

SPIEGAZIONE DELLE TAVOLE

NELLA TERRA PROMESSA



Sezione 1 - Dio sceglie Giosuè - Giosuè 1,1-9

Tav. 1 Costruire un rotolo di cm. 8x20, come indicato nell'esempio. Sulla figura tagliare le linee tratteggiate e infilare il rotolo. Dalla tavola 3 ritagliare la faccia sorridente di Giosuè e incollarla al posto del volto perplesso. Ripassare la frase con un pennarello. In questo modo è messa in risalto la caratteristica più importante di Giosuè: la fiducia in Dio.

Sezione 2 - Il passaggio del Giordano - Giosuè 3,1-17

Tav. 2 Dalla tavola 3 ritagliare il rettangolo con le onde e piegarlo a fisarmonica. Incollarlo sulla linea tratteggiata oppure fissarlo con lo scotch (come da esempio). Poi ritagliare le due sagome dalla tavola 3 e costruire l'arca. Fabbricare facili pupazzetti con tappi di sughero e palline di carnevale. Animare la scena secondo il racconto. Quando tutti sono passati sull'altra sponda distendere il rettangolo a fisarmonica sulla tavola.

Sezione 3 - Dodici pietre per ricordare - Giosuè 4,1-9.18-24

Tav. 4 Le pietre del fiume sono state portate nell'accampamento e messe le une sopra le altre. Scegliere dodici colori diversi e colorare con ognuno un sasso, dopo averne ripassato i contorni. Colorare, sempre con gli stessi dodici colori, un elemento del vestiario (il cappello, il mantello, i sandali, ecc...) per ogni personaggio, così che a ciascuno corrisponda il colore di una pietra.

Sezione 4 - Gerico - Giosuè 6,1-21

Tav. 5 Ritagliare le quattro parti di mura e piegare le linee tratteggiate (come da esempio) per farle stare in piedi. Sistemare le mura in modo che formino un quadrato. Se ci sono più bambini si possono mettere insieme più pezzi per formare un grande cerchio di mura. Costruire delle trombe con fogli di carta arrotolati. Soffiare tutti insieme per far cadere le mura.

Sezione 5 - I gabaoniti - Giosuè 9,1-27

Tav. 6 Osservare con cura i due personaggi, poi praticare dei tagli lungo le linee tratteggiate. Ritagliare la striscia in alto e inserirla nei tagli. Si vedrà così quello che sarà il futuro lavoro dei gabaoniti.

Gioco A

LE PORTE APERTE

Sezione 6 - Raab - Giosuè 2,1-24

Tav. 7 Nascondere le spie incollando sopra le due figure fili d'erba o di rafia o di paglia.

Sezione 7 - Rut - Rut 1 - 4

Tav. 8 Incollare semi di grano, di lenticchie, o di mangime per gli uccelli sul sacco che Rut tende a Noemi.

Sezione 8 - Marta e Maria - Luca 10,38-42

Tav. 9 Cercare le lettere nascoste che mancano per comporre i nomi delle due protagoniste.

Sezione 9 - Lidia - Atti 16,11-15.40

Tav. 10 Tagliare lungo le linee scure e piegare lungo le linee tratteggiate, in modo che si veda Lidia che ci invita a entrare nella sua casa.

Gioco B



SIGNORE, AIUTO!

Sezione 10 - Debora - Giudici 4,1-24

Tav. 11 Puntecchiare i puntini della palma e piegare lungo la linea tratteggiata.

Sezione 11 - Gedeone - Giudici 6,1-16; 7,1-22

Tav. 12 Seguendo le indicazioni di Gedeone scoprire con quali armi l'esercito vincerà la battaglia.

Sezione 12 - Sansone - Giudici 13,1-7.24-25; 16,4-31

Tav. 13 Completare la capigliatura di Sansone incollando fili di lana o di rafia intrecciati.

Gioco C

LA SAPIENZA DI DIO

Sezione 13 - Beati voi ...! - Matteo 5,1-12

Tav. 14 A chi parla Gesù? Far disegnare a ogni bambino il proprio volto e quello dei compagni.

Sezione 14 - Sale e luce - Matteo 5,13-16; 7,24-27

Tav. 15 Illustrazione in alto: disegnare il piatto preferito e incollare il sale al posto dei puntini (passare un leggero strato di colla stick, spolverizzare e poi soffiare via l'eccedenza). Illustrazione in basso: staccare la lampada e incollarla sul tavolo.

Tav. 16 Le due case: incollare la sabbia, completare con tetto, porta e finestre le due case. Con i pennarelli disegnare acqua, pioggia e vento. Usando un punteruolo, un chiodo o una matita distruggere la casa che non resiste.

PERDUTI E RITROVATI

Sezione 15 - La pecora e la moneta smarrite - Luca 15,1-10

Tav. 17 La pecora smarrita: colorare il pastore con pennarelli grossi. Il vestito sarà a strisce di tinte vivaci. Ritagliare la sagoma e piegarla lungo le linee tratteggiate in modo che possa stare in piedi. Dalla tavola 20 ritagliare la pecora. Mimare il racconto e, quando giunge il momento in cui il pastore trova la pecora, con un pennarello disegnare la bocca sorridente e sistemare la pecora tra le sue braccia come indicato nella tavola.

Tav. 18 La moneta smarrita: colorare la sagoma della donna, ritagliarla e piegarla lungo le linee tratteggiate. Colorare e ritagliare la moneta che si trova alla tavola 20 (si può anche mettere una moneta sotto la carta e farla apparire in rilievo passando rapidamente sopra con una matita). Mimare il racconto e al termine disegnare con un pennarello la bocca che ride e con un filo appendere la moneta al collo della donna.

Sezione 16 - Il padre misericordioso - Luca 15,11-32

Tav. 19 Colorare, ritagliare e piegare le sagome del padre e del figlio (tav.20). Mimare il racconto e al termine disegnare le bocche sorridenti e far abbracciare il padre e il figlio come indicato sulla tavola. Infine tutti i personaggi delle tre storie verranno posti su un tavolo e assisteranno a una bella festa organizzata dai bambini.

Gioco D La sapienza di Dio - Perduti e ritrovati

