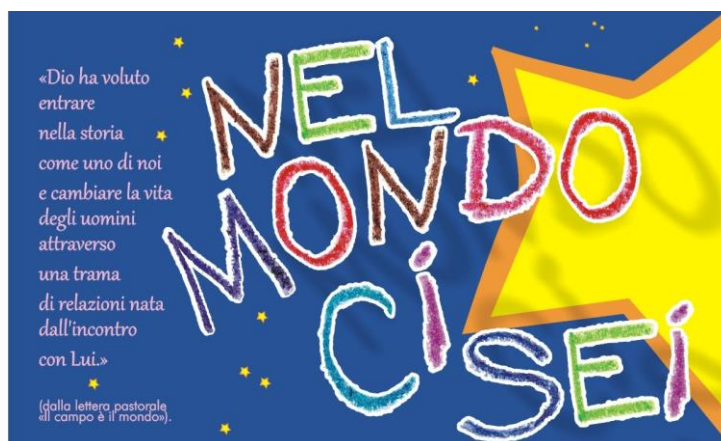


## Animazione del tempo di Avvento in oratorio

### Giochi della settimana



*Presentiamo due semplici giochi che possono essere proposti la domenica pomeriggio in oratorio o in un altro momento in cui si possono radunare i bambini e i ragazzi unicamente per una cosa... giocare insieme! I giochi sono proposti per le prime due domeniche dell'Avvento ambrosiano. Rimandiamo a prossimi «caricamenti» con altri giochi per le altre settimane.*

**17 novembre 2013**  
**I domenica di Avvento**

### **LA STORIA SIAMO NOI**

**ETÀ:** tutti.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** almeno due squadre.

**MATERIALE:** due cartelloni sui quali verranno appiccicati i vari pezzi di puzzle che ogni bambino riceverà, tutti gli oggetti possibili per poter creare un percorso ad ostacoli.

**LANCIO:** durante la catechesi settimanale verrà consegnato ai bambini un foglio che rappresenta un pezzo di puzzle, il bambino è invitato a portarlo la domenica per contribuire alla realizzazione del disegno che dice anche a lui che «nel mondo c'è».

**SCOPO:** riuscire a realizzare il disegno con più pezzi di puzzle possibile.

**REGOLE:** ad ogni squadra corrisponde un disegno che deve essere realizzato preventivamente dagli animatori così da poter creare il puzzle e distribuirlo ai bambini durante la catechesi. Per poter comporre il puzzle ogni componente della squadra deve effettuare un tragitto, il percorso della vita, e raggiungere il cartellone dove poter attaccare il proprio pezzo di puzzle. Durante il percorso ci sono degli ostacoli, possono essere gli animatori, delle «salite» e «discese» che simboleggiano le «cose brutte» e le «cose belle» della vita, bisogna affrontarli tutti e se si è in difficoltà è possibile chiedere una mano ad un amico perché a volte gli ostacoli non si superano da soli. Tutto questo bisogna farlo nel minor tempo possibile.

**VARIANTE 1:** se ci sono tanti bambini si può pensare di fare più squadre.

**VARIANTE 2:** se si ha la possibilità di farlo all'aperto, il percorso può essere molto difficoltoso, utilizzando in alcuni tratti monopattino, bicicletta ecc.

**24 novembre 2013**  
**Il domenica di Avvento**

**RICONQUISTA IL MONDO**

**ETÀ:** tutti.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** almeno due squadre.

**MATERIALE:** nastri colorati o birilli, per creare delle zone che assomiglino a dei territori (tipo Risiko) dove possano stare all'interno almeno 10 bambini. Cartoncini di diversi colori sui quali verranno scritte delle buone e delle cattive azioni (una buona e una cattiva per cartoncino).

**LANCIO:** durante la catechesi settimanale verrà consegnato ai bambini un cartoncino colorato. Ogni colore identifica una squadra. Verranno invitati a riportare il cartoncino la domenica successiva spiegando che servirà per conquistare quei territori menzionati nel vangelo della domenica (e tanti altri in base al numero dei partecipanti).

**SCOPO:** riuscire a conquistare più territori possibili.

**REGOLE:** il gioco assomiglia molto a Risiko. Si creeranno vari spazi che simboleggiano i vari territori da conquistare (scriviamo il nome del territorio su un foglio e mettiamolo in bella vista in modo tale che tutti i bambini possano leggerlo, magari abbelliamolo con dei disegni: i nomi dei territorio possono essere proprio quelli del Vangelo della domenica, a cui si possono aggiungere altri della Palestina di 2000 anni fa). Una volta divise le squadre, si devono suddividere a loro volta in piccoli gruppi che andranno a conquistare i vari territori (esempio: abbiamo 2 squadre da 15 bambini per un totale di 30 bambini. Le suddividiamo in 6 gruppi da 5. Creiamo 4 territori da conquistare in modo tale che abbiamo sempre 2 sottosquadre che vadano in giro per riconquistare un territorio). Per conquistare un territorio si gioca ad un facsimile di «Tabù» con i cartoncini ricevuti a catechismo. Si hanno pochi minuti per poterlo conquistare, e quindi indovinare la buona e la cattiva azione scritta su di esso (la squadra che attacca deve indovinare quello che c'è scritto sui cartoncini della squadra che occupa il territorio).

**VARIANTE 1:** è un gioco a tempo. Si possono fare più manche e cambiare modalità per conquistare i territori.

**VARIANTE 2:** è possibile farlo a tema con costumi e ambientarlo in qualche periodo specifico.

