

Animazione del tempo di Quaresima in oratorio Una vita da spendere... A TUTTO CAMPO!



Gioco: MI SPENDO PER TE (ANIMATORE)

Questo gioco è consigliabile per la seconda o la terza settimana di Quaresima. Il senso di aiutare gli animatori rompe lo schema solito per cui sono gli animatori ad aiutare i ragazzi e sprona i partecipanti a «spendersi per l'altro».

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso o aperto (preferibilmente dopo la S. Messa del mattino della Domenica).

N. DI GIOCATORI: almeno due squadre.

LANCIO: durante la catechesi settimanale verranno consegnate ai bambini delle banconote colorate, di diverso taglio sul modello dei «grani» (cioè del gadget della Quaresima 2014): da un lato si può stampare il logo "A tutto campo", il nome della parrocchia ecc. e dall'altro si può scrivere la frase "mi impegno a giocare con tutto l'entusiasmo che ho al gioco di domenica...". Verranno invitati a riportare la banconota la domenica successiva insieme alle altre del «malloppo» settimanale.

MATERIALE: altre banconote simili alle precedenti con sul retro «mi impegno per te», tutto il necessario per creare una staffetta e per rendere divertenti i vari stand (gli animatori potrebbero impersonare in modo teatrale ciò che rappresenta il proprio stand, chiedendo sempre l'aiuto dei ragazzi senza il quale non riuscirebbe a completare l'azione che lo stand richiede).

SCOPO: riuscire a spendere il maggior numero di banconote in proprio possesso. Le banconote saranno spese se i ragazzi riusciranno allo scopo: si può stabilire per ogni stand il valore della banconota da spendere o il numero di banconote da lasciare in caso di vincita.

REGOLE: è un gioco a stand. Ogni stand sarà un luogo dove il bambino potrà spendere le sue banconote per aiutare l'animatore a compiere un'azione:

- animatore travestito da nonnina deve essere aiutato ad attraversare la strada mentre altri bambini/animatori disturbano il passaggio lanciano palloni;
- puzzle da comporre: l'animatore da solo non riesce e chiede l'aiuto dei bambini;
- ritrovare in uno scatolone/sacco qualcosa di prezioso (per esempio una perla) oppure più oggetti e sempre l'animatore che chiede aiuto;
- staffetta per recuperare tutto il necessario per far sì che l'animatore possa preparare il gioco/attività in oratorio (per esempio un pallone, del nastro bianco e rosso, matite, pennarelli etc.): ogni bambino farà la staffetta e porterà indietro un oggetto alla volta.

VARIANTE 1: si possono pensare molti altri stand con la logica di «aiutare l'animatore a compiere un'azione».