INVIATO DA
Fuchs45

ON
19/09/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dov'è Gesù?



Usate una mappa per aiutare i genitori di Gesù a trovare Gesù, che si è "perso" nel terreno.

Dati del gioco

- **Età:** da 7 anni
- **Numero:** selezionabile 20-80 (a seconda del numero di gruppi)
- **Terreno:** selezionabile, prato, foresta con sentieri in evidenza o capanne nella foresta
- G**estione:** 2 capigioco si occupano e coordinano, Maria e Giuseppe controllano alcune parti del piano
- **Durata:** circa 1 ora (può essere prolungata/controllata da variazioni)

Scopo del gioco

Utilizzare una mappa per aiutare i genitori di Gesù a trovare Gesù, che si è "perso" nel terreno.

Preparazione

Preparare la mappa

- Disegnate una mappa dell'area di gioco su carta da pacchi (o simile). Idealmente con punti di rilievo come capanne nella foresta, bivi nel sentiero, grandi pietre ecc. che i bambini possano riconoscere facilmente! (Vedi coccodrillo)
- Il percorso dall'area di gioco a Gesù viene disegnato con colori diversi a seconda del numero di gruppi. (Ad esempio, 3 gruppi = 3 colori)
- La mappa viene ora tagliata in (3) parti (a seconda del numero di gruppi).
- Ogni parte viene ora tagliata di nuovo a caso (stile puzzle).

Suggerimento

Attenzione: in caso di pioggia, utilizzare carta plastificata o plastica da costruzione diretta (Jumbo o Coop), leggermente più spessa.

La storia

Gesù era con i suoi genitori nel tempio di Gerusalemme. I genitori tornano a casa e non si accorgono che Gesù è scomparso. Tornano indietro e lo cercano *ovunque!*

La Bibbia, Luca 2, 43-46

Sfida:

I servitori del tempio non ci vogliono nel tempio e cercano di scacciarci (acchiappatori).

Gioco

- I pezzi del tabellone sono distribuiti casualmente in un campo.
- Ogni gruppo ha un colore. Si cercano i pezzi di tabellone in un campo, indipendentemente dal colore.
- Si torna alla propria base con il pezzo del piano (si può trasportare solo 1 pezzo alla volta). I pezzi del colore del gruppo possono essere messi insieme direttamente. È possibile scambiare i pezzi colorati dell'avversario con uno dei propri presso il mazziere.
- Se un gruppo possiede tutti i pezzi della mappa, deve mostrare il proprio pezzo di mappa a Maria e Giuseppe al tempio.
- Naturalmente è necessario che tutti i gruppi ottengano la mappa completa e trovino Gesù.
- I mercanti possono influenzare questo aspetto.
- I catturatori possono influenzare questo aspetto.
- Nella zona di cattura, si può essere fermati battendo sulla schiena. Chi vince è deciso dal gioco "sasso-carta-forbice". In questo modo giovani e anziani hanno le stesse possibilità. Chi perde deve cedere il proprio pezzo di carta. (Se i leader sono dei catturatori, NON devono avere un pezzo di carta, altrimenti i bambini "inseguiranno" i leader invece di concentrarsi sulla raccolta e sul trasporto)

Chiusura del gioco

Quando tutti i gruppi hanno messo insieme la loro parte del piano, sono necessarie le "abilità teatrali" dei leader. Devono iniziare e ammettere che troveremo Gesù solo se saremo tutti uniti e metteremo insieme i pezzi del piano.

Partiamo tutti alla ricerca di Gesù.

Versione 1

Lo troviamo (il leader interpreta Gesù). Fattibile a seconda della visione biblica.

Versione 2

A destinazione troviamo un biglietto che dice che Gesù è già tornato a casa, ma ha lasciato una "merenda" per noi. Mangiamo la merenda insieme.

Varianti

- I catcher possono essere leader o bambini.
  - I leader possono dirigere meglio il gioco.
  - Per i bambini può essere divertente prendersi a vicenda.
- A seconda dell'andamento della partita, il mazziere può chiedere 2 o più pezzi dell'avversario in cambio di uno.
- Maria e Giuseppe possono anche essere normali leader.
- I mercanti non devono essere necessariamente fissi, possono anche muoversi sul campo di gioco. Tuttavia, devono essere contrassegnati da un bracciale o simili!
- Il percorso verso "Gesù" può essere più o meno lungo.
- Anche una preghiera può essere integrata in un percorso "lungo" verso Gesù. Segue l'ultimo tratto e la merenda.

Materiale

Pezzo	Cosa
1	Cartoncino tagliato in 3 pezzià 3 pezzi tagliati in piccoli pezzi
1-3	Nastro adesivo trasparente per incollare il piano
div	Nastro dissuasivo per uccelli per contrassegnare la base, il rivenditore o la zona di cattura
ev	Spuntino per l'obiettivo dalla mappa
ev	Travestimenti per Maria e Giuseppe

Fonte di riferimento

Immagine di copertina: clipart per gentile concessione dell'editore buch+musik ejw-service gmbh, Stoccarda - www.ejw-buch.de da: Jungscharleiter Grafik-CD plus; seconda edizione riveduta 2002
© buch+musik ejw-service gmbh, Stoccarda

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Gioco all'aperto
Gioco di ricerca
Gesù
Mappa
Bambini

Numero di partecipanti
1–20
20–30

Bibbia
Storia
Persona

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/dove-gesu