



Giochi per l'animazione delle domeniche di Quaresima in oratorio 2016 All'opera come Gesù

Gioco per la domenica all'inizio di Quaresima ACCHIAPPA IL DIAVOLO

ETÀ: 4/5 elementare e medie
LUOGO: aperto
N. DI GIOCATORI: 2/4 squadre

MATERIALE: scalpi colorati a simboleggiare le code dei diavoli

SCOPO: catturare gli avversari cercando di eliminarli

REGOLE E SVOLGIMENTO: come Satana ha tentato Gesù nel deserto, così nella vita di tutti i giorni il diavolo cerca di farci cadere in tentazione.

Lo scopo è provare a catturare tutti i componenti della squadra avversaria. Si inizia consegnando a due (o tre/quattro, a seconda del numero di ragazzi coinvolti) capi squadra tanti biglietti numerati quanti sono i partecipanti all'attività (è però fondamentale che i giocatori di una squadra non sappiano quali numeri hanno gli avversari). Preparati i biglietti può così aver inizio il gioco vero e proprio:

- Ogni giocatore deve rincorrere gli avversari. Una volta presa la coda colorata del “diavolo” avversario entrambi devono mostrare il rispettivo numero: chi ha il più alto elimina l'avversario che gli consegna il numero più basso. La caccia riprende.
- Il numero 1 è il numero jolly: può eliminare qualunque numero.
- Se i due avversari hanno lo stesso numero devono affrontarsi allo scalpo per decidere chi ha vinto.

Allo scadere del tempo, la squadra che ha eliminato più avversari vince il gioco.

Gioco per la II domenica di Quaresima L'ACQUA DEL POZZO

ETÀ: 4/5 elementare e medie
LUOGO: chiuso o aperto
N. DI GIOCATORI: 2 squadre

MATERIALE: cartoncino colorato per realizzare il pozzo, scotch, bigliettini su cui scrivere le “prove”, due recipienti da riempire con l'acqua

SCOPO: superare le prove senza disperdere l'acqua

REGOLE E SVOLGIMENTO: come richiamo all'importanza dell'acqua, che Gesù chiede per bere alla Samaritana, offrendo in cambio un'acqua simbolo di vita eterna, il gioco si propone con l'intento di non sprecarla.

Occorre quindi dividere i ragazzi in due squadre. L'animatore deve unire un cartoncino con lo scotch fino a formare un cilindro, da posizionare su un tavolo o sul pavimento: è il vostro pozzo. All'interno si posizionano diversi bigliettini recanti scritte alcune prove. Una volta allestito il pozzo e le prove si devono preparare due recipienti per riempirli con l'acqua (un dito al di sotto dell'orlo). Al "via" un giocatore per squadra deve pescare dal pozzo un bigliettino, darlo all'animatore che coordina l'attività e iniziare a svolgere la prova sorteggiata. Terminata la prova l'animatore ributta il foglietto nel pozzo e parte il secondo concorrente della squadra. Se dovesse cadere dell'acqua durante la prova il concorrente deve ricominciare pescando un altro biglietto dal pozzo.

La prima squadra che riesce a far fare almeno quattro "giri" a tutti i partecipanti vince la sfida.

Spunti per le prove, tutte da fare tenendo in mano il recipiente con entrambe le mani, senza far cadere l'acqua: camminare passando il recipiente tra le gambe, pulirsi i denti (passando il recipiente per tre volte sulla bocca semiaperta), indossare una cintura (passando il recipiente attorno alla vita e passandolo da una mano all'altra), portare il recipiente sopra la testa ecc.

Gioco per la III domenica di Quaresima SPIEGAMI PERCHÉ

ETÀ: bambini delle elementari

LUOGO: chiuso

N. DI GIOCATORI: 2 squadre

MATERIALE: cronometro, una lista di domande

SCOPO: stimolare la capacità di pensiero dei ragazzi

REGOLE E SVOLGIMENTO: l'animazione si basa sul brano in cui Gesù discute con i Giudei, incalzandoli sul "perché" non riescono a comprendere la sua parola e affermando che solo la verità potrà renderli liberi. Nel gioco è importante conoscere la "verità" della risposta e dare la risposta richiesta (in questo caso contraria), imparando a motivarla.

L'animatore deve pensare ad un certo numero di domande su argomenti che possano essere conosciuti dai ragazzi presenti (brani del Vangelo, cultura generale, giocatori delle squadre di calcio ecc.). Il gioco si svolge in più manche (cronometrate) ma sempre una squadra per volta.

L'animatore inizia a porre una domanda al primo ragazzo di una squadra: la risposta da dare (nel tempo massimo di 10 secondi) è quella opposta alla verità.

Quando il ragazzo ha dato la risposta "contraria", l'animatore chiede "perché?" e il ragazzo deve spiegare questa volta dando una risposta veritiera, rispetto alla domanda originaria.

Attenzione però: nella risposta non si può mai dire "perché" o ci si aggiudica una penitenza.

Se invece il ragazzo supera la sua prova (risposta sbagliata e perché) tocca a un altro compagno della sua squadra finché qualcuno non sbaglia e si passa alla squadra successiva.

Ad ogni errore le domande vengono poste dall'inizio partendo dal ragazzo che ha sbagliato.

Forniamo qualche esempio di domanda, relativo alla Bibbia e alla religione, per le due squadre, al quale occorre rispondere con la risposta sbagliata:

1. 40 o **50** giorni dura la Quaresima?
 2. **Benedetto** o Francesco. Qual è il nome del nostro Papa?
 3. Il gallo o il **pavone** canta tre volte dopo che Pietro tradisce Gesù?
 4. **Il buon ladrone** o il Cireneo aiuta Gesù a portare la croce?
 5. Fu **Mosè** o Noè a costruire l'Arca?
 6. A **Milano** o a Roma si trova il Vaticano?
 7. **22** o 12 erano gli apostoli di Gesù?
 8. Lazzaro o **Gennaro** è stato resuscitato da Gesù?
 9. 40 giorni **prima** o dopo della Pasqua è l'Ascensione?
 10. A Gesù o alla **Madonna** è dedicato il Duomo di Milano?
 11. In marzo e aprile o **settembre e ottobre**: quando è di solito Pasqua?
 12. Gesù ha lavato **le mani** o i piedi agli apostoli?
 13. **In latte** o vino Gesù ha trasformato l'acqua alle nozze di Cana?
 14. Chi ha battezzato Gesù: è stato **suo zio** o suo cugino?
 15. **25** o 15 sono le Stazioni della Via Crucis?
 16. **Comunione** o Cresima: quando si ricevono i doni dello Spirito Santo?
 17. Sono **bianco e azzurro** o bianco e giallo i colori della bandiera vaticana?
 18. L'uomo o **la donna** Dio ha creato per primo?
 19. **La rondine** o la colomba è simbolo della Pasqua?
 20. A **20** o 30 anni Gesù inizia la sua vita pubblica?
-
1. **Avvento** o Quaresima: qual è il periodo che prepara alla Pasqua?
 2. Alla misericordia o all'**amore** quest'anno è dedicato il Giubileo straordinario?
 3. Delle palme o degli **ulivi**: come si chiama la domenica prima di Pasqua?
 4. **Un mese** o un giorno dopo il carnevale inizia la Quaresima?
 5. Nell'Annunciazione è un angelo o **un pastorello** che si rivolge a Maria?
 6. Sono **tedesche** o svizzere le guardie del Papa?
 7. **San Luigi** o don Bosco ha fondato l'oratorio?
 8. È bianca o **nera** la fumata quando viene eletto un Papa?
 9. Con **una carezza** o un bacio Giuda ha tradito Gesù?
 10. È San Pietro o **San Paolo** che diventa il primo Papa?
 11. Pilato si è lavato le mani o **i piedi** al processo di Gesù?
 12. Erano **3** o 4 gli Evangelisti?
 13. Al Colosseo o **al Circo Massimo** il Papa celebra la Via Crucis?
 14. **A Milano** o a Torino si trova la Sacra Sindone?
 15. Al settimo o **decimo giorno** Dio si è riposato dopo la Creazione?
 16. **Sul cavallo** o su un asinello: Gesù come entra a Gerusalemme?
 17. Sono **30** o 50 le Ave Maria che si recitano nel rosario?
 18. A Mosè o **ad Abramo** Dio ha consegnato i Comandamenti?
 19. La settimana prima o **dopo** Pasqua viene chiamata santa?
 20. Si diventa prima beati o **santi**?

Gioco per la IV domenica di Quaresima VEDERE CON LE MANI

ETÀ: 4/5 elementare e medie
LUOGO: chiuso
N. DI GIOCATORI: 2 squadre

MATERIALE: bende per gli occhi

SCOPO: imparare a riconoscere i propri compagni e amici toccando le mani

REGOLE E SVOLGIMENTO: in riferimento al Vangelo dedicato alla guarigione miracolosa del cieco nato, proponiamo un gioco per riconoscere un compagno non attraverso l'uso della vista, ma solo con il tatto.

Vengono scelti due ragazzi che si devono salutare dandosi la mano. Successivamente, con gli occhi coperti dalle bende, vengono accompagnati dagli animatori agli angoli opposti di una stanza. Il gioco consiste nel cercare di raggiungersi e poi riconoscersi toccando solamente le mani. I compagni delle due squadre devono cercare di guidare i "ciechi" fino a che si incontrino. Attenzione che i compagni avversari (come i farisei e i Giudei che non credono al miracolo) possono suggerire passi "falsi", occorre quindi saper riconoscere le voci per seguire solo le "voci amiche". Quando i ragazzi bendati si avvicinano agli altri ragazzi, devono capire dalle mani, senza parlare, se han trovato il ragazzo con cui dovevano incontrarsi.

Si può ripetere la prova diverse volte: vince la squadra più veloce e brava nel raggiungere e riconoscere i compagni.

Gioco per la V domenica di Quaresima LAZZARO: SVEGLIALO TU!

ETÀ: bambini delle elementari
LUOGO: chiuso
N. DI GIOCATORI: 2/4 squadre

MATERIALE: materassino da palestra

SCOPO: rianimare un ragazzo che si finge morto

REGOLE E SVOLGIMENTO: ad ogni turno un ragazzo di ogni squadra deve porsi sdraiato su un materassino, a occhi chiusi (Lazzaro). Al "via" i concorrenti della squadra avversaria devono tentare di svegliare il "Lazzaro" avversario cercando di farlo ridere o muovere: non è possibile toccarlo, occorre provare a farlo sorridere, aprire gli occhi o rianimarsi solo con le parole. Una volta che Lazzaro reagisce viene eliminato e deve subentrare un ragazzo della sua squadra.

Vince la squadra che riesce ad eliminare più velocemente tutti i "Lazzari" avversari.

Gioco per la domenica delle Palme A DORSO DI UN ASINELLO

ETÀ: bambini delle elementari

LUOGO: chiuso

N. DI GIOCATORI: 2 squadre

MATERIALE: diversi oggetti, piccoli o grandi, da posizionare sulla schiena dell'asinello

SCOPO: trasportare, senza far cadere, in coppia, gli oggetti che vengono posizionati sulla schiena

REGOLE E SVOLGIMENTO: legata al Vangelo della domenica delle Palme, questa attività è una gara a squadre in cui ogni ragazzo deve partecipare almeno due o più volte. Il gioco prevede che i ragazzi gareggino sempre due a due: i ragazzi si pongono schiena contro schiena. Il primo rimane in piedi prendendo le caviglie di quello che sta dietro, che rimane così appoggiato al pavimento sulle mani. Sulla schiena del secondo viene posto un oggetto (scatola, libro, pallina da ping pong, un ramo di ulivo, ecc. in difficoltà crescente). Una volta posizionato l'oggetto, l' "asinello" parte per trasportare l'oggetto dall'inizio ad un punto prestabilito del salone. Se l'oggetto cade la coppia deve ripartire. Terminato il percorso partono i secondi concorrenti. Il gioco ha termine una volta che l'ultima coppia ha svolto l'attività per il numero inizialmente prestabilito di volte.



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi
Via Sant'Antonio, 5 – 20122 Milano
Tel. 02.58391.356 – e-mail: ragazzi@diocesi.milano.it
<http://www.chiesadimilano.it/pgfom>