La prima prova consiste nel ricostruire la **frase cifrata** cercando le parole nei seguenti brani del Vangelo:

**2, 5, 4, 4, 3, 5: “3, 3, 4, 3, 2, 3?”**

Mt 20,31 \_ \_ / \_ \_ \_ \_ \_

Mt 8,14 \_ \_ \_ \_

Gv 6,61 \_ \_ \_ \_

Gv 7,33 \_ \_ \_

Gv 16,20 \_ \_ \_ \_ \_ / \_ \_ \_ \_

Lc 9,21 \_ \_ \_ / \_ \_ \_ / \_ \_ \_ \_ / \_ \_ \_ / \_ \_ / \_ \_ \_

Soluzione: *La folla vide Gesù che disse loro: “Voi chi dite che io sia?*”

La prova consiste nel trovare le parole nello schema, e con le lettere restanti individuare la frase nascosta:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
|  |

 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | **m** | **i** | **t** | **i** | **u** | **b** | **f** | **a** | **M** | **e** | **n** |  |  |  |
|  | **o** | **p** | **p** | **f** | **e** | **l** | **i** | **c** | **I** | **t** | **a** |  |  |  |
|  | **n** | **i** | **r** | **a** | **o** | **g** | **s** | **c** | **S** | **e** | **c** |  |  |  |
|  | **t** | **n** | **t** | **t** | **c** | **e** | **t** | **u** | **E** | **o** | **r** |  |  |  |
|  | **e** | **i** | **o** | **t** | **t** | **e** | **g** | **o** | **R** | **p** | **i** |  |  |
|  | **t** | **d** | **d** | **e** | **o** | **t** | **i** | **r** | **I** | **p** | **s** |  |  |  |
|  | **a** | **u** | **a** | **a** | **m** | **i** | **u** | **e** | **C** | **o** | **t** |  |  |
|  | **t** | **t** | **t** | **r** | **d** | **t** | **s** | **e** | **O** | **d** | **i** |  |  |  |
|  | **l** | **i** | **n** | **i** | **i** | **a** | **t** | **e** | **R** | **r** | **a** |  |  |  |
|  | **u** | **t** | **o** | **i** | **r** | **i** | **i** | **l** | **D** | **e** | **n** |  |  |  |
|  | **s** | **a** | **l** | **v** | **e** | **z** | **z** | **a** | **I** | **g** | **o** |  |  |  |
|  | **e** | **e** | **o** | **d** | **v** | **a** | **i** | **m** | **O** | **n** | **i** |  |  |  |
|  | **o** | **b** | **v** | **p** | **o** | **s** | **a** | **a** | **S** | **o** | **d** |  |  |  |
|

|  |
| --- |
|  |

 | **r** | **i** | **l** | **o** | **p** | **e** | **c** | **s** | **I** | **d** | **e** |  |  |  |

Beati – Beatitudini – Cristiano – Cuore – Dio – Discepoli – Esultate – Fame – Felicità – Giustizia – Male – Misericordiosi – Miti – Monte – Pace – Poveri – Progetto – Regno – Salvezza – Saziati – Spirito – Sete – Terra – Volontà

**Tabù**.

Ogni componente della squadra dovrà far indovinare agli altri almeno una parola senza usare le parole che sono specificate nella carta.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ADAMO**EvaUomoCostolaParadisoCreazione | **PARADISO TERRESTRE**EdenAdamoEvaAnimaliPiante | **NOE’**ArcaAnimaliCoppieDiluviopioggia | **ARCA**Noè AlleanzaDiluvioAnimaliPeccatori | **CAINO**AbelePastoreContadinoOmicidioSangue |
| **GENESI**LibroBibbiaCreazioneNoèBabele  | **SERPENTE**PeccatoRettileAdamoEvaMela | **CREAZIONE**GiorniSeraMattinoAnimaliPiante | **ALTARE**PietraOffertaSacrificioMessaPane e vino | **DILUVIO**AcquaArcaPioggia NoèAnimali |
| **DIO**PadreFiglioSpirito santoBuonoCreatore | **ABRAMO**PastoreObbedienteViaggioCasaTerra | **MOSE’**EgittoSalvezzaMar RossoPasqua Comandamenti | **COMANDAMENTI**DieciTavoleMosèIsraeleLeggi | **ISACCO**AbramoFiglioSacrificioGesùariete |
| **EGITTO**FaraoneCleopatraNiloGeroglificiMosè  | **GIUSEPPE**SogniSpigheMantelloGiacobbeFratelli | **PASQUA**ResurrezioneEgittoMar RossoUovaColomba | **UNTO**OlioCrismaBattesimoSceltaRe | **ALLEANZA**PattoTavoleFirmaPopoloBattaglia |

**Pescatori**: Tenendo un cucchiaio con la bocca i ragazzi, a turno, dovranno pescare dei tappi di sughero da un secchio pieno d’acqua e poi riportarli al punto di partenza La prova è superata solo se riusciranno a pescare 10 tappi in 2 minuti.

I ragazzi dovranno cercare nello spazio limitrofo ai locali dell’oratorio oggetti con le seguenti caratteristiche:

**QUALCOSA CHE LUCCICA**

**QUALCOSA DI LISCIO**

**QUALCOSA DI RUVIDO**

**QUALCOSA DI TRASPARENTE**

**QUALCOSA DI TONDO**

**QUALCOSA DI LIQUIDO**

**QUALCOSA CHE PROFUMA**

**QUALCOSA CHE PUZZA**

**QUALCOSA CHE SCRIVE**

**QUALCOSA DI VERDE**

*Caro animatore, queste sono solo alcune possibilità di giochi con i quali permettere ai ragazzi di procedere nel percorso. Ti invitiamo, però, a metterti in gioco e a sostituire o aggiungere, eventualmente lo ritenessi opportuno, con ulteriori prove da te create.*