



Una vita da spendere

Gioco a stand: Spendi(ti) tutto

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso, abbastanza ampio, o aperto.

SCOPO: riuscire a convertire tutti i punti tempo (i chicchi) in punti "tempo speso" (le spighe).

SVOLGIMENTO: Una volta create le squadre, composte da 7/8 ragazzi, a ciascuna viene affidato un particolare "libretto di risparmio" (può anche semplicemente essere un cartoncino piegato in due) e 15 punti tempo rappresentati dai chicchi, scopo del gioco è convertire tutti i punti tempo in punti "tempo speso" (le spighe) tramite le prove proposte dagli animatori nei vari *stand*. Sul libretto affidato a ciascun gruppo di ragazzi gli animatori provvederanno ad incollare le spighe ottenute durante le prove così da permettere poi il conteggio finale.

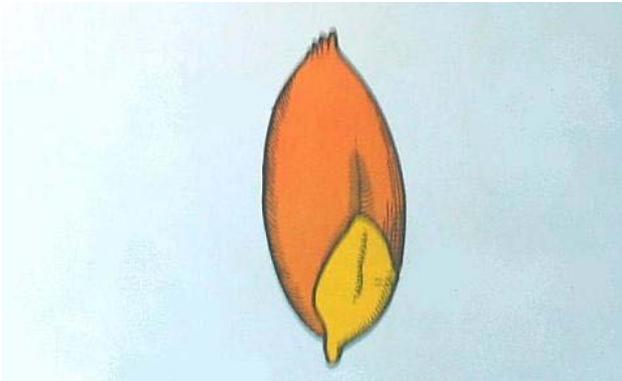
Ogni 13 minuti ad ogni squadra verranno consegnati altri 15 chicchi, vincerà la squadra che riuscirà per prima a convertire tutti i chicchi in spighe, o quella che, posto un tempo massimo, avrà convertito il maggior numero di chicchi.

LE PROVE: Le varie prove rappresentano i differenti ambiti della vita dei ragazzi e cercano di creare quelle situazioni in cui davvero spendendosi per gli altri. si riceve in cambio molto più del tempo che si è donato. Si riceve tempo vivo, pieno.

Alcune **prove** possono essere queste:

AMBITO	ATTIVITÀ	SPIGHE DATE
Famiglia	Apparecchia la tavola: Fornendo tutto l'occorrente (piatti, bicchieri..) si chiederà ai ragazzi di apparecchiare una tavola nel minor tempo possibile.	3
Oratorio	Oltre la vergogna: L'animatore proporrà ai ragazzi di cimentarsi nel gioco del mimo.	3
Sport	La corsa delle lumache: l'intera squadra si cimenterà nei 20 m in lentezza, non è valido fermarsi e nemmeno unire i piedi per mantenere l'equilibrio. In base al tempo impiegato l'animatore darà un numero di spighe variabile tra 3 e 6 (maggiore è il tempo e maggiore sarà il punteggio).	3/6
Quartiere	On the road: I ragazzi, a turno, dovranno aiutare l'animatore, travestito da anziana, ad attraversare la strada (l'animatore metterà in difficoltà i ragazzi fermandosi, fingendo acciacchi ecc.).	3
Scuola	Aiuta un compagno: L'animatore proporrà ai ragazzi dei quiz e questi non dovranno rispondere direttamente ma, in fila indiana, dare la risposta al ragazzo davanti a loro, fino a che sarà poi l'ultimo a fornirla all'animatore.	4
Oratorio	Riordina il campetto: i ragazzi dovranno pulire una zona dell'oratorio precedentemente messa in disordine dall'animatore o "sporcata" con cartacce e simili.	3

VALENZA EDUCATIVA: Il fine educativo dell'attività è quello di far capire ai ragazzi la bellezza dello spendersi, dello spendere il proprio tempo per gli altri così che diventi tempo "pieno", vivo. Per far questo è però necessario impegnarsi in azioni che vanno contro abitudini e tentazioni, scegliendo la strada giusta invece che quella facile e comoda.



N.B: guarda gli altri giochi e le altre proposte di animazione che pubblicheremo durante la Quaresima sempre nella sezione «Una vita da spendere» (i temi e i materiali) del sito www.chiesadimilano.it/pgfom

Altre attività di animazione possono essere realizzate dal gruppo animatori anche a sostegno della proposta del gadget della Quaresima 2014, le banconote/grani «Una vita da spendere» (disponibili presso la libreria In dialogo in via S. Antonio 5 a Milano).