IL GIOCO

GIOCHI

Presentiamo di seguito il suggerimento di alcuni giochi adatti per questo tempo, suddivisi per età e per tipologia di gioco.

TABELLA GIOCHI			
	6-7 anni	**8-10 anni**	**11-13 anni**
Giochi di conoscenza e accensione	Il trenino Palla a… La tombola degli animali	Dopo di me	Speed date
Giochi a staffetta/ Percorsi		Corsa al puzzle! Percorso bendati	Corsa a “tre gambe” Il galeone e le scialuppe
Giochi di Kim/Sensoriali	La borsa di Mary Poppins	Insieme è meglio	
Giochi di movimento	La volpe e il nonno tra i filari Terra, mare…o acqua? Il semaforo	Al riparo! Destra o sinistra? I cerchi musicali Sarabanda	Twister! Ruba la melodia Cada uno en su cuadrado

IL GIOCO

Giochi scelti

6-7 anni

Giochi di conoscenza e accensione

La tombola degli animali: tutta la creazione vuole prepararsi per la venuta del Signore! Troviamo tutte le specie e mettiamole in fila ad ambo, a terno, a cinquina e così via!

Giochi di Kim/Sensoriali

La borsa di Mary Poppins: la borsa di una tata speciale come Mary Poppins è la borsa piena di tutto il necessario per prendersi cura di qualcuno. Per fare dell'accudimento e della relazione un cammino, un fare ritorno: come hanno fatto Rut e Noemi sulla strada per Betlemme. In questo ci aiuterà il Natale: lì sarà un bambino che ci educherà alla relazione e al prenderci cura di chi ci è accanto.

8-10 anni

Giochi di Kim/Sensoriali

Insieme è meglio: quando Rut e Noemi ritornano a Betlemme, benché i sentimenti che albergano nel loro cuore siano di solitudine e amarezza, il grano già biondeggia e il raccolto è pronto per essere falciato. L'esigenza di mangiare corrisponde all'esigenza di nutrirsi non solo con il pane, ma soprattutto con l'esigenza di sfamarsi reciprocamente. Questo succederà a Rut e Noemi: capiranno che per sentirsi piene non solo nella pancia, dovranno attuare strategie per rimanere insieme e alimentarsi a vicenda.

Giochi di movimenti

I cerchi musicali: a volte non devi trovare un posto che sia per sempre. Devi trovare un rifugio "al volo", un riparo. Ma è nei ripari che le storie si riparano, si ricuciono. In una mangiatoia trovata all'ultimo secondo tutte le storie si sono riparate. Nel cercare dove nascere, quel bambino ha dato vita a tutte le nostre storie. Cercando un posto per sfamare il suo bambino, Maria ha posto il suo bambino in una mangiatoia e lo ha reso nutrimento di tutti. Mai sottovalutare i ripari trovati in maniera fortuita!

Sarabanda: riconoscersi subito può avere due motivazioni: o essersi aspettati per tanto tempo o aver passato tanto tempo insieme. Il cammino è come uno spartito: battere e levare passo passo, andando a ritmo, ognuno con il proprio passo. Rut e Noemi, nel loro cammino, si sono fatte strumento e riconoscerebbero fra mille il suono che sanno far risuonare.

IL GIOCO

Giochi statici

Che storia!!! Non c'è posto e non c'è tempo più adeguato a te stesso che la tua storia! Sei il protagonista di una storia che è stata pensata per te. Sei un pensiero narrante che abita la Terra! Sei una vera e propria favola tra altre mille favole! Ci racconti la tua? Vuoi ascoltare le nostre?

Risata improvvisa… la felicità è una scelta. Il sorriso non è il senso delle cose che si trova strada facendo, ma è il senso che decidi di dare alle cose strada facendo. Alzati e sorridi e vedrai che la felicità sarà una scelta spontanea!

La storia… animata: Rut e Noemi nella loro storia si sono spesso sentire straniere e forestiere, estranee ai paesi che attraversavano e alle persone che incontravano. Però si accorgeranno che l'importante non è parlare la stessa lingua o essere uguali, l'importante è essere versi che fanno rima e insieme iniziare a tessere una storia. E tu che verso vuoi essere in questa storia?

11-13 anni

Giochi di conoscenza

Speed date: se ti conosco mi è più facile proteggerti. Per questo voglio conoscerti perché voglio proteggerti. E' questo che trasmette Boaz a Rut. E Rut assume su di sé il rischio della relazione.

Giochi a staffetta/ Percorsi

Il galeone e le scialuppe: approdare in un porto sicuro, in un posto tranquillo. Nel mio posto. Beh, succederà se saprai fidarti, anche se questo significherà rinunciare a un po' della tua libertà e ad arrivare là dove non avevi preventivato… fidati!

Giochi di movimento

Twister: stringi la mano che ti viene posta vicino, tocca con mano le possibilità che l'incontro con l'altro ti offre: solo così Rut e Noemi sono rimaste in equilibrio e hanno superato la sfida!

Cada uno en su cuadrado: trovare il proprio posto nel mondo non è certo affare di poco conto. Rut e Noemi ben lo sanno: loro si sono messe in cammino e hanno accettato di scendere in pista non con chi si sono scelte, ma con chi il Signore ha donato loro. Questo a costo di dover "stringere" la vita per entrarci in due: ma la loro storia sembra dirci che ne vale la pena! Trovati una cornice quadrata e mettitici dentro: ti

IL GIOCO

accorgerai di essere un oggetto da collezione. Il racconto di una storia bellissima che ti precede e che continuerà anche dopo di te, per sempre.

Ruba la melodia: se la tua storia sembra come quella di Rut (vedova, senza figli, in terra straniera) rimboccati le mani e ruba tutto! In che senso intendiamo? Ruba con gli occhi, fiuta con il naso, gusta la felicità che senti in cuor tuo che qualcuno ha preparato per te. Prendi gli ingredienti in giro e pensa a una ricetta nuova, mettiti in cammino! Ti devi guadagnare il pane per vivere? Vai a spigolare! Che dietro uno spiga di grano non si nasconda l'amore? Che dietro un bambino non si possa nascondere la salvezza? Quando ti senti chiamato, scatta!

Giochi statici

Caccia alla canzone: riconoscine l'eco, anche quella che non ti sembra una canzone può esserlo! Un po' come la felicità, sentire il profumo di pane che aveva a Betlemme: inseguila e accettala anche se non è come te l'aspettavi! Cercala e trovala che è lì ad aspettarti! Un po' come il Natale: lo so che aspettavi il Salvatore, ma nella città del pane è nato un bambino ed è nato proprio per te!

Canta tu!: Fare una scelta per quanto sia una questione di responsabilità è anche una gratificazione, una soddisfazione. Rut e Orpa hanno fatto scelte diverse, ma comunque è stata data loro la possibilità di farla, questa scelta. Anche quel bambino che nasce ci porrà di fronte una scelta: mi accogli nel tuo cuore? Ed è sì una responsabilità, ma è anche un dire: ora sei pronto a scegliere, ora puoi non solo ascoltare, ma anche cantare! E' il tuo turno! E infatti per annunciarne la nascita, quella notte a Betlemme gli angeli cantarono…

Per il dettaglio dei singoli giochi (materiali, regolamento, spazi...) invitiamo a consultare il seguente link:

http://www.centrooratoriromani.org/dispense/Giochi-Avvento.pdf