

SPIEGAZIONE DELLE TAVOLE



GESÙ A GERUSALEMME

Sezione 1 - Gesù entra in Gerusalemme - Matteo 21,1-11

Tav. 1 Incollare un pezzo di carta colorata o di stoffa sull'asinello e lungo la strada (come è indicato nella figura). Ritagliare la sagoma di Gesù, sistemarla sull'asino e incollarla.

Tav. 2 Riconoscere fra la folla Gesù che avanza verso la città, poi colorare i rami più grandi o incollare sui rami piccole foglie ritagliate o raccolte in precedenza.

Sezione 2 - Gesù nel Tempio - Marco 11,15-19

Tav. 3 Osservare attentamente l'illustrazione per notare le varie suddivisioni. Poi, con lo sbianchetto cancellare i muri divisorii grigi, così nel Tempio tutti potranno stare insieme per adorare il Signore.

GESÙ RESTA SOLO

Sezione 3 - Giacomo e Giovanni - Marco 10,35-45

Tav. 4 Ritagliare lungo tutta la linea continua. Piegare lungo la prima linea tratteggiata, in basso, e piegare in senso contrario lungo la seconda, in modo che Giacomo e Giovanni si trovino sullo stesso piano degli altri discepoli.

Sezione 4 - L'ultima cena - Luca 22,7-23

Tav. 5 Come si fa il pane? Con che cosa? Come si fa il vino e con che cosa? Far parlare i bambini mentre osservano le figurine. Poi spostare le lettere, secondo l'esempio, e formare la parola PANE vicino alla figura del pane e la parola VINO vicino alla figura del vino. Poi colorare sia il pane, sia il vino.

Tav. 6 Far descrivere la scena ai bambini. Distribuire pezzi di pane con molta mollica (come il pane a cassetta). I bambini prepareranno tanti pezzetti di mollica, poi metteranno un filo di colla sulle mani protese e attaccheranno la mollica. Per ultimo colorare il vino.

Sezione 5 - I discepoli nel Getsemani - Marco 14,32-50

Tav. 7 e Tav. 8 Fare tre tagli nella tavola 7, ritagliare le sagome dalla tavola 8 e piegarle lungo la linea tratteggiata. Chiedere ai bambini perché da una parte i discepoli sono svegli e dall'altra dormono. Che cosa vuole Gesù dai discepoli? Infilare le tre figure dei discepoli svegli. Ma più tardi come li trova Gesù? Voltare le figure.

Sezione 6 - Pietro nega di conoscere Gesù - Marco 14,27-31.54.66-72

Tav. 9 Ogni segno grafico indica un colore. Colorare il gallo seguendo le indicazioni.

MORTE E RISURREZIONE

Sezione 7 - La condanna - Marco 15,1-47

Tav. 10 Ogni bambino deve colorare i vestiti delle donne con colori che ritiene tristi.

Sezione 8 - Gesù è risuscitato - Matteo 28,1-10

Tav. 11 Ogni bambino deve colorare i vestiti delle due donne con i colori che ritiene allegri.

Gioco A

VOGLIAMO UN RE!

Sezione 9 - Samuele - 1 Samuele 1; 2,18-21; 3,1-10; 3,19 - 4,1

Tav. 12 Ripassando con un pennarello le linee che racchiudono segni uguali a quelli indicati si troverà la parola Samuele.

Sezione 10 - Saul - 1 Samuele 8,1 - 10,1; 10,17-25

Tav. 13 Scegliere fra le figure della tavola quelle che si riferiscono al racconto, trascrivere nei riquadri le lettere corrispondenti. Si otterrà il nome Saul.

Sezione 11 - La scelta di Davide - 1 Samuele 15,10-11; 16,1-13

Tav. 14 e Tav. 15 Tagliare lungo le linee tratteggiate della tavola 14 e ritagliare la striscia della tavola 15. Sistemare il foglio mobile in modo che si veda il primo figlio di Iesse, poi, lentamente, tirando il foglio mobile da sinistra, fare apparire uno a uno i sette fratelli. Poi, dopo una pausa, far apparire Davide.

Sezione 12 - Davide e Golia - 1 Samuele 17,1-58

Tav. 16 Colorare i vincitori: non sempre i più grossi hanno la meglio.

Gioco B

I PRIMI RE

Sezione 13 - Saul e Davide - 1 Samuele 18,1-16; 24,1-23

Tav. 17 Sulla tavola sono disegnate quattro figure di Saul identiche fra loro, salvo per lo strappo sul mantello. Trovare lo strappo che corrisponde al pezzo di stoffa che Davide ha in mano.

Sezione 14 - Davide e Abigail - 1 Samuele 25,1-42

Tav. 18 Ritagliare dalla tavola 22 i doni di Abigail e incollarli sugli asini, badando alla forma del carico.

Sezione 15 - Davide e Natan - 2 Samuele 11,1 - 12,25

Tav. 19 Tagliare dove c'è la forbicina e piegare lungo la linea tratteggiata. Ritagliare dalla tavola 22 la sagoma di Natan, montarla secondo le indicazioni del disegno. Fare percorrere il labirinto a Natan in modo che raggiunga il re.

Tav. 20 Completare i particolari che mancano (occhi, naso, bocca, zampe, lana).

Sezione 16 - Salomone - 1 Re 3,4-15; 5,9-14; 8,22-30; 9,1-9

Tav. 21 Attribuire a ogni lavoratore, incollandolo, il suo strumento di lavoro ritagliato dalla tavola 22.

Gioco C