



## L'Esperienza

# LA CACCIA AL TESORO DEL QUARTO MAGIO

**Luogo:** aperto/chiuso

**Durata:** un'ora e mezza circa

**Materiale:** Ambientazione domestica per la scenetta, cartine parrocchiali adattate per la ricerca dei Magi, indizi, Vangelo scritto su una pergamena, mappe per la prova di cartografia, disegni di costellazioni per quella di astronomia.

**Svolgimento:** i bambini, divisi in tre squadre, dovranno affrontare delle prove che li porteranno a guadagnare gli indizi, trasmessi o a voce o tramite registrazione, per completare la caccia al tesoro che si concluderà con l'incontro con il quarto re magio, Artaban. Quest'ultimo consegnerà alle squadre delle caramelle ed il Vangelo del tempo liturgico. Nella conclusione, prima di andar via, racconterà a tutti i bambini riuniti la sua storia. Il percorso che faranno le tre squadre sarà lo stesso ma seguiranno un ordine diverso in modo da non incontrarsi durante le prove.

Esempio per gli indizi vocali: "ho visto il magio l'ultima volta a Gerusalemme, presso l'ingresso del tempio (= la porta della chiesa).

*(La fiaba del quarto Re Magio può esser trovata con facilità in rete.*

*Si consiglia la versione in cui Artaban incontra Gesù ancora bambino).*

**Questa è la mia casa**





*Uno dei siti in cui è possibile scaricarla è il seguente:*

*[http://www.noinonni.it/3\\_da-fare-con-i-nipoti/fiabe-e-storie/la-storia-del-quarto-re-magio/](http://www.noinonni.it/3_da-fare-con-i-nipoti/fiabe-e-storie/la-storia-del-quarto-re-magio/)*

## **Scenetta iniziale:**

E' l'ora di andare a dormire e come ogni sera nonna Mafalda è pronta per raccontare una bellissima favola al suo nipotino che la aspetta sul letto appoggiato sui cuscini. Stasera la nonna ha scelto la fiaba del quarto Re magio ma proprio poco dopo l'inizio del racconto, stanco dalla lunga giornata, il bambino si addormenta. Ecco che nel sonno compare la nonna che invita lui e tutti i bambini presenti ad intraprendere un avvincente viaggio alla ricerca del quarto Re Magio per conoscere la sua storia e ricevere da lui il tesoro. Per trovarlo avranno bisogno dell'aiuto di tre saggi uomini, i Re Magi, che li guideranno in questa fantastica avventura.

A questo punto cominciano i giochi con la divisione in squadre e la nonna sussurra al nipotino, il luogo ove si trova il primo magio da andare a cercare. Il nipotino lo trasmette a sua volta al primo bambino di ogni squadra così da fondere il sogno con la realtà.

## **Prima prova: Scritture**

***Luogo:*** aperto/chiuso

***Durata:***10 minuti

***Materiale:*** indizi sui personaggi biblici

***N° minimo di catechisti necessari:*** uno

***Svolgimento:*** Il magio darà ai bambini una serie di indizi attraverso i quali dovranno indovinare di quale personaggio biblico si sta parlando. Gli indizi si





comunicchino uno per volta, stimolando i bambini a provare a indovinare. Per la scelta dei profili e la loro difficoltà si consideri l'età dei partecipanti. Una modalità che si potrebbe seguire è quella del *Quando, dove, come e perché* del format televisivo *Reazione a catena*.

**Esempio:**

Il giorno di Natale (Quando)

A Betlemme (Dove)

Vola nel cielo (Come)

Per indicare la strada ai Magi (Perché)

Il "personaggio" è la stella cometa.

Una volta indovinato un adeguato numero di personaggi, verrà dato l'indizio per il magio successivo a voce o con messaggio vocale registrato (per la decodifica del messaggio andrà utilizzata la cartina ricevuta a inizio mattinata).

**Seconda prova: Cartografia**

**Luogo:** aperto/chiuso

**Durata:** 10/15 minuti

**Materiale:** cartina dell'area di gioco con dei cerchi vuoti in punti specifici. Oggetti posizionati nei luoghi cerchiati.

**N° minimo di catechisti necessari:** uno

**Svolgimento:** La prova consiste in una specie di orienteering. I bambini ricevono una mappa con dei cerchi vuoti in dei punti specifici dell'area di gioco. Con l'aiuto del catechista caposquadra e dei più grandi del gruppo, dovranno recarsi nei punti indicati e vedere quale oggetto vi si trova, quindi scriverlo nel cerchietto sulla mappa. La prova termina quando la mappa è completata. Il magio allora darà l'indizio successivo a voce o con messaggio vocale registrato.





## **Terza Prova: *Astronomia***

**Luogo:** aperto/chiuso

**Durata:** 10 minuti

**Materiale:** costellazioni da far vedere ai bambini

**N° minimo di catechisti necessari:** uno

**Svolgimento:** i bambini, dopo aver visto l'immagine di una costellazione mostratagli dal catechista, dovranno disporsi nello spazio in modo da riprodurla utilizzando i loro corpi. Dopo aver riprodotto con successo un adeguato numero di costellazioni, il magio darà l'indizio successivo a voce o con messaggio vocale registrato.

Al termine delle tre prove, verrà dato l'ultimo indizio che inviterà i bambini a raggiungere Artaban a Betlemme. Le squadre, raggiunto l'ultimo luogo, troveranno il quarto Re Magio con in braccio Gesù bambino. Egli consegnerà caramelle, dolcetti e una pergamena con il testo del Vangelo di riferimento (Mt 1, 18-24). Radunate tutte le squadre, prima di andar via, il Magio racconterà a tutti la sua storia riprendendo dal punto in cui si era interrotta la narrazione di nonna Mafalda.

