

GRANDE GIOCO

I TRE REGNI

Siamo in compagnia di Dante, sommo poeta, e siamo stati catapultati all'Inferno! Da qui, dovremo superare diverse prove per risalire e "tornare a riveder le stelle".

Durata: circa **1 ora e 30 minuti**

Materiali: cartellone con i tre Regni, occorrente per le varie prove (vedi materiale in fondo al PDF), tesoro finale (un cartoncino con incollate delle stelline), dei bicchieri per realizzare la pozione di Prova 2

Spazio: possibilmente all'aperto

Dividiamo i ragazzi in squadre da 10, ciascuna delle quali sarà accompagnata dal proprio Virgilio, un animatore. Predisponiamo anche una Giuria, anch'essa composta da animatori, che dovrà essere tanto più numerosa quante più saranno le squadre in gioco. La Giuria siederà a un tavolo dietro il quale prepariamo un cartellone che rappresenti i tre Regni danteschi: Inferno, Purgatorio e Paradiso (potete trovare uno schema dei tre Regni sul materiale online).

Ogni squadra sarà rappresentata da un piccolo stemma (realizzato dalle squadre stesse durante la prima prova - vedi sezione "Le prove" a seguire), che verrà incollato sul cartellone con un pezzetto di scotch. Man mano che la squadra procede con le prove, il suo stemma avanzerà tra i tre Regni, fino all'uscita dal Paradiso ottenuta superando la sesta prova.

All'inizio del gioco, quindi, la Giuria consegna ad ogni squadra la prima prova. Quando la squadra finisce, torna dalla giuria che valuterà la prova svolta e consegnerà la seconda prova. Si procede così fino alla sesta prova, al termine della quale la squadra riesce a uscire dal Paradiso e riceve l'indizio finale. Questo indizio serve per ritrovare il tesoro, ovvero le stelle, ricordando l'ultimo verso della Commedia che recita "e infine uscimmo a riveder le stelle".

La prima squadra che trova le stelle vince.

Le prove

Si riporta a seguire una traccia delle 6 prove suggerite. Trovate online il file pdf completo pronto da stampare. Ogni prova avrà una durata di circa 10 minuti.

Prova 1: il baluardo

Ogni squadra riceve un piccolo cartoncino tondo e deve realizzare il proprio stemma. Quando lo stemma è pronto, lo si può consegnare alla Giuria, che lo appenderà al cartellone dei Regni e lo farà avanzare man mano che la squadra procede nel gioco.

Prova 2: la pozione

Ogni squadra deve creare una pozione mettendo insieme alcuni ingredienti, i cui nomi sono però stati anagrammati. Gli ingredienti sono ERBA – SASSOLINO – FOGLIA – CAPELLO – ACQUA – TERRA, che anagrammati diventano ABER – OASSINOLS – GLIOFA – AOCLLEP – AUQCA – RETRA.

Prova 3: un po' di colore!

Ogni squadra deve recuperare tre oggetti per ciascuno dei seguenti colori: azzurro – arancione – rosso – verde – giallo.

Prova 4: il contorto poeta

Prova cruciverba. Si consiglia di consegnare a ogni squadra due cruciverba diversi, in modo che vengano coinvolti maggiormente tutti i partecipanti. Trovate i cruciverba sul materiale online.

Prova 5: le differenze

La squadra dovrà trovare le differenze tra due immagini. Tra il materiale online trovate due diverse proposte di disegni, una con 10 differenze, l'altra con 7. Si consiglia di consegnarle entrambe ai ragazzi, in modo che vengano coinvolti maggiormente tutti i partecipanti.

Prova 6: la sacra vestizione

La squadra dovrà vestire un suo membro con tutti gli indumenti a disposizione, come bandane, cappellini, felpe, sacchette ecc....

Prova finale: "E infine uscimmo a riveder le..."

Con questo indovinello si conclude il gioco. Per capire cosa devono cercare, i ragazzi dovranno riguardare i testi delle prove già svolte, su ciascuno dei quali vi è una lettera sottolineata. Componendo le lettere, scoprono la parola "stelle". Questa parola viene poi inserita in un indovinello, che gli indicherà dove cercare queste stelle. Non viene qui riportato perché va costruito in base al luogo dove si decide di nascondere il tesoro. Quindi, a voi la scelta!

Quel passo in più

Questo grande gioco permette ai ragazzi di sperimentare appieno il senso di ricerca tipico dell'esperienza del cammino. Inoltre, non conoscendo a priori il numero esatto delle prove, le squadre sono chiamate a proseguire pur non sapendo quanto manca alla meta, senza tuttavia far calare l'impegno e la piena collaborazione. Essendoci prove di tipo diverso, infine, ogni giocatore è chiamato a contribuire in prima persona all'avventura della squadra, mettendo in gioco le proprie abilità personali.

Prova ingresso all'Inferno: IL BALUARDO

Benvenuti all'Inferno, cari amici! Sono Dante, il sommo Poeta, e vedo che anche voi come me siete passati attraverso quella terrificante foresta tenebrosa... Vi aiuterò a uscire da qui, ma prima ho bisogno che mi dimostriate di essere un gruppo unito. Inventate uno stemma che vi rappresenti, e disegnate su questo cartoncino. Poi, portatelo alla Giuria: sarà il vostro baluardo in questo oscuro viaggio!

Prova uscita dall'Inferno: LA POZIONE

Bravi ragazzi, avete superato con successo la prima prova! Ora il perfido demone Digianerier vuole impedirvi di proseguire, ma non lo permetteremo! Per fermarlo, dobbiamo realizzare una pozione con i seguenti ingredienti, che però hanno le lettere tutte in disordine... Cercate di capire di che ingredienti si tratta, create la pozione e portatela alla Giuria!

ABER ~ OASSINOLS ~ GLIOFA ~ AOCLLEP ~ AUQCA ~ RETRA

Prova ingresso nel Purgatorio: UN PO' DI COLORE!

E così questo è il Purgatorio... bhe dai ho visto di peggio! Però è tutto grigio qui attorno. Che ne dite di portare un po' di colore? Recuperate tre oggetti per ciascuno dei colori qui indicati e portateli alla Giuria!

AZZURRO ~ ARANCIONE ~ ROSSO ~ VERDE ~ GIALLO

Prova uscita dal Purgatorio: IL CONTORTO POETA

Chi ci viene incontro saltellante? Ma è Messer Casella, poeta importante! Compositore di Firenze, morto ormai da tempo, attende qui di esser redento. Ci chiede di completar questo gioco di parole, per poter proseguire senza più alcun dolore!

Prova ingresso nel Paradiso: LE DIFFERENZE

E siamo alfin giunti all'atteso Paradiso! Guardatevi attorno, è tutto così luminoso e felice!
Come dite? Non vedete differenze dal Purgatorio?? Ah! ah!, qui serve proprio un po' di allenamento! Trovate le differenze nei due disegni che vi sono stati consegnati, sono 10 nel primo e 7 nel secondo. Forza, la Giuria vi aspetta!

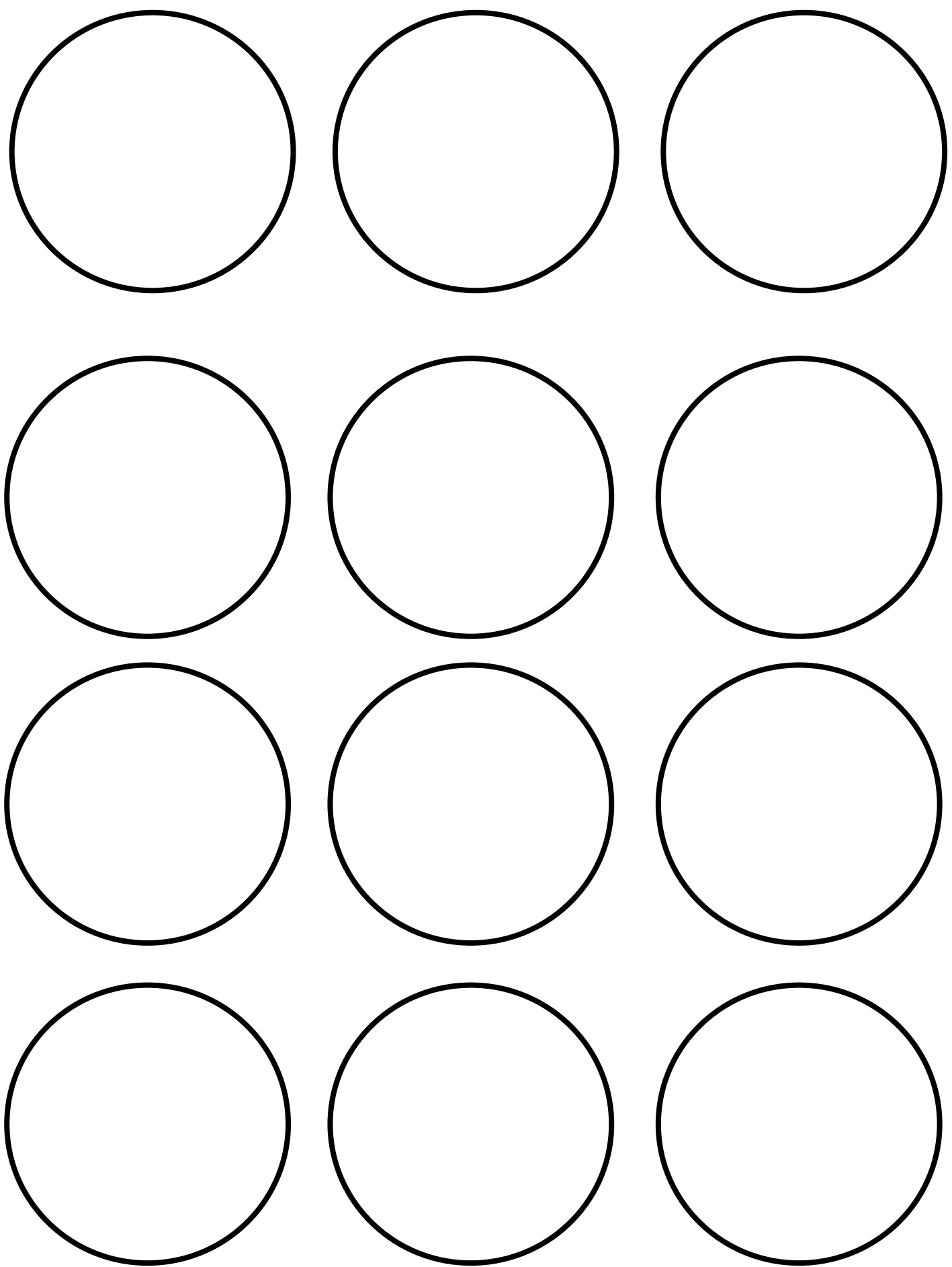
Prova uscita dal Paradiso: LA SACRA VESTIZIONE

Ed eccoci giunti all'uscita del luminoso Paradiso, cari amici! Peccato, si stava così bene qui... ma come sarà il clima fuori? Farà freddo? Caldo? Mah, per sicurezza direi che potremmo prepararci, o almeno preparare uno di noi. Scegliete un volontario e addobbatelo più che potete, con bandane, cappellini, sacchette e felpe. Poi portatelo alla giuria, che se sarà soddisfatta vi consegnerà la prova finale!

Prova finale: "E INFINE USCIMMO A RIVEDER LE..."

Cosa ci sarà mai da rivedere? Per scoprirlo, recuperate i festi di tutte le prove svolte finora: su ciascuna di esse, troverete una lettera sottolineata. Riordinate le 6 lettere così ottenute e scoprirete cosa cercare!

DA RITAGLIARE E CONSEGNARE ALLE SQUADRE PER DISEGNARE LO STEMMA DI PROVA 1



CRUCIVERBA PER PROVA 4:



Cruciverba sillabico: completa lo schema scrivendo una sillaba in ogni casella

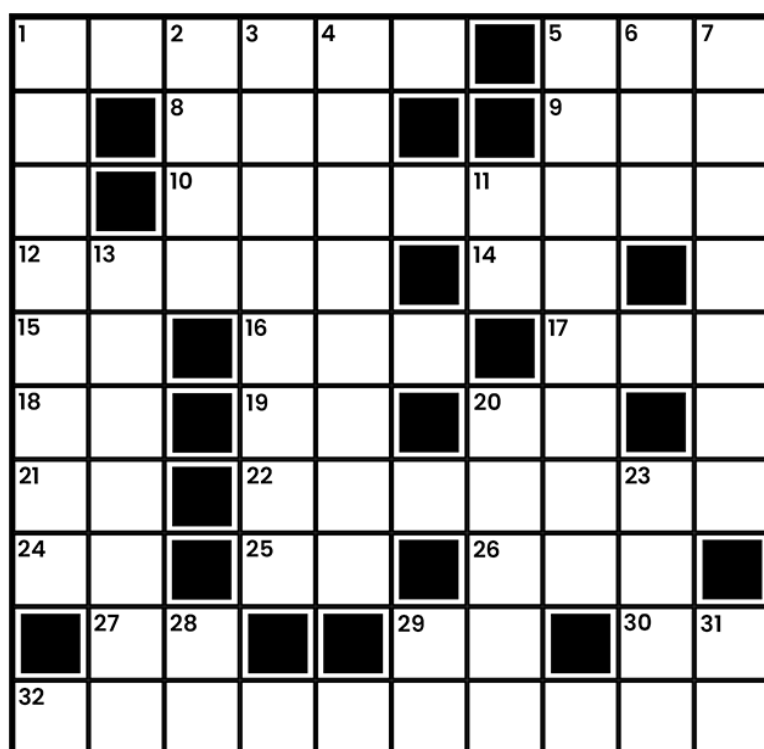
1	2		3		4
	5	6			
7				8	
9			10		
			11		12
	13				

ORIZZONTALI:

1. Il verbo di chi ha sete
3. Conoscere significa...
5. Quella del metro è quella di lunghezza
8. Dove l'acqua è salata
9. Diminutivo di liquore
11. Valida al maschile
13. Strumenti a sei o dodici corde

VERTICALI:

2. Si usano per remare
3. Salerno e Ravenna (sigla)
4. ... verbo del remo
6. Sughero al plurale
7. Contrario di sporco
10. Ha la sigla automobilistica "NO"
12. Poi



Orizzontali 1. É simbolo di lentezza - 5. La più grossa è la regina - 8. Il suo verso è qua - 9. L'inizio di religioso - 10. Rimasticare il cibo per una seconda volta - 12. Non va fatto più lungo della gamba - 14. Ognuno... le ha in principio - 15. Al centro della stalla - 16. Trattamento Sanitario Obbligatorio (sigla) - 17. Adesso, in questo momento - 18. Consonanti all'orale. - 19. Al centro di vaticano - 20. Così scritto senza le vocali - 21. La prima nota musicale - 22. Rapaci simili al gufo - 24. Blocco in centro - 25. Le vocali di alto - 26. Combatte la fame nel mondo (sigla) - 27. Si ripetono in concorso - 29. L'inizio degli affari - 30. Le consonanti in apnea - 32. Sensazione di minuscole punture solleticanti sulla pelle

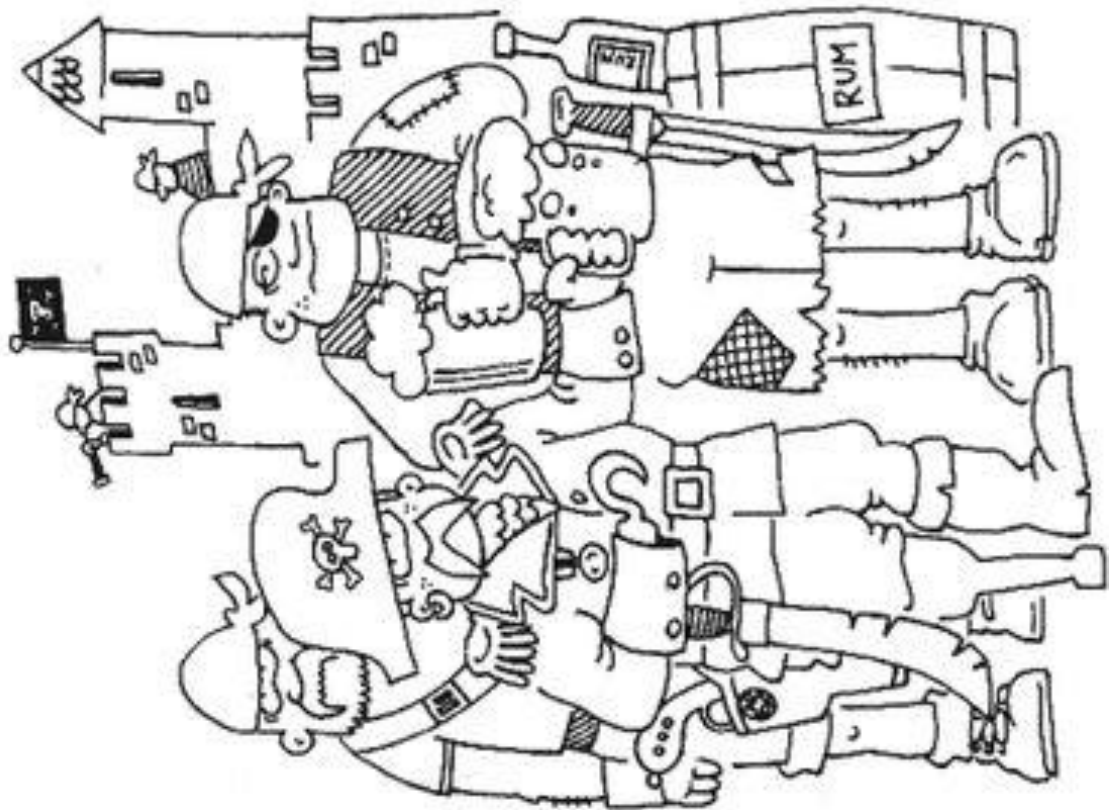
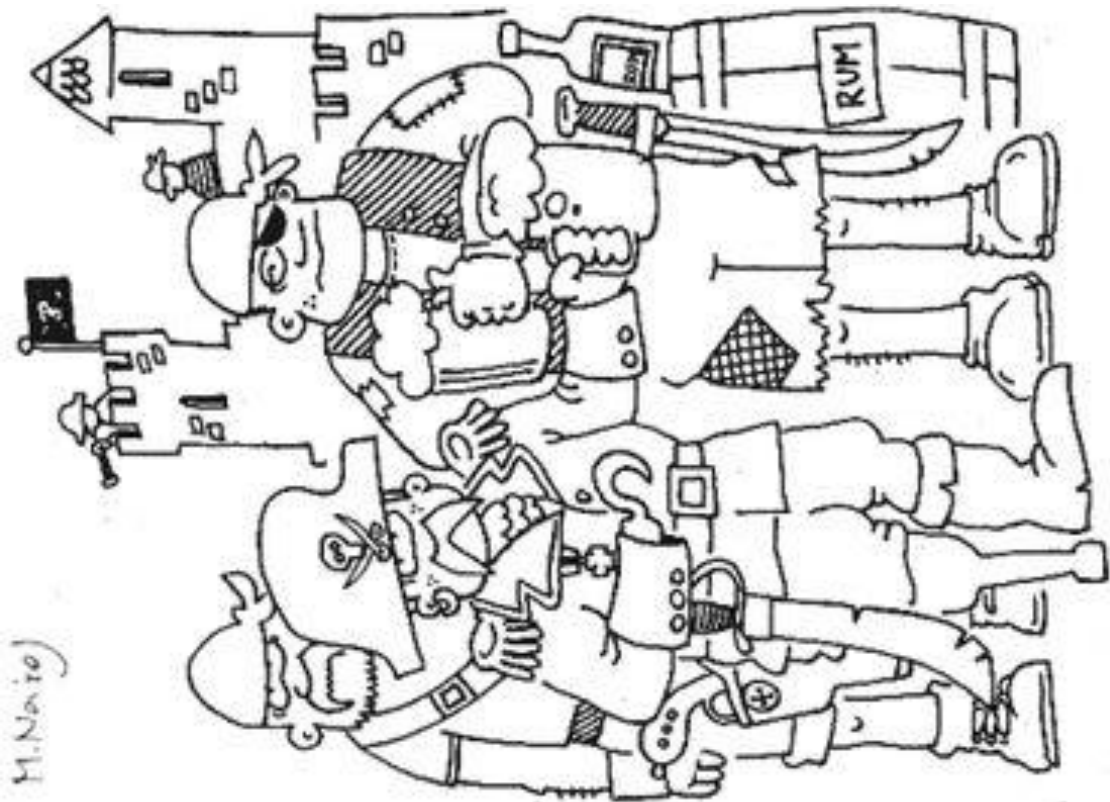
Verticali 1. Felino maculato - 2. Morso senza la fine - 3. Scienza che studia il suono - 4. Ruminante presente sulle nostre Alpi - 5. Pregiato crostaceo - 6. Il segno della moltiplicazione - 7. Portare in alto, innalzare - 11. Breve rifiuto - 13. Uccello... sciocco - 20. Faccia poco rassicurante - 23. Sono ghiotti di formaggio - 28. Al centro della teoria - 29. Avanti Cristo - 31. In fondo all'oceano

SOLUZIONI

¹ BE	² RE		³ SA	PE	⁴ RE
	⁵ MI	⁶ SU	RA		MA
⁷ PU		GHE		⁸ MA	RE
⁹ LI	QUO	RI	¹⁰ NO		
TO			¹¹ VA	LI	¹² DO
	¹³ CHI	TAR	RA		PO

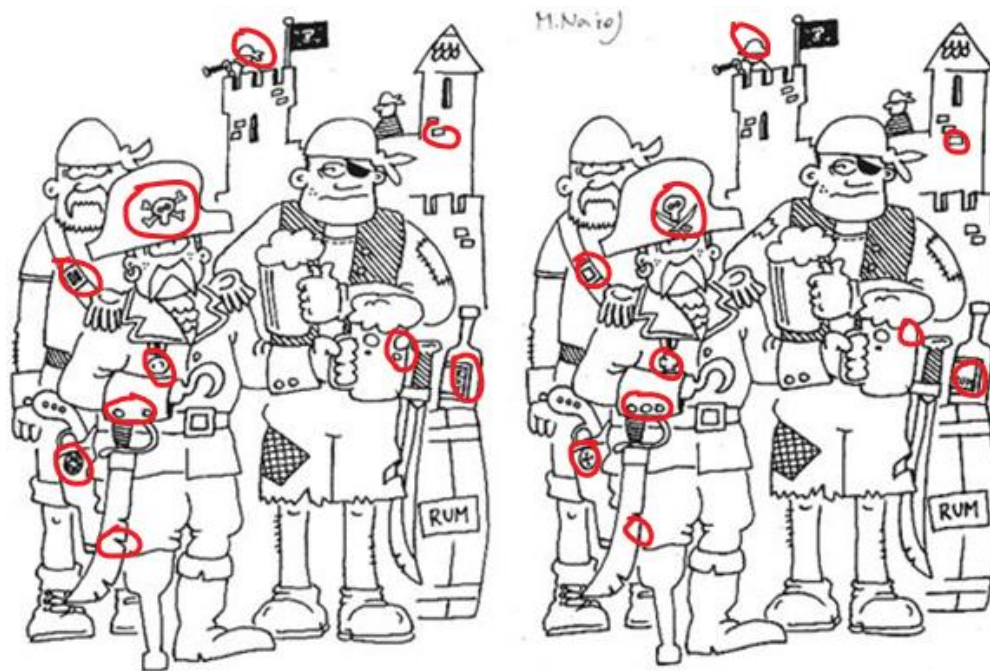
¹ L	U	² M	³ A	⁴ C	A		⁵ A	⁶ P	⁷ E
E		⁸ O	C	A			⁹ R	E	L
D		¹⁰ R	U	M	I	¹¹ N	A	R	E
¹² P	¹³ A	S	S	O		¹⁴ O	G		V
¹⁵ A	L		¹⁶ T	S	O		¹⁷ O	R	A
¹⁸ R	L		¹⁹ I	C		²⁰ C	S		R
²¹ D	O		²² C	I	V	E	T	²³ T	E
²⁴ O	C		²⁵ A	O		²⁶ F	A	O	
	²⁷ C	²⁸ O			²⁹ A	F		³⁰ P	³¹ N
³² F	O	R	M	I	C	O	L	I	O

IMMAGINI PER PROVA 5:





SOLUZIONI:



STRUTTURA DEI TRE REGNI SECONDO DANTE, UTILE PER REALIZZARE IL CARTELLONE DIETRO LA GIURIA:

