Azione Cattolica Italiana
Diocesi di Molfetta Ruvo Giovinazzo Terlizzi

VADEMECUM GIOCHI

INTRODUZIONE

Carissimo,
la Festa Diocesana degli Incontri, prevista per il 17 maggio 2015 presso il Palazzetto dello Sport "Palachicoli" di Terlizzi, costituisce per i piccoli di Ac un'occasione per sperimentare in grande l'incontro con gli altri e con Gesù, vera meta del nostro percorso di vita e formazione di fede.
Questo **vademecum** costituisce uno strumento utile a te educatore/membro dello staff, per adempiere appieno al compito per il quale questo evento ti vede coinvolto.

Obiettivo

Terminato il Mese degli Incontri, durante il quale i ragazzi hanno iniziato a dare forma e concretezza al loro cammino di discepoli alla sequela di Gesù, la Festa degli incontri diventa l'occasione di "esporre" tutto quello che di bello e buono è stato vissuto, sperimentato e realizzato, ma anche occasione per far sperimentare ad altri, far vedere e toccare la bellezza di essere amici di Gesù e testimoni della Sua Parola. L'obiettivo non è solo quello di fare un'esposizione, ma di comprendere e far comprendere che è l'incontro con gli altri, lo stare insieme che fanno funzionare bene ogni cosa. È l'esperienza concreta e diretta che fa maturare la capacità di ascoltare e stare con i compagni, di costruire relazioni, di crescere insieme e volersi bene.

Scopo della festa è anche quello di riconoscere l'amore di Gesù, presente e vivo nel mondo e in ogni luogo, e che è proprio il suo amore a rendere possibile ogni cosa.

IL PROGRAMMA DELLA GIORNATA

ore 9.00 – arrivo a Terlizzi dei partecipanti presso il Palachicoli
ore 9.30 – gemellaggi e svolgimento attività proposte
ore 12.00 – ingresso nel palazzetto
ore 12.15 – Santa Messa
ore 13.15 – pranzo a sacco
ore 14.30 – Insieme c'è più festa
ore 16.30 – conclusioni e ripartenze

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

La mattina sarà dedicata ai giochi (a stand), nello spazio esterno al Palazzetto.
I ragazzi, divisi nelle tre fasce, giocheranno nelle tre seguenti aree (indicate nella mappa):

- 6-8 (prima – terza elementare) → **AREA 1**
- 9-11 (quarta elementare – prima media) → **AREA 2**
- 12-14 (seconda e terza media) → **AREA 3**

Le squadre saranno divise proporzionalmente alle fasce, fino a un massimo di 30 ragazzi a squadra.
Complessivamente i giochi sono sei e sono incentrati sui seguenti temi: ***fiducia, ascolto, relazioni, accoglienza, gioia, testimonianza***.
Ogni stand avrà bisogno di almeno due animatori. A questi l'équipe diocesana fornirà il materiale con cui dovranno provvedere a realizzare il necessario per i giochi.
RACCOMANDAZIONE: c'è bisogno di tanto entusiasmo, capacità di coinvolgimento, chiarezza espositiva, flessibilità, capacità di controllo della situazione, rapidità e rispetto dei tempi.
Ogni stand dura 15 minuti (più 5 minuti per il cambio squadra e la sistemazione dell'area gioco per i nuovi partecipanti) ed i gruppi gireranno secondo un ordine prestabilito che sarà comunicato ai responsabili Acr parrocchiali. È importante che autonomamente gli animatori tengano sott'occhio l'orologio per non sforare e creare inutili attese.
Tutti i membri dello staff indosseranno un camice bianco da laboratorio e saranno muniti di specifico pass.

Il JOYLAB (stand sulla FIDUCIA)

Obiettivo: la fiducia si costruisce insieme.

Svolgimento: giocano due squadre.
Ogni squadra da 30 sarà così divisa:

- 7 componenti faranno il joystick, che in questo gioco chiameremo "joylab";
- gli altri faranno i personaggi del videogame (se dovessero esserci più o meno partecipanti, adattate in base alle esigenze).

I sette componenti indosseranno una pettorina su cui sarà riportata la lettera che dovranno far rappresentare (la lettera non dovrà essere visibile agli altri giocatori).
Ciascuno dei sette dovrà guidare un gruppo di circa 3 – 4 ragazzi (in base a quanti ne richiede la lettera) che, sdraiati per terra, realizzeranno le lettere preposte con i loro corpi.

La parola è **FIDUCIA** e sarà così composta:

Il ragazzo 1 del joystick dovrà far comporre a 3/4 ragazzi la lettera F;
il 2 dovrà far comporre a 3 ragazzi la lettera I;
il 3 dovrà far comporre a 3/4 ragazzi la lettera D;
il 4 dovrà far comporre a 3 ragazzi la lettera U;
il 5 dovrà far comporre a 3 ragazzi la lettera C;
il 6 dovrà far comporre a 3 ragazzi la lettera I;
il 7 dovrà far comporre a 3/4 ragazzi la lettera A.
Per guidarli potranno usare solo le indicazione avanti, indietro, destra, sinistra e "stenditi".
Vince il gruppo che comporrà la parola in minor tempo possibile.

Materiale: fogli e nastrini o spago (per realizzare le lettere che i ragazzi "indosseranno")

Il TELEMOTICON (stand sull'ascolto)

Obiettivo: è possibile ascoltare l'altro non solo attraverso le parole, ma anche attraverso le sue espressioni ed emozioni.

Svolgimento: giocano due squadre. Si divideranno, ciascuna, in due sottogruppi così da creare quattro squadre, due della squadra A e due della squadra B.
A ciascun gruppo dei quattro verranno consegnate delle emoticon e simboli vari che serviranno ad inventare, in 5 minuti, una frase/rebus di senso compiuto con tema: ***stare insieme che emozione***! Al termine di questa prima fase ogni sottogruppo presenterà agli altri tre il proprio rebus: vincerà 1 punto chi lo indovinerà per primo. Per prenotarsi il capogruppo sarà munito di un fischietto. Il totale dei punti dei due sottogruppi decreterà la squadra vincitrice.

Materiale: fogli su cui scrivere le frasi; fischietti, scotch 3m.

Il RELATION-TOTEM (stand sul costruire relazioni)

Obiettivo: le relazioni si costruiscono poco alla volta, con attenzione e delicatezza.

Svolgimento: si gioca 30 contro 30 (o tanti quanti saranno i componenti delle squadre).
Ciascuna squadra avrà 6 blocchi e alcuni disegni di occhi, orecchie, naso e ali. Dietro ciascun blocco del totem ci sarà scritto uno step delle relazioni che i ragazzi vivono ogni giorno. Ai ragazzi il compito di comporre la costruzione del totem partendo dal primo passo di una relazione fino all'ultimo (es. scambiarsi numero di telefono, presentarsi dicendo nome e cognome, farsi una foto insieme all'altro, invitarlo a giocare a casa propria, abbracciarsi, fare una passeggiata insieme, e altre cose…) Dopo aver composto il totem i ragazzi dovranno decorarlo con gli elementi che si possiedono, così da realizzare un totem bello esteticamente e, perché no, che possa rappresentarli. Dopo averlo creato, un rappresentante per gruppo descriverà alla squadra avversaria il proprio totem specificandone il criterio con il quale hanno scelto di sovrapporre le varie parti.

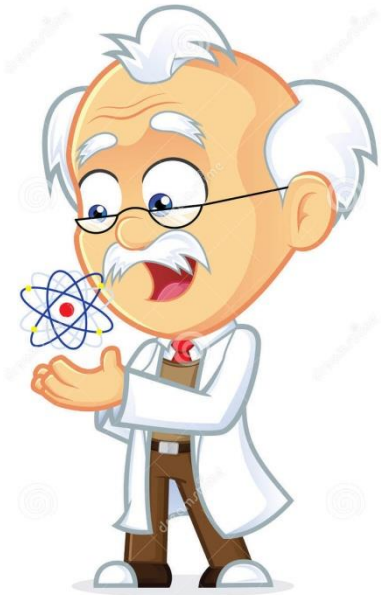
Vincerà il totem più bello: sappiamo infatti che non c'è scritto da nessuna parte quali

sono gli step giusti di una relazione, questo stand avrà come fine ultimo quello di capire come vivono i nostri Acierrini le relazioni di ogni giorno.

STEP: chiedere nome; scambiarsi numero di telefono o contatti; scrivere messaggi semplici; abbracciarsi; uscire insieme; fare i compiti insieme.

Materiale: 6 scatole a squadra per realizzare il totem, carte da pacco per rivestirle e simboli per abbellirlo.

(AC)COGLI L'ATOMO (stand sull'accoglienza)

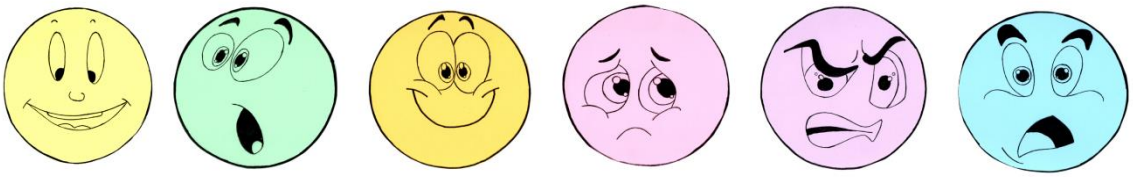


Obiettivo: accogliere l'altro nella sua diversità, oltre le apparenze.

Svolgimento: i ragazzi delle due squadre troveranno per terra delle emoticon di 6 tipologie diverse. Ne sceglieranno una ciascuno, poi si mischieranno e ad un certo punto, richiamati dall'animatore, dovranno dividersi a gruppetti di 5 (senza sapere il criterio). Possono farlo più volte, fino a quando si raggrupperanno nel modo giusto, cioè con una emoticon a tipologia.

Attenzione: È molto probabile che i ragazzi tenderanno a raggrupparsi per affinità (ovvero tutti quelli che hanno la stessa emoticon o per conoscenza), ma l'obiettivo è quello di accogliersi nella diversità, andando quindi oltre ciò che le apparenze ci spingerebbero a fare.

Materiale: cartoncini (per realizzare le emoticon che i ragazzi poggeranno sul viso)



Nell'ordine sono: felice, sorpreso, gioioso (che non è sinonimo di felice), triste, arrabbiato, pauroso.

PORTATORI DI GIOIA (stand sulla gioia)

Obiettivo: trasmettere la gioia a tutti nonostante le difficoltà potendo contare sull'aiuto dell'altro.

Svolgimento: giocheranno due squadre contemporaneamente. Dei ragazzi che compongono ogni squadra, 5 (o più, a seconda del numero complessivo dei componenti) faranno gli ostacoli e gli altri disposti in due file l'una di fronte all'altra si sistemeranno a coppie. Ogni coppia dovrà portare alla coppia opposta una palla (simbolo della gioia) cercando di superare gli ostacoli. Altro fattore di difficoltà sarà il modo in cui verrà portata la palla: i due componenti della coppia saranno testa contro testa e dovranno seguire il percorso ad ostacoli senza staccarsi.

Materiale: una palla a squadra.

TESTIMONIAL PER UN GIORNO (stand sulla testimonianza)

Obiettivo: ciascuno di noi, se mette in pratica gli insegnamenti cristiani, può diventare un vero testimone di fede, come tante figure di beati e santi.

Svolgimento: ciascuna delle due squadre concorrenti si dividerà in due sottogruppi, ognuno dei quali dovrà realizzare una scenetta della durata massima di 3 minuti che farà riferimento a uno degli atteggiamenti del "buon cristiano":

disponibilità

condivisione

perdono

gratitudine

Materiale: bigliettini con gli atteggiamenti del buon cristiano.