Cammino Emmaus
Secondo Itinerario 2019-2020

Settima tappa - Tempo di verifica

Obiettivo
Corrisponde a quello dello scorso anno

- *Ripercorrendo i punti salienti dell'itinerario, verifica dell'efficacia del lavoro svolto con i bambini, in relazione agli obiettivi fissati, nella prospettiva di una migliore progettazione per il futuro*

Lo svolgimento del gioco
Le attività proposte fanno riferimento ad alcuni incontri di ognuna delle tappe dell'itinerario. La struttura è quella di un gioco a squadre. Oltre all'obiettivo di ripasso e di sintesi, i ragazzi alla fine sono portati a scoprire che solo con il contributo di tutti si possono raggiungere i traguardi. In filigrana viene così rimarcata la logica di fondo del vivere e dell'agire ecclesiale

- I bambini saranno divisi in squadre. Ogni squadra prenderà il nome di un colore a scelta, con il quale poi colorerà le orme "conquistate".
- Sul pavimento (o su un cartellone, su un tavolo, dipende degli spazi che si hanno a disposizione), si appoggiano le *orme* (impronte del piede – **ALLEGATO 1**) che percorrono un sentiero. La squadra che risponderà correttamente alle domande che le verranno poste durante la verifica avrà diritto di colorare, ad ogni risposta esatta, un'orma col suo colore e riceverà un pezzo del puzzle **(ALLEGATO 17)** che si ricomporrà al termine dell'attività di verifica. Vince la squadra che avrà colorato più orme.
- Un dado (se non lo si possiede lo si può fare della grandezza preferita seguendo lo schema – **ALLEGATO 2**) tirato da ogni squadra stabilisce l'ordine di inizio delle prove: inizia la squadra con il punteggio più alto a seguire le altre nell'ordine del sorteggio.

- **PRIMA TAPPA - PARTENZA**
  - Riferimento: *Secondo incontro della tappa*

  Alla squadra sorteggiata si mostra lo schema della casa **(ALLEGATO 3**) e si fa la domanda:
  - "Chi è al centro della nostra casa-famiglia?"

  Se la prima squadra non risponde si passa alla seconda e così via. Come già detto, la squadra che vince colorerà l'orma con il proprio colore e riceverà un pezzo del puzzle conclusivo.

- **SECONDA TAPPA - AVVENTO NATALE**
  - Riferimento: SECONDO INCONTRO - *Maria ed Elisabetta: il dono procura gioia*

  Viene mostrata la figura in **ALLEGATO 4**. Le domande sono:
  - "Chi sono le donne raffigurate nell'immagine?"
  - "Chi sono i bambini raffigurati nelle pance? "
  - "Vi ricordate quale sentimento provano le due madri?"

Si inizia con la squadra alla quale tocca rispondere *in base al turno precedente*. Vince la squadra che risponde esattamente a tutte le domande.

❖ Riferimento: TERZO INCONTRO - *Gesù, gioia nei cieli e sulla terra*

La domanda è:

- "Quali personaggi vanno a trovare per primi Gesù Bambino?"

La squadra che ha il diritto di rispondere si ritrova davanti un gruppo di oggetti, che fanno riferimento a diversi personaggi dei racconti evangelici: il re Erode, i sacerdoti, i pastori, i re magi.
Gli oggetti, preparati prima dalle catechiste, possono essere:

per il re ----> la corona;
per i sacerdoti----> il collarino bianco;
per i pastori ----> fuscella di ricotta, gilet, bastone;
per i re magi ----> il mantello;

oppure altri, a scelta delle catechiste stesse.
La squadra dovrà individuare gli oggetti relativi ai personaggi giusti e *li indossa*. Se la squadra sbaglia si passa a quella successiva e così via.

➢ TERZA TAPPA - TEMPO ORDINARIO

❖ Riferimento: PRIMO INCONTRO - *Gesù, ci presenta Dio, il Padre buono*

Ad ogni squadra si consegna una scheda **(ALLEGATO 5)** simile alla scheda n.3 dell'incontro in questione, ma senza le "qualifiche" di Dio. Al loro posto ci sarà un messaggio cifrato (ad ogni numero corrisponde la rispettiva lettera, es.: 1=A; 2=B; 3C e così via), che i bambini dovranno ricostruire, collocando tutte le lettere al posto dei numeri. Riapparirannno così le "qualifiche" di Dio . Vince la squadra che finisce prima.

❖ Riferimento: TERZO INCONTRO - *Venga il tuo Regno*

La prova è suddivisa in due *manches.*

- ***Prima manche*** - Ad ogni squadra viene consegnata l'immagine di un "regno" **(ALLEGATO 6)**, ma senza la scritta che lo identifica. I ragazzi devono ricordare quale regno è raffigurato sul foglio e per farlo hanno quattro tentativi. Chi ci riesce conquista un'orma.
- **Seconda *manche***, si presenta il Regno di Dio (**ALLEGATO 7**) e si chiede: "Quale parola appartiene a questo Regno". La risposta è la parola "Condivisione" da completare (**ALLEGATO 8**). La prima squadra che compone la parola vince l'orma

➢ QUARTA TAPPA - TEMPO DI QUARESIMA

❖ Riferimento: PRIMO INCONTRO - *Gesù fa un'importante domanda*

Si presenta alla squadra di turno una delle immagini dell'**ALLEGATO 9** e si chiede:

- "Chi è Gesù per i suoi discepoli ed amici di allora?"

La squadra deve associare l'immagine ad un "titolo" di Gesù. Es.: la pecorella smarrita = *il buon Pastore.* Vince la squadra che associa tutte le immagini esattamente.

❖ Riferimento: TERZO INCONTRO - *Cosa mancava a Zaccheo?*

La prova è suddivisa in due *manches.*

- ***Prima manche*** - alla squadra di turno si presenta l'immagine di Zaccheo che sale sull'albero (**ALLEGATO 10**) e si chiede:
  - "Chi è questo personaggio e perché si trova lì?"

Se la squadra di turno sbaglia si passa alla squadra successiva.

- **Seconda *manche*** - si raffigura Zaccheo che ospita con gioia Gesù **(ALLEGATO 11).**
  - La domanda è: **"Cosa promette Zaccheo a Gesù"?**

Vince la squadra che risponde esattamente ad entrambe le domande.

❖ Riferimento: QUARTO INCONTRO - *Il buon Samaritano*

La prova è suddivisa in due *manches.*

- ***Prima manche*** - si mostrano alla squadra di turno le immagini dei tre viandanti (**ALLEGATO 12**) e si chiede:
  - "Chi dei tre si è fermato?".

Come sempre, in caso di errore si passa alla squadra successiva.

- ***Seconda manche*** - alla squadra di turno si chiede di indicare almeno quattro azioni che il buon samaritano compie nei confronti del malcapitato. Come sempre, in caso di risposta non data si passa alla squadra successiva

❖ Riferimento: QUINTO INCONTRO - *Insieme a Gesù che soffre, muore e risorge per noi"*

Ad ogni squadra saranno consegnate le immagini della piccola "Via Crucis**"(ALLEGATO 13)**, svolta durante l'incontro, rimpicciolite e senza scritte. Vince la squadra che ricomporrà la Via Crucis disponendo le immagini nel giusto ordine e nel minor tempo possibile.

➢ QUINTA TAPPA - TEMPO DI PASQUA

❖ Riferimento: PRIMO INCONTRO - *Gesù Risorto appare ai discepoli e promette lo Spirito Santo.*

Viene data ad ogni squadra la terza scena dell'incontro (la promessa dello Spirito - **ALLEGATO 14**), insieme alle lettere (separate), con le quali comporre la Parola "Spirito Santo" (**Allegato 15**). Se hanno difficoltà, si dice che le lettere iniziali sono due "S". Vince la squadra che finisce per prima.

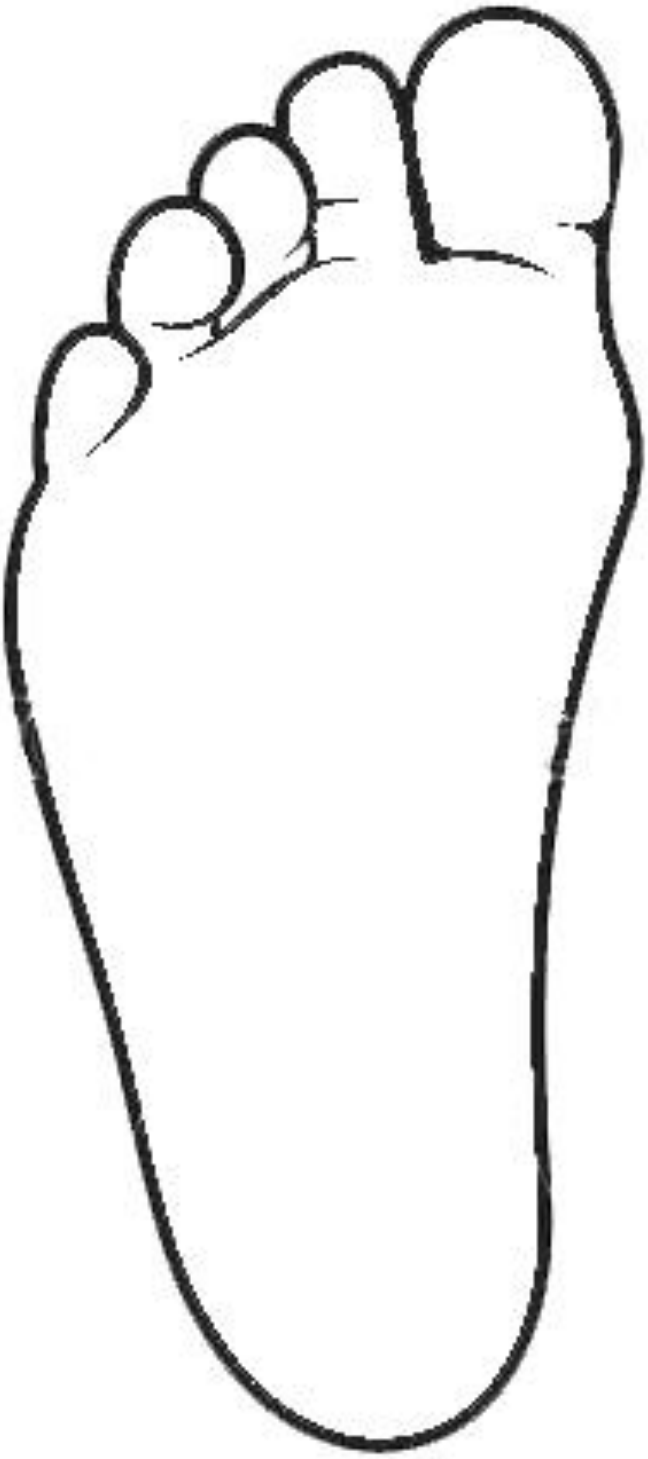
❖ Riferimento: TERZO INCONTRO – *La prima comunità cristiana*

Alla squadra sorteggiata vengono mostrate le azioni compiute dalla prima comunità, con delle immagini formato tessera **(ALLEGATO 16).** In **un** minuto la squadra deve individuare a quali azioni si riferisce ogni immagine. Se nel tempo prestabilito la squadra non avrà indovinato tutte le azioni, toccherà alla successiva. Questa dovrà riconoscere nuovamente tutte le azioni, anche quelle individuate dalla squadra precedente, sempre nel tempo di un minuto. Vince la squadra che indovinerà tutte le azioni.

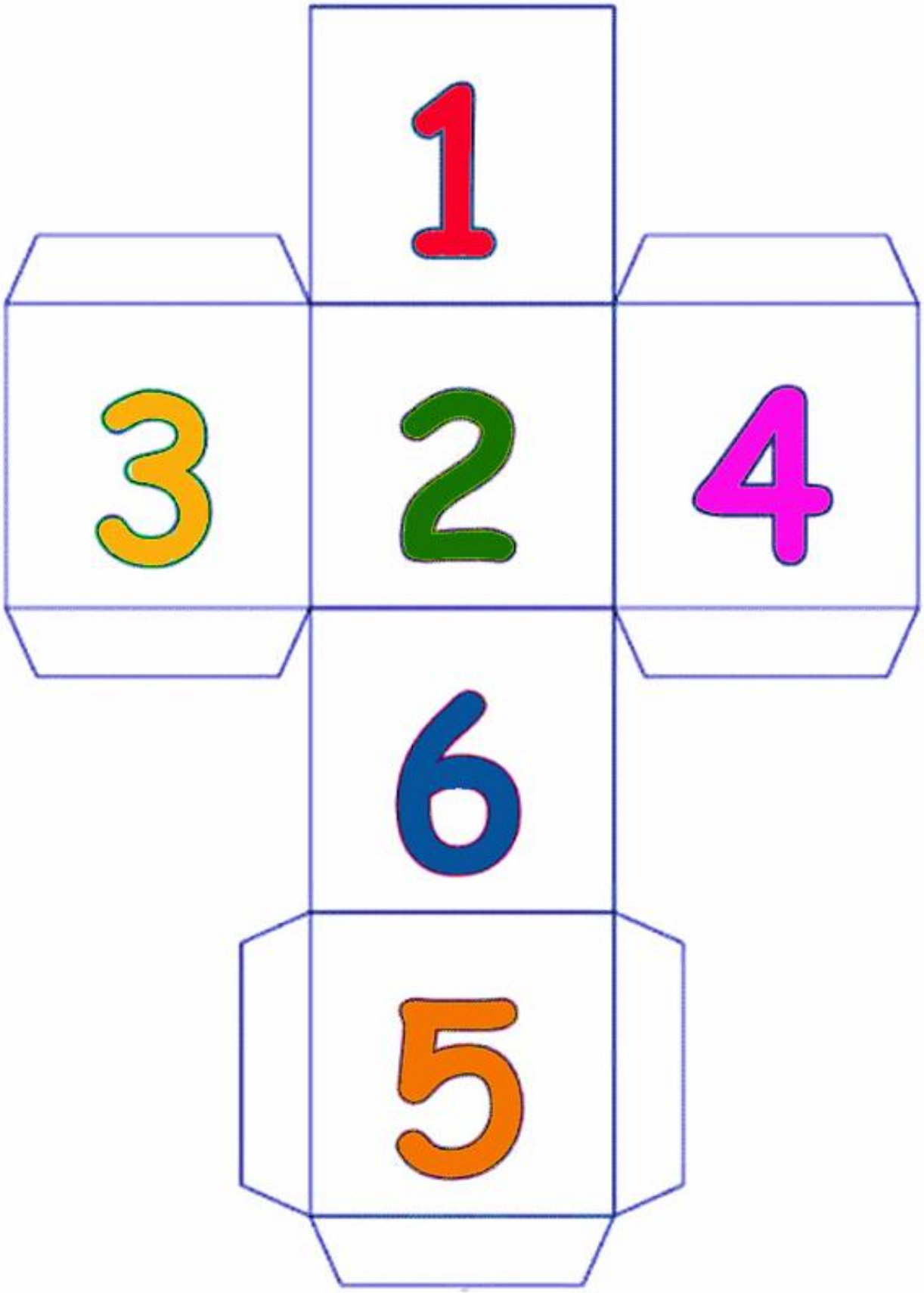
- **CONCLUSIONE**
  - Il sentiero delle orme è stato composto col **contributo di tutti** (questo va messo in evidenza alla fine delle prove). Come abbiamo detto, una squadra conquistava un'orma, le veniva affidata una parte di una immagine, per un totale di undici pezzi. Un dodicesimo pezzo sarà portato dalle catechiste e viene ricomposta l'immagine **(ALLEGATO 17- da stampare su cartellone 100x70),** che sarà frutto anch'essa dell'impegno di tutti.

  - Si conclude con un canto a scelta o con uno dei già conosciuti e poi si dà il via alla Festa con ragazzi, accompagnatori e genitori.

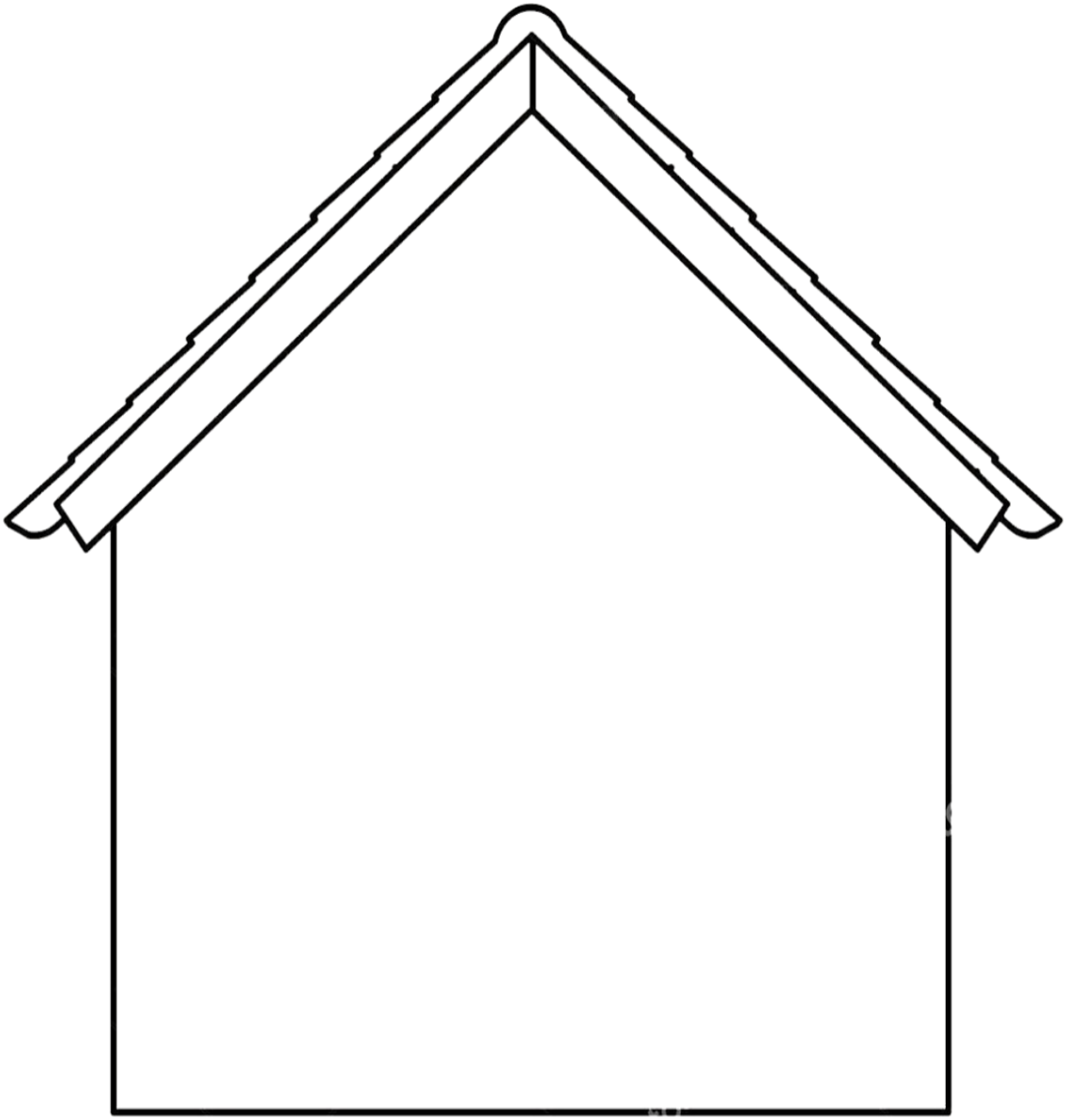
ALLEGATO 1



ALLEGATO 2

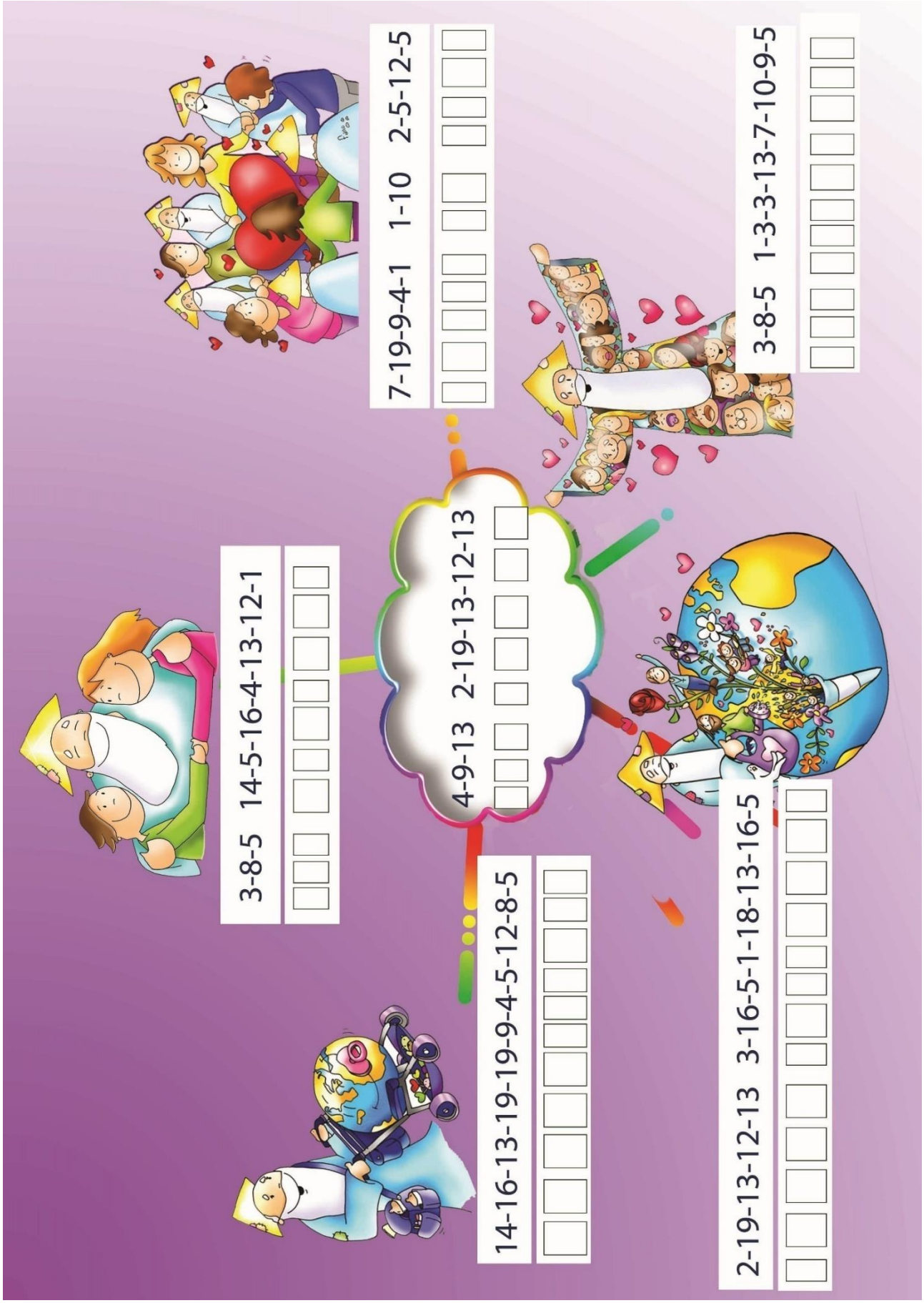


ALLEGATO 3



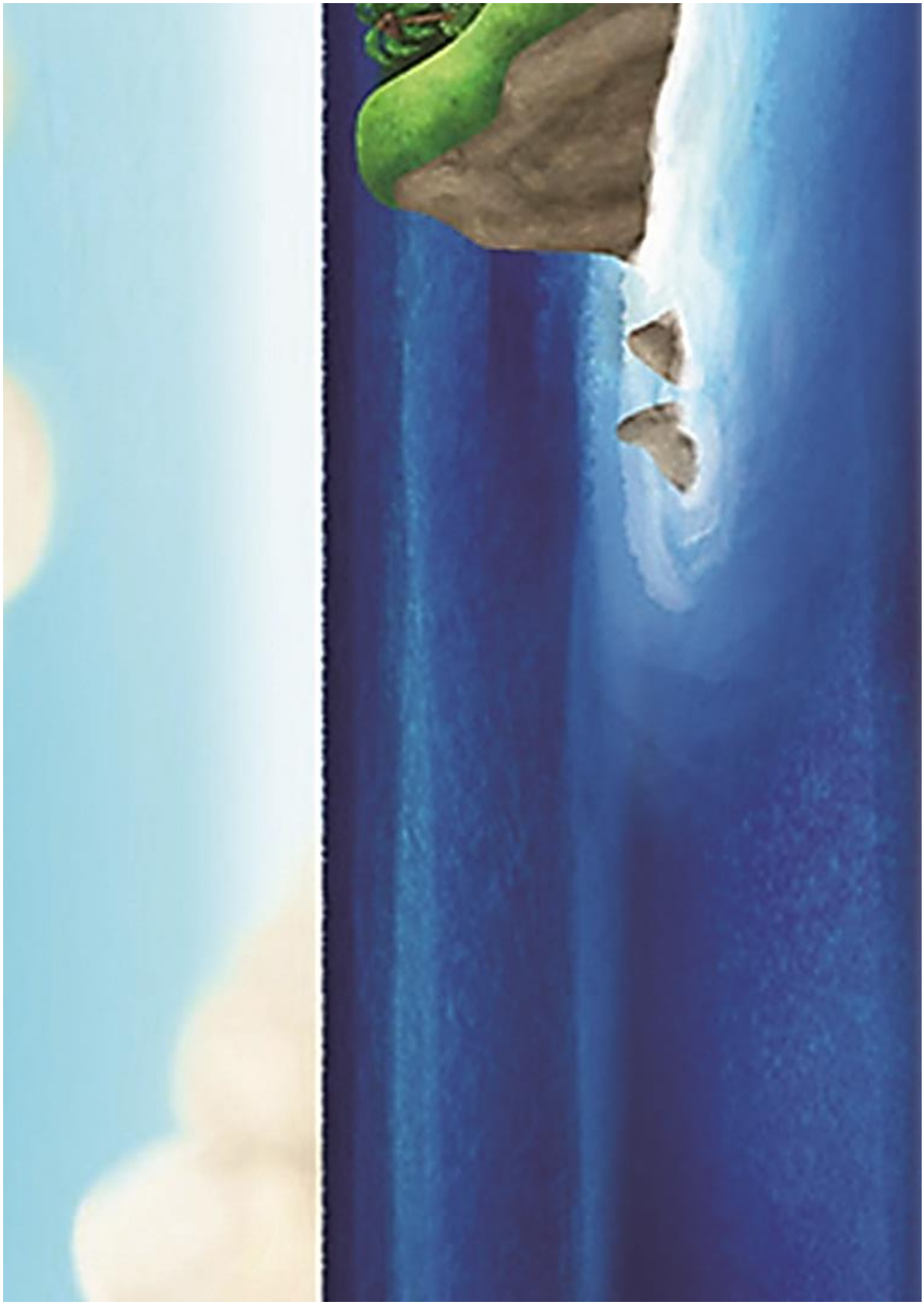
ALLEGATO 4

ALLEGATO 5


7-19-9-4-1 1-10 2-5-12-5
3-8-5 14-5-16-4-13-12-1
4-9-13 2-19-13-12-13
3-8-5 1-3-3-13-7-10-9-5
14-16-13-19-19-9-4-5-12-8-5
2-19-13-12-13 3-16-5-1-18-13-16-5

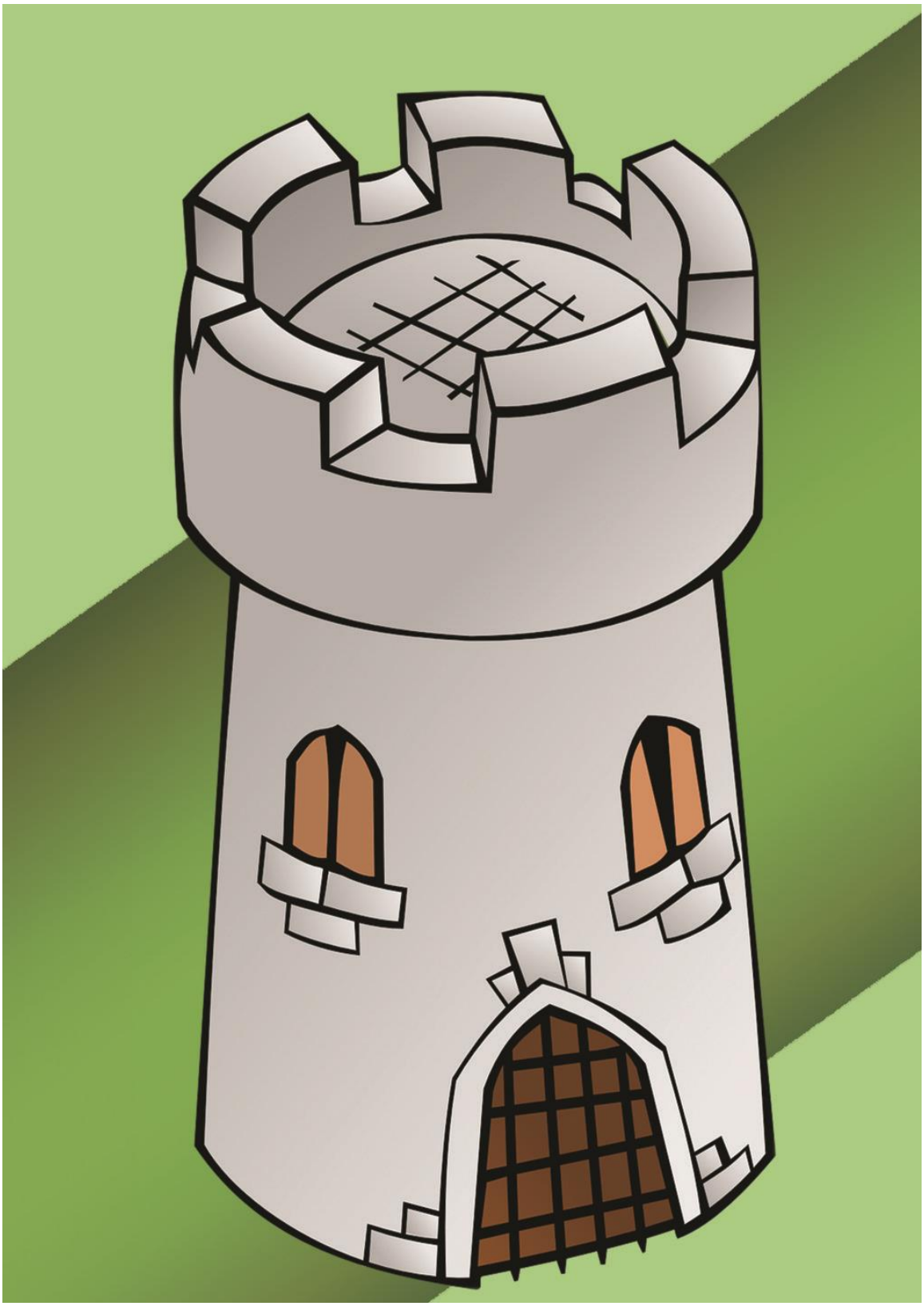
ALLEGATO 6

L' Oceano del No



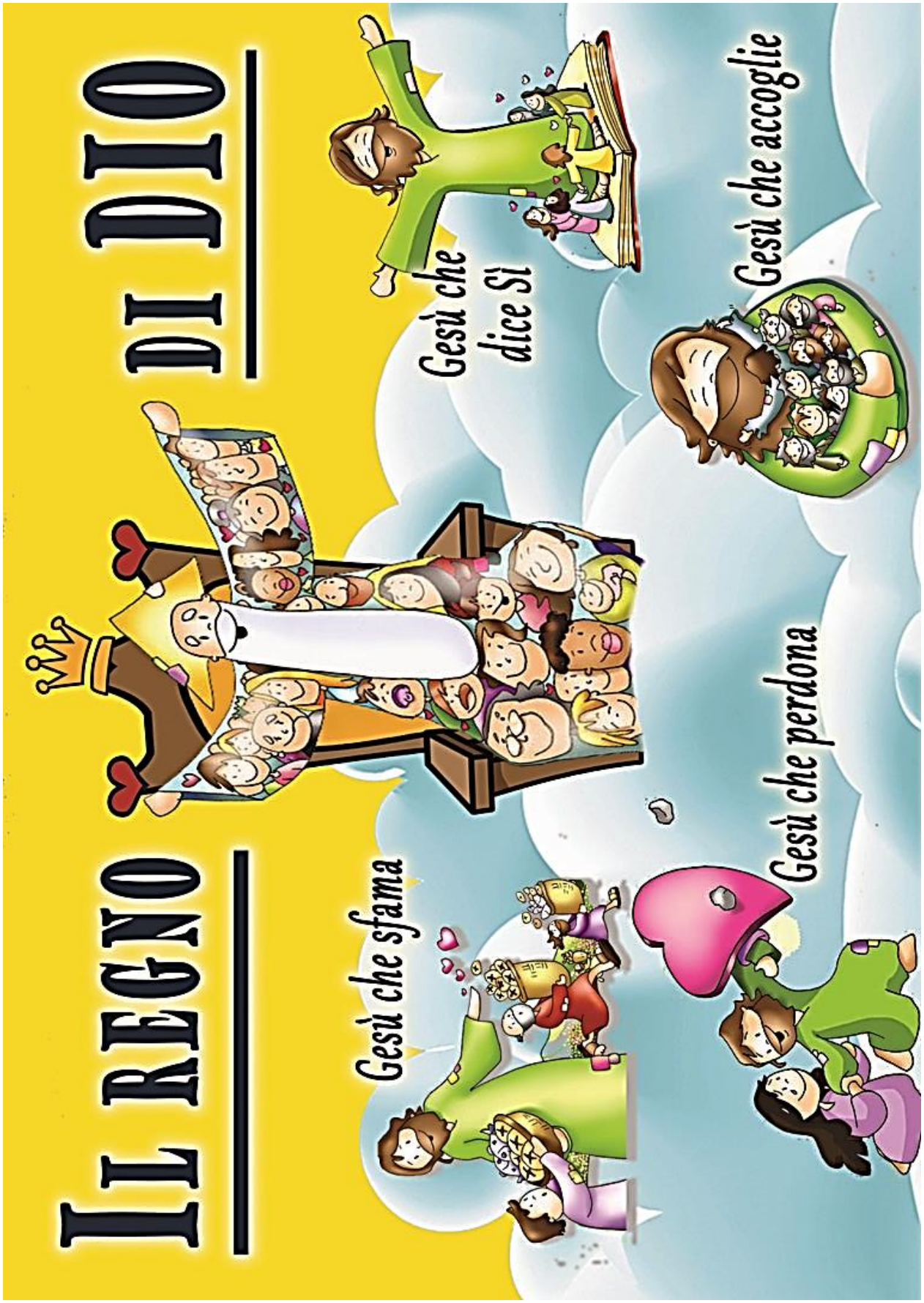
Il Paese dei litigi

La Torre dell'Esclusione



Il Vulcano dell'Avarizia

ALLEGATO 7


IL REGNO DI DIO
Gesù che sfama
Gesù che dice Sì
Gesù che perdona
Gesù che accoglie

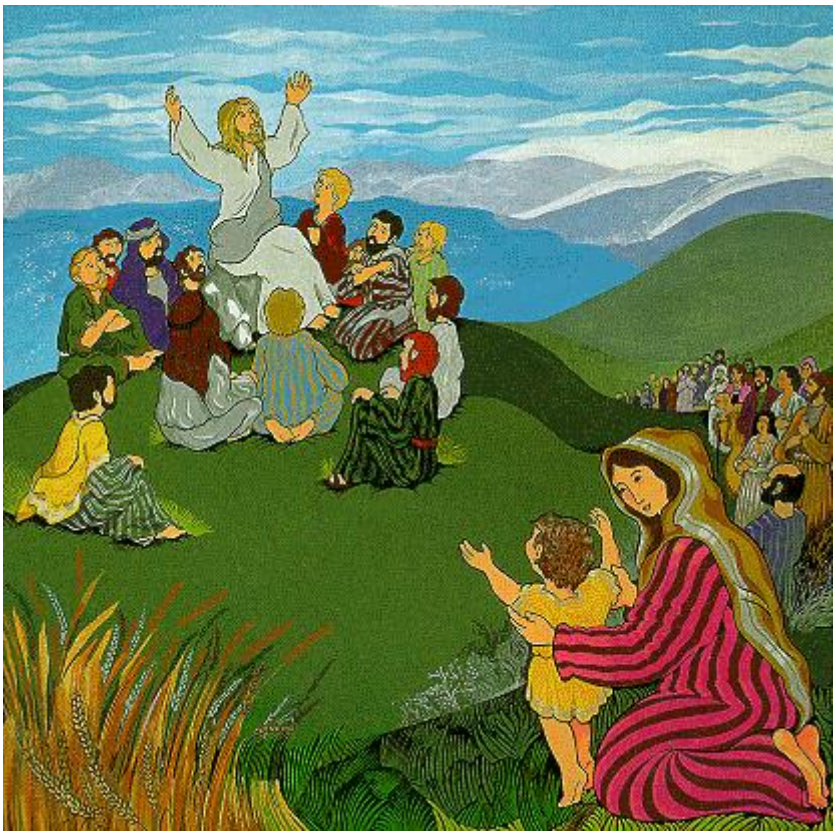
ALLEGATO 8

ALLEGATO 9

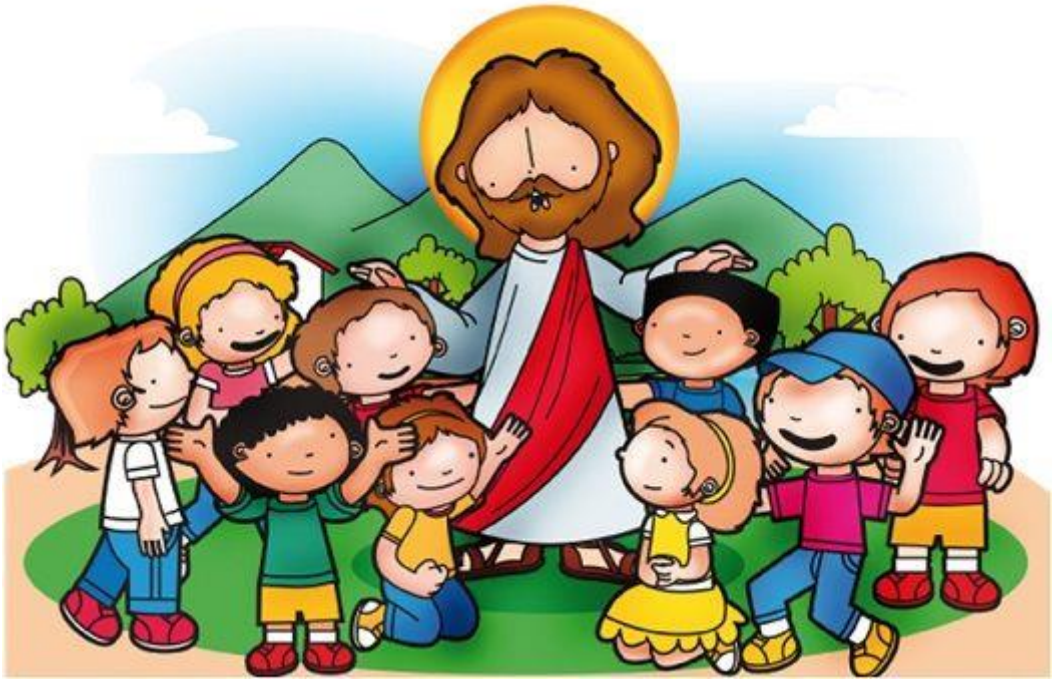
LA PECORELLA SMARRITA

LA FIGLIA DI GIAIRO

GESU' CHE INSEGNA A PREGARE



GESU' E I BAMBINI



ALLEGATO 10

ALLEGATO 11

ALLEGATO 12

IL SACERDOTE

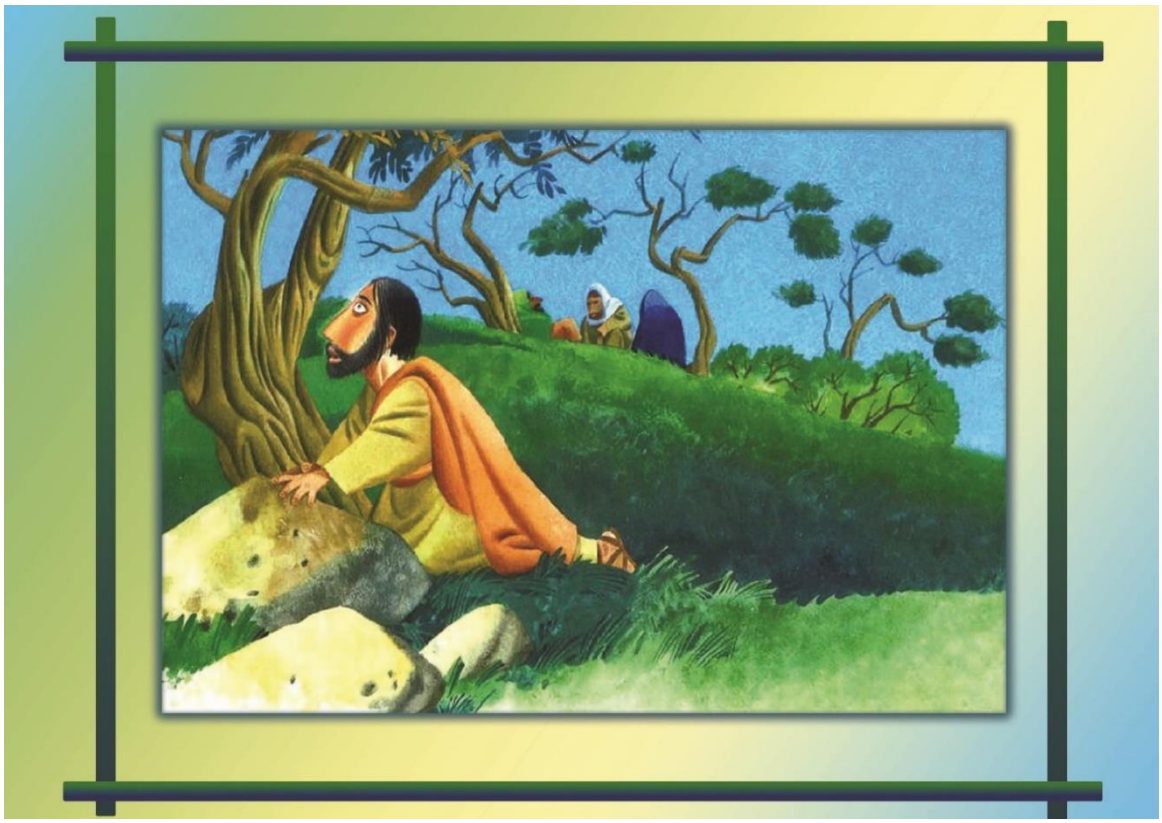
IL LEVITA

IL SAMARITANO

ALLEGATO 13

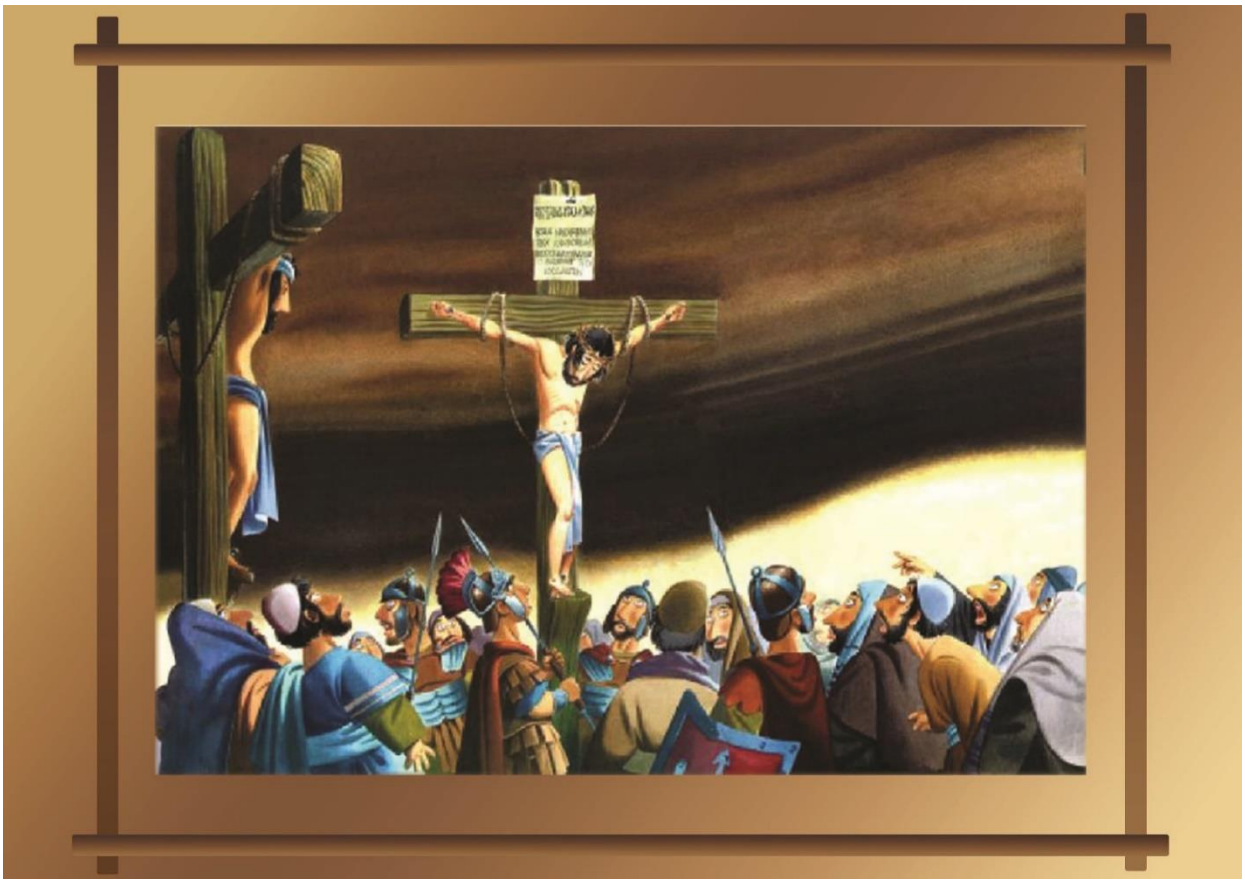
L'ULTIMA CENA

GESU' PREGA E SOFFRE

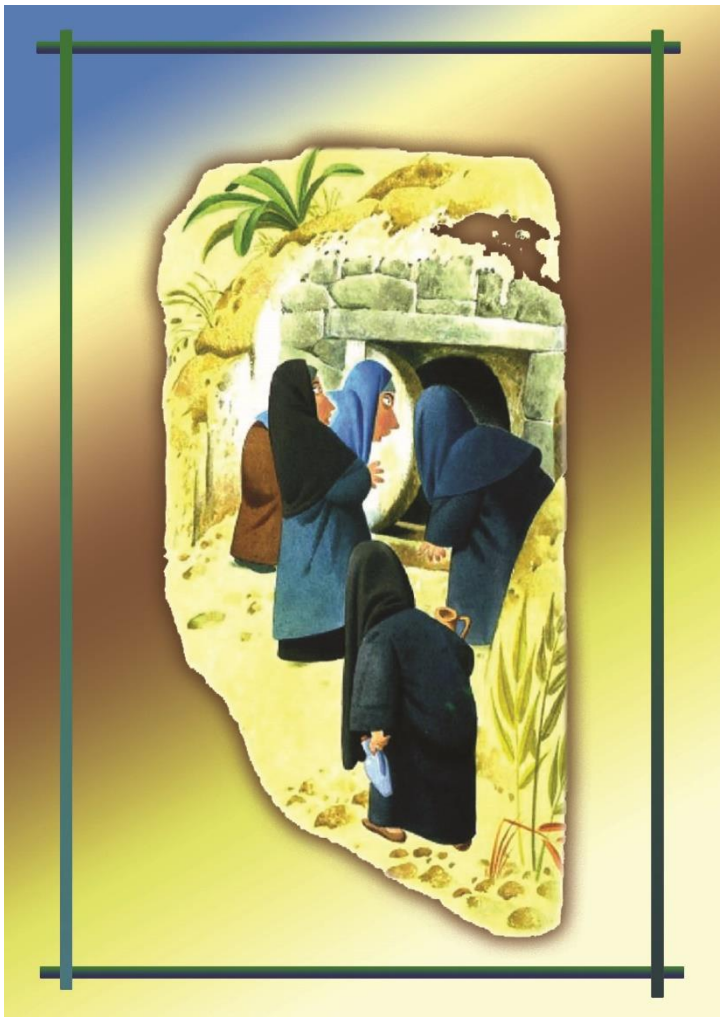


GESU' E' CONDANNATO A MORTE

GESU' MUORE IN CROCE



GESU' RISORGE



ALLEGATO 14

ALLEGATO 15

SPIR

I T O S

A N T O

ALLEGATO 16

SPEZZAVANO IL PANE

ASCOLTAVANO L'INSEGNAMENTO DEGLI APOSTOLI

VIVEVANO INSIEME FRATERNAMENTE

VENDEVANO I BENI

ALLEGATO 17

Immagine da ricomporre

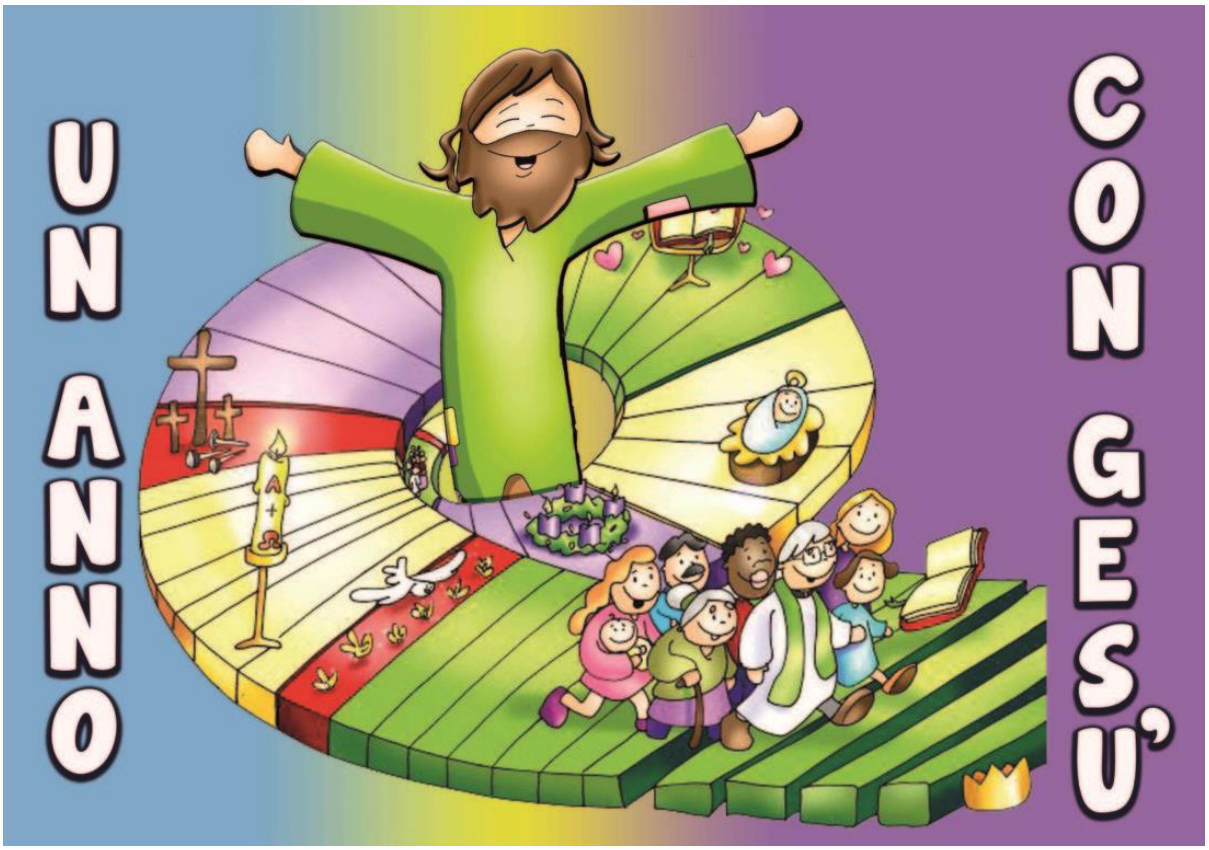


IMMAGINE DA DIVIDERE IN 12 PEZZI