



Giochi per un Avvento PIENO DI VITA

Durante il tempo di Avvento, è possibile organizzare un pomeriggio di animazione per le elementari. Ecco allora alcune proposte di gioco per i ragazzi dell'iniziazione cristiana con il coinvolgimento del gruppo animatori, da collocare all'interno di una speciale giornata in oratorio.

IL SEGRETO DEL DOTT. ICEBERG

AMBIENTAZIONE

Il dottor Iceberg ha scoperto il modo per evitare lo scioglimento dei ghiacciai ma è stato imprigionato da una banda criminale per evitare che questo segreto venga rivelato. L'obiettivo per i ragazzi è allora quello di superare diverse prove e collaborare per riuscire a liberarlo e poter salvare il mondo.

MATERIALE

- Lettera di aiuto che fa da lancio
- Mappa dell'oratorio divisa in pezzi
- Indizio finale per salvare il dott. Iceberg

SVOLGIMENTO

I ragazzi si dividono in tanti piccoli gruppi quanti sono gli stand e, a giro, giocheranno ai diversi stand. Ogni gioco dura al massimo 10 minuti e, al termine, la squadra riceve un pezzo di una mappa.

Completati tutti gli stand, le squadre si riuniscono per unire i pezzi e comporre la mappa completa che sul retro riporta l'indizio per trovare e liberare il dottor Iceberg.

I diversi gruppi possono essere seguiti da alcuni animatori, oppure girare liberamente mentre gli animatori (o le catechiste) tengono i giochi nello stand.

Il gioco inizia con una lettera di aiuto inviata ai ragazzi da Iceberg:

Mayday Mayday! Qua è il Dott. Iceberg. Mi occupo di cambiamenti climatici da tantissimi anni e ho finalmente trovato la combinazione giusta per evitare lo scioglimento dei ghiacciai e salvare dall'estinzione i nostri amici Orsi Polari e tutti quei pinguini molto carini che abitano l'Antartide. Però sono stato intrappolato! Sembra che qualcuno non voglia farmi rivelare questo segreto... chiedo aiuto a tutti voi, venite a liberarmi!



PROVE A STAND

1. A palle di neve

Verranno creati dei "muri" con delle lattine, i bambini dovranno abatterli con le palline da ping-pong (le palle di neve). La prova viene superata quando tutte le lattine sono state abbattute.

2. Il ghiacciaio e la bufera

I bambini si dividono in tre sottogruppi. Due di essi, aventi due palline, si mettono in fila (come a bandiera ma non troppo lontani) uno di fronte all'altro e creano un corridoio, che sarà il ghiacciaio da attraversare. Il terzo sottogruppo deve cercare di arrivare a fine corridoio senza essere colpito dalle palline (la bufera). Chi viene colpito deve tornare indietro e ricominciare.

3. Ice Memory

Le carte sono mescolate e disposte a dorso coperto; ogni ragazzo deve scoprire due carte, cercando di trovare le coppie. Se le due carte scoperte non sono corrette, andranno riposte a dorso coperto. La prova termina quando tutte le coppie sono state trovate. Si possono usare carte che raffigurano delle immagini correlate ai poli (fiocco di neve, orso polare, pinguino...).

4. Sciogli il dubbio

Ai ragazzi vengono posti 10 indovinelli; e la prova viene superata quando i ragazzi hanno trovato la risposta ad almeno 7 di essi.

5. Dentro l'igloo

In un luogo buio, che rappresenta l'interno di un igloo o di una caverna, vengono nascosti una serie di oggetti che i ragazzi dovranno cercare utilizzando solo delle torce per far luce. La prova è superata quando tutti gli oggetti sono stati trovati.

6. Sotto il piumone

Per questa prova verranno disposti degli oggetti sotto un telo, in modo tale che non siano visibili ai ragazzi (sarebbe meglio che non si capissero nemmeno le forme). A turno ogni ragazzo pone la mano sotto il telo, tasta un oggetto e, ritornando al proprio posto, cerca di disegnarlo. Gli oggetti nascosti sotto il telo/piumone possono essere in numero variabile. La prova finisce quando tutti gli oggetti vengono disegnati correttamente ed identificati.

7. L'attrezzatura giusta

Lo scopo è quello di riconoscere le immagini degli oggetti necessari in un viaggio al polo (tenda, zaino, cappello, guanti...): i ragazzi dovranno fare un percorso portando da una parte all'altro del campo le foto di ciò che serve. Tra gli oggetti ci saranno infatti anche degli oggetti inutili; si vince se la squadra porta tutti gli oggetti giusti.

8. Da Capo Nord a Ushuaia

Ogni squadra si divide in due gruppi, che si disporranno in fila indiana ai poli opposti della stanza. Ad ogni ragazzo viene dato un cucchiaino usa e getta da tenere in bocca con il quale dovrà portare una pallina da ping pong al primo compagno della fila al lato opposto della stanza (è possibile anche inventare un percorso per poter complicare la prova). Se la pallina cade, si ricomincia da capo. Quando tutti i ragazzi avranno completato la sfida, la prova termina.

9. Tappa i geyser

I ragazzi dovranno cercare di far canestro con palloni e palline in scatoloni con un foro o dei secchi/canestri, che rappresentano geyser pronti ad esplodere. Per rendere la prova più difficile è possibile variare la dimensione delle palloni e dei canestri. La prova termina quando si è fatto canestro con tutti i palloni a disposizione.

LE STELLE COMETE

Scopo del gioco: essere i primi a creare 3 stelle comete.

Numero giocatori: 10 o più. I giocatori saranno divisi in 2 squadre.

3

Materiale necessario: 8 pettorine gialle (4 per squadra); 2 palle leggere (anche di più nel caso in cui i giocatori siano in numero elevato); un suono che rappresenti la fine della manche (può essere un fischio oppure una musicchetta); *Opzionale:* Creare 5 stelle comete di cartone per rappresentare graficamente i punteggi

Campo da gioco: un campo rettangolare diviso in 2 parti

Età: dai 6 anni in su.

Svolgimento: il gioco è una rivisitazione di «palla prigioniera» o «palla mondiale». Lo scopo del gioco è creare delle stelle comete, come fare?

Per creare una stella cometa bisognerà avere nella propria metà campo 6 o più "stelle" quando la manche sarà finita. Le "stelle" saranno rappresentate dai giocatori con le pettorine gialle. All'inizio del gioco, dopo aver diviso i giocatori in 2 squadre e averli posizionati ognuna nella propria metà campo bisognerà scegliere 4 giocatori per squadra che saranno le "stelle", una volta selezionati saranno consegnate loro le pettorine per renderle visibili. Le squadre si sfideranno come a palla prigioniera, ma senza che venga fatto nessun prigioniero. L'obiettivo di ogni squadra sarà quello di prendere le stelle avversarie (colpendole con la palla), conquistare la pettorina (fisicamente il giocatore "stella" si toglierà la pettorina, l'arbitro di gioco consegnerà la pettorina ad un giocatore "non stella" della squadra avversaria)



Il gioco verrà interrotto ogni 5/10 minuti (il tempo va valutato in base all'andamento del gioco) dall'avviso STELLA COMETA. Se una delle due squadre ha accumulato 6 o più stelle otterrà una stella cometa, altrimenti si continuerà a giocare.

La squadra, dopo aver creato una stella cometa dovrà cedere tutte le stelle in proprio possesso (dare le pettorine gialle) alla squadra avversaria. In tal modo il gioco proseguirà in modo più equo.

Vince la squadra che per prima crea 3 stelle comete.

Regole: una stella viene presa quando

- è colpita dalla palla
- viene presa al volo la palla che ha lanciato

Una stella NON è presa quando

- viene colpita in testa
- un giocatore riesce a prendere al volo la palla che l'ha colpita

Variazione per rendere il gioco più divertente

Poiché è un gioco per tutti, che prevede giochino insieme ragazzi della scuola primaria e preadolescenti:

- i preadolescenti non possono prendere i bambini dell'iniziazione cristiana
- i bambini della primaria possono prendere tutti

Nessuno va in prigione, in modo tale da poter continuare a giocare.

I giocatori "non stella" proteggono i giocatori "stella" e si impegnano a prendere le "stelle" avversarie.

DOVE SONO IL BUE E L'ASINELLO?

INTRODUZIONE:

È tutto pronto per il presepe, ma proprio sul più bello sono spariti il bue e l'asinello, dove saranno? Con l'aiuto dei personaggi del presepe i nostri ragazzi dovranno ritrovare il bue e l'asinello!

SCOPO:

La squadra dovrà superare le prove per ottenere gli indizi prima dell'altra o delle altre squadre e trovare prima degli altri il bue e l'asinello.

PERSONAGGI:

Pastore, Pecora, Angelo, Stella cometa, Lavandaia, Re Magi, Giuseppe, Maria.

NUMERO SQUADRE:

Due o più squadre.





SVOLGIMENTO:

Le squadre dovranno recarsi dai diversi personaggi, che saranno sparsi per il campo di gioco. L'ordine dei personaggi sarà già prestabilito (N.B. l'ultimo personaggio dovrà essere l'Angelo). Ogni personaggio farà sostenere una prova alla squadra, all'esito della quale darà una parte dell'indizio finale. Ottenuti tutti gli indizi la squadra dovrà recarsi alla ricerca del tesoro finale (il bue e l'asinello).

PROVE

Pastore: Riordina le pecore

Materiale: tappi colorati di diversi colori

Svolgimento: Nel minor tempo possibile la squadra dovrà dividere i tappi nei diversi colori mettendoli negli appositi recinti (contenitori).

Pecora: Fila la lana

Materiale: 3 gomitoli di lana

Svolgimento: la squadra verrà disposta in fila indiana e dovrà far passare i gomitoli da un'estremità all'altra della fila in 3 modi diversi: il primo sotto le gambe, il secondo sopra la testa e l'ultimo alternato (una volta sopra la testa e dopo sotto le gambe). Andata e ritorno per ognuno dei 3 gomitoli.

Stella: Stella luminosa

Materiale: immagine di una notte stellata tagliata in pezzi (il numero dei pezzi dipende dalla difficoltà che vogliamo dare al gioco)

Svolgimento: la squadra dovrà comporre il puzzle della notte stellata.

Lavandaia: Togli la macchia

Materiale: un grosso telo, oggetti diversi (foglietti di carte colorati), materiale per percorso.

Svolgimento: i ragazzi dovranno fare un percorso a slalom ed arrivare al telo che sarà "sporco" e togliere le "macchie" (possono essere foglietti di carta colorati) tornare indietro e dare il cinque al compagno successivo.

Re Magi: Scegli il dono

Materiale: scatola chiusa, oggetti vari

Svolgimento: i ragazzi, uno alla volta, dovranno riconoscere il "dono" contenuto nella scatola.

Giuseppe: Creiamo con il legno!

Materiale: legname vario

Svolgimento: far costruire ai ragazzi diversi oggetti utilizzando i legni.

Maria: Ricevo il messaggio

Materiale: -

Svolgimento: telefono senza fili



Angelo: Segui la voce!

Materiale: bende

Svolgimento: un ragazzo della squadra verrà bendato per arrivare all'angelo e i gli altri dovranno guidarlo nel percorso, il diavoletto distrarrà il ragazzo dando informazioni sbagliate.

Indizio Finale

Tutto pronto è per natale (Pastore)

ma forse ancora dovrai aspettare (Pecora)

perché proprio sul più bello (Lavandaia)

son spariti bue e asinello (Stella)

come si fa senza di loro quest'anno (Re Magi)

ma chissà dove saranno? (Giuseppe)

se anche tu li vuoi trovare (Maria)

al dovrai cercare (Angelo) [il luogo lo scegliete voi!]

AFFERRA LA LUCE

6

Tipologia: gioco a coppie

Numero partecipanti: illimitato

Numero squadre: svariate

Target: iniziazione cristiana/preadolescenti

Luogo: salone o campo

Materiale occorrente: immagini di oggetti che notoriamente danno luce (candela, lampadina, ecc...) in cartoncini ben visibili. In numero di un'unità in meno rispetto al numero totale delle coppie. Bende

Scopo del gioco: rimanere l'ultima coppia

Svolgimento: il campo è diviso in due parti: area di gioco e "spazio luce". I giocatori, a coppie vengono posti nell'area di gioco dove vi sono ai margini le immagini delle "luci". Ogni coppia presenterà un componente della stessa bendato. Al via del gioco vi è una musica. Allo stop improvviso della stessa, il componente della coppia che non è bendato dovrà andare a recuperare un'immagine di luce, portarla al componente bendato. Costui terrà in mano l'immagine e dovrà essere guidato con la sola voce del compagno verso lo "spazio luce". Una volta che la coppia è entrata nello "spazio luce" si può ritenere salva e pronta per un'altra manche. Una coppia rimarrà senza l'immagine della luce ma potrà recuperare e "rubare" la stessa da un'altra coppia.



Come? Il componente bendato dovrà toccare il componente bendato di un'altra coppia con la luce. Una volta toccato il giocatore dovrà dare l'immagine al giocatore bendato che ne è privo e cercare di rubarlo (dopo il conteggio fino al tre dell'animatore) a sua volta con lo stesso metodo. La coppia che, entrate tutte le coppie nello "spazio luce" sarà sprovvista di immagine sarà eliminata ma potrà tornare in gioco. Come? Entrambi i giocatori della coppia verranno bendati e allo stop della musica delle successive manches potranno, bendati, senza l'aiuto di nessuno, recuperare un'immagine... se un giocatore bendato vi riesce si sbenda, va dal compagno e ritorna in gioco come una coppia qualsiasi. Ovviamente con il passare delle manches le coppie totalmente bendate aumentano, le immagini diminuiscono.

Suggerimenti: possono esserci diverse varianti possibili come l'introduzione di immagini di oggetti che non hanno nulla a che fare con la luce, di percorsi per i bendati verso lo spazio luce, ecc.

NEL MONDO CI SEI... TU.

Il gioco utilizza come perno la dinamica del baratto, ciascuna squadra ha un oggetto iniziale che dovrà poi scambiare coi vari personaggi ottenendo così l'oggetto finale (che sarà uguale per tutte le squadre). Gli scambi seguono un ordine preciso e differente in modo tale da evitare "incroci" tra squadre diverse. Ciascun personaggio accetta solamente un oggetto specifico e rende in cambio un altro oggetto e la sua parte di mondo, il disegno in allegato, così che al termine i ragazzi possano ricomporlo.



Preparazione: In funzione delle squadre di ragazzi e del numero di animatori disponibili si divide in parti il disegno del mondo (allegato). Ogni squadra deve poi poterlo ricomporre, quindi è necessario avere un numero di copie totali pari al numero delle squadre. Ogni copia sarà tagliata in base al numero di personaggi che animeranno il gioco e ciascun personaggio avrà con sé una parte del disegno di ogni squadra (esempio: con 3 squadre ciascun animatore avrà 3 pezzi di disegno, ogni pezzo corrispondente ad un diverso mondo). I ragazzi non devono conoscere l'ordine con cui devono barattare i vari oggetti né gli oggetti che essi chiedono, inoltre i personaggi devono sparpagliarsi per tutto il campo di gioco utilizzato, non troppo vicini tra loro insomma. Gli oggetti scambiati sono semplicemente dei foglietti riportanti l'immagine del oggetto che rappresentano, o ancor più semplicemente il suo nome. Un esempio di quelli che possono essere i personaggi e gli oggetti da barattare è:

La squadra 1 parte avendo come oggetto iniziale la farina e segue questo ordine

<i>personaggio</i>	<i>oggetto chiesto</i>	<i>oggetto dato (+parte del mondo)</i>
cuoco	farina	chiave inglese
operaio	chiave inglese	registro
prof.	registro	microfono
cantante	microfono	zappa
contadino	zappa	libro
bibliotecaria	libro	zaino
studente	zaino	provetta
scienziato	provetta	scopa
spazzino	scopa	SPIGHE

8

la squadra2 parte avendo come oggetto iniziale il libro e segue questo ordine:

<i>personaggio</i>	<i>oggetto chiesto</i>	<i>oggetto dato (+ parte del mondo)</i>
bibliotecaria	libro	zaino
studente	zaino	provetta
scienziato	provetta	scopa
spazzino	scopa	farina
cuoco	farina	chiave inglese
operaio	chiave inglese	registro
prof	registro	microfono
cantante	microfono	zappa
contadino	zappa	SPIGHE



E così via, ossia cambiando l'ordine degli scambi mantenendo però come oggetto finale le SPIGHE.

Partecipanti: Tutti

Scopo: Nel concreto lo scopo del gioco è ricomporre più velocemente possibile il puzzle e quindi terminare nel minor tempo gli scambi di oggetti tra i personaggi.

“Giochiamo?”. Quale bambino non la mai chiesto? Il gioco è divertimento, sport conoscenza degli altri e...educazione. Può essere infatti un ottimo mezzo per comunicare e far vivere ai ragazzi un concetto che ci sta a cuore. Nel nostro caso il “concetto” va a collegarsi con la tematica UN MONDO PIENO DI VITA. Tramite questa attività i ragazzi scopriranno che il vero tesoro, la parte essenziale è l'io, non l'io inteso come ego, ma l'io proposto come germoglio ormai spuntato nel mondo che non aspetta altro che cresca ancora e porti il suo frutto di testimonianza nel mondo, un io che quando si dona sa di diventare per gli altri un'opportunità di incontro e di relazione e quindi...un TU. Nel concreto lo scopo è terminare gli scambi di oggetti con i personaggi nel minor tempo possibile, ricomponendo così il puzzle.

Svolgimento: All'inizio del gioco, una volta consegnati gli oggetti iniziali alle varie squadre queste inizieranno la ricerca

Ambientazione: “Pensi mai che siano i dettagli a fare la differenza?”. Un gioco ben realizzato è tale anche per le piccole accortezze che lo rendono credibile e che aiutano i ragazzi a calarsi nella parte (i famosi dettagli). Nel nostro caso sono pochi e semplici: 1. Gli animatori impersonano varie figure della vita quotidiana, l'operaio, il cuoco...e se è vero che l'abito non fa il monaco è anche vero che l'occhio vuole la sua parte, in questo caso allora i nostri abiti saranno quelli del proprio personaggio (non è necessario immergersi nella realizzazione di costumi degni di Hollywood; una vecchia salopette blu ed ecco l'operaio, un grembiule bianco ed abbiamo il cuoco...) 2. Prima della spiegazione tecnica del gioco, regole, varianti e chi ne ha più ne metta, è consigliata una breve scenetta di lancio, una piccola storia che introduca la dinamica dell'attività ed il suo fine. A grandi linee può essere:

-Cuoco: *“Eh adesso le cose si che vanno meglio, si si, non come l'anno scorso..”*

-Studente: *“Vero, era proprio in questo periodo...”*

-Cantante: *“Già... non ci guardavamo nemmeno in faccia, ciascuno pensava ai fatti suoi e andava bene così.. poi...”*

-Cuoco: *“E poi ?”*

-Studente: *“E poi è arrivato un ragazzo, veniva da un altro paese e andava...andava... all'oratorio. Ci ha raccontato che c'era un tesoro da scoprire, qualcosa che avevamo davanti agli occhi ma che non riuscivamo a vedere..”*

-Cantante: *“Esatto, e per trovarlo, per scoprirlo, dovevamo cercare tra di noi, nella vita di ogni giorno. Così abbiamo iniziato a parlarci, a salutarci, ad aiutarci e... quel tesoro l'abbiamo trovato...”*

-Studente (rivolto ai ragazzi): *“E voi? Volete sapere cos'era quel tesoro? Provate a cercarlo!”*

Per concludere: Al termine del gioco è bene spiegare ai ragazzi la valenza educativa ed il messaggio che si è voluto trasmettere. Nel nostro caso la ricerca del tesoro altro non era che la ricerca di quel germoglio, nato da quel seme buono gettato nel mondo, in ogni angolo, che ora è spuntato e può diventare un segno come lo è il PANE DI VITA, PIENO DI VITA. La composizione del "puzzle" del mondo ha come fine il ricordarci che, pur nel nostro piccolo, ci siamo anche noi, che non importa CHI siamo ma COME siamo, l'essenziale non è essere operai o cantanti ultrafamosi ma vivere da cristiani NEL MONDO PER RENDERLO PIENO DI VITA, ricordando che, per quanto piccoli, i nostri gesti possono davvero cambiare il mondo e renderlo un posto migliore, per tutti.

Varianti: per occupare un maggior lasso di tempo e rendere più impegnativo il gioco una variante può essere quella di introdurre alcune prove, ossia, ciascun personaggio baratta il proprio oggetto a patto che la squadra sostenga una prova da lui proposta. Altra variante può essere l'introduzione dei ladri, animatori che sottraggono gli oggetti alle varie squadre costringendole così a ripercorrere gli scambi fatti fino a quel momento.

