

**Animazione del tempo dopo l'Epifania in oratorio  
Anno oratoriano 2013-2014 A TUTTO CAMPO**



**Gli oratori si preparano  
«Buoni cristiani, onesti cittadini»**

**Domenica 19 gennaio 2014  
Gioco: «Onesti cittadini?!»**

**N.B.:** preleva la preghiera per la II domenica dopo l'epifania nella stessa pagina: Gli oratori si preparano all'interno dello speciale dedicato a don Bosco su [www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom)

**ETÀ:** tutti.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** almeno quattro.

**MATERIALE:** soldi finti da 50, 20, 10 e 5€, sedie da colorare su fogli formato A6 e pennarelli, spago (o filo di scarto), stuzzicadenti, fogli A4, sagome di magliette bianche formato A4 con macchia di sugo al centro, tempera bianca e pennelli grossi, fogli di giornale e spago, un tavolo per squadra e uno per gli animatori.

**LANCIO:** durante la settimana si darà ai ragazzi una banconota da 20€ dicendogli di venire la domenica successiva a condividerla con i suoi soci per riaprire una vecchia attività!

**SCOPO:** organizzare per primi una festa che si potrà realizzare grazie all'onestà.

**REGOLE:** l'ambientazione del gioco è nella vecchia Torino di fine 800 dove prosperavano antiche attività oggi ancora esistenti ed altre ormai scomparse, questo gioco vuole proporre la tematica dell'onesto cittadino, simulando giocosamente una situazione di città in cui si può essere tentati a non essere onesti cittadini.

I mestieri che verranno rappresentati durante il gioco sono il sarto, la lavandaia, il salumiere e l'impagliatore di sedie, quindi i bambini saranno divisi in queste 4 squadre e ogni squadra avrà il proprio negozio con il proprio prodotto.

Ogni squadra avrà la propria postazione con uno spazio adibito alla vendita con esposti i prodotti e i prezzi decisi dai ragazzi (con un limite fissato dagli animatori) e un retrobottega dove i prodotti verranno effettivamente creati.

Gli animatori invece terranno il banco delle materie prime e la cassa centrale da cui prenderanno soldi per andare a fare acquisti solo al fine di mettere in circolo soldi che i ragazzi useranno per i loro affari.

Lo scopo del gioco è quello di avere tutto il necessario per la festa, ossia 40 tovagliette prodotte dai sarti, 30 salami prodotti dal salumiere, 40 magliette pulite dalla lavandaia e 50 sedie per gli invitati (la quantità è in funzione al tempo e ai componenti della squadra).

La squadra che per prima riuscirà a guadagnarsi onestamente tutto il necessario per organizzare la festa finale vince, in ogni caso ci si ferma quando una squadra ottiene tutto il necessario.

Di seguito è descritto quello che ogni squadra dovrà fare.

#### - Impagliatori di sedie

Nel loro negozio avranno qualche foglio bianco su cui scrivere i prezzi e una scatola di pennarelli per colorare.

Con i soldi portati dai partecipanti al gioco al via dell'animatore, andranno al banco delle materie prime e compreranno un certo numero di sedie da colorare in base ai soldi che hanno a disposizione, le porteranno nel loro retrobottega, dietro il loro tavolo e inizieranno a colorarle. Man mano che le sedie vengono colorate dovranno essere messe sul tavolo per la vendita.

Nel momento in cui avranno abbastanza soldi potranno andare dagli altri negozi e comprare il necessario per la festa dell'onestà. Ovviamente loro producendo sedie, dovranno solo comprarsi la materia prima e non le sedie che hanno prodotto, questo vale per tutti i negozi in base a quello che vendono.

#### - Le lavandaie

Al loro negozio le lavandaie troveranno la tempera bianca e i pennelli, avranno anche i fogli bianchi per i prezzi con il pennarello.

Al via dell'animatore dovranno andare a comprare le magliette sporche dagli animatori, portarle nel loro retrobottega e far sparire bene le macchie coprendole di bianco, una volta pulite le magliette, dovranno esporle per la vendita insieme al cartello con il prezzo.

Anche loro quando avranno abbastanza soldi dovranno andare a comprare il necessario per la festa dell'onestà.

#### - I sarti

Al loro negozio avranno lo spago e gli stuzzicadenti e i fogli per i prezzi con un pennarello.

Al via dell'animatore loro dovranno andare a comprare i fogli A4 dagli animatori per poi portarli nel loro retrobottega dove, con lo stuzzicadenti, faranno 4 buchi per lato lungo il bordo del foglio per poi infilarci lo spago come se fosse un laccio di scarpe, a indicare il bordo della tovaglietta.

Ma mano che le tovagliette verranno prodotte anch'esse verranno esposte con relativo prezzo per la vendita.

Anche i sarti una volta accumulati abbastanza soldi dovranno comprare il necessario per la festa.

#### - I salumieri

Al loro negozio troveranno i fogli con il pennarello per i prezzi e lo spago.

Al via dell'animatore dovranno andare a comprare i fogli di giornale, portarli al loro stand e usando un foglio alla volta dovranno appallottolarli dandogli la forma di un salame per poi legarli con lo spago come se fossero veramente dei salami. Una volta pronti i salami saranno messi anche loro in vendita.

Una volta accumulati abbastanza soldi andranno anche loro a comprare il necessario per la festa dell'onestà.

Quanto descritto sopra è quello che le squadre dovranno fare per produrre e vendere.

All'inizio del gioco, per evitare intoppi è bene dire che non bisogna accumulare tanti soldi per poi comprare tutto insieme alla fine, ma di comprare il necessario man mano che si hanno i soldi.

Ma come in ogni società economica che si rispetti ci sono anche le tasse da pagare e le occasioni per essere un po' meno onesti che verranno date da alcuni animatori.

I ragazzi sapranno fin dall'inizio che ogni dieci minuti circa passerà l'esattore delle tasse a prendergli 1/10 dei soldi in cassa. Quando l'animatore andrà al negozio per riscuotere proporrà, con fare da chi sta barando e lo sa, senza farsi sentire dalle altre squadre, di dargli un po' di più di 1/10 con la promessa di non ripassare per i 10 minuti successivi, quindi facendogli saltare un turno di tasse. Se la squadra non accetta bene, se invece accetta non gli si dice nulla, ma si segna che la squadra ha accettato la cosa.

Un secondo animatore invece, dopo aver danneggiato i prodotti che aveva precedentemente comprato, passerà per i corrispettivi negozi a proporgli un affare, ossia venderglieli a un po' meno del prezzo di mercato, ma un pochino di più della materia prima in modo da risparmiare lavoro e incrementare i guadagni. Se la squadra non li vuole bene, in caso contrario se comprano e mettono in vendita i prodotti non buoni al prezzo di quelli buoni verranno segnati anche in questo caso.

Un terzo animatore girerà per i negozi a fare domande indiscrete e fare un po' il moralizzatore, lamentandosi per i prodotti rovinati e chiedendo se l'esattore è in giro a offrire affari poco onesti.

Chi anima il gioco dovrà essere bravo a tener in circolo sempre abbastanza soldi affinché il gioco funzioni.

Concludendo, quando una squadra ha in negozio tutto il necessario per la festa il gioco si fermerà e verrà decretato il vincitore, che non sarà chi è arrivato primo, ma chi è stato più onesto ed è sceso meno a compromessi per vincere.

---

## **Il nostro sogno davanti a don Bosco**

Ricordiamo la proposta per i gruppi che visiteranno il Duomo di Milano, sabato 1 febbraio oppure martedì 4 febbraio incontrando don Bosco.

Davanti all'Urna di san Giovanni Bosco ciascun ragazzo potrà consegnare un foglietto (che decorerà a discrezione) su cui scriverà un sogno per la propria vita, un desiderio per il proprio futuro o una preghiera particolare che gli sta a cuore. Potrà deporre il foglietto ai piedi dell'Urna di don Bosco perché il Padre e maestro della gioventù possa farsene carico e presentare tutti i sogni e i desideri dei ragazzi al Signore. Don Bosco manterrà la sua promessa e intercederà per i ragazzi presso Dio Padre.