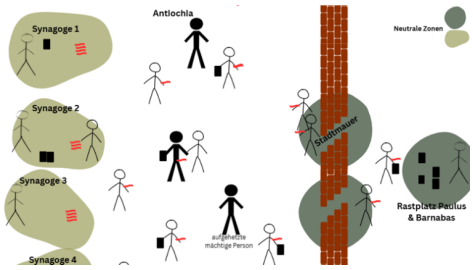
INVIATO DA
BESJ_Swiss

ON
29/01/2026

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Diffondere il Vangelo con rischio, Atti 13. 44-52



Negli Atti 13, Paolo e Barnaba annunciano Gesù ad Antiochia. Nonostante l'invidia e l'espulsione, portano avanti con coraggio il messaggio. Sperimentate questa tensione tra rifiuto e fiducia nel gioco e diventate parte della loro storia.

Spiegazione del gioco

Disposizione del campo di gioco e svolgimento del gioco Il campo di gioco Un bosco con possibilità di muoversi inosservati è l'ideale per il gioco. La partita può essere giocata anche in un bosco più chiaro. Il campo di gioco è lungo. A un'estremità, ad Antiochia, si trovano le quattro sinagoghe (a seconda delle dimensioni del gruppo) dei diversi gruppi, che sono contrassegnate da un nastro dissuasivo come zona di protezione. A 30-60 metri dalle mura della città, una striscia delimitata di foresta in cui non si può entrare. L'unica via d'uscita dalla città è la guardia. Per farlo, si fa un cerchio con tre teloni, uno dei quali è il guardiano. Il guardiano lascia che quattro bambini entrino dietro di lui e attraversino le mura della città verso l'esterno. Se necessario, si possono usare più guardie. Solo i quattro partecipanti possono entrare nella zona neutra all'ingresso e all'uscita delle mura. La parte che va dalle mura alla zona di riposo è più piccola della zona della città di Antiochia. La fine dell'area di gioco è di nuovo una zona neutra delimitata: l'area di riposo di Paolo e Barnaba. Uno o più animatori gestiscono il materiale che vi si trova (in questo caso i versetti della Bibbia) e assicurano il rispetto delle regole. Ogni bambino indossa un filo di lana o un nastro barriera intorno al braccio. Questi possono essere strappati nell'area di gioco che va dalle sinagoghe alle mura della città. Chi non ha un filo o un nastro barriera deve tornare immediatamente in sinagoga per prenderne uno nuovo. Una volta che il bambino ha raggiunto l'area di sosta, gli viene dato un pezzo di carta da riportare alla sinagoga. Il filo può anche essere strappato al ritorno, nel qual caso il bambino deve consegnare il foglietto. A questo principio di base sono state apportate alcune aggiunte.

Scopo: lo scopo del gioco del terreno è quello di essere il primo gruppo a trovare il tesoro sepolto. Le informazioni al riguardo si trovano nell'area di sosta. Lo scopo può anche essere limitato dal tempo, nel qual caso i versetti della Bibbia vengono segnati. Vince chi ha il maggior numero di versetti

Gli speciali: per il tesoro di Antiochia c'è una mappa del tesoro in quattro parti per ogni gruppo. Su di essa è segnata la foresta in cui si svolge il gioco. Un tesoro viene depositato da qualche parte sul campo. Può essere sepolto, nascosto o in alto. Quando un gruppo ha raccolto 20 pezzi di carta (personalizzabili), lega un nastro rosso intorno alla testa di un bambino. A questo corriere non deve essere permesso di rompere il filo. A Gerusalemme riceve una parte della mappa, che riporta al villaggio senza essere attaccato. Il gioco termina quando un gruppo ha riportato il tesoro al proprio villaggio.

Incitamento di persone potenti: L'area tra le sinagoghe e le mura della città è resa pericolosa dai potenti incitati. Chiunque cada in disgrazia, cioè a cui viene strappato il filo, deve tornare alla sinagoga. Se hanno un pezzo di carta, anche quello andrà perso. Queste persone potenti sono leader

Aggiunta a seconda del gruppo e delle dinamiche

I partecipanti possono catturare altri partecipanti e rubare pezzi di carta strappando i fili o il nastro barriera. Questa operazione è consentita in tutta l'area di gioco, ad eccezione delle zone neutre/di spazzatura. Tuttavia, è possibile rubare i foglietti di carta solo se non si indossa un nastro e si ha un filo sul braccio. Anche i fili strappati vengono portati in sinagoga. Se è consentito prendersi a vicenda fin dall'inizio, i fili strappati possono essere scambiati con altri nuovi nella sinagoga. Questi sono necessari per sostituire quelli persi.
Se si inserisce questa possibilità nel corso del gioco, i nuovi nastri/fili devono essere resi disponibili in anticipo

I trucchi

Quando si gioca a questo gioco, ci si rende subito conto di quante varianti siano possibili:

- I nomi dei luoghi e delle persone possono essere adattati a qualsiasi tema.
- A seconda del numero di bambini partecipanti, cambierà il numero delle sinagoghe, delle guardie e dei potenti.
- I premi per le parti della mappa del tesoro possono essere utilizzati per accelerare o rallentare il gioco.
- I personaggi potenti possono prendere più fili dai gruppi forti.
-

Per questi interventi, tuttavia, è necessario che gli animatori partecipanti si mettano in contatto con il conduttore del gioco e tengano d'occhio i tempi e l'equità.

è importante spiegare bene il gioco ai bambini e avere la flessibilità di creare nuove regole. Le zone neutrali sulle mura della città, ad esempio, sono state create solo durante il gioco. Tuttavia, i potenti incitati erano più favorevoli ai bambini più piccoli che agli adolescenti, e ogni gruppo di età ha sviluppato le proprie strategie per raggiungere l'obiettivo. Un altro punto chiave è l'azione fisica: il gioco invita ai duelli. Questi vanno bene purché non venga usata la forza bruta. Ce la siamo cavata senza ulteriori regole, ma abbiamo dovuto garantire l'ordine nei singoli casi

Problemi di sicurezza

Disidratazione nelle giornate calde à Procurarsi dell'acqua in paese o ad Antiochia

Ferite di lieve entità (escoriazioni, contusioni, ecc.) à avere con sé una farmacia

Terreno pericoloso à delimitare con nastro adesivo le zone pericolose

Materiale

- Nastro di protezione per le sinagoghe, le mura della città, l'area di sosta ed eventualmente per i confini del campo da gioco
- nastri colorati per distinguere i gruppi
- Fili di lana per le braccia di ogni villaggio. Devono essere strappabili! Oppure nastro barriera
- foglietti di carta con versetti della Bibbia in grande quantità per ogni gruppo

- una mappa del campo di gioco con il tesoro segnato su di essa, tagliata in quattro parti
- un tesoro
- tre fogli per ogni guardia da trasportare
- Fischietto per i segnali
- consigliato: Schizzo del campo di gioco e breve descrizione del gioco, ad esempio su carta da regalo
- consigliato anche: Kit di pronto soccorso tascabile!
- dopo una partita di fondo, uno spuntino e qualcosa da bere non fanno mai male

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Paolo
Atti degli Apostoli
Barnaba
Fiducia
Inseguimento

Età
8–12 anni
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Storia
Persona
Argomento:

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
Città

Materiale
Nessuno

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/diffondere-il-vangelo-con-rischio-atti-13-44-52