



La Vita accolta

“I Magi: scrutare e accogliere

i segni della Vita” (Mt 2,1-12)

LA CACCIA DEI RE MAGI

Premesse:

AMBIENTAZIONE

Siamo nell'anno zero, quando Gesù nasce. I tre Re Magi si stanno mettendo in marcia per far visita al Bambino, quando si accorgono che non riescono più a trovare i tre doni.

SPAZI E TEMPI

Essendo studiato per una sera d'inverno, il gioco è stato pensato per essere realizzato in buona parte in spazi interni. La durata può andare da un'ora e mezza a due ore.

GIOCATORI

I giocatori sono divisi in squadre, con 4-6 giocatori per squadra.

DINAMICA GENERALE

Si tratta di una caccia al tesoro: vince la squadra che per prima mostra di aver trovato i tre doni dei Re Magi (oro, incenso e mirra). La squadra deve sempre girare compatta e nessun componente può girovagare da solo. Per vincere occorre sia astuzia che velocità di gambe!

IL GIOCO

CAMPO DA GIOCO E PREPARAZIONE

I doni da recuperare (oro, incenso e mirra) vengono precedentemente nascosti. Se le squadre sono tre, occorrono tre luoghi che devono poter essere identificati da tre mappe diverse, divisa ciascuna in più parti (sette parti, ad esempio): una mappa per ogni squadra.

Per ciascuna parte della mappa, occorre preparare una prova da superare e un indovinello. Risultano quindi 21 prove e 21 indovinelli. Al superamento di ogni coppia *prova+indovinello*, corrisponde l'assegnazione di una determinata parte di mappa.

GLI ANIMATORI

Occorre un animatore per ogni parte di suddivisione delle mappe, quindi 7 animatori che hanno ciascuno un pezzo di mappa da assegnare alle diverse squadre; se le squadre sono contraddistinte da un colore, squadra rossa, gialla, blu, ad esempio, ogni animatore ha una *prova+indovinello* per la squadra rossa, una *prova+indovinello* per la squadra gialla e una *prova+indovinello* per la blu. Ciascuno di questi animatori ha un

proprio *stand* disseminato per l'oratorio. Le squadre arrivano allo stand dove trovano l'animatore che le sottopone ad una prova e ad un indovinello.

Ogni stand rilascia il pezzo di mappa, una volta superata una determinata prova e un determinato indovinello: *prova+indovinello → pezzo di mappa*.

Inoltre occorre almeno un ulteriore animatore libero che controlli e coordini le ricerche dei doni.

DINAMICA

Tutte le squadre partono contemporaneamente alla ricerca degli *stand* in giro per l'oratorio. Arrivata in uno *stand*, la squadra deve prima superare una prova di abilità. Superata la prova, viene consegnato un bigliettino con riportato un indovinello la cui soluzione è un oggetto da ritrovare. La squadra non deve rispondere verbalmente all'indovinello, ma direttamente trovare l'oggetto e portarlo allo stand. Si tratta di oggetti comuni (cucchiaino, cuscino, ...).

La squadra può continuare a portare oggetti fino a che non indovina. Non c'è limite di tempo o di tentativi.

Se nel frattempo un'altra squadra arriva allo stand, essa può a sua volta partire con la prova di abilità e poi con l'indovinello.

Una volta portato l'oggetto giusto, viene finalmente consegnato il pezzo di mappa. A questo punto la squadra lascia lo stand per andare alla ricerca di un altro stand. Una volta girati tutti gli stand, la squadra ha raccolto tutti i pezzi di mappa e può ora uscire alla ricerca dei doni.


Schema riassuntivo di dinamica

- la squadra parte alla ricerca dei doni
 - la squadra arriva ad uno stand
 - superamento di una prova di abilità
 - risoluzione di un indovinello, portando l'oggetto corrispondente.
 - consegna di un pezzo di mappa
 - la squadra passa ad un altro stand
 - superamento di una prova di abilità
 - risoluzione di un indovinello, portando l'oggetto corrispondente.
 - consegna di un altro pezzo di mappa
 - ... così via per tutti gli stand, in modo da avere un'intera mappa.
- ora la squadra con la mappa va alla ricerca del luogo indicato, per ritrovare i doni
- trovati i tre doni, la squadra ha concluso il gioco. Se è stata la prima a trovare tutti i doni, la squadra è la vincitrice.

ELENCO MATERIALE E ALLESTIMENTO DEGLI STAND

Ecco ciò che deve essere pronto in ogni stand:

- tre diverse prove di abilità
- tre diversi indovinelli scritti su bigliettini
- tre diversi tipi di pezzi di mappa



Le tre mappe sono ovviamente da disegnare a seconda del luogo in cui verranno nascosti i doni.

Le prove possono essere di qualsiasi tipo, anche banali: un canestro da centrare, un castello di carte da costruire, contare i gradini della casa, ...

Alcuni indovinelli sono riportati alla fine di questa scheda.

Buon divertimento!!



Tempo di NATALE

Alcuni esempi...

- 1) Fa rima con vespaio ed è curvo il mio... (cucchiaino)
- 2) Attenzione! Non è una persona troppo bassa. (tappo)
- 3) Ha gli spicchi, ma non è l'arancia. (aglio)
- 4) Asciugamani usa e getta. (scottex)
- 5) Se le schiacci la testa esce la sua punta. (penna con il "click")
- 6) Quando dormi la tua testa riposa sopra al... (cuscino)
- 7) Se gli cambi la doppia un animale diviene, se una ne togli in testa si tiene (cappello)
- 8) Sono nata grande, ma col passare del tempo, mentre invecchio, divento piccola (candela)
- 9) Provoca lo starnuto. (pepe)
- 10) Fa rima con bertuccia, ma non la trovi nella cuccia, si usa per succhiare, è la.. (cannuccia)
- 11) La gente mi compra per mangiare, ma non mi mangia mai. (piatto)
- 12) Ho i denti, ma non mordo. (pettine)
- 13) Una carta un po' speciale che in certi casi ti può aiutare. (carta igienica)
- 14) Ha un braccio lungo e uno corto, ma non è un mostro. (orologio a lancette)
- 15) Anche se contengo zucchero, non sono dolce (zuccheriera)
- 16) Resto in casa col bel tempo ed esco quando piove. (ombrello)
- 17) Almeno a Pasqua e per il veglione fai uno sforzo, usa il... (sapone)
- 18) Ho le gambe, ma non i piedi. (pantaloni)
- 19) Ho tanti anelli, ma non mi sono mai sposata. (collana)
- 20) Entro solo se mi giri la testa, (vite)
- 21) Sono piccolo, di legno e, se mi strofini, mi accendo. (fiammifero)