

# Cammino di Quaresima in oratorio sostare con te... insieme!



## Gioco: le gemme dell'armonia

**Tipologia:** Gioco a Stand

**Fascia età:** ragazzi dell'iniziazione cristiana

**Durata:** 40-60 minuti

**Materiale necessario:** Immagine/costruzione di un totem. Può essere un'immagine stampata o disegnata, oppure può essere costruito con il cartone. In ciascun caso, deve essere composto da 4 sezioni.



Immagine di riferimento:



**Gemme:** per il gioco saranno necessarie quattro tipologie di gemme. Possono essere immagini stampate, oppure dei sassolini dipinti con i colori delle pietre preziose necessarie.



Opale:

Significato: Pietra che promuove **immaginazione e sogni**



Lapislazzuli:

Significato: Pietra associata a **Verità e Saggezza**



Smeraldo:

Significato: migliora la **vista**, aumenta la **pazienza**



Quarzo rosa:

Significato: affina la **sensibilità artistica**

### **Ambientazione:**

Ci troviamo in una grande tribù, caratterizzata da una storia antichissima che risale a migliaia di anni addietro e da stupende tradizioni. Al centro del villaggio, fin dalla sua fondazione, si trova il monumento più importante di tutti: il *totem del popolo*.

Questo totem, molto colorato, è composto da 4 sezioni, intagliate in modo molto dettagliato. Il totem è speciale perché in ogni sezione è collocata una *pietra preziosa* che rappresenta alcuni valori fondamentali, su cui si basano le tradizioni della tribù.

Le 4 pietre preziose sono:

**Opale:** rappresenta immaginazione e sogni

**Lapislazzuli:** rappresenta verità e saggezza

**Smeraldo:** rappresenta capacità di vedere e pazienza

**Quarzo rosa:** rappresenta la sensibilità artistica

Queste gemme rappresentano i valori positivi della tribù, finché quei valori sono presenti nelle persone, le gemme continuano ad esistere e a completare il totem, portando armonia nella tribù.

Negli ultimi anni quelle qualità sono sempre più diminuite, finché un giorno le pietre hanno smesso di esistere, lasciando il totem vuoto e l'intera tribù senza protezione.

C'è un solo modo per fare in modo che le pietre tornino nel totem: affrontare e superare le antiche e tradizionali prove legate ai valori associati alle pietre. Ogni prova può essere superata solo se si dimostra di possedere il valore associato alla gemma che si vuole riportare nel totem. Dimostrando che i valori associati alle gemme esistono ancora, allora le gemme torneranno a manifestarsi ed il totem tornerà ad essere completo, continuando a proteggere la tribù.

## **Storia:**

Allora,  
C'è un totem.

Il totem ha 4 sezioni impilate. Ogni sezione del totem ha uno slot dove c'è una gemma. Se tutte le gemme sono nel totem, c'è armonia: le gemme rappresentano le qualità positive delle persone ed esistono finché queste qualità sono presenti nelle persone.

MA! Un giorno, le gemme non esisteranno più!!! Le persone hanno smesso di avere ed esercitare i valori associati alle gemme. Quindi queste gemme devono essere riportate alla luce, per rimetterle nel totem!

Si dovranno svolgere le antiche prove che permettono di far manifestare le pietre.

Le pietre del totem sono:

*Opale: legato a immaginazione e sogni*

*Lapislazzuli: legato a verità e saggezza*

*Smeraldo: migliora vista e pazienza*

*Quarzo rosa: legato alla sensibilità artistica*

Se superi la prova, le gemme si manifesteranno, perché significa che i valori associati alle gemme esistono ancora, allora anche le gemme possono esistere.

## **Svolgimento:**

Il gioco è un gioco a stand e può essere svolto in due modalità:

- a squadre (se sono presenti tanti bambini)
- in gruppo singolo (se non ci sono tanti partecipanti, l'intero gruppo si muove come se fosse una singola squadra)

## **Scopo del gioco è ottenere tutte le gemme ed inserirle nuovamente nel totem.**

Una volta che è stata spiegata o raccontata la storia iniziale, le varie squadre si divideranno e inizieranno a svolgere le varie prove (i giochi a stand). Al completamento delle prove otterranno la gemma associata alla prova.

Una volta ottenute tutte le gemme, le squadre dovranno raggiungere il totem per attaccarvi le gemme, in modo da completarlo.

Se a giocare sono più squadre, allora ogni stand consegnerà una copia della gemma, come se fosse un frammento della gemma stessa (tutte le squadre devono ottenere tutte le gemme per completare il gioco).

Quando tutte le quattro gemme saranno messe nel totem il gioco sarà concluso perché le gemme potranno esistere di nuovo.



## **Giochi a stand:**

Ad ogni stand si deve spiegare brevemente quale prova della pietra si sta svolgendo, e il motivo per cui è associata a quella pietra.

### **Lapislazzuli - Prova della Verità e della Saggezza**

*Il Lapislazzuli è la gemma che rappresenta la verità e la saggezza delle persone. Per questo motivo la prova consiste nel trovare la verità in mezzo a chi dice menzogne, dimostrando saggezza nel risolvere correttamente una situazione.*

**Scopo:** risolvere correttamente le situazioni presentate

**Materiale necessario:** cartelloni/fogli su cui sono stati stampati gli indovinelli sottostanti (ne sono presentati 3, in ordine di difficoltà. Si possono fare tutti e 3 o solo alcuni, in base all'età dei ragazzi).

**Svolgimento:** ai ragazzi sono proposte alcune situazioni/enigmi in cui ci sono alcune persone che mentono e alcune che dicono la verità e dovranno risolverli correttamente. In caso di difficoltà nella risoluzione, potranno gradualmente essere forniti anche degli indizi per aiutare i ragazzi.

La polizia convoca al commissariato cinque sospettati per interrogarli. Le dichiarazioni che rilasciano sono le seguenti:

A: Uno di noi sta mentendo

B: Due di noi stanno mentendo

C: Conosco questi tizi e tre di noi stanno mentendo

D: Non credete a una sola parola. Quattro di noi stanno mentendo.

E: Siamo tutti e cinque degli sporchi bugiardi!

La polizia vuole rilasciare solo i sospettati che stanno dicendo la verità. Quante persone dovrebbero lasciare andare?

Indizi:

1. Sembra tutto complicato, ma diventa semplice pensando alle cose passo per passo: per esempio, E dice che tutti stanno mentendo. Se stesse dicendo la verità, allora la sua frase diventerebbe una bugia, quindi E sta di sicuro mentendo.

2. Riflettiamo su altri sospettati. Se A stesse dicendo la verità, allora altre 3 persone dovrebbero dire la stessa cosa di A, ma così non succede. Quindi, A è bugiardo.

Se B stesse dicendo la verità, altri due dovrebbero dire la stessa cosa. Anche qui, non succede, quindi B è bugiardo.

3. Per concludere, A, B ed E sono bugiardi. Vediamo gli ultimi due sospettati: se 3 persone stessero mentendo, gli altri due sospettati dovrebbero dire la stessa frase, ma ognuno sta dicendo una cosa diversa. D'altro canto, se 4 dei cinque stessero mentendo...



**Soluzione:** solo una persona sta dicendo la verità (D)

Quattro bambini stavano giocando, quando uno di loro ha lanciato la palla rompendo la tua finestra. Ecco cosa dicono per difendersi. Sai per certo che il colpevole sta mentendo, ma anche altri bambini (non sai quanti) potrebbero star mentendo. Riesci a capire quali tra questi bambini ha rotto la tua finestra?

A: Non io! Non ho rotto niente!

B: Ok, dirò la verità. Sono stato io, ho rotto la finestra.

C: Non arrabbiarti con A! Non ha fatto niente!

D: B non ha rotto la finestra, lo giuro!

Indizi:

1. Il ragazzino che ha rotto la finestra sta mentendo di sicuro, ma non dimenticarti che anche alcuni degli altri possono star mentendo. Ricordati di questo mentre pensi alla soluzione.

2. Se il bambino che ha rotto la finestra mente, allora di sicuro sta rispondendo di non essere stato lui a romperla. Quindi, B non può aver rotto la finestra, e D sta dicendo la verità su B. Comunque, non è stato neanche D.

3. Se quello che ha detto A fosse vero, allora anche C starebbe dicendo la verità. Questo significherebbe che tutti e 4 i bambini sono innocenti, ma sappiamo che non è vero. A rompere la finestra possono essere stati A o C.

**Soluzione:** è stato A a rompere la finestra

Ecco un caso famoso: uno di questi tre sta dicendo la verità, mentre gli altri due stanno mentendo. In base a quello che dicono, chi sta dicendo la verità?

A: Non mento mai.

B: A sta mentendo. Sono io che sto dicendo la verità!

C: B sta mentendo, sono io quello onesto!

Indizi:

1. Serve la logica. Sai che solo uno sta dicendo la verità. Inizia scegliendo uno dei tre e assumi stia dicendo la verità. Se la sua frase fosse vera, quelle degli altri risulterebbero false o vere? Se almeno un'altra risulta essere vera, allora la prima che hai scelto in realtà è falsa.

2. Se dici che un bugiardo sta mentendo, allora stai dicendo la verità. B e C stanno entrambi dando del bugiardo a qualcuno. Cosa significa questo?

3. Se A sta dicendo la verità, allora B deve essere un bugiardo. Se B è un bugiardo, allora anche C sta dicendo la verità. Questo significherebbe che due persone stanno dicendo la verità...

**Soluzione:** B sta dicendo la verità.

## Smeraldo - Prova della Vista e della Pazienza

*Lo Smeraldo è la gemma che permette di aumentare la propria vista e la pazienza. Per questo motivo la prova consiste nel colpire un bersaglio, aguzzando la vista, ma avendo anche la pazienza di riconoscere che non sempre si può svolgere la prova quando si vuole: a volte è necessario aspettare.*

**Scopo:** colpire più volte possibili il bersaglio

**Materiale necessario:** un bersaglio che è possibile colpire più volte (un oggetto/bersaglio attaccato al muro, oppure appeso ad un ramo), palline.

**Svolgimento:** ai ragazzi viene spiegato che lo scopo del gioco è colpire più volte possibile il bersaglio. Ognuno ha due tiri a disposizione. I ragazzi, però, non possono lanciare nell'ordine che vogliono: prima viene definito un criterio secondo cui si devono mettere in fila. Una volta che si sono messi in fila, secondo quest'ordine lanceranno verso il bersaglio. Una volta che tutti hanno lanciato una volta, viene definito un secondo criterio secondo cui ordinarsi, e nuovamente possono lanciare verso il bersaglio, secondo il nuovo ordine.

I criteri per mettersi in fila possono essere:

- in ordine di età, dal più piccolo al più grande (guardando il giorno del compleanno)
- in ordine di altezza
- in base alla lunghezza (in lettere) del proprio nome e cognome

## Quarzo Rosa - Prova della Sensibilità Artistica

*Il Quarzo Rosa è la gemma della sensibilità artistica. L'arte è fondamentale, e la sensibilità artistica non significa solo saper disegnare, ma anche saper comunicare e saper capire e apprezzare ciò che ci circonda. La prova, infatti, consiste sia nel disegnare, che sia trasmettere un messaggio e riuscire a farlo capire agli altri.*

**Scopo:** far indovinare al resto del gruppo più disegni possibili.

**Materiale necessario:** un foglio di carta o una lavagna. Un pennarello attaccato all'estremità di un bastone. Una lista di oggetti da disegnare.

**Svolgimento:** si sceglie un ragazzo (anche più di uno, possono alternarsi a ogni disegno) che dovrà disegnare sulla lavagnetta un oggetto, o qualcosa che gli viene suggerito dall'animatore. Per farlo, dovrà usare un pennarello attaccato all'estremità di un bastone, tenendolo dal lato del bastone, in modo che sia difficile controllare con precisione il pennarello. Il resto della squadra deve indovinare cosa sta venendo disegnato.

## Opale - Prova dell'Immaginazione e dei Sogni

*L' Opale è la pietra dell'immaginazione e dei sogni, valori importantissimi per questa tribù. La prova per ricevere questa pietra consiste nel pensare ed immaginare il modo per raggiungere l'obiettivo.*

**Scopo:** individuare la persona/ il personaggio corretto.

**Materiali:** nessuno

**Svolgimento:** Vengono fatte due squadre, ciascuna di pari componenti. Ogni squadra sceglie il ragazzo o la ragazza da far indovinare agli avversari.

A turno, ciascuna squadra pone una domanda (la cui risposta può essere solo sì o no) alla squadra avversaria, cercando di capire chi è stato scelto da far indovinare.

Iniziano l'incrociarsi di domande tipo: è un maschio?

Se la squadra avversaria dice SI allora le ragazze del team che ha fatto la domanda si abbassano. Così via per le altre domande.

Invece se alla domanda è un maschio? rispondono NO si abbasseranno i maschi della squadra che ha ricevuto la risposta.

Vince la squadra che, anche con pochi membri o particolari riesce a indovinare il ragazzo o la ragazza scelti dalle rispettive squadre

### **Variante:**

Se il gioco risultasse troppo veloce, oppure non si hanno i numeri necessari per far svolgere la prova, la persona da indovinare sarà dunque un personaggio famoso, un educatore, un sacerdote della parrocchia ... Ovviamente bisogna conoscere più particolari possibili della persona scelta da far indovinare, così da poter rispondere correttamente alle domande che faranno i ragazzi.

Come risposte si devono dare solo SI, NO, NON RILEVANTE

Esempi (personaggio da indovinare Fedez)

È un cantante? Sì

Canta da più di 50 anni? NO

Porta spesso occhiali da sole? NON RILEVANTE