

**In campeggio con Gesù...
e Adamo ed Eva nel giardino dell'Eden (Genesi 2)**

Gioco a tappe per apprendimento esperienziale:

Lo scopo del gioco è di indovinare l'episodio biblico alla fine di un percorso a tappe nelle quali le squadre raccoglieranno indizi.

TAPPA N. 1

Creare una piccola fiammata controllata con della polvere da sparo (accenno alla creazione - E LUCE FU'). Ovviamente assicurandosi di svolgere tutto in sicurezza utilizzando bracieri o simili ed essendo nelle condizioni di poter spegnere la fiammata.

TAPPA N. 2

Creare con della polvere di marmo/ gesso/ argilla e degli stampini delle piccole statuine di animali (accenno al versetto 7 "Allora il Signore Dio plasmò l'uomo con polvere del suolo e soffiò nelle sue narici un alito di vita e l'uomo divenne un essere vivente")

TAPPA N. 3

Appendere e mostrare agli scout delle immagini di piante commestibili e no. Lo scopo della tappa è di indovinare di che pianta si tratta. Ogni pianta riconosciuta darà 1 punto alla squadra (accenno al versetto 9 "Il Signore Dio fece germogliare dal suolo ogni sorta di alberi graditi alla vista e buoni da mangiare"). Avendone la possibilità sarebbe bello poter utilizzare vere piante/foglie/fiori.

TAPPA N. 4

Fornire ai ragazzi peluche, pupazzetti o immagini di animali a cui dovranno dare un nome nuovo, da loro inventato (accenno al versetto 20 "Così l'uomo impose nomi a tutto il bestiame, a tutti gli uccelli del cielo e a tutti gli animali selvatici, ma ...")

TAPPA N. 5

Ogni ragazzo dovrà fare indovinare il nuovo nome dell'animale all'altra squadra mimandolo. Le 2 squadre si alterneranno (accenno al versetto 20 "Così l'uomo impose nomi a tutto il bestiame, a tutti gli uccelli del cielo e a tutti gli animali selvatici, ma ...")

TAPPA N. 6

Ogni ragazzo con il proprio fazzoletto dovrà creare un uomo o un animale aiutandosi con degli elastici che saranno forniti dagli animatori - vedi tutorial "Come realizzare un orsetto con asciugamani":

<https://www.youtube.com/shorts/9ZxeFJIN7bQ>

(accenno al versetto 22 "Il Signore Dio formò con la costola, che aveva tolta all'uomo, una donna e la condusse all'uomo")

CONCLUSIONE:

Riunire le squadre per dare modo di riflettere sugli indizi raccolti durante il gioco a tappe e le attività svolte. Vince la squadra che per prima riesce a indovinare il testo biblico che ha ispirato le attività.

(Si potrebbe predisporre un piccolo premio alla squadra che indovina per prima).

Alla fine, far sedere i ragazzi e concludere con una breve riflessione sul tema.