



QUARESIMA

GIOCO

Pubblichiamo in questa sezione una breve rassegna di giochi che non vuole costituire una lista esaustiva quanto suggerire alcune possibili attività ludiche in sintonia con l'atteggiamento della sequela e il tema della speranza dell'itinerario proposto in questa dispensa.

NON PERDERE LA SPERANZA!

Età dei partecipanti: Dai 6 anni

Numero di giocatori: a squadra (*minimo due*)

Dove giocare: all'aperto o al chiuso (*in spazi grandi*)

Materiale: un pallone dove attaccare dello scotch di carta con su scritto "speranza"

Preparazione e svolgimento del gioco

Tutti si sistemano in ordine sparso sul terreno di gioco. E' consigliabile differenziare le due squadre (*ad esempio la squadra A con i cappellini e la squadra B senza*), in modo che i ragazzi riescano sempre a riconoscere i propri compagni. La squadra che comincia il gioco ha in mano la palla e cerca di realizzare dieci passaggi consecutivi (*di meno o di più a seconda dell'età dei bambini*) tra un concorrente e l'altro; se la palla cade a terra, però, bisogna ripartire da zero. Naturalmente la squadra avversaria cerca di intercettare la palla ma senza strapparla dalle mani degli avversari: se ci riesce può iniziare a sua volta la serie di dieci passaggi. Quando una squadra porta a termine la serie guadagna un punto.

ATTENTO AI PECCATI

Età dei partecipanti: Dai 5 in su

Numero di giocatori: tutti contro tutti o a squadre

Dove giocare: ovunque

Materiale: Bottiglia d'acqua e bicchieri.

Preparazione e svolgimento del gioco

INSEGNACI A SPERARE



Far riempire la bocca di acqua ai giocatori e poi far loro imitare l'animatore, possibilmente frasi o canzoni, ma anche movimenti: con l'acqua in bocca può risultare difficile! L'acqua può rappresentare i nostri peccati che ci impediscono di imitare Gesù! Si può variare il gioco facendo tenere in bocca un oggetto come un pezzo di pasta od un cucchiaino con una pallina di ping pong.

FIDARSI E' BENE

Età dei partecipanti: Tutti

Numero di giocatori: a squadre di pochi bambini

Dove giocare: Ovunque

Materiale: bende e vari oggetti (*caramelle*)

Preparazione e svolgimento del gioco

In un punto del campo di gioco (che può essere di qualunque tipo, anzi, più ostacoli ci sono meglio è) vi sono tanti oggetti. Ogni squadra forma un trenino mettendo le mani sulle spalle del compagno di fronte. Tutti i componenti sono bendati tranne l'ultimo, che vede, ed è il condottiero. Ci si muove seguendo le istruzioni dell'ultimo giocatore, che batterà contemporaneamente su tutte e due le spalle del giocatore che ha di fronte se vuole che ci si muova in avanti, solo sulla spalla destra se vuole che si giri a destra, solo sulla spalla sinistra se vuole che si vada a sinistra, due volte con entrambe le mani se vuole che ci si fermi a raccogliere l'oggetto. I giocatori si passano gli ordini battendo a loro volta sulle spalle di quello che hanno di fronte, a catena, fino al primo. Una volta preso l'oggetto si dovrà portarlo alla base con le stesse modalità e vince chi ne raccoglie di più nel tempo stabilito.

"Beati coloro che pur non avendo visto, crederanno".

ACCHIAPPA SPERANZA!

Età dei partecipanti: Dai 8 anni

Numero di giocatori: a coppie

Dove giocare: al chiuso

Materiale: Bastoncini

Preparazione e svolgimento del gioco

Un elemento per ogni coppia va a formare un grande cerchio, al centro del quale vengono messi dei bastoncini (*o legnetti o qualsiasi oggetto si ha disposizione con una scritta sopra che può essere la speranza o quant'altro*), in quantità pari al numero delle coppie meno uno. Chi sta



in cerchio è in piedi con le gambe larghe abbastanza da farci passare il proprio compagno. Il secondo elemento della coppia si dispone dietro al compagno in modo da formare un secondo cerchio più esterno. A questo punto il gioco può iniziare. Al fischio dell'animatore i giocatori del cerchio esterno corrono in senso antiorario rispettando la fila. Quando l'animatore fischia una seconda volta, i ragazzi all'esterno correndo sempre nello stesso verso, devono raggiungere il più in fretta possibile il proprio compagno (*possono superare gli avversari in corsa*), passargli sotto le gambe e andare a recuperare uno degli oggetti al centro del cerchio.

Ogni manche viene eliminata la coppia rimasta senza oggetto al centro del cerchio. Ad ogni turno le coppie possono anche ruotare tra chi è fermo e chi corre.

INTERPRETA LE "SCRITTURE"

Età dei partecipanti: Tutti

Numero di giocatori: a squadre

Dove giocare: Ovunque

Materiale: Cartelloni e pennarelli.

Preparazione e svolgimento del gioco

Un componente per squadra, bendato, deve disegnare su un cartellone una cosa, senza utilizzare né lettere né numeri. La squadra deve indovinare il nome dell'oggetto.

"DIVIDI IL GRANO DALLA PULA"

Età dei partecipanti: Tutti

Numero di giocatori: a squadre o singoli

Dove giocare: Ovunque

Materiale: Diversi tipi di pasta.

Preparazione e svolgimento del gioco

Ogni squadra riceve un sacchetto di plastica contenente quattro o più tipi diversi di pasta (*o pastina: anellini, farfalline, tondini..*). Al via, tutta la squadra dovrà aprire il sacchetto e iniziare a dividere la pasta secondo i tipi.

TROVA LA SPERANZA

Età dei partecipanti: Tutti

Numero di giocatori: Singoli

Dove giocare: all'aperto



Materiale: Niente.

Preparazione e svolgimento del gioco

É un tipico nascondino, ma al contrario. Uno si nasconde e gli altri lo cercano, il primo che lo trova si nasconde con lui e così tutti gli altri che lo trovano, finché tutti non sono nello stesso nascondiglio. Vince chi trova per primo chi si è nascosto e sarà lui il prossimo a nascondersi. L'ultimo farà la penitenza.

Chi si nasconde rappresenta la speranza.

ASCOLTA

Età dei partecipanti: Dagli 8 anni

Numero di giocatori: a coppie

Dove giocare: al chiuso

Materiale: carta e penna, disegni già preparati.

Preparazione e svolgimento del gioco

Due giocatori si siedono a terra uno di spalle all'altro. Il giocatore A ha in mano un foglio con disegnate delle forme geometriche, poste quasi a caso, oppure un disegno un po' più complesso. Il giocatore B, che non ha visto il disegno in mano al giocatore A, ha in mano un foglio bianco dello stesso formato e una penna. Il giocatore B, in base alle indicazioni fornite dal giocatore A, deve tentare di riprodurre il disegno in un tot di tempo con le figure nelle esatte posizioni.

Per fare quello che ci dice Gesù bisogna ascoltare bene e tentare di farlo bene!