



GIOCO PER L'ANNO ORATORIANO 2024-2025 "TUTTO CAMBIA"

In occasione dell'inizio del nuovo anno oratoriano 2024-2025, che ha come slogan del tema "**TUTTO CAMBIA**", viene proposta una giornata di animazione e gioco, organizzati in stand, e un momento di preghiera condiviso.

Questo anno oratoriano apre le porte al Giubileo 2025 e ci invita ad accogliere una **dimensione di speranza**. Alle comunità sarà chiesto di prepararsi ad attraversare quella "Porta", che è la salvezza di Gesù che passa dalla croce.

Seguendo l'esempio d'amore di Cristo, tutti noi saremo chiamati a farci "**animatori di speranza**" nel nostro quotidiano, con i nostri amici e familiari e con il prossimo, portatori di un messaggio d'amore, di perdono, accoglienza e, soprattutto, di speranza.

Sarà un anno di preghiera e di cammino, in cui si chiederà a ognuno di **agire secondo il Vangelo**, di perdonare e impegnarsi per la **pace e la giustizia**.

Attraversando quella Porta segneremo la via per cambiare il mondo e riempirlo di **speranza**. Ed è così che "TUTTO CAMBIA".

IL GIOCO

Durante quest'anno saremo chiamati, sia come individui sia come comunità oratoriane e pastorali, ad **aprire la Porta del Giubileo** e a seguire la strada che Gesù ci indica.

Ispirati dal tema, per **una giornata di animazione educativa in oratorio**, viene proposto un **gioco a stand** a cui si potrà partecipare in squadra con la propria famiglia o con i propri amici.

Lo scopo del gioco è raccogliere i **pezzi della "mappa del pellegrino"** che cammina verso la Porta santa. Per farlo, i diversi partecipanti, divisi a squadre, dovranno **ottenere**, vincendo i **minigioc** proposti presso i diversi stand, **tutti i pezzi che serviranno per ricomporre la MAPPA**.

GIOCHI A STAND:

- **5 minigioc collegati al tema di un pellegrinaggio di speranza.** Ripresa del tema del pellegrinaggio di "Viavai" e collegamento con il nuovo tema "Tutto cambia".
- **A termine di ogni minigioco viene consegnato un pezzo della mappa.**
- Quando la mappa verrà completata i ragazzi dovranno firmarla e scrivere una breve frase che rappresenti ciò che hanno provato o compreso di questo viaggio.

GIOCO 1: reti umane

Materiali:

- foglietti su cui sono scritte due parti del corpo, uguali o diverse.

Contenuto:

io sto in equilibrio grazie all'altro. Come nel pellegrinaggio, più siamo, più riusciamo a sostenerci, allo stesso modo, in questo minigioco, anche se il singolo giocatore non è in una posizione di equilibrio, può trovare aiuto / sostegno grazie all'altro.

Svolgimento:

Vengono scritti su dei foglietti due parti del corpo, uguali o diverse, ad esempio "mano - mano" oppure "mano - guancia". Il primo giocatore deve appoggiare la propria parte del corpo a quella del secondo, ad esempio appoggiando le due mani o una mano sulla guancia del compagno. Lo scopo è quello di non far cadere i foglietti. Questo gioco si può fare in cerchio "collegando" l'ultimo giocatore al primo in modo tale da creare un equilibrio totale.

GIOCO 2: gioco dei tubi

Materiali:

- Tubi (25/30 tubi per squadra) → se il tubo è poco lungo uno per persona, se è tanto lungo e quindi lo tengono due persone ne servono di meno (circa 12).
- Palline da ping pong (circa 5-6 → una per ogni sotto squadra).
- Sacche.

Contenuto:

Il tubo rappresenta il *testimone* che ogni pellegrino di speranza può passare a chi incontra, condividendo e raccontando la sua esperienza.

Svolgimento:

Ci si divide in gruppi, possibilmente composti dallo stesso numero di persone (3 o 4 per squadra). Ognuno avrà un tubo in mano. L'obiettivo del gioco è portare la pallina da un punto di partenza indicato dal collaboratore all'arrivo cioè una sacca (la stessa che verrà consegnata dopo a ogni ragazzo). I componenti dovranno mettersi in linea con i tubi così da creare una sorta di tunnel dove la pallina può muoversi; il tubo potrà essere mosso in qualsiasi modo purché faccia passare la pallina e non la faccia cadere a terra. Al via il primo giocatore parte inclinando il tubo e facendola andare nel tubo del compagno a fianco, e così via. Naturalmente il primo giocatore una volta passata la pallina, dovrà spostarsi in fondo al gruppo per poter ricevere la pallina dal compagno che era ultimo. N.B.: qualora la pallina dovesse cadere si riparte dal punto di partenza. Quando si arriva alla sacca, uno dei componenti lascia il tubo a terra, prende la sacca e la apre per far entrare la pallina. Vince la squadra che arriva per prima all'arrivo.

GIOCO 3: Riconosci l'impronta degli animali

Materiali:

- Orme di animali diversi stampate su fogli di carta/cartoncino e poi ritagliate.

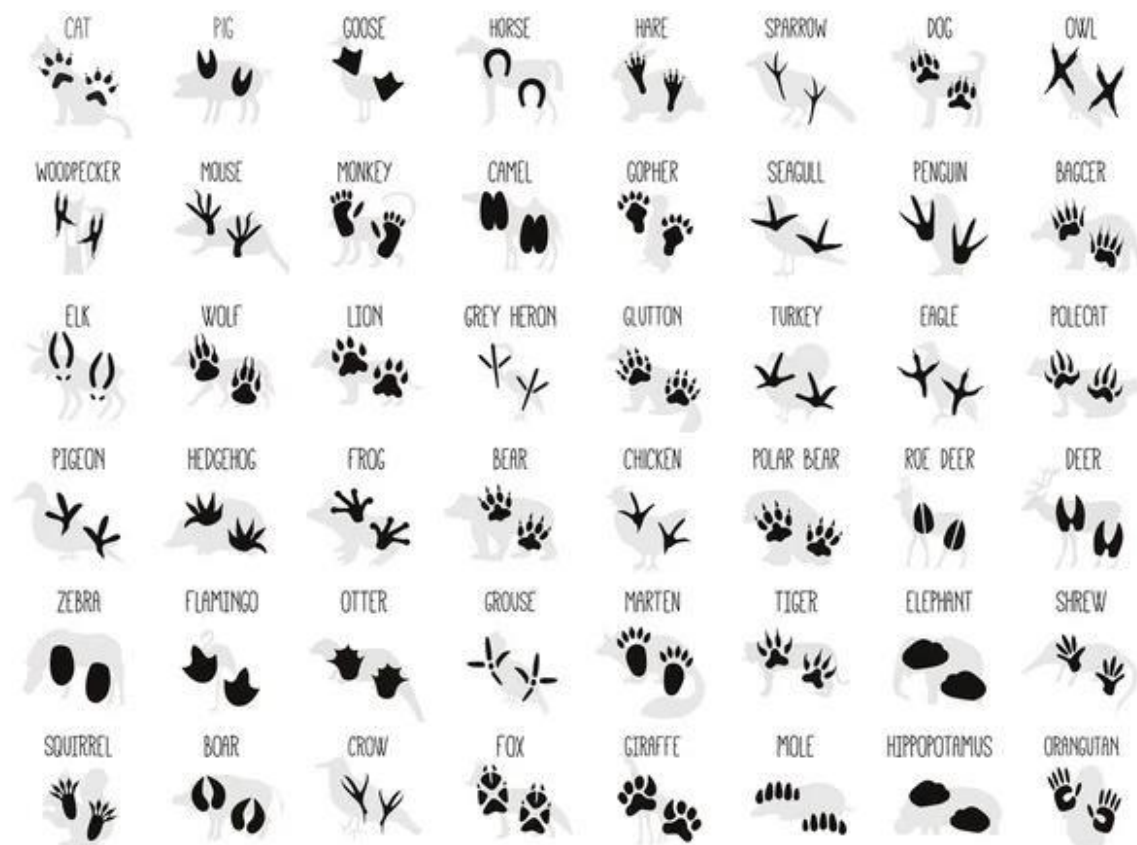
Contenuto:

Saper riconoscere le orme per capire quali seguire, non tutte mi portano alla meta.

Svolgimento:

Vengono sparse a terra le orme e i ragazzi devono riconosce a quali animali esse appartengano e poi utilizzarle per creare un percorso che porti a una ipotetica meta, ad esempio la linea di fine campo. I ragazzi devono però scegliere bene le orme da seguire, evitando ad esempio quelle di animali feroci come tigri e leoni. *Suggerimento:* associare a ogni animale una personalità di un possibile pellegrino, ad esempio: il cavallo è quella persona che ti sostiene, rendendo più facile il tuo cammino accompagnandoti e prendendosi cura dei tuoi pesi fisici e/o spirituali; il camoscio è la persona dal passo svelto, quasi saltellante con il rischio di cadere e dover ricominciare il proprio cammino

Esempio di orme:



GIOCO 4: Portatori di speranza

Materiali:

- Piccole palline di carta (possibilmente più piccole di 1 cm)
- Contenitore dove raccogliere le palline portate in salvo dai ragazzi

Contenuto:

ognuno di noi porta in sé una speranza che il male cerca di portarci via ma che noi dobbiamo custodire per accendere speranza negli altri.

Svolgimento:

il gioco è impostato su una struttura simile a quella di "sparviero", cioè con un gruppo di giocatori che devono attraversare un campo di gioco, senza essere presi dall'avversario (in questo caso sono coloro che terranno lo stand). I "portatori di speranza" devono nascondere una pallina di carta nei propri indumenti, esclusi quelli intimi, e cercare di attraversare il campo senza essere presi, dove consegneranno la loro "speranza".

Una volta fatto ciò possono tornare alla base dove prendere una nuova "speranza". Gli animatori, che rappresentano il male, devono prendere i ragazzi toccandoli con la mano e per rubare la loro speranza (la pallina) devono indovinare dove essa sia stata nascosta. Hanno tre tentativi per farlo. Se indovinano, rubano la pallina al giocatore, altrimenti devono lasciarlo passare e permettergli di continuare il suo viaggio. *Suggerimento:* l'animatore che tiene lo stand può vestirsi di rosso e indossare una maschera spaventosa per rappresentare il maligno.

GIOCO 5: direttore d'orchestra

Materiali:

Nessuno.

Contenuto:

le azioni che fanno bene sono contagiose, perciò bisogna scegliere bene chi imitare.

Svolgimento:

I giocatori devono disporsi in cerchio. Un giocatore viene escluso dal cerchio e bendato. I ragazzi in cerchio, senza parlare, devono scegliere chi sarà il direttore dell'orchestra. Da quel momento il direttore avrà il compito di dirigere il gruppo senza farsi scoprire, iniziando con il battito di mani. Dovrà far fare all'orchestra una serie di attività a scelta (ad esempio: saltare, battere le mani, fare gli addominali). La persona bendata, una volta tolta la benda, dovrà cercare di capire chi è il ragazzo che gestisce e coordina il gruppo.

IL MOMENTO DI PREGHIERA

Durante quest'anno verrà chiesto a tutti di pregare con più costanza e agire secondo il Vangelo, perdonando e promuovendo la pace.

Concluso il gioco, la comunità potrà riunirsi per un momento di **preghiera condivisa**, per affidare al Signore le intenzioni, i desideri e le **speranze** del nuovo anno.

A ogni partecipante della comunità verrà consegnato **un foglio con la sagoma di una chiave**. Verrà poi lasciato un momento di silenzio per invitare ciascuno a riflettere su quali siano le sue speranze per questo anno oratoriano e scriverne una sulla propria chiave.

Chi vorrà potrà anche decorare, colorare e personalizzare la propria chiave.

Tutte le chiavi saranno poi **incollate su un cartellone**, raffigurante una grande chiave, simbolo di comunità. In seguito si svolgerà il momento di preghiera affidando queste intenzioni.

