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