



Gioco a tema per l'animazione della domenica

Luogo consigliato:

Abbiamo bisogno di sette porte: possiamo sfruttare le sette dell'oratorio oppure un ampio spazio in cui "porre" sette porte costruite con cartone o altro.

Scopo:

Il gioco si svolge a stand, ognuno dei quali si trova dietro ad una delle sette porte: lo scopo del gioco è quello di ottenere il maggior numero di punti in ogni stand. Si può scegliere di premiare o chi ottiene il maggior numero di punti sommando tutte le prove oppure di premiare i migliori in ogni "disciplina".

Spiegazione e svolgimento:

Scegliamo sette luoghi che si trovino dietro ad una porta, reale o disegnata (L'idea si rifà alle porte della basilica di San Pietro che i ragazzi stanno aprendo sul Calendario dell'Avvento ambrosiano 2015, una ogni domenica). In ognuno dei sette luoghi verrà allestito uno stand. Il primo e l'ultimo stand hanno delle attività particolari che danno al gioco un contenuto che si lega con il tema dell'anno e che possono essere usate come spunto per la preghiera di fine giornata. Per gli altri cinque stand invece quelli che vengono proposti sono solo dei suggerimenti, ognuno può dare sfogo alla sua fantasia per creare i giochi più diversi.

Suggerimento: La decorazione di ciascuna porta, sia essa "vera" o disegnata, potrebbe rappresentare il gioco o l'attività che i giocatori svolgeranno una volta "varcata la soglia".

«Come possiamo portare la pace? E la pace... che cos'è?»

Le due domande qui sopra saranno la linea guida dell'attività.

Questa consiste nella ricerca di una possibile risposta ai due quesiti.

NB: È importante che prima di varcare ciascuna porta l'animatore chieda a qualcuno di bussare, questo concetto servirà per la riflessione finale che guiderà l'ultima attività.

PRIMA PORTA:

Il gioco partirà con "un attacco d'arte"! In questa stanza verrà chiesto a ciascun giocatore (adulti compresi!) di disegnare una persona a cui vogliono particolarmente bene, con cui si sentono profondamente legati. Non chiediamo di realizzare un vero ritratto, ma piuttosto di rappresentare l'altra persona nel suo modo di fare, di essere e secondo la relazione che si ha con essa.

Sarà cura dell'animatore spiegare il tutto nella maniera più opportuna per ciascuna età.

Per il loro capolavoro i partecipanti dovranno avere a disposizione diversi strumenti per il disegno, quanti più possibile. Questo allo scopo di lasciare che si sbizzarriscano nella loro tecnica preferita.

PUNTEGGIO: una giuria di persone scelte giudicherà, alla fine del gioco, il disegno più espressivo, quello cioè in grado di rappresentare l'altro nelle sue qualità e nella sua persona, piuttosto che nei tratti fisici e corporei.

ULTIMA PORTA:

Nell'ultimo step del nostro gioco, chiediamo a ciascuno dei partecipanti di lasciare la propria impronta su un grande cartellone di carta bianca. Cerchiamo di realizzare il disegno di un ponte attraverso le nostre impronte. Ognuno potrà scegliere il colore che preferisce e stampare la sua impronta.

Il nostro gioco è iniziato con una relazione "ad uno", abbiamo cioè chiesto di rappresentare una persona a cui i giocatori sono legati, e terminiamo con una relazione "a molti", le mani di tutti sono infatti una accanto all'altra, formando un ponte.

Ecco riportate qui di seguito alcune proposte di semplici attività per le cinque porte rimaste. Per ciascun gioco gli animatori potranno decidere, a seconda delle esigenze, se costituire o meno delle squadre e come attribuire i punti.

SECONDA PORTA: Il disegnatore ubriaco.

Lo scopo di questo gioco è far indovinare ai propri compagni che cosa si sta disegnando da ubriachi. Verrà scelto un pittore che dovrà fare dieci giri su se stesso e subito disegnare quel che un animatore gli bisbiglierà all'orecchio.

NB: è preferibile appendere ad una parete il foglio su cui disegnare, una versione alternativa di questo gioco prevede che il disegnatore venga bendato.

PUNTEGGIO: ogni pittore ha tre disegni da dover realizzare e i compagni hanno 30 secondi per indovinare. Prende il punto il pittore che è riuscito a farsi intendere dal suo pubblico.

TERZA PORTA: Percorsi

Date libero spazio alla vostra fantasia. Potete decidere se costruire percorsi da fare singolarmente o a coppie (magari tenendo in equilibrio una palla con le teste). Possono essere percorsi a tempo (in questo caso vince chi impiega il minor tempo possibile) oppure possono terminare con una prova (tiro a canestro, tiro in porta, quiz).

QUARTA PORTA: BOOM!

In questa stanza verranno messi alla prova i "nervi" dei giocatori. Gli animatori dovranno gonfiare precedentemente dei palloncini che saranno destinati a due utilizzi. Grandi e piccoli dovranno immedesimarsi l'uno nei panni dell'altro: alcuni dei palloncini dovranno essere ricoperti di schiuma da barba e... rasati dai ragazzi. Vince chi riesce a fare la barba al maggior numero di palloncini, senza scoppiarli, in due minuti. Gli altri palloncini saranno sparsi per terra (in uno spazio delimitato in precedenza) e i grandi dovranno cercare di scoppiarli sedendocisi sopra. Vince chi ne scoppia di più. **Suggerimento:** nei palloncini si possono inserire frasi simpatiche o legate al tema.

QUINTA PORTA: Dance fever!

Raggruppare per prima cosa un esiguo numero di giocatori (almeno 4 o 5). Sulle note di una medesima base musicale, ai giocatori sarà richiesto di inventare un passo di danza. Man mano ne verranno aggiunti sempre di nuovi. Bisogna ricordarli tutti.

PUNTEGGIO: ogni volta che viene aggiunto un nuovo passo, chi se lo ricorda avanza di un punto mentre chi sbaglia torna a 0. Al termine di un minuto di canzone, si calcola quanti passi si ricorda ciascun giocatore.

SESTA PORTA: Memo

Proponiamo un maxi memo (magari con le foto degli animatori o dei collaboratori dell'oratorio). Calcoliamo il punteggio secondo quante coppie ciascuno riesce ad abbinare in un minuto.

SPUNTO PER LA RIFLESSIONE INSIEME

Papa Francesco, nell'Angelus del 25 ottobre 2015, ci ricorda che il popolo di Dio è un popolo che «non esclude i poveri e gli svantaggiati, anzi, li include.»

Alla luce del gioco che abbiamo fatto tutti insieme, cerchiamo di capire se abbiamo trovato le risposte alle domande che ci siamo posti davanti alla prima porta. **«Come possiamo portare la pace? E la pace... che cos'è?»**

Per fare questo, impegniamoci a favorire un clima di ascolto e prendiamo in prestito le parole di Don Tonino Bello.

Da un intervento di Don Tonio Dell'Olio (membro di Pax Christi e redattore di Mosaico di Pace):

«Quando a don Tonino Bello, soprattutto nell'età della maturità, chiedevano una definizione della pace, lui arrivava a dire: "la pace è la convivialità delle differenze". [...] sapete da dove mutuava questa definizione? Dall'icona della Trinità. [...] Lui spiegava la Trinità con una formula matematica. La Trinità che cosa è? "1+1+1" è uguale a tre, quindi non va bene. "1x1x1" è invece uguale ad uno. Il carattere della relazione intratrinitaria deve diventare fondamento delle nostre relazioni. Se ciascuno di noi vive per l'altro, e per l'altro, e per l'altro ancora, davvero riusciamo ad essere unità. Qui nasceva la convivialità delle differenze. Dove convivialità significa stare intorno alla stessa mensa. Se anche ciascuno di noi avesse ciò che gli spetta, ma lo andasse a mangiare da un'altra parte, quella non è convivialità. La convivialità è mangiare insieme, stare insieme.»

Cosa significa tutto questo? Significa anche e certamente imparare a «costruire ponti e non muri che separano» per portare la pace... come Gesù! La vera porta da aprire è quella del nostro cuore. Ecco perché nell'ultima porta non c'è stato nessun gioco ma abbiamo lasciato la nostra impronta sul foglio. È importante far notare che se ci siamo divertiti, è perché qualcun altro ha preparato qualcosa per noi e ha giocato con noi.

Proprio come i giocatori hanno fatto durante il gioco, molte persone busseranno alla nostra porta... Anche noi, proprio «come Gesù» siamo chiamati ad essere «porta» che si apre, accoglie e fa entrare per restare. Per un bambino impegnato in questo Avvento, anche grazie al Calendario dell'Avvento ambrosiano, può significare continuare ad esercitarsi in opere di pace, di accoglienza, di gioia, di perdono per trasformare il mondo e riempirlo della misericordia del Padre. Ora non resta altro che appendere il coloratissimo ponte in Oratorio.