

**Animazione dell'Avvento in oratorio 2012**  
**dove ti porta?**  
**Scopri che Dio è vicino**



**LA SETTIMA PORTA**  
**...per decidersi nel salto**

**Caccia al tesoro**  
**alla scoperta del vero Tesoro del Natale**

**TIPOLOGIA:** Caccia al tesoro per tutti

**ANTEFATTO:** (possibilmente da teatralizzare) Mr JUMP (un animatore vestito per l'occasione) si è perso, o meglio ha perso tutto il suo tempo, si trova smarrito e intrappolato nella sua visione del mondo senza tempo. Cosa è successo a Mr. Jump? Senza coscienza e per gioco attraverso diverse porte ha continuato a saltare da un mondo all'altro e senza accorgersene ha lasciato in ogni mondo degli indizi che gli servivano per arrivare all'ultima porta, la settima, che invece doveva essere il suo ultimo e unico mondo da visitare. Non sa più dov'è... bisogna aiutarlo e solo recuperando tutti gli indizi si potrà arrivare ad aprire la famosa settima porta.

**SCOPO:** Arrivare per primi al tesoro

**MATERIALE:** una cartelletta per ogni squadra, cartelloni per identificare ogni tappa riproducendo il nome del giorno e la foto della porta, tutto il materiale necessario per ogni prova (vedere in seguito)

**PROVE:** almeno 3 (quelle previste come suggerimento ed esempio in questa guida) oppure anche fino a 6. Devono essere veloci, servono per “far perdere tempo” e far “sudare” l'indizio che poi verrà rilasciato

**N°ANIMATORI NECESSARI:** da un minimo di 5 (3 alle prove, 1 Mr Jump e un presentatore/direttore del gioco) a un massimo di 8 se si inseriscono anche altre tre prove e il consiglio è, possibilmente, di far accompagnare ogni squadra da un animatore

**SQUADRE:** da un minimo di due a un massimo di 6 squadre con componenti di tutte le età

**DURATA:** da un minimo di 40' se non si effettua nessuna prova a un massimo di 1h e 15' se si effettuano tutte e sei le prove, si suggerisce comunque di individuare un tempo limite e di utilizzare in ogni caso la messa in scena dell'antefatto.

**SVOLGIMENTO:** Dopo aver recitato o presentato l'antefatto ogni squadra riceve una cartelletta all'interno della quale vi sarà una penna e una “scheda squadra” vuota. Ogni squadra riceverà anche il primo indizio da risolvere per dirigersi verso la porta/mondo indicata dalla soluzione. Questo primo indizio è diverso per ogni squadra in modo da seguire lo schema qui sotto:

Sq.A	lunedì – mercoledì – sabato – venerdì – martedì – giovedì
Sq.B	sabato – venerdì – martedì – giovedì – lunedì – mercoledì
Sq.C	martedì – giovedì – lunedì – mercoledì – sabato- venerdì
Sq.D	mercoledì – sabato – venerdì – martedì – giovedì – lunedì
Sq.E	venerdì – martedì - giovedì – lunedì – mercoledì – sabato
Sq.F	giovedì – lunedì – mercoledì – sabato – venerdì – martedì

Prendendo per esempio la squadra A, questa avrà in cartellina l'indizio per la porta del lunedì. Al via andrà a cercare la porta “lunedì” e lì effettuerà una prova (se prevista) oppure troverà l'indizio (dovrà prenderne soltanto uno perchè serviranno poi anche alle altre squadre) per la porta successiva e un'indovinello da risolvere. Ogni cosa che succede, ogni risultato degli indovinelli e ogni oggetto recuperato (se ve ne fosse la necessità) deve essere annotato sulla “scheda squadra”.

Al termine delle sei porte la squadra dovrà mettere insieme i risultati degli indovinelli, gli indizi presi dalle prove e quant'altro avrà recuperato seguendo le indicazioni che troverà nella seconda parte della “scheda squadra”.

Una volta messi insieme gli indizi secondo le indicazioni il risultato sarà l'indicazione di una citazione del Vangelo (Lc 2:12) “E questo vi servirà di segno: troverete un bambino avvolto in fasce e coricato in una mangiatoia”. La squadra dovrà cercarla sulla Bibbia e scriverla sulla propria scheda e portarla al direttore del gioco, che controllerà i risultati e, se tutto sarà giusto darà alla squadra l'indizio finale (indizio per la domenica). Questo porterà al tesoro vero e proprio.

**TESORO:** La settima porta è la porta della grotta del presepe che si è fatto in oratorio, che non è una vera porta ma è aperta ad accogliere tutti con il semplice gesto della nascita di Dio che si è fatto uomo. Nel concreto il tesoro sarà costituito da un piccolo presepe minimalista (basta Gesù, Giuseppe, Maria anche solo in un piccolo disegno/foto) nascosto vicino alla porta della grotta, con vicino un foglio su cui sarà scritto:

“.... complimenti siete giunti alla fine del vostro viaggio, avete rimesso in ordine le diverse porte, gli

indizi e tutti i mondi che avete incontrato. Mr Jump sarà sicuramente contento di voi, ma fermatevi un attimo, avete vinto, nessuno vi ruberà la ricompensa, quindi pensate a quella porta che avete finalmente raggiunto. Una porta, l'ennesima, che è anch'essa diversa dalle altre ma che ha una particolarità: è sempre aperta! Potete viaggiare per i mondi più strani, attraversare le porte più singolari, ma solo la Fede in Gesù, quel Gesù che nascerà nuovamente tra qualche giorno, mette ordine ed è presente in tutta la settimana della vostra vita, in tutte le ore della vostra vita. Lui c'è sempre e vi porta lì, sempre davanti a Lui, nell'immenso amore che ha per voi... quindi tutto questo DOVE TI PORTA?"... Ora potete ritirare la ricompensa

RICOMPENSA: per la squadra vincitrice un'attestato, una coccarda di carta per simboleggiare la vincita della "settimana porta". Sempre alla squadra vincitrice caramelle e primi a mangiar la torta... poi come buona cosa tutte le squadre fanno merenda tutti insieme.

#### SCHEMA DELLE PORTE

(in ordine secondo la squadra A, è lo stesso per tutte le squadre ma ogni squadra inizia da un punto diverso)

#### LUNEDÌ



Indizio di arrivo:

SEGUARDATEINALTOINUNANOTTESERENAESTELLATALATROVATEALTANELCIELOA  
VOLTEACCESA AAVOLTESPENTAMAFASEMPREPARTEDELNOMEDIUNGIORNOCHETRO  
VATEALLINIZIODELLASETTIMANACERCATE LAPORTACHEHAQUESTOGIORNO

Traduzione:

Se guardate in alto in una notte serena e stellata la trovate alta nel cielo a volte accesa a volte spenta ma fa sempre parte del nome di un giorno che trovate all'inizio della settimana cercatela porta che ha questo giorno.

Indovinello:

Sta in Germania,  
ma non in Gran Bretagna,  
sta in mano,  
sta in gamba.  
Non c'è in autunno,  
esiste in miniera.  
La mamma ne ha tre.  
Sai dirmi cos'è?

Soluzione:

M

Indizio di uscita: (indizio per Mercoledì)

### MERCOLEDÌ



Indizio di arrivo:

SE SCRIVETE 'HG' E IL NUMERO ATOMICO 80 AVRETE UN ELEMENTO CHIMICO MA CHE È ANCHE IL NOME DEL  
PIANETA DOVE DOVRETE ANDARE LA PORTA HA IL SUO NOME AFFRETTATEVI QUESTO PIANETA GIRA MOLTO VELOCE

Traduzione:

Se scrivete 'HG' e il numero atomico 80 avrete un elemento chimico ma che è anche il nome del pianeta dove dovrete andare la porta ha il suo nome affrettatevi questo pianeta gira molto velocemente

Prova:

Allestire un percorso a staffetta con ostacoli da fare nel più breve tempo possibile

Oggetto da rilasciare:

l'immagine di un orologio



Indizio di uscita: (indizio per Sabato)

### SABATO



Indizio di arrivo:

NONE'IL"MIOTESORO"MAHATANTIANELLICHEHANNOSEMPREACCESOLAFANTASIA  
SIETEPROPRIOALLAFINEDELLASETTIMANAECERCATEATTRAVERSATELAPORTAOLT  
REGLIANELLICISARA'UNALTROMONDODAESPLORE

Traduzione:

Non è il "mio tesoro" ma ha tanti anelli che hanno sempre acceso la fantasia. Siete proprio alla fine della settimana e cercate, attraversate la porta oltre gli anelli, ci sarà un altro mondo da esplorare

Indovinello:

Sapete indicare, senza dirne il nome, 5 giorni della settimana?

Soluzione:



L'altroieri, ieri, oggi, domani e dopodomani

Indizio di uscita: (Indizio per venerdì)

VENERDI'



Indizio di arrivo:

E'LASTELLAPIU'LUMINOSACHEAPPAREPERPRIMALASERAMAUNASTELLANONE'E'IN  
VECEUNPIANETASIAMOQUASIAFINESETTIMANAANZIPERMOLTIILFINESETTIMANAE  
'ALLEPORTE

Traduzione:

E' la stella più luminosa che appare per prima la sera ma una stella non è, è invece un pianeta. Siamo quasi a fine settimana ma anzi per molti il fine settimana è alle porte

Prova:

Far fare a mente (o con l'aiuto di un foglietto) nel più breve tempo possibile il maggior numero di somme aritmetiche

Oggetto da rilasciare:

l'immagine del numero:



Indizio di uscita: (Indizio per Martedì)

### MARTEDÌ



Indizio di arrivo:

QUALCUNO FANTASTICA DI AVERLI VISTI VERDI QUALCUNO ALTRO GRIGI MA ALLA FINE  
ESISTONO SICURAMENTE NEI FILM E VENGONO PROPRIO DA QUEL PIANETA ROSSO CHE  
A IL NOME PRECISO A UN ALTRO GIORNO CERCATE LA PORTA CORRETTA

Traduzione:

Qualcuno fantastica di averli visti verdi qualcuno altro grigi ma alla fine esistono sicuramente nei film e vengono proprio da quel pianeta rosso che da il nome preciso a un altro giorno cercate la porta corretta

Indovinello:

Ci sono due castelli confinanti: in uno ci abitano

dei conti mentre nell'altro ci abitano dei baroni.

I baroni invitano i conti a colazione, ma all'improvviso scoppia una bufera. Allora i conti, per non bagnarsi, mandano un servo a scrivere sulla porta:  $23 + 15 = 8!$  Perché?

Soluzione:  
I conti non tornano

Indizio di uscita: (Indizio per Giovedì)

GIOVEDÌ



Indizio di arrivo:  
PENSATE A QUALCOSA DI GASSOSO DI MOLTO GASSOSO E POI PENSATE AL NOSTRO SISTEMA  
SOLARE ECCO TROVERETE ORA LA PORTA CHE VI CONDURRÀ SUL PIANETA CHE QUALCUNO  
CHIAMO' COL NOME DEL SUO DIO

Traduzione:  
Pensate a qualcosa di gassoso di molto gassoso e poi pensate al nostro sistema solare, ecco troverete ora la porta che vi condurrà sul pianeta che qualcuno chiamo' col nome del suo dio

Prova:  
Rispondere al maggior numero di domande nel più breve tempo possibile. Le domande sono di carattere generale e, per far rispondere tutte le fasce di età saranno di argomenti più vari

Oggetto da rilasciare:  
l'immagine del numero 2





Indizio di uscita: (Indizio per lunedì)

DOMENICA (finale)

Indizio di arrivo:

(dopo la compilazione esatta della scheda squadra vidimata dal conduttore del gioco)

QUANDODOMANISARA'IERI,INQUELGIORNOL'OGGISARA'VICINOADOMENICAQUAN  
TOLOSARA'L'OGGINELGIORNOINCUIIERIERADOMANIINDOVINATECHEGIORNOE'SEG  
UITEPOILACITAZIONECEHAVEETETROVATOEVITROVERETEDAVANTIANCHEVOIADUN  
APORTALAPIU'IMPORTANTEL'ULTIMACHEVIMANCAETROVERETEQUALCOSANEIPRE  
SSICHEVIPORTERA'ALTESORO

Traduzione:

Quando Domani sarà ieri, in quel giorno l'oggi sarà vicino a domenica quanto lo sarà l'oggi nel giorno in cui ieri era domani indovinate che giorno è. Seguite poi la citazione che avete trovato e vi troverete davanti anche voi ad una porta, la più importante, l'ultima che vi manca e troverete qualcosa nei pressi che vi porterà al tesoro.



**I materiali per l'Animazione dell'Avvento in oratorio «dove ti porta?» sono a disposizione sul sito internet [www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom) (Oratorio e Ragazzi).**



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi  
via Sant'Antonio 5 - 20122 Milano • tel.: 0258391356 • e-mail: [ragazzi@diocesi.milano.it](mailto:ragazzi@diocesi.milano.it)  
[www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom)