

FESTA DIFFUSA DIOCESANA 2021

facci sapere se la tua parrocchia partecipa a questo link
<https://forms.gle/eSoz3icpsSe4sCSv6> entro il 21.05.2021



DOMENICA 30 MAGGIO DALLE ORE 14.30 ALLE 16.30

PROGRAMMA:

14.15 - 14.30 prove di collegamento (un responsabile per parrocchia)

14.30 - 15.15 saluti e lancio della festa (tutti presenti)

15.15 - 16.15 escape room (divisi in gruppi se necessario)

16.15 - 16.30 conclusione (tutti presenti)

16.30 - 16.45 piccolo momento finale di condivisione ognuno nella propria parrocchia

N.B.

Ogni parrocchia partecipa alla **Santa messa** prima o dopo la festa nella sua comunità.

E' un momento per ringraziare e per affidare a Dio il percorso fatto come aderenti.

Come segno vi chiediamo di scrivere alcune preghiere dei fedeli.

ECCO IL LINK PER COLLEGARVI IL GIORNO DELLA FESTA:

<https://meet.google.com/ecp-uemk-wgo>

INIZIATIVA DI SOLIDARIETÀ

Solo per quest'anno, dato il periodo particolare, abbiamo pensato di lasciare alle parrocchie la scelta dell'iniziativa di solidarietà, in modo da riuscire a rivolgere l'attenzione alle nostre realtà locali che più hanno bisogno. Sarebbe bello riuscire anche a svolgere un piccolo servizio nella realtà scelta, in modo da costruire un'alleanza e cercando di adempiere alla nostra missione di discepoli.

DATE DA RICORDARE

- **VEGLIA.** Verrà fatta venerdì 28 maggio 2021 alle ore 20:30; le modalità ve le comunicheremo.
- **RIUNIONE.** Con un responsabile per parrocchia, ci incontreremo, online, su questo link (<https://meet.google.com/qon-fgap-xge>), sabato 22 maggio 2021 alle ore 11:00.
- **CONSEGNA CAPSULE.** Entro e non oltre domenica 23 maggio 2021.
- **PREISCRIZIONI.** Entro il 21 maggio 2021.

CONSEGNA CAPSULE

La capsula del tempo dovrà essere consegnata da un volontario per parrocchia entro il 23 maggio al membro dell'equipe più vicino a voi :

- Martina Vedovato _ 3426317205 (Prata)
- Anna Mainardis _ 3313082032 (Maron)
- Donatella Martin _ 3394784224 (San Vito)
- Lucrezia Antonioli _ 3664425544 (Fiume Veneto)
- Giovanni Zanardo _ 3400992115 (Porcia)
- Martina Nespolo _ 3923354292 e il Baffo _ 3394114424 (Portogruaro)

**PER QUALSIASI DUBBIO O PERPLESSITÀ DI VARIO GENERE NON ESITATE A
CONTATTARCI !!**

ATTENZIONE: per coloro che non riusciranno a fare l'attività pre-festa, a causa della sospensione delle attività per il covid, basta che ci fate recapitare una capsula vuota.

LUOGO E MATERIALI

Quest'anno ognuno festeggerà nella propria parrocchia.

Vi servirà una stanza grande che accoglia un numero adeguato di persone in base alle normative Covid, un PC, una connessione internet e un proiettore per creare la **stanza "soluzioni"** e tutti i materiali presenti nel dossier (giochi ed enigmi).

I giochi proposti possono essere fatti sia all'aperto che in varie stanze dell'oratorio (in caso di pioggia).

Ecco il link per trovare il materiale online:

https://drive.google.com/drive/folders/1fXipOvXDz1TUurmaGnG6Oe_jl6yEg2N_K?usp=sharing

PRESENTAZIONE DEL PERSONAGGIO E AMBIENTAZIONE:

Verrà mostrato un video presentazione, che racconta la storia di John Astra19, un famoso astrofisico che viene dal futuro, dal 2080; un giorno, le sue nipotine, giocando in giardino ritrovano uno strano oggetto e chiedono a nonno John di cosa si tratta. L'astrofisico inizia così a raccontare alle nipotine che nel lontano 2020, ci fu il Covid, una grande Pandemia che colpì il mondo e che lui, durante questo periodo, aveva raccolto e conservato dei ricordi preziosi di quel momento. Purtroppo però non si ricorda in quale stanza della sua casa li ha lasciati; né nonna Moderna né il maggiordomo Alonso riescono ad aiutarlo e proprio quest'ultimo ha una richiesta da fare ai ragazzi, giovani e adulti di ogni parrocchia!

ESCAPE ROOM

Per le normative Covid, chiediamo alla parrocchia, se numerosa, di formare gruppi misti di massimo 10 persone per l'attività dell'escape room.

Tutti i gruppi e tutte le parrocchie faranno le stesse sfide, ma sta agli educatori scegliere l'ordine dei giochi.

Potrebbe essere utile posizionare i 6 giochi in 6 aree ben identificate (tipo stand/stanze) sulla quale ruotano le squadre.

Ogni gioco ha un numero che corrisponde a una stanza e soluzione precisa.

Il collegamento con l'equipe festa dovrà essere mantenuto per tutto il tempo. Il collegamento infatti avrà la stessa funzione che aveva il palcoscenico durante le feste pre-covid. L'equipe svolgerà per voi un ruolo fondamentale, perché vi darà le soluzioni ai vari giochi ed enigmi per poter andare avanti fino all'obiettivo finale che è quello di trovare una capsula del tempo e scoprire i tesori che contiene. Quindi alla fine di ogni manche/gioco, la soluzione dovrà essere comunicata all'equipe festa recandosi alla stanza con il proiettore in cui ci sarà il collegamento e scrivendo un messaggio nella piattaforma con la soluzione trovata.

Solo tramite questo passaggio, e ovviamente se la risposta è esatta, l'equipe permetterà alla squadra di sbloccare il gioco successivo e ricevere parte di un enigma indispensabile per ritrovare la capsula. Nel caso in cui la soluzione del gioco fosse errata, il gruppo non riceverà nulla e sarà costretto a ritentare.

GIOCHI DELL'ESCAPE ROOM

1. TRIS UMANO

Per terra, con lo scotch carta o altri materiali a vostra disposizione, dovrete disegnare un #; successivamente i bambini/ragazzi/adulti della squadra saranno a loro volta divisi in due gruppi. Ai componenti del gruppo A verranno consegnati 5 stracci di un colore mentre al gruppo B altrettanti stracci ma di un altro colore.

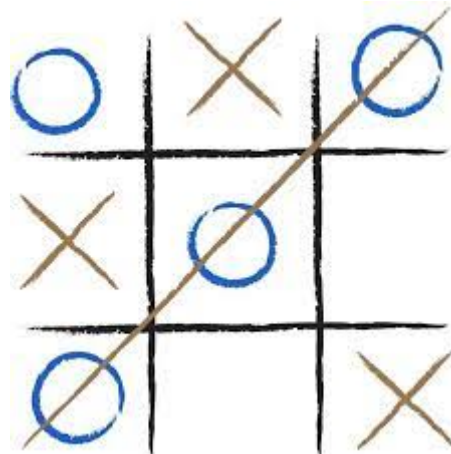
Un componente per gruppo, correrà per appoggiare in una casella del # lo straccetto del suo gruppo, in modo che il suo gruppo possa formare il tris ma anche impedire agli altri di raggiungere lo scopo.

Per poter accedere alla stanza soluzioni, i due gruppi si potranno sfidare o a partita secca, o al meglio delle 3 o al meglio delle 5, a seconda del tempo a disposizione.

Una volta arrivati alla stanza soluzioni, i componenti del gruppo dovranno trovare la soluzione a una domanda posta dall'equipe festa.

MATERIALI

- 10 straccetti, 5 di un colore e 5 di un altro
- Scotch carte, o quello che avete a disposizione, per creare il # per terra



3. SGAMA LA CANZONE

Ogni squadra dovrà trovare una canzone per ognuna di queste raffigurazioni proposte. Alla stanza soluzioni dovranno essere riportati (= scritti nella chat) i titoli trovati in corrispondenza dell'elemento preso in considerazione nella carta e soprattutto...preparare una performance eccezionale per poter passare alla stanza successiva!!

MATERIALI

- Stampa delle carte (scaricabile al link riportato sopra nel paragrafo 'LUOGO E MATERIALI')



4. CHIMERA MISTERIOSA

Nel 2080, un famoso collega di John Astra19, durante un esperimento, ha creato questo fantastico animale da compagnia.

Riuscirà la squadra a capire quanti e quali animali sono stati “incrociati” per arrivare a questo risultato?

Alla stanza soluzioni dovranno essere riportati (= scritti nella chat) i nomi di TUTTI gli animali identificati.

MATERIALI

- Stampa dell'immagine (scaricabile al link riportato sopra nel paragrafo 'LUOGO E MATERIALI')



5. 1...2...3 CAPSULA (conosciuto anche come 1, 2, 3 stella)

Vi invitiamo a farlo fisicamente lungo per sgranchire un pò le gambe (es: campo da calcio oppure, se piove, salone/corridoio).

Si gioca come la versione classica di 1, 2, 3 stella (solo che al posto di “stella” direte “capsula” e chi si muove fa 3 passi indietro!) e alla fine di ogni manches i componenti del gruppo otterranno una parola:

- **compleanno;**
- **Natale;**
- **mamma;**
- **adesione;**
- **diocesana.**

Alla stanza soluzioni dovrà essere riportata (= scritta nella chat) la parola che collega le parole ottenute alla fine della manches.

In base alla gestione dei tempi vedete voi quante partite fare: almeno 2, massimo 5.

6. CASSA DEL TESORO

Sapendo che la cassa del tesoro

- tocca un numero dispari di casse;
- tocca almeno una cassa verde;
- tocca casse di 3 colori diversi, nè più nè meno;

qual è la cassa del tesoro?

Alla stanza soluzioni dovrà essere portata la lettera che risponde ai criteri sopra indicati.

MATERIALI

- Stampa dell'immagine (scaricabile al link riportato sopra nel paragrafo 'LUOGO E MATERIALI')



DECODIFICARE PER TROVARE LA CAPSULA DEL TEMPO:

Una volta terminato l'ultimo gioco, tutti i gruppi si ritroveranno e si confronteranno su quanto ottenuto dalla soluzione degli enigmi. Cosa mai saranno tutti quei simboli? E come fare per poter trovare la capsula e aiutare quindi Alonso?

In uno dei luoghi dove si sono svolti gli enigmi, verrà messa dagli educatori (durante l'ultimo gioco) la famosa capsula e per capire il dove, i bambini/ragazzi/adulti dovranno cercare l'alfabeto (appeso anche questo dagli educatori durante l'ultimo gioco) che gli permetterà di decodificare i segni che hanno ricevuto alla fine dei 5 giochi.

Una volta decodificata la frase e pronunciata a gran voce, si prende la capsula e si torna nella stanza delle soluzioni dove verrà mostrato il video finale e ci sarà un momento di saluti (16:30 circa).

Vi chiediamo però un ultimo sforzo:

PICCOLO MOMENTO DI CONDIVISIONE

Ogni parrocchia, chiuso il collegamento, si prende del tempo per aprire, vedere e leggere il contenuto della capsula del tempo che è un tesoro, perché al suo interno contiene pensieri e condivisioni in merito a questo lungo periodo di pandemia, che vanno custoditi: **buona visione!**