

VEGLIATE!

GIOCO A STAND RITIRO DI AVVENTO ACR 2014

Il gioco prevede la divisione del campo in 4 stand. Ogni stand rappresenta una delle stanze della casa del padrone. Quest'uomo parte per un viaggio e lascia la sua casa in custodia ai servi, affidando a ciascuno un compito e chiedendo a tutti di vegliare, di attendere perché al suo ritorno li trovi pronti ad accoglierlo.

La richiesta che viene loro fatta comporta molto più che il semplice "stare svegli": vegliare diventa una predisposizione dell'animo con la quale ciascuno è chiamato a vivere la propria vita, portando a termine i compiti che gli sono affidati ogni giorno, facendo fruttare i propri talenti, pregando e partecipando alla grazia dei Sacramenti, vivendo la propria esistenza come un dono affidato che deve essere amato, curato e custodito.

Attraverso questo gioco i ragazzi entrano nella casa del padrone e visitano quattro stanze speciali: il salotto, la camera da letto dei ragazzi, il bagno e la cucina.

I ragazzi - suddivisi secondo le due fasce di età (6-8 e 9-11) - si metteranno alla prova nei 4 diversi giochi proposti, ognuno dei quali cerca di utilizzare un oggetto che permetterà ai ragazzi di riconoscere di quale stanza si tratta e di ricordare l'atteggiamento condiviso prima nel gruppo di riflessione.

Svolgimento del gioco

Tempo di gioco previsto: 1 ora e ½.

Tempo per ogni stand: 20 minuti (comprende la spiegazione e il gioco effettivo).

Dal momento che gli stand proposti sono quattro e che le squadre sono tre, non ci sarà mai nessun gruppo fermo, ma si ruoterà, garantendo sempre uno stand libero.

All'inizio del gioco verrà consegnato ad ogni partecipante una sorta di "Mazzo di chiavi" (cfr. allegato n.1), su cui ciascun ragazzo scriverà il proprio nome e cognome. Il mazzo di chiavi permetterà ai ragazzi di entrare nelle relative stanze della casa del padrone.

Prima tappa: in SALOTTO

Gioco: **ABBATTI IL VECCHIO VASO DI MAMMA MARIA**



La "stanza" dove avverrà il gioco sarà composta da due cerchi concentrici: all'interno del cerchio più piccolo verranno disposte delle bottiglie (tra queste il vecchio vaso di mamma Maria).

I ragazzi verranno suddivisi in due sottogruppi: una delle due squadre dovrà disporsi all'esterno del cerchio più grande e attraverso alcune palline cercherà di abbattere le bottiglie e il vaso (possono utilizzare solo le mani). L'altra squadra in difesa deve utilizzare il corpo (tranne le mani) per deviare le palline lanciate dalla squadra avversaria. L'educatore che conduce il gioco si occuperà di restituire alla squadra "attaccante" le palline rimaste nel cerchio più piccolo. Se il numero dei ragazzi è

piuttosto ristretto, si può utilizzare anche solo un paio di palline. A metà del tempo a disposizione, i due gruppi si scambiano i ruoli.

Materiale occorrente: nastro bianco/rosso o farina, bottiglie di plastica vuote, un "vaso colorato" e le palline.

Seconda tappa: in CAMERA con i propri fratelli

Gioco: FUGA DAL CUSCINO



Nella “stanza” dove avverrà il gioco i ragazzi verranno invitati a sedersi in cerchio. Uno di loro (scelto dall’educatore che conduce il gioco) rimarrà in piedi con un cuscino tra le mani e correndo o passeggiando velocemente in senso orario, dovrà colpire con il cuscino uno dei ragazzi seduti a terra. Il ragazzo che viene colpito dovrà alzarsi immediatamente in piedi e correndo in senso antiorario ritornare al posto percorrendo tutto il cerchio. Il ragazzo che era in piedi lascerà il cuscino a terra (dove ha colpito il compagno) e correndo in senso orario ritornare allo stesso posto. Chi dei due rimane in piedi prenderà il cuscino e il gioco riprende.

Materiale occorrente: nastro bianco/rosso o farina e un cuscino.

Terza tappa: in BAGNO

Gioco: CERCA NEL BEAUTY CASE



Nella “stanza” dove avverrà il gioco i ragazzi verranno suddivisi in due gruppi. A tutti i componenti di ogni squadra verrà assegnato un numero. Al centro della “stanza” ci sarà un sacco nero che vuole rappresentare il beauty case dei ragazzi. Il beauty case contiene i classici oggetti per la pulizia del corpo (spazzolino, saponetta, lacca, rotolo di carta igienica, asciugamano piccolo, un pennello per farsi la barba, ecc.). Insieme a questi oggetti ce ne saranno tanti altri che non hanno nulla a che fare con il bagno insieme a tante palline di carta. L’educatore che conduce il gioco chiamerà di volta in volta un numero diverso e i due giocatori si sfideranno nel trovare per primi l’oggetto richiesto. Il primo a trovarlo vince la manche.

Materiale occorrente: nastro bianco/rosso o farina, un sacco nero, spazzolino, saponetta, lacca, rotolo di carta igienica, asciugamano piccolo, un pennello per farsi la barba, oggetti vari e tanti giornali.

Quarta tappa: in CUCINA

Gioco: IL RICETTARIO DI NONNA TERESINA



Prima che la gara abbia inizio, l’educatore che conduce il gioco dovrà aver nascosto nella “stanza” dove avverrà il gioco alcune immagini degli ingredienti (cfr. allegato n.2) necessari per realizzare le ricette di nonna Teresina. Ad ogni squadra verrà assegnata una ricetta (cfr. allegato n.3). Con la ricetta tra le mani andranno a “fare la spesa”: nella ricetta ci sarà uno spazio vuoto (ingrediente mancante). I ragazzi dovranno scoprire di che ingrediente si tratta e recuperarlo insieme agli altri ingredienti. Ogni volta che completeranno una ricetta nel modo corretto l’educatore che conduce il gioco assegnerà un’altra ricetta. Il gioco prosegue fino all’esaurimento delle otto ricette di nonna Teresina.

Materiale occorrente: nastro bianco/rosso o farina, otto ricette fotocopiate e le immagini degli ingredienti.