

GIOCO III DOMENICA DI AVVENTO

IL CAMMINO DEGLI INIZI – Tieni viva la luce degli inizi di Abraham

GIOCO DI COOPERAZIONE TRA SQUADRE

SCOPO DEL GIOCO: completare la missione e “visitare” tutte le isole degli INIZI per comporre il *MESSAGGIO FINALE*, non vince chi completa prima la frase, ma è un gioco d’unità e cooperazione.

Ogni squadra compone il proprio messaggio, il quale sarà parte di una frase unica finale.

MATERIALE:

- Lettera di Abraham + lettera con CODICI DA SEGUIRE per completare la missione (ALLEGATA)
- ISOLE DEGLI INIZI (cartelli), da appendere in giro per l’oratorio, con raffigurato il nome delle isole, il simbolo e con appesa una busta/scatola del TESORO contenente l’attività da svolgere. (ALLEGATI)
- Pezzi del messaggio finale, divisi per colore delle squadre in buste, da dare ad un TESTIMONE DI INIZIO (prete, suora, educatore, catechista... (Anche più di uno)) (ALLEGATI)
- PER LE MISSIONI/SFIDE: bende, trova le differenze (vedi pagina 3 del doc), fogli, pennarelli, colle, penne, anagramma della parola GENTILEZZA... *(controllare l’elenco delle sfide qui sotto).*

SVOLGIMENTO:

1. **Divisione dei giocatori** in 4 SQUADRE MISTE (ad ognuna corrisponde un colore: rosso, verde, giallo e blu) seguite da uno o più ANIMATORI.
2. Prima dell’inizio del gioco, gli animatori nascondono in parti distanti e casuali dell’oratorio i SIMBOLI CORRISPONDENTI ALLE ISOLE DEGLI INIZI.
E i TESTIMONI DI INIZIO ricevono i pezzi del messaggio finale da dare alle squadre.
3. **Si inizia con la lettura della lettera di Abraham**, personaggio misterioso custode della LUCE, e della lettera nella quale sarà riportata una SEQUENZA DI SIMBOLI, ciascuno dei quali indirizzerà la squadra verso le ISOLE DEGLI INIZI.
4. Dopo la lettura delle lettere l’animatore **spiega il gioco:**

“Abbiamo una MISSIONE da compiere, che solo visitando tutte le isole degli inizi riusciremo a portare a termine.

Guardiamo la sequenza di simboli che Abraham ci ha indicato...ANDIAMO a cercarli TUTTI INSIEME, uno alla VOLTA.

Ad ogni SIMBOLO trovato, completiamo la SFIDA/MISSIONE e andiamo dal TESTIMONE D’INIZIO, il quale ci darà un pezzo del messaggio”

PROVE PER ISOLA:

- **INIZIARE A FIDARCI:** i ragazzi camminano in fila indiana, solo il primo che guida il gruppo ha gli occhi aperti, tutti gli altri sono bendati/occhi chiusi, si inizia a camminare, tutti devono seguire il movimento FIDANDOSI e senza parlare...quando l’animatore dice CAMBIO, il primo della fila bendato si mette alla fine della fila, e di conseguenza chi era il secondo diventa il primo e si benda, così via.
OBIETTIVO: arrivare alla fine del percorso senza rompere la fila.

- **INIZIARE A SOSTARE CON DIO:** Vediamo se sei stato attento...elenca 3 inizi nella storia della chiesa (anche con dei post-it).
 - **INIZIARE A CONDIVIDERE:** Ogni ragazzo ha un foglio, ciascuno disegna un elemento e poi lo passa al compagno alla sua destra che aggiungerà a sua volta un altro elemento. Il gioco finirà quando il disegno tornerà al ragazzo che l'ha iniziato.
 - **INIZIARE A DONARE:** I ragazzi si mettono in cerchio, uno a testa (a giro) dice al compagno alla sua destra "ti dono..."(esempio: ti dono una torta) e, il compagno che riceve deve mimare come riceverebbe quel dono (con sorpresa, stupore, gioia...). Si continua così fino alla fine del giro.
 - **INIZIARE A COLLABORARE:** I ragazzi si mettono in cerchio, inizia l'ANIMATORE dicendo una parola, a turno ognuno di loro deve dire una parola che si colleghi con la precedente, COLLABORANDO a creare una storia di senso.
 - **INIZIARE A VOLER BENE:** Anagramma della parola GENTILEZZA.
 - **INIZIARE AD AVERE CORAGGIO:** i ragazzi dovranno costruire una piramide umana.
 - **INIZIARE A SCOPRIRE:** **GIOCO TROVA LE DIFFERENZE** (ALLEGATO)
 - **INIZIARE A MERAVIGLIARSI:** CATENA DELLA MERAVIGLIA, nel punto di quest'isola i ragazzi troveranno delle strisce di foglio, pennarelli e colle. Ognuno di loro prenderà un foglietto e scriverà una cosa/un momento in cui ha provato gioia e meraviglia. Dopo aver scritto, si piega il foglio come per creare un cerchio con la scritta all'interno, **ATTENZIONE:** tutti i foglietti devono essere incollati come a formare una CATENA.
 - **INIZIARE A PRENDERSI CURA:** nel punto di quest'isola i ragazzi troveranno foglietti e penne, ogni ragazzo scrive su un foglietto, dentro ad un cuore disegnato, un gesto da fare per prendersi cura di qualcun altro (nonna, fratelli, amici...), dopodiché tutti i biglietti si piegano e si mischiano. Al termine ognuno ne pesca uno...quello sarà il loro impegno per la settimana seguente.
5. Una volta **completata la missione** (L'ANIMATORE SI DEVE ACCERTARE CHE LA SQUADRA FACCIA CIÒ CHE DEVE FARE) ci si reca **dal TESTIMONE DI INIZIO** che avrà 4 buste, una per ogni squadra, e che darà a ciascuna un pezzo della chiave del messaggio finale.
 6. Dopodiché **si riparte:** guardando la sequenza di simboli sulla lettera di Abraham ci si recherà all'isola con il simbolo successivo.
 7. Qui si completa la sfida e poi si ritorna dal TESTIMONE DI INIZIO che darà un nuovo pezzo di chiave (se la sfida comporta costruire qualcosa di materiale, questo andrà portato al testimone).
 8. Si continua così **fino a che non si ricevono tutti i pezzi della chiave e finché non si trovano tutti i simboli corrispondenti alle isole.**
 9. Al termine ci si ritrova, **ogni squadra mette insieme i suoi pezzi** (ATTENZIONE!!! NON È UNA GARA) e, successivamente, **si uniranno i pezzi delle 4 squadre** che insieme formeranno un unico grande messaggio – QUESTO E'IL MESSAGGIO FINALE DI ABRAHAM. (ALLEGATO)

In sintesi:

Divisione in 4 squadre→Lettura delle 2 lettere di Abram (la presentazione e la sequenza)→Partenza delle squadre→Ricerca dei simboli→Completare la missione → Recarsi dal TESTIMONE DI INIZIO per ritirare il pezzo di messaggio → Completare tutte le isole → Unire tutti i pezzi e trovare il messaggio finale

Trova le 10 differenze

