

< **ESODO - FUGA PER LA VITTORIA** >

SCOPO DEL GIOCO: Raggiungere per primi la terra promessa.

NUMERO GIOCATORI: Da 60 a 108, divisi in 12 squadre (tribù d'Israele).

TIPO DI GIOCO: Ibrido tra un gioco a stand ed una caccia al tesoro con alto numero di squadre, tappe concentrate e rapide per contenere i tempi e percorsi differenziati con inizio e fine identici per tutti. Potenzialmente ogni squadra può raggiungere il tesoro finale che rimane sempre a disposizione (essendo un luogo fisico). L'obiettivo è riproporre sotto forma di gioco il cammino dell'Esodo, sia tramite la quantità di spostamenti sia per mezzo di precisi riferimenti biblici e di prove a tema.

AMBIENTAZIONE: Medioriente e deserto. Conduttore con bastone e tunica scura, tipo patriarca. Educatori vestiti come credono (egizi, ebrei...)

MATERIALE: VEDI APPENDICE A; LEGENDA LUOGHI PER PIANTINA: VEDI APPENDICE B

SETTING INIZIALE (15 min)

- **EDUCATORI (pre-gioco)**: richiesto 1 conduttore e almeno 6 agli stand (ottimale 7). Extra: 4 o più alla prova iniziale, per aiutare il conduttore come arbitri e per legare le stringhe di eventuali "feriti".

Preparazione: ogni educatore deve curare la preparazione del proprio stand, verificando la sera precedente al gioco che ci siano materiali e pergamene necessari, allestendo lo stand prima del gioco e riordinando il materiale alla conclusione.

NON CREATE CODE AGLI STAND PRESIDATI.

Se una tribù si perde (nulla è impossibile..) fate intervenire il conduttore che controllerà la tabella di percorso. Parlando coi ragazzi NON USATE MAI COME RIFERIMENTO I NUMERI DELLE TAPPE.

A CURA DEL CONDUTTORE: La sera prima, verificare materiale e pergamene delle prove non presidiate (tappa 1, 2, 3, 5, 9,13). Verificare 12 sacche delle tribù: mappa (Asciutto/Pioggia: vedi lettera sul retro) in busta protettiva di plastica, 2 fogli bianchi, bussola.

Prima del gioco: Allestire le tappe non presidiate (nomi dei luoghi, pergamene, poster tappe 5 e 9).

Salone: togliere le sedie. Preparare pc con video. Appoggiare standardi delle tribù ai lati della stanza.

Accendere le luci esterne alla casa (inclusa la via crucis vicino alla cappellina)

- **SQUADRE**: Ogni tribù viene fatta sedere vicino al proprio stendardo.

Viene proiettato un estratto da "Il principe d'Egitto" che li fa immergere nell'atmosfera: dopo le piaghe e la cena, il popolo è arringato brevemente dal conduttore ed è pronto per partire.

Le squadre ricevono una tracolla che contiene una mappa, due fogli di carta bianca, una bussola.

- **REGOLE**: Seguire le indicazioni degli educatori e delle pergamene. Nessun'altra regola in particolare, se non RISPETTO delle regole e del percorso degli altri.

*****ALCUNE DRITTE DA DIRE AI GIOCATORI PRIMA DI PARTIRE:*****

Insistere sul fatto che tutto HA INIZIO QUI (= nel salone; chiave di lettura dell'indizio finale).

Ribadire che lungo il viaggio bisogna sempre comportarsi correttamente con gli avversari.

Ciò che troveranno lungo il percorso dovranno conservarlo nella tracolla.

Hanno ricevuto un foglio su cui scrivere: va usato SOLO quello.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO (70-80 minuti)

Terminato il setting, bastone alla mano il conduttore conduce il popolo fuori dall'Egitto con una processione scenica (una tribù dietro l'altra, stendardo alla testa tenuto ben alto) e si ferma in piazza, dove fa schierare le tribù e consegna le 5x12 pietre. Quindi spiega il gioco e concede 2 minuti di tempo alle tribù per organizzarsi prima del via.

- TAPPA 1: FUGA DALL'EGITTO - ATTRAVERSAMENTO DEL MAR ROSSO

(DURATA - 15 minuti circa) - tutte le squadre - conduttore + 3 o 4 arbitri.

Luogo: Piana di Pi-Achirot/piazza (pioggia:salone). Materiale: 5x12 pietre (fogli di giornale tagliati in 4).

Scopo: portare i giocatori al di là del mare.

Svolgimento: Ogni squadra sceglie due "traghettatori", i soli a poter riposizionare le pietre muovendosi in libertà. Al via i giocatori dovranno raggiungere l'altra sponda del mare entro un tempo limite, camminando sulle pietre spostate via via dai traghettatori. Chi cade fuori dalle pietre deve ricominciare da capo. E' interesse di tutti che nessuno rimanga indietro, anche a corso di aiutarsi fra tribù: se qualcuno non ce la fa nel tempo massimo, ogni squadra deve indicare un proprio componente che sarà "ferito" (stringhe delle scarpe che gli educatori legano con quelle di un compagno) per le prossime tre tappe. Il ferito dovrà essere curato e all'occorrenza trasportato da tutta la squadra. Al superamento della terza tappa potrà farsi slegare da un educatore.

Tempo limite: da 5 a 8 minuti max (1 min per ogni giocatore della tribù).

NOTA BENE: In base al tempo a disposizione, il conduttore può scegliere se essere molto fiscale e rimandare indietro chi "cade in acqua" oppure se far finta di niente.

- TAPPA 2: MORMORAZIONE CONTRO MOSE' E ARONNE

(DURATA - immediata) - tutte le squadre - conduttore.

Luogo: **Elim**/piazza (salone). Materiale: 12 pergamene "2" (tutte le squadre).

Svolgimento: Il conduttore invita ogni squadra a ritirare la pergamena con il proprio nome e a recarsi al luogo che vi trovano indicato, consultando la mappa. Da qui le strade si dividono e le tappe non sono più in sequenza (vedi appendice C)

- TAPPA 3: ACCAMPAMENTO DI KEELATA

(DURATA - 5 min circa) - singolo - non presidiato.

Luogo: **Keelata**/campo (salone). Materiale: 12 pergamene "3" (tutte le squadre), lumino acceso, gavone vuoto su cui mettere lumino e pergamene, cartello nome.

Svolgimento: La squadra apre la sua pergamena e risolve l'enigma (traduzione di caratteri dell'alfabeto aramaico secondo una legenda fornita loro). Il risultato è il nome della tappa successiva.

- TAPPA 4: LA MANNA E LE QUAGLIE

(DURATA - 5 min circa) - singolo - 1 educatore: _____.

Luogo: **Deserto di Sin**/terrazza (refettorio). Materiale: Bilancia da cucina, bicchieri di plastica, 500g di farina, cucchiaino (cucina), 6 pergamene "4" (As,Be,Da,Is,Ma,Ne), cartello nome.

Svolgimento: La squadra riempie tre bicchieri con la quantità sufficiente di "manna" per una famiglia di 2, 3 e 6 persone: 70g, 120g, 200g. E' ammessa una tolleranza di 20g. Se la misura è fuori tolleranza, si svuota il bicchiere e si ricomincia. Terminata la prova, consegnare la pergamena con la tappa successiva.

NOTA BENE: Prima di iniziare la prova, VERIFICARE che la squadra non sia arrivata da voi per sbaglio, facendovi mostrare la pergamena con l'indizio "Deserto di Sin".

- TAPPA 5: I DIECI COMANDAMENTI

(DURATA - 5 min circa) - singolo - non presidiato.

Luogo: **Monte Sinai**/esterno cappellina (=). Materiale: Cartellone con frasi, 6 pergamene "5" (Ef, Ga, Gi, Ru, Si, Za), cartello nome.

Svolgimento: La squadra apre la sua pergamena, rimette in ordine i 10 comandamenti scritti alla rinfusa e in 10 lingue diverse e, prendendo le lettere indicate, trova il nome della tappa successiva.

- TAPPA 6: IL VITELLO D'ORO

(DURATA - 5 min circa) - singolo - 1 educatore: _____.

Luogo: **Accampamento nel Sinai**/segreteria (=). Materiale: Pongo, 4 pergamene "6" (Da, Ga, Ne, Si), cartello nome.

Svolgimento: La squadra si divide in tre parti; ognuna riceve un panetto di pongo col quale dovrà costruire un pezzo del vitello d'oro (testa, corpo, zampe). Formate le parti, vanno unite: se proporzionate tra loro la prova è superata. Dettagli che non devono mancare: corna, zoccoli, coda. Terminata la prova, consegnare la pergamena con la tappa successiva.

- TAPPA 7: LE NUOVE TAVOLE

(DURATA - 5 min circa) - singolo - 1 educatore: _____.

Luogo: **Deserto del Sinai**/salottino (=). Materiale: foglio di carta bianco (come base), 2 buste con stampe A3 tagliata in 49pz., 6 pergamene "7" (Be, Da, Ga, Ma, Ne, Si), cartello nome.

Svolgimento: La squadra, in ginocchio per penitenza, deve ricomporre una stampa delle tavole della legge a pezzettini. Terminata la prova, consegnare la pergamena con la tappa successiva.

Le squadre possono aiutarsi con la stampa delle tavole intere. Se non ce la fanno entro 5 minuti, potete valutare se lasciarle proseguire comunque. NIENTE CODE.

NOTA BENE: Prima di iniziare la prova, VERIFICARE che la squadra non sia arrivata da voi per sbaglio, facendovi mostrare la pergamena con l'indizio "Deserto del Sinai".

- TAPPA 8: LE ACQUE AMARE

(DURATA - 5 min circa) - singolo - 1 educatore: _____.

Luogo: **Fonti di Mara**/fontana (esterno lavanderia). Materiale: brocca, contenitore sorpresa kinder, bicchieri di plastica, 6 pergamene "8" (As, Ef, Gi, Is, Ru, Za), cartello nome.

Svolgimento: La squadra deve riuscire ad estrarre la sorpresina senza toccare la brocca. Per fare ciò, deve versarvi dell'acqua con dei bicchierini da caffè. All'interno della sorpresina troveranno un bigliettino con la lettera "A", cioè la direzione da prendere tra quelle indicate nella pergamena. Terminata la prova, consegnare la pergamena con la tappa successiva.

- TAPPA 9: CANTO DI VITTORIA

(DURATA - 5 min circa) - singolo - non presidiato.

Luogo: **Deserto di Etam**/lavanderia (interno lavanderia). Materiale: Cartellone con il canto di vittoria incompleto, 8 pergamene "9" (As, Be, Ef, Gi, Is, Ma, Ru, Za), cartello nome.

Svolgimento: La squadra apre la propria pergamena e colloca nel canto le parole che vi trova scritte. Le iniziali delle parole non utilizzate, prese nell'ordine, danno la destinazione successiva.

- TAPPA 10: MASSA E MERIBA

(DURATA - 5 min circa) - sfida 1vs1 - 1 educatore: _____.

Luogo: **Massa e Meriba**/punto TIM (legnaia). Materiale: 25 gavettoni, secchio, 2 manici di scopa, 2 bandane, 12 pergamene "10" (tutti); 12 pergamene "10s" (tutti), cartello nome.

Svolgimento: Un componente per squadra, bendato, seguendo le indicazioni dei compagni e usando il bastone deve far esplodere per primo un gavettone che si trova a poca distanza sul terreno. Al meglio delle tre. Il vincente prosegue con la pergamena della tappa successiva; il perdente riceve la pergamena "sconfitta" con un enigma da risolvere per conoscere la prossima tappa.

- TAPPA 11: COMBATTIMENTO CONTRO AMALEK

(DURATA - 5 min circa) - sfida 1vs1 - 1 educatore: _____.

Luogo: **Refidim**/legnaia (retro casa). Materiale: 4 o più bottiglie piene d'acqua, 12 pergamene "11" (tutti); 12 pergamene "11s" (tutti), cartello nome.

Svolgimento: Due componenti per squadra (1m e 1f) sollevano un peso (per mano) fino all'altezza della spalla, mantenendo le braccia tese. Perde chi abbassa o piega il braccio per primo. Gli avversari possono creare disturbo, ma senza toccare i concorrenti. Il conduttore del gioco può sbizzarrirsi come meglio crede nel modificare la prova. Al meglio delle 3. Il vincente prosegue con la pergamena della tappa successiva; il perdente riceve la pergamena "sconfitta" con un enigma da risolvere per conoscere la prossima tappa.

- TAPPA 12: AL SERVIZIO DEI CUSTODI DELL'ARCA

(DURATA - 5 min circa) - lavoro di gruppo - 2 educatori (capo levita): _____.

Luogo: **Custodia dell'Arca**/refettorio (=). Materiale: carta, forbici, pennarelli, colla, cronometro, 12 pergamene "12" (tutti), cartello nome.

Svolgimento: Ogni squadra deve rispettare il dovere di ogni appartenente al "popolo eletto" e partecipare all'abbellimento dell'arca, sotto la guida del capo levita che ad ogni gruppo assegna un compito (progettare e tagliare i pezzi, edificare, abbellire...). Dopo 5 minuti di lavoro CRONOMETRATI una squadra è libera di partire con la pergamena 12. Se non lavora tutta la squadra, il cronometro si ferma finché il lazzarone non torna al lavoro.

- TAPPA 13: MORTE DI MOSE' - INVITO A PASSARE NELLA TERRA PROMESSA

(DURATA - 5 min circa) - ricerca singola - non presidiato, cartello nome.

Luogo: **Monte Nebo**/via crucis (vetrata cappellina). Materiale: 12 pergamene "13" (tutti) da nascondere nel breve tratto di via crucis sotto il punto tim.

Svolgimento: Una volta trovata la propria pergamena, bisognerà seguirne le istruzioni e lasciarsi guidare lungo il percorso che porta al "tesoro".

NOTA BENE: Alcune squadre potrebbero cercare di scendere nel bosco: suggeritegli di non farlo, ad esempio mettendo il cartello "monte Nebo" in posizione visibile sul muro sotto al campo/parcheggio.

- TAPPA 14: TERRA PROMESSA - CONCLUSIONE

(DURATA - immediato) - ricerca singola - conduttore.

Luogo: **Terra Promessa**/salone (salone). Materiale: Video con immagini della terra promessa, musica avventurosa e trionfale, testo Gs 1:1,5.

Accolti da video e musiche, si festeggia l'ingresso nella Terra promessa.

Man mano che le squadre arrivano, chiedere ai giocatori di richiudere le pergamene come le hanno trovate (NODO SEMPLICE) e rimetterle nella tracolla.

Ad una cert'ora stabilita si radunano tutti, si legge l'invito a passare nella Terra Promessa di Giosuè 1 e si proclamano i vincitori.

CONCLUSIONE (10 min)

La prima squadra che entra in salone mostrando la pergamena “13 - Monte Nebo” vince. Video e musiche dalla Terra Promessa a nastro. Proclamazione vincitori.

NOTA BENE: se c'è tempo, è preferibile lasciare che il maggior numero di squadre possibile riesca a terminare il gioco, visto che ognuna potenzialmente può farcela.

Dopotutto, anche gli Ebrei sono entrati uniti nella terra Promessa (per poi dividersi in vari regni).

Radunati insieme, si legge l' “Invito ad entrare nella Terra Promessa” da Giosuè 1,1-9:

¹ Dopo la morte di Mosè, servo del Signore, il Signore disse a Giosuè, figlio di Nun, aiutante di Mosè: ²«Mosè, mio servo, è morto. Ora, dunque, attraversa questo Giordano tu e tutto questo popolo, verso la terra che io do loro, agli Israeliti. ³Ogni luogo su cui si poserà la pianta dei vostri piedi, ve l'ho assegnato, come ho promesso a Mosè. ⁴Dal deserto e da questo Libano fino al grande fiume, l'Eufrate, tutta la terra degli Ittiti, fino al Mare Grande, dove tramonta il sole: tali saranno i vostri confini. ⁵Nessuno potrà resistere a te per tutti i giorni della tua vita; come sono stato con Mosè, così sarò con te: non ti lascerò né ti abbandonerò. [...]

⁹Non ti ho forse comandato: «Sii forte e coraggioso»? Non aver paura e non spaventarti, perché il Signore, tuo Dio, è con te, dovunque tu vada»

DUE PAROLE FINALI: E' possibile ricollegarsi con la relazione sul gioco del pomeriggio (due minuti, non di più).

Alcuni suggerimenti: difficoltà commisurata al livello dei partecipanti, attenzione a far giocare tutti, ambientazione ben curata anche se creata con poche cose, organizzazione con cura, il gioco come veicolo per parlare di Dio.