



**Giochi per le domeniche «Solo insieme... si può!»
IV-V settimana di Quaresima - domenica delle Palme**

**Gioco per la IV settimana di Quaresima
NERO! (vizio: Collera)**

ETÀ: 4/5 elementare e Medie.

LUOGO: Chiuso o aperto.

N. DI GIOCATORI: Due squadre o più.

MATERIALE: Una benda ed un pennarello per ciascun giocatore, un pallone, una corda, lattine o simili per costruire una piramide da abbattere (una per squadra) e 4 fogli A3, due dei quali con un gran numero di immagini stampate o disegnate sopra.

Musica di sottofondo, il più chiassosa possibile!

SCOPO: Ridisegnare sul foglio della propria squadra il maggior numero di oggetti presenti su quello mostrato dagli animatori e, in fine, abbattere per primi la propria torre.

REGOLE e SVOLGIMENTO: Quante volte abbiamo sentito l'espressione "Accecato dalla rabbia"? Ecco, la collera è un sentimento che, come la paura, ci fa chiudere su noi stessi portandoci a perdere di vista chi mi sta accanto e ciò che importa veramente. Va da sé che sia quindi molto difficile concentrarsi quando si è in collera, così frastornati ed accecati. Ecco allora che per giocare e riflettere insieme su questo concetto, ciascuna squadra sarà invitata a disporsi attorno ad un foglio di carta, sufficientemente ampio perché ciascun componente possa disegnarvi sopra comodamente. A ciascun giocatore dovrà essere consegnato un pennarello e gli verrà posta una benda sulla fronte, pronta per essere stretta e calata sugli occhi. Una volta predisposto il tutto, gli animatori faranno partire un sottofondo musicale volto a disturbare i giocatori e mostreranno a ciascuna squadra, contemporaneamente e per non più di sei secondi, un foglio preparato in precedenza che riporti un gran numero di immagini (**NB:** Le immagini devono essere facilmente riproducibili in breve tempo, con poche eccezioni se si ritiene opportuno aumentare la difficoltà). Una volta terminati i sei secondi, ciascun giocatore dovrà stringere al benda e potrà cominciare a disegnare. Se

vorranno i membri di ciascuna squadra potranno parlare fra loro. Vince il gruppo che, allo scadere del tempo, avrà disegnato il maggior numero di oggetti diversi nel modo più chiaro possibile (Una volta stabilito un punteggio, ciascun oggetto riportato più volte varrà la metà). La squadra vincitrice si aggiudica il diritto di provare per prima ad abbattere completamente la propria piramide di lattine: ogni gruppo sarà disposto davanti alla piramide in fila indiana e, di volta in volta, il lanciatore dovrà bendarsi! Questa volta il tutto si svolgerà senza un sottofondo che risulti disturbante, perché i compagni del lanciatore potranno suggerirgli dove tirare! Il gioco termina quando una delle piramidi verrà abbattuta fino all'ultima lattina.

NB: Per rendere il gioco più coinvolgente, è possibile fare diverse modifiche, come far dipingere i ragazzi con le dita immergendole nella tempera o appendere la palla al soffitto in modo che risulti simile ad un pendolo.

Gioco per la V settimana di Quaresima

Focus! (vizio: Accidia)

ETÀ: 4/5 elementare e medie.

LUOGO: Aperto o chiuso.

N. DI GIOCATORI: Due o più squadre.

MATERIALE: Spago, palloncini, foglietto di carta, spilli o simili, scotch di carta, palline di gomma piuma o di carta di giornale.

SCOPO: indovinare per primi la scena mimata dai componenti della propria squadra.

REGOLE e SVOLGIMENTO: Chi vive l'Accidia, resta nella noia e nella svogliatezza, in una incapacità di concentrarsi su una determinata attività, nella spossatezza e nell'ansia. Che si cerchino innumerevoli impegni per allontanare i pensieri o che ci si abbandoni allo sconforto, il punto è sempre lo stesso: Viene a mancare uno scopo, un obiettivo. Per giocare e riflettere insieme su questo argomento, gli animatori dovranno scrivere su un bigliettino una scena che la squadra dovrà mimare a due dei suoi componenti pronti ad indovinarla.

Per entrare in possesso del fogliettino, le squadre dovranno far scoppiare il palloncino che lo cela al suo interno!

Prima di iniziare, sarà quindi necessario predisporre i due percorsi su cui si muoveranno i palloncini, composti da un pezzo di spago lungo qualche metro e teso tra due estremi (Alberi, pali, pareti, ecc.), ad almeno un paio di metri da terra. Una volta fissatolo, occorrerà gonfiare il palloncino (con il foglietto all'interno) e legarlo ad un filo che all'altro capo avrà un' asola, che gli permetterà di scorrere sullo spago teso in precedenza (per agevolare lo scorrimento, ricoprire l'asola con lo scotch di carta.) L'ultimo tocco per completare i percorsi, sarà un piccolo spillo -o più- posto all'altezza del palloncino sull'estremo del percorso più lontano dalla squadra. Una volta predisposto il tutto, verrà consegnata a ciascuna squadra una cesta piena di palline di gomma piuma o carta di giornale, a questo punto ciascun gruppo dovrà disporsi di fronte al proprio palloncino, davanti ad ogni percorso sarà tracciata una linea oltre la quale non si potranno lanciare palline.

Al via degli animatori ogni squadra dovrà colpire il palloncino (senza alcun limite di lanci a disposizione) per spingerlo verso lo spillo e farlo scoppiare. Una volta scoppiato, un rappresentante andrà a recuperare il foglietto con la scena da mimare che dovrà essere indovinata da due compagni che nel frattempo si saranno già seduti in disparte. Vince la squadra che per prima riesce ad indovinare cosa c'è scritto sul foglio.

NB: Le palline che restano al di là della linea potranno essere recuperate dagli animatori e riconsegnate ai giocatori. Per movimentare il gioco è possibile tendere più fili paralleli con un palloncino appeso per ciascuno, ma soltanto in uno di questi ci sarà il bigliettino.

Gioco per la domenica delle Palme "Il mio... Tessoro!" (vizio: Avarizia)

ETÀ: 4/5 elementare e medie

LUOGO: Aperto o chiuso

N. DI GIOCATORI: Due o più squadre

MATERIALE: Tante scatole di cartone quanti sono i partecipanti (Usate per consegnare le merci, possono essere recuperabili presso grandi o piccoli esercizi commerciali che altrimenti le butterebbero. Chiedere non costa nulla!) Vari oggetti di cartoleria: Forbici, nastro adesivo, colla, pennarelli, ecc... Bigliettini di carta ed un piccolo contenitore.

SCOPO: Portare a termine la realizzazione della propria opera prima dello scadere del tempo e conquistare la giuria!

REGOLE e SVOLGIMENTO: L'Avarizia, non essere disposti a spendere e donare ciò che si possiede, la tendenza a conservarlo senza investirlo pur di non perderlo. Questo atteggiamento è l'anticamera all'avidità, cioè il desiderio di possedere sempre più di ciò che si ha. **Ma la vera ricchezza, di cui l'uomo è capace, è saper donare gratuitamente, condividere i propri beni e talenti per creare insieme.**

Per giocare insieme, come prima cosa, gli animatori dovranno mettere qualche oggetto attraverso cui la creatività dei bambini possa esprimersi, all'interno di ogni scatola (pennarelli, matite, nastri, glitter, forbici...).

Una volta preparate le scatole, ciascun giocatore sarà invitato dagli animatori a sceglierne una, senza poterla aprire. È importante che la scelgano loro e che non gli venga consegnata. La scatola, con all'interno quel piccolo "tesoro" rappresenta il dono che tutti noi riceviamo e i talenti che i bambini, crescendo, scelgono di coltivare. Una volta che ciascun partecipante avrà la sua scatola, gli animatori sveleranno che utilizzando le scatole (Rompendole, impilandole, ecc..) ed i materiali al loro interno, ciascuna squadra dovrà realizzare un'opera a scelta, come ad esempio un ponte, un monumento, un castello ecc... Volendo si possono orientare le scelte su delle tematiche prestabilite. Allo scadere del tempo una giuria si esprimerà sulle opere dei bambini per decretare i "vincitori" per ciascuna categoria (Estetica, fantasia, solidità, ecc...).

Al termine del gioco, perché non scattare una foto da appendere per qualche tempo nel bar dell'oratorio? Buon divertimento!



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi

via Sant'Antonio 5 - 20122 Milano • tel.: 0258391356 • e-mail: ragazzi@diocesi.milano.it
www.chiesadimilano.it/pgfom