

# GRANDI GIOCHI COMPLETI CON MATERIALE EXTRA

*Il riferimento è sempre il fascicolo GRANDI GIOCHI E SERATE del sussidio,  
a cui viene integrato quanto segue.*

## STOP AND GO! *il riposo*

ALLEGHIAMO QUI UNA POSSIBILE SEQUENZA DI MINIGIOCHI PER IL PUNTO 1 (vedi manuale)

*ricorda di scrivere in piccolo sul foglio, come comanda, "RISOLVI SOLO IL PUNTO 1 E 4" (oppure altri due a tua scelta)*

### 1. TORRE INSTABILE

- **Materiale:** Bastoncini, mattoncini, o bicchieri di plastica.
- **Obiettivo:** Costruire la torre più alta possibile in 2 minuti.
- **Fase di riflessione:** Discutere in gruppo come migliorare la struttura per renderla stabile. Riprovare.
- **Chiave:** La pazienza e il piano sono essenziali per il successo.

### 2. CERCHIO DELLA MEMORIA

- **Materiale:** Nomi o oggetti scritti su cartoncini.
- **Obiettivo:** Ricordare una sequenza crescente di nomi o oggetti mostrati uno alla volta.
- **Fase di riflessione:** Quali strategie (ripetizione, associazione) possono aiutare a ricordare meglio?
- **Chiave:** La memoria è più efficace con metodi organizzati.

### 3. CATENA DI PAROLE

- **Materiale:** Nessuno.
- **Obiettivo:** Creare una catena di parole legate a un tema, con ogni giocatore che aggiunge una parola (es. "riposo – calma – serenità..."), per renderlo più difficile si può chiedere di collegare le sillabe (e. calMA - MArE - REspiro). Tempo: 3 minuti.
- **Fase di riflessione:** Come migliorare la collaborazione? Quali parole sono davvero significative?
- **Chiave:** La riflessione arricchisce il contenuto.

### 4. L'EQUILIBRIO

- **Materiale:** Un cucchiaino e una pallina per partecipante.
- **Obiettivo:** Trasportare la pallina in equilibrio lungo un percorso in 2 minuti.
- **Fase di riflessione:** Quali tecniche permettono di migliorare l'equilibrio?
- **Chiave:** La calma porta al controllo.

## 5. RICOSTRUISCI IL PUZZLE

- **Materiale:** Puzzle semplice (10-15 pezzi).
- **Obiettivo:** Completare il puzzle in 3 minuti.
- **Fase di riflessione:** Qual è il miglior metodo? Iniziare dai bordi o dalle figure principali?
- **Chiave:** La strategia supera l'impulsività.

## 6. PASSAGGI PRECISI

- **Materiale:** Palloni o oggetti simili.
- **Obiettivo:** Far passare il pallone a ogni membro della squadra senza farlo cadere. mettere regole stringenti come far passare la palla in un cerchio oppure far sì che attraverso i passaggi di TUTTI i membri si arrivi al canestro Tempo: 2 minuti.
- **Fase di riflessione:** Discutere sulla comunicazione e la coordinazione.
- **Chiave:** La chiarezza migliora il risultato.

## 7. TROVA L'ORDINE

- **Materiale:** Numeri o lettere da ordinare.
- **Obiettivo:** Riordinare elementi sparsi (es. numeri da 1 a 10) nel minor tempo possibile.
- **Fase di riflessione:** Qual è la strategia più efficiente? Suddividere i compiti?
- **Chiave:** L'ordine mentale aiuta nelle sfide.

## 8. DISEGNO COLLABORATIVO

- **Materiale:** Fogli grandi e pennarelli.
- **Obiettivo:** Disegnare un'immagine completa dove ogni partecipante contribuisce a turno. Tempo: 3 minuti.
- **Fase di riflessione:** Come migliorare il coordinamento e il risultato estetico?
- **Chiave:** Lavorare insieme produce risultati migliori.

## 9. CONTA ALLA CIECA

- **Materiale:** Nessuno.
- **Obiettivo:** Contare fino a 20, con ogni partecipante che dice un numero. Regola: nessuno può parlare insieme o toccare un numero già detto.
- **Fase di riflessione:** Qual è il metodo migliore per sincronizzarsi?
- **Chiave:** L'ascolto è fondamentale per il successo.

## 10. NODO UMANO

- **Materiale:** Nessuno.
- **Obiettivo:** I partecipanti formano un nodo umano intrecciando le mani e cercano di districarsi senza mai lasciare le mani degli altri. Tempo: 5 minuti.
- **Fase di riflessione:** Quanto è importante il dialogo? Come migliorare la collaborazione?
- **Chiave:** La riflessione rende i problemi risolvibili.

COME AL SOLITO SIETE LIBERI DI CREARE I VOSTRI MINIGIOCHI PER RENDERE TUTTO PIU' INTERESSANTE!

# AD OGNUNO IL SUO... RITO *il rito*

Alcune immagini che possono esserti d'aiuto:

FIGURA 1

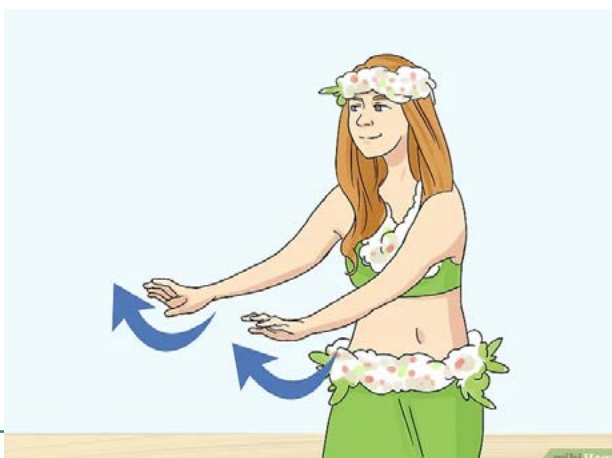
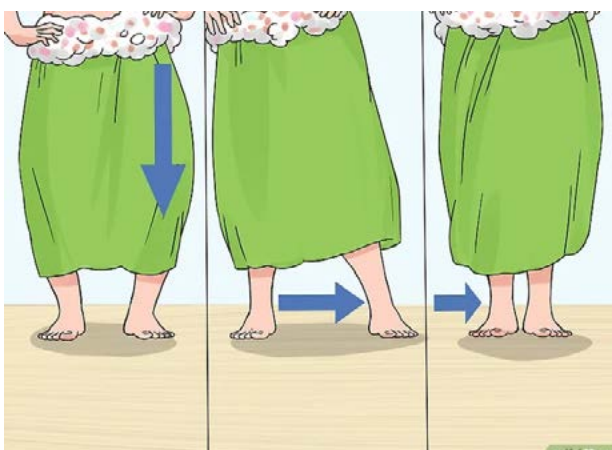
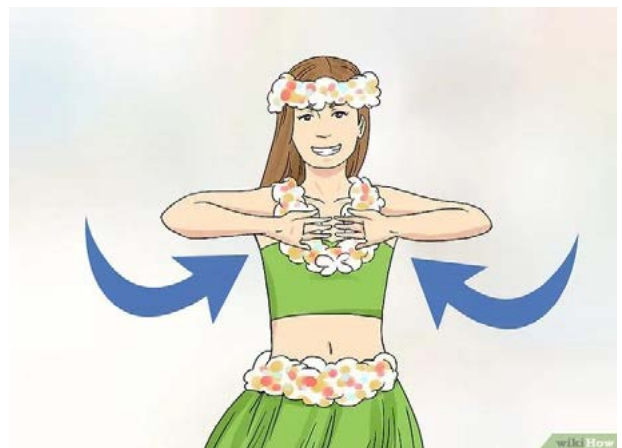
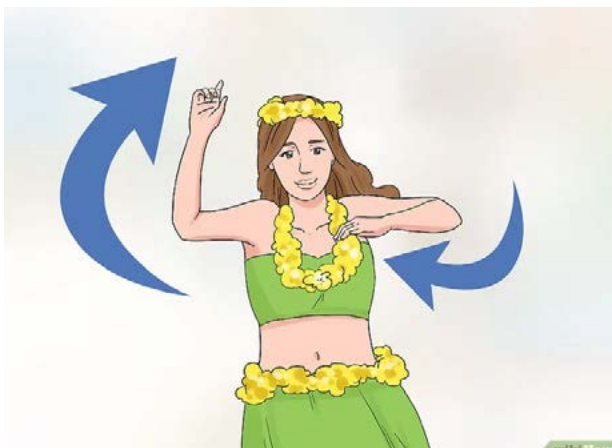
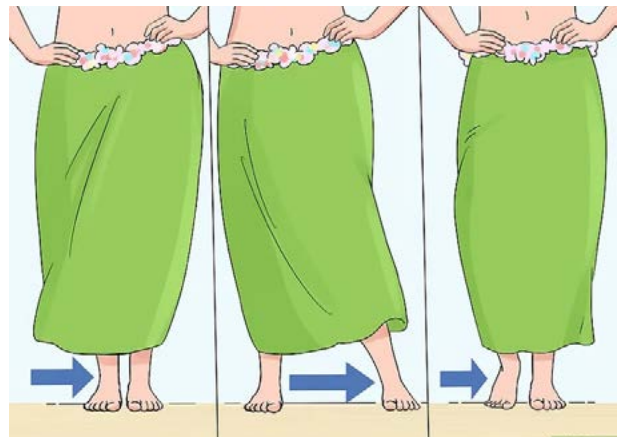
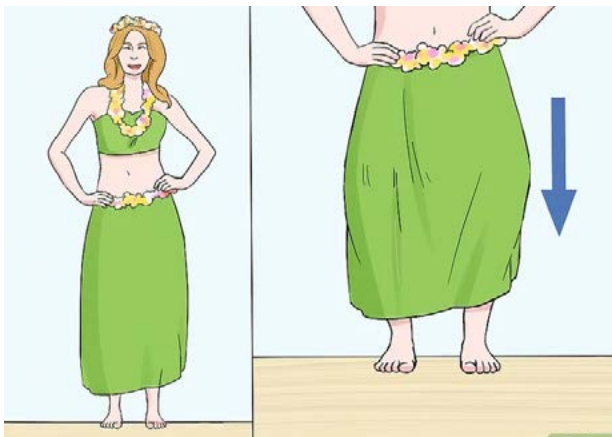


FIGURA 2



FIGURA 3

### Rune Alphabet & Symbol Meanings

<b>A=</b> 𐌰 <b>Ansuz</b> Odin God, Ancestors	<b>O=</b> 𐌵 <b>Othila</b> Ancestral Inherited Property, Genetics
<b>B=</b> 𐌲 <b>Berkana</b> Birth Earth Mother, Birth	<b>P=</b> 𐌹 <b>Peorth</b> Hearth Divination, Luck, Primal Law
<b>C=</b> 𐌺 <b>Kaunaz</b> Fire Fire, Knowledge	<b>Q=</b> 𐌺 <b>Kaunaz</b> Fire Fire, Knowledge
<b>D=</b> 𐌹 <b>Dagaz</b> Dawn Intuition, Light Within	<b>R=</b> 𐌹 <b>Raido</b> Wheel Solar Chariot, Rhythm
<b>E=</b> 𐌠 <b>Ehwaz</b> Horse Twin Gods, Relationships	<b>S=</b> 𐌱 <b>Sowulo</b> Sun Thunderbolt, Wheel of Power
<b>F=</b> 𐌴 <b>Fehu</b> Frey Wealth, Mother Rune	<b>T=</b> 𐌹 <b>Teiwaz</b> Victory Masculine Gods, Warrior Rune
<b>G=</b> 𐌶 <b>Gebo</b> Gift Divine Interaction	<b>U=</b> 𐌹 <b>Uruz</b> Power Primal Creative Force, Gateway
<b>H=</b> 𐌿 <b>Hagalaz</b> Air Transformation, Egg of Life	<b>V=</b> 𐌰 <b>Wunjo</b> Joy Kinship, Heritage, Joy
<b>I=</b> 𐌺 <b>Isa</b> Ice Cosmic Coherence	<b>W=</b> 𐌰 <b>Wunjo</b> Joy Kinship, Heritage, Joy
<b>J=</b> 𐌶 <b>Jera</b> Earth Cycles, Right Action	<b>X=</b> 𐌰 <b>Thurisaz</b> Thor Protection, Polarity, Regeneration
<b>K=</b> 𐌺 <b>Kaunaz</b> Fire Fire, Knowledge	<b>Y=</b> 𐌹 <b>Eiwaz</b> Death Tree of Life, Dreaming, Magic
<b>L=</b> 𐌺 <b>Laguz</b> Water Fertility, Living Renewal	<b>Z=</b> 𐌹 <b>Algiz</b> Protection Divine Protection, Sanctuary
<b>M=</b> 𐌹 <b>Mannaz</b> Man Divine Union, Manifestation	<b>TH=</b> 𐌰 <b>Thurisaz</b> Thor Protection, Polarity, Regeneration
<b>N=</b> 𐌹 <b>Nauthiz</b> Necessity Needs, Friction, Shadow	<b>NG=</b> 𐌹 <b>Inguz</b> Fertility True Love, Music, Harmony

FIGURA 4

<b>А а Б б В в Г г Д д Е е Ё ё Ж ж</b>
A a B b V v G g D d Yeh yeh Yo yo Zh zh
<b>З з И и Й й К к Л л М м Н н О о</b>
Z z Ee ee Ih ih K k L l M m N n O o
<b>П п Р р С с Т т У у Ф ф Х х Ц ц</b>
P p R r S s T t U u F f X x Tz tz
<b>Ч ч Ш ш Щ щ Ъ ъ Ы ы Э э Ю ю Я я</b>
Ch ch Sh sh Shch shch - ih - Eh eh Yu yu Ya ya



# CATTURA IL MOMENTO *la festa*

Ecco qui di seguito alcune proposte da far vivere alle squadre!

## OGGETTI DA TROVARE

Obiettivi	Punti
Un fiore del colore della squadra	20
Un cartello stradale del divieto di sosta	10
Un gatto nero	30
Una panchina di legno	10
Una bandiera	20
Numero civico n.24	30
Un oggetto antico o vintage	20
Una chitarra	30
Un giocattolo	20
Una forchetta	10
Una calamita	10
Un cappello di paglia	20
Una candela	10
Un braccialetto di perle	20
Delle scarpe giallo fluo	40
Una pallina da tennis	20
Degli occhiali da vista	20
Una cravatta del colore della squadra	30
7 mollette del bucato	20
Maschera e boccaglio	30

## AZIONI DA COMPIERE

Obiettivi	Punti
Scattare una foto con una suora	30
Fare un complimento ad una persona	10
Raccontare una barzelletta a qualcuno	10
Fare un balletto con un passante	20
Regalare un fiore appena colto ad un passante	20
Fare una piramide umana	30
Battere il 5 ad un bambino	20
Fare un selfie con il personaggio più importante del Paese	40
Entrare in un bar e salutare	30
Farsi comprare qualcosa da mangiare da un passante	40
Cantare con un passante	30
Aiutare un passante a trasportare una borsa o un oggetto pesante	20
Fare un tuffo in piscina	50
Fare il manichino in una vetrina	50
Scrivere un bigliettino gentile e infilarlo sotto la porta di una casa	30
Salire su un albero	20
Accarezzare un cavallo	30
Fare una foto nel punto più alto del Paese	30
Realizzare la scritta GREST con i componenti della squadra	20
Giocare a braccio di ferro con un passante	30

# LA MACCHINA DEL TEMPO

## DELLA MISERICORDIA

### la riconciliazione

#### EPOCA 1: ANTICO EGITTO – IL FARAONE E IL SERVITORE

##### STORIA

La squadra si ritrova in un antico palazzo egiziano. Un giovane servitore ha involontariamente rotto un prezioso vaso sacro appartenente al faraone. Temendo una punizione severa, si è nascosto. Quando i ragazzi lo incontrano, lui è spaventato e chiede loro aiuto per capire cosa fare. Intanto, una guardia inizia a cercarlo nel palazzo.

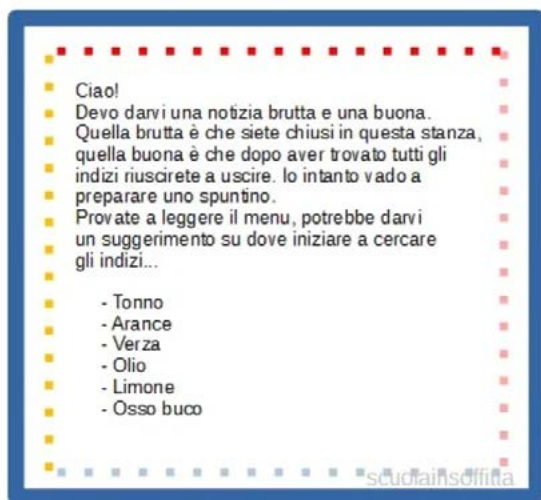
##### SUGGERIMENTI E TRAVESTIMENTI

- » Tunica semplice in colori chiari
- » Cintura o corda in vita
- » Sandali semplici o anche ciabatte come beige o bianco

##### ENIGMA

La squadra trova una tavoletta con geroglifici e deve decifrarla per scoprire un messaggio che dice: *“La verità è preziosa come l’oro”*. I geroglifici rappresentano valori come onestà e coraggio, suggerendo che la compassione può essere dimostrata dicendo la verità.

Esempio:



##### DECISIONE DI RICONCILIAZIONE

La squadra può scegliere di:

- » Nascondere il vaso rotto
- » Aiutare il servitore a scappare rischiando di essere catturato
- » Aiutare il servitore a confessare al faraone rischiando una punizione severa

##### CONCLUSIONE DELLA STORIA

Se scelgono di confessare, il faraone, toccato dalla sincerità, perdonerà il servitore. I ragazzi imparano che la misericordia può portare al perdono, soprattutto quando si ammettono gli errori.

## EPOCA 2: MEDIOEVO – LA GUARITRICE E IL VILLAGGIO

### STORIA

La squadra arriva in un villaggio medievale, dove incontrano una guaritrice accusata di stregoneria perché usa erbe per curare. Gli abitanti, spaventati dalla sua conoscenza delle erbe, la vedono come una minaccia e chiedono che venga allontanata. I ragazzi devono aiutare la guaritrice a dimostrare la sua innocenza, risolvendo enigmi legati alle sue conoscenze erboristiche.

### SUGGERIMENTI TRAVESTIMENTI

- » Tunica lunga o veste semplice
- » Cappuccio o mantella che può coprire parte della testa, che sembri un po' misteriosa
- » Bracciali o collane semplici con piccoli dettagli naturali (es. pietre)
- » Borsa di stoffa o sacchetti in cui tenere le erbe, con piccole boccette o vasi che evocano l'idea di rimedi naturali.
- » Erbe essiccate legate insieme con spago, o un piccolo mazzo di erbe aromatiche (come rosmarino o lavanda) che può essere portato come amuleto di protezione.
- » Mortai e pestelli come accessorio simbolico, o piccole bottigliette di liquido che sembrano pozioni curative.

### GIOCO

Bendare a turno un componente della squadra e fargli annusare degli aromi diversi (menta, rosmarino, lavanda, caffè, the, basilico, timo...). Se la squadra allo scadere del tempo avrà indovinato tutti gli odori potrà ottenere l'indizio *"lo voglio solo curare i miei amici"* per capire come comportarsi.

### DECISIONE DI RICONCILIAZIONE

La squadra può scegliere di:

- » Suggestire alla guaritrice di lasciare il villaggio
- » Aiutarla nel preparare una pozione che possa far cambiare idea a tutti
- » Potare la strega dal capo del villaggio che può darle il diritto di rimanere nel villaggio ma rischiando di essere invece imprigionata

### CONCLUSIONE DELLA STORIA

Scegliendo la via della comprensione, la squadra aiuta a cambiare la percezione della guaritrice tra gli abitanti, e questi la accolgono. I ragazzi apprendono che la misericordia implica ascolto e comprensione verso chi è diverso.

## EPOCA 3: RINASCIMENTO ITALIANO – L'ARTISTA INCOMPRESO

### STORIA

Nel pieno Rinascimento, un giovane artista sta lavorando a un'opera innovativa, ma viene ridicolizzato dai cittadini per il suo stile eccentrico. Deluso, pensa di abbandonare la sua arte. La squadra lo incontra mentre si lamenta di non essere accettato e chiede loro consiglio su cosa fare.

### SUGGERIMENTI TRAVESTIMENTI

- » Tunica o camicia tutta colorata
- » Pennello o tavolozza
- » Un piccolo blocco di carta o rotolo di pergamena da portare sotto il braccio

### GIOCO

Tutta la squadra si mette in fila e l'animatore chiama o un colore o una sequenza di colori (ad esempio, Rosso e Giallo) oppure un pattern (es. Militare, maculato...). Il primo della fila deve correre e raccogliere un oggetto del colore richiesto. Solo un giocatore alla volta può correre alla ricerca dell'oggetto, e deve tornare con l'oggetto prima che un altro compagno di squadra possa partire. Nel caso in cui sia fatto a sfida tra due squadre, solo quella vincitrice avrà l'indizio. Se invece è una sola squadra a svolgere il gioco, allora dovrà raccogliere un numero minimo di oggetti nel tempo del gioco per riuscire a ottenere l'indizio: *"In ogni grande artista c'è un mondo da scoprire e un fuoco che non si deve mai spegnere."*

### DECISIONE DI RICONCILIAZIONE

I ragazzi possono:

- » Incoraggiare l'artista a proseguire e a credere nel suo talento, dimostrandogli sostegno.
- » Sugerirgli di conformarsi allo stile dell'epoca (evitando conflitti con il pubblico).
- » Convincerlo a cambiare lavoro per non essere più deriso.

### CONCLUSIONE DELLA STORIA

Scegliendo di sostenerlo, l'artista prosegue nel suo lavoro e diventa famoso per la sua originalità. La squadra capisce l'importanza della misericordia come accettazione degli altri per come sono.



## EPOCA 4: RIVOLUZIONE INDUSTRIALE – IL GIOVANE LAVORATORE

### STORIA

In una fabbrica dell'epoca industriale, un giovane lavoratore ha danneggiato accidentalmente una macchina. Ora rischia il licenziamento, e senza il lavoro, non potrà sostenere la famiglia. La squadra deve decidere come aiutare il ragazzo e se rivelare o meno il suo errore al caposquadra.

### SUGGERIMENTI TRAVESTIMENTI

- » Pantaloni larghi e scuri
- » Gilet o giacche di tessuto ruvido o denim, con tasche per un look pratico.
- » Grembiuli di tela o pelle per proteggersi durante il lavoro.
- » Guanti di stoffa o pelle (anche semplici guanti da lavoro).

### ENIGMA



I ragazzi devono risolvere un puzzle meccanico con ingranaggi e leve per mostrare come riparare la macchina. I ragazzi ricevono dall'animatore una griglia e degli ingranaggi che devono riuscire ad incastrare tutti all'interno della griglia data (tipo tetris, da costruire a piacimento). Nel caso in cui sia fatto a sfida tra due squadre, solo quella vincitrice avrà l'indizio. Se invece è una sola squadra a svolgere il gioco, allora dovrà terminare il puzzle nel tempo stabilito del gioco per riuscire a ottenere l'indizio: *“Gli errori si riparano meglio insieme, come ingranaggi che tornano al loro posto.”*

*Esempio:*

### DECISIONE DI RICONCILIAZIONE

I ragazzi possono:

- » Sostenere il lavoratore presentando al caposquadra le prove del suo impegno e proponendo di riparare la macchina.
- » Lasciare che il lavoratore accetti la colpa da solo.
- » Nascondere tutte le prove della sua colpevolezza per evitare che il lavoratore perda il proprio lavoro.

### CONCLUSIONE DELLA STORIA

Mostrando al caposquadra la dedizione del ragazzo e offrendosi di aiutare, i ragazzi fanno in modo che non venga licenziato. Imparano che la misericordia può dare una seconda possibilità a chi è in difficoltà.

## EPOCA 5: FUTURO DISTOPICO – IL ROBOT SENZA CUORE

### STORIA

In un futuro distopico, le persone vivono isolate e immerse nella tecnologia. La squadra incontra un robot che sta imparando a sviluppare emozioni, ma viene respinto da tutti gli esseri umani che lo credono freddo e incapace di emozionarsi.

### SUGGERIMENTI TRAVESTIMENTI

- » Usa scatole di cartone decorate con fogli di alluminio o vernice argentata per creare un aspetto “meccanico”.
- » Ingranaggi disegnati su una maglietta o incollati come decorazioni sul vestito.
- » Guanti argentati per simulare mani robotiche e cerchi di carta intorno agli occhi per un look robotico semplice.

### GIOCO

A turno l'animatore consegnerà a un componente della squadra un fogliettino con scritta una frase e un'emozione. Il componente della squadra dovrà recitare la frase facendo trasparire l'emozione richiesta. Quando il resto della squadra indovinerà l'emozione si potrà passare il turno alla persona successiva. Nel caso in cui sia fatto a sfida tra due squadre, solo quella che avrà fatto indovinare più emozioni avrà l'indizio. Se invece è una sola squadra a svolgere il gioco, allora dovrà far indovinare un numero minimo di emozioni in un tempo prestabilito per riuscire a ottenere l'indizio: *“Le emozioni, come gli ingranaggi, lavorano invisibili: ciò che conta è sentirle, non vederle.”*

Esempio:

- » L'amore è una canzone che non finisce mai. Tratta da Bambi – **Tristezza**
- » Quando il mondo ti volta le spalle non devi far altro che voltargli le spalle anche tu. Tratta da Il Re Leone - **Gioia**
- » Lei lo avvertì di non lasciarsi ingannare dalle apparenze perché la vera bellezza si trova nel cuore. Tratta da La Bella e la Bestia - **Disgusto**
- » Sei matta, svitata, hai perso la testa... Ma ti dirò un segreto: tutti i migliori sono matti. Tratta da Alice nel paese delle meraviglie - **Amore**
- » Solo un atto di vero amore può sciogliere un cuore di ghiaccio Tratta da Frozen - **Vergogna**
- » Specchio specchio delle mie brame, chi è la più bella del reame? Tratta da Biancaneve e i sette nani - **Confusione**
- » Non smettere di sognare, solo chi sogna può volare. Tratta da Le avventure di Peter Pan - **Delusione**
- » La tua mente è come quest'acqua, amico mio: quando viene agitata diventa difficile vedere, ma se le permetti di calmarsi la risposta ti appare chiara. Tratta da Kung Fu Panda - **Ansia**
- » “Ohana” significa famiglia, famiglia significa che nessuno viene abbandonato o...dimenticato. Tratta da Lilo e Stitch - **Stupore**
- » Verso l'infinito e oltre! Tratta da Toy Story - **Paura**

### DECISIONE DI RICONCILIAZIONE

I ragazzi possono:

- » Non cercare di insegnare al robot le emozioni in maniera teorica ma includendolo nel loro gruppo affinché le possa lui stesso sperimentare.
- » Segregare il robot con un gruppo di robot perché possa stare con macchine come lui e non sentirsi escluso.
- » Abbandonare il robot, ritenendo inutile il tentativo di insegnargli le emozioni.

### CONCLUSIONE DELLA STORIA

Scegliendo di insegnare la misericordia al robot, trasformano il mondo freddo del futuro in una società che riscopre il valore della compassione e dell'amore, imparando che la misericordia può cambiare anche i cuori più “meccanici.”

## SOLUZIONE: LA PAROLA CHIAVE PER RIATTIVARE LA MACCHINA DEL TEMPO

Per riparare la macchina del tempo, le squadre devono **scrivere su un foglio una singola parola chiave**, che rappresenta il concetto di riunire le epoche e superare i conflitti temporali. La parola è:

### “ARMONIA”

L'animatore dovrà consegnare a tutte le squadre un foglio con disegnati un numero di spazi pari al numero delle lettere della parola. Gli indizi raccolti durante il gioco conducono le squadre a questa parola. Anche senza tutti gli indizi, è possibile dedurre la soluzione grazie al ragionamento e al collegamento dei concetti presentati.

#### Indizio 1 – Preistoria

☐ **Testo dell'indizio:**

*“Quando il gruppo lavora insieme, tutto si sistema.”*

☐ **Suggerisce:** L'importanza dell'unità e della collaborazione, creando armonia tra le parti.

#### Indizio 2 – Antico Egitto

☐ **Testo dell'indizio:**

*“L'equilibrio mantiene tutto in ordine, proprio come una bilancia.”*

☐ **Suggerisce:** Il concetto di equilibrio, che si collega ad “armonia”.

#### Indizio 3 – Medioevo

☐ **Testo dell'indizio:**

*“La pace è il dono più grande che possiamo costruire insieme.”*

☐ **Suggerisce:** L'idea di pace come espressione di armonia.

#### Indizio 4 – Rivoluzione Industriale

☐ **Testo dell'indizio:**

*“Gli ingranaggi girano senza problemi solo quando si muovono in sintonia.”*

☐ **Suggerisce:** La collaborazione e la sintonia come sinonimi di armonia.

#### Indizio 5 – Futuro

☐ **Testo dell'indizio:**

*“Il tempo è come un puzzle: passato, presente e futuro devono combaciare perfettamente.”*

☐ **Suggerisce:** L'idea di armonia tra diverse epoche.

# ESCAPETIME *la memoria*

## SVOLGIMENTO

*“Siete stati vittima di un furto del tempo durante il GREST, ma non vi preoccupate: lo scienziato pazzo sta arrivando... ma prima di iniziare dovete un attimo controllare di avere tutto l'occorrente nella borsa:*

- ☐ *Vassoio;*
- ☐ *Agenda;*
- ☐ *Lampadina;*
- ☐ *Imbuto;*
- ☐ *Goniometro;*
- ☐ *Indumento;*
- ☐ *Enigmistica.*

*Scrivete la lista e controllatela, ma in fretta... che il tempo scorre...”*

Questa narrazione da proporre alle squadre descrive il materiale necessario da fornire ai ragazzi quando hanno fatto il loro ingresso nella stanza del Cre-Grest “VIA VAI” all'interno di una BORSA che dovranno trovare abbastanza facilmente. Chi farà la narrazione potrà ripetere un'altra volta la lista degli oggetti. Gli oggetti elencati prima sono un esempio: ognuno può scegliere quelli che vuole in base alle proprie disponibilità, l'importante è che l'iniziale sia corretta per formare la parola VALIGIE. Se proprio non comprendono la narrazione, procedete pure fornendo il primo aiuto: specificate però che ogni aiuto che verrà loro fornito aggiungerà 5 minuti alla loro corsa verso la soluzione finale!

## [1°AIUTO □ “GUARDATE LE INIZIALI E ANAGRAMMATELE” (+ 5 MINUTI)]

Questo deve essere il contenuto delle VALIGIE e qua sotto vi spieghiamo a che cosa servirà per la prosecuzione del gioco:

- ☐ VALIGIA 1 (*valigia per confondere*): mettete in questa valigia tutto ciò che possa ricordare il Cre-Grest VIA VAI, come magliette dei bambini e degli animatori, cappellini, braccialetti, loghi stampati, ecc.
- ☐ VALIGIA 2: mettete in questa valigia tante foto del Cre-Grest VIA VAI con varie date e un DADO con coperti i numeri 1, 4 e 6. Tra le foto ce ne dovranno essere solo 2 datate 14/6 (come i numeri coperti), dietro le quali andranno inserite due parole segrete;
- ☐ VALIGIA 3: mettete in questa valigia libri vari (divina commedia, libri di viaggi, atlanti e libri di narrativa, ecc.), ma solo uno deve avere come copertina il LOGO del Cre-Grest VIA VAI. Mettete anche un DADO con coperti i numeri 3 e 5: questo creerà il numero 35 corrispondente alla pagina del LIBRO con il LOGO nella quale dovrete inserire l'ALFABETO per trovare il significato delle parole segrete delle foto.

**ALFABETO** (a titolo esemplificativo, può essere cambiato a piacimento)

Lettere e loro “traduzione”																					
?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
a	b	c	d	e	f	g	h	i	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	x	z

- PAROLA SEGRETA PER LA FOTO N°1: □ □ □ □ □ □ □ □ (TUXTUTTI);
- PAROLA SEGRETA PER LA FOTO N°2: a scelta, purché il secondo messaggio contenga un luogo o una stanza precisi ed esistenti nel vostro oratorio e che indichi la seconda tappa del gioco.

Nel caso non comprendano come utilizzare gli strumenti a loro disposizione, fornitegli il seguente aiuto:

## [2° AIUTO: "LE MAESTRE VE LO RIPETONO FIN DALLE ELEMENTARI, LEGGERE FA BENE!" (+ 5 MINUTI)]

La seconda stanza o luogo dovrà essere decorata con cartelloni, foto di giochi e gite relative al GREST "TUXTUTTI".

In questa nuova tappa dovrete posizionare:

- ☐ un tavolo con il TESTO seguente per riniziare il gioco:
  - *"Eccovi, sono di nuovo io, il GREST TOC TOC!  
Il tempo sta per scadere, ma per fortuna siete a metà del viaggio...  
Per salvarmi mancano ancora pochi passi... il primo sarà risolvere il piccolo cruciverba sul tavolo,  
con il quale troverete la via giusta per trovare la CURA a questo furto... Ricordatevi... il tempo sta per scadere!"*
- ☐ un CRUCIVERBA a tema cura con soluzione "KIT SOCCORSO"
- ☐ PUZZLE raffigurante una chiave e con indizi sul retro
- ☐ vari KIT DI PRONTO SOCCORSO
- ☐ vari CESTINI contenenti oggetti vari, palloncini e una CHIAVE
- ☐ FORZIERE/SCATOLA con lucchetto contenente LOGO GREST "TOC TOC"

Una volta letto il TESTO, i ragazzi si appresteranno a risolvere il CRUCIVERBA a tema *cura* e con soluzione KIT SOCCORSO (i cruciverba sono allegati alla fine di questo documento; le definizioni sono esemplificative e possono essere cambiate a piacimento anche attraverso dei generatori di cruciverba con parole nascoste che si trovano sul web).

Questo cruciverba li porterà alla ricerca dei KIT di PRONTO SOCCORSO. Nella stanza o luogo ne dovranno essere preparati alcuni, ma solo in una di questi ci dovranno essere vari medicinali e strumenti contrassegnati da lettere di vari colori, ma solo quelle rosse andranno a formare la parola "PUZZLE". Si potrebbe evitare lo spreco di scatole di medicinali stampandole e cercandole sul web.

Risolto questo enigma, dovrete consegnare alla squadra un PUZZLE scomposto raffigurante una CHIAVE (il puzzle descritto è allegato alla fine di questo documento, altrimenti potete crearne uno voi disegnandolo). Dopo aver creato/stampato il foglio del puzzle, dovrete scrivere sul retro le parole "CESTO" e "BOOM". Solo dopo aver fatto questo secondo passaggio, ritagliate seguendo le linee.

Una volta completato il puzzle, sarà possibile identificare nella parte posteriore le parole "CESTO" e "BOOM". Loro dovranno dunque cercare tra i cesti quello che contiene i palloncini; se non riescono a proseguire, consegnargli questo indizio:

## [3° AIUTO ☐ "CON UN AGO, SE LO SCOPPI, FA UN RUMORE TIPO BOTTI" (+ 5 MINUTI)]

Nella stanza dovranno essere presenti altri cesti contenenti vari oggetti di scena per sviare, mentre in uno dei cesti dovranno essere presenti dei palloncini sgonfi ed all'interno di uno dei palloncini dovrete inserire la CHIAVE che permetterà di aprire il FORZIERE/SCATOLA. Cercare di camuffare il più possibile il palloncino per non farlo vedere subito (chiuderlo in una scatola, in un sacchetto, mischiarlo con altri oggetti...).

Questa chiave permetterà loro di aprire il FORZIERE/SCATOLA contenente il LOGO del Cre-Grest "TOC TOC" e il testo qui sotto, permettendo loro di terminare il gioco!

*"GRAZIE. GRAZIE DAVVERO. Grazie per avermi cercato in questo viaggio nella memoria e nella cura. Ora correte in oratorio e gridate il mio nome agli animatori che segneranno il tempo che avete impiegato a trovarmi".*

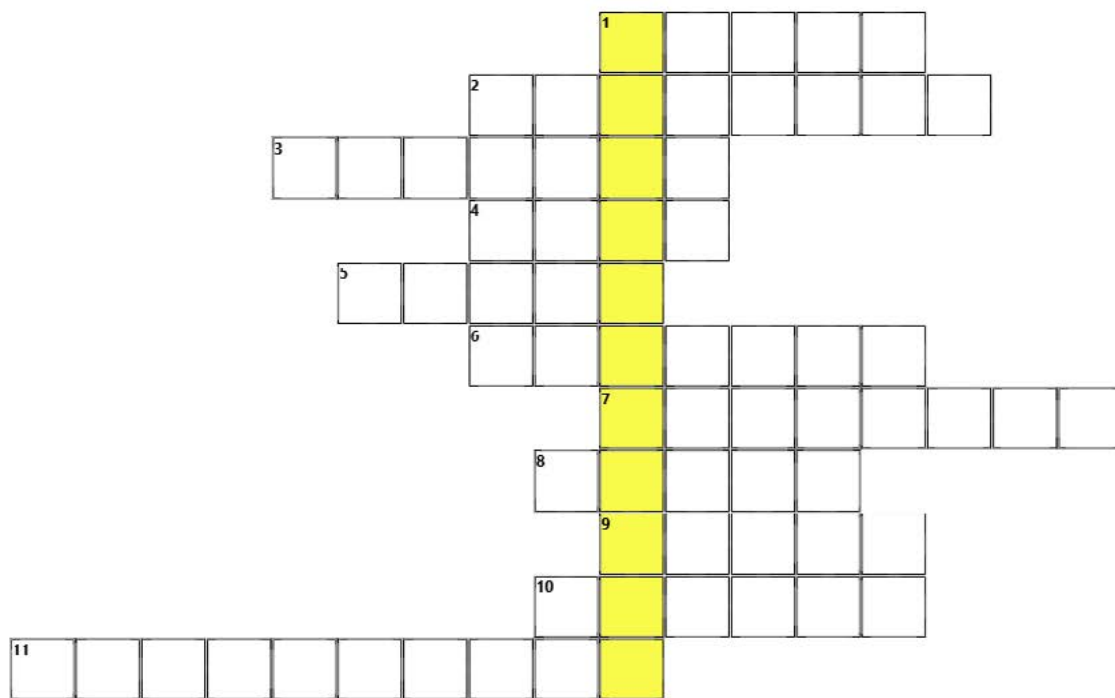
Questo gioco è facilmente utilizzabile per le diverse fasce d'età presenti al Cre-Grest: adattate i suggerimenti in base a ciò che pensate possa essere di facile soluzione per i vostri ragazzi!

Per determinare il vincitore si potrebbe giocare tutti insieme in contemporanea, facendo bene attenzione a quante stanze servono e alla quantità di materiali da preparare. In questo caso vincerà la squadra che impiegherà meno tempo.

Il gioco si può proporre anche a squadre separate, quindi giocandoci in momenti differenti della stessa giornata oppure su più giornate di Cre-Grest: in questo caso bisognerà fare attenzione ai diversi suggerimenti che a volte vengono "spifferati" di squadra in squadra, e dunque sarebbe meglio modificarli per i diversi momenti in cui verrà fatto il gioco. Anche stavolta il vincitore sarà la squadra che impiegherà meno tempo per arrivare alla soluzione finale!



## ESCAPE TIME



1. Animale tipico australiano

2. Indicata una durata di 3 anni

3. Lo fanno i ladri quando entrano in una casa

4. Scese sulla Terra facendosi uomo

5. Viaggia sui binari

6. Oro, mirra e...

7. Riunione dei cardinali per eleggere un nuovo Papa

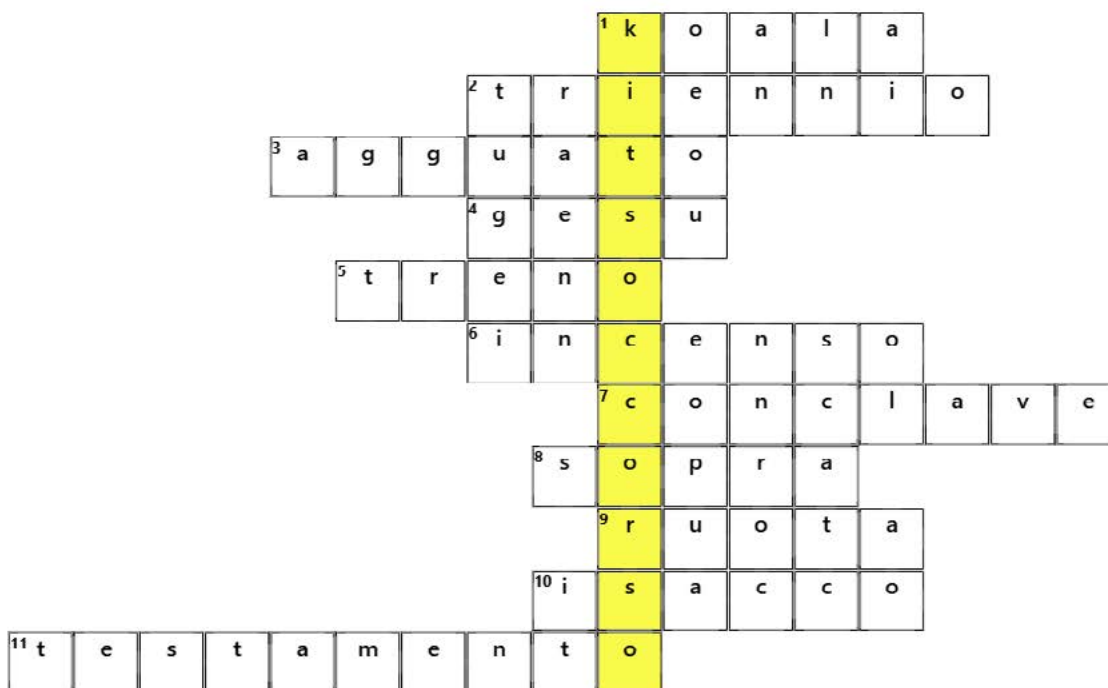
8. Contrario di sotto

9. Sono 4 in una macchina

10. Figlio di Giacobbe

11. C'è quello Vecchio e quello Nuovo

## ESCAPE TIME



1. Animale tipico australiano

2. Indicata una durata di 3 anni

3. Lo fanno i ladri quando entrano in una casa

4. Scese sulla Terra facendosi uomo

5. Viaggia sui binari

6. Oro, mirra e...

7. Riunione dei cardinali per eleggere un nuovo Papa

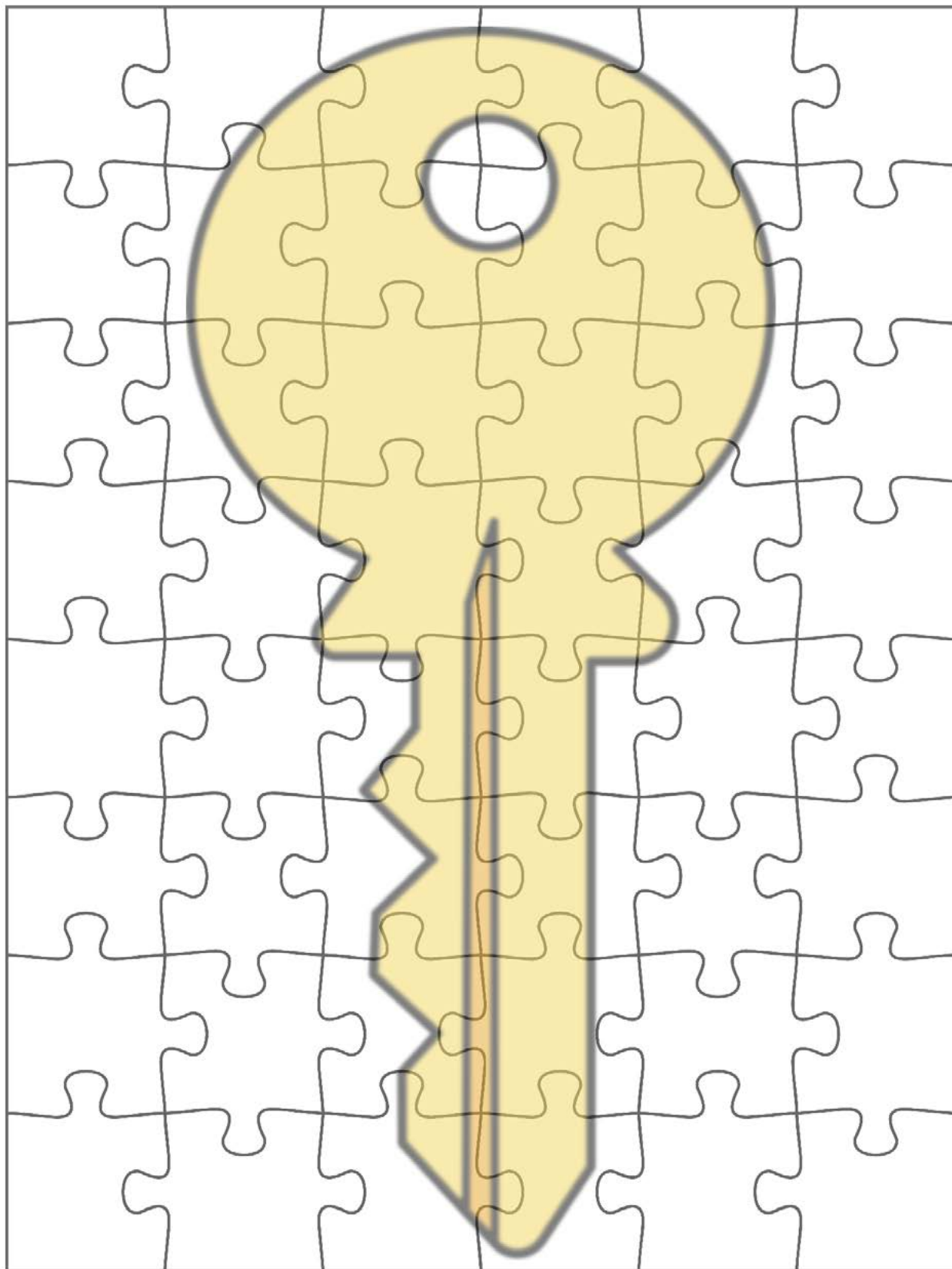
8. Contrario di sotto

9. Sono 4 in una macchina

10. Figlio di Giacobbe

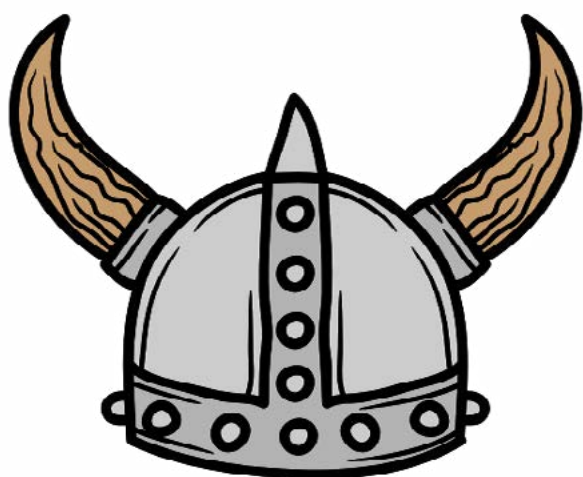
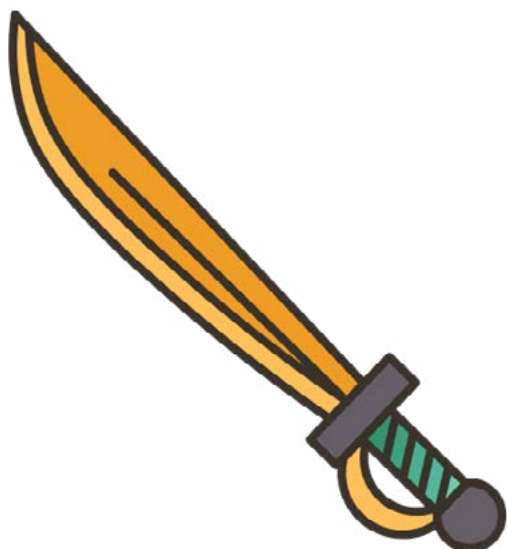
11. C'è quello Vecchio e quello Nuovo

MATERIALE: PUZZLE



# LA GRANDE BATTAGLIA PER NARNIA

*grande gioco a tema storia*







# ROMA, *serata* *di comunità* NON FAR LA STUPIDA STASERA

*Questa serata è pensata per condividere con tutta la comunità del Cre-Grest, con i ragazzi ma anche con le loro famiglie, non solo una serata divertente e di giochi ma una vera e propria rappresentazione del tema di quest'anno e di tutto ciò che i ragazzi e le ragazze stanno vivendo (o hanno vissuto in caso di una serata finale oppure vivranno nel caso di una serata iniziale) durante l'esperienza di Toc Toc.*

*Sarà uno spettacolo interattivo, gli animatori lo condurranno dal palco e interagiranno con tutto il pubblico giocante oppure con una parte di esso, a seconda delle varie prove.*

*Lo spettacolo racconta di un viaggio: il nostro protagonista attraverserà in 6 tappe, la città di Roma, ciascuna di queste rappresenta una delle 6 declinazioni del tema del Cre Grest 2025: il Giubileo. Ogni episodio che verrà portato in scena dagli animAttori è infatti volto alla conoscenza di una distinta dimensione del Giubileo, ed è ambientato in un particolare luogo della città di Roma, sarà un viaggio collettivo per la città del Giubileo! solo affrontando tutti i diversi momenti (sotto forma di quiz e giochi) è possibile capire a pieno il significato integrale di Toc Toc.*

## SVOLGIMENTO

La struttura della serata sarà quella di uno spettacolo interattivo.

Il gruppo animatori conduce il gioco mettendo in scena uno spettacolo teatrale, durante il quale sarà, a più riprese, richiesta la partecipazione di tutto il pubblico (ragazzi con le proprie famiglie) o una parte di esso.

## MATERIALE GENERICO

Mappa di Roma con i 6 luoghi segnati

## TRAMA

Il viaggio del nostro protagonista si articola in 6 tappe, ciascuna delle quali rappresenta una delle 6 declinazioni del tema del Cre Grest 2025: il Giubileo. Ogni episodio che verrà portato in scena dagli animAttori è infatti volto alla conoscenza di una distinta dimensione del Giubileo, e solo affrontando i diversi momenti (sotto forma di quiz e giochi) è possibile capire a pieno il suo significato integrale.

*Un ragazzo che vive a Roma non capisce cosa sta succedendo nella sua città. Chiedendo in giro, tutti continuano a parlare di questo Giubileo, ma lui non ha idea di cosa sia. Sa solo che la sua quotidianità è alterata dalla folla di gente che ha invaso Roma e questo lo infastidisce molto: la metro è stracolma, in ogni bar c'è coda anche solo per un caffè, i ristoranti sono tutti prenotati.*

*Determinato a voler capire cosa spinge tutto il mondo a recarsi contemporaneamente nella sua città, chiede informazioni ad un volontario, che gli fornisce una mappa in cui sono evidenziati 6 luoghi, ma senza dargli spiegazioni precise. Gli dice semplicemente che se vuole capire a fondo il significato del Giubileo, deve percorrere ciascuna di esse in ordine e affrontare le sfide che troverà lungo il suo cammino.*

*Il nostro protagonista parte in direzione della prima tappa...*

## GIOCO 1: RIPOSO

**Materiale:** Per questo minigioco verrà reso disponibile a ciascun spettatore un QR code con all'interno dei file audio da ascoltare in autonomia (Es. caffè che bolle, rumore dei tacchi sul pavimento ecc.).

**Sviluppo:** Ognuno dovrà indovinare tutti i rumori appena ascoltati. Con la difficoltà in più che di sottofondo durante l'attività verrà riprodotto il rumore delle onde del mare per richiamare la barca, simbolo del riposo.

**Obiettivo:** Per riconoscere al meglio i rumori ascoltati bisogna fermarsi.

Fermarsi significa dedicare tempo a me stesso, agli altri e a Dio. Significa accorgersi di quello che c'è attorno a me e contemplarlo. Non dipende tutto da me e dal mio lavoro.

## GIOCO 2: MEMORIA

**Materiale:** Una pietra (vera o costruita in cartone)

**Sviluppo:** Per questo minigioco si chiede la partecipazione 10/20 persone dal pubblico di età differenti.

I giocatori salgono sul palco, e si dispongono in fila.

Viene data la pietra al primo della fila, al quale viene posta una domanda. Il primo giocatore risponderà a questa con "Pietra" e passerà la pietra al secondo giocatore. A quest'ultimo viene ora fatta una seconda domanda a cui dovrà rispondere con la risposta alla domanda precedente, ricordandosi cosa era stato chiesto. Dopo aver risposto passerà la pietra al terzo giocatore che risponderà alla seconda domanda posta e così via.

La prova viene superata se vengono fornite almeno 5 risposte esatte.

**Obiettivo:** Questo gioco punta la sua attenzione sulla memoria non solo del singolo ma di tutti i partecipanti.

Fare memoria è ripercorrere la mia storia e capire che devo dire grazie a molte persone per quello che sono. Mi riconosco anche inserito in una comunità che ha la sua storia e che in quella può trovare forza e speranza per il futuro.

## GIOCO 3: RICONCILIAZIONE

**Materiale:** Un lucchetto, Una chiave, Due enigmi diversi (uno per i genitori, e uno per i bambini).

**Sviluppo:** Vengono selezionati tra il pubblico 5/10 ragazzi e 5/10 genitori che costituiranno rispettivamente le due squadre: quella dei bambini e quella dei genitori.

Prima di iniziare a risolvere l'indovinello viene detto ad entrambe le squadre che il simbolo di questa tappa è il LUCCHETTO APERTO.

Ad ognuna di esse verrà fornito un enigma da risolvere con due soluzioni differenti che resteranno ad indicare i luoghi dove trovare rispettivamente la chiave e il lucchetto chiuso.

Solo con la collaborazione tra le due squadre (dove una dona all'altra il proprio oggetto) si riuscirà ad arrivare alla risoluzione finale del minigioco con il lucchetto aperto.

**Obiettivo:** la misericordia è ciò che ci permette di aprire il lucchetto e sciogliere così le catene che ci tengono legati, sia verso noi stessi, sia verso gli altri. Questa è la misericordia, donare gratuitamente senza aspettarsi di ricevere nulla in cambio.

## GIOCO 4: RADUNO

**Materiale:** Nessuno

**Sviluppo:** Tutta la platea è chiamata a partecipare.

Il conduttore della tappa dice una alla volta una caratteristica e chiede alla platea di radunarsi in base a questa a macchie.

Se, ad esempio, la caratteristica è il colore degli occhi, avremo il gruppo di coloro che hanno gli occhi azzurri, quelli che hanno gli occhi marroni, verdi e così via.

Esempi: colore degli occhi, sport preferito ecc.

**Obiettivo:** In questa tappa scopriamo che seppur tutti diversi siamo tutti legati l'uno all'altro da diverse caratteristiche.

nessuno si salva da solo ma tutti siamo parte di una comunità che condivide e si aiuta. Per questo radunarsi insieme nel nome di Gesù, mossi dalle stesse motivazioni, è più bello.

## GIOCO 5: RITO

**Materiale:** Mappa del mondo, Bandierine/Pedine segna Paese, Bigliettini con immagini descrittive di un rito specifico di una Nazione.

**Sviluppo:** Vengono selezionati dal pubblico 10-15 partecipanti di diversa età. Uno alla volta dovranno pescare un bigliettino e associare il rito descritto (es. cibo tipico, modo di salutare...) alla nazione corretta tra quelle segnate dalle bandierine/pedine sul mappamondo. La prova viene superata se vengono associate correttamente almeno 5 immagini.

**Obiettivo:** Il Giubileo è incontro di diverse nazioni, ognuna portante la propria tradizione. Come le nostre abitudini quotidiane ci aiutano a fare ordine nelle nostre giornate, così i gesti che viviamo insieme come comunità definiscono chi siamo e la direzione giusta del cammino.

## GIOCO 6: FESTA

**Materiale:** Video Just Dance (facilmente reperibile su YouTube)

**Sviluppo:** Tutta la platea è chiamata a partecipare e ballare insieme.

**Obiettivo:** La nostra gioia per gli incontri fatti e per i doni ricevuti si esprime attraverso la festa, un momento che serve per ringraziare, per stare insieme e per mettere al centro il festeggiato cioè Gesù.

## PERSONAGGI:

Paolo  
Volontario  
Marinaio  
Custode delle Pietre  
Fabbro di Chiavi  
Pastore  
Viaggiatore  
Maestro di gioia

## COPIONE:

### Scena 1: Bar a Roma.

*(Paolo, un sedicenne romano, è seduto al tavolo esterno di un bar. Osserva il caos intorno a lui: turisti, fedeli, fotografi e volontari ovunque. Un cameriere lo ignora mentre corre avanti e indietro con vassoi carichi. Paolo è visibilmente irritato.)*

**Paolo:** *(parlando tra sé e sé)* Ma che diavolo sta succedendo in questa città? Sembra che il mondo intero si sia trasferito qui! Nemmeno un caffè riesco a prendere in pace.

*(Si alza esasperato, paga al bancone e si avvia verso la metro. La folla lo circonda, un brusio in mille lingue diverse lo confonde.)*

### Scena 2: La Metro A.

*(Paolo cerca di salire, ma la metro è gremita. Alla fine si fa largo, trovandosi schiacciato tra turisti con zaini enormi. Un uomo con una pettorina fluorescente gli si avvicina.)*

**Volontario:** *(con tono allegro)* Posso darle una mano?

**Paolo:** *(sbuffando)* Sì, magari spiegandomi perché Roma è diventata un circo.

**Volontario:** *(ridacchia)* Un circo sacro, direi. È il Giubileo!

**Paolo:** *(ironico)* Ah, fantastico, grazie. E quindi? Che cos'è questo Giubileo?

**Volontario:** È un evento straordinario, un momento di fede, di riconciliazione, di...

**Paolo:** *(interrompendolo)* Sì, sì, tutto molto spirituale. Ma per me è solo caos. Metro piene, bar affollati, e un'ora di fila anche per un panino.

**Volontario:** *(con un sorriso enigmatico)* Forse è perché non hai capito cosa significa davvero.

**Paolo:** *(alzando un sopracciglio)* E come dovrei capirlo, scusa? *(Il volontario tira fuori una mappa piegata e gliela porge. È vecchia, con sei luoghi segnati in rosso.)*

**Volontario:** Segui questa mappa. Ogni luogo ha una storia da raccontarti, ma solo se sei disposto ad ascoltarla.

**Paolo:** *(osserva la mappa, perplesso)* E cosa dovrei fare in questi posti?

**Volontario:** Affrontare ciò che troverai. Nessuno può dirti di più. *(Il volontario scende alla fermata successiva, lasciando Paolo con la mappa in mano. Paolo la guarda ancora, indeciso.)*

**Paolo:** *(guardando la mappa)* Ma chi me lo fa fare? Però... Se tutti vengono qui per questo Giubileo, forse un motivo ci sarà. *(Si alza, afferra la mappa e uno zaino.)* Va bene, proviamo. Ma se trovo solo turisti e code, giuro che mollo tutto.

### Scena 3: Lungotevere - Riposo

*(Paolo cammina lungo il Tevere, l'acqua scorre lenta. Seduto su una panchina c'è un anziano con una giacca cerata e un cappello da marinaio. Una vecchia pipa è spenta tra le dita.)*

**Paolo:** *(avvicinandosi)* Buongiorno... Lei è qui per caso o fa parte di questa strana mappa?

**Il Marinaio:** *(alzando lo sguardo con un sorriso sereno)* Se segui la mappa, non c'è nulla che sia per caso. Hai mai ascoltato il mare?

**Paolo:** *(guardando il fiume, confuso)* Non proprio, direi. Ma questo è un fiume.

**Il Marinaio:** *(ridendo piano)* Fiume o mare, l'acqua ti insegna una cosa: fermati. Ascolta. Solo così scoprirai ciò che ti circonda.

*(Porge a Paolo un QR code e indica il pubblico.)*

**Il Marinaio (al pubblico):** Amici, ora abbiamo bisogno del vostro aiuto. Scansionate questo codice e ascoltate attentamente i suoni che sentirete.

*(Per questo minigioco verrà reso disponibile a ciascun spettatore un QR code con all'interno dei file audio da ascoltare in autonomia. Es. caffè che bolle, rumore dei tacchi sul pavimento ecc... Ognuno dovrà indovinare tutti i rumori appena ascoltati. Con la difficoltà in più che di sottofondo durante l'attività verrà riprodotto il rumore delle onde del mare per richiamare la barca, simbolo del riposo.)*

*(Una volta terminata la prova, il Marinaio annuisce.)*

**Il Marinaio:** Fermati ogni tanto, ragazzo. Non tutto dipende da te. Fermarsi significa dedicare tempo a me stesso, agli altri e a Dio. Significa accorgersi di quello che sta attorno a me e contemplarlo. Spero che questo ti possa aiutare nella tua ricerca, ora vai!

*(Paolo allora riprende la mappa e, perplesso, si dirige verso il prossimo luogo indicato).*

#### **Scena 4: Colosseo - Memoria**

*(Paolo si avvicina al Colosseo, dove una donna vestita in abiti antichi lo attende, seduta su un masso. Davanti a lei c'è una cesta piena di pietre lisce e scolpite.)*

**Paolo:** *(guardando la cesta)* Non mi dica che queste pietre hanno una lezione da insegnarmi.

**La Custode delle Pietre:** *(alzandosi con un sorriso gentile)* Oh sì, ragazzo. Ogni pietra porta memoria: di chi l'ha raccolta, di dove è stata, e di ciò che ha resistito al tempo.

**Paolo:** *(sospirando)* E cosa devo fare?

**La Custode delle Pietre (al pubblico):** Sei pronto a lavorare insieme ai tuoi compagni di viaggio per mantenere viva la memoria?

*(Per questo minigioco si chiede la partecipazione 10/20 persone dal pubblico di età differenti.*

*I giocatori salgono sul palco, e si dispongono in fila.*

*Viene data la pietra al primo della fila, al quale viene posta una domanda. Il primo giocatore risponderà a questa con "Pietra" e passerà la pietra al secondo giocatore. A quest'ultimo viene ora fatta una seconda domanda a cui dovrà rispondere con la risposta alla domanda precedente, ricordandosi cosa era stato chiesto. Dopo aver risposto passerà la pietra al terzo giocatore che risponderà alla seconda domanda posta e così via.*

*La prova viene superata se vengono fornite almeno 5 risposte esatte)*

*(Il pubblico si dispone in fila e il gioco inizia. Alla fine, se raggiungono almeno cinque risposte corrette, la Custode sorride.)*

**La Custode delle Pietre:** Fare memoria non è solo ricordare. È dire grazie a chi è venuto prima di noi e porta con sé le loro storie. Ora che lo hai capito, puoi dirigerti verso la prossima tappa!

*(Paolo allora riprende la mappa e, confuso, si dirige verso il prossimo luogo indicato).*

#### **Scena 5: Ponte Milvio - Misericordia**

*(Paolo arriva al ponte e vede un fabbro con un grembiule e un mazzo di chiavi legato alla cintura. Sta lucidando un lucchetto arrugginito.)*

**Paolo:** *(sarcastico)* Un fabbro al Ponte Milvio. Posso indovinare: si parla di "legami"?

**Il Fabbro delle Chiavi:** *(ridendo)*

In un certo senso. Ma qui non vogliamo creare legami, vogliamo scioglierli. Misericordia è questo: aprire ciò che è chiuso, lasciare andare.



**Paolo:** *(guardando il lucchetto)* E io cosa devo fare?

**Il Fabbro delle Chiavi** *(al pubblico):* Cari amici, ho bisogno del vostro aiuto. Creiamo due squadre: una di adulti e una di ragazzi. Avete un enigma da risolvere.

*(Vengono selezionati tra il pubblico 5/10 ragazzi e 5/10 genitori che costituiranno rispettivamente le due squadre: quella dei bambini e quella dei genitori.)*

*Ad ognuna di esse verrà fornito un enigma da risolvere con due soluzioni differenti che resteranno ad indicare i luoghi dove trovare rispettivamente la chiave e il lucchetto chiuso, ad esempio se la risposta a uno degli indovinelli sarà "sedia", sotto di essa si troverà la chiave, e se l'altra sarà tenda, dietro di essa si troverà il lucchetto.*

*Solo con la collaborazione tra le due squadre, dove una dona all'altra il proprio oggetto, si riuscirà ad arrivare alla risoluzione finale del minigioco: il lucchetto aperto.)*

*(Il pubblico collabora, e alla fine il lucchetto viene aperto.)*

**Il Fabbro delle Chiavi:** Ricordate: le chiavi non servono solo a chiuderci dentro, ma a liberarci da ciò che ci opprime.

**Paolo:** *(sorridente)* Forse inizia ad essermi chiaro: Le chiavi ci servono per sciogliere le catene che ci chiudono in noi stessi, e nei confronti degli altri.

**Il Fabbro delle Chiavi:** *(compiaciuto)* Sei sulla buona strada ragazzo, continua il tuo percorso e tutti

## **Scena 6: Circo Massimo - Raduno**

*(Paolo arriva e vede un giovane pastore con un bastone, circondato da un piccolo gregge di pecore.)*

**Paolo:** *(osservando le pecore)* Ok, questa è nuova. Non mi dica che devo fare il pastore.

**Il Pastore:** *(ridendo)* Non proprio. Ma capirai presto: nessuno si salva da solo.

**Il Pastore** *(al pubblico):* Amici, ora tocca a voi. Scoprite quante cose vi legano, anche nella diversità.

*(Tutta la platea è chiamata a partecipare. Il pastore dice una alla volta una caratteristica e chiede alla platea di riunirsi autonomamente in base a questa, a macchie.)*

*Esempi: colore degli occhi, sport preferito ecc. Se la caratteristica è il colore degli occhi, avremo il gruppo di coloro che hanno gli occhi azzurri, quelli che hanno gli occhi marroni, verdi e così via.)*

*(Il pubblico si divide in gruppi, ridendo e chiacchierando. Alla fine, il Pastore annuisce con soddisfazione.)*

**Il Pastore:** Radunarsi non è solo essere vicini. È trovare forza nella comunità e camminare insieme. Scopriamo che seppur tutti diversi siamo tutti legati l'uno all'altro da diverse caratteristiche.

**Paolo:** *(entusiasta)* Grazie, grazie, grazie! Ora devo andare, corro alla prossima destinazione!

## **Scena 7: Fontana di Trevi - Rito**

*(Paolo si avvicina alla fontana, dove i turisti fanno a gara a lanciare le monetine per esprimere i propri desideri. Qui, trova una figura cosmopolita con una borsa piena di oggetti esotici: una teiera marocchina, una maschera africana, un libro di preghiere tibetano.)*

**Paolo:** *(indicando la borsa)* Una specie di collezionista?

**Il Viaggiatore dei Riti:** *(sorridente)* Sono un portatore di storie. Ogni oggetto rappresenta un rito, un gesto che definisce chi siamo.

**Paolo:** Che dobbiamo fare? Io e i miei amici siamo pronti!

**Il Viaggiatore dei Riti** *(al pubblico):* Scegliete un biglietto, leggete il rito descritto e provate ad associarlo alla sua nazione sul mappamondo. Ricordate: ogni gesto ha un'origine, e ogni origine porta un significato.

*(Vengono selezionati dal pubblico 10-15 partecipanti di diversa età. Uno alla volta dovranno pescare un bigliettino e associare il rito descritto (es. cibo tipico, modo di salutare...) alla nazione corretta tra quelle segnate dalle bandierine/pedine sul mappamondo. La prova viene superata se vengono associate correttamente almeno 5 immagini.)*

*(Il pubblico gioca, e alla fine il Viaggiatore sorride.)*

**Il Viaggiatore dei Riti:** I riti ci ricordano da dove veniamo e ci guidano verso dove andiamo.

**Paolo:** Ecco perfetto, allora vieni con me, e accompagnami verso la sesta e ultima tappa del mio cammino!

## Scena ultima: San Pietro - Festa

*(Paolo arriva in Piazza San Pietro, dove lo attende un musicista con tamburi e altri strumenti colorati. Tutti i personaggi delle precedenti tappe stanno già ballando allegramente.)*

**Paolo:** *(ridendo)* Ok, questa sembra divertente. Niente enigmi, vero?

**Il Maestro di Gioia:** *(ridendo a sua volta)* Nessun enigma. Solo festa! La gioia si condivide ballando.

**Il Maestro di Gioia** *(al pubblico):* Venite, amici! Scegliete un ritmo e seguite i passi. Oggi celebriamo tutto ciò che abbiamo vissuto e imparato insieme.

*(Tutta la platea è chiamata a partecipare e ballare insieme un video JustDance, facilmente reperibile su YouTube.)*

*(Il pubblico partecipa, ballando e ridendo, mentre la musica riempie l'aria.)*

**Il Maestro di Gioia:** La festa è il modo migliore per ringraziare. È il culmine del cammino.

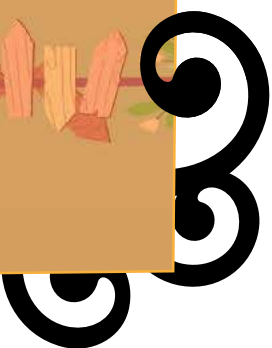
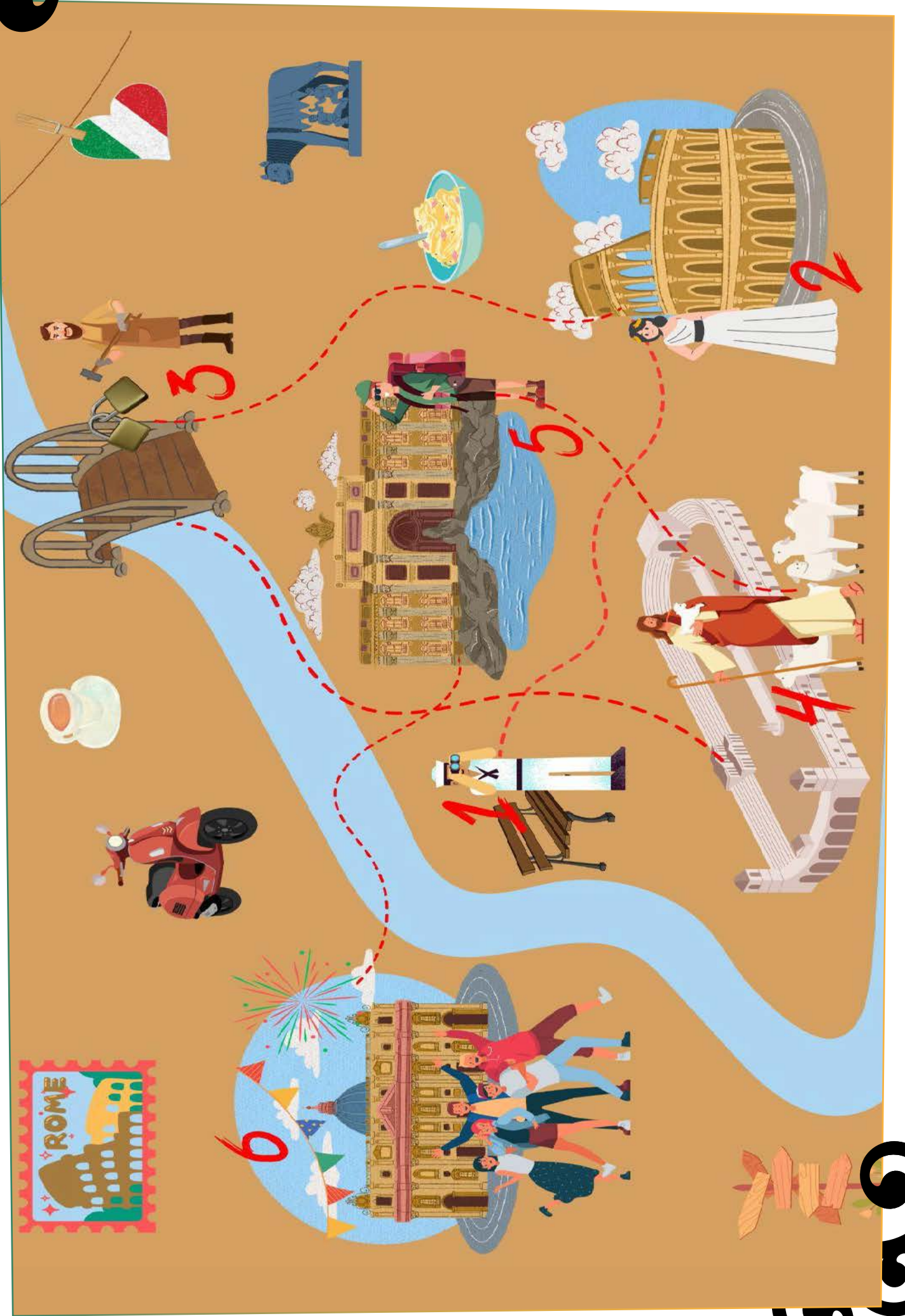
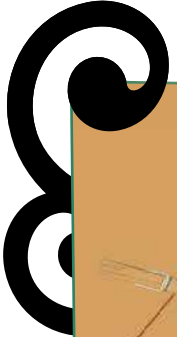
**Paolo:** *(guardando la folla che balla e la piazza illuminata)* Sapete una cosa? All'inizio pensavo che il Giubileo fosse solo caos, file e una città invasa da turisti. Ma adesso capisco che è molto di più. È un viaggio, un incontro, un'occasione per fermarsi, ricordare, perdonare, condividere e celebrare. È come se Roma fosse diventata il cuore pulsante di tutto il mondo, un luogo dove le differenze si intrecciano e dove ognuno può trovare un pezzo di sé.

*(sorride e guarda il pubblico)*

E forse... anche io ho trovato un pezzo di me stesso. Grazie a tutti per aver camminato con me. Adesso è il momento di tornare alla mia vita, ma con occhi nuovi. Roma non è solo la mia città, oggi è diventata la città di tutti.

*(si gira verso la piazza, osservando l'energia e la gioia)*

E sapete cosa? Questo caos... adesso mi piace!



# CATCH'EM ALL *serata di comunità*

## PALESTRA RIPOSO

(3 animatori: uno fa la conta e due controllano che le famiglie non si muovano dopo la fine della conta).

### MATERIALI:

nastro per segnare la linea di partenza e del traguardo.

### SPAZIO:

ampio, si può sfruttare un campo da calcio, pallavolo, ecc.

### SPIEGAZIONE:

la sfida di questa palestra sarà una sorta di “Un, due, tre, stella” a squadre. Si sfideranno più famiglie. Vincerà la prima famiglia giunta al traguardo o, se la manche dovesse andare troppo per le lunghe, quella più vicina.

### TEMPO:

5/10 minuti a manche.

L'animatore che si occuperà di questa palestra farà una conta dando le spalle ai partecipanti. Al termine della conta, dovrà dire una parola e voltarsi.

Mentre l'animatore fa la conta, le famiglie devono avvicinarsi alla linea del traguardo e, al momento in cui l'animatore si volta, dovranno smettere di avvicinarsi e assumere una posizione che si colleghi alla parola detta dall'animatore (per esempio: se l'animatore dice: “Bosco!” la famiglia può fermarsi mettendo le braccia distese in alto richiamando degli alberi, oppure se l'animatore dice: “Aereo!” potrebbero esserci due a fare la ali e uno a fare il corpo dell'aereo).

Pur non potendo più avvicinarsi al traguardo, le famiglie avranno qualche secondo per muoversi formando la figura. Nel caso non sia chiaro che cosa le famiglie vogliano rappresentare, possono giustificare la figura che hanno composto e l'animatore deciderà se va bene o no.

La sfida sarà vinta dalla prima famiglia che raggiunge il traguardo. Se le famiglie si stanno ancora avvicinando al traguardo quando l'animatore finisce di contare, dovranno ricominciare dall'inizio. Se le famiglie non riescono a creare una figura che si colleghi alla parola detta dall'animatore, faranno tre passi indietro.

## PALESTRA MEMORIA

(consigliati 2 animatori per ogni tavolo: uno che giri le carte e uno che gestisca i turni per andare al tavolo).

### MATERIALI:

tre o quattro set di carte da memory, oppure alcune immagini/disegni a coppie

### SPAZIO:

tre o quattro tavoli dove mettere ciascun set di carte.

### SPIEGAZIONE:

la sfida di questo stand sarà un memory collaborativo tra i membri della famiglia. Si sfideranno più famiglie e vincerà quella che ha trovato più coppie alla fine del tempo a disposizione.

### TEMPO:

5 minuti a manche.

Gli animatori che si occupano di questa palestra dovranno predisporre le carte sui tavoli con uno schema preciso (ad esempio: se abbiamo 8 coppie/16 carte, ogni tavolo avrà quattro file da quattro carte ciascuna). I componenti della famiglia, uno alla volta verranno al tavolo e sceglieranno due carte. Gli altri membri della famiglia dovranno dare le spalle al tavolo e non potranno guardare quali carte vengono scelte o cosa contengono. L'animatore assegnato al tavolo volterà le carte e:

- » Se viene trovata una coppia, le due carte verranno rimosse dallo schema. È importante che le altre carte sul tavolo non vengano spostate.
- » Se non viene trovata una coppia, le carte verranno nuovamente voltate e saranno lasciate al loro posto.

A questo punto, sarà il turno del secondo membro della famiglia di voltare due carte con la stessa modalità di prima. I due membri della famiglia che non stanno giocando potranno dire agli altri che carte hanno visto e in che posizione si trovano.

È accettabile se la famiglia elabora una strategia per comunicare indirettamente che carte sta voltando. Per esempio, dicendo: "voglio vedere la prima carta a sinistra della prima riga e la terza della quarta riga."

Il membro della famiglia che si trova al tavolo non può dire che carta ha trovato. Se lo fa, le carte ancora sul tavolo vengono mischiate.

Vincerà la medaglia la prima famiglia che trova tutte le coppie o quella che ne ha trovate di più al termine del tempo. Se più di una famiglia ha trovato tutte le coppie, tutte le famiglie vincitrici riceveranno la medaglia Pietra.



## PALESTRA RADUNO

(1 animatore per ogni urna).

### MATERIALI:

Una urna/sacchetto con dentro dei bigliettini (piegati in modo da nascondere il contenuto) per ogni famiglia concorrente, un dado, carta e penna per segnare i punti.

### SPAZIO:

un piccolo spazio per poter lanciare il dado.

### SPIEGAZIONE:

In questo stand le famiglie dovranno elencare degli oggetti che possono essere trovati in un certo luogo. Vince chi riesce a radunare più oggetti.

### TEMPO:

5 minuti a manche.

L'animatore che si occupa di questa palestra avrà un'urna davanti a sé. Un membro della famiglia pescherà dall'urna un bigliettino e lo aprirà. In ogni bigliettino ci sarà un luogo (ad esempio: scuola, oratorio, panettiere, zoo, ufficio, ecc). Dopo aver estratto il bigliettino, verrà tirato il dado e la famiglia dovrà dire all'animatore un numero di oggetti pare al numero uscito dal dado. Gli oggetti verranno detti a turno da ogni membro della famiglia.

Esempio: se esce il biglietto "oratorio" e il dado fa uscire il numero 4 la famiglia dovrà indovinare 4 oggetti che si trovano in oratorio. Supponendo una famiglia di tre persone potrebbe iniziare il bambino, poi i due genitori e infine di nuovo il bambino.

Una volta radunati gli oggetti di un luogo, si passa al successivo, ma non potranno essere nominati oggetti già detti in precedenza (per esempio: se al primo turno esce il luogo "panetteria" e al secondo il luogo "cucina", l'oggetto "forno" potrà essere nominato solo una volta).

Per calcolare i punteggi:

- » Per ogni luogo di cui sono stati radunati tutti gli oggetti si avrà un punto di bonus.
- » Quando un membro della famiglia non riesce più a trovare oggetti per un luogo, può passare a pescare un altro biglietto, ma si riceverà una penalità pari al numero di oggetti non trovati (per esempio: se si devono radunare 3 oggetti e se ne nominano solo 2, si può passare al luogo successivo con un -1 di penalità nel conto finale degli oggetti).

## PALESTRA RITO

(1 animatore per ogni tavolo).

### MATERIALI:

su ogni tavolo ci saranno 20 biglietti: ognuno avrà scritto sopra una parte della messa.

### SPAZIO:

un tavolino per ogni set di biglietti. I biglietti devono essere messi uno in fila all'altro sul tavolo.

### SPIEGAZIONE:

In questo stand le famiglie dovranno riordinare le parti della messa. Vincerà la medaglia la famiglia che ha riordinato per prima tutte le parti della messa. Sarà una sfida piuttosto difficile quindi si può far vincere la famiglia che ha messo in ordine più parti della messa.

### TEMPO:

2 minuti a manche.

All'inizio della sfida, ci sarà un biglietto a faccia in su e l'animatore avrà un mazzo con tutti gli altri. Uno alla volta, i biglietti verranno estratti e la famiglia dovrà dire in quale posizione vanno messi.

Per il primo biglietto sarà sufficiente dire se si trova prima o dopo quello già sul tavolo.

Dal secondo biglietto pescato in poi, la famiglia dovrà dire in mezzo a quali biglietti va messo (oppure se va messo all'inizio o fine di tutto). Se una famiglia sbaglierà la posizione di un biglietto dovrà ricominciare daccapo. Se una famiglia non è sicura di dove vada messo il biglietto estratto, può passare il turno e il biglietto verrà messo in fondo al mazzo. La sfida proseguirà col biglietto successivo.

Elenco dei biglietti in ordine (secondo il rito romano)<sup>1</sup>: saluto iniziale, atto penitenziale, invocazioni, inno di gloria, colletta, Prima Lettura, Seconda Lettura, Vangelo, omelia, professione di fede, preghiera dei fedeli, offertorio, prefazio, consacrazione dei doni, acclamazione/canto del Santo, recita del Padre Nostro, scambio del segno di pace, acclamazione/canto dell'Agnello di Dio, Comunione, riti di conclusione.

Esempi:

1. Il biglietto già sul tavolo è: Comunione. L'animatore pesca: Vangelo. La famiglia risponderà correttamente dicendo che Vangelo si trova prima di Comunione.
2. Abbiamo sul tavolo i biglietti precedenti: Vangelo e Comunione. Viene pescato Omelia. La risposta corretta sarà: tra Vangelo e Comunione. Se la famiglia dovesse rispondere: prima del Vangelo o dopo la Comunione, dovrà riconciare dall'inizio.
3. Sul tavolo ci sono i biglietti Vangelo, Omelia e Comunione e viene pescato Saluto Iniziale. Sono entrambe corrette le risposte: "all'inizio" o "prima di Vangelo".
4. Sul tavolo ci sono i biglietti Vangelo, Omelia e Comunione e viene pescato Prima Lettura. Sono entrambe corrette le risposte: "prima di Vangelo" o "all'inizio". Anche se la Prima Lettura non è la prima parte della messa, in questo momento non c'è nient'altro che succeda prima.

In caso una famiglia non voglia rischiare di azzerare i punti fatti commettendo un errore, può chiedere di stoppare la propria sfida e rimarrà in attesa che trascorran i due minuti di durata.

Al termine del tempo a disposizione, vincerà la famiglia che ha messo in ordine più parti della messa, non necessariamente partendo dalla prima.

Ogni oratorio è libero di semplificare (ad esempio, la sfida potrebbe essere di mettere in ordine i versi dell'inno del Cre-Grest), scendere più nel dettaglio o predisporre il gioco secondo il rito ambrosiano.

---

<sup>1</sup> Per semplificare sono state omesse: le preghiere eucaristiche, l'intercessione per i vivi e l'intercessione per i defunti. Per i canti sono stati lasciati solo il Santo e l'Agnello di Dio; mentre non sono stati messi tutti gli altri perché, essendo praticamente concomitanti a uno dei momenti della messa, non possono essere ordinati in modo univoco.

## PALESTRA FESTA

(2 animatoristi con le porte da calcetto, 4 con le porte da calcio. Sarà possibile utilizzare anche degli altri oggetti che delimitino un piccolo spazio e ai quali si possano appendere gli hula hoop).

### MATERIALI:

una porta da calcio divisa a metà o due porte da calcetto, degli hula hoop di dimensioni differenti, fascette/legacci per legarli ai pali/rete della porta.

### SPAZIO:

le aree di rigore di un campo da calcio o calcetto.

### SPIEGAZIONE:

le famiglie dovranno fare più gol possibile all'interno degli hula hop che sono stati fissati nella loro porta.

### TEMPO:

2 minuti a manche.

In questa palestra, le famiglie dovranno cercare di fare più punti possibile tirando la palla, con le mani o coi piedi, dentro agli hula hoop messi che gli animatori avranno fissato alla porta. Si sfideranno due famiglie alla volta (una per porta da calcetto o una per ogni metà porta da calcio). Nella porta da calcetto si consiglia di fissare l'hula hop in centro, mentre nella metà porta da calcio si possono fissare in posizioni diverse. Nell'area di rigore saranno messi per terra uno o più hula hop da cui i membri della famiglia potranno tirare i palloni. Dopo aver tirato, la famiglia dovrà recuperare i palloni. Si può quindi scegliere che uno dei partecipanti recuperi i palloni tirati dagli altri.

## PALESTRA RICONCILIAZIONE

2 animatori (uno fuori dalla stanza e uno dentro).

### MATERIALI:

tutte le medaglie che ci sono nelle altre palestre.

### SPAZIO:

una stanza.

### SPIEGAZIONE:

per vincere la medaglia misericordia, le famiglie dovranno fare un'opera di misericordia: donare a qualcun altro una medaglia che loro hanno già vinto e che manca agli altri (la medaglia donata non sarà perduta).

### TEMPO:

nessuna tempistica.

È importante che il funzionamento di questa palestra non venga spiegato. Quando una famiglia si presenta a questa palestra l'animatore che sta fuori chiederà di vedere il loro medagliere:

- » Se la famiglia non ha ancora vinto nessuna medaglia, l'animatore sulla soglia dirà: "Mi spiace, ma questa palestra è chiusa in questo momento. Provate a ripassare più tardi."
- » Se la famiglia ha già vinto almeno una medaglia, l'animatore dirà: "Mi ricordo che Gesù ha detto: C'è più felicità nel dare che nel ricevere. È proprio una cosa bella. Tornate più tardi, quando ci avrete riflettuto."

Dopo che le famiglie avranno intuito che devono donare qualcosa a qualcun altro, l'animatore sulla soglia lascerà entrare solo le famiglie che si presenteranno a coppie.

Quando si presenterà una coppia di famiglie, l'animatore sulla soglia dirà loro una frase dopo aver visto i loro medaglieri:

Caso 1: ciascuna famiglia ha almeno una medaglia che l'altra non ha. "Molto bene! Potete entrare nella palestra!". L'animatore all'interno della palestra guarderà i medaglieri e dirà a ciascuna famiglia di donare una medaglia all'altra, specificando che la medaglia donata non sarà persa. Dopo aver consegnato le medaglie, darà ad entrambe la medaglia Misericordia.

Caso 2: ciascuna famiglia ha già vinto le altre 5 medaglie: "Siete stati bravissimi! Potete entrare nella palestra e avrete una bella sorpresa!". L'animatore all'interno spiegherà il funzionamento della palestra, ma darà comunque la medaglia Misericordia ad entrambe le famiglie.

Caso 3: le famiglie non hanno ancora vinto 5 medaglie, ma hanno battuto esattamente le stesse palestre. "Il vostro cuore è generoso, ma non potete donare qualcosa ai vostri compagni. Dovreste cercare qualcosa che gli altri non hanno." In questo modo, verrà lasciato intendere che debbano vincere una medaglia che gli altri non hanno.

L'animatore all'interno può chiedere alle famiglie che hanno vinto di mantenere il segreto sul funzionamento della palestra, ma lo scopo di questa palestra è che si venga a scoprire la modalità per vincere la medaglia grazie al passaparola e alla collaborazione tra le famiglie.

Al termine della serata, tutte le famiglie che avranno completato il medagliere, riceveranno un attestato di congratulazioni per aver superato tutte le sfide: questo attestato sarà da personalizzare in base.

