**Titolo: Come Gesù**

**Tipologia:** Gioco a stand.

**Durata:** un’ora e mezza circa.

**Numero giocatori:** Almeno 1.

**Età:** versione per elementari e versione per i più grandi che hanno uno smartphone.

**Ambientazione:** Il gioco è ambientato all’epoca di Gesù, in alcuni momenti di vita vissuti con Pietro.

**Materiale generale**: stampa dei fogli con le immagini coi numeri per le elementari, stampa dei fogli con il QR code per i più grandi (la parola sotto il QR code è da tagliare via, serve soltanto a chi gestisce il gioco ed è la soluzione), una stampa per squadra della scheda giocatori, applicazione smartphone “lettore QR code” (devono averla almeno gli animatori agli stand, meglio se tutti i giocatori), penne o pennarelli, fogli A4 bianchi su cui segnare le squadre che vincono le sfide in ogni stand, nella descrizione di ogni stand verrà indicato il materiale necessario.

**Meccanismo generale e filo conduttore**

Prima di iniziare il gioco, formare dei gruppetti omogenei per età di massimo 5 persone e dare a ogni gruppetto la scheda giocatore su cui scriveranno il loro nome. Per i gruppetti delle elementari non serve altro materiale per poter iniziare, per i più grandi verificare che abbiano scaricato l’applicazione su almeno uno smartphone del gruppo. Distribuire equamente tra i 5 stand i 13 enigmi sia della versione per elementari che i QR code per i più grandi (casualmente perché non esiste un ordine preciso).

Al via degli animatori i gruppetti andranno a fare le sfide agli stand e al termine della sfida gli verrà dato un enigma da risolvere (a prescindere dalla vittoria o dalla sconfitta) da cui ricaveranno un numero e una parola della quale scriveranno l’iniziale sulla scheda giocatore nella tabella al numero corrispondente. Alle elementari verrà dato un disegno con un numero che rappresenta la parola cercata, i più grandi scansionando il QR code troveranno un enigma da risolvere da cui ricaveranno anch’essi una parola il numero corrispondente. Entrambe le fasce d’età hanno le stesse soluzioni. Inoltre gli animatori segneranno sul loro foglio il vincitore della sfida. Gli stand, avendo 2 o 3 enigmi ciascuno, dovranno essere ripetuti 2 o 3 volte nel corso del gioco. L’unica regola che esiste nelle sfide è che (numeri permettendo) non si può sfidare la stessa squadra allo stesso stand per più di una volta.

Esempio (turno 1): Gruppo 1 e Gruppo 2 si sfidano allo stand 1, alla fine della sfida ad entrambi verrà dato uno degli indizi presenti nello stand (disegno per i bambini e QR code per i più grandi) che dovranno decifrare sul posto e scrivere quanto dedotto sulla loro scheda giocatore per poi andare ad un altro stand.

Esempio (turno 6): Gruppo 1 ha finito il giro di tutti gli stand, ma gli mancano ancora degli enigmi da risolvere, presenti negli stand già fatti. Gruppi 1 dovrà ripetere gli stand sfidando altre squadre in modo da recuperare altri enigmi e cercare di accumulare altre vittorie.

Alla fine del tempo (dare almeno un ora di gioco negli stand, modificabile in base al tempo a disposizione) si chiudono tutti gli stand e i giocatori avranno 10 minuti per completare la tabella della scheda giocatore e cercare di capire quali sono le lettere mancanti (questo nel caso non abbiano fatto in tempo a recuperare tutti gli enigmi). Una volta completata la tabella i gruppi dovranno identificare il nome (presente nella tabella) di una delle prime persona che ha seguito l’esempio di Gesù. Una volta completata la scheda giocatore la dovranno consegnare agli animatori.

A questo punto assegnare un punto per ogni vittoria negli stand e 10 punti se la scheda giocatore del gruppo è stata completata tutta e in maniera corretta. Vince il gruppo con più punti.

**STAND**

Gli stand ripercorrono alcuni degli episodi vissuti da Pietro con Gesù. I giocatori non avranno questa informazione che gli verrà comunicata alla fine del gioco quando scopriranno che la soluzione è PIETRO.

**1- LA CHIAMATA DI PIETRO** (Scegliere di seguire Gesù, chiamarsi per nome)

Materiale: 2 enigmi per fascia di età, fogli di carta e penne.

Svolgimento: I giocatori dovranno disegnare i nomi dei loro avversari disegnando oggetti, animali,… che se messi in ordine la loro lettera iniziale forma il nome dell’avversario. Vince la squadra che meglio rappresenta i nomi degli avversari. Se i nomi non si conoscono bisogna chiederli.

Esempio: Leone=L; Ufo=U; Casa=C; Albero=A; LUCA

**2- CAMMINARE SULL’ACQUA INSIEME A GESÙ** (Fidarsi e affidarsi a Gesù)

Materiale: 2 enigmi per fascia d’età, 2 corde lunghe almeno 10m e piccoli ostacoli.

Svolgimento: dopo aver allestito un percorso composto dalla corda appoggiata a terra e da semplici ostacoli da scavalcare (non saltare) lungo di essa, si posizionano le squadre all’inizio del percorso. Al via dell’animatore i giocatori dovranno camminare velocemente stando in equilibrio sulla corda scavalcando gli ostacoli lungo il percorso. Chi appoggia un piede fuori dalla corda dovrà ripetere da capo il percorso. Il secondo giocatore partirà quando il suo compagno di ritorno dal percorso gli darà il cinque. Vince la squadra che per prima esaurisce i giocatori della fila.

**3- PESCA MIRACOLOSA** (Pescatori di uomini)

Materiale: 3 indizi per fascia di età, tanti pezzi di spago lunghi un metro, piccoli oggetti

Svolgimento: le due squadre al via dell’animatore dovranno costruire due reti intrecciando i pezzi di spago. Vince la squadra che riuscirà a costruire la rete che riuscirà a contenere più oggetti senza che essi cadano.

**4- SU QUESTA PIETRA EDIFICHERAI LA MIA CHIESA** (comunione)

Materiale: 3 indizi per fascia di età, tante lattine

Svolgimento: le due squadre dovranno cercare di costruire in 3 minuti la torre di lattine più alta impilandole una sopra l’altra. Vince la squadra che avrà costruito la torre più alta.

**5- RINNEGARE 3 VOLTE E PERDONARE** (perdono)

Materiale: 3 indizi per fascia di età, 25 domande la cui risposta è SI o NO.

Svolgimento: A turno i giocatori delle due squadre dovranno rispondere velocemente usando solo la parola SI o NO. Il criterio della risposta è che se la risposta corretta alla domanda è SI loro dovranno rispondere di NO. Se un giocare sbaglia risposta inizia da capo la sua sequenza di 5 domande. Vince la squadra i cui giocatori finiscono la sequenza di 5 domande a testa per primi.

SOLUZIONI



