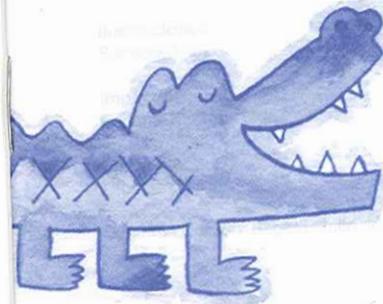


CARTILLA GUÍA



CHACHAFRUTO

Batalla o Trueque



CHACHAFRUTO

Batalla o Trueque



Material Educativo elaborado por el Equipo del Programa por la Paz de la Compañía de Jesús

Provincial

Gabriel Ignacio Rodríguez, S.J.

Director Ejecutivo Programa por la Paz

Horacio Arango, S.J.

Equipo Asesor:

Andrés Acosta, Rocío Castañeda,
Carlos Fernández, Carolina Tejada y
Juan Carlos Henao.

Concepto Original:

Vilma Gómez, Francisco Quintero y
Juan Pablo Salamanca R.

Diseño Gráfico y Diagramación:

Juan Pablo Salamanca R.

Ilustraciones:

Santiago Díaz

Impresión:

Editorial Kimpres Ltda.

Empaque:

Litocajas

Segunda Edición: Bogotá, Julio de 2004

Contenido

Presentación	6
Objetivos y elementos del juego	8
Instrucciones	9
Cuento: Chigüiro, el forastero	10
Preparándonos para jugar	14
¡A Jugar!	16
Balance del Juego	20
Tabla de Batallas	22
Los Costos de la Guerra	25
Apoyo Solidario	32

Presentación

Apreciados amigos y amigas:

Reciban todos y todas un caluroso saludo del equipo del Programa por la Paz.

Para la presente Semana por la Paz hemos preparado el juego **Chachafruto, batalla o trueque**, una idea del Programa por la Paz para que, jugando, podamos reflexionar sobre lo que nos cuesta una guerra.

En la experiencia de este juego veremos cómo, la vida y las situaciones que asumamos como «manadas» de animales, nos permiten tener un instrumento para reavivar en nosotros el deseo de la paz y buscar soluciones creativas para hacerla realidad.

La Semana por la Paz recoge múltiples esfuerzos de grupos y personas amigas quienes nos hemos

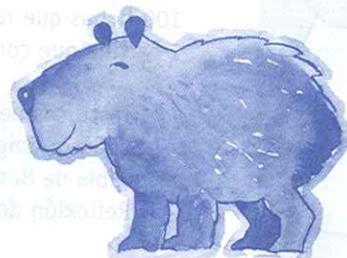
unido en una celebración nacional a favor de la convivencia pacífica, del diálogo, de la justicia y del derecho a vivir nuestras diferencias sin violencia.

Agradecemos el apoyo solidario de Cordaid, Acción Cuaresmal Suiza, Secours Catholique, el Secretariado Nacional de Pastoral Social y Redepaz, quienes han hecho posible sacar a la luz esta idea.

Con un saludo de aliento a todas y todos quienes, desde los distintos rincones del país, trabajan por construir el sueño de una Colombia en paz con justicia.

Afectuosamente,

Luis Fernando Múnera, S.J.
 Director Ejecutivo
 Programa por la Paz



CHACHAFRUTO, Batalla o Trueque

Objetivos

Contribuir, mediante una experiencia lúdica, a la reflexión de los colombianos y colombianas sobre los diferentes costos que tiene la guerra y, del mismo modo, ofrecer elementos que permitan valorar la inversión que todos podemos hacer al optar por acciones de paz.

Elementos

Baraja de 35 cartas con imágenes de animales.
Baraja de 30 cartas que representan valores.
Baraja de 5 cartas que indican tareas a cumplir.
2 cartas para indicar cuando hay batalla o trueque.
100 fichas que representan Rubíes.
1 cartilla que contiene:

- Instrucciones
- Cuento: Chigüiro, El Forastero
- Tabla de Batallas
- Reflexión del Juego

Jugadores

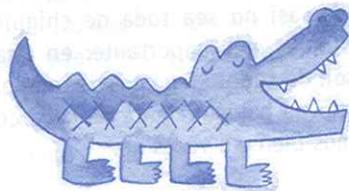
5 Grupos de mínimo 2 y máximo 7 integrantes
(pueden jugar desde 10, hasta 35 personas, siempre en 5 grupos)

INSTRUCCIONES

Sintonizándose

A voluntad, uno de los participantes leerá el cuento "Chigüiro, El Forastero" imitando las voces de los protagonistas de la historia. Así, todos se ponen en sintonía con el juego.

Si lo desea, el lector puede realizar una lectura más animada integrando a otros jugadores para que estos imiten las voces de alguno de los personajes, sus gestos y movimientos.



Cuento Chigüiro, El Forastero

Chigüiro llegó a la orilla de una laguna buscando alimento. Allí había muchísimo, así que decidió quedarse a veranear.

Una mañana se quedó dormido a la orilla de la laguna, cuando de repente... Escuchó un chapoteo fuerte en el agua. Saltó de su sueño. Observó el agua... Algo se acercaba hacia la orilla.

Del monte venían pasos fuertes y en el cielo se oía un revoloteo de alas. Chigüiro sintió miedo, el agua se quedó tranquila. De repente ¡zas!, ¡un Caimán saltó con fuerza! Entonces todo volvió a la calma. Uno a uno fueron apareciendo alrededor de la laguna muchos animales. Todos permanecieron callados como esperando algo. Al rato Caimán, mirando fijamente a Chigüiro, dijo:

- ¡Aquí es Chachafruto! No puedes vivir solo. Debes tener una manada, así no sea toda de chigüiros. Recuerda siempre esto, es muy importante: **en Chachafruto los recursos son de todos.** Tenemos de todo para vivir, pero en cada sitio no hay suficiente de cada cosa, así que a veces vivimos bien y a veces no.

Chigüiro escuchó atento. Todo quedó en silencio de nuevo, hasta que... del otro lado de la laguna, la voz de tarro de una Guacamaya advirtió en medio de un batir de alas:

- ¡Tendremos fiesta!

A lo que un Morrocoy añadió con parsimoniosa voz:

- Todo se hace con paciencia

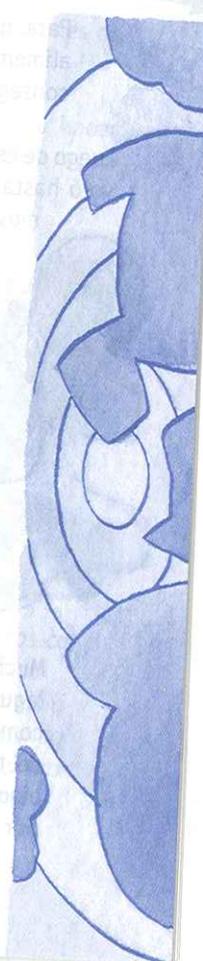
El Mono araña, desde una rama alta exclamó:

- ¡Necesito herramientas!

De este lado una seductora Hormiga dijo:

- ¡Haremos convite y un nuevo hormiguero!

Chigüiro, observaba callado. Cada animal fue diciendo algo hasta armarse una tremenda algarabía. De pronto, Caimán con voz de trueno pidió silencio mientras golpeaba la cola fuertemente sobre el agua. La algarabía se fue aplacando poco a poco y solo quedó la voz de la Guacamaya diciendo:



- Para que la fiesta salga bien necesitamos bastante alimento y no tenemos mucho. Pagaremos lo pactado para conseguirlo.

Luego de esto, todo volvió a quedarse en silencio. Una mariposa voló hasta la mitad de la laguna y manteniendo sus alas en movimiento recordó a todos:



- Será mejor que Guacamaya y su manada piensen bien cómo conseguir su alimento, porque no nos gustaría ver cómo se van quedando algunas manadas incompletas.

Chigüiro seguía atento pero no entendía mucho lo que veía y oía. Con cara de confusión permaneció sin moverse. Al verlo, una Danta se acercó y le dijo:

- Chachafruto ha sido la tierra de mis ancestros. Muchas generaciones de Dantas hemos pasado por esta laguna y estos bosques. Aquí hay muchas formas de vida, como habrás visto, también muchos recursos. Con el paso del tiempo hemos aprendido que todo en la vida nos cuesta algo. A veces agua, a veces herramientas, a veces esfuerzo, por lo general rubíes y a veces la vida.

Chigüiro seguía sin entender a pesar de las explicaciones de Danta, así que preguntó un poco tímido:

- ¿Cómo consiguen lo que necesitan cuando van a hacer algo para toda la manada?

Danta entonces le respondió:

- Jugamos "**Chachafruto¹, batalla o trueque**". Es un juego muy antiguo. Consiste en reunir los elementos necesarios para completar una tarea tratando de permanecer completos. Ahora verás como es el juego.



¹ **Chachafruto:** Arbusto leguminoso propio de las zonas cafeteras. Los indígenas lo han cultivado durante siglos en diversas zonas de los Andes y tradicionalmente lo han utilizado en su dieta alimenticia. Su fruto tiene alto contenido proteínico y puede comerse fresco o seco; en forma de harina, masa y también en forma de fritas, conocidas como chachafritas.

Preparándonos para Jugar

Integración de Grupos

Se distribuyen las cartas de la baraja de animales, una por persona. Se indica a cada jugador que a partir de ese momento debe asumir el papel del animal que le corresponde, esto quiere decir que si durante el juego un animal pierde la vida, el jugador quedará fuera de juego.

Posteriormente los animales conformarán *manadas* como en la historia, de acuerdo con el número de personas que haya disponibles y cuidando que siempre haya 5 manadas. Ejemplo: Si hay 15 jugadores se integran 5 manadas de tres animales cada una. Se recomienda que las manadas se conformen de la manera más diversa posible. Entre todos los animales deben buscar un nombre para la manada y además una porra, canción, grito, gesto o baile que los identifique.



Cuando todas las manadas se han conformado, estas se presentan con su nombre y símbolo que los identifica (porra, canción, grito, gesto, baile, etc.)

Distribución de Valores

Se barajan las cartas valor y se distribuyen todas al azar entre las 5 manadas ya conformadas (siempre serán seis cartas valor para cada grupo).



De igual modo, se toman las fichas-rubí y se distribuyen 20 fichas por manada. Para iniciar el juego, cada manada debe tener 6 cartas - valor y 20 fichas-rubí.

Distribución de tareas

Se entrega una carta-tarea a cada manada. En estas cartas está el objetivo de juego. El grupo que cumpla de manera exacta con ella, será el ganador. La manada leerá la carta-tarea. Este será el secreto de todos y permanecerá invisible a las demás manadas hasta el final del juego. No se deberá nombrar en voz alta la tarea, ni los valores que se requieren.



Descubriendo valores y ganando el turno

Cada manada destapa las cartas-valor y las ubica de manera visible para los demás grupos (ojalá hacia el centro del lugar donde estén reunidos, para que todos las puedan ver)

Cada carta-valor tiene un número. Inicia el juego la manada que mayor puntaje sume entre todas sus cartas valor. En adelante, los turnos seguirán hacia el lado derecho de la manada que abrió el juego.

¡A Jugar!

Batallar y trocar

¡Ahora si empieza lo bueno! Cada manada observa su mina de valores y las de las demás. Ahora ya saben quiénes tienen lo que necesitan para completar el puntaje y los valores necesarios para completar su tarea.

Para completar las cartas valor requeridas en la tarea e ir sumando puntos hay dos vías: batalla o trueque. La batalla significa quitar por medio de una contienda o enfrentamiento una carta valor a otra manada, mientras que el trueque es más un acuerdo entre dos manadas en donde se intercambian cartas valor (solo una por cada turno.) Pero esta batalla o trueque, no es posible hacerlos sin que cueste algo, para eso se utilizan las fichas rubí.

- * La decisión de proponer batalla vale 5 fichas-rubí
- * Y la decisión de proponer trueque vale 4 fichas-rubí

¿Cómo se batalla?

En caso de batalla, la manada que quiere enfrentar a otra por su carta valor pone:

- 5 Fichas-rubí (en el centro de todos)
- Una carta valor que no necesite
- Un animal para el enfrentamiento



La manada que recibe la declaración pone:

- La carta valor requerida
- Un representante para el enfrentamiento
- No paga ninguna ficha-rubí, pues son los afectados.

Si otras manadas quieren obtener la carta-valor que está en juego, puede hacerlo pagando 5 fichas-rubí y se enfrentan igualmente poniendo un valor y un animal. Esto quiere decir que puede haber batalla entre 2,3,4 o 5 manadas, pero sólo habrá un ganador.

OJO: Las manadas que no participan en la batalla deben pagar 1 ficha-rubí porque siempre «bravear» afecta a todo mundo. Esta ficha-rubí no se recupera de ninguna manera.



El Enfrentamiento

La manada que propuso batalla escoge en la tabla que aparece en la cartilla una de las formas para bravear (pág 20). Todos los animales que representan a las manadas harán la prueba. El animal que gane se lleva para su manada la carta valor requerida (Con nombre y valor específico, ej: AGUA 5) y el total de fichas-rubí que en ese momento haya en el centro.

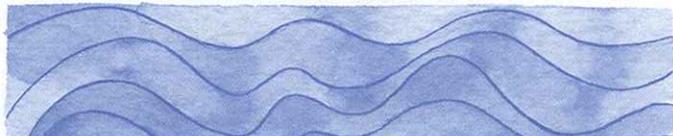
¿Qué pasa con los que pierden?

Los animales que no superaron la prueba pierden su vida y dejan de ser parte de la manada. (Salen del juego) De igual forma, las cartas valor apostadas por cada manada (incluyendo la apostada por el ganador) se pierden. Entonces, estas cartas y estos animales formarán un grupo aparte que no entra de nuevo al juego, sólo quedarán como observadores.

¿Y cómo se hace el trueque?

En caso de Trueque la manada que lo propone debe:

- * Pagar la decisión por "truequiar" con 4 fichas-rubí (los rubíes se colocan en el centro de todos)



La manada que recibe la propuesta puede:

- Rechazar el trueque. En este caso, la manada que propuso el trueque pierde las cuatro fichas-rubí y el turno pasa a la manada siguiente.
- Aceptar el trueque, por el que hay que pagar dos fichas-rubí. Solo se puede intercambiar una carta-valor por otra. Ni más ni menos.

En el momento que una manada propone a otra el trueque, las demás manadas pueden apoyarlo colocando una ficha-rubí en el centro para animar a que el trueque se realice. Luego, se inicia la negociación entre las dos manadas.

Si se realiza el trueque, las manadas que lo apoyaron tomarán dos fichas-rubí. Las manadas comprometidas en el trueque solo ganan las cartas-valor intercambiadas. Si el trueque fracasa todos pierden su inversión.

¿Cómo se gana?

Después de varias rondas, una manada podrá completar su tarea. Para ello, la manada debe tener el puntaje requerido y las cartas-valor del tipo que solicita la tarea, de manera exacta. Aquella manada que lo logra primero grita ¡CHACHAFRUTO!

OJO: No pueden sobrar cartas de valores distintos

Tiempo Límite

Es posible que el juego se alargue y no haya ganadores por escasez de recursos. En este caso se sugiere terminar el juego luego de un tiempo considerado (1 hora y 1/2 más o menos). El ganador se podrá establecer con la manada que más se haya acercado a la tarea realizada. De todos modos no se puede dejar de hacer el balance del juego.

El Balance



El juego no termina aquí. Antes de retirarse es necesario hacer un balance. Esta segunda parte es muy importante, Veamos en qué consiste:

Todos los grupos observan los juegos de los demás. Algunos están completos, otros no. Algunos tienen muchos rubíes, otros nada. Algunos tienen cartas-valor de sobra. Al lado hay animales y recursos que se fueron perdiendo durante el juego. Voluntariamente un participante hace las siguientes preguntas para que cada manada las responda en forma colectiva, luego de hacer la reflexión interna:

1. ¿Qué ganamos? ¿A qué costo?
2. ¿Qué perdimos? ¿A qué costo?
3. ¿Cómo nos sentimos?
(Preguntar especialmente a los que perdieron la vida).
4. ¿Cómo jugamos?
5. ¿Qué aprendimos?

Después de unos minutos de reflexión por grupo, se hace una ronda general de intervenciones durante la cual cada grupo comparte con los demás su reflexión.

Si los participantes lo desean, pueden volver a jugar otra vez y sacar sus propias conclusiones.

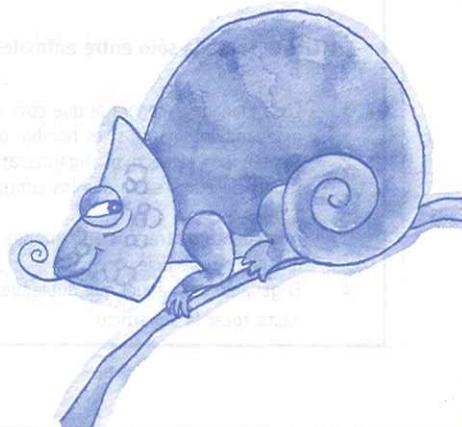


TABLA DE BATALLAS

La naranja en los pies (la manada apoya al representante - tipo 1)

1. Los participantes en este juego se organizarán en dos filas de sillas enfrentadas.
2. Se coloca una naranja o cualquier otra fruta sobre los pies del primer jugador de cada fila.
Los pies deben estar unidos (para hacer más interesante el juego, en lugar de frutas se pueden utilizar huevos)
3. El primer jugador intentará pasar la fruta (o el huevo), sin dejarla caer, a los pies del segundo jugador de su fila y así sucesivamente.
4. Si la naranja se cae el juego continuará en el punto donde se interrumpió. El jugador que dejó caer la naranja saldrá de la fila.
5. El ganador en este juego, será el equipo que termine con más jugadores y haya pasado la naranja en el menor tiempo.

Pulso (batalla sólo entre animales representantes - tipo 2)

1. Cada manada escogerá al que considere que tenga más fuerza, independientemente si es hombre o mujer.
2. Los equipos respectivos organizarán una mesa con dos sillas o una superficie plana en la que los contrincantes queden frente a frente.
3. A la cuenta de tres los enfrentados pulsearán sin levantar los codos de la superficie.
4. El ganador será aquel que doblegue el brazo de su contrincante hasta tocar la superficie.

Cuarta y Pared (tipo 1)

1. Cada representante deberá alistarse con una moneda.
2. Los jugadores se ubicarán a 10 pasos de una pared.
3. Por turnos lanzarán la moneda contra el muro.
4. La manada ganadora será aquel cuyo representante haya lanzado su moneda más cerca de la pared.

Tren de fuerzas (tipo 2)

1. Los integrantes de cada manada se ubicarán en un espacio abierto uno tras de otro formando un tren, tomados por la cintura.
2. Los primeros de cada fila se tomarán de las manos.
(Otra opción es que las manadas se tomen de un lazo).
3. En medio de las dos filas se debe trazar una línea.
4. A la cuenta de tres los trenes empiezan a halar a su adversario.
5. La manada ganadora será aquella que arrastre a su adversaria hasta atravesar la línea.

Carrera con huevo (tipo 1)

1. Cada representante toma una cuchara y un huevo (el huevo puede sustituirse por una bola más grande que la cuchara.)
2. Se traza un recorrido.
3. Los jugadores se colocan la cuchara en la boca y sobre ésta colocan el huevo o pelota.
4. Inician el recorrido con las manos atrás. No se puede sostener la pelota o el huevo con las manos.
5. El ganador será aquel que primero realice el recorrido sin dejar caer el huevo o pelota de la cuchara.

Papel, tijera y piedra (tipo 1)

1. Este tipo de batallas es apropiado para hacer eliminatorias entre manadas. Juegan por parejas.
2. Ambos se ubicarán uno frente al otro.
3. A la cuenta de tres, empezarán con una de sus manos a hacer la representación de papel (mano extendida), tijera (dedos índice y corazón abiertos) y piedra (puño cerrado).
4. Papel envuelve piedra, tijera corta papel y piedra destruye tijera.
5. El ganador será el que después de tres rondas haya obtenido el mayor número de victorias (ejemplo: si un jugador sacó puño cerrado (piedra) a la cuenta de tres y el otro sacó manos extendidas (papel), gana papel porque papel envuelve piedra).

Entrevista con refranes (tipo 2)

1. Cada manada escoge un representante y entre todas las manadas escogen un entrevistador.
2. Se conceden tres minutos a cada jugador para que piense un refrán.
3. El entrevistador hace preguntas a cada jugador y estos deberán responderlas con un refrán (por ejemplo: al levantarse cuál es la primera frase que le dice a su esposa. Y este responde: a Dios rogando y con el mazo dando. Y así sucesivamente).
4. El ganador será aquel jugador que conteste el mayor número de preguntas acertadamente.

CHACHAFRUTO
Batalla o Trueque

Texto de Reflexión

Los costos de la guerra

Alguna vez se han preguntado: ¿Qué pasaría si todas las especies animales, una mañana cualquiera, decidieran organizarse para resolver sus conflictos de territorialidad?

Seguramente nos quedaríamos sin buena parte de los bosques del planeta y la vida en este se vería seriamente comprometida.

Sin embargo, por experiencia sabemos que tal cosa no es ni será posible pues la guerra, aunque parezca absurdo, es un producto de la inteligencia humana, de la cultura. Y la cultura solo es propia de los hombres.

“Si las guerras nacen en las mentes de los hombres –ha dicho la UNESCO–, es en la mente de los hombres donde deben erigirse los baluartes de la paz”.

La paz, pues, como su contraparte, la violencia, también es un producto cultural, de la inteligencia. En eso, los entendidos en la materia coinciden: hay culturas de violencia y culturas de paz.

Paradójicamente, en momentos en que la humanidad ha conquistado logros científicos como nunca antes, cada día asistimos a actos de barbarie, a violencias generalizadas, a hambrunas prolongadas.

El interrogante es: ¿Cómo ha sido posible que una especie tan inteligente como la humana, capaz de los logros más deslumbrantes, haya desembocado en semejante estado de cosas?

Imaginemos que un día los leones, en su condición de 'reyes de la selva', decidieran marcar sus diferencias con las demás especies.

Siguiendo la línea de esta fábula, lo primero que harían estos leones para alcanzar su objetivo sería conformar un gran ejército que les permitiera extender su poderío más allá de África.

De ganar la guerra, someterían a las demás especies a sus designios. No habría cosa en la naturaleza que no se hiciera según su voluntad. Su reinado se daría en perjuicio del resto del mundo animal.

Así las cosas, no habría especie que bebiera del agua de los ríos sin el permiso de los leones. Ni micos que disfrutaran de las ramas de los árboles sin su consentimiento, ni ave alguna que pudiera, sin su licencia, despegar de la Tierra.

Resultado: Hipopótamos de tres patas, elefantes sin trompas, tigres ciegos, cocodrilos desdentados, hienas de olfato atrofiado, aves sin alas y buitres muy gordos por la abundancia de carroña tras la guerra, ¡solo tras la guerra!

Los expertos dicen que entonces crecerán los odios, los resentimientos, la sed de venganza, la discriminación y se producirá el desmembramiento de las familias, alimento de futuras confrontaciones.

Eso, en el supuesto caso de que los leones fueran los reyes de la Tierra. Pero los reyes de los que hablamos no son propiamente animales sino humanos.

Levantarse como amos absolutos de la naturaleza humana y no-humana es la arbitrariedad que han cometido los hombres desde que la historia es la historia.

Y la guerra –también nos lo enseña la historia– ha tenido por fin someter, por medio del terror, a pueblos enteros a la voluntad de unos cuantos. Ese poderío ha generado muertes, destrucción y desigualdad.

Durante el juego, en la dinámica de batallar o trocar valores, muchos abrazarán causas que para otros resultarán perjudiciales. Y en esa opción, se perderán vidas, valores y rubíes. Los menos se sentirán poderosos. Los más, arruinados.

Al ver tal acumulación de fortunas en los poderosos, algunos arruinados se sentirán tentados en hacer lo mismo. En ese preciso instante, muchas de las manadas en juego considerarán la batalla como una salida a sus problemas.

Pronto, sin embargo, mucho antes de que se dé el primer zarpazo, crecerá entre todos el odio y la sed de venganza.

En la dinámica del juego, pues, crecerá el número de valores y de vidas perdidas, provocando emociones y sentimientos contrarios. Poco nos importarán las vidas de los otros si para alcanzar las metas que nos impone el juego es necesario pisar a quienes también aspiren a lo mismo que nuestra manada.

En este juego hay la posibilidad de volver a jugar, pero en la vida real una vez se declara la guerra las condiciones ya no serán las mismas.

Es entonces cuando cabe preguntar: ¿Qué resultará más costoso para una sociedad?, ¿Reconstruir lo destruido en la guerra o evitar la guerra?

Sobre eso se ha escrito demasiado. Desde luego que una salida política al conflicto tiene muchos costos, pero comparados con los que deja la guerra (sicológicos, sociales, ecológicos, en vidas...) son menores a la hora del balance.

En esa encrucijada está nuestro país. Naciones Unidas, en su último informe sobre Índice de Desarrollo Humano, afirma que pasamos, de importar a comienzos de los noventa 51 millones de dólares en armas, a más de 200 millones en 2001.

Resultado: más de 30 mil muertes por año, cerca de 2 millones de desplazados, desempleo del 20 por ciento (el más alto de América Latina), 30 millones de pobres -6 millones de ellos en la indigencia- y 15.5 billones de pesos (9 por ciento del PIB) para alimentar la guerra.

Si la inteligencia humana, además de poner cohetes más allá del alcance de nuestros ojos y de fabricar bombas 'inteligentes' capaces de matar en segundos a miles de personas, sirviera para crear cultura de paz, la historia sería otra.

Un gran físico estadounidense, ha dicho -en alusión a los alcances científicos de la humanidad- que en esa materia los humanos apenas estamos bajando de los árboles.

Si hacemos extensiva esa frase a los logros en materia de paz, no habría duda en señalar que los humanos andamos entre ramas, muy a pesar de que, en su irracionalidad, las demás especies animales han demostrado todo lo contrario.

Material educativo

Con el Apoyo Solidario de:



Segunda edición de 2000 ejemplares / Prohibida su venta
Bogotá Julio de 2004