

Animazione di Quaresima in oratorio 2015



Gioco/attività a tema «Solo insieme... si può!»

Questo gioco/attività è pensato per introdurre il tema dell'animazione della Quaresima in oratorio 2015 o per approfondirlo durante un momento particolare della Quaresima (Ritiro o Giornata speciale o inizio attività, ecc.). Altri giochi saranno pubblicati online (che presenteranno i temi di ogni settimana).

Introduzione/motivazione al gioco/attività

La proposta per il cammino di Quaresima «Solo insieme... Si può!» forse appare impegnativa. Come ogni cammino è bene che lo sia, significa che una volta arrivati alla meta i nostri ragazzi saranno veri cristiani, capaci di convertirsi alla Buona Notizia di Gesù, implicandosi in prima persona.

Concentrarsi sui *vizi* che accompagnano le giornate di ciascuno significa affrontare un tema che i Padri ci hanno insegnato ad identificare con quel nome, ma non vuole dire avere a che fare con il passato. Anzi, la sapienza dei Padri ha saputo identificare con maestria ciò che in ogni tempo insidia la vita del cristiano, soprattutto di chi con sincerità si mette alla scuola del Vangelo e proprio per questo trova molti ostacoli. Chi non sceglie, preferendo una vita comoda e poco determinata, non corre neppure il pericolo di trovare ostacoli, la confusione che lo abita fa sì che non sia neppure capace di riconoscerli.

Per questo è necessario che i nostri ragazzi comprendano bene *che cosa si intenda per vizi*, così che ogni settimana potranno essere subito capaci di comprendere su quale specifico vizio lavorare e, dopo averlo identificato, affrettarsi ad estirparlo.

Il cammino proposto dovrà inoltre far comprendere loro che questo percorso spirituale non è affare di super uomini che dimenticano il mondo e gli altri per concentrarsi su loro stessi, ma che rinunciare alle tentazioni ed al peccato serve per meglio vivere con gli altri e che gli altri ci sono necessari per riuscire a combatterli.

Le beatitudini non sono lo stile di uomini soli, ma della comunità che si sorregge per meglio andare verso la Pasqua di Gesù.

Per questi motivi proponiamo una breve attività che permetta ai ragazzi di meglio comprendere cosa siano i vizi e perché le beatitudini siano l'unico rimedio.

Si tratta di un gioco che prevede la partecipazione singola. Si può realizzare in un campo all'aperto o, se il tempo non lo consente, in un salone, purché sia ampio e di forma rettangolare.

Gioco/attività

Durante la *prima fase del gioco* i ragazzi riceveranno ciascuno un sacchetto della spesa e, disposti su un lato corto del rettangolo di gioco dovranno raggiungere il lato opposto dove saranno sparsi fogli con disegnate immagini accattivanti che identifichino i vizi (per esempio dolci per la gola, un cuscino per l'accidia, un volto arrabbiato per l'ira, delle monete per l'avarizia, ecc.).

Un lato del foglio sarà disegnato, mentre il retro avrà una striscia di nastro biadesivo così che si potrà attaccare al sacchetto.

In questa prima fase lo scopo per ciascun ragazzo sarà quello di raccogliere il maggior numero di immagini possibile, ma non verrà specificato loro null'altro.

Dovranno iniziare a correre, prendere un'immagine per volta, attaccarla in modo visibile al sacchetto, tornare alla base e iniziare un'altra corsa.

Gli animatori saranno attenti a verificare quali immagini vengono scelte, qualora un ragazzo abbia sui vestiti tre immagini uguali dovrà requisirle e sostituirle con un oggetto che rallenti la corsa, per esempio riempiendo il sacchetto con alcune scatole. Su ogni scatola sarà scritto il vizio corrispondente alle immagini requisite. Nessuno potrà correre senza sacchetto.

Alla fine di un tempo stabilito si interromperà questa prima fase e si conteranno il numero di immagini ottenuto dai ragazzi. Si spiegherà loro che quando ci si lascia catturare da un vizio, questo appesantisce la vita libera, ma si farà anche loro capire che un vizio deriva dall'importanza spropositata attribuita da un aspetto parziale della propria vita. Per esempio: apprezzare i dolci non è un peccato, ma quando diventa pura golosità può fare male.

A questo punto si potrà dare inizio alla *seconda fase di gioco*.

Ogni ragazzo dovrà ancora avere il proprio carico di vizi e dovrà trovare il modo per eliminarlo. Verrà detto loro che molte persone nascoste in oratorio potranno effettuare un cambio molto vantaggioso, basta trovarle e scoprire di cosa necessitano.

Otto animatori saranno disposti in punti strategici dell'oratorio e ciascuno corrisponderà ad una beatitudine.

I ragazzi dovranno capire quale animatore serve loro (per esempio per cambiare il vizio gola dovranno andare da chi ha la beatitudine *Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia*). Il gioco potrà essere reso più difficile se prima di dire a quale beatitudine corrisponde l'animatore farà fare una breve prova, magari a tema.

A quel punto l'animatore comunicherà che lo scambio non avviene 1:1, ma che necessita di almeno tre scatole con il vizio per compiere la transazione. I ragazzi dovranno così formare dei gruppi per liberarsi dei vizi.

Vince il gioco chi alla fine del tempo avrà ottenuto il maggior numero di beatitudini.

Scopriranno allora che può vincere non chi si è tenuto alla larga dai vizi, ma chi è stato più capace di mettersi in gioco e collaborare con gli altri.

