

## GIOCA LA BIBBIA

Questi 10 giochi prevedono la partecipazione di un massimo di 10 gruppi.

Ogni gioco ha un tema biblico e viene ambientato attraverso il racconto che il giudice di gioco farà prima di spiegare le regole della prova. I gruppi possono essere formati dagli stessi ragazzi che compongono le classi di catechismo e possono essere guidati dai loro catechisti o catechiste. I giochi si svolgono contemporaneamente (tipo stand) una squadra per ogni gioco, per un tempo stabilito di 3 o 4 minuti (spiegazioni comprese): si potrebbe usare sempre la stessa canzone per scandire la durata delle prove.

Un giudice per ogni gioco determinerà il punteggio ottenuto dalla squadra durante la prova e lo segnerà sul foglio guida di ogni gioco indicando anche il nome del gruppo o dei catechisti. Al giudice deve essere data la copia delle pagine di questo fascicolo che lo riguardano.

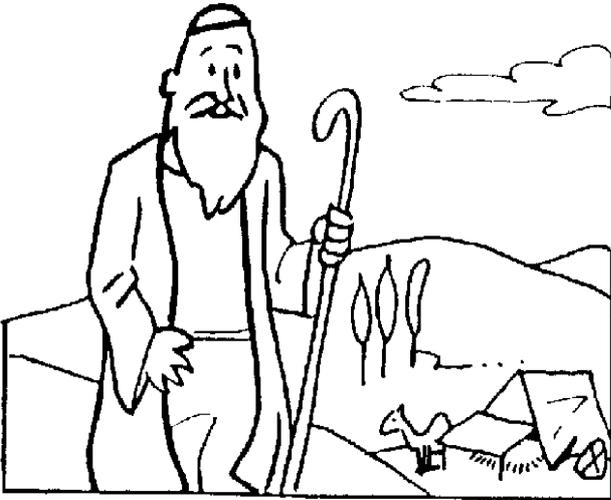
Finita una prova tutti i gruppi ruotano verso la prova successiva e, dopo le spiegazioni, avrà inizio una nuova fase di gioco, scandita dalla stessa canzone.

Alla fine di tutte le prove si farà la somma dei punteggi ottenuti da ciascun gruppo, che saranno riportati nel foglio apposito accluso al fondo di questo fascicolo, determinando così il vincitore.

Questo fascicolo deve essere fotocopiato in modo da avere una serie di riserva di tutto il materiale di ogni prova.

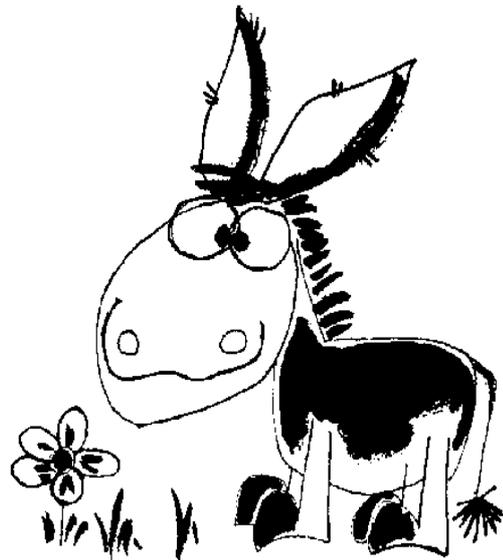


ABRAMO



IL FIGLIO ISACCO

Un Servo

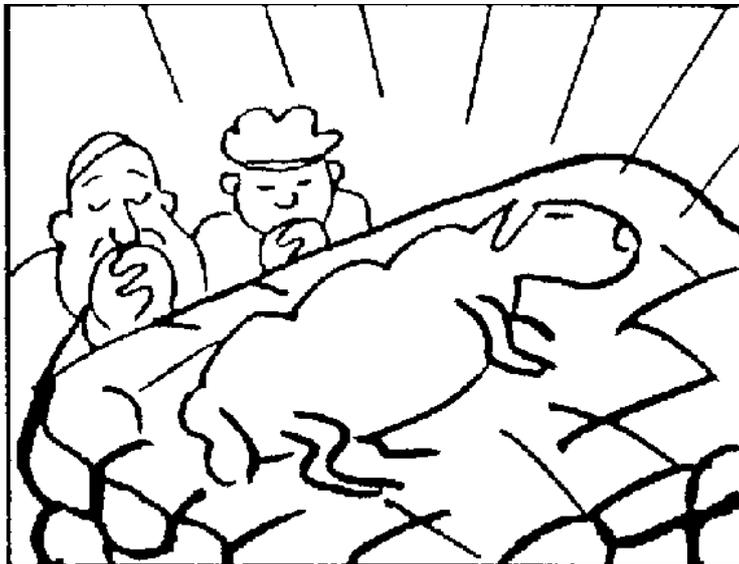
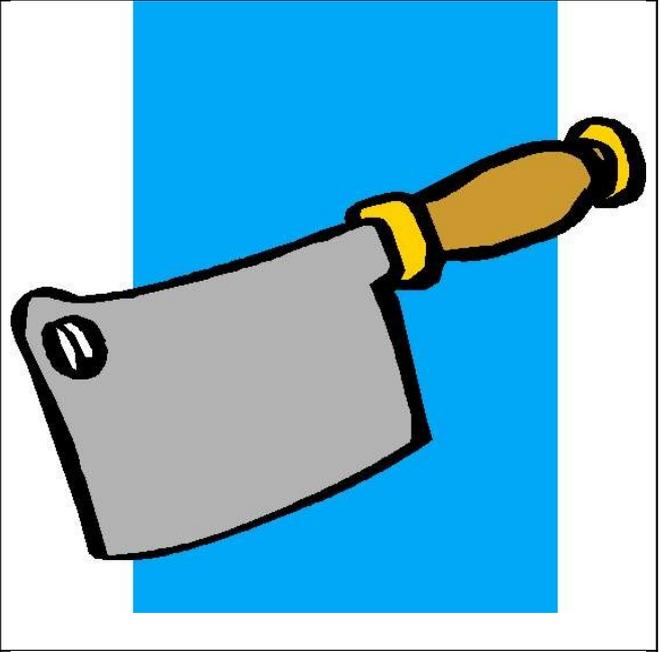


L'ASINO

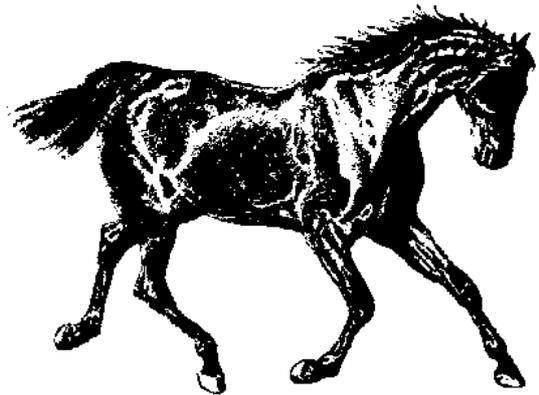
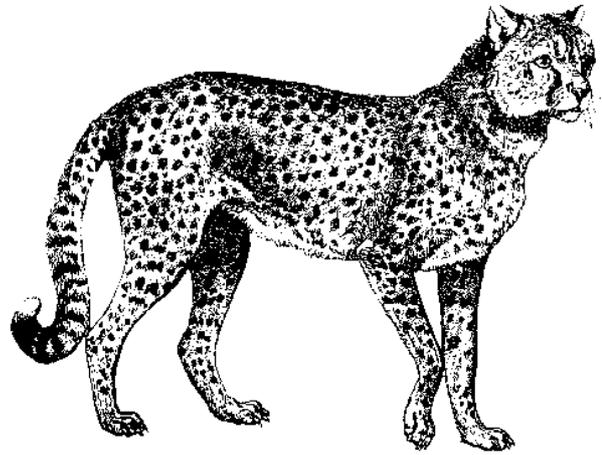
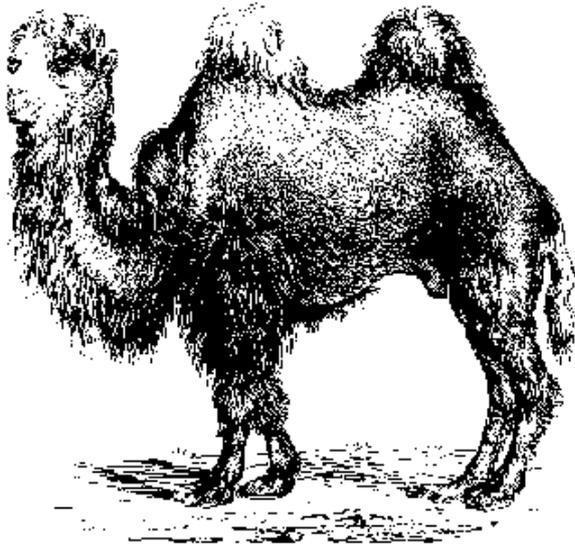
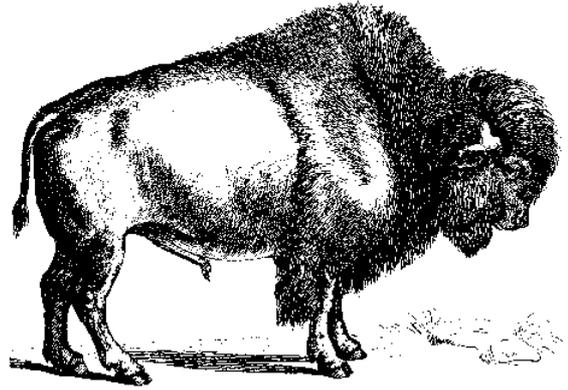


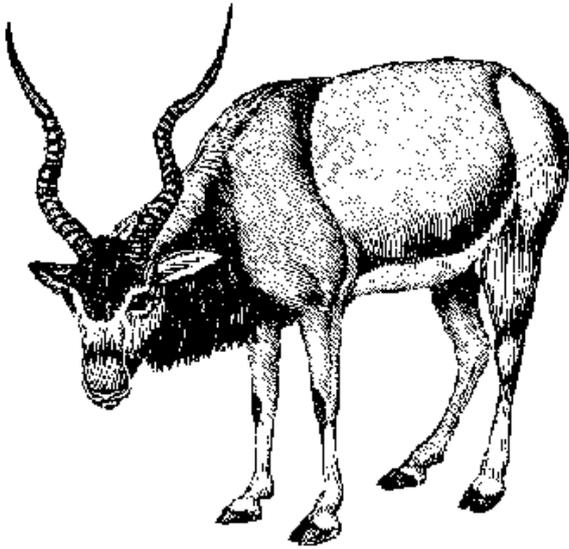
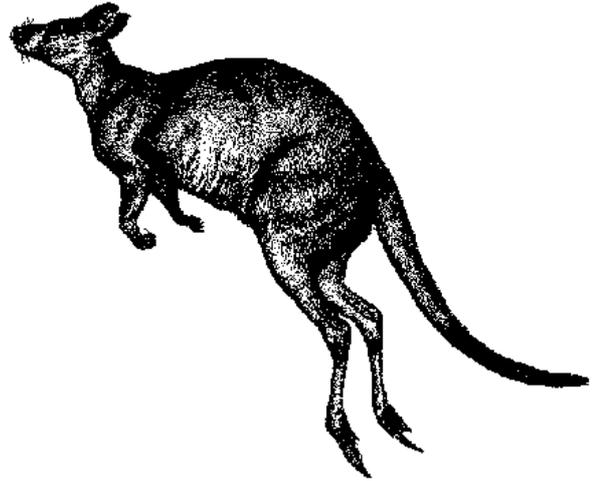
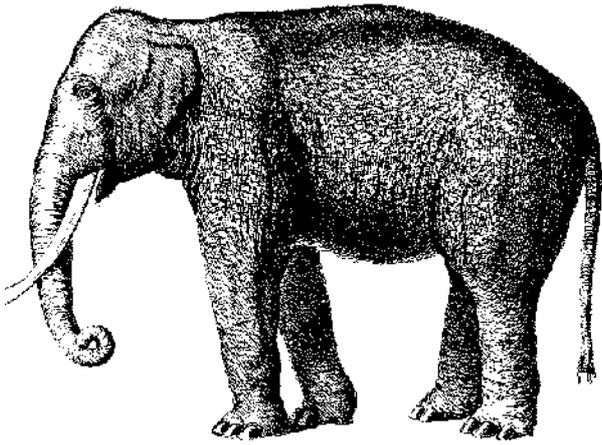
LA LEGNA

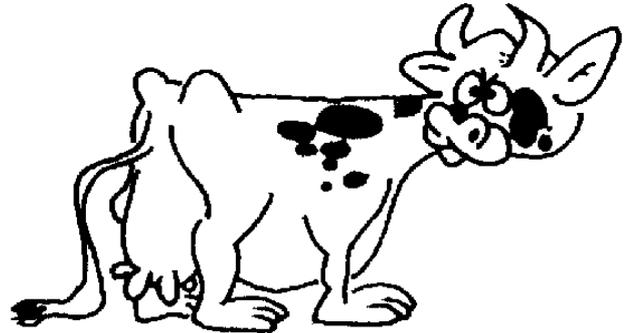
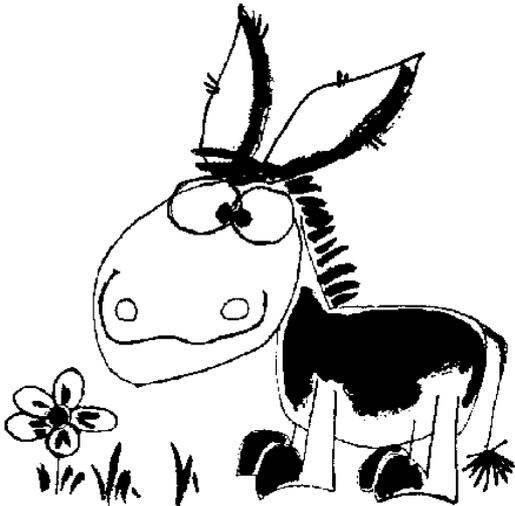
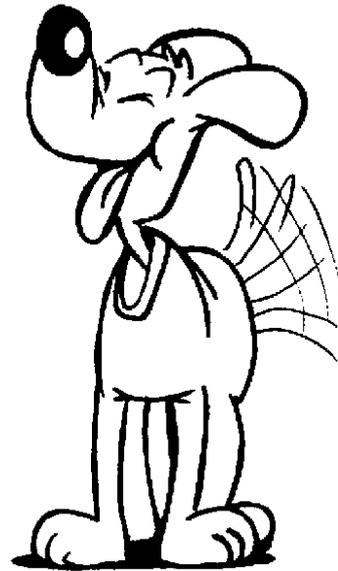
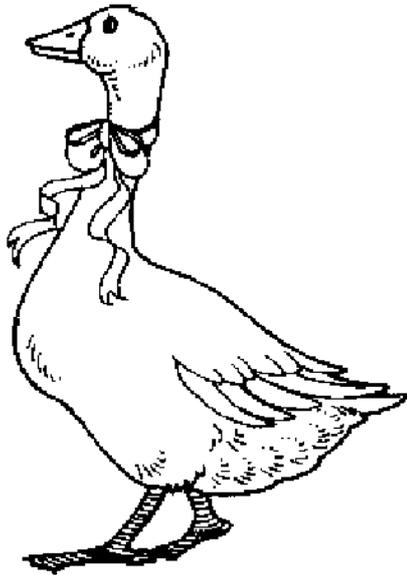
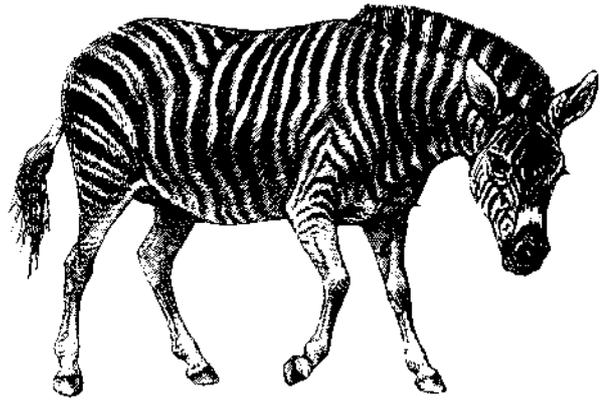
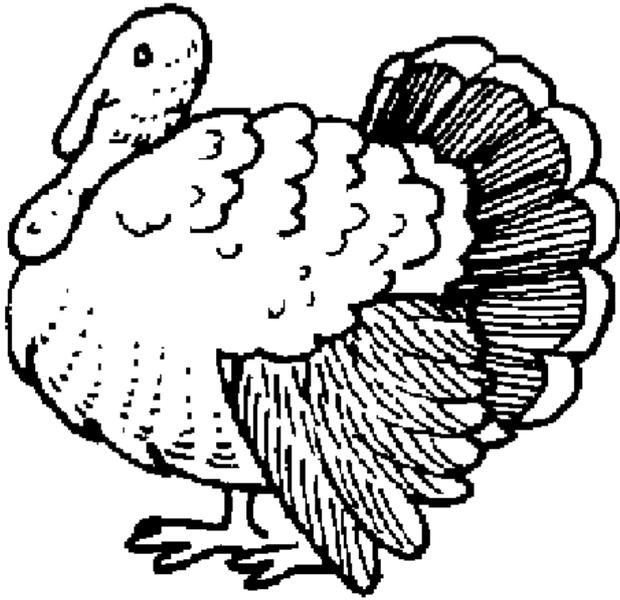














Ritagliare le figure e disporle sul terreno ad una certa distanza dall'Arca





L'acqua cambiata in sangue

L'invasione delle rane

Le zanzare

I mosconi

La morte del bestiame

Ulcere e piaghe puzzolenti

La grandine

Le cavallette

Le tenebre anche di giorno

La morte dei figli primogeniti

I brufoli sul naso

La forfora sui capelli

Il latte acido

I serpenti velenosi

Il ginocchio della lavandaia

Il colpo della strega

L'ingorgo sulle strade

L'insonnia perenne

La perdita della memoria

L'invasione dei topi di fogna

Il vino cambiato in acqua

Il sole a strisce



Non avrai altro Dio fuori di me

Non nominare il nome di Dio invano

Ricordati di santificare le feste

Onora tuo padre e tua madre

Non uccidere

Non commettere atti impuri

Non rubare

Non dire falsa testimonianza

Non desiderare la donna d'altri

Non desiderare la roba d'altri

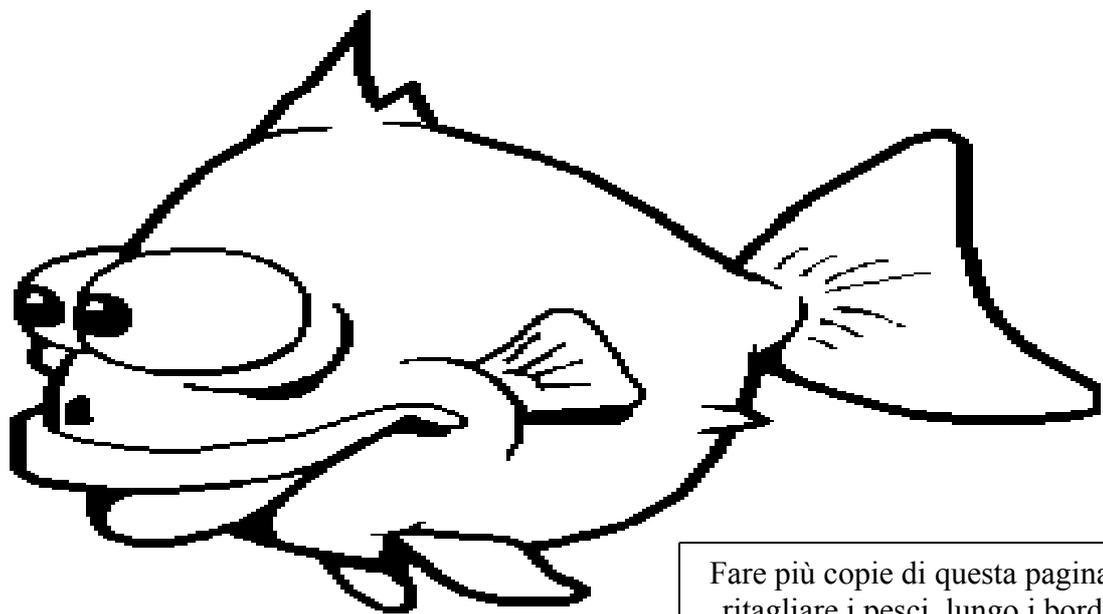
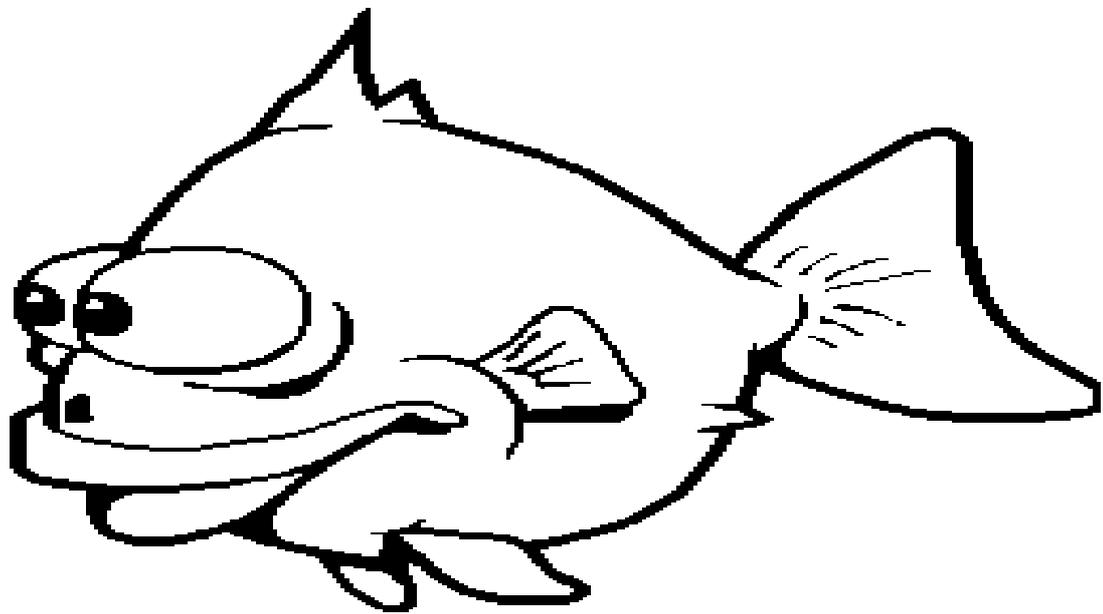
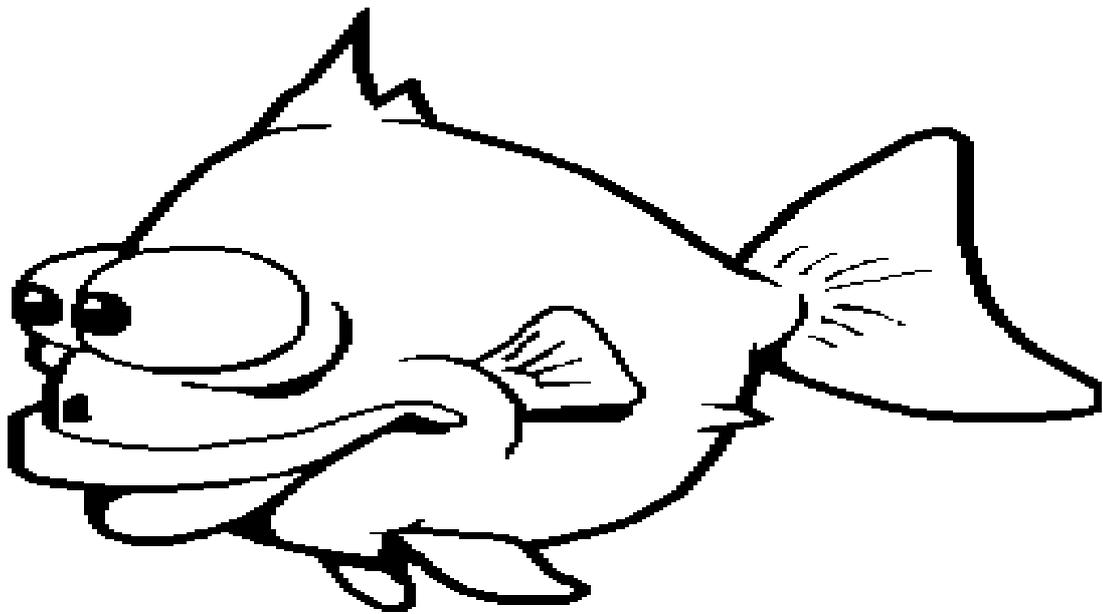




Fotocopiare ingrandendo questa immagine; incollare su un foglio di cartone o compensato; ritagliare lungo i bordi e applicare sulla parte bassa un sostegno.





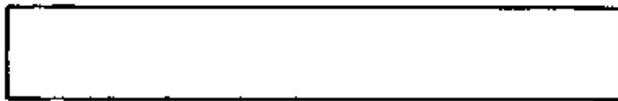
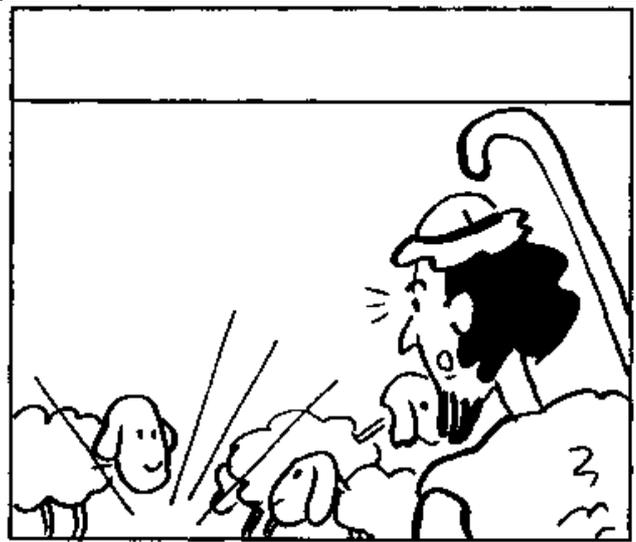


Fare più copie di questa pagina e ritagliare i pesci lungo i bordi



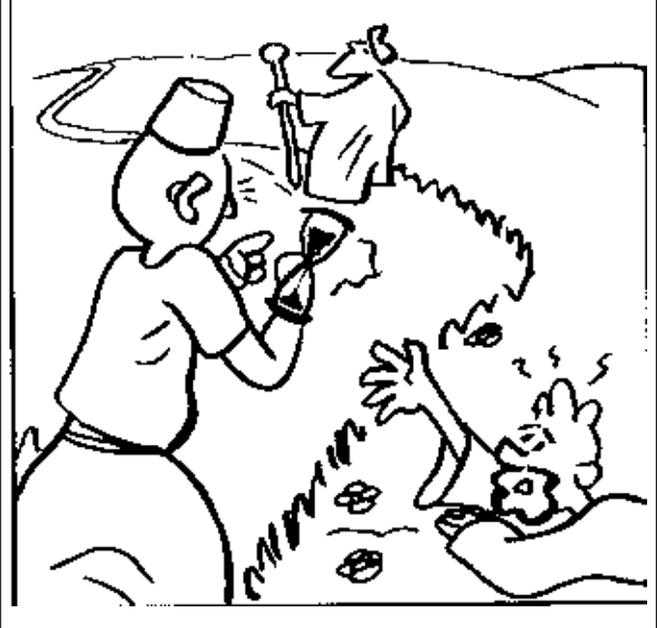
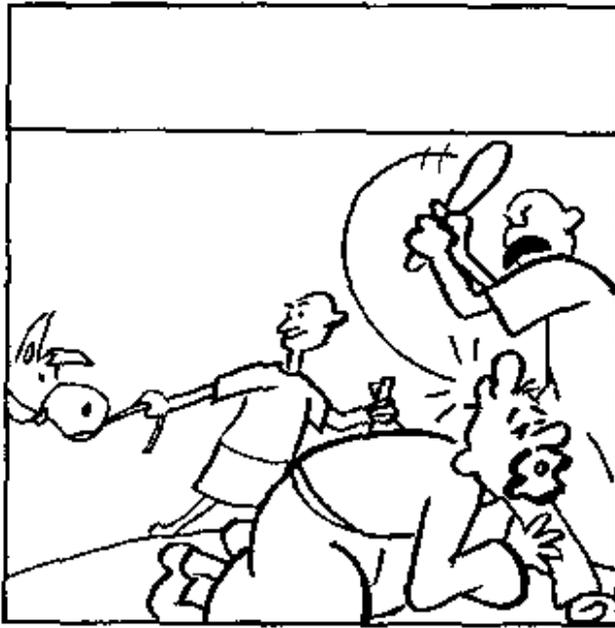
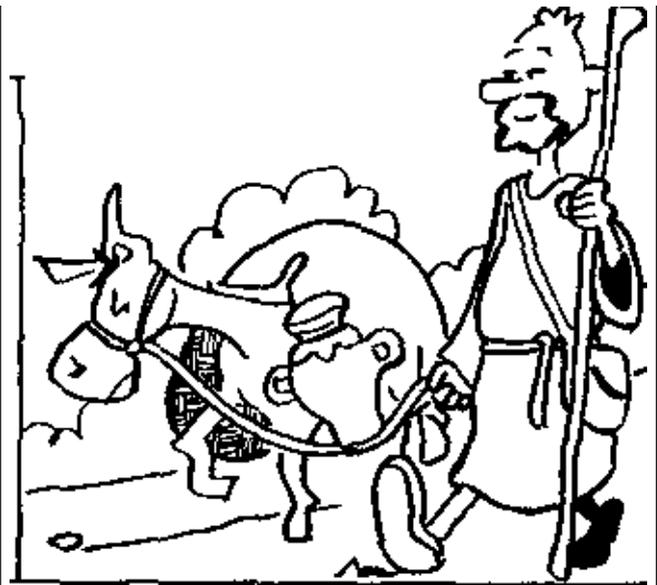
# LA PECORELLA SMARRITA

(Le 15, 4-7)



# IL BUON SAMARITANO

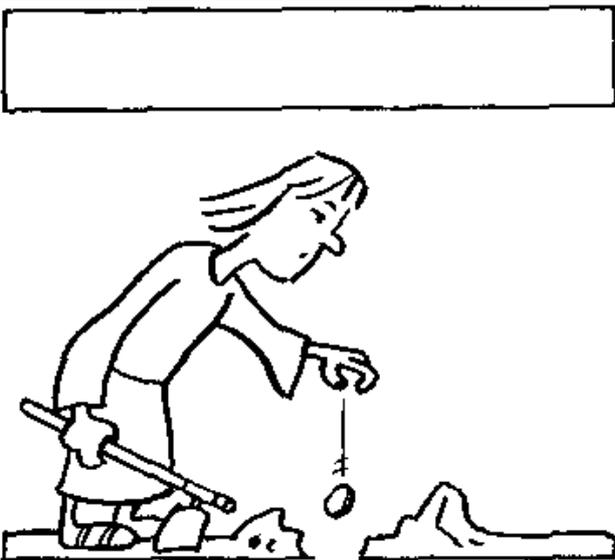
Lc 10, 25-37

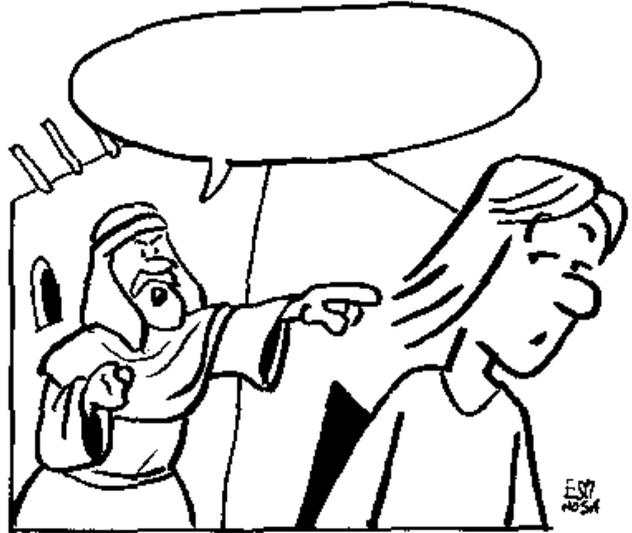




# I TALENTI

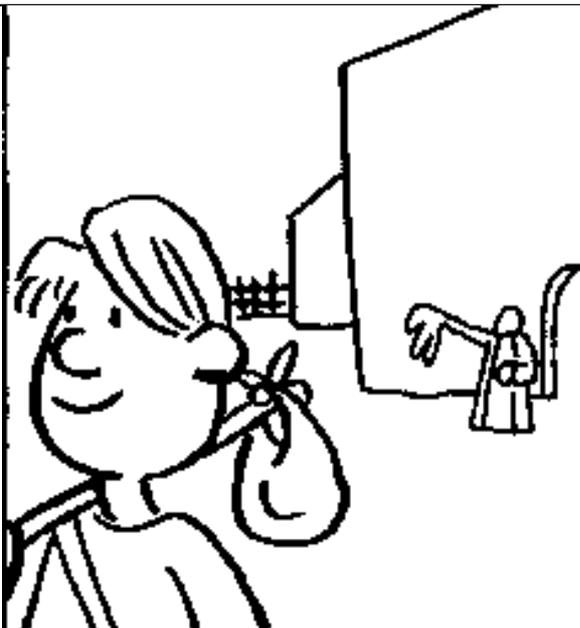
Mt 25, 14-30

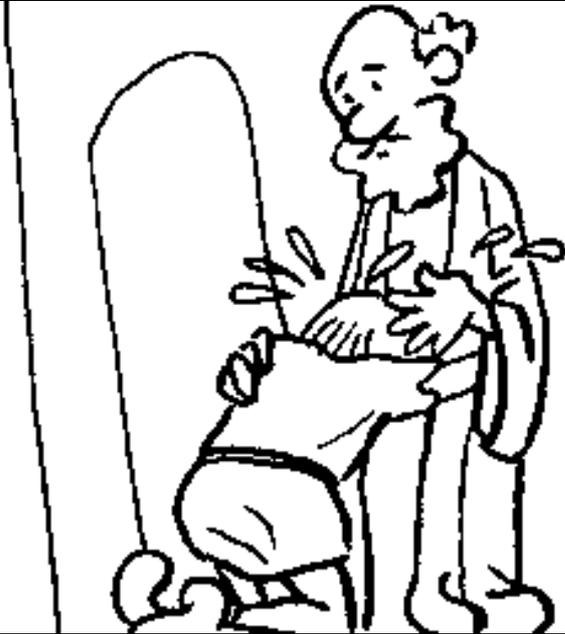




# IL FIGLIO PRODIGO

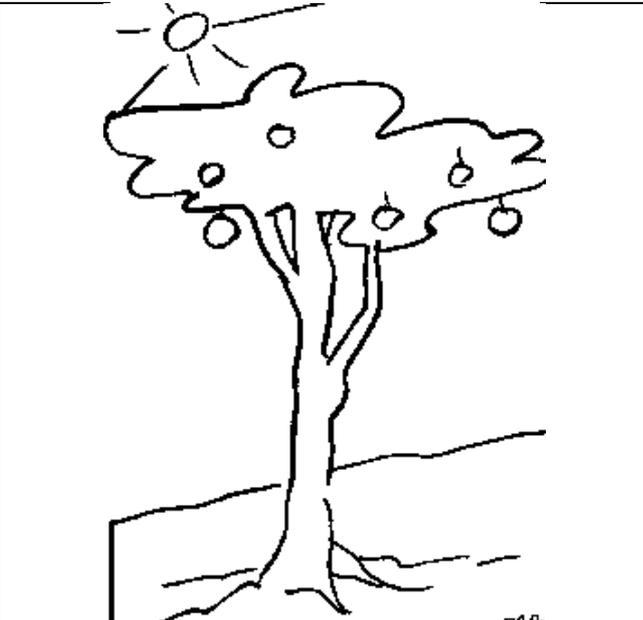
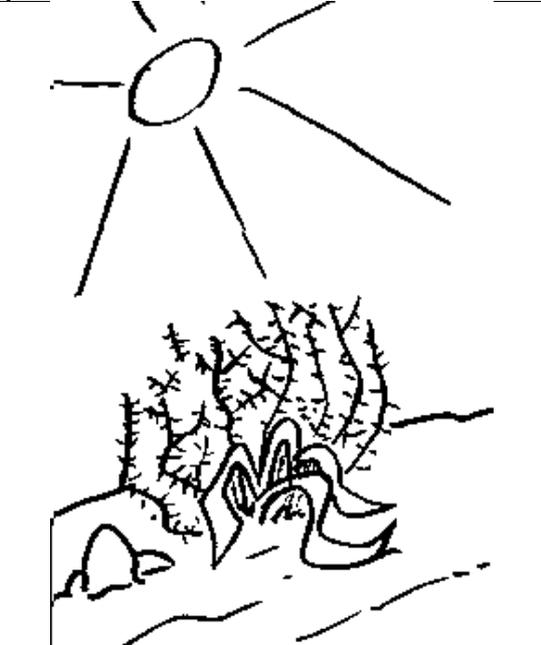
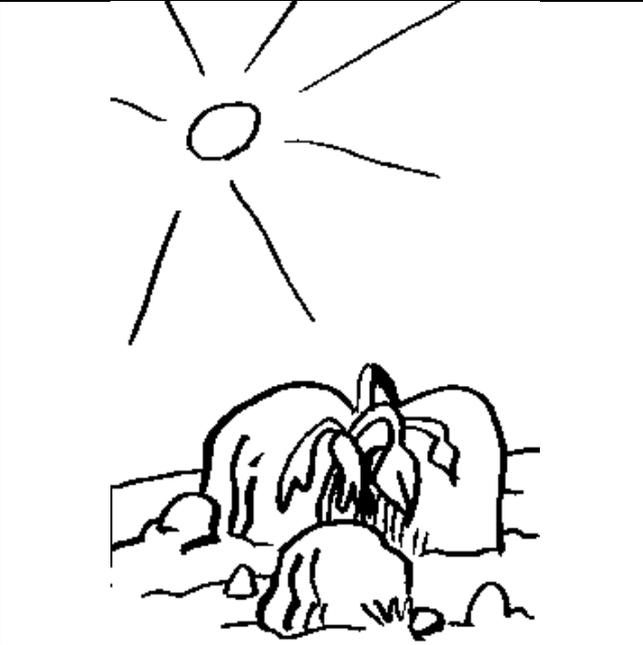
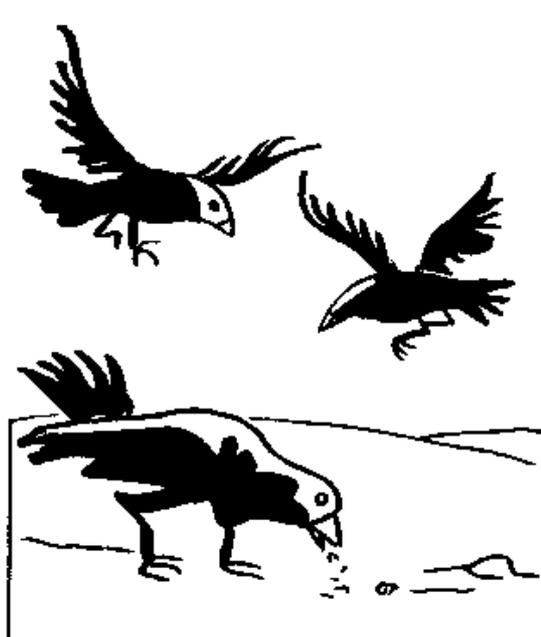
Lc 15, 11-32





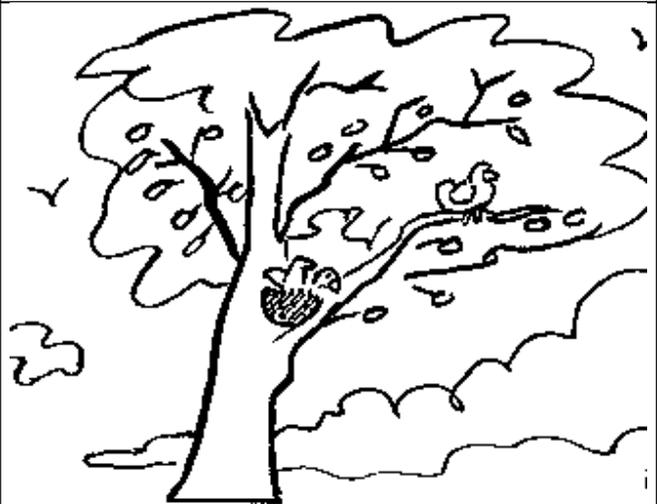
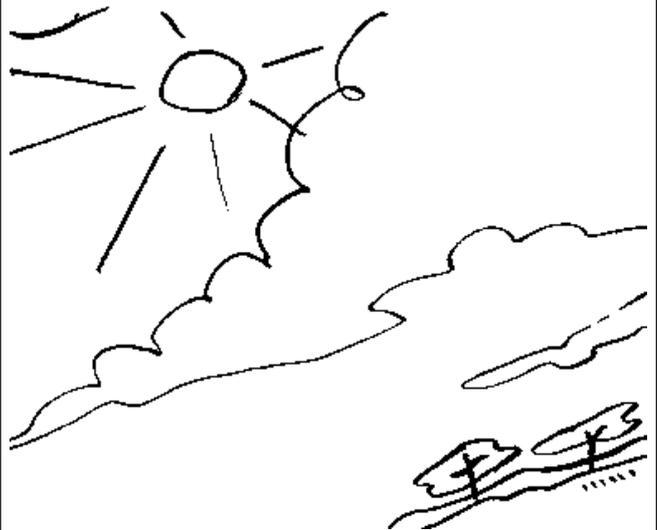
## IL SEMINATORE

Mt 13, 4-9



# IL GRANELLO DI SENAPE

**Mt 13, 31-32**







# I COMANDAMENTI: QUALI SONO QUELLI BIBLICI?

Deuteronomio 5,6-21

Non rovinare la tua famiglia.

Arraffa più che puoi.

Non pronunziare il nome del Signore, tuo Dio, per scopi vani.

Non testimoniare cose non vere contro nessuno.

Io sono il Signore, tuo Dio, non avere altro Dio oltre a me.

Non andare alla scuola domenicale la domenica mattina.

Adora il computer perché ti fa navigare tante ore con Internet.

Rispetta il giorno di sabato e consacralo a me.

Inchinati davanti a Alex Del Piero o a Roberto Baggio.

Non uccidere.

Invoca il Signore prima della partita di calcio.

Rispetta tuo padre e tua madre.

Non commettere adulterio.

Ruba soltanto ai ricchi.

Non fabbricarti nessun idolo. Non devi adorare né rendere culto a cose di questo genere.

Mandala a quel paese gli insegnanti e tuo padre e tua madre.

Non nuocere alla vita tua e altrui.

Non rubare.

Non desiderare quel che appartiene a un altro.

Racconta tante falsità a proposito delle tue compagne e dei tuoi amici.

## PRIMO E SECONDO RACCONTO DELLA CREAZIONE

I due racconti della creazione dell'uomo e della donna sono diversi. Unisci ogni frase alla casella esatta. Per controllare se hai colto le differenze rileggi i due testi.

Genesi 1, 26-29

Genesi 2,4-24

- a) l'uomo è al centro della creazione
- b) l'umanità è al termine della creazione
- c) l'uomo è il primo atto creatore di Dio
- d) l'uomo è creato con la terra
- e) l'umanità è creata a immagine di Dio
- f) l'uomo è creato maschio e femmina
- g) la donna è creata come aiuto adatto all'uomo
- h) l'uomo diventa vivente con lo Spirito di Dio
- i) l'uomo dà il nome agli animali
- l) la donna è creata dall'uomo
- m) l'uomo e la donna ricevono gli stessi ordini da Dio
- n) l'uomo deve governare sulla creazione
- o) l'uomo deve coltivare e custodire la terra

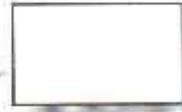
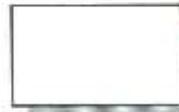
### LA DISUBBIDIENZA

Chi è stato?

Disegna le sagome dei personaggi che dicono le frasi e quelli a cui sono rivolte.

*È stata lei!*

*È stato lui!*



Riempi le caselle vuote e verifica sul testo biblico.

### QUAL È LA CONSEGUENZA DELLA COLPA?

Per

per

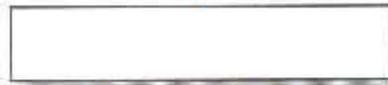
per



deve

deve

deve



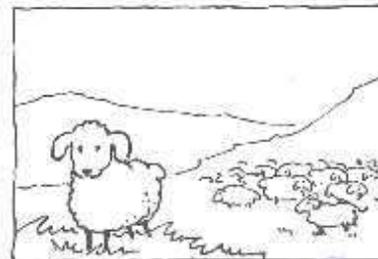
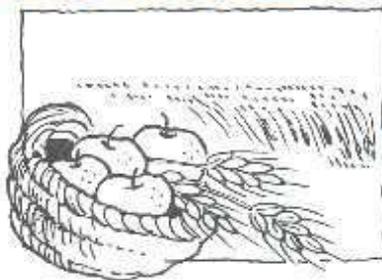
e

e

e



### CAINO E ABELE



Dopo l'uccisione di Abele, Caino:

- diventerà coltivatore
- dovrà stare lontano da Dio
- dovrà andarsene
- dovrà andare in prigione
- potrà essere perseguitato da tutti
- potrà venire ucciso
- dovrà lavorare duramente
- riceverà poco frutto dalla terra

Scrivi il nome esatto; segna le risposte esatte. Finito il lavoro controlla sul testo biblico.

## CACCIA ALL'ERRORE



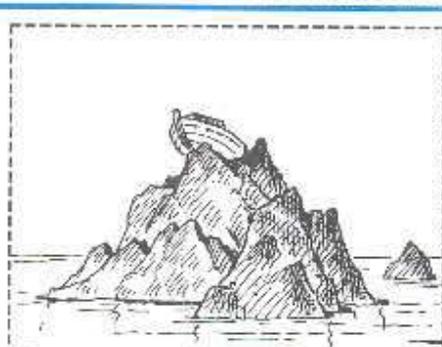
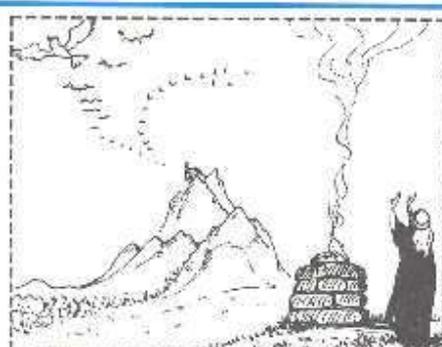
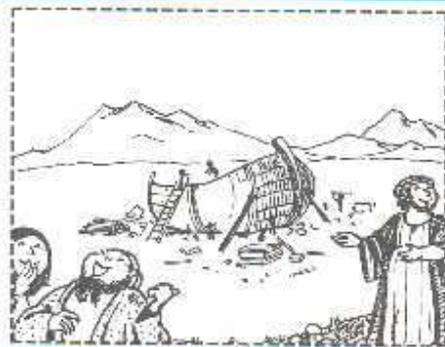
## NOMI DELLE NOSTRE STORIE

ESATTOREGESULAC  
SADZGPRIAZUIIAA  
AMIAGERICOODCEF  
CASCLRLOSCMIGAA  
ERCCEANOSROEE'DR  
RIEHVIGNASERVON  
DTPEIABBMOINENA  
OAOOTIROADAMDNO  
TNLMAESTRONTTOAE  
EOIFENICIAEPVER  
TUTMESSIATINAOI  
UFFICIALEROMANO

Trova i nomi dei personaggi e dei luoghi presenti nei racconti che hai letto. Nello schema i nomi possono essere letti in verticale, orizzontale e in diagonale. Quando li avrai trovati tutti, leggendo le lettere che rimangono scoprirai il messaggio fondamentale comune a tutti i testi.

ESATTORE VEDOVA OPERAI VIGNA  
GESU' UFFICIALE ROMANO SERVO  
UOMO RICCO DISCEPOLI TIRO DONNA  
FENICIA MAESTRO PROSSIMO GERICO  
ZACCHEO LEVITA SACERDOTE  
SAMARITANO SICAR SAMARIA MESSIA  
CAFARNAO

B



## NOÈ

Ricostruisci la sequenza numerando le vignette, poi controlla sulla tua Bibbia.

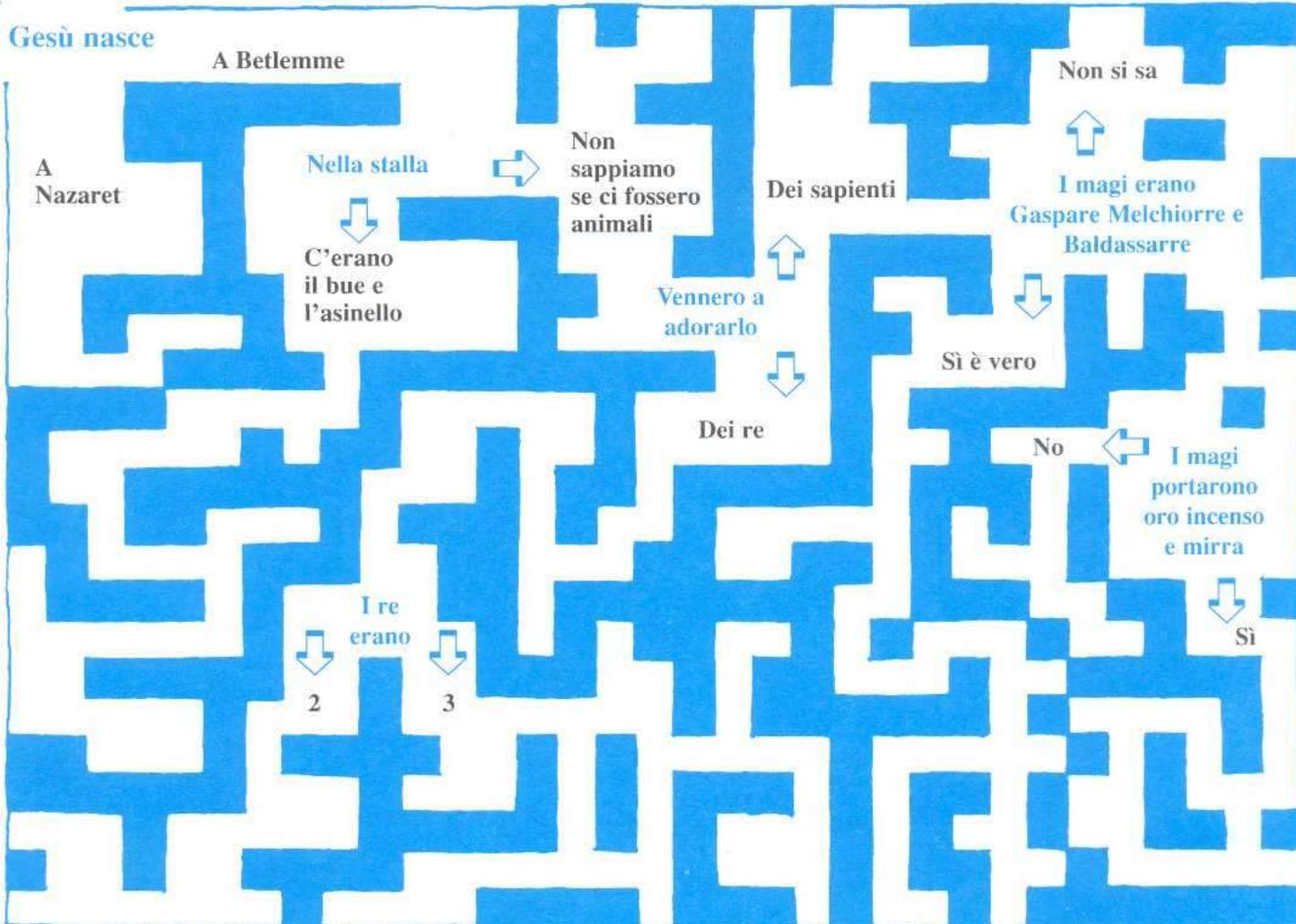
## NOMI DELLE NOSTRE STORIE

I	D	C	A	M	A	L	N
I	S	I	S	I	B	M	O
A	E	B	O	O	E	L	E
F	M	O	S	D	L	E	A
E	L	A	E	D	E	N	R
T	C	O	R	V	O	V	C
P	A	A	P	A	T	A	A
T	I	O	E	F	R	D	U
L	N	A	N	R	C	A	O
B	O	A	T	L	E	M	T
B	A	B	E	L	E	O	N
O	C	O	L	O	M	B	A

Trova i nomi dei personaggi (ci sono anche animali) e dei luoghi presenti nei racconti dei primi undici capitoli della Genesi che hai letto. Nello schema i nomi possono essere letti in verticale, in orizzontale e in diagonale. Quando li avrai trovati tutti, leggendo le lettere che rimangono, scoprirai qual è il simbolo del patto. Terminato il lavoro cerca i vari nomi nella Bibbia.

NOÈ	ADAMO	CAINO	SERPENTE
CAM	EVA	ABELE	COLOMBA
SEM	DIO	BABELE	CORVO
IAFET	EDEN	ARARAT	ARCA

Segui il percorso del labirinto. Ad alcuni bivi trovi delle domande. Prosegui secondo la risposta che ritieni esatta. Se fai tutto giusto troverai l'uscita.

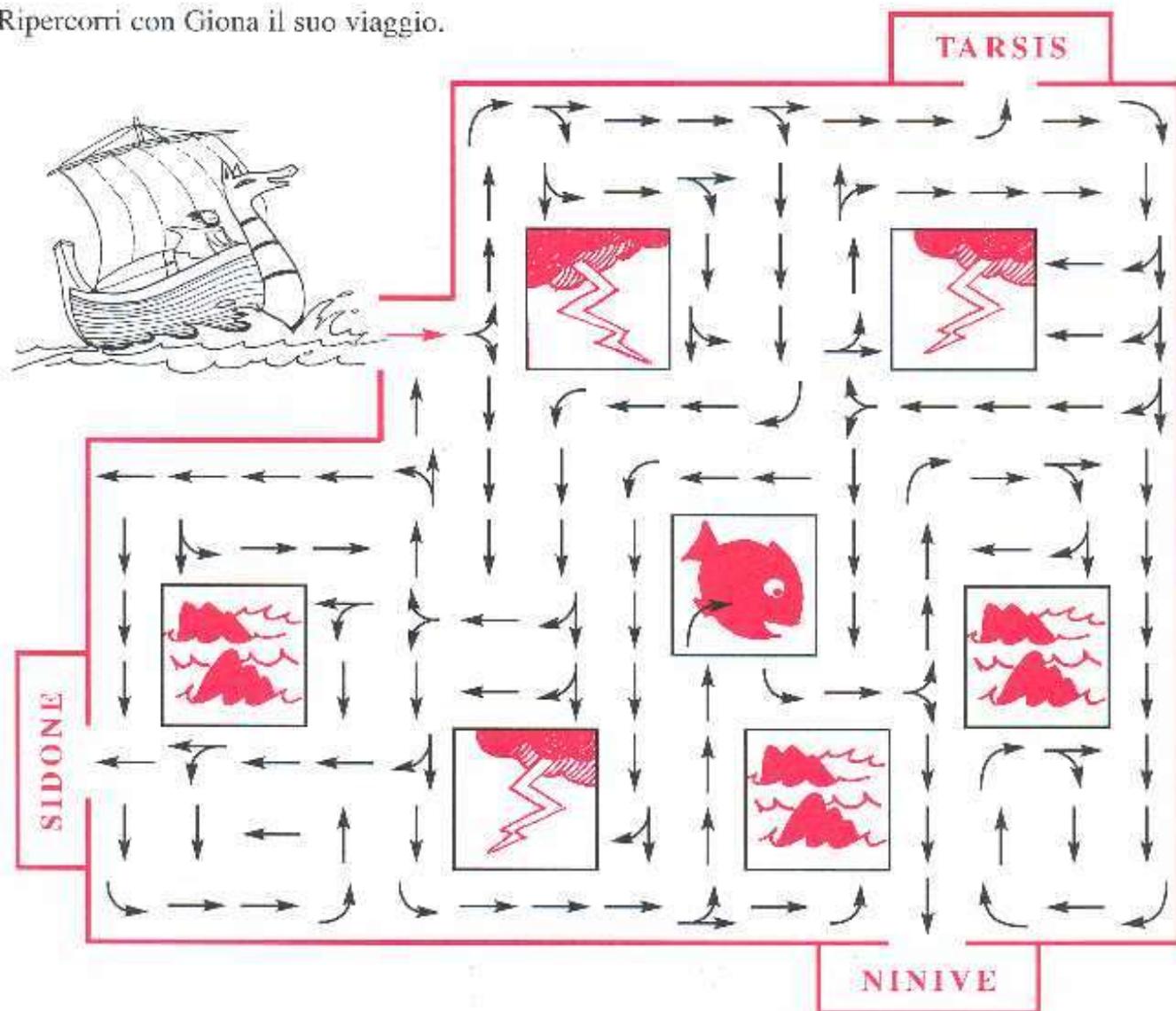


Come si comportano i diversi personaggi? (Collega con le frecce)



SONO INFORMATI SULLE PROFEZIE
RICEVE ADORAZIONE E DONI
CERCANO IL RE DEI GIUDEI
SONO IN AGITAZIONE
VUOLE ELIMINARE UN RIVALE

**1** Ripercorri con Giona il suo viaggio.



**2** Trovi qui elencati i più significativi momenti della vicenda di Giona. Sottolinea con due colori diversi le occasioni in cui il profeta accetta la volontà del Signore e quelle in cui, invece, si dimostra molto testardo.

- Per non andare a Ninive Giona si imbarca per Tarsis
- Durante la tempesta dorme profondamente
- Quando i marinai lo svegliano confessa la sua colpa
- Chiede di essere buttato a mare per salvare la nave
- Mentre è nel pesce prega il Signore con fede sincera
- Va a predicare il giudizio del Signore su Ninive
- Si arrabbia quando la città viene risparmiata
- È contento di poter riposare all'ombra di una pianta
- Quando la pianta si secca, si scoraggia e chiede al Signore di farlo morire

**3** Perché, secondo te, Giona si arrabbia quando Dio salva gli abitanti di Ninive? Riordina la frase e lo saprai.

DIO SE PENTITI NON CHE COLPEVOLI VUOLE SONO  
 PERDONI I ANCHE SI

Genesi 21, 1-21

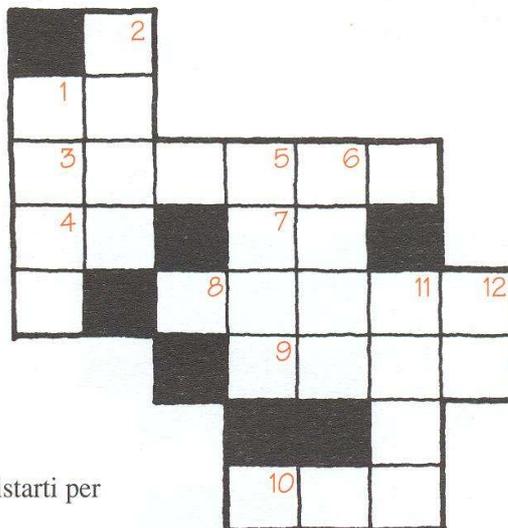
I PATRIARCHI

# 1

Risolvi le parole crociate. Il testo letto ti potrà aiutare.

## ORIZZONTALI

- 1 sopra
- 3 è il padre di Isacco e Ismaele
- 4 monarca
- 7 seconda e sesta lettera di "egiziana"
- 8 deserto dove cresceva e abitava Ismaele (v. 20)
- 9 fitto intreccio
- 10 disse ad Abramo: "non rattristarti per la tua schiava e il ragazzo"



## VERTICALI

- 1 nome della moglie di Abramo
- 2 nuvola
- 5 fu schiava di Sara e poi di Abramo
- 6 vasta distesa d'acqua
- 11 è senza .....Dio
- 12 fine del pane

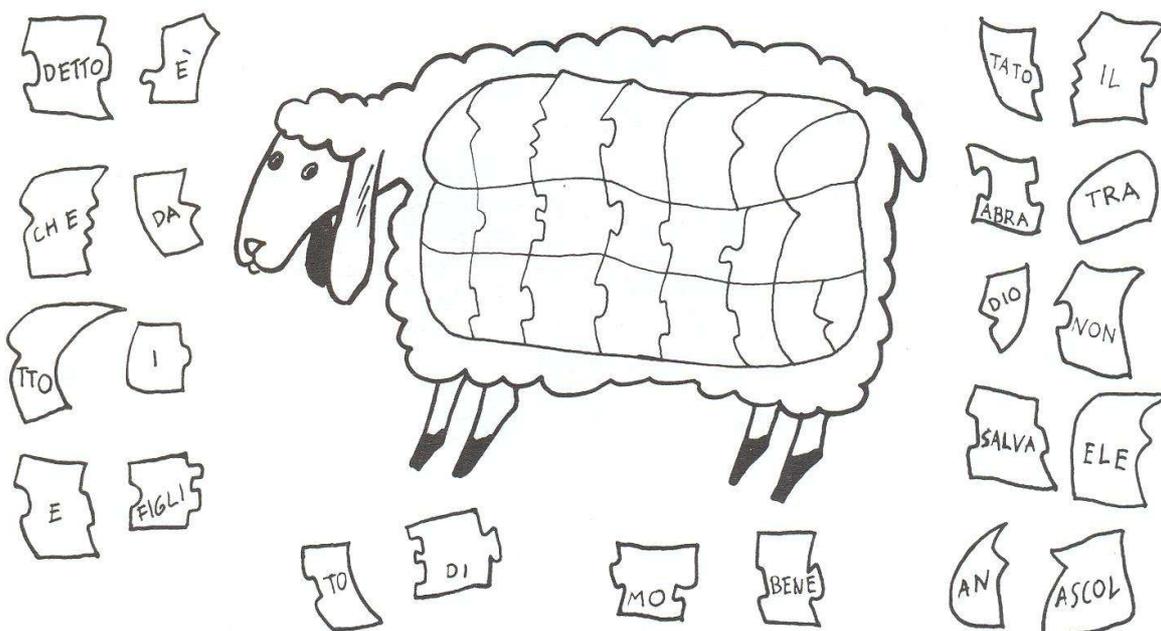
# 2

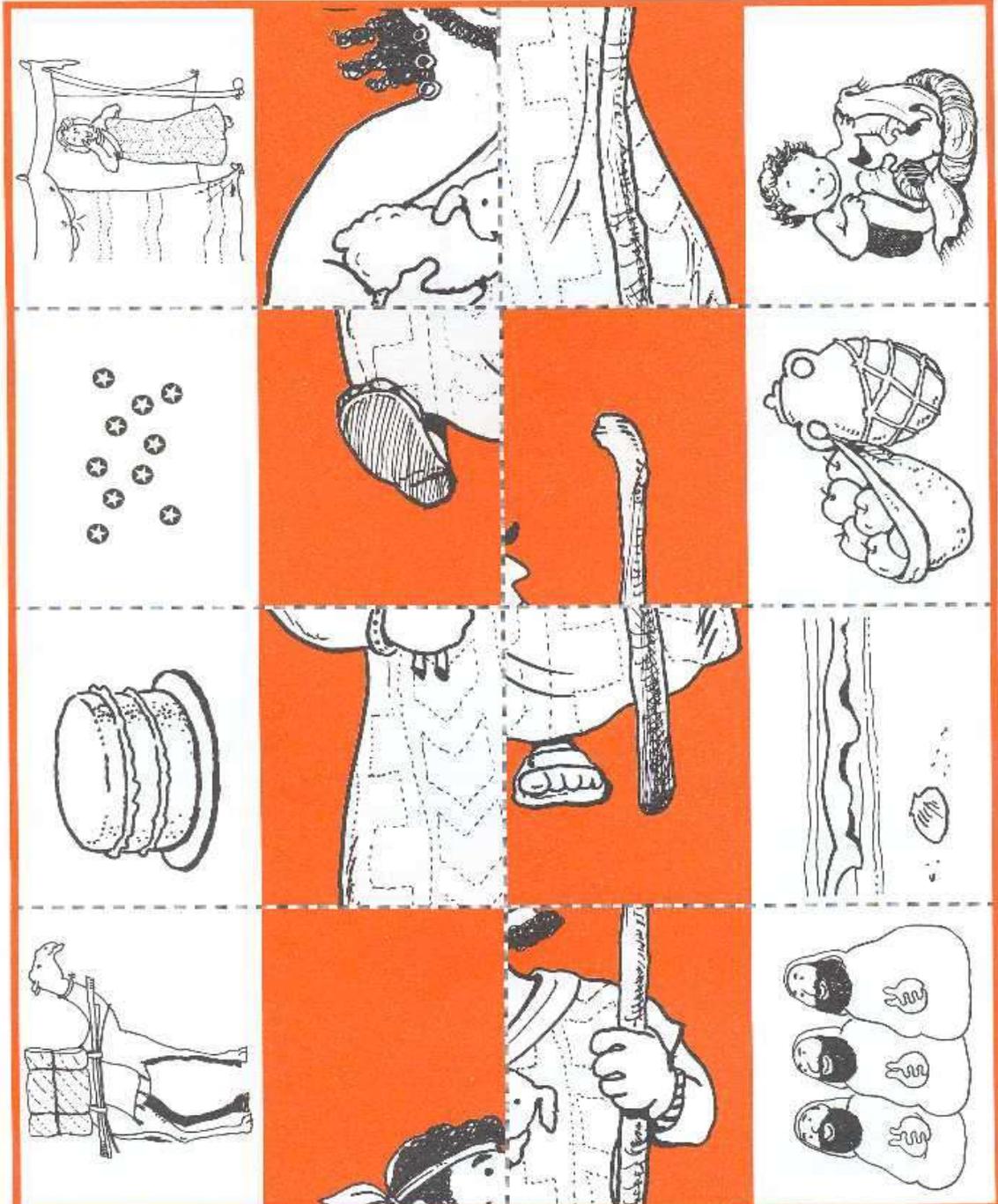
Perché Sara vuole scacciare Agar e Ismaele? Segna la risposta più corretta secondo il testo:

- è invidiosa di Agar
- è preoccupata per la sorte di Isacco
- teme l'amicizia tra Isacco ed Ismaele
- non vuole che l'eredità sia spartita tra i due fratelli

# 3

Ricostruisci il puzzle e otterrai una frase che ti farà comprendere perché Dio ha salvato anche Ismaele.

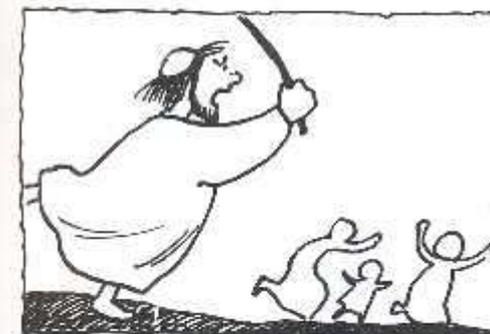
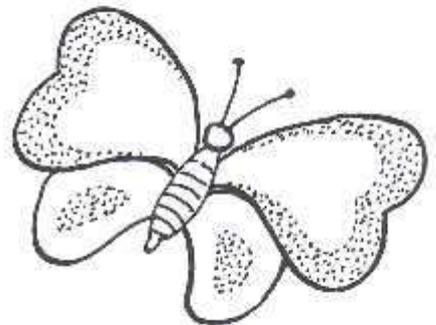
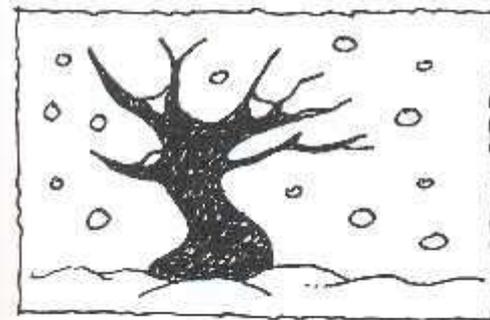
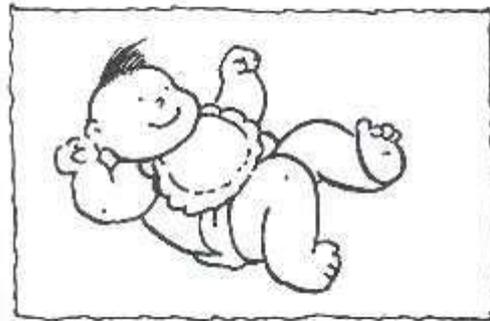
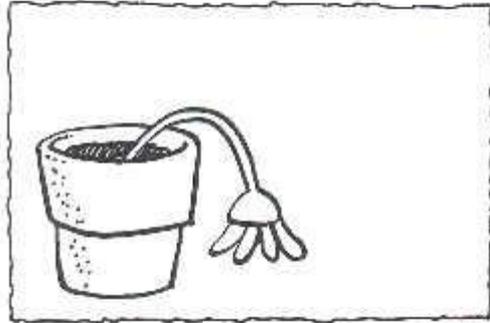
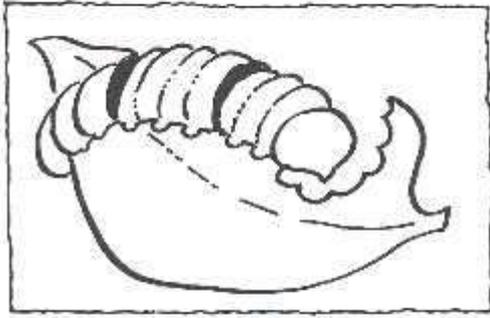


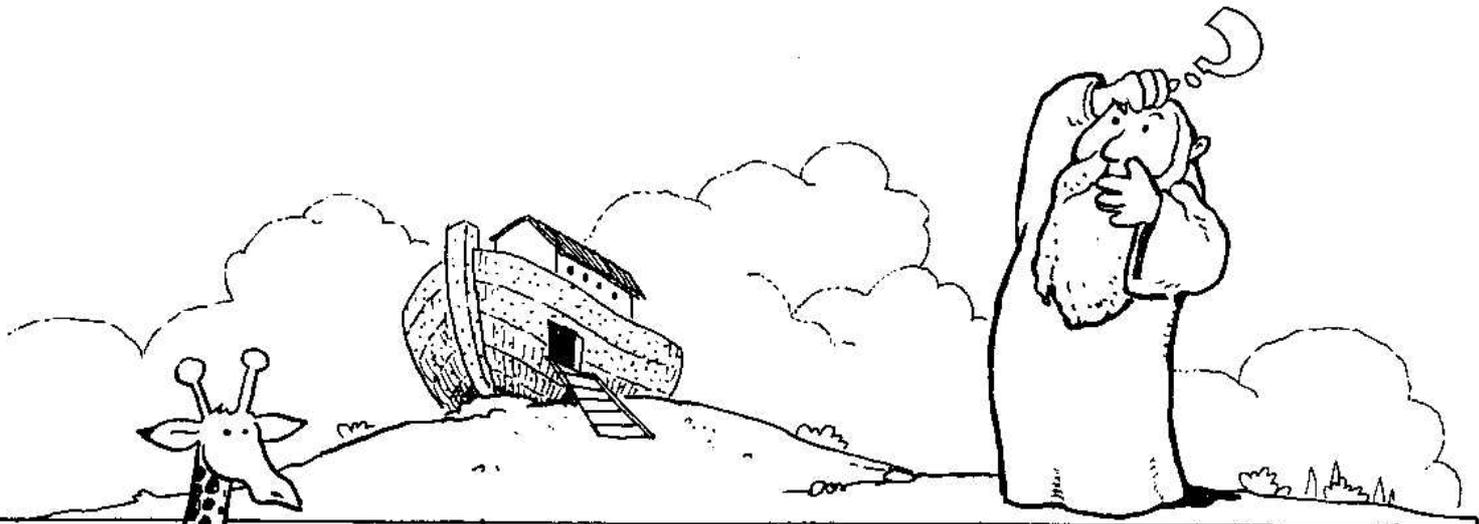


# PUZZLE DI ABRAMO



# CAMBIARE





	<p>AIUTA NOE' A RIMETTERE IN ORDINE LE COPPIE</p>	

