



Gioco e attività per il 9 maggio 2021 – VI domenica di Pasqua Paolo, una luce sulla strada

AMBIENTAZIONE: conversione di san Paolo.

Lungo la strada puoi trovare qualcuno che ti avvicina a Gesù fino a portarti da lui.

Ciascun piccolo gruppo ha una mappa che andrà a comporsi durante il gioco. Un capo-squadra terrà la mappa e al termine di ogni prova verrà consegnato un tassello che indica un compagno di viaggio o una relazione che porta alla relazione con Gesù (metaforicamente, verso Damasco).

Ogni prova sarà strutturata in modo che il focus sia su una delle dimensioni della vita dei ragazzi (scuola, sport, oratorio, catechismo, amicizie ecc.).

Struttura del gioco: gioco a stand, in modo che sia gestibile con i piccoli gruppi. Il gioco strutturato in questo modo può permettere due modalità di svolgimento (in base all'organizzazione e agli spazi di ciascun oratorio): i piccoli gruppi potranno girare nei diversi punti dell'oratorio dove svolgeranno gli stand, oppure potranno rimanere nel luogo dell'oratorio adibito per loro e a girare saranno gli animatori che tengono i vari stand.

PROVE:

Prova 1. Riconosci la voce di Gesù.

Scopo del gioco è riconoscere la voce della persona che sta parlando. All'interno del piccolo gruppo un giocatore sta al centro di un cerchio con gli occhi bendati. A turno un altro componente della squadra camuffa la propria voce e pronuncia una parola o una frase. Il concorrente ha tre tentativi per indovinare la voce del compagno.

Il piccolo gruppo supera la prova quando ogni componente indovina la voce di almeno un compagno.

Una volta superata la prova la squadra riceve il tassello che poi andrà integrato con gli altri.



Prova 2. A Damasco bendati.

Scopo del gioco è superare il percorso nel minor tempo possibile. A turno ciascun componente del piccolo gruppo viene bendato e gli altri concorrenti si dispongono a bordo campo. Il primo concorrente, per avanzare e completare il percorso deve seguire le indicazioni che vengono fornite da tutti i membri della squadra, i quali gli urlano come deve muoversi all'interno del campo.

Una volta arrivato alla fine del percorso, si passa al concorrente successivo.

Una volta superata la prova la squadra riceve il tassello che poi andrà integrato con gli altri.

Prova 3. FBL (Fa balà l'öcc/oeucc).

Scopo del gioco è trovare tutti gli oggetti indicati nel minor tempo possibile. Viene fornita al piccolo gruppo una o più immagini molto particolareggiate, insieme a una lista di oggetti. Al via il piccolo gruppo deve trovare tutti gli oggetti indicandoli all'animatore. Se possibile si possono far sfidare due piccoli gruppi o dividere il piccolo gruppo in due sotto-squadre.

Una volta superata la prova la squadra riceve il tassello che poi andrà integrato con gli altri.

Prova 4. Tutto il necessario per Damasco.

Scopo del gioco è ricordare l'ordine esatto degli oggetti che compongono una borsa da viaggio. Al piccolo gruppo viene mostrata su un tavolo una serie di oggetti che può servire per iniziare un viaggio (borraccia, torcia, orologio...). I ragazzi hanno a disposizione 30 secondi di tempo per memorizzare gli oggetti e la loro collocazione sul tavolo. Allo scadere del tempo si girano, dando le spalle al tavolo. L'animatore modifica la disposizione degli oggetti, togliendone alcuni e/o sostituendone altri. I componenti del piccolo gruppo hanno a disposizione 1 minuto per dire all'animatore come riposizionare correttamente gli oggetti.

Una volta superata la prova la squadra riceve il tassello che poi andrà integrato con gli altri.

Prova 5. Staffetta tra sella e staffa.

Scopo del gioco è associare tutti gli oggetti nella posizione corretta. Al termine di un percorso viene posizionata l'immagine di un cavallo; dalla parte opposta sono presenti le immagini di tutti gli oggetti necessari per sellare il cavallo (sella, briglie, staffe...). Il primo giocatore prende un'immagine, compie il percorso e la attacca nel posto che ritiene corretto, dando così il via al secondo giocatore.

Una volta terminati tutti gli oggetti si fa il conto delle risposte corrette.

Se la prova viene superata la squadra riceve il tassello che poi andrà integrato con gli altri.

Prova 6. Comprendi la lingua di Gesù.

Scopo del gioco è decifrare nel modo corretto un messaggio criptato nel minor tempo possibile. Il piccolo gruppo è diviso in due sotto-squadre. Al primo viene consegnato un foglio con i simboli e le lettere corrispondenti (𐀀 = Sa, 𐀁 = u, = lo...). Al secondo viene consegnato il messaggio criptato. Quest'ultimo deve descrivere i simboli rappresentati all'altro gruppo che dovrà capire di quale simbolo si tratta e dovrà comunicare la sillaba o la lettera corrispondente.

Una volta superata la prova la squadra riceve il tassello che poi andrà integrato con gli altri.

RIPRESA

Al termine di tutte le prove ogni piccolo gruppo ha guadagnato i tasselli che completano la mappa ricevuta all'inizio del gioco. Durante un momento di condivisione i componenti di ciascun gruppo scrivono i nomi di chi li accompagna ogni giorno a incontrare Gesù.

Ciascun tassello viene così incollato lungo il percorso della mappa, costituendo la strada della propria fede.

