

LA GMMR SI GIOCA (FRATERNITÀ)



In questa sezione, troverai una dinamica a squadre – RACCONTARE LA SPERANZA – da realizzare al chiuso con ragazzi di età compresa fra 9 e 12 anni ed un “Grande gioco” a squadre – UNA MICCIA PER ACCENDERE LA SPERANZA – da realizzare all’aperto, adatto a ragazzi di diverse età.



Raccontare la speranza

Tipologia

Dinamica a squadre da svolgere al chiuso, adatta a ragazzi di età 9-12 anni. Durata a discrezione dell'animatore.

Obiettivo

L'obiettivo del gioco è “raccontare la speranza”. I ragazzi devono costruire un racconto che abbia come filo conduttore la **speranza**, partendo da alcuni elementi casuali – parole o oggetti – che devono comparire necessariamente all'interno del racconto stesso.

Materiale

- * Fogli di carta per scrivere
- * Penne (almeno 1 per squadra)
- * 6 contenitori (cestini o scatole) con un'etichetta che individua le categorie: **Ambientazione, Personaggi, Valori, Verbi, Sentimenti e Oggetti.**
- * Bigliettini che riportino le parole inerenti alla categoria:
 - 1 **Ambientazione:** 1 per squadra (ad es. scuola, famiglia, oratorio, palestra, ecc.)
 - 2 **Personaggi:** 2 per squadra (ad es. professore, papà, parroco, influencer, cantante, ecc.)
 - 3 **Valori:** 2 per squadra (ad. es. accoglienza, correttezza, attenzione, impegno, giustizia, ecc.)
 - 4 **Verbi:** 3 per squadra (i più disparati, naturalmente da declinare nel racconto)
 - 5 **Sentimenti:** 2 per squadra (rabbia, amore, tristezza, gioia, noia, ecc.)
 - 6 **Oggetti:** 4 per squadra (i più disparati, ad es. bacchetta magica, per dare un po' di brio al racconto)

Svolgimento

I ragazzi si dividono in piccoli gruppi formati da 4-5 componenti ciascuno.

Un componente per gruppo pesca dai contenitori i biglietti in maniera casuale, seguendo questa numerazione: 1 per l'ambientazione, 2 per i personaggi, 2 per i valori, 3 per i verbi, 2 per i sentimenti e 4 per gli oggetti.

Ogni squadra dovrà imbastire una storia per “***raccontare la speranza***” che contenga obbligatoriamente tutti gli elementi estratti, aggiungendone, se necessario, altri di fantasia.

Ogni componente della squadra potrebbe scrivere di suo pugno un pezzo della storia, in modo tale che nel gioco siano coinvolti tutti, mostrando alla fine le diverse grafie che compongono l'unico racconto finale.

Terminato il tempo assegnato (a discrezione dell'animatore, ma sufficiente), si organizza un concorso con una giuria, alla cui presenza saranno letti tutti i racconti. Attraverso una votazione finale – basata sull'originalità del racconto, sull'uso di tutte le parole pescate, sul messaggio di speranza trasmesso – si decreta il vincitore, assegnando un premio. Per incentivare il gioco, si possono istituire altri premi (ad es. premio della critica, dell'originalità, ecc.).

Consigli

Non avere timore di inserire parole strane o particolari; i diversi abbinamenti renderanno il gioco più divertente.

Accendiamo la speranza con la scintilla del nostro cuore

Tipologia

Grande Gioco a squadre (equilibrate con ragazzi di età differenti).

Obiettivo

Creare un legame con chi vive nella disperazione. Simbolicamente un cordino (la miccia) unirà la nostra realtà con quella di chi vive situazioni di mancata speranza. L'idea è "creare" una miccia che, accesa dalla scintilla del nostro cuore, possa donare speranza ai nostri fratelli.

Materiale

- ♥ n. 4 cordini di 1 metro, di colore diverso per ciascuna squadra;
- ♥ n. 1 bersaglio (scatola, barattolo) che rappresenta la disperazione;
- ♥ n. 1 piccola palla per squadra;
- ♥ n. 7/8 bottiglie: ognuna deve riportare un valore necessario per essere ragazzi di speranza (rispetto, condivisione, ascolto, servizio, ecc.);
- ♥ n. 2 cerchietti (in plastica o metallo) per squadra;
- ♥ n. 5 sagome di cartone: ciascuna deve riportare un aspetto che rappresenti una mancanza di speranza (solitudine, sofferenza, povertà, emarginazione, razzismo);
- ♥ n. 1 rotolino di nastro adesivo per squadra;
- ♥ n. 1 sagoma a forma di cuore per squadra (attaccata su una sedia);
- ♥ n. 20/30 piccole mollette per ogni squadra;
- ♥ n. 20/30 fiammiferi per ogni squadra;
- ♥ tanti post-it.

Campo di gioco

Il campo di gioco è formato da **3 postazioni** (in ognuna è possibile posizionare un supporto o un tavolo):

- Postazione n.1** supporto con bersaglio (disperazione);
Postazione n.2 supporto con le bottiglie posizionate ad altezze diverse (alla base di ogni bottiglia, possiamo mettere un numero differente di libri);
Postazione n.3 supporto con 5 sagome di cartone. Intorno, alla distanza di 4 metri circa, una sedia per squadra.

Svolgimento

Prima fase

I ragazzi devono conquistare i 4 pezzi di cordino del colore assegnato, che poi annodati tra loro formeranno la lunga miccia della squadra.

Alla **postazione n. 1** (la postazione è unica per tutti!) si alternano un componente per squadra alla volta e una squadra per volta, a rotazione. Quand'è il proprio turno, un ragazzo lancia la palla per cercare di abbattere il bersaglio; ad ogni centro, la squadra conquista un pezzo di cordino; il gioco continua fino a che ciascuna squadra conquista tutti i cordini.

Dopo il lancio (andato a buon fine o no), si cede il posto al componente di un'altra squadra e così via. Anche i componenti della stessa squadra si alternano nel lancio, per permettere a tutti di giocare.

Dopo aver conquistato i 4 cordini, questi devono essere annodati tra loro, in modo da formare un'unica corda (la miccia), che sarà tesa dalla sedia (con la sagoma a forma di cuore) della propria squadra al tavolo delle sagome di cartone.

Quando una squadra conquista i 4 cordini e stende la miccia, può iniziare la fase successiva.

Seconda fase

Nella **postazione n. 2**, è allestito un tavolo con sopra le bottiglie, ognuna contrassegnata da un valore. Intorno al tavolo viene creato uno spazio di uguale distanza per ogni lato che delimita una "zona franca" dove i ragazzi non possono entrare.

Con i due cerchietti in dotazione, i componenti della squadra, alternandosi e girando intorno al tavolo, devono inanellare una bottiglia.

Nella zona franca, è presente un animatore che restituisce ai ragazzi i cerchietti lanciati. Ad ogni centro, la squadra riceve dall'animatore un *post-it* sul quale scrive il valore conquistato. Il giocatore torna alla base e, con il nastro adesivo, attacca un fiammifero sul *post-it*; poi, con una molletta, lo fissa sul cordino della propria squadra.

Per questa fase di gioco, gli animatori possono stabilire un tempo prestabilito dall'inizio.

Al fischio finale, vince chi ha composto più volte l'intera serie dei valori presenti sul tavolo e non chi ha conquistato più *post-it*. Solo a parità di serie composte, vince chi ha conquistato più *post-it* (*potrebbe capitare che vinca una squadra con 7 post-it, dove sono presenti tutti i valori, invece di una squadra che ne abbia di più ma con serie incompleta*).

La squadra vincitrice avrà la possibilità di accendere un piccolo falò (magari all'interno di un braciere o contenitore metallico), dove bruciare le sagome di cartone contenenti le mancanze di speranza.