



IL RABDOMANTE

Obiettivi educativi: questo gioco, sullo stile di una caccia al tesoro, vuole essere un modo per richiamare, attraverso alcune prove, i simboli e gli elementi del battesimo (olio dei catecumeni, crisma, veste bianca, candela, padrino/madrina, credo, fonte battesimale). Starà alla scelta degli animatori se esplicitare o meno il senso di questi simboli.

Ambientazione: Il gioco si svolge in una foresta (chiaramente immaginaria). Le varie squadre, seguendo il percorso descritto su un **vecchio diario** di un esploratore, si metteranno alla ricerca della mitica fonte della Vita. Una leggendaria sorgente d'acqua che dona l'immortalità.

Svolgimento: alle squadre verrà spiegata brevemente l'ambientazione e consegnato il diario. Attraverso la prima prova verrà assegnato casualmente a ogni squadra un animatore. Da lì in poi sarà lui a guidarli nelle prove successive fino alla ricerca finale. Ogni prova si svolgerà in un luogo preciso conosciuto dall'animatore-guida; per evitare ingorghi si dovrà predisporre la possibilità di fare la stessa prova con più squadre in contemporanea. Chi arriva per primo vince!

Prima pagina di diario (introduzione all'ambientazione)

Oggi parto per la foresta di Nede alla ricerca della fonte della Vita. Una leggendaria sorgente d'acqua che dona l'immortalità. Non so ancora di preciso dove sia, ma la grazie al mio intuito e alla pergamena che ho trovato, saprò certamente arrivare in fondo a questa storia. Non so ancora decifrarlo, ma mi sono trascritto qua una copia del messaggio:

□◆♣◆◆♣ ♣ ●♣ ✕□■◆♣ ♣♣♣♣ ♣□■♣ ●♣ ✕♣□♣
 ✕✕◆♣ ● ♣♣□◆♣ ♣♣● ♣♣◆◆♣◆✕○□
 ♣♣□♣♣♣ □◆♣◆◆ ♣♣□◆♣ ♣♣■♣♣♣◆◆♣ ✕■ ◆■♣
 ♣♣♣♣✕♣◆♣
 ♣ ✕♣◆◆✕ ♣□■ ♣◆◆♣ ✕● ◆♣♣■□ ♣♣● ♣□✕◆◆□
 ◆♣◆♣◆♣□□♣

(= "questa è la fonte che dona la vera vita, l'acqua del battesimo cerca quest'acqua benedetta in una chiesa e fatti con essa il segno del Cristo Salvatore")

1 PROVA: TROVA L'INDIGENO (PADRINO/MADRINA)

Durante il mio viaggio nella foresta non sarei sopravvissuto 2 giorni senza l'aiuto del mio amico Omada. Consiglierei a tutti i viaggiatori di trovare sempre una guida locale, soprattutto se hanno intenzione di raggiungere luoghi così remoti come la fonte della Vita...

Un animatore per squadra si dovrà nascondere, magari in un'area circoscritta. Ogni squadra dovrà cercare un animatore-indigeno che la guidi; appena trovato un animatore, lui potrà portarli alla prova successiva.

2 PROVA: FA SCORTE PER UN LUNGO VIAGGIO (OLIO DEI CATECUMENI)

Prima cosa da fare: trovare cibo. Da questo popolo ho imparato che non si butta via niente; loro si cibano soprattutto di olive e da esse ricavano l'olio, che effettivamente è un alimento nutrientissimo. Ma non solo. Conservano perfino i noccioli, perché anche quelli sono nutrienti...

L'animatore porterà i ragazzi nel luogo della prova, dove troveranno delle olive (con il nocciolo). I ragazzi, messi in fila, dovranno a turno mangiare l'oliva e sputare il nocciolo in un cestino da una certa distanza. Quando avranno raccolto abbastanza noccioli potranno passare alla prova successiva. È importante che ogni squadra debba fare la prova con le stesse difficoltà di distanza, tipo di canestro e numero di noccioli.

3 PROVA: DIFENDITI DAI PARASSITI (CRISMA)

La cosa peggiore di questa foresta sono gli insetti parassiti, se non ti proteggi con qualche repellente ti mangiano vivo. Qui ho scoperto che il profumo di alcune piante li può tenere a distanza, però bisogna imparare a non confondersi con gli odori...

L'animatore porterà la squadra alla prova, dove troveranno una decina di spezie o, meglio ancora oli essenziali. Le boccette di profumo saranno numerate. I ragazzi devono abbinare i profumi alla lista delle essenze che verrà loro data. Se sbagliano alcuni abbinamenti, senza dire alla squadra dove ha indovinato, dovranno ripetere la prova, togliendo un paio di profumi già indovinati. Quando riusciranno a indovinare tutti gli abbinamenti, potranno procedere.

4 PROVA: PREPARATI ALL'INCONTRO CON IL GUARDIANO DELLA FONTE (VESTE BIANCA)

Per accedere alla fonte della Vita è necessario presentarsi con vesti bianche di cotone, se no saremo respinti dal guardiano. Così mi ha detto Omada. Per fortuna di cotone qui ne cresce in abbondanza. La moglie di Omada saprà farci degli abiti, se ne porteremo a casa abbastanza...

In questa prova la squadra troverà una ciotola con dei batuffoli di cotone. I ragazzi riceveranno delle cannucce con cui dovranno trasportare il cotone in un'altra ciotola, mettendosi in fila e passando i batuffoli di da una cannuccia all'altra; se il cotone cade va riportato alla ciotola di partenza. Quando tutto il cotone è passato da una ciotola all'altra, la prova è superata.

5 PROVA: ESPLORA LA GROTTA DEL MISTERO (CANDELA)

Oggi mi preparo ad una prova difficile: dovremo entrare in una grotta, perché lì è custodito uno scritto antico, che ci permetterà di accedere alla fonte della Vita. Purtroppo non ho nulla per farmi luce, se non una candela. Speriamo basti a farci strada nel buio...

I ragazzi saranno portati in una stanza (se possibile) buia, dove dovranno uno alla volta compiere un percorso ad ostacoli con una candela in mano; se la candela si spegne il ragazzo deve tornare al punto di partenza. Quando tutti avranno fatto il percorso verrà loro consegnato il foglio da decifrare per ottenere l'indizio finale.

6 PROVA: DECIFRA IL MESSAGGIO DELLA GROTTA (CREDO)

Non ci posso credere! Dopo tutta questa fatica non riesco ad andare avanti. Questo stupido scritto! Per me è indecifrabile, neppure Omada ha potuto aiutarmi. Se non lo risolvo in fretta, sarò costretto a tornare a casa a mani vuote. Uhf, mancava solo un soffio...

I ragazzi dovranno decifrare da soli lo scritto della grotta, una versione cifrata del credo, che renderà comprensibile il messaggio della prima pagina di diario. La chiave per decifrare il messaggio sarà data dall'ultima pagina del diario dell'esploratore.

Ora la squadra potrà cercare la fonte, che sarà un acquasantiera da collocare in chiesa o dove si vuole. L'indizio finale sarà modificabile in base ai vostri spazi. Se possibile sia la chiesa, dove c'è l'acqua benedetta. Ovviamente il modo migliore per concludere un gioco è una merenda, come per un battesimo è una festa. Buona caccia!!!