo si está bien o mal.

(Alex lo piensa un poco y escribe algo)

Alex. Verde.

Catequista. Veremos a ver si lo has hecho bien. Damos paso a Mario. Tú qué has puesto.

Mario. Verde y blanco.

Catequista. A ver chicos la respuesta es verde.

(Todos saltan de alegría porque han ganado)

Catequista. De todas formas, lo del blanco lo decís porque debajo de la casulla, eso que parece un poncho de color verde, llevo un alba que es una túnica larga. En todas las misas los curas llevamos el alba que es

blanca. Cambia el color de la casulla, el poncho, según en que época estamos. Vamos a seguir con la tercera pregunta.

Mario. Pero si ya hemos ganado, ¿por qué seguir?.

Catequista. Para ver si te sabes también la última. A ver Andrea que me contestas.

Andrea. Al menos hay que ir una vez a la semana a misa, o eso creo.

Catequista. A ver que dice Alex.

Alex. Pues en mi pueblo solo hay misa una vez al mes.

Catequista. Es cierto, pero si queremos ir a misa podemos movernos con el coche, ¿no?.

Alex. Es verdad.

Catequista. Alex cual es tu respuesta.

Alex. Creo que al menos una vez a la semana o eso nos has dicho en catequesis.

Catequista. A ver que contesta Mario.

Mario. Pues una vez cada quince días he puesto. Como en mi pueblo vamos cada quince días.

Catequista. Vamos a ver chicos, la respuesta es una vez a la semana.

(Alex y Andrea saltan de alegría y Mario se calla)

Catequista. Bueno chicos, aunque Mario no la ha sabido, como tiene 2 aciertos por lo menos gana la moneda de oro como vosotros.

(Todos saltan de alegría y el catequista suma una moneda a la lista que tiene que darles)

La aventura continua hasta que consiguen llegar al final y llevar el tesoro, no os la voy a relatar entera pero veis como funciona una partida normal. Los niños reciben varias monedas de oro por las respuestas acertadas y se marchan contentos a casa después de repasar el temario de ese día.

CATE-AVENTURAS. Bestiario y personajes.

Tristán el ojancano. El ojancano es un ser muy grande, de unos 3 metros de alto, con un ojo en la frente y muy mal carácter. Tristan el muy egoísta y siempre que puede abusa por la fuerza de los demás. Suele llevarse a la gente a su cueva para que le sirvan hasta que se cansa y los suelta o se escapan. Odia que los niños recen oraciones y por eso sale espantado cuando los niños saben rezar.

Polo y Lolo los enanitos del bosque. Polo y Lolo son enanitos que todo el día están tocando el bígaro, un instrumento de aire. Les gusta gastar bromas pero sobre todo les gusta preguntar a los niños sobre las oraciones. Si los niños saben rezar les suelen premiar con una moneda de oro.

Angelito en trenti. Angelito es un duende del bosque. Por vivir donde vive se camufla con su forma de ser vegetal. Le gusta coger cosas, no para robar, sino para estudiarlas, lo que pasa es que luego se olvida de devolverlas. Es muy inteligente y pícaro. Le gusta hacer tratos con los niños.

Luis el trastorillo. Luis es un duende con forma de cabra que todo el día está haciendo trastadas. Es muy juguetón y siempre quiere tentar a los niños para que no cumplan su misión con diferentes propuestas. Su idea es siempre jugar y no trabajar.

Trasgos. Los trasgos son una pandilla de 6 duendes que siempre intentan conseguir comida, porque tienen mucho hambre, de cualquier manera. No es importa robar o atacar a quien sea con tal de conseguir lo que quieren. Eso les lleva a cometer maldades que dañan a otras personas. Los niños les

paran los pies mediante trueques de comida y preguntas. No son muy de fiar.

Felipe el hombre pez . Es un sireno que tiene sus dominios en una isla en el lago de Irias. Es un ser solitario que sabe mucho de hierbas curativas y no quiere que le molesten. No es egoísta, al contrario, le gusta ayudar a los demás, pero es cierto que disfruta de la soledad de su isla y su lago.

La bella anjana Maria Luisa. Es una hada que protege los ríos y lagos. Es muy bella y siempre está al servicio de los mas débiles. No le gusta que la gente contamine el agua y lo protegerá con su magia. Suele dar a los niños pequeños objetos mágicos que contienen un hechizo siempre que le respondan a sus preguntas.

Antón el culebre. Este es el ser mas peligroso y egoísta del valle. El culebre es un dragón escupe-fuego que siempre anda creando planes para dañar la naturaleza o a sus gentes. Odia las oraciones y las buenas acciones y siempre está creando catástrofes ambientales para demostrar su fuerza y poder. Las oraciones también le asustan y expulsan, como al ojancano, pero como es mas fuerte puede llegar a aguantar una oración. Lo que pasa es que es muy tonto y se le puede engañar al contestar a sus preguntas.

Ejemplo de aventura

A continuación se muestra una aventura de ejemplo para que se pueda comprobar la mecánica del juego.

Aventura 1. El grupo se conoce

Puntos a trabajar

- Identificarse como cristianos mediante el signo de la cruz.
- Reconocer las partes de una iglesia, un templo.
- Reconocer la comunión como un tesoro muy valioso.
- Comportarse como cristianos para aprender a vivir como tal.

Escena primera. Introducción

Los niños están en la misa dominical en Santayana con sus padres y amigos, y tras la misma son llamados por el párroco, don Senén.

Chicos, ¡necesito vuestra ayuda! Tengo que transportar una cosa muy valiosa para toda la parroquia, al pueblo de Pilas. Una señora mayor, doña Josefa, necesita recibirla urgentemente. Necesito que vosotros me ayudéis a llegar allí.

Como recompensa, cada niño recibirá una moneda de oro de regalo por ayudar al sacerdote a llevar el tesoro.

El sacerdote irá con ellos para transportar ese tesoro tan valioso y ellos deben defenderlo de los peligros del camino.



Escena segunda. Los chicos malos se presentan

Introducción al encuentro

En el camino, unos chicos aparecen con malas intenciones. Han oído que llevaban un tesoro y quieren robarlo.

Al salir del pueblo una pandilla de 6 chicos malos se os cruzan por el camino. El jefe, que es el más bruto de todos, quiere que le deis el tesoro que transportáis.

Si os negáis, los chicos malos tratarán que quitároslo por la fuerza. Sólo cuando respondáis a dos preguntas podréis seguir el camino.

Preguntas

1. ¿Cómo se llama el lugar donde se reúnen los cristianos para rezar juntos?
2. ¿De qué color era la ropa del cura en la misa de hoy?
3. ¿Cuántas veces, como mínimo, hay que ir a misa a la semana?



Encuentro Tercero. Los enanos bigaristas se presentan

Introducción al encuentro

Tras librarse de los chicos malos, seguirán avanzando por el camino hasta que se les cruzan dos enanos bigaristas que se paran para saludarles. Cuando los saluden les preguntarán por la señal de la cruz.

Tras vencer a los malos seguís por el camino hasta que unos enanitos que tocan el bígaro se paran a vuestro lado y os saludan:

- ***Muy buenas chicos, ¿qué tal estáis? Somos Lolo y Polo, dos enanos bigaristas. Nos gusta tocar el bígaro, que es un instrumento musical. Como vemos que acompañáis a don Senén imaginamos que sois cristianos. ¿Sabéis cuál es la señal que identifica a los cristianos? Si lo sabéis os daremos una moneda de chocolate.***

Pruebas de habilidad

Los niños que sepan cuál es y hagan el signo cristiano (la señal de la cruz) recibirán una moneda de chocolate. Los demás deberán hacer una prueba de INTELIGENCIA (dificultad 4) para ver si convencen a los enanos de que son cristianos.

Si alguno no lo consigue, deberá prometer a los enanos que para la próxima vez se sabrá la señal de la cruz.



Encuentro 4. Encuentro en la ermita de Irías

Introducción al encuentro

Los chicos están llegando al final de su misión. Don Senén, que transporta el tesoro, llega hasta un edificio pequeño. Lo llama la ermita de Irías, y dice que es un lugar de oración.

Hay que mostrar una imagen de una iglesia y que los niños indiquen qué partes del edificio muestran que es una capilla cristiana.

Estáis cada vez más cerca de acabar vuestra misión. Tras un paseo donde atravesáis un río llegáis a un claro donde una pequeña iglesia está a la vista de todos.

El sacerdote dice a los niños:

- Chicos, quiero que me digáis si esta ermita es cristiana. Desde aquí no puedo ver bien con mis ojos cansados, me hago mayor. Decidme qué veis en la capilla que os diga que es una iglesia cristiana.

Los chicos deberán decir al menos 3 cosas que muestren que es una capilla cristiana: Las cruces, el pórtico, las estatuas de santos, etc.

Encuentro 5. Entregando el tesoro

Introducción al encuentro

El camino toca a su fin. Todos llegan a una casa muy vieja, donde una señora anciana, doña Josefa, vive bajo el cuidado de su nieta, Rosita, una niña de la edad de los niños.



Cuando están a punto de entrar en la casa unos trastos, que andaban en la zona, se acercan para robarles a todos sus cosas.

Tras el paseo por los caminos llegáis a una pequeña cabaña. Os sale a recibir una niña de 10 años, su nombre es Rosita y os da la bienvenida.

- ¡Bienvenidos todos! Padre Senén, ¿le trae a mi abuela eso tan importante que me ha dicho que necesita?

El padre Senén le dice que sí y se acerca a la casa para darle ese tesoro.

Pero mientras se acerca, unos trastos que pasan por allí se aproximan con malas intenciones. Quieren robarle a Rosita y a su abuela lo que tienen de valor.

Os proponen 3 preguntas y si acertáis al menos 2, se marcharán.

Preguntas.

1. ¿Cuál es el patrón de tu parroquia?
2. ¿Qué día se celebra su fiesta?
3. ¿De qué color es la ropa que se pone el cura en la misa de ese día?



Conclusión

Tras las preguntas, la anciana pide al sacerdote que le dé el tesoro para que pueda estar en paz con Dios.

El sacerdote le da la comunión y los niños pueden ver que el tesoro que transportaban era la comunión que recibe la señora.

Los niños recibirán cada uno 1 moneda de oro por haber protegido la comunión y se volverán para casa contentos.

Don Senén saca una cajita que llevaba bien guardada y os la enseña (sacar el portaviático para que los niños vean el objeto con una forma no consagrada dentro o muestra la foto del portaviático que hay en la sección de materiales de apoyo).

- ¡Chicos esto es lo más valioso que tenemos en la Iglesia! Esto es el cuerpo de Cristo que se recibe en la comunión y que a doña Josefa le dará fuerza y ánimo ahora que está débil en su casa. Os animo a que sigáis en la catequesis para que vosotros también recibáis este tesoro que los cristianos valoramos más que otra cosa.***

Don Senén les da las gracias y una moneda de chocolate a cada uno.

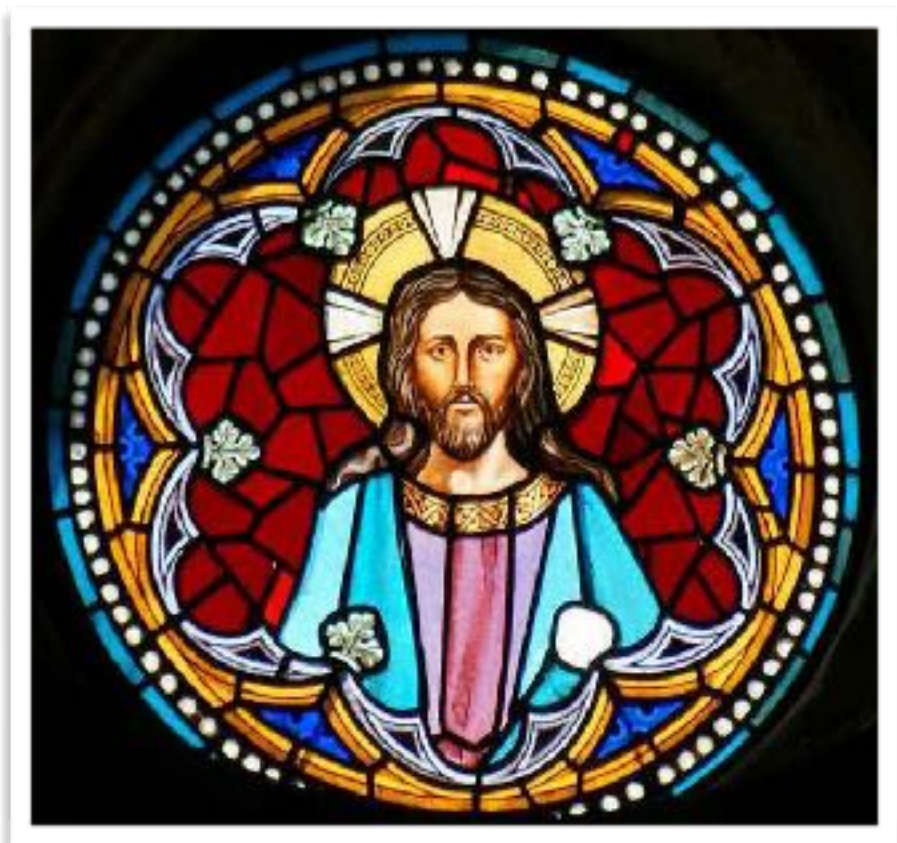
Materiales de apoyo

- Dibujo de don Senén, el sacerdote, en la parroquia del pueblo desde donde salen.



- Dibujos de los chicos malos.





- Dibujo de trasgos.



- Fotografías de la ermita de Irías



Foto de una hostia transportada cuidadosamente en un portaviático.



- Dibujos de los enanos bigaristas Polo y Lolo.



- Dibujo de doña Josefa y Rosita.

