



## Giochi e attività per il 16 Maggio 2021 - VII domenica di Pasqua in oratorio Mattia, chi è guardato da Gesù

In questa domenica le attività proposte per l'animazione organizzata in oratorio si ispirano alla figura di san Mattia. È l'unico dei dodici apostoli scelto dopo la Risurrezione di Gesù, chiamato a ricomporre il numero dei dodici in sostituzione di Giuda Iscariota. Viene scelto con un sorteggio, attraverso il quale la preferenza divina cade su di lui e non sull'altro candidato (Giuseppe detto Barsabba). Sappiamo che Mattia fu uno di quegli uomini che accompagnarono gli apostoli per tutto il tempo che Gesù Cristo visse con loro: aveva seguito Gesù e ascoltato il suo insegnamento fin dall'inizio della sua predicazione. Faceva quindi parte dei discepoli designati dal Signore e da lui mandati.

Mentre gli apostoli attendevano lo Spirito Santo, Pietro prese a dire che era necessario che uno degli uomini che era rimasto sempre con loro divenisse anch'esso testimone della Risurrezione di Gesù. Si misero quindi a pregare dicendo: "Tu, Signore, che conosci il cuore di tutti, mostra quale di questi due tu hai scelto" (Atti 1, 24). Poi tirarono a sorte e la scelta cadde su Mattia, che venne associato agli undici apostoli.

### **Gioco: in cerca di san Mattia**

Mattia "è stato scelto da Gesù" (attraverso la preghiera, il sorteggio diventa affidamento alla volontà del Signore) perché gli è sempre stato fedele: Mattia ha seguito Gesù sin dall'inizio. Per questo è stato "guardato" da Gesù e Gesù conosceva profondamente il cuore di colui che ha scelto.

**Ambientazione:** invitiamo a rappresentare questa scena con un gioco, il classico "Re e alfieri" rivisitato, dove un animatore impersona Gesù che sceglie Mattia. L'obiettivo è far capire ai bambini che quando Mattia viene colpito e "preso" il gioco finisce, ma si ha sempre un'altra possibilità per riprovare. Mattia non era mai stato escluso dai pensieri di Gesù.

Ci viene sempre data un'altra possibilità. Il gioco si può, infatti, ripetere, scegliendo come "Mattia" un ragazzo o una ragazza diversi.



L'attività può diventare l'occasione anche per accennare anche a una descrizione degli altri personaggi del gioco.

**Target:** i ragazzi e le ragazze dell'iniziazione cristiana

**Scopo del gioco:** trovare Mattia e colpirlo con la palla.

**Materiale occorrente:** una palla, gel igienizzante (per far igienizzare le mani prima di giocare), un campo diviso in due parti (come quello di palla prigioniera)

**Svolgimento:** l'animatore spiega ai ragazzi che lo scopo del gioco è colpire gli avversari con la palla (non si può mai colpire sulla testa) per mandarli in prigione. Prima dell'inizio della partita, le singole squadre scelgono in segreto alcuni suoi componenti che rivestiranno un ruolo particolare durante la partita. Le identità vengono comunicate all'educatore/animatore che riveste il ruolo di arbitro: egli dovrà mantenerle segrete fino alla fine della partita. I personaggi per ogni squadra sono:

S. Mattia: se viene colpito la partita finisce

Pietro: ha 3 vite, essendo il fondatore della Chiesa e uno degli apostoli più importanti

Giuda: l'unico che può uscire dal campo a recuperare il pallone (se dovesse essere preso, la palla viene presa dall'avversario che ricopre lo stesso ruolo o viene rimessa in gioco dall'arbitro da metà campo) visto che è l'unico dei discepoli che tradendo Gesù lo ha consegnato nelle mani di chi lo voleva uccidere

Gesù: è immortale, lui c'è sempre, quindi non verrà mai preso

Fedeli: rappresentano ognuno di noi, se vengono presi devono andare in prigione e non si possono liberare.

**Modalità gruppo singolo:** i componenti giocano a rotazione, uno contro l'altro.

## "Che casino" il Casinò

**Target:** preadolescenti

**Scopo del gioco:** vincere più sfide possibili

**Materiale:** ruota della fortuna (stampata, creata con cartoncino e ferma campione) oppure ruota della fortuna online collegandosi, ad esempio, al sito <https://it.piliapp.com/random/wheel/> (tenendo conto del colore degli spicchi), un mazzo di carte per ogni ragazzo (avvisando prima di portare il materiale, oppure facendo igienizzare frequentemente le mani), 4 dadi.

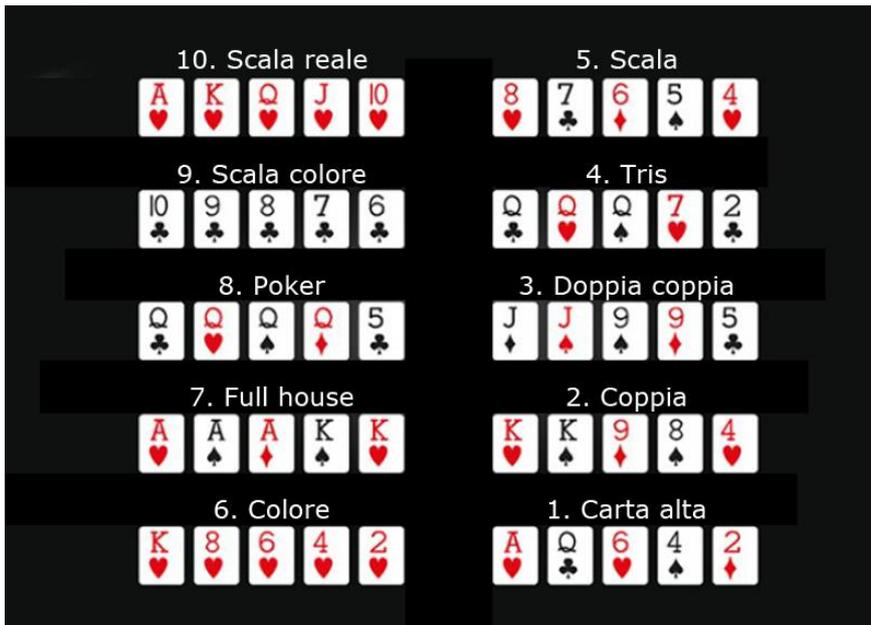
**Svolgimento:** si formano due squadre, si gira la ruota e ci si sfida al gioco corrispondente al colore che viene sorteggiato. Tutti i componenti della squadra dovranno sfidarsi nel gioco su cui si ferma la ruota della fortuna tranne che per il gioco dei dadi (sarà quindi necessario preparare delle postazioni con delle sedie che corrispondano al numero dei partecipanti).

PROVE:

**Poker texas hold'em (colore lilla):**



ogni giocatore riceve due carte coperte. Vengono quindi posizionate sul tavolo cinque carte scoperte; ogni giocatore utilizza queste carte in congiunzione con le proprie due per ottenere la miglior combinazione di cinque carte. È possibile cambiare entrambe le carte. Il giocatore con la migliore combinazione di cinque carte vince il piatto.



### -7 e mezzo (colore verde):

Lo scopo è totalizzare un punteggio maggiore di quello del banco (rappresentato dalla squadra avversaria), ma senza "sballare", ossia senza superare il valore di 7 e 1/2. Il banco dovrà cercare di raggiungere (o superare) lo stesso punteggio del giocatore con cui si troverà a concorrere, senza sballare.

Prima di dare il via alla partita si esegue il sorteggio per decretare il banco tra le due squadre. A questo punto si distribuisce una carta a testa.

Il giocatore di turno può decidere se chiamare un'altra carta per aumentare il proprio punteggio o se "stare". In caso di chiamata, il banco scoprirà un'altra carta (visibile) che il giocatore sommerà al proprio punteggio nel tentativo di avvicinarsi quanto più possibile al "7 e mezzo", senza sballare, ossia senza superare tale valore perdendo la giocata.

Sia in caso di sballo, che di totalizzazione del punteggio del sette e mezzo, il giocatore dovrà dichiararlo immediatamente, scoprendo la prima carta coperta.

Sarà poi il turno del Mazziere, che scoprirà la propria carta e deciderà se "stare" o prenderne altre. Se il mazziere sballa, avrà vinto il giocatore.

### Dadi (colore arancione):

ogni squadra deve scegliere un giocatore per questa sfida. La sfida consiste, attraverso due dadi ciascuno, nell'ottenere prima dell'avversario la somma di 9, derivante da 5+4. Si tirano i dadi, dopo aver deciso da chi iniziare, alternandosi fino al raggiungimento del risultato corretto derivante dalla somma prevista.

### Memory (colore blu):

scegliere una coppia di ogni carta (una coppia di assi, di due, di tre, ecc.) fino ad avere 20 carte da disporre, casualmente, tutte coperte sul tavolo. A turno ciascun giocatore gira due carte facendole

vedere anche all'avversario. Lo scopo è quello di abbinare le carte: il gioco termina quando non ci sono più carte sul tavolo e vince chi ne ha raccolte di più.

### **Ruba mazzetto (colore beige):**

viene scelto tra i due ragazzi un mazziere che distribuisce ad ogni giocatore tre carte e che dispone scoperte sul tavolo 4 carte. A questo punto inizia il gioco: ogni giocatore può giocare una sola carta a ogni turno e quando nessuno ha più carte in mano il mazziere ne distribuisce di nuovo tre a testa. Il giocatore deve vedere se tra le proprie carte ce ne è almeno una dello stesso valore di una di quelle presenti sul tavolo. In tal caso la prende e mette le due carte impilate a fianco, con il valore scoperto e visibile. Qualora l'altro giocatore, durante il proprio turno, avesse in mano una carta dello stesso valore di quella in cima al mazzo delle carte prese da un altro, può rubare il mazzo e metterlo di fianco a sé. Si possono svolgere delle addizioni solo per prendere le carte in tavola, mentre per rubare il mazzo è necessario avere lo stesso valore della carta in cima alla pila. La partita finisce quando non ci sono più carte da distribuire e le carte rimanenti sul tavolo vengono prese dall'ultimo giocatore che abbia preso una carta dal tavolo o abbia rubato il mazzo altrui.

Il punteggio è stabilito dal conteggio delle carte presenti nel mazzo di ciascun giocatore alla fine della partita.

### **"Nella lista..." - riflessione in gruppo**

Al termine del gioco con i preadolescenti si può proporre loro un momento di riflessione, che li aiuti a comprendere la figura di san Mattia e cosa dice alla nostra vita.

Chi ha conosciuto Gesù, ha scelto di seguirlo, riferendosi alla sua Parola, mettendosi al suo servizio, possiamo dire che è "nella lista".

Per far capire loro questo passaggio, possiamo consegnare un foglio con alcune righe (massimo una quindicina), chiedendo di scrivere liberamente (massimo 15) il nome delle persone che rappresentano un riferimento per la loro vita, di cui si fidano maggiormente. Tutti vorremmo essere nella lista di qualcuno: sapere che c'è chi ci vuole bene e si fida di noi, scommette su di noi, anche per incarichi importanti, di responsabilità.

Mattia viene scelto perché era nella "lista di Gesù": lo aveva seguito sin dall'inizio e Gesù lo aveva "guardato" fin dall'inizio, si fidava di lui. Così anche noi, che lo abbiamo conosciuto, abbiamo ricevuto i sacramenti, partecipiamo al catechismo, alla Messa e vogliamo crescere nella sua amicizia, siamo nella sua "lista". E chi ancora non si sente così vicino al Signore da poter essere "nella sua lista", sarà consolato dal fatto che si può sempre farne parte, perché Gesù accoglie tutti coloro che hanno il desiderio di incontrarlo e amare come lui.

Gli apostoli, per "eleggere" Mattia, hanno trovato un mezzo che lasciasse al Signore la possibilità di manifestare la sua "preferenza" (non è stata semplicemente la sorte). Prima hanno pregato il Signore, non hanno improvvisato, non hanno "giocato", ma piuttosto si sono affidati per lasciar fare al Signore, perché fosse Lui a decidere e non la loro volontà. Così anche noi, prima di ogni decisione (soprattutto per le scelte più importanti), dobbiamo imparare ad affidarci con la preghiera e chiedere il suo aiuto: così saremo certi che il Signore è con noi, ci "guarda" e a noi non resta che ascoltare, nel cuore, la sua voce.

Si conclude la riflessione con un momento di silenzio personale, in cui ognuno si affida personalmente al Signore: al termine si può condividere la propria preghiera oppure si conclude con la preghiera del Padre nostro.

