

## **Animazione del tempo di Avvento in oratorio 2012**

**Dove ti porta?  
Scopri che Dio è vicino**



## **Passaggio a Betlemme Il gioco delle porte nascoste**

Ecco il regolamento, con le prove e le domande, del gioco-contenitore dell'Avvento 2012 in oratorio. Potrà essere utilizzato in gruppo - o la domenica pomeriggio o in un altro momento che potrà essere dedicato al gioco a squadre - nelle prime cinque settimane di Avvento.

Si tratta di un gioco «da tavolo» che andrà costruito grazie a modelli predisposti (cfr. gli allegati nello zip grafica\_gioco.zip). Il gioco prevede prove a squadre che permetteranno lo spostamento delle pedine sul tabellone e la conquista di elementi utili a trovare la «porta nascosta».

Il modello base parte da uno sfondo che rappresenta il deserto. Lo scopo del gioco è raccogliere i pezzi che potranno indicare la strada verso la porta d'uscita che sarà mostrata solo dopo la conquista delle prove. Vince la squadra che avrà oltrepassato la porta che conduce idealmente a Betlemme. Nella settimana successiva lo sfondo si riempirà di nuove ambientazioni e di nuovi livelli che dovranno essere superati per raggiungere e oltrepassare una nuova porta e così via.

L'ultima porta condurrà alla grotta di Betlemme, dove si trova Gesù, il «Dio vicino». On-line sarà fornito un supporto grafico minimale, il regolamento del gioco e le prove che dovranno affrontare le squadre (che ogni settimana potranno essere diverse per numero e componenti in modo da riadattarle secondo le presenze in oratorio). Ciascun ragazzo potrà giocare ogni volta che sarà presente in oratorio, anche in squadre diverse, e accumulare punti per il risultato finale che sarà personale.

**Numero di squadre:** 2-4

**Numero di membri per ogni squadra:** 4-8 (in caso di numeri maggiori, si preparino più postazione di gioco)

**Materiale:** le stampe dei file corrispondenti alla settimana di gioco, pedine, *Jump!Trottola*.

**Preparazione:** stampare tutto il materiale necessario per lo svolgimento del gioco (cfr. [www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom)). Una volta preparata la plancia di gioco, collocare i diversi elementi del gioco (punto di partenza, frammenti di stella, oggetti da recuperare) secondo lo schema della settimana. La Porta d'Uscita comparirà nella mappa quando la prima squadra recupererà entrambi i pezzi di stella. Ogni settimana lo schema di collocazione sarà differente, modificandosi in base alla presenza di nuovi elementi del paesaggio. Il numero di frammenti di stella da collocare sarà sempre il doppio delle squadre partecipanti, ovvero un frammento A e un frammento B per ognuna.

Preparare la *Jump!Trottola* seguendo le istruzioni dal Pdf delle grafiche (cfr. grafica\_gioco.zip).

## **Svolgimento**

### **Obbiettivi:**

A turno ogni squadra dovrà muovere la propria pedina sul tabellone per raggiungere i diversi obiettivi.

Ogni partita presenta 3 distinti obbiettivi:

- Recuperare uno o più oggetti necessari per muoversi sui diversi elementi del paesaggio
- Recuperare due frammenti di stella (A+B)
- Raggiungere la porta di uscita per concludere la partita (che compare solo dopo che una squadra ha recuperato entrambi i frammenti).

La prima squadra che raggiungerà la porta di uscita dopo aver recuperato i pezzi di stella vincerà la partita guadagnando 10 punti. Le altre squadre guadagneranno punti in base al numero di obiettivi raggiunti secondo il seguente schema:

- Recuperati tutti gli oggetti necessari - 3 punti
- Recuperato 1 frammento di stella - 5 punti
- Recuperati 2 frammenti di stella - 8 punti

### **Come muoversi:**

Per muoversi attraverso il terreno di gioco le pedine di ogni squadra dovranno "saltare" tra le caselle. Per far questo sarà necessario lanciare la *Jump!Trottola*. Il lato su cui si appoggerà una volta fermatasi determinerà il numero di caselle delle quali ci si potrà muovere.

Per raggiungere un obiettivo è necessario passare per la casella corrispondente. Ci si può muovere solo in verticale o orizzontale, mai in diagonale, attraverso le caselle del deserto e del prato (verde chiaro). Se in una direzione è presente un ostacolo (montagna, collina, acqua, crepaccio, bosco fitto, bordo del tabellone), il salto non è effettuabile in quella direzione, a meno di avere l'equipaggiamento necessario. Le pedine delle altre squadre non sono considerate ostacoli e più pedine possono occupare la stessa casella. Quando esce il logo *Jump!* sulla trottola, la pedina della squadra può essere teletrasportata immediatamente in una delle caselle della mappa con sopra lo stesso logo. Ma attenzione a dove vi trasportate o rischiate di rimanete bloccati!

## **Gli ostacoli e l'equipaggiamento**

Ogni settimana il gioco si evolverà, diventando man mano sempre più vario. I meccanismi di gioco fin qui descritti rimarranno sempre validi ma ad essi si aggiungeranno nuovi elementi del paesaggio che renderanno la partita sempre diversa. Il terreno di gioco cambierà, ospitando sempre più asperità e ostacoli da superare, utilizzando oggetti particolari.

Di seguito l'elenco degli oggetti e l'ostacolo che permettono di superare:

- Il trampolino Jump!: per scalare montagne e picchi (terreno grigio)
- La Corda: per salire sulle colline (terreno marrone scuro)
- La bussola: per passare attraverso la vegetazione fitta (terreno verde scuro)
- Il ponte automatico: Per superare crepacci (terreno con le crepe)
- La barca: per muoversi lungo fiumi o laghi, da un pontile all'altro (terreno acqua)

Per ottenere gli oggetti la squadra dovrà condurre la pedina alla casella con l'immagine dell'equipaggiamento da recuperare e affrontare una sfida. Se la squadra supera la prova guadagnerà l'oggetto, altrimenti dovrà ritentare al turno successivo (per numerosi esempi di sfide vedi sotto). Una volta recuperato un oggetto la squadra potrà utilizzarlo per tutta la partita, ogni volta che desidera. Gli oggetti si attivano automaticamente consentendo di muoversi sulle caselle come se non ci fossero ostacoli. Nel caso della barca quando si arriva su una casella con il pontile si potrà spostare la pedina immediatamente su un altro pontile e continuare a muoversi se rimangono salti da effettuare.

## **Recuperare i Frammenti di Stella**

Per recuperare i frammenti di stella, una volta arrivati sulla casella corrispondente, bisognerà rispondere a una serie di domande a "raffica contraria" inerenti alla Fede e al tempo di avvento. I ragazzi della squadra dovranno rispondere a turno a una domanda entro 3 secondi, scegliendo tra le due risposte quella sbagliata! (vedi sotto per numerosi esempi). Rispondendo giusto (ovvero sbagliato) a un numero sufficiente di domande la squadra otterrà il frammento di stella, altrimenti non potrà recuperarlo quel turno.

## **La scheda punti**

Alla prima partita a ogni ragazzo viene consegnata la scheda punti personale (vedi file con la grafica). Ogni settimana viene inserito nel cerchio corrispondente il punteggio ottenuto dal ragazzo nella partita del grande gioco. Nei quadrati nella parte inferiore invece possono essere assegnati punti bonus guadagnati durante le altre attività dell'oratorio nel tempo di avvento (caccia al tesoro, giochi a catechismo ecc...). L'ultima settimana i punteggi verranno sommati e si otterrà una classifica individuale dei ragazzi. Ognuno gioca per sé e il punteggio è personale, in modo che ogni settimana le squadre possano essere cambiate.

## **Prove/Sfide per ottenere gli equipaggiamenti:**

*I seguenti giochi sono suggerimenti per le prove da svolgere per ottenere gli oggetti dell'equipaggiamento necessari per proseguire nei diversi livelli, ma potete inventarne molti altri o modificare quelli proposti per adattarli ai vostri spazi o all'età dei ragazzi in gioco.*

### Salta Palla

-*Materiale: un telo (meglio se elastico), un pallone, un ostacolo da superare abbastanza alto (es. rete di pallavolo)*

-Svolgimento: i membri della squadra si dispongono intorno al telo, afferrandone le estremità e sollevandolo da terra. Viene posto il pallone nel centro del telo. Coordinandosi tra loro i ragazzi devono riuscire a far saltare il pallone oltre l'ostacolo preparato. Se non ci riescono entro 3 tentativi la prova non viene superata.

#### Jump on me!

*-Materiale: oggetti/linee per segnare un percorso*

-Svolgimento: i ragazzi partiranno in fila, dietro alla linea di partenza. Il primo della fila dovrà piegarsi in avanti, con la schiena rivolta verso l'alto (cavallina). Il compagno dietro di lui dovrà saltarlo e una volta atterrato mettersi nella stessa posizione; il terzo in fila dovrà saltare i primi due ecc... Quando tutti saranno partiti toccherà al primo saltare a sua volta tutti i compagni e si andrà avanti finché tutti i membri della squadra non saranno giunti alla fine del percorso segnato.

#### Difenditi!

*-Materiale: giornali vecchi, scotch*

-Svolgimento: a ogni ragazzo viene consegnato un giornale arrotolato che sarà la sua arma per difendersi. Gli animatori creano tante palline di carta di giornale (almeno 3-4 per ogni membro della squadra). I ragazzi verranno posti su una linea, dalla quale non potranno muovere i piedi. Gli animatori (o una squadra avversaria) cercheranno di colpirli con le palline di carta, mentre i ragazzi dovranno difendersi respingendole e parandole col giornale arrotolato. Chi è colpito da una pallina viene eliminato. Se alla fine delle palline ci sono sopravvissuti, la squadra supera la prova.

#### Home Run!

*-Materiale: giornali, palline*

-Svolgimento: a turno ogni ragazzo si metterà nella posizione di battuta, a un'estremità del campo. Gli animatori lanceranno al suo fianco le palline, come se si giocasse a baseball. I giocatori dovranno colpire le palline con un giornale arrotolato e scagliarle oltre un limite evidenziato. Ogni giocatore potrà provare 5 volte. Se più di metà delle palline hanno superato la linea di Home Run, la squadra supera la prova.

#### Ponte di Liane

*-Materiale: Due corde di almeno 2 metri di lunghezza, un pallone, un secchio/cesto.*

-Svolgimento: I ragazzi della squadra si dividono a coppie, che giocheranno una alla volta. I membri della coppia prendono le estremità delle corde con le due mani, tendendole il più possibile. Il pallone viene posto in equilibrio sopra le due corde, vicino a uno dei due giocatori, mentre in mezzo ai due giocatori verrà posizionato il secchio/cesto. Scopo della coppia è far cadere il pallone nel secchio/cesto, evitando che cada per terra. Se almeno metà delle coppie della squadra ci riesce la prova è superata.

#### Un ponte tra noi

*-Materiale: vari oggetti tipo libri, scatole, mattoni, cubi, blocchi squadrati di qualsiasi materiale.*

-Svolgimento: I ragazzi della squadra si dividono a coppie, in fila dietro alla linea di partenza. Ogni coppia dovrà portare il maggior numero di oggetti alla fine di un percorso (in cui si possono inserire ostacoli, salti e simili), reggendone uno a testa coi palmi delle mani e tenendo gli altri oggetti sospesi per pressione in mezzo ai primi due. Se gli oggetti cadono la coppia dovrà raccogliarli e riportarli all'inizio del percorso. Partirà comunque poi la coppia successiva. Se tutti gli oggetti vengono portati alla fine del percorso entro lo scadere del tempo, la prova è superata.

#### Scaricate la Stiva

*-Materiale: Vari oggetti di diverse forme e grandezze (scatole, lampade, attrezzi...), carta igienica.*

- Svolgimento: Gli animatori avvolgono vari oggetti nella carta igienica, facendo attenzione a non strapparla, avvolgendone anche più insieme e li porranno a un'estremità del campo. I ragazzi avranno un tempo limitato per portare gli oggetti da un lato all'altro del campo, senza strappare neanche un lembo di carta igienica. Se il tempo scade o se più di un terzo degli oggetti non è rimasto intatto, la squadra non supera la prova.

#### Pulire il Ponte!

-Materiale: scope, ramazze, scopettoni; palle, palline, palloni.

- Svolgimento: a ogni ragazzo viene consegnata una scopa. Al via la squadra dovrà riunire tutti le palle, palline, palloni che saranno sparsi per l'area di gioco, in un cerchio nel centro dell'area. Non potranno toccare i palloni se non con la scopa. La squadra supererà la prova se riuscirà a radunare e fermare tutti i palloni nel cerchio entro lo scadere del tempo.

### **Esempi di Domande a "Raffica!"**

- 1) Come Dio si è conoscere pienamente agli uomini? Attraverso:la Rivelazione    o    le Apparizioni
- 2) Dio è:creatore    o    distruttore?
- 3) Dio è:Amore    o    indifferenza?
- 4) Dio crea l'uomo:libero    o    non libero?
- 5) Dio dopo che Adamo ed Eva hanno peccato:li ama ancora    o    li abbandona?
- 6) Dio crea un mondo:buono    o    cattivo?
- 7)Dio prima di rivelarsi attraverso il Figlio, si fa conoscere attraverso:i profeti    o    i maghi?
- 8) Dio crea a sua immagine:L'uomo    o    gli animali?
- 9) Dio ama:tutti gli uomini    o    fa preferenze?
- 10) Dio quale popolo sceglie per la sua alleanza:Israele    o    Babilonia?
- 11) Gesù è:il Figlio di Dio    o    uno dei tanti profeti?
- 12) Gesù è il compimento: della promessa di Dio ad Israele    o    dell'idea di Dio del popolo
- 13) Gesù nasce: nella povertà    o    nella ricchezza?
- 14) Gesù cresce davanti a Dio e agli uomini: in grazia e sapienza    o    disubbidendo?
- 15) durante il battesimo di Gesù nel Giordano cosa dice la voce dal cielo: questi è il Figlio mio prediletto  
o    questi è il più grande profeta?
- 16) Giovanni Battista dice che Gesù battezerà: con acqua    o    con Spirito?
- 17) Gesù chiama i suoi discepoli scegliendo:  
tra i giusti    o    persone comuni spesso peccatori?
- 18) come viene chiamato Gesù dagli apostoli:

Maestro o profeta?

19) Gesù è di religione:

ebraica o altra?

20) Gesù è:

solo uomo o Vero uomo e vero Dio?

21) Gesù è venuto:

per salvare o condannare?

22) la missione di Gesù consiste:

nello svelare il vero volto del Padre o dimostrare la sua potenza?

23) Gesù sta in mezzo:

solo ai giusti o giusti e pubblicani?

24) Gesù dice di amare:

gli amici o anche i nemici?

25) lo Spirito Santo è:

una persona della trinità o un'entità astratta?

26) lo Spirito Santo quando viene donato agli apostoli?

A Pasqua o a Pentecoste?

27) quando riceviamo lo Spirito Santo per la prima volta:

nel battesimo o con la cresima?

28) lo Spirito Santo viene donato da Gesù agli apostoli:

per annunciare il vangelo o per manifestare la loro superiorità?

29) lo Spirito santo come viene rappresentato nel vangelo:

con lingue di fuoco o con un animale?

30) lo Spirito Santo:

c'era fin dalla creazione o solo dopo la venuta di Gesù?

31) la Chiesa annuncia:

il Vangelo o il Talmud ?

32) la Chiesa è:

solo l'edificio o il popolo di Dio?

33) la missione della Chiesa:

è portare a salvezza tutti gli uomini o solo alcuni prescelti?

34) la Chiesa è un posto:

per i cristiani o per tutti?

35) la chiesa chiama alla missione:

tutti gli uomini o solo alcuni?

36) chi ha iniziato la missione della chiesa:

gli apostoli o tutti i seguaci di Gesù?

37) da quale città è partita la missione degli apostoli:  
Da Gerusalemme o da Nazareth?

38) chiamati alla missione sono:  
solo i più bravi o tutti?

39) il cristiano è chiamato:  
a tenere il vangelo per se o ad annunciarlo?

40) la preghiera serve:  
per chiedere solo ciò di cui si ha bisogno o anche per glorificare il Signore?

41) qual è la preghiera che Gesù ha insegnato:  
il Padre nostro o il Credo?

42) la preghiera è:  
solo personale o anche comunitaria?

43) la preghiera è:  
per se stessi o anche per gli altri?

44) Gesù pregava:  
sì o no?

45) il cristiano è chiamato ad essere:  
servitore o ad essere servito?



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi  
via Sant'Antonio 5 - 20122 Milano • tel.: 0258391356 • e-mail: [ragazzi@diocesi.milano.it](mailto:ragazzi@diocesi.milano.it)  
[www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom)