



Grande gioco per l'animazione del tempo di Quaresima in oratorio IL CAMMINO DEI GIUSTI

Alcune note di gioco

Si tratta di un classico Gioco dell'oca, giocabile a squadre dal numero di componenti variabile: tutti i contenuti sono suggerimenti o esempi per facilitare l'organizzazione dell'attività, è dunque opportuno che ogni oratorio modifichi o adatti le proposte in base al numero di partecipanti, alla loro età, al tempo a disposizione e via dicendo. Il gioco è proponibile sia all'esterno (magari disegnando nel cortile il tabellone con dei gessi) che all'interno (disegnando o proiettando un tabellone da personalizzare): il materiale varia in base alle prove e ai giochi che si proporranno. Le caselle presentano diversi tipi di attività:

9 CASELLE "CARITÀ": la squadra dovrà svolgere un semplice gesto di apertura agli altri, pena lo stare fermi un turno, ad esempio:

1. Dai un abbraccio ai tuoi compagni di squadra
2. Abbraccia i tuoi avversari
3. Ringrazia il/la barista per tenere il bar o l'oratorio aperto (oppure: ringrazia per la sua disponibilità un volontario presente)
4. Dedica un canto (ritornello) o un coro agli animatori presenti
5. Solleva il morale della squadra raccontando (ad esempio) una barzelletta
6. Apparecchia/sparecchia dopo la merenda o aiuta a servire
7. Scrivi un messaggio che ti viene dal cuore per il don o la suora.

10 CASELLE "ALLA PROVA!": per tirare nuovamente il dado la squadra dovrà superare qualche classica prova, ad esempio:

1. Piramide umana
2. Ballare un inno dell'oratorio estivo
3. Scioglilingua
4. Castello di carte più alto
5. Shoe flip
6. Maggior numero di barchette di carta (con fogli di giornale)
7. Sarabanda

Per prove un po' fuori dall'ordinario si può prendere ispirazione da quelle della trasmissione "un minuto per vincere": https://it.wikipedia.org/wiki/Un_minuto_per_vincere#Prove

10 CASELLE "CON GLI OCCHI DI GESÙ": poiché il Signore aveva predilezione per i più poveri e piccoli, anche il gioco dell'oca può seguire questa logica. La squadra pescherà una carta e interpreterà letteralmente quanto scritto nel vangelo per poter continuare il gioco. Occorre preparare delle carte con le seguenti frasi:

1. "Gli ultimi saranno i primi" [Mt 20, 16]: se sei ultimo, avanza fino alla casella successiva ai primi, se non sei ultimo, retrocedi di una casella
2. "Beati i poveri in spirito" [Mt 5, 3a]: avanza alla casella carità più vicina e svolgi la prova

3. "Lasciate che i bambini vengano a me" [Mc 10, 14]: la squadra con il concorrente più giovane ha diritto ad un lancio dadi extra
4. "Ai poveri è annunciato il Vangelo" [Mt 11, 5]: Domanda: quale vangelo hai ascoltato oggi (domenica)? Se lo sai continua a giocare, altrimenti (aiutati dall'animatore) leggilo con la squadra
5. "Venite in disparte, voi soli, e riposatevi un po'" [Mc 6, 31]: stai fermo un turno
6. "Vale più la sapienza che le armi da guerra, ma un solo errore più distruggere un bene immenso" [Qo 9,18]: tira il dado: con 5 o 6 si potrà avanzare, altrimenti tornare al VIA.
7. "Tutto è possibile per chi crede" [Mc 9, 23]: vai alla casella 62
8. "Quanti sperano nel Signore riacquistano forza, camminano senza stancarsi" [Is 40,31]: tira ancora i dadi
9. "Fratelli miei carissimi rimanete saldi e irremovibili" [1Cor 15, 58]: Stai fermo 2 turni
10. "Chi è fedele nel poco, lo è anche nel molto" [Lc 16, 10]: tira il dado e raddoppia il valore

10 CASELLE "QUARESIAQUESTIONS": la squadra dovrà rispondere correttamente per non restare ferma un turno

1. Qual è il Vangelo della terza domenica di Quaresima?
2. Quanti giorni dura la Quaresima?
3. Quanti mariti aveva avuto la Samaritana?
4. Come si chiama il fratello di Marta e Maria?
5. Seduto su quale animale Gesù entrò a Gerusalemme?
6. Per quante monete Giuda vende Gesù?
7. Chi fu l'unico discepolo ad andare sotto la croce di Gesù?
8. Chi era Giuseppe di Arimatea?
9. Quale discepolo inizialmente non credette alla resurrezione di Gesù?
10. Quanti giorni dopo la Pasqua si festeggia la Pentecoste?

4 CASELLE "COMPASSIONE": giocano tutte le squadre: si ascolta un breve racconto di Bruno Ferrero e ogni squadra deve riprodurre quella che per loro è la scena più importante: il conduttore del gioco valuterà la squadra migliore che avrà diritto al successivo lancio di dado.

Racconti suggeriti:

LA PIETRA AZZURRA

Una bambina si avvicinò al negozio e schiacciò il naso contro la vetrina. I suoi occhi color del cielo si illuminarono quando videro uno di quegli oggetti esposti. Entrò decisa e puntò il dito verso uno splendido collier di turchesi azzurri. "E' per mia sorella. Può farmi un bel pacchetto regalo?". Il padrone del negozio fissò incredulo la piccola cliente e le chiese: "Quanti soldi hai?". Senza esitare, la bambina, alzandosi in punta di piedi, mise sul banco una scatola di latta, la aprì e la svuotò. Ne vennero fuori qualche biglietto di piccolo taglio, una manciata di monete, alcune conchiglie, qualche figurina. "Bastano?" disse con orgoglio. "Voglio fare un regalo a mia sorella più grande. Da quando non c'è più la nostra mamma, è lei che ci fa da mamma e non ha mai un secondo di tempo per se stessa. Oggi è il suo compleanno e sono certa che con questo regalo la farò molto felice. Questa pietra ha lo stesso colore dei suoi occhi". L'uomo entra nel retro e ne riemerge con una stupenda carta regalo rossa e oro con cui avvolge con cura l'astuccio. "Prendilo" disse alla bambina. "Portalo con attenzione". La bambina partì orgogliosa tenendo il pacchetto in mano come un trofeo. Un'ora dopo entrò nella gioielleria una bella ragazza con la chioma color miele e due meravigliosi occhi azzurri. Posò con decisione sul banco il pacchetto che con tanta cura il gioielliere aveva confezionato e dichiarò: "Questa collana è stata comprata qui?". "Sì, signorina". "E quanto è costata?". "I prezzi praticati nel mio negozio sono confidenziali: riguardano solo il mio cliente e me". "Ma mia sorella aveva solo pochi spiccioli. Non avrebbe mai potuto pagare un collier come questo!". Il gioielliere prese l'astuccio, lo chiuse con il suo prezioso contenuto, rifece con cura il pacchetto regalo e lo consegnò alla ragazza. "Sua sorella ha pagato. Ha pagato il prezzo più alto che chiunque possa pagare: ha dato tutto quello che aveva".

L'ELEMOSINA

Un giorno di molto tempo fa, in Inghilterra, una donnetta infagottata in un vestito lacero percorreva le stradine di un villaggio, bussando alle porte delle case e chiedendo l'elemosina. Molti le

rivolgevano parole offensive, altri incitavano il cane a farla scappare. Qualcuno le versò in grembo tozzi di pane ammuffito e patate marce. Solo due vecchietti fecero entrare in casa la povera donna. «Siediti un po' e scaldati», disse il vecchietto, mentre la moglie preparava una scodella di latte caldo e una grossa fetta di pane. Mentre la donna mangiava, i due vecchietti le regalarono qualche parola e un po' di conforto. Il giorno dopo, in quel villaggio, si verificò un evento straordinario. Un messo reale portò in tutte le case un cartoncino che invitava tutte le famiglie al castello del re. L'invito provocò un gran trambusto nel villaggio, e nel pomeriggio tutte le famiglie, agghindate con gli abiti della festa, arrivarono al castello. Furono introdotti in una imponente sala da pranzo e ad ognuno fu assegnato un posto. Quando tutti furono seduti, i camerieri cominciarono a servire le portate. Immediatamente si alzarono dei borbottii di disappunto e di collera. I solerti camerieri infatti rovesciavano nei piatti bucce di patata, pietre, tozzi di pane ammuffito. Solo nei piatti dei due vecchietti, seduti in un angolino, venivano deposti con garbo cibi raffinati e pietanze squisite. Improvvisamente entrò nella sala la donnetta dai vestiti stracciati. Tutti ammutolirono. «Oggi - disse la donna - avete trovato esattamente ciò che mi avete offerto ieri». Si tolse gli abiti malandati. Sotto indossava un vestito dorato. Era la Regina.

LA VECCHIETTA CHE ASPETTAVA DIO

C'era una volta un'anziana signora che passava in pia preghiera molte ore della giornata. Un giorno sentì la voce di Dio che le diceva: «Oggi verrò a farti visita». Figuratevi la gioia e l'orgoglio della vecchietta. Cominciò a pulire e lucidare, impastare e infornare dolci. Poi indossò il vestito più bello e si mise ad aspettare l'arrivo di Dio. Dopo un po', qualcuno bussò alla porta. La vecchietta corse ad aprire. Ma era solo la sua vicina di casa che le chiedeva in prestito un pizzico di sale. La vecchietta la spinse via: «Per amore di Dio, vattene subito, non ho proprio tempo per queste stupidaggini! Sto aspettando Dio, nella mia casa! Vai via!». E sbatté la porta in faccia alla mortificata vicina. Qualche tempo dopo, bussarono di nuovo. La vecchietta si guardò allo specchio, si rassettò e corse ad aprire. Ma chi c'era? Un ragazzo infagottato in una giacca troppo larga che vendeva bottoni e saponette da quattro soldi. La vecchietta sbottò: «Io sto aspettando il buon Dio. Non ho proprio tempo. Torna un'altra volta!». E chiuse la porta sul naso del povero ragazzo. Poco dopo bussarono nuovamente alla porta. La vecchietta aprì e si trovò davanti un vecchio cencioso e male in arnese. «Un pezzo di pane, gentile signora, anche rafferma... E se potesse lasciarmi riposare un momento qui sugli scalini della sua casa», implorò il povero. «Ah, no! Lasciatemi in pace! Io sto aspettando Dio! E stia lontano dai miei scalini!» disse la vecchietta stizzita. Il povero se ne partì zoppicando e la vecchietta si dispose di nuovo ad aspettare Dio. La giornata passò, ora dopo ora. Venne la sera e Dio non si era fatto vedere. La vecchietta era profondamente delusa. Alla fine si decise ad andare a letto. Stranamente si addormentò subito e cominciò a sognare. Le apparve in sogno il buon Dio che le disse: «Oggi, per tre volte sono venuto a visitarti, e per tre volte non mi hai ricevuto».

LA MORTE DELLA PARROCCHIA

Sui muri e sul giornale della città comparve uno strano annuncio funebre: «Con profondo dolore annunciamo la morte della parrocchia di Santa Eufrosia. I funerali avranno luogo domenica alle ore 11». La domenica, naturalmente, la chiesa era di Santa Eufrosia era affollata come non mai. Non c'era più un solo posto libero, neanche in piedi. Davanti all'altare c'era il catafalco con una bara di legno scuro. Il parroco pronunciò un semplice discorso: «Non credo che la nostra parrocchia possa rianimarsi e risorgere, ma dal momento che siamo quasi tutti qui voglio fare un estremo tentativo. Vorrei che passaste tutti qui davanti alla bara, a dare un'ultima occhiata alla defunta. Sfilerete in fila indiana, uno alla volta e dopo aver guardato il cadavere uscirete dalla porta della sacrestia. Dopo, chi vorrà potrà rientrare dal portone per la Messa». Il parroco aprì la cassa. Tutti si chiedevano: «Chi ci sarà mai dentro? Chi è veramente morto?». Cominciarono a sfilare lentamente. Ognuno si affacciava alla bara e guardava dentro, poi usciva dalla chiesa. Uscivano silenziosi, un po' confusi. Perché tutti coloro che volevano vedere il cadavere della parrocchia di Santa Eufrosia e guardavano nella bara, vedevano, in uno specchio appoggiato sul fondo della cassa, il proprio volto.