



**Solo insieme... con lui!**

**Proposte di giochi per le settimane d'Avvento in oratorio.**

### **GIOCO 1 PER TUTTI**

**NOME:** *Olio (di gomito!)*

**DESTINATO A:** Tutti! Bambini, ragazzi e Adulti.

**MATERIALI:**

Forbici e scotch per ciascuna squadra.

180 fogli A4 su cui sono stampati 45 disegni (4 copie per disegno) raffiguranti vari alimenti che dovranno servire per preparare un panino imbottito (ad esempio pane, hamburger, insalata, pomodoro, maionese...) e oggetti che non hanno niente a che vedere con un panino! (Ad esempio scarpe, torte, occhiali, lampadine, alberi...).

I fogli verranno divisi a coppie e destinati poi alle due squadre, per un totale di 90 fogli per squadra. Questi disegni fungeranno da tessere di un gigantesco Memory.

Serviranno infine anche dei tavoli che avranno la funzione di "piastre" per "cuocere" i panini realizzati e altri per il tavolo dei giurati.

**STRUTTURA:**

I partecipanti dovranno essere divisi in due squadre, il gioco sarà diviso in tre fasi:

- 1) Raccolta degli ingredienti.
- 2) Cottura del panino.
- 3) Presentazione e voto della giuria.

**Scopo del gioco:** Realizzare un "mega panino" con gli ingredienti trovati e convincere la giuria che il vostro è senza dubbio il migliore! Ottenendo così abbastanza punti da poter ricevere l'ambitissimo titolo di "mastro paninaro".

**Preparazione:** Il campo di gioco dovrà essere suddiviso in due parti, nelle quali verranno posizionati, in ordine sparso, i novanta fogli, girati per non permettere ai giocatori di vedere i disegni raffigurati su di essi. Le due squadre giocheranno contemporaneamente, ciascuna nella sua metà campo.

### **Svolgimento:**

**FASE 1:** A turno ciascun giocatore dovrà avvicinarsi ai fogli, girarne due e far vedere anche ai compagni di squadra cosa c'è raffigurato.

Se i disegni risulteranno diversi, dovrà rimetterli al loro posto e passare il turno al compagno di squadra successivo, se invece dovesse trovare la coppia di disegni uguali, la squadra dovrà conservare i due fogli, ed il turno resterà ancora del giocatore che ha appena trovato la coppia.

Al termine del tempo massimo stabilito in partenza, o non appena una squadra trova tutti gli accoppiamenti possibili, Tutti i giocatori si dirigeranno verso le "piastre" disposte a bordo campo per preparare quello che secondo loro sarà il panino più sfizioso che sia mai esistito.

**FASE 2:** Per realizzare la loro pietanza, potranno scegliere quelli che riterranno essere gli ingredienti migliori ed eliminare quelli che non vorranno utilizzare.

**NB:** Ogni squadra potrà preparare UN SOLO panino.

**FASE 3:** Quando entrambe le squadre avranno finito, una giuria avrà il compito di scegliere quale sarà il panino più buono, per fare questo avranno a disposizione un solo voto che dovranno dare ad uno dei due concorrenti.

Ogni squadra dovrà scegliere un portavoce che dovrà convincere la giuria a votare il proprio panino, gli altri componenti potranno sostenerlo con una coreografia muta accompagnata alla sua "arringa".

Inoltre gli ingredienti dovranno essere veramente assemblati in una sorta di panino da presentare al tavolo dei giurati.

### **RIFLESSIONE:**

Non tutti sanno che la Messa come la conosciamo noi non c'è "sempre" stata.

Le prime comunità Cristiane usavano ritrovarsi insieme per condividere il pasto e celebrare l'eucaristia!

Il momento della tavola, è fondamentale per portare il dialogo in famiglia che è troppo spesso sostituito dalle parole che arrivano dalla televisione.

L'Avvento riporta l'attenzione sull'incarnazione di Dio, fatto uomo e venuto ad abitare in mezzo a noi.

Anche Gesù si è nutrito, così come dobbiamo e vogliamo fare anche noi.

Dopo aver giocato con i nostri figli inventando panini decisamente particolari, l'invito è quello di coinvolgerli anche a casa nel momento della preparazione delle pietanze.

Questo non solo perché il cucinare e lo sperimentare, fondamentale per l'apprendimento che passa dall'esperienza, vanno a braccetto, ma anche per mostrare ai bambini la fatica e l'impegno che ci sono dietro ad un piatto di pasta. Per ricordargli che i panini non crescono sugli alberi e che le carote non nascono nei supermercati. Dietro ad un semplice piatto di pasta, oltre all'amore di chi lo cucina ci sono la fatica e l'impegno di centinaia di persone... Dietro ad ogni chicco che porta frutto c'è il miracolo della vita. Ogni cosa viene da Dio: «noi siamo vivi perché ci nutriamo della vita». Aiutare i bambini ad allargare i loro orizzonti partendo da queste piccole cose, porterà con sé un po' di serenità... magari con qualche broncio in meno ed un sorriso in più.

## GIOCO 2 PER RAGAZZI ELEMENTARI

**NOME:** *Pronti, insieme, Via!*

**DESTINATO A:** Bambini, indicativamente, tra i 9 agli 11 anni.

**MATERIALI:** bende per impedire ai partecipanti di vedere.

Scotch di carta (o qualsiasi altra cosa per tracciare alcune linee guida sul pavimento.).

Scatolone (o simili) contenente la merenda per tutti i partecipanti.

Palline leggere, di diversi materiali, che non siano eccessivamente dure.

EVENTUALMENTE: campanelle (o simili).

**STRUTTURA:** Il gioco prevede una o più manche. I partecipanti devono essere divisi in 2 o più squadre.

**Scopo del gioco:** Costruire la strada più lunga e conquistare il diritto di aprire la scatola.

**Preparazione:** I componenti di ciascuna squadra dovranno disporsi in fila per 2. Un componente per ogni coppia di testa dovrà essere bendato.

Alle spalle dei partecipanti, a qualche metro dalla linea di fondo, dovrà essere predisposto lo scatolone contenente la merenda.

Per ciascuna squadra dovrà essere allestito un percorso ad ostacoli, che preveda la partenza da un punto "A" ed il ritorno allo stesso, passando da un punto "B" che segnerà il giro di boa.

Per ogni squadra dovrà essere presente un "disturbatore" che dovrà stare nelle postazioni per lui preparate lungo il percorso e che rappresenta le insidie lungo il cammino: questo ruolo va assegnato preferibilmente ad un animatore.

Gli animatori che non saranno impegnati nel ruolo appena indicato, saranno i direttori di gara e si porranno ai lati del campo da gioco.

A fianco di ciascun percorso, dovranno essere delimitate a terra 3 postazioni di tiro per i disturbatori, non più larghe di 50 Cm.

**Svolgimento:** Ciascuna coppia, pronta alla partenza, dovrà prendersi per mano poiché i due giocatori potranno comunicare soltanto attraverso quella stretta.

Al via dei direttori di gara, ciascuna coppia partirà. I disturbatori entreranno in azione ogni qual volta gli arbitri daranno un preciso comando (Via! Fuoco! Ecc..), La cadenza con cui verrà dato il comando ai disturbatori (Che dovranno agire tutti simultaneamente indipendentemente dal resto) sarà a discrezione dei direttori di gara. E' opportuno che il ritmo dei comandi tenga conto della lunghezza del percorso e al ritmo che si desidera dare al gioco.

I disturbatori dovranno mirare SOLTANTO I PARTECIPANTI BENDATI e potranno colpire soltanto ai piedi o al petto.

Ogni volta che i giocatori che devono ostacolare li supereranno, dovranno correre nella postazione successiva.

La coppia dovrà schivare gli attacchi dei disturbatori e per farlo il giocatore non bendato farà capire al suo compagno quando dovrà abbassarsi stringendogli la mano, mentre per farlo saltare dovrà invece girarla lievemente.

Una volta arrivati al punto B i giocatori dovranno battere la mano in terra (o suonare la campanella) e tornare al punto di partenza nello stesso modo, ma scambiandosi i ruoli.

Ogni qualvolta un giocatore bendato verrà colpito (ai piedi o al petto), la coppia dovrà fermarsi per un tot di tempo (Es: 4 sec.) se invece dovessero lasciare la mano del compagno, o tentare di avvertirlo del pericolo in altro modo rispetto a quello esplicitato in precedenza, dovranno ripartire dall'ultimo checkpoint superato (punto A o B.) Per ogni coppia che termina il percorso con successo, verranno guadagnati un tot di centimetri (20 per volta) che faranno avvicinare la squadra allo scatolone, **il cui contenuto dovrà essere rivelato soltanto alla fine.**

Per mantenere il clima del gioco e il senso della competizione è bene segnare in tempo reale la lunghezza della strada che ciascuna squadra sta costruendo dalla linea di fondo allo scatolone, utilizzando dello scotch di carta.

Non appena una squadra avrà raggiunto lo scatolone, o sarà terminato un eventuale tempo massimo previsto in partenza rivelando la squadra che ha costruito la strada più lunga, il gioco avrà termine e potrà essere rivelato il contenuto del tanto sospirato forziere di cartone (Vedi la voce RIFLESSIONI).

### **RIFLESSIONE:**

Abbiamo un vincitore.

Siamo sicuri? Provate a chiedere ai ragazzi perché si gareggia e che senso ha che ci siano degli «avversari». Da qui sarà facile arrivare alla conclusione che gli avversari non vanno né odiati né disprezzati, bensì ringraziati e rispettati, perché senza qualcuno che gioca con noi e contro di noi non potremmo né migliorare le nostre abilità né gareggiare! Senza gli avversari non si può fare gioco di squadra! Così come senza i compagni non si può progredire.

Se questo è vero, **allora la vittoria di uno non può essere altro che una festa per tutti!** Senza nessuno che mi affascini e che mi indichi la via, non cammino verso una meta precisa, ma vagabondo senza direzione. Questo tempo di Avvento in oratorio sul tema «Solo insieme» ci chiama ad affidarci a coloro che hanno detto il loro Sì all'Amore, rispondendo al disegno di bene che Dio ha su di noi. E cosa significa questo nel concreto?

Ascoltare per capire e non per rispondere. Come nel gioco, abbiamo ascoltato con la mano, per poi scoprire quanta strada abbiamo fatto una volta tolta la benda! Con la bellissima possibilità e responsabilità di essere guida a nostra volta e capire un po' meglio cosa significhi.

«Da solo sarai anche più veloce, ma solo insieme andrete più lontano.»

## GIOCO 3 PER PREADOLESCENTI

**NOME:** *Raccontami di noi!*

**DESTINATO A:** Ragazzi tra gli 11 e i 13 anni.

**MATERIALI:** : Sedie/panche e scotch di carta o qualsiasi altra cosa per tracciare alcune linee guida sul pavimento.

**STRUTTURA:** Il gioco è composto da due attività e richiede che i ragazzi siano divisi in 2 squadre.

### 1) GUERRA DI PAROLE:

**Scopo del gioco:** Far alzare tutti i componenti dell'altra squadra.

**Preparazione:** I membri di ciascuna delle due squadre verranno invitati a sedersi spalla a spalla in fila e l'una dinnanzi all'altra, facendo sì che i componenti di ogni squadra possano guardare negli occhi quelli della squadra avversaria.

Tra i due schieramenti ci dovrà essere uno spazio considerevole (6 metri circa) suddiviso da 6 linee parallele, 3 per ogni metà del campo. Le linee che saranno in prossimità di quella centrale dovranno quindi essere vicine tra loro.

**Svolgimento:** Le squadre cominceranno posizionandosi sulle linee centrali. Gli animatori dovranno scegliere un argomento (possibilmente che risulti esilarante) di cui le squadre dovranno parlare, l'una all'altra, contemporaneamente senza andare nettamente fuori tema.

Chiunque smetta di parlare per più di 2 secondi, scoppi a ridere, continui a ripetere la stessa parola, distolga lo sguardo dagli occhi dell'avversario, si alzi dalla sedia, o simili, dovrà alzarsi e uscire dal gioco!

O meglio, diventerà parte della tifoseria a favore della propria squadra a lato del campo.

Ad ogni linea, corrisponde un diverso tono di voce che i ragazzi dovranno tenere, sulla linea più lontana dal centro –quella di inizio- dovranno bisbigliare, su quella di mezzo parleranno normalmente ed sull'ultima dovranno urlare. Il cambio di linea potrà essere effettuato al comando dell'animatore o, nel caso si decidesse di effettuare più manche, al termine di ogni manche.

L'ultimo partecipante che resterà seduto decreterà la vittoria della propria squadra.

### 2) STORIE SILENZIOSE

**Scopo del gioco:** Indovinare il maggior numero di "scene" raccontate dai propri compagni.

**Preparazione:** Le due squadre saranno disposte l'una accanto all'altra, rivolte verso uno spazio sgombro dinnanzi a loro.

In questo spazio prederà vita un racconto – in parte- silenzioso.

**Svolgimento:** A turno ciascuna squadra sarà come "creta modellabile" per l'altra e si disporrà nello spazio indicato in precedenza.

L'animatore dovrà scegliere il numero massimo di scene che ciascuna squadra avrà a disposizione per indovinare e il tempo massimo entro cui i ragazzi dovranno indovinarne una.

Ciascun ragazzo pensa ad una scena o ad una esperienza della vita in oratorio a cui è particolarmente legato.

Fatto ciò un componente della squadra chiamata ad indovinare, si alzerà e dovrà farsi capire dai "ragazzi-statua" spostandoli attraverso il contatto fisico, SENZA POTER PARLARE e per quanto riguarda le espressioni facciali vale la stessa cosa, lo "scultore" potrà direzionare lo sguardo delle "statue" a piacimento indicandone una traiettoria con le dita.

Fatto questo, si volterà e potrà aiutare la sua squadra a capire cosa rappresenta la scultura mimando.

Allo scadere del tempo previsto spiegherà ai compagni perché ha scelto proprio quel momento integrando con le parole quello che avrà già comunicato grazie alle "statue".

## RIFLESSIONE:

Le due attività svolte aprono la strada ad una riflessione sulla comunicazione.

Considerando che inconsciamente eleggiamo le parole a strumento principe per una buona comunicazione, sarà interessante per i ragazzi notare come il nostro corpo possa raccontare molto senza ricorrere all'utilizzo della comunicazione verbale, cosa che in realtà sanno già, ma che è certamente utile esplicitare dato che, in un contesto come quello dell'oratorio, in cui si è sempre oggetto di osservazione continua da parte dei più piccoli, è importante capire che per l'essere umano è impossibile non comunicare.

Anche senza dire nulla la "forma" del nostro corpo comunicherà sempre qualcosa a chi ci guarda, anche durante le ore di sonno.

Nel periodo dell'avvento, la preghiera e l'ascolto della parola si fanno intensi nella vita di un oratorio, attraverso questi piccoli giochi si può aiutare a far riflettere i ragazzi che non sempre ciò che viene urlato è chiaro, e tantomeno importante (Argomento esilarante...) ma che invece un semplice sorriso, una parola buona e calma possono fare molto.

Capire che ogni piccolo gesto racconta qualcosa è molto importante, nel tempo della preghiera e nell'incontro con i fratelli, se ci si lascia affascinare dal suo sguardo, possiamo incontrare Cristo e decidere di *stare «con lui»!*

Ricordiamo ai ragazzi che l'incontro con Gesù è gioioso e passa proprio dalla comunicazione con gli altri.

"E fissatolo lo amò."

NB: Nel corso del gioco GUERRA DI PAROLE, può risultare interessante scegliere l'oratorio come primo (MA NON UNICO) tema di dibattito, sia per gli animatori che potranno carpire dai loro discorsi qualche piccolo indizio su come i ragazzi vivano e considerino l'ambiente oratoriano, sia per loro che scopriranno tra una risata e l'altra di condividere gioie e fatiche della vita in oratorio.