



JUEGO FRANCISCANO: MUNDO JOVEN FMMDP



Encuentra el del Tesoro Franciscano: Assisi 800 años

Misión 1: La Basílica de San Francisco

Comienza la aventura en la Basílica de San Francisco de Asís

* **Pista 1:** Francisco de Asís está enterrado en la cripta de esta basílica, pero la Basílica Superior es famosa por sus increíbles frescos. Busca los frescos de Giotto que narran la vida de San Francisco. ¿Puedes encontrar la escena donde le entrega su manto a un mendigo?

* **Misión 1:** Busca el fresco que representa la renuncia a los bienes terrenales de San Francisco. ¿Quiénes están presentes en la escena? ¡Encuentra las figuras del padre de Francisco, el obispo y el propio San Francisco!. Escribe una pequeña redacción y realiza algún dibujo

Misión 2: Santa María de los Ángeles y la Porciúncula

Ahora, dirígete a la enorme basílica que se encuentra en la parte baja de Asís: la Basílica de Santa María de los Ángeles.

* Pista 2: Dentro de esta gran basílica hay una pequeña capilla. ¡Es el lugar donde Francisco fundó su orden! Esta capilla es un tesoro dentro de un tesoro.

* **Misión:** Localiza la Porciúncula. Busca los frescos en su exterior. ¿Puedes ver la imagen de San Francisco rodeado por sus compañeros? Observa las vestimentas de estos primeros frailes, ¿cómo describirías sus hábitos?

Que descripción puedes realizar después de pasar por este lugar tan significativo

Misión 3: El Tesoro Escondido

¡Es hora de buscar objetos que te conecten directamente con San Francisco!

* **Pista 3:** Hay un museo cerca de la basílica, en el que se exhiben objetos personales de San Francisco. Busca una vitrina con ropas muy sencillas, hechas de un material áspero.

*



JUEGO FRANCISCANO: MUNDO JOVEN FMMDP



Misión: ¿Puedes encontrar las ropas que usó San Francisco? Los hábitos franciscanos son muy característicos. ¿De qué color y material crees que están hechos? ¿Qué te transmiten estas prendas?

Misión 4: La Tumba de Santa Clara

No podemos olvidarnos de Santa Clara, la gran amiga y seguidora de San Francisco.

* **Pista 4:** Busca el lugar donde descansa Santa Clara. Está en un lugar de peregrinación importante, y su cuerpo está cubierto por un hábito de la orden.

* **Misión:** Encuentra el lugar donde está el cuerpo de Santa Clara. ¿Qué objeto tiene en sus manos? ¿Por qué?

Misión 5: ¡El Secreto Final!

Para la última misión, regresa a la basílica principal.

* **Pista 5:** En el interior de la Basílica Superior, busca un gran crucifijo suspendido sobre el altar. No es el original de San Damián, pero su representación de Cristo es icónica en la iconografía franciscana.

* **Misión:** ¿Puedes encontrar este crucifijo de madera? Busca las figuras representadas a los pies de la cruz. ¿A quiénes puedes reconocer allí?

¡Misión Cumplida, Exploradores!

Han recorrido el camino de la humildad, desde los frescos de Giotto hasta la sencillez de la Porciúncula. Han observado los hábitos ásperos que vestía Francisco y han contemplado la paz en el refugio de Clara. Pero, después de descifrar cada pista y encontrar cada lugar... ¿dónde está realmente el tesoro?



JUEGO FRANCISCANO: MUNDO JOVEN FMMDP



La Revelación Final

El "Tesoro Franciscano" no es de oro ni de plata, ni está escondido bajo tierra. El tesoro es lo que han descubierto en el camino:

- * **La Renuncia:** Que la verdadera riqueza no son las cosas que tenemos, sino lo que somos capaces de compartir (como el manto que Francisco dio al mendigo).
- * **La Fraternidad:** Que los grandes cambios comienzan en lugares pequeños (como la Porciúncula) y con amigos que comparten un mismo sueño.
- * **La Simplicidad:** Que la belleza más pura se encuentra en lo sencillo, en el respeto a la naturaleza y en la paz interior.

El Sello del Explorador

Al mirar el Crucifijo final, recordamos que Francisco no solo buscaba ver a Dios en las iglesias, sino en cada hermano y en cada criatura.

Veredicto: Por haber completado las 5 misiones con éxito, ahora son Custodios del Mensaje de Asís. Su misión ya no es buscar el tesoro, sino llevarlo consigo y repartirlo en su día a día a través de la bondad y la alegría.



JUEGO FRANCISCANO: MUNDO JOVEN FMMDP



REGLAS Y PAUTAS DE JUEGO:

FORMAS DE PRESENTACIÓN Y ACCIÓN:

Para que su peregrinación digital sea válida, cada grupo debe respetar las siguientes normas:

- Identificación: Antes de empezar, **el grupo** debe elegir un nombre (ejemplo: Fratelli, Clara de Asís)
- Se entregará una devolución del juego por cada grupo, cada presencia, enviándolo al mail: **mundojoven@anamogas.net**
- Formato de Entrega: Todas las respuestas deben enviarse en un único reporte final. No se aceptarán mensajes sueltos por misión.
- Textos: Deben ser claros y responder específicamente a lo pedido.
- Dibujos/Fotos: Deben ser legibles y estar debidamente rotulados con el número de misión.
- El Código de Humildad: Se permite buscar información en internet (recorridos virtuales, fotos 360°, enciclopedias), pero las redacciones de las misiones 1 y 3 deben ser originales del grupo, no copiadas y pegadas de Wikipedia.
- Fecha Límite: El tesoro sólo se revelará a quienes entreguen sus misiones antes del 3 de Julio de 2026
- Criterio de Victoria: No solo gana el que termina primero, sino el que demuestre mayor profundidad en sus reflexiones y creatividad en sus dibujos.
- En el Regional de Chile 2026 se informará el premio grupal. y se entregará también el regalo del cierre: el nudo de la fraternidad...la unión.



JUEGO FRANCISCANO: MUNDO JOVEN FMMDP



Recomendación de "Pautas de Devolución"

Serán evaluados con estos tres puntos para darles un feedback de calidad:

- Precisión Histórica: Identificaron bien a los personajes en los frescos, tiempos espacios, lugares.
- Sensibilidad: Lograron transmitir qué sintieron al ver el hábito de San Francisco por ejemplo en la (Misión 3)
- Creatividad: ¿El dibujo de la Misión 1 por ejemplo, refleja el espíritu de la renuncia?

Cierre Grupal:

- La Reflexión: "¿Cuál de todos los objetos o lugares que viste hoy te gustaría guardar en tu memoria para siempre y por qué?" A nivel grupal respondé o también personal, dentro del grupo.