

GIOCO

Al *tempo* dell'Antico Testamento

Regolamento

L'animatore è il direttore del gioco.

I presenti si dividono in sei (o meno) squadre.

Ogni squadra sceglie un colore che identifica un determinato personaggio biblico da indovinare: ROSSO, VERDE, GIALLO, AZZURRO, BLU, ARANCIONE.

L'animatore predispone una serie di domande (almeno 48) relative all'Azione Cattolica (Nazionale - Diocesana - Parrocchiale). Nel formulare le domande può pensare alla vita associativa, ai responsabili di settore, ai campi estivi...

Esempio:

1. Come si chiama il presidente nazionale di AC?
2. Come si chiama il presidente diocesano di AC?
3. In che anno è stata fondata l'Azione Cattolica?
4. Chi ha fondato l'Azione Cattolica?
5. Il nome del testo degli adulti di quest'anno?
6. Come si chiama l'assistente diocesano?
7. In quante parrocchie, in diocesi, è presente l'AC?
8. Quali sono i confini della diocesi?
9. Quanti tesserati conta l'AC diocesana?
10. Quale è la parrocchia con più iscritti?
11. In quale località si è svolto il campo ACR?

L'animatore legge una domanda, la squadra che risponde per prima guadagna un punto. Ogni 2 punti vinti, la squadra ha diritto a ritirare una carta del proprio colore con indicato un indizio relativo al suo personaggio (squadra BLU ritira le carte di colore BLU, squadra GIALLA ritira le carte di colore GIALLO). Gli indizi per ogni personaggio sono quattro. Si prosegue con le domande fino a quando tutte le squadre hanno in mano le quattro carte e possono identificare il loro personaggio biblico. Eventualmente si può dare la possibilità di consultare la Bibbia.

Quando una squadra ha individuato il personaggio deve rappresentare con una scenetta la sua storia. In base al gradimento della rappresentazione avrà diritto a visionare le carte dei marca-tempo per scegliere quella che pensa abbinata al suo personaggio, motivandone la scelta. Volendo si può ridurre il numero delle carte da visionare, rendendo più facile la scelta, se la squadra ha ricevuto un alto gradimento.

MATERIALE:

- 4 Carte degli indizi per ogni squadra
- 6 Carte raffiguranti i personaggi biblici
- 6 Carte raffiguranti le tipologie di orologi
- 1 elenco domande (n. 48)

COLORI SQUADRA - PERSONAGGI - OROLOGI -INDIZI

ROSSO - GIACOBBE - TIMER DA CUCINA (piatto di lenticchie)

1. SPOSA 2 SORELLE
2. VIENE INGANNATO DA LABANO
3. SOGNA UNA SCALA
4. CUCINA UN PIATTO DI LENTICCHIE

GIALLO - GIONA - OROLOGIO SUBACQUEO (pesce, mare)

1. DEVE RECARSÌ A NINIVE
2. VELEGGIA VERSO TARSIS IN SPAGNA
3. È GETTATO IN MARE
4. RIMANE TRE GIORNI NEL VENTRE DI UN GROSSO PESCE

BLU - SANSONE - CASCO DA PARRUCCHIERA (capelli)

1. HA PER MOGLIE UNA FILISTEA
2. CATTURA 300 VOLPI
3. USA COME ARMA UNA MASCELLA D'ASINO
4. LA SUA CHIOMA NON CONOSCE IL RASOIO

VERDE - ESTER - PENDOLA (orologio imponente, regalità)

1. È ORFANA E MARDOCHEO SE NE PRENDE CURA
2. "È GRAZIOSA DI FORME E DI BELL'ASPETTO"
3. INVITA IL RE E AMAN A UN BANCHETTO
4. COME REGINA SALVA IL SUO POPOLO

ARANCIONE - SARA - OROLOGIO A CUCÙ (sorpresa della maternità)

1. È MOLTO BELLA TANTO CHE IL MARITO LE CHIEDE DI DIRE CHE È SUA SORELLA
2. RIDE MA NEGA DI AVERLO FATTO
3. AGAR È LA SUA SCHIAVA
4. IN VECCHIAIA PARTORISCE UN FIGLIO

AZZURRO - RUT - OROLOGIO DA PANCIOTTO (suo figlio OBED è il nonno di David)

1. PER GLI EBREI È UNA STRANIERA
2. SUO FIGLIO È OBED, IL PADRE DI JESSE, PADRE DI DAVID
3. BOOZ È IL SUO RISCATTATORE
4. NOEMI È SUA SUOCERA