

## Scheda 4: LA NOSTRA CATTEDRALE

### GUIDA PER IL CATECHISTA

Questa scheda vuole accompagnare sia i bambini che i ragazzi in una visita guidata alla nostra Cattedrale mediante un gioco di «caccia al tesoro».

#### UTILIZZO SCHEDA 4

##### ▪ Per i bambini e i ragazzi

In questa scheda non facciamo distinzione tra presentazione ai bambini e ai ragazzi. Ciò che viene proposto è un gioco che, a discrezione del catechista, può essere adattato a seconda delle proprie esigenze. Presentiamo la traccia della «caccia al tesoro».

Si parte con la presentazione di una striscia di fumetto che presenta in modo breve e sintetico la figura di Buscheto, costruttore – almeno inizialmente – della nostra Cattedrale («ALLEGATO 1»).

Successivamente si dividono i bambini o i ragazzi in gruppi, a seconda del loro numero. A ciascun gruppo viene consegnata una piantina della Piazza dei Miracoli («ALLEGATO 2») e una filastrocca nella quale è contenuto un indovinello la cui soluzione è il nome di un colore. Si parte con il ROSSO: «*SONO IL COLORE DELL'AMORE, NELLA BANDIERA DI PISA MI PUOI TROVARE, QUANDO MI VEDI PENSI AL CALORE E DÒ IL NOME AL MAR CHE MOSÈ ATTRAVERSÒ PER POTERSI SALVARE*». L'indovinello è in «ALLEGATO 3».

Tutte le squadre dovranno andare alla ricerca del cartoncino del colore a cui la filastrocca ha fatto riferimento. In una o più stanze, pertanto, i catechisti avranno nascosto dapprima dei cartoncini di differente colore a cui è abbinato un monumento della Piazza dei Miracoli:

ROSSO:	Cattedrale
BLU:	Battistero
GIALLO:	Torre
VERDE:	Campo Santo
BIANCO:	Ospedale

Al cartoncino colorato sono legate le immagini del monumento a esso abbinato in numero corrispondente alle squadre che partecipano al gioco (es.: se partecipano 3 squadre, allora ciò significa che in una stanza si sarà un cartoncino rosso a cui sono legate 3 immagini della Cattedrale). Le immagini di ciascun monumento si trovano anch'esse in «ALLEGATO 3».

I bambini o i ragazzi – una volta trovata l'immagine del monumento – dovranno attaccarla al punto giusto sulla piantina della Piazza che è stata consegnata loro all'inizio del gioco.

Per passare alla ricerca del monumento successivo, ogni squadra troverà – sotto all'immagine del monumento conquistato – un'altra filastrocca (il tutto sempre in «ALLEGATO 3») che farà riferimento a un altro colore a cui è abbinato il relativo monumento. I bambini o i ragazzi, pertanto, andranno alla ricerca del successivo cartoncino colorato (es. il BLU), a cui è abbinata la relativa parte della Piazza (es. Battistero). Arrivati al cartoncino colorato procederanno come hanno fatto per la tappa precedente.

La squadra vincitrice sarà quella che – per prima – completa la piantina di Piazza dei Miracoli con tutti i monumenti.

Una volta terminato il gioco possiamo decidere se concludere con una merenda oppure – specialmente per i più grandi – non sarebbe male riprendere monumento per monumento e offrire ai ragazzi una piccola spiegazione di esso. Per far ciò suggeriamo il testo V. BARBONI – C. CAGIANELLI, *Pisa, la fabbrica dei Miracoli*, Felici Editore, Ghezzano, 2006,