VOLUME TRE ESPERIENZA

L'Esperienza costituisce il primo momento dell'itinerario educativo, nel quale si lancia il tema e si permette ai ragazzi di sperimentare con tutto il proprio essere gli atteggiamenti, i valori, i contenuti ai quali ci proponiamo di educarli attraverso il cammino di questo tempo.

Missione Gioia: tutti per uno, quartiere per tutti

I ragazzi, attraverso un viaggio virtuale tra le vie del quartiere, si sfideranno per conquistare le attività commerciali, gli uffici pubblici e ogni realtà in esso presenti: percorrendo tutti insieme, con le loro pedine, le strade che circondano la parrocchia, scopriranno nel quartiere un nuovo terreno d'azione per condividere la gioia dell'Incontro che sperimentano in oratorio, faranno esperienza della missionarietà della Chiesa incontrando le varie figure che popolano la zona in cui vivono.

Struttura generale

- Divisione in squadre *(numero variabile a seconda dei ragazzi partecipanti)* e creazione dell'inno.
- Lancio del gioco e "prova zero".
- Inizio del giro virtuale per il quartiere e prove per la conquista dei suoi luoghi.
- Ritorno delle pedine in parrocchia e prova finale.
- Cerchio finale e preghiera.

Modalità di gioco

La mattinata prevede una serie di prove, ciascuna legata a un luogo del quartiere, nelle quali i ragazzi si affronteranno per porre il proprio stendardo a simboleggiarne la conquista. Per i giochi, verrà effettuata una suddivisione in squadre, valutando il numero secondo i ragazzi partecipanti. Ogni squadra dovrà scegliere un nome associato ad una realtà del quartiere *(nome di una via, attività locale significativa ecc.)* e verrà ad esse abbinato un colore. Andrà preparato un tabellone di gioco che richiami il proprio quartiere: una sorta di cartina stilizzata

con le vie principali e i maggiori punti di interesse. Le strade, suddivise in caselle, saranno percorse dalle pedine che, durante il loro cammino, potranno entrare nei luoghi che incontreranno lungo la via; se la pedina vi entra partirà allora la sfida ad esso associata, cui parteciperanno tutte le squadre, per conquistarlo. (Il tabellone sarà qualcosa di simile a quello del Cluedo, con le vie al posto dei corridoi e gli spazi associati alle prove al posto delle stanze). La squadra vincitrice porrà sul posto conquistato uno smile del colore della propria squadra. Tutte le pedine partiranno dalla parrocchia e torneranno in essa quando l'opera di conquista sarà ultimata ed ogni luogo recherà uno smile. Qui avverrà la prova conclusiva. Seguirà il cerchio finale e la preghiera che terminerà la mattinata di gioco.

Svolgimento

Divisione in squadre

I ragazzi, dopo esser stati divisi in squadre, dovranno decidere il nome della propria squadra e creare un inno sul proprio quartiere. Anche i nomi scelti dovranno riguardare l'ambito del quartiere: il nome di una via, di un'attività commerciale, uno spazio pubblico a loro particolarmente caro, ecc.

Lancio del gioco e prova zero

Dopo aver ascoltato i vari inni, verrà mostrato il tabellone di gioco: una cartina del proprio quartiere con le caselle sulle vie e la possibilità di entrare, lungo il cammino, nei luoghi presenti ai lati delle vie sui marciapiedi. Le pedine saranno inizialmente poste sulla parrocchia, centro del tabellone, e da qui potranno poi muoversi e addentrarsi nei meandri e cunicoli limitrofi. Per stabilire l'ordine di lancio del dado le squadre si cimenteranno nella prova zero della mattinata:

Bansiamo a più non posso

A giro ogni squadra dovrà cantare, collettivamente, un pezzo di un ban. Andando avanti, diverrà sempre più difficile pensare nuovi titoli e se una squadra ripete un ban già fatto o fa passare troppo tempo tra l'inizio del proprio turno e il momento in cui inizia a cantare, questa viene eliminata. Vince la squadra che sopravvive fino alla fine. Stabilito l'ordine di lancio si prosegue all'inizio effettivo del gioco.

Fase di conquista

A turno le squadre lanceranno il dado e sposteranno le proprie pedine lungo le vie del quartiere. È conveniente che le pedine seguano percorsi diversi così da arrivare a tutti i luoghi del quartiere. Quando le pedine passeranno accanto

a delle aree abbinate alle prove potranno decidere di entrarvi e, a quel punto, tutte le squadre si affronteranno nella sfida ad esse associata. Il fatto di esser la squadra che entra nel luogo non costituisce alcun vantaggio: tutte le squadre partecipano alla sfida ad armi pari senza nessun privilegio per quella che ha innescato la prova visitando il luogo. Non è pertanto necessario che tutte le pedine siano posizionate nel luogo della sfida per parteciparvi.

La squadra vincitrice, la cui pedina potrà trovarsi anche in una casella diversa da quella della prova, annetterà quel luogo alle proprie conquiste e apporrà su di esso uno smile del proprio colore. *(Es. Si lancia il dado ed esce 5. Con cinque passi una pedina entra nel commissariato. Tutte le squadre, senza spostare le proprie pedine sul tabellone, si affrontano nella prova di identikit e la vincitrice attacca sul commissariato uno smile del proprio colore).*

Ecco alcune proposte di luoghi, con rispettive sfide, tra cui poter scegliere quelle da inserire nel tabellone di gioco:

- **Commissariato:** I soliti ignoti

  Uno alla volta verranno presentati cinque personaggi. Scopo dei bambini è identificarli e stabilire quale sia la loro professione. Ogni squadra ha a disposizione due indizi che può giocare sul concorrente che ritiene più indecifrabile. Se la squadra gioca l'indizio il catechista le consegnerà un foglio con su scritti dei suggerimenti per facilitare la scelta.

  Il gioco può essere realizzato facendo fare ai catechisti la parte delle identità segrete *(può anche essere sempre la stessa persona che ogni volta si presenta con un accessorio diverso).* Se l'accessorio svela già di per sé la professione si sconsiglia di inserire opzioni di scelta.

  Un'altra modalità di realizzazione interessante potrebbe essere quella di coinvolgere cinque persone in borghese tra genitori e commercianti del quartiere così da rendere più difficile l'indagine. Si consiglia in questo caso di inserire la rosa delle possibili professioni. Analizzati tutti i personaggi, ne verranno svelate le identità e vincerà la squadra che ne ha indovinate di più.

- **Merceria/Ferramenta:** Tiro alla fune

  Le squadre si sfideranno nel classico gioco del tiro alla fune. Se le squadre sono più di due si può decidere se fare un mini torneo o accoppiarle e fare un'unica sfida a più manches che veda più squadre vincitrici e più smile sull'attività commerciale.

Poste Italiane: Imbuca la lettera nella giusta cassetta

In questo gioco le squadre saranno disposte in fila. Davanti ad ogni squadra saranno presenti due ceste: una per la posta nazionale e una per quella internazionale. A giro ogni bambino riceverà una lettera e, guardando il francobollo che sarà di colore diverso a seconda della destinazione, dovrà lanciarla per imbucarla nella giusta cesta. Vince la squadra che imbuca correttamente più lettere.

Negozio di animali: Che tipo di animale è?

I bambini saranno disposti in riga intorno al catechista che guida il gioco. Altri catechisti lo aiuteranno esaminando le prestazioni delle squadre. Il catechista inizierà a pronunciare il nome di alcuni animali: se si tratta di un animale di terra dovranno rimanere sulla linea immaginaria sulla quale si trovano all'inizio, se è un animale d'acqua dovranno fare un salto avanti e se è invece d'aria dovranno spostarsi dietro la linea. Al primo errore il bambino viene eliminato e vince la squadra che alla fine ha più membri superstiti.

Pizzeria: Consegna a domicilio la pizza

In questo gioco i bambini dovranno affrontare a staffetta un percorso col monopattino per consegnare il cartone della pizza che avranno ricevuto alla partenza. Vince la squadra che finisce per prima la staffetta.

Negozio di dolciumi/ Supermercato: Ruba bandiera con premio

Le varie squadre si sfideranno nel gioco di ruba bandiera. Le regole sono quelle classiche a parte che non possono essere chiamati numeri singoli e ad ogni quantità è associata una diversa configurazione: in due si può andare uno sulla schiena dell'altro, sotto braccio, schiena contro schiena ecc., in tre con la sedia del papa, in cinque a siluro *(quattro fanno la struttura e sostengono il quinto componente)* ecc. La bandiera sarà inoltre sostituita da sacchetti di caramelle che la squadra vincitrice potrà mangiare condividendo il premio con i compagni.
☞**Variante.** Se si sceglie di associare il gioco al supermercato e la parrocchia ne ha a disposizione si potrebbero sfruttare dei carrelli da spesa. I numeri vengono chiamati in coppie: uno sale nel carrello e l'altro lo spinge.

Ritorno in parrocchia e conclusione

Quando tutte le prove saranno state sostenute e ogni luogo sarà stato conquistato da qualche squadra le pedine dovranno far rientro nella parrocchia da cui sono partite. Quando la prima avrà raggiunto la chiesa si interromperà il gioco e si affronterà l'ultima prova. Ritornate nel territorio parrocchiale il percorso sarà quasi concluso, alle pedine rimarrà da percorrere soltanto il tratto dal cancello alla chiesa:

➪ **Prova finale:** Corsa in cerchio, uniti si vince

Le squadre saranno chiamate a disporsi in cerchio in modo che ognuno abbia la faccia che guarda le spalle del vicino *(come una fila indiana chiusa)*. Il cerchio si stringerà su se stesso e i suoi componenti dovranno piegare le gambe in maniera da conferire stabilità al giocatore che li precede ed esser sostenuti in equilibrio da quello che hanno dietro.

Una volta che i vari cerchi, disposti possibilmente in riga, avranno raggiunto la stabilità, si potrà dare il via alla gara e vincerà l'ultima sfida la squadra che, mantenendo l'assetto iniziale, raggiungerà per prima il traguardo. *(Nel caso si reputasse troppo difficile lo spostamento in gruppi si potrebbe limitare il gioco alla parte di costituzione del cerchio premiando la squadra che realizza la struttura più stabile piegando di più le gambe).*
Terminata questa sfida si procederà alla proclamazione del vincitore e sarà recitata la preghiera conclusiva che terminerà la mattinata di gioco.

☞ **Variante per la location:** Visto che l'ambito in cui riscoprire la gioia di questo tempo liturgico è proprio il quartiere si potrebbe pensare di organizzare questa mattinata di oratorio fuori dal cortile parrocchiale spostando il grande gioco in un parco pubblico del quartiere per sottolineare l'ambito di riflessione di questa tappa dell'itinerario.

➪ **Un occhio di riguardo per i più grandi**

Sarebbe bello che in questo tempo liturgico, improntato sulla condivisione, l'oratorio fosse unito nel grande gioco in un'unica attività che coinvolga ogni fascia di età. Per i più grandi, alle volte restii al gioco, soprattutto se con ragazzi anche di diversi anni più piccoli, si potrebbe pensare un coinvolgimento diverso: inserirli nelle squadre ma non come "semplici fruitori" ma come capisquadra, aiutanti per il catechista e per i ragazzi! più piccoli.