



Introduzione

Il "Gioco della nave" è uno speciale viaggio in compagnia di Simon-Pietro, dal monte Calvario fino alla città di Roma, dove l'apostolo è stato ucciso assieme ad altri fratelli cristiani, tra l'anno 64 e 67 d.C.. Lo scopo è ripercorrere, divertendosi e memorizzando, la storia di Pietro e della Chiesa dei primi secoli, chiamati a seguire Gesù nella fedeltà alla Sua amicizia e nella testimonianza evangelica.

Si tratta di un classico gioco dell'oca, dotato di un tabellone, dove posizionare i segnalini per ciascun giocatore (singolo o a squadre) e di 32 carte che corrispondono alle 32 (+ 1) caselle del percorso. Il gioco prevede da 2 fino a 10 giocatori che, dal punto di partenza (la croce), devono tirare a turno un dado per spostarsi lungo il tragitto e arrivare così per primi alla mèta finale: Roma.

Formula di gioco

Se si sceglie la formula con i singoli giocatori, non è strettamente necessario prevedere delle prove lungo il percorso, basterà applicare la versione "Memory" (vedi spiegazione).

Se si sceglie, invece la formula a squadre (da 2 componenti in su) sarà utile mettere in atto la versione "Prove" (vedi spiegazione)

Versione MEMORY

Prima parte. Questa versione del gioco prevede che, nella sua prima parte, tutto si svolga normalmente, ovvero seguendo le regole stampate sul tabellone. Quando un giocatore o una squadra arrivano ad una casella, si legge la carta corrispondente cercando di memorizzarne il contenuto. Si può decidere di far leggere la carta solo alla squadra che si ferma sulla casella o a voce alta, in modo che tutti sentano. Chi arriva per primo a Roma riceve il massimo dei punti (stabiliti dal capo-gioco in base a quanti sono i giocatori o le squadre) poi si attende il piazzamento di tutti gli altri e a scalare si assegnano i punteggi, fino all'ultimo arrivato.

Seconda parte. Quando tutti sono giunti a Roma, la prima classifica può essere rimessa in discussione, offrendo ai giocatori (o alle squadre) la possibilità di ribaltare il risultato, usando la propria capacità di attenzione e memoria. È bene prevedere un grande tabellone per i punteggi, in cui inserire i nomi delle squadre e i punti della prima parte come punteggio di partenza, vicino ad esso si continuerà a segnare i punti guadagnati successivamente, in modo che tutti possano vedere la progressione del gioco e aumenti l'agonismo.

Il capo-gruppo fa sistemare le squadre o i giocatori ad una certa distanza e poi pesca a caso tra le carte da gioco (solo quelle delle caselle visitate), annunciandone il titolo.

Dopo di che chiederà alle squadre:

- se è un simbolo cristiano = la spiegazione del segno (il più possibile simile a quella descritta nella carta)
- se è un fatto narrato nel Vangelo o negli Atti degli apostoli = un breve riassunto dei fatti (come quello che c'è sul fronte) o qualche domanda specifica sull'episodio (nomi, oggetti citati, città, etc...) riportato per intero sul retro della carta.

Tutti i concorrenti (in caso di una squadra, un rappresentante) devono prenotarsi per dare la propria risposta. Si consiglia una prenotazione movimentata, ma breve: una corsetta per suonare un campanello, per scoppiare un palloncino o altro del genere... il primo a prenotarsi ha diritto a rispondere, gli altri a seguire, solo se il primo sbaglia e secondo la posizione di arrivo.

In base alle risposte corrette si assegnano altri punti (con una scala decisa dal capo-gruppo o da una giuria apposita) che vengono riportati sul tabellone... è così possibile che chi ha vinto la prima parte, venga

raggiunto o superato da chi, magari un po' sfortunato con i dadi, abbia invece prestato maggiore attenzione alle carte o... sia più sveglio a catechismo!

La pesca delle carte può durare quanto si vuole, in base al tempo a disposizione e alla tensione del gioco. Vince chi alla fine ha accumulato più punti tra la prima e la seconda *manche*.

Versione PROVE

Questa versione prevede un'unica *manche* di gioco, ma con un percorso più complesso per le squadre. Ricordiamo che per "squadre" si intendono coppie o gruppetti di ragazzi che utilizzano quindi un solo segnalino per l'intera squadra. Ad alcune caselle corrispondono delle prove e i ragazzi fanno spola da una base alle postazioni, correndo su e giù e quindi guadagnando in movimento fisico e sana competizione.

La base con il TABELLONE...

Il primo suggerimento, allora, è quello di tenere il tabellone di gioco in una base presenziata da animatori e accessibile a tutte le squadre, dove si tira il dado e si avanza con il proprio segnalino... ma si prevedono altre due postazioni (distanti dalla base) e seguite da altri animatori di gioco: una per i **simboli cristiani** e una per gli **episodi**. Il turno per il tiro del dado è stabilito solo inizialmente, poi ciascuno tira ogni volta che fa ritorno al tabellone, naturalmente rimanendo in attesa del proprio turno se c'è già una squadra (o più) che sta avanzando con il suo segnalino.

Le postazioni: SIMBOLO e EPISODIO

Quando una squadra è al tabellone e ha effettuato il tiro, verifica la "natura" della casella in cui si è fermata e si reca fisicamente nella postazione corrispondente (simbolo o episodio) per ricevere la carta di quella casella e poter svolgere l'eventuale "prova" annessa (*vedi elenco delle prove*).

Terminata la consultazione della carta (che rimane in mano all'animatore di postazione) ed eseguita la prova, sempre se prevista, la squadra torna al tabellone per un nuovo tiro di dado.

Variante per le postazioni

Se si vuole rendere il gioco ancora più "movimentato" e complesso le carte possono essere fotocopiate ingrandendo l'immagine anteriore fino ad un formato A3 e usare queste come cartelli da appendere in una vasta zona di gioco, "Il gioco della Nave" diventerà così a "grandezza umana".

Quando una squadra si ferma con il segnalino, in una casella nel tabellone, dovrà cercare il cartello corrispondente appeso in giro, sotto al quale può trovare:

- 1) la sola carta del gioco (quella piccola da leggere e poi lasciare lì, meglio in una busta);
- 2) un animatore con la carta che darà le istruzioni per eseguire anche una prova;
- 3) la carta e la spiegazione scritta della prova, assieme al materiale per svolgere la stessa.

N.B.: *In quest'ultimo caso si dovranno scegliere solo prove semplici che la squadra possa svolgere da sola (senza animatore) e che prevedano una verifica della correttezza da 1 o più animatori alla base (presso il tabellone), per poi procedere al successivo tiro di dado.*



Elenco delle prove

Attenzione: il numero e il titolo di ciascuna prova corrispondono alle caselle del tabellone. Questi sono solamente dei suggerimenti per 12 prove su 32 caselle. Sono previsti dei semplici materiali da procurare o da preparare precedentemente, va tutto ovviamente adeguato alla propria situazione, al numero di partecipanti al gioco e alla disponibilità di animatori.

2. LA COLOMBA - simbolo

Se all'aperto: raccogliere legnetti, foglie, piume, erba... per costruire un piccolo nido intrecciandoli tra loro. Il nido costruito poi si porta al tabellone per l'approvazione.

Se al chiuso: si fornisce alla squadra della carta bianca e delle forbici, una graffettatrice o dello scotch (suggeriamo anche dei tovaglioli di carta)... materiali con i quali la squadra deve produrre delle colombe tridimensionali (1 colomba ogni 2 persone)

6. L'ACQUA VIVA - simbolo

La prova è superata se la squadra trova almeno 6 oggetti che hanno a che fare con l'acqua (es.: bicchiere, sottovaso di fiori, ombrello, etc...)

Se siete all'aperto e il meteo lo permette, si può studiare anche una prova che preveda l'uso di acqua "vera" (es.: passarsi di mano in mano un gavettone, senza farlo scoppiare - una staffetta con acqua in bicchieri di plastica o spugne da immergere in secchi, etc...)

7. PENTECOSTE - episodio

Con o senza animatore la prova consiste nel tradurre in italiano alcune parole – abbastanza conosciute - in lingue diverse (inglese, francese, tedesco, spagnolo, altro...) Occorrerà perciò un foglio con le parole straniere e una penna per scrivere la traduzione a fianco.

8. IL PESCE - simbolo

La squadra trova nella postazione una serie di pesci di carta sagomati che sono sparsi a terra e che dovranno essere portati dentro ad un quadrato disegnato (con lo scotch a terra) con la sola forza dei propri polmoni (inghiottendosi e soffiandoli via). Non vanno assolutamente usate le mani!

N.B.: *Se non c'è l'animatore di guardia si dovrà optare per un gioco di tipo "cartaceo": una lista di nomi di pesci con 2 o 3 "intrusi" (nomi inventati) che vanno scoperti e segnalati.*

12. L'ANCORA - simbolo

La squadra deve legare tra loro i lacci delle proprie scarpe e camminare così unita in una catena tornando al tabellone (dove sarà controllata e poi potrà sciogliersi). Chi non ha lacci sulle scarpe è punito camminando scalzo e dovrà restare in fondo alla fila, mentre le sue scarpe saranno portate in mano da chi sta davanti.

13. LO STORPIO - episodio

Prevedere una staffetta o un breve percorso da svolgere a coppie (o a tre) in cui una persona non deve toccare i piedi a terra. Posizioni suggerite: in 2 – uno sulle spalle dell'altro; in 3 – due persone che sorreggono il terzo seduto sulle loro braccia.

16. LA FRODE - episodio

La squadra trova una penna e un foglio con un problema matematico (scelto in base all'età dei giocatori), dovrà risolverlo e sottoporre il risultato sul posto da un animatore o alla base.

17. LA CHIESA PERSEQUITATA - episodio

- Se la postazione ha un animatore, si gioca con lui al classico **1...2...3... stella** per una o due volte.
- Se la postazione non è presenziata, si può preparare un foglio e una penna (che dovrà rimanere sul posto) per scrivere i nomi di tutte le comunità a cui San Paolo scriveva e di cui i ragazzi si ricordano (Soluzione: Corinzi, Efesini, Tessalonicesi, Filippesi, Galati, Romani, Colossesi)

20. ALFA E OMEGA - simbolo

La prova consiste nel rimettere in ordine le lettere dell'alfabeto greco. Le lettere possono essere scritte su dei cartoncini che la squadra dovrà mettere nella sequenza corretta. In base all'età dei ragazzi (che il greco non lo conoscono) si può facilitare la prova:

- fornendo un foglio con l'alfabeto greco scritto quasi per intero e solo alcune lettere mancanti riportate su cartoncini (che la squadra dovrà collocare al posto giusto)
- facendo vedere per 10 secondi l'alfabeto nell'ordine corretto e poi chiedendo loro di provare a riordinare i cartoncini, secondo quanto hanno memorizzato visivamente.

23. PIETRO E IL PARALITICO - episodio

Per superare la prova la squadra dovrà rifare un letto bene e il più velocemente possibile. *Materiali da procurare: 1 materassino gonfiabile, 2 lenzuola, federa e cuscino, coperta, copriletto.*

27. LA LIBERAZIONE - episodio

Nella postazione si prevede una corda sufficientemente lunga e fissata ad un oggetto sul luogo, a cui:

- se è sciolta... la squadra deve fare 30 nodi
- se è annodata... la squadra deve sciogliere tutti i nodi

(ovviamente la corda è sempre la stessa, una squadra la annoderà, chi verrà dopo la scioglierà)

Un'alternativa (per chi vuol essere severo) – la squadra è costretta a fermarsi in questa casella a contare un "tot" di lenticchie o perline per collana, contenute in un vaso... sconterà in secondi ulteriori di penalità il margine di errore rispetto alla cifra esatta (voi dovete aver contato gli oggetti!!!). Attenzione: si può essere liberati da questa odiosa penitenza se un'altra squadra che cade nella stessa casella (prendendo così il vostro posto).

28. IL PAVONE - simbolo

Forniamo qui due alternative per la prova:

- A) un componente della squadra dev'essere truccato (perfetto se è un maschio) con colori vivaci come la coda del pavone. *Materiale: trucchi da carnevale o cosmetici adatti.*
- B) Si organizza una staffetta, dove, un componente alla volta, bendato, dovrà colorare con dei pennarelli il disegno di un pavone. Gli altri componenti possono dare indicazioni per non uscire da margini. Ogni 15 secondi si cambia componente. *Materiale: pennarelli, benda, un tot di fotocopie del disegno di un pavone da colorare.*