

# L'ARALDINCACCIA AL TESORO



## La struttura della caccia al tesoro:

I bambini verranno divisi in 16 squadre.

Svolgeranno le attività distribuiti in due aree di gioco:

- 8 squadre nell'area A (colore ROSSO)
- 8 squadre nell'area B (colore GIALLO)

La caccia al tesoro consiste in una catena di indovinelli da risolvere e di tappe da superare. Precisamente vi sono: **4 tappe strutturate come giochi e altre 4 presentano delle dinamiche formative sul tema del giorno**. Gli indovinelli contengono una sfida a capire dove è nascosto un biglietto, premesso che i biglietti sono nascosti sugli animatori ai quali verrà affidata una tappa (ci penseremo noi della commissione a spiegarvi questo passaggio quel giorno stesso). Trovato il biglietto, questo contiene l'indicazione di una prova da superare per ottenere il biglietto successivo, che contiene un altro indovinello e così via.

**ATTENZIONE! Le squadre cambieranno postazione solo al fischio di un arbitro, quindi prima risolvono gli indovinelli, più tempo hanno per superare le prove.**

Ad ogni squadra verrà consegnata all'inizio una scheda dove l'animatore responsabile della squadra segnerà i punti dei 4 giochi, delle 4 dinamiche ed eventuali penalità. Alla fine delle 8 tappe le squadre dell'area A si sfideranno con quelle dell'area B (uno contro uno) al "**gioco del Totem**" (che troverete spiegato di seguito), solo le squadre che risulteranno vincitrici a questo gioco avranno il biglietto finale per trovare il tesoro. Naturalmente potranno partecipare a questo gioco solo le squadre che hanno fatto tutte le tappe precedenti, per questo raccomandiamo ai responsabili di segnare i punteggi sulla scheda, che ovviamente fa prova!

**Alla squadra che troverà il tesoro le verrà chiesto di dividerlo con tutti gli altri araldini, nell'auspicio che capiscano che la GIOIA DI ESSERE sta proprio nella FRATERNITÀ.**

# Spiegazione GIOCHI ARALDINCACCIA AL TESORO

*Come potrete notare all'inizio di ogni gioco vi proponiamo una "premessa", dalla quale ciascun responsabile del gioco può prendere spunto per una breve introduzione o conclusione del gioco. Non sottovalutate questo aspetto è utile per far capire ai nostri piccoli, attraverso i giochi, la "gioia di essere" figli di Dio!*

## 1. STAFFETTA DELLA LETTIGA

**Premessa:** Mettersi in cammino non è sempre facile: si trovano ostacoli, difficoltà, mille scuse per fermarsi e tornare indietro. Bisogna scoprire che si può insistere nell'andare avanti, a qualunque costo pur di andare incontro al Signore e al fratello che si fa prossimo. Scoprire che chi si affida al Signore e alla fraternità non ha più paura.

**GIOCO:** La squadra si divide in terzetti, due dei componenti del terzetto formeranno con le braccia un sedile (si danno le mani incrociandole) e il terzo vi si siederà sopra. Al via dovranno correre, superare la boa (una sedia) e tornare indietro, battere la mano del secondo terzetto per farlo partire. Il bambino seduto sulla lettiga dovrà trasportare con la bocca un bicchiere pieno d'acqua; nel momento in cui arriva alla "boa", lì troverà una bottiglia da riempire. La prova è superata se i concorrenti avranno fatto meno di 3 penalità (rottura della lettiga, terzetti non formati, cadute, partenze false) e riempito almeno metà bottiglia.

**Materiale:** 1 bottiglia  
2 pacchi da 100 bicchieri  
2 sedie("boa")(1 sedia per campo)

**P.S.:** Per il materiale evidenziato deve pensarci il responsabile del gioco.

## 2. ARALDINPASSAPAROLA

**Premessa:** La Parola di Dio è fondamentale per il cammino di fede di ogni cristiano. Si deve far comprendere che la Parola di Dio deve essere la fonte e il fine di tutte le azioni del cristiano e la fraternità diventa la palestra dove ci si può allenare per affrontare il mondo.

**GIOCO:** La squadra deve avere un portavoce che dovrà dare la parola da abbinare alla definizione, dopo la consultazione con il resto della squadra.

La squadra potrà anche ritornare sulla risposta pronunciando "passaparola".

La risposta giusta prende un punto, quella sbagliata nessun punto.

**Materiale:** 1 cartellone con le lettere dell'alfabeto (scritte a cerchio)  
1 cronometro  
foglio con le domande

**P.S.: il cartellone con le lettere dell'alfabeto deve essere disegnato dal responsabile del gioco, il quale dovrà procurarsi anche il cronometro. I quiz verranno forniti dalla commissione.**

Quiz 1	Quiz 2
<b>A</b> - APOSTOLI: erano i compagni di Gesù	<b>A</b> - ABRAMO: stava per sacrificare il figlio Isacco
<b>B</b> - BETLEMME: luogo di nascita del Messia	<b>B</b> - BUE E ASINELLO: Riscaldarono Gesù bambino
<b>C</b> - CRISTO: È venuto sulla terra per salvarci	<b>C</b> - CORPO: Maria venne assunta in cielo anima e...
<b>D</b> - DAMASCO: in questo luogo Saulo divenne Paolo	<b>D</b> - DESERTO: Gesù vi subì le sue tentazioni
<b>E</b> - EUCARESTIA: è un sinonimo di Messa.	<b>E</b> - ERODE: Re che voleva uccidere Gesù bambino
<b>F</b> - FIGLIOL PRODIGO: la parabola dei due fratelli e del Padre misericordioso	<b>F</b> - FUOCO: Forma dello Spirito Santo
<b>G</b> - GIOVANNI: uno degli apostoli di Gesù	<b>G</b> - GABRIELE: l'angelo che andò da Maria
<b>H</b> - HEART: cuore in inglese	<b>H</b> - HEART: Cuore in inglese
<b>I</b> - INFERNO: paradiso, purgatorio e ....	<b>I</b> - INFERNO: paradiso, purgatorio e ...
<b>L</b> - LENZUOLO : venne avvolto Gesù nel sepolcro	<b>L</b> - LAZZARO: venne resuscitato da Gesù a Betania
<b>M</b> - MARTA E MARIA: le sorelle del Vangelo.	<b>M</b> - MOSE': ricevette i 10 Comandamenti
<b>N</b> - NOZZE DI CANAAN: in questa occasione avvenne il primo miracolo	<b>N</b> - NASCITA: Si ricorda nella festività del Natale
<b>O</b> - OSANNA: la folla lo gridava all'entrata a Gerusalemme	<b>O</b> - ORO: incenso, mirra e ...
<b>P</b> - PARABOLE: gli insegnamenti di Gesù	<b>P</b> - PAOLO: Il santo che si convertì in viaggio
<b>Q</b> - QUARESIMA: dura 40 giorni	<b>Q</b> - QUARANTA: quanto dura la quaresima?
<b>R</b> - RESURREZIONE: avvenne il terzo giorno	<b>R</b> - RICCO: contrario di povero
<b>S</b> - SALVATORE: aggettivo di Gesù	<b>S</b> - SAN FRANCESCO: il santo patrono d'Italia
<b>T</b> - TESTIMONI: lo sono i martiri	<b>T</b> - TAU: croce francescana...
<b>U</b> - ULIVO: il ramoscello di pace	<b>U</b> - UNZIONE DEGLI INFERMI: è uno dei sette sacramenti

V - VOCAZIONE: chiamata di dio per noi.	V - VOCAZIONE: Chiamata di Dio per noi
Z - ZACCHEO: salì sulla cima di un albero per vedere Gesù	Z - ZOPPO: lo guarì Gesù

### 3. TELEFONO SENZA FILI

**Premessa:** *Imparare a comunicare le proprie emozioni, i propri pensieri e i propri sogni è importantissimo all'interno della fraternità. Spesso un errata comunicazione o un'interpretazione sbagliata delle notizie costituiscono gli ostacoli dell'amore fraterno e questo non ci permette di avvicinarci al fratello.*

**GIOCO:** La squadra si dispone in fila indiana; il primo corre dall'altra parte dove c'è un animatore, dopo aver fatto un piccolo percorso a slalom. L'animatore dice in un orecchio una frase, poi il bambino torna indietro e la dice al secondo della fila; il secondo va dall'animatore e gli dice la frase, poi torna indietro e la dice al terzo, e così via. La squadra supera la prova se tutte le volte la frase che riportate all'animatore è quella giusta, cioè la prima che lui ha detto. Ovviamente chi sa già la frase non può dirla a quelli che devono ancora partire, altrimenti la squadra affronterà una tremenda punizione!!!

**N.B.:** Le frasi possono essere: frasi del vangelo o delle fonti francescane oppure anche semplicemente testi di canti...

**Materiale:** 8 ostacoli (Questi possono essere a scelta del responsabile del gioco, ad esempio scatole, 4 bottiglie, 2 sedie e 2 cerchi - Le sedie e i cerchi verranno eventualmente forniti dalla commissione)

### 4. ALLA RICERCA DEI TESORI DELLA FRATERNITÀ

**Premessa:** *Per costruire la fraternità ognuno di noi deve mettere a disposizione degli altri le proprie capacità e le proprie esperienze, saper condividere il cammino mettendosi al servizio umile degli altri, lasciando dietro di sé gli egoismi, la superbia, ma come dice Gesù, farsi ultimo tra gli ultimi. Ci sono alcuni elementi che ci possono aiutare a vivere nella fraternità, ad esempio la gioia, il servizio, la pace, l'accoglienza o il perdono.*

**GIOCO:** La squadra dovrà infilarsi dentro un grande lenzuolo dove al centro è posto uno scatolone (1 scatolone sotto ogni lenzuolo) contenente i tesori della fraternità. I tesori contenuti nello scatolone sono delle semplici parole scritte su strisce di cartoncino colorato: GIOIA, SERVIZIO, PACE, AMORE, PERDONO, ACCOGLIENZA, AMICIZIA, SPERANZA, CARITA' E FEDE. Queste però sono mescolate con altre "parole pericolo" (il numero di queste deve superare di gran lunga il numero dei tesori) che possono far cambiare rotta alla ricerca; ad esempio: EGOISMO, ARROGANZA, NOIA, STANCHEZZA, GELOSIA, TRISTEZZA, RANCORE, SUPERBIA, INVIDIA, ODIO, FURBIZIA, GIUDICARE, ecc. (più ne aggiungete e più i bambini dovranno

impegnarsi a trovare le parole corrette). In ogni lenzuolo possono entrare al massimo 10 bambini per volta, con un tempo max di 3 minuti a gruppetto. Una volta trovata la parola giusta, il bambino dovrà lanciarla fuori dal lenzuolo, senza uscir fuori da esso (si può fare un'eccezione solo per le mani).

**Materiale:** 1 lenzuolo matrimoniale  
1 scatolone  
parole tesoro (10 per ogni scatolone)  
parole pericolo (30 per ogni scatolone)

**P.S. :** tutto il materiale è a cura del responsabile del gioco. Per quanto riguarda le lenzuola posso essere sostituite anche teloni o grandi pezzi di stoffa.

## Spiegazione DINAMICHE ARALDINCACCIA AL TESORO

**N.B.:** Per il materiale evidenziato deve pensarci il responsabile del gioco, per il restante materiale non evidenziato ci penserà la commissione.

### 1. LA VITA È UN DONO A RISCHIO

**OBIETTIVO:** *Far scoprire agli araldini l'importanza di mettere gratuitamente i propri doni a disposizione degli altri.*

**MATERIALE:** NASTRO PER FIOCCHI  
POST-IT PER OGNI BAMBINO (almeno ne servono 300)  
PENNE  
PICCOLO CONTENITORE

**OPERATIVAMENTE:** Ciascun araldino scriverà sul post-it quella qualità, quel dono che vuole mettere a disposizione del gruppo (della fraternità!). Una volta finito arrotolerà il post-it (firmato: NOME COGNOME E FRATERNITÀ), lo chiuderà con il nastro e lo metterà nel contenitore. Alla fine ciascun araldino prenderà un "pacchetto regalo-dono" cosicché tutti hanno messo a disposizione le proprie qualità ricevendo come "dono" quelle di un altro araldino. (Questo deve essere spiegato brevemente dall'animatore).

## 2. LA VITA È VERITÀ

**OBIETTIVO:** Cercare di far fare agli araldini verità su se stessi.

**MATERIALE:** FOGLI BIANCHI PER OGNI BAMBINO

COLORI

2 CARTELLONI BLU CON I DISEGNI DI VARI TIPI DI BARCHE

1 CARTONE A FORMA DI BARCA (in questo cartone-contenitore saranno messe tutte le barche degli araldini che poi saranno portate in dono durante la Ss. Messa)

**OPERATIVAMENTE:** Gli araldini dovranno disegnare se stessi come se fossero una barca. Dovranno scegliere il tipo di imbarcazione (veliero, mercantile, zattera, nave da crociera, vascello,...), l'equipaggiamento che li rende unici (ancore, vele, cime, boe,...) e l'equipaggio che vogliono avere con loro (animatori, araldini, compagni di squadra) e dare un significato a tutte queste cose. Tutti i simboli che useranno serviranno a rappresentare loro stessi. Ad esempio: **"se fossi una barca sarei una petroliera perché è sempre in movimento, viaggia tanto, si fa notare, può essere anche pericolosa e trasporta un carico importante e prezioso, come equipaggiamento avrei un'ancora che sono i miei animatori, una scialuppa di salvataggio che sono i miei fratelli che mi sono più cari..."**. (Questo deve essere spiegato brevemente dall'animatore).

## 3. RICETTONA

**OBIETTIVO:** Capire che nella vita in fraternità è importante l'Altro per riuscire a percorrere il proprio cammino di fede.

**MATERIALE:** 2 RICETTE (1 DI UN CIBO SALATO, 1 DI UN DOLCE)

FOGLIETTINI CON SCRITTO GLI INGREDIENTI E LE AZIONI DA CUCINA

**OPERATIVAMENTE:** La squadra si divide in 2 gruppi. Ciascun gruppo riceve il testo di una ricetta, con gli ingredienti e le operazioni da compiere. L'obiettivo della squadra è terminare la ricetta. Ogni ragazzo ha con sé un cartellino che riporta il nome di una ingrediente o di uno strumento da cucina o di un'azione (es. sbattere le uova, impastare, cuocere,...). I cartellini sono però mischiati tra i due

gruppi e quindi. Quando un gruppo ha bisogno di un ingrediente o di un'azione che non possiede, deve andare a chiederlo all'altro gruppo e scambiarlo con uno del proprio gruppo.

#### 4. PICTONARY RAGIONATO

**OBIETTIVO:** *Osservare come ognuno guarda una cosa, la interpreta e prende una scelta, in base al suo ragionamento. Le scelte vengono prese in base a come sei tu.*

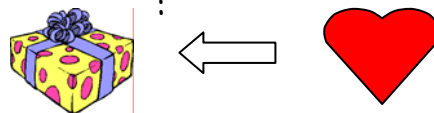
**MATERIALE:** ROTOLO DI CARTA  
PENNE

**OPERATIVAMENTE:** **Un po' come il telefono senza fili, ma disegnato:**

Sul primo foglio del rotolo ci sarà scritta una frase, il primo bambino dopo averla letta, la rappresenterà con un disegno. A seguire, il secondo bambino guardando il disegno del primo (ma non la frase di prima!), scriverà cosa secondo lui rappresenta quel disegno. Così il terzo bambino leggendo la frase (ma non guardando il disegno di prima!) la rappresenterà con un disegno; e così via.

**ES.:** Frase iniziale: UN DONO È L'AMORE

Primo bambino



Secondo bambino: DENTRO IL REGALO C'È UN CUORE

Terzo bambino



E così via.

Alla fine si srotolerà il rotolo di fogli e si vedrà cosa ne è successo della prima frase, quindi come ciascuno ha interpretato la frase o il disegno.

# GIOCO DEL TOTEM

**N.B.:** Chiediamo per favore a tutti gli animatori di arrivare preparati a questo gioco altrimenti rischiamo di creare troppa confusione.

**Materiale:** nastro segnalatore bianco-rosso (per dividere i campi)

**Fase 1-** a ciascuna squadra vengono consegnate:

- un totem
- 3 pepite d'oro
- 6 pietre (di vario colore)

**Fase 2**

Il campo viene diviso in tante fette uguali quante sono le squadre. Ogni squadra va quindi ad occupare una delle zone, dove metterà al centro il proprio totem, e spargerà attorno i 9 sassi. Scopo di ogni squadra è riuscire a prendere i sassi avversari e, se ci riesce, anche il totem. Per far questo i giocatori entreranno in campo e cercheranno di rubare gli oggetti (uno alla volta), stando attenti a non essere toccati dai proprietari di quella terra, perché, se toccati, verranno fatti prigionieri, e portati al totem nemico. Per essere liberato, un prigioniero deve essere preso e accompagnato a casa da un compagno libero. Dopo un tempo stabilito, si ferma il gioco, e si contano i punti:

- 1 punto per ogni pepita
- 2 punti per ogni sasso nemico
- 10 punti per ogni totem conquistato.

A questo punto rimarranno in gioco ancora per trovare il tesoro solo le 8 squadre vincitrici a questo gioco, alle quali verrà consegnato il bigliettino con l'indizio per trovare il tesoro e ultimare la grande Araldincaccia al tesoro.

**N.B.:** Vi preghiamo di non fare spese esose per il materiale!

Per ogni dubbio sullo svolgimento dei giochi o delle dinamiche che siete chiamati ad approfondire contattate per tempo Caterina Celestino (339/1216530) o Luigi Bonsignore (389/8320938).