

CAPITOLO 1

Titolo: PERSONAGGI

Tema: GRUPPO, crescere nelle capacità di stare con gli altri e di mettere il gruppo al centro del proprio impegno personale.

1. Help! Gruppo di giganti in vista!

Finalità: riconoscere il valore del gruppo nell'affrontare le difficoltà.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto/chiuso, grande

Occorrente:

- Nastro bianco e rosso per delimitare i due campi.
-

Istruzioni:

In questo gioco, i partecipanti si fronteggiano in squadre: una sarà quella dei Giganti e una quella dei "popollani".

Delimitare, con il nastro bianco e rosso e con alcuni oggetti, due quadrati sufficientemente vasti: il campo dei popollani e, parecchio distante, il campo dei Giganti. Intorno al campo dei Giganti, si disporrà la squadra dei popollani per controllare tutto il terreno circostante in cui si nasconderanno i Giganti pronti ad assaltare. L'obiettivo dei popollani è scoprire i Giganti nascosti per poter scappare prima di essere mangiati. Quando uno dei popollani vede e riconosce un avversario, lancia il grido: "Allarme per... (nome dell'avversario e luogo in cui si nasconde - per esempio "Allarme per Maria dietro la panchina!)". A questo grido, tutti i popollani iniziano a scappare verso la propria base, mentre il Gigante scoperto esce dal suo nascondiglio e cerca di prendere almeno un popollano. Se non vi riesce, è fuori dal gioco; se invece cattura un popollano, lo mangia (escludendolo dal gioco). Se il Gigante che è stato scoperto grida "Non rinuncio alla cena", i suoi compagni possono aiutarlo a catturare i popollani, ma ciò significherà uscire allo scoperto e rischiare di essere fuori dal gioco se non si riesce a catturare neppure un popollano nella manche. Vincerà la squadra che resterà con il maggior numero di giocatori in campo. Se un Gigante si sbaglia nel chiamare il nome dell'avversario, questo può gridare "Smentita". Ogni smentita libera un prigioniero.

Varianti 6-8: con i bambini più piccoli sarà utile fare prima delle manche di prova ed eliminare la possibilità dell'aggiunta "Non rinuncio alla cena".

Attenzioni COVID: i ragazzi igienizzeranno spesso le mani durante il gioco che non prevede, però, grande contatto fisico.

Attenzioni educative: gli animatori devono prestare molta attenzione affinché le regole del gioco siano rispettate; inoltre, occorre fare in modo che i giocatori eliminati non siano di disturbo nell'attesa che finisca la partita, pertanto potrebbe essere utile dar loro dei ruoli diversi (tifosi, disturbatori, arbitri).

Condivisione: al termine del gioco, l'animatore riflette insieme ai ragazzi, considerando se il gioco gli è piaciuto, se è stato difficile organizzarsi come squadra, se la strategia scelta è stata efficace, come si sono sentiti quando i compagni di squadra sono corsi ad aiutare. La riflessione può essere poi trasferita alla vita: quanto è importante il gruppo, ti sei mai reso utile per il gruppo di amici? Sarebbe bello che i ragazzi raccontino alcuni episodi concreti.

Note:

2. Identità in movimento

Finalità: sperimentare nuovi comportamenti e nuovi modi di conoscersi, in maniera divertente e giocosa.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio: aperto, grandi dimensioni

Occorrente:

- Un foglio "azioni" per ciascun partecipante;
- casse per mettere un po' di musica coinvolgente.

Istruzioni:

L'animatore invita i ragazzi a mettersi in piedi e consegna a ciascuno il foglio delle "azioni"; prima dell'inizio dell'attività, spiega alcune regole:

1. Nel tempo stabilito (10'), ogni persona non può stare mai ferma, cioè deve essere sempre impegnata a compiere un'azione.
2. Si premierà l'originalità.
3. Quando l'animatore dirà "cambio!", i partecipanti dovranno cambiare e scegliere un'altra azione senza pensarci troppo.
4. Si potranno ripetere le stesse azioni con persone diverse.

Si fa seguire un elenco di azioni da riportate sul foglio individuale:

- Scegli una persona e guardala negli occhi per almeno 50 secondi;
- Imita i gesti di una persona per 60 secondi;
- Fai il giro della stanza saltellando come una rana;
- Imita un leone;
- Inscena al rallentatore un combattimento di karate con un compagno senza toccarlo;
- Scegli una posizione e rimani immobile per 60 secondi;
- Coinvolgi 3 persone e senza parlare, osservate un comportamento di una persona a scelta;
- Coinvolgi 2 persone e fate a turno l'imitazione di Superman;
- Canta la canzone del Grest a voce alta;
- Chiudi gli occhi e conta fino a 30 secondi a voce alta;
- Avvicinati ad una persona e digli una sua qualità. Ripeti l'esperienza ad almeno 3 persone.
- Al termine dell'attività si condivide insieme quanto fatto.

Attenzioni COVID: l'attività deve essere svolta con il giusto distanziamento tra i ragazzi; nelle azioni che prevedono il canto, i ragazzi dovranno mettersi di spalle uno all'altro, sempre distanziati. I dispenser di igienizzanti devono essere a portata di mano e usati dopo ogni azione che ha previsto il contatto, anche involontario.

Attenzioni educative: data la natura del gioco, è importante che l'animatore sia attento a verificare che tutti siano coinvolti e tempestivi nello scegliere l'attività.

Condivisione: il conduttore raduna i ragazzi in cerchio per il de- briefing:

- "Ti è piaciuta questa attività?"

- “Qual è l’azione che ti è piaciuta di più?”
- “Hai conosciuto meglio i membri del gruppo?”
- L’attività fa comprendere la bellezza della diversità nel gruppo e la necessità di sapersi mettere in gioco per conoscere meglio gli altri.

Note:

3. Prato fiorito

Finalità: riconoscere le qualità dei membri del gruppo e quelle che gli altri riconoscono in noi.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 60'

Spazio: l'attività è prevista per uno svolgimento online.

Occorrente:

- un programma di condivisione file.

Istruzioni:

L'animatore avrà preparato un file con tanti fiori quanti sono i membri del gruppo. Al centro del fiore sarà riportato il nome di ognuno dei partecipanti cosicché ognuno abbia il proprio fiore di riferimento; il numero dei petali di ogni fiore sarà uguale a quello del resto dei partecipanti (es. 5 partecipanti totali: 5 fiori, ciascuno con 4 petali). In ogni petalo, in forma anonima e in corrispondenza di ciascun compagno, ognuno dovrà riportare una qualità che intravede in quella persona il cui nome è scritto nel centro del fiore. L'attività prosegue finché ciascuno non vede completati tutti i petali del suo fiore, ossia finché ciascuno non abbia scritto una qualità in corrispondenza di ogni compagno.

Varianti 6-8: l'attività viene sostituita con un disegno a tema "gruppo", che ogni bambino realizza in autonomia e poi mostra in una riunione collettiva. Il gruppo andrà rappresentato in diverse modalità: se il gruppo fosse un prato di fiori, se fosse una fattoria, se fosse una macedonia.

Attenzioni educative: è importante verificare che tutti i ragazzi ricevano qualità e siano capaci di lavorare su un file condiviso, per cui dedicare un po' di tempo ad esercitarsi in questo.

Condivisione: al termine dell'attività, riflettere sulle qualità che sono emerse di ciascuno. Ogni ragazzo potrà scegliere tra le qualità che gli sono state attribuite: quale eliminare (perché suppone di non averla) e quale, invece, evidenziare. La discussione tra i partecipanti, farà riflettere sull'importanza che il gruppo ha nel riuscire a valorizzare una persona.

Note:

CAPITOLO 2

Titolo: L'ORA DELLE OMBRE

Tema: GUARDARE, soffermare lo sguardo su qualcosa o qualcuno che ci circonda, con attenzione.

1. Testimoni oculari

Finalità: riflettere sulle tante sfumature di colore che la realtà ci pone, abituandoci a guardare oltre il bianco e il nero che, spesso, gli attribuiamo.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 45'

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni, con una parete su cui attaccare dei fogli.

Occorrente:

- fogli di carta da pacchi bianca;
- matite;
- colla;
- vari tipi di carta colorata: carta velina e carta crespa colorata, carta collage, carta lucida, carta opaca, carta da parati, plastica per foderare i quaderni, tovaglioli colorati, fazzoletti colorati... ossia tutto quello che si può attaccare ed è colorato.
- Per la variante 6-8 anni: pennarelli, matite colorate, gessi, acquarelli, tempere, pastelli a cera...

Istruzioni:

Gli animatori realizzeranno un grande disegno a tema GGG su un foglio di carta da pacchi bianco, uno per ogni squadra.

Per il gioco, ogni squadra si posizionerà a distanza in fila di fronte il proprio disegno: al fischio di un animatore, il primo della fila dovrà prendere un pezzettino di carta colorato, correre alla parete e scegliere dove posizionarlo per iniziare a colorare il disegno in bianco e nero. Sotto al disegno gli animatori avranno sistemato la colla, in modo che il giocatore possa velocemente incollare il suo pezzettino. Appena tornato in fila, partirà il secondo compagno e così via: si giocherà, quindi, ad una vera e propria staffetta nella quale vince chi completa il disegno, cioè chi lo colora prima!

Varianti 6-8: per i bambini più piccoli, il disegno potrà essere di dimensioni ridotte e, al posto dei vari tipi di carta, si potranno far utilizzare diversi tipi di colori (pennarelli, matite colorate, acquarelli, tempere, gessi, pastelli a cera...).

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno fare una staffetta realizzando loro stessi il disegno, facendo in modo che chi corre abbia per esempio 30 secondi per completare un tratto di disegno.

Attenzioni COVID: i ragazzi possono essere forniti di una pinzetta o di bastoncini (tipo bacchette cinesi) con i quali prendere il foglietto di carta senza toccarne gli altri; i foglietti, poi, avranno dietro già un pezzettino di biadesivo, in modo da evitare che i giocatori si passino la colla. Ulteriore variante potrà essere quella di individuare dei ruoli speciali all'interno della squadra: un ragazzo sarà addetto a prendere i foglietti indicati verbalmente via via dai suoi compagni (Es. "Quello verde di carta velina") e ad attaccarli alla parete, seguendo sempre le indicazioni dei compagni (Es. "Attaccalo nell'occhio del GGG, più a destra ... più in alto..."). Se le condizioni sanitarie permettono di svolgere il gioco senza utilizzare le Varianti appena descritte, tenere almeno queste attenzioni: (per la

variante 6-8 anni) ogni colore che viene usato dovrà essere lasciato sotto al disegno dove ci sarà un animatore che lo igienizzerà; (per la variante 11-13 anni) ogni giocatore dovrà avere la sua matita.

Attenzioni educative: per la variante 11-14 anni, è possibile che ci sia qualcuno che preferisce non disegnare; in generale, si consiglia di proiettare sul muro, con il videoproiettore, un disegno tratto dal sussidio e farne ricalcare i contorni, in modo che sia più preciso e che tutti siano a proprio agio.

Condivisione: riflettere insieme ai ragazzi sull'importanza di imparare ad essere testimoni oculari dei piccoli miracoli; quando non si vede nulla e sembra essere tutto bianco e nero, occorre imparare insieme ad immaginare e rendere reali i colori.

Note:

2. Light box sia!

Finalità: sperimentare che anche il buio ci consente di vedere delle cose e che, anzi, ci sono cose che si possono vedere solo al buio o che al buio si lasciano vedere meglio!

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 60'

Spazio: chiuso, grande.

Occorrente:

- una parete bianca;
- un videoproiettore;
- cartoncini e fogli colorati;
- forbici;
- colla o scotch;
- stecchini per spiedini.

Istruzioni:

Gli animatori dividono i ragazzi in squadre, scelgono delle favole conosciute e ne assegnano una ad ogni gruppo senza farsi sentire dagli altri. Ogni gruppo dovrà realizzare una sorta di teatro delle ombre al buio, realizzando con il cartoncino dei simboli per personificare ogni personaggio che dovrà poi essere incollato sugli spiedini come una marionetta/burattino. Occorrerà, quindi, individuare le scene principali della favola e, per ciascuna, chiedere all'animatore di proiettare uno sfondo ad hoc. Dopo che sono stati realizzati i personaggi, ogni gruppo, a turno, dovrà mostrarli, mettendoli di fronte al fascio di luce del video- proiettore; questo ne proietterà la sagoma o sulla parete bianca o sullo sfondo, permettendoci di vederne le ombre.

Conquista:

- 1 punto chi indovina la storia "messa in ombra" dagli altri,
- 2 punti chi ha reso riconoscibili i personaggi permettendo che gli altri indovinino la propria storia!

Vince chi accumula più punti.

Per approfondire il tema delle ombre si può effettuare una ricerca sulle "light box" secondo la metodologia del Tinkering o cliccare qui: <https://www.reggiochildren.it/atelier/atelier-raggio-di-luce/>

Varianti 6-8: i bambini più piccoli, secondo lo stesso principio, potranno semplicemente giocare a riconoscere degli oggetti dalle loro ombre.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno giocare a realizzare non delle favole, ma delle opere d'arte astratta pura, puntando su giochi di luce che si possono creare "colorando" la luce (mettendoci davanti fogli colorati o lampadine colorate) o qualcosa che per materiale o forma trasformi la luce in forme! Quando ciascuna squadra avrà realizzato la sua installazione, gli altri gruppi potranno girare per mettere un voto o dare un titolo all'opera.

Attenzioni COVID: è importante che all'inizio e alla fine dell'attività i ragazzi si igienizzino le mani, che ci siano forbici a sufficienza per tutti in modo da non doverle scambiare (i ragazzi potranno anche portarsi le loro da casa) e che i gruppi fra di loro mantengano il distanziamento.

Attenzioni educative: durante la fase di preparazione dei personaggi, spiegare bene ai ragazzi che è inutile disegnare i dettagli o sceglierne il colore, perché al buio questi particolari non si vedranno, a meno che non siano ritagliati. Durante la parte di proiezione di ombre, prestare attenzione a ragazzi con problemi di vista o, soprattutto per i più piccoli, che hanno paura del buio. Attenzione anche all'uso del videoproiettore: quando è in utilizzo scotta e la sua luce non va mai fissata.

Condivisione: soprattutto con i ragazzi più grandi, riflettere su come il buio dell'attività e del gioco possa rappresentare anche i momenti bui della vita; in queste fasi oscure, il buio non deve spaventare perché

permette di vedere ugualmente (e anche di più, alcune cose!) se solo sappiamo trovare la giusta modalità per farlo.

Note:

3. La festa del guardare

Finalità: allenare il senso della vista a guardare a distanza e in diverse modalità.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 90'

Spazio: stanza con wi-fi

Occorrente:

- un pc o uno smartphone con webcam.

Istruzioni:

Per questa attività, che è pensata completamente per uno svolgimento a distanza, gli animatori dovranno generare un link da inviare ai ragazzi e alle loro famiglie. La proposta è quella di organizzare dei giochi a stand, anche se si è lontani. Si tratta di una "Fiera della vista" o di una "Festa dello sguardo" nella quale i ragazzi potranno scegliere, a turno, uno fra questi giochi a cui sfidare i compagni: Disegno al buio, per imparare a guardare anche in assenza di luce. Dovranno inventare loro qualcosa da disegnare bendati e da

fare poi indovinare! Ricordarsi di puntare la webcam sul foglio!

Mimo, per imparare, guardando, senza parlare. Gli animatori forniranno sulla chat della piattaforma (attenzione ad inviare il messaggio solo al singolo!) il nome di ciò che i ragazzi dovranno mimare, ovviamente senza parlare. La parola potrà essere anche comunicata via WA.

Pictionary, per imparare a guardare e capire. Anche questa volta gli animatori dovranno fornire al giocatore di turno una parola da far indovinare disegnandola, ma non al buio. Kaleidos, per imparare a guardare per dare un nome. Basterà scrivere su Google Immagini "Kaleidos" e si potranno scaricare le immagini del gioco: sarà l'animatore a scegliere la lettera con la quale dovranno iniziare gli oggetti che i ragazzi dovranno cercare nelle scene proposte. Vince chi, nel tempo stabilito, trova nell'immagine più oggetti che iniziano con la lettera data dall'animatore.

Memory, per imparare a guardare insieme e con concentrazione. L'animatore avrà preparato accanto a sé o un memory vero o, anche in questo caso, lo avrà realizzato lui con dei fogli, scrivendoci o disegnandoci sopra degli elementi: il giocatore di turno avrà tre tentativi a disposizione per riuscire a trovare almeno una coppia. Sarebbe bellissimo il Memory fosse a tema GGG!

Varianti 6-8: per i bambini più piccoli si potrà ridurre il numero di prove e si potrà chiedere prima, almeno ad uno dei due genitori, di essere presente, sia per aiutare i bambini nell'utilizzo del pc/cellulare, sia per giocare insieme.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno, usando il cellulare, chiedere all'assistente vocale di tirare il dado (per Android "Google tira un dado", per iPhone "Ehi Siri, tira un dado"), a seconda del numero che uscirà, saranno chiamati a svolgere la prova.

Attenzioni educative: se i giocatori sono tanti si potrebbero creare dei tempi di attesa lunghi che creano noia e distrazione. Si può quindi realizzare in anticipo un cartellone di sfide (in stile torneo) abbinando i giocatori e facendo in modo che questi giochino collegandosi in autonomia, per poi proporre la semifinale e la finale con un collegamento online collettivo.

Condivisione: alla fine dell'appuntamento (o della finale del torneo) riflettere insieme sulle tipologie di "vista" allenate con i giochi. Occorre comprendere e valorizzare l'importanza di sapere allenare lo sguardo e di renderlo pronto a saper cogliere tutto il bello che c'è nella vita di ciascuno.

CAPITOLO 3

Titolo: CHI?

Tema: GRANDE, l'oratorio come occasione di crescita nel rispetto della maturità di ogni bambino e ragazzo

1. Grande impegno, grande risultato

Finalità: riflettere sulla difficoltà di diventare grandi e sull'impegno che ciò necessita.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: manche da 15' e condivisione

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni.

Occorrente:

- una molletta per ciascuno;
- ostacoli.

Istruzioni:

I ragazzi saranno divisi in squadre che si disporranno in fila indiana. Si tratta di un gioco a staffetta: il primo giocatore parte, effettua il percorso e torna indietro; il secondo giocatore, prima di partire, aggancia la sua molletta alla molletta del giocatore precedente e parte con un "bastoncino" di due mollette; quando il secondo giocatore torna indietro, il terzo giocatore unisce la terza molletta alle altre due e parte con un "bastoncino" di tre mollette. Vince la squadra che, alla fine del tempo stabilito, ha il bastoncino di mollette più grande. Tra le regole, specificare che se il bastoncino dovesse rompersi, occorre ricominciare da capo e che, per passarsi il testimone agganciando la propria molletta, non si può usare l'altra mano.

Varianti 6-8: si possono sostituire le mollette con delle costruzioni per bambini (modello mega blocs); in questo caso, sarà il giocatore uno a poggiare il suo pezzo su quello del giocatore due e così via.

Attenzioni COVID: i ragazzi dovranno igienizzarsi le mani prima e dopo aver lasciato la propria molletta. Tra le regole, soprattutto con i grandi, vale quella che non si può toccare la molletta altrui, ma solo agganciarla pizzicando la molletta del compagno che deve partire dopo.

Attenzioni educative: se dovessero far fatica ad agganciare le mollette solo con una mano, si può scegliere di far fare questo passaggio appoggiando il bastoncino su un piano (per terra o su un tavolino posto accanto alla squadra).

Condivisione: far riflettere sul fatto che diventare grandi comporta difficoltà. La gioia del risultato finale però, vale la concentrazione, l'impegno, la sollecitudine che impieghiamo per riuscirci.

Note:

2. La fabbrica dei talenti

Finalità: diventare consapevoli della propria “grandezza”, tirando fuori le tante qualità personali.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 30’

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni

Occorrente:

- fogli A4; fogli piccoli (tipo post-it);
- scotch;
- pennarelli;
- un piccolo cartone/cesto;
- musica
-

Istruzioni:

L’animatore, prima di iniziare l’attività, presenta alcuni esempi di talenti (gentilezza, costanza, creatività, lealtà, entusiasmo, responsabilità, simpatia, amorevolezza, ascolto...) ed invita ciascun partecipante ad individuare il proprio talento specifico. La dinamica si svolge girando all’interno dello spazio in maniera libera, insieme ad un accompagnamento musicale. Ad ogni ragazzo sarà attaccato un foglio alla schiena, nel quale gli altri scriveranno il talento che gli riconoscono. A termine della dinamica, ciascun partecipante leggerà i talenti che gli sono stati riconosciuti dagli altri. Successivamente gli si chiederà una condivisione di quanto emerso e di riportare quello che riconosce come proprio talento più “vero” su un piccolo foglio. Questi fogli saranno inseriti in una scatola o in un cesto e letti a caso, cercando di associarli alla persona corrispondente: il talento serve ed è reale solo se riconosciuto e condiviso.

Varianti 6-8: i bambini più piccoli potranno scrivere il proprio “vero” talento su dei palloncini, per rendere tutto più festoso.

Attenzioni COVID: l’attività può essere fatta anche in remoto, utilizzando la chat invece del foglio. In presenza si raccomanda di avere a portata di mano un igienizzante che permetta di disinfettare i pennarelli quando sono stati utilizzati.

Attenzioni educative: l’attività richiede per l’animatore molta pazienza, in quanto i ragazzi hanno bisogno di riflettere e anche sperimentare cosa l’altro può pensare rispetto al talento che si pensa di possedere. Sarà quindi importante dare il giusto spazio alle domande e sostenere i ragazzi nella scoperta delle proprie qualità specifiche.

Condivisione:

- “è stato facile individuare un tuo talento?”
- I tuoi amici ti hanno descritto con talenti che pensavi di non avere?
- Quali sono le persone che ti incoraggiano a credere in te e nelle tue grandi qualità?
- Cosa puoi fare per avere fiducia nelle tue qualità?
- I talenti non sono infallibili; come puoi continuare ad avere fiducia dei tuoi talenti anche quando incontri un insuccesso?”

Con queste domande finali, l'animatore incoraggerà i ragazzi a condividere alcune riflessioni, per far loro comprendere che ciascuno è già "grande" ma deve anche saper riconoscere e valorizzare le sue qualità. Durante la condivisione l'animatore può anche esplicitare una caratteristica saliente del talento: qualcosa che è al servizio degli altri e che si può scoprire solo stando nella relazione con gli altri.

CAPITOLO 4

Titolo: IL RATTO

Tema: GIGANTE, imparare a diventare un gigante nella relazione coi più piccoli, con gli animatori, nell'accoglienza dei ragazzi difficili, nello spazio da dedicare alla propria crescita personale.

1. A zonzo per Londra

Finalità: con un semplice percorso, far comprendere che la storia riserverà delle sorprese, presentandoci prima un gigante che terrorizza e rapisce una bambina, poi un gigante che scappa spaventato e preoccupato per le vie di Londra.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni

Occorrente:

- trave da ginnastica o 10 sedie;
- cerchio hula hoop;
- 10 barattoli e una pallina per ogni ragazzo;
- libro;
- pezzo della frase corrispondente (per ogni tappa).

Istruzioni:

Gli animatori avranno precedentemente scritto i sette pezzi della frase su fogli grandi A3 e li avranno distribuiti in modo ordinato nelle tappe del percorso. All'inizio del gioco, l'animatore che lo conduce presenterà l'ambientazione: "Il GGG rapisce Sofia e scappa dalla città di Londra al paese dei giganti. In giro per la città, incontra monumenti e luoghi famosissimi. E, durante la sua fuga a gambe levate, pronuncia una frase divisa a pezzetti". Quindi, il giocatore, che rappresenterà il GGG, partirà dal via verso la prima tappa. Dopo aver fatto la piccola prova, reciterà la prima parte della frase. Alla prova successiva, ripeterà il pezzetto di frase precedente e aggiungerà il successivo, come a formare una filastrocca. Il secondo giocatore può partire quando il compagno è arrivato alla terza tappa. Se gli animatori possono o decidono di far sfidare due squadre tra loro, lo possono fare, ma facendo partecipare una squadra alla volta e segnando il tempo impiegato.

Le tappe del percorso:

- London Eye. È una delle attrazioni più visitate di Londra e dal 1999 è entrato a far parte dello skyline londinese. Le capsule raggiungono un'altezza di 135 metri, perciò durante il giro che dura 30 minuti si può godere di una vista spettacolare della capitale! Il GGG troverà il modo di giocare.

Prova: fare almeno due giri di hula hop intorno alla vita, leggere la prima parte della frase e memorizzarla: "O mannaggia!"

- Tower Bridge. È uno dei ponti più conosciuti e straordinari di Londra. Si trova sul fiume Tamigi. È una delle costruzioni più imponenti al mondo.

Prova: camminare sopra un ponte fatto da dieci sedie, messe in fila e vicine. In alternativa, qualora disponibile, usare una trave da ginnastica o altri supporti per rialzare i piedi. Recitare la prima parte della frase e aggiungere: "...o piffarbecco" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco!").

- Torre di Londra. Da sempre luogo di intrighi e cospirazioni, con oltre due milioni di visitatori l'anno, la Tower of London è una delle maggiori attrattive di Londra. All'interno sono custoditi i Gioielli della Corona: corone, scettri, globi, spade ed anelli. Ma cosa ci fa un gigante con questi piccolissimi oggetti? Ci gioca, ovviamente!
prova: tiro al barattolo. Colpire i barattoli con pallina di carta (o da ping pong) e pronunciare la terza frase dopo aver ricordato le precedenti: "la popollana mi ha vistuto!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto!")
- Museo delle Cere. Una delle attrazioni più gettonate di Londra. La sala più visitata è certamente la prima, piena di star e giganti del cinema: Audrey Hepburn, Steven Spielberg, Woopi Goldberg, E.T, Arnold Schwarzenegger e molti altri ancora. Qui troverete anche la coppia David e Victoria Beckham. Da non perdere l'esperienza Star Wars, l'incredibile esibizione interamente dedicata alla famosissima saga stellare.
prova: stare in piedi su una gamba sola per quindici secondi e, contemporaneamente, pronunciare la quarta frase dopo aver ricordato le precedenti: "O piffarbecco!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco").
- Big Ben. Simbolo stesso dell'Inghilterra, sinonimo di Londra in tutto il mondo. È sicuramente il punto di partenza per chi visita Londra per la prima volta e un'immane tappa dell'itinerario per chi a Londra ci torna.
prova: dire in dieci secondi tutti i nomi di animali con la "G" che vengono in mente (l'animatore cambierà anche categoria con altri giocatori: fiori e piante, cibi, giochi, ecc.). Pronunciare la quinta frase dopo aver ricordato le precedenti: "O mannaggia!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia!")
- Westminster Abbey. L'abbazia di Westminster rappresenta il più importante monumento religioso della città di Londra e di tutta l'Inghilterra ed è conosciuta perché, da sempre, fa da sfondo ai principali avvenimenti politici e religiosi del Paese. Qui si sono svolte le cerimonie di incoronazione di tutti i sovrani: 17 ve ne sono sepolti.
prova: camminare per tre metri con un libro sulla testa senza farlo cadere. Pronunciare la sesta frase dopo aver ricordato le precedenti: "... Se mi scoprono son perduto!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia! Se mi scoprono son perduto!")
- Buckingham Palace. È uno dei palazzi reali più famosi del mondo e una delle poche residenze reali ancora in funzione. Non perdetevi la cerimonia del cambio della guardia!
prova: camminare a passo del pinguino per due metri circa e pronunciare la sesta frase dopo aver ricordato le precedenti: "scappo, scappo, scappo via!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia! Se mi scoprono son perduto! Scappo, scappo, scappo via!") – fine del percorso.

Varianti 6-8: quasi tutte le prove sono realizzabili anche con i più piccoli. Qualora i ragazzi non abbiano capacità di utilizzare l'hula hop con facilità si può pensare di sostituirlo con il salto della corda. Andrà semplificata la filastrocca con parole più semplici. Attenzioni COVID: il gioco può essere svolto in tranquillità se ciascun ragazzo ha la sua pallina personale e se si fanno igienizzare le mani prima di effettuare il percorso.

Attenzioni educative: gli animatori potranno simulare il percorso leggendo la descrizione del luogo per aumentare il coinvolgimento e la comprensione di tutti. Dividere in più gruppi i ragazzi sarebbe l'ideale per ridurre i tempi di attesa che generano confusione.

Condivisione: far notare ai ragazzi che la storia che stiamo raccontando inizia con Sofia, una bambina che, nel cuore della notte buia, vede un gigante che le fa paura. Eppure, loro durante il gioco "hanno fatto pronunciare al gigante" una frase che ce lo mostra spaventato. La storia ci mostrerà, man mano che avanza, cosa significhi davvero essere giganti e che è comunque una questione di punti di vista e prospettive.

Note:

2. Con mano gigante

Finalità: riflettere insieme e costruire un'immagine, sia personale sia comunitaria, del "diventare giganti".

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 45'

Spazio: l'attività può essere svolta anche online.

Occorrente: (per ogni ragazzo)

- 1 penna; carta; pennarelli;
- (per l'animatore) pennarelli reali o virtuali;
- una mano aperta, ritagliata o disegnata in grande su un cartellone o su un foglio virtuale.

Istruzioni: protagonista della nostra storia è un gigante. I giganti sono personaggi di fantasia che gli uomini hanno da sempre creato: possiamo trovarli infatti nei miti delle religioni, nei racconti degli antichi greci, nelle fiabe e nella letteratura.

Ma chi è un gigante? Quali caratteristiche ha? E che cosa vuol dire per noi imparare a "diventare giganti"? Facciamo questo percorso in cinque tappe, una per ogni dito della mano. Dopo ogni "tappa", il conduttore scriverà le cose più salienti all'interno del dito corrispondente alla tappa, mentre alla fine di tutto il percorso, ognuno sceglierà una delle attività straordinarie dell'ultima tappa, la disegnerà e si impegnerà a metterla in pratica. Si può anche chiedere ai ragazzi di appuntare sulla loro mano, contestualmente all'animatore, ciò che ritengono utile. Si riportano di seguito le tappe.

- Il pollice. Chiedere esempi di giganti o di utilizzo della parola "gigante" che i ragazzi possono ricordare da racconti, miti, proverbi, modi di dire. Alcuni esempi: crescere/ fare una cosa/imparare a passi da gigante, Ronaldo è un gigante del calcio, Francesco di Assisi è un gigante della fede, all'interrogazione giganteggiavi sugli altri, non ingigantire il problema...Questa tappa serve a far vedere come nella nostra cultura la parola gigante è molto presente.
- L'indice. Poniamoci delle domande e costruiamo la Carta d'identità di un gigante tipico (identikit): Alto o basso? Grasso o magro? Buono o cattivo? Assomiglia agli umani o no? Dove vive/abita? Come si veste? Cosa mangia? Quali tra i seguenti aggettivi lo possono caratterizzare? (Scegliarne tre in tutto) Tenero, volenteroso, egoista, spaventoso, sa ascoltare gli altri, solo, ingordo, impegnato, fragile, laborioso, rabbioso, umile, pigro, stupido, violento, sa capire gli altri (empatico). Questa tappa serve a creare un'immagine di gigante tipico, condivisa dal gruppo e verificare possibili contrasti tra opinioni diverse. Può servire anche a prendere atto come, in molti casi, il personaggio del gigante è spesso confuso con quello dell'orco e del troll, quindi pieno di caratteristiche negative e spaventose.
- Il medio. Ti è capitato di sognare un gigante? Era un sogno o un incubo? Hai sognato di essere tu stesso un gigante? Era un sogno bello o brutto? Come ti sei sentito? Con queste domande, il conduttore aiuta i ragazzi a riflettere sul gigante come simbolo complesso dei sogni, che va analizzato volta per volta, e che può rimandare a significati molto diversi tra loro: dall'essere ostacolati o schiacciati da qualche situazione, al desiderio di crescere, di riuscire a vincere determinate paure, al confronto con gli adulti (reali giganti dal punto di vista di un ragazzo). Quest'attività non serve ad analizzare dei sogni ma a far prendere consapevolezza che il personaggio del gigante è presente in noi. In corrispondenza del dito medio possono essere segnate delle parole/frasi chiave o anche dei simboli.

- L'anulare. Questa tappa è preparata dalle tre precedenti e ha l'obiettivo di scrivere una definizione collettiva della parola "gigante". Un gigante è un tipo davvero "grande", che fa anche cose straordinarie. Ma questo cosa significa? Ci aiutiamo appuntando quali tra le seguenti azioni, secondo i ragazzi sono ordinarie o straordinarie. Alcuni esempi: Non sprecare il cibo? Rifarsi il letto? Aiutare un fratello a rifarsi il letto? Studiare e andare bene a scuola? Volere bene agli amici? Volere bene ai bulli? Difendere una persona che è stata picchiata o offesa? Giocare con una persona che ha una disabilità? Non reagire a una provocazione? Ci sono altre cose "straordinarie" che possiamo fare? Anche se sappiamo che sarebbe bello che tutte queste azioni fossero ordinarie, dobbiamo prendere atto (e questa tappa ci aiuta) che non è sempre così.
- Il mignolo. Diventare grandi, diventare giganti significa anche cercare di trasformare le cose straordinarie in ordinarie. Prima però bisogna "sognarle", cioè immaginarle possibili. Possiamo "sognare" di rifarci il letto da soli, sognare di andare bene all'interrogazione di matematica studiando e senza barare dietro lo schermo (ah... la DAD!), sognare come aiutare una persona disabile a diventare amica del mio gruppo di amici, sognare di studiare per diventare un/una... Ogni ragazzo sceglie un'azione straordinaria, la riporta sulla sua mano e, da quel momento, si impegna a renderla ordinaria.

Varianti 6-8: l'azione ordinaria può essere disegnata. Il Vangelo finale può essere letto a più voci dagli animatori, come se fosse messo in scena a distanza. Per i più piccoli serviranno molti più esempi e spiegazioni nelle varie tappe e, per non far calare l'attenzione, si potrà dare loro una parola chiave da riportare in ogni dito alla fine di ogni tappa.

Attenzioni educative: non dare per scontato che le parole che usiamo siano comprensibili a tutti: occorrerà fare molti esempi.

Condivisione: al termine dell'attività far riflettere che anche Gesù ci ha dato, nel Vangelo di Marco, la definizione di Dio della parola "gigante". Egli, infatti, afferma che "chi vuole essere il più grande...". Il conduttore potrà leggere il Vangelo (Mc 10, 35-42), sottolineando che diventare grandi significa essere piccoli e imparare che c'è più gioia nel dare che nel ricevere. Successivamente, chiederà quante volte viene usata da Gesù la parola servire. La mano grande del gigante ha bisogno anche del suo dito più piccolo, il mignolo. Si diventa grandi quando si impara a "servire" gli altri e ad essere fratelli e sorelle di tutti.

Note:

CAPITOLO 5

Titolo: LA GROTTA

Tema: GIUDIZIO, giudicare mette un freno alla relazione, la sospensione del giudizio mette gli altri a loro agio e permette al rapporto di crescere

1. Riconoscersi e Riconoscere

Finalità: aiutare i ragazzi a comprendere che alcune caratteristiche di se stessi possono anche restare incomprese agli altri e far loro sperimentare l'importanza di non stancarsi mai di creare relazioni profonde che superino ogni equivoco.

Destinatari: 8 - 14 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni, con possibilità di poggiarsi da qualche parte per scrivere.

Occorrente: (per ciascun ragazzo)

- fogli bianchi
- penne.

Istruzioni:

I ragazzi saranno disposti in cerchio. Ognuno dovrà descrivere un compagno: personalità, caratteristiche fisiche generali (non come è vestito quel giorno, per intenderci), accessori consueti, gesti e parole familiari, comportamenti abituali. Quando tutti avranno terminato, si leggeranno a turno le descrizioni e ciascuno dovrà riconoscersi nella propria descrizione. Alla fine, ci sarà una condivisione su quanto emerso.

Varianti 6-8: i bambini possono sostituire la descrizione scritta con un disegno.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede contatto fisico, per cui l'unica attenzione da avere è quella di fornire a ciascuno il suo materiale e fare in modo che tutti siano ben distanziati.

Attenzioni educative: il gruppo deve svolgere l'attività con molta serietà e nel pieno rispetto dell'altro; è, pertanto, molto importante spiegare preliminarmente che sono esclusi dalla riflessione commenti troppo negativi o sfottò sull'aspetto fisico. Per assicurarsi che ciascuno abbia la sua descrizione, gli animatori potrebbero direttamente assegnare a ciascun ragazzo un compagno da descrivere.

Condivisione: al termine dell'attività, riflettere sul fatto che, a volte, ciò che sembra, potrebbe non corrispondere alla realtà. Questo è vero anche perché spesso siamo noi stessi a giudicarci e a comportarci diversamente da come vorremmo essere conosciuti e compresi.

Note:

2. Il quadro delle bellezze non scontate

Finalità: comprendere che anche la cosa più insignificante e apparentemente di poco valore può nascondere una bellezza e una sua utilità. Per cui... mai esprimere giudizi superficiali sulle cose!

Destinatari: 8 – 14 anni

Durata: 60'

Spazio: l'attività è pensata per essere realizzata a distanza.

Occorrente:

- materiale da riciclo (vecchi giornali, fogli da buttare, contenitori e carte regalo sgualcite, pasta sporca, tappi,...);
- materiale di cancelleria (tempere, pennarelli, cartoncini, cartelloni, colla, pennelli,...); un foglio di cartoncino.

Istruzioni:

I ragazzi vengono invitati a preparare, per l'attività, elementi di scarto inutili o che andrebbero buttati perché di poco valore. Non si spiegherà da subito l'attività. Una prima fase del lavoro, consisterà nel confrontarsi sul materiale recuperato, esprimendo giudizi sul valore, sulla bellezza e l'utilità di quanto selezionato. Successivamente, si farà un brainstorming a partire dalla parola "Giudizio". I termini o concetti che potranno venire fuori possono essere i più disparati; se ne sceglieranno alcuni che costituiranno i titoli dei quadri che ciascun ragazzo dovrà realizzare con il materiale reperito. Aiutandosi con colla, tempere e pennarelli si darà quindi vita a qualcosa di unico ed irripetibile. I quadri potranno poi essere portati in Oratorio per allestire una mostra sul tema.

Varianti 6-8: si possono fornire ai bambini dei disegni in bianco e nero da stampare, chiedendo loro di "colorarli" attaccando delle palline accartocciate di piccoli pezzi di carta colorati.

Attenzioni educative: prima di cominciare l'attività, assicurarsi che tutti abbiano il materiale pronto.

Condivisione: al termine dell'attività, dopo aver guardato i lavori di tutti, si discuterà insieme sui giudizi affrettati dati in merito al materiale; come per il gioco precedente, ricordiamo ai ragazzi, che spesso facciamo così anche con le persone, esprimendoci frettolosamente e solo dopo aver guardato l'aspetto esteriore. È solo una conoscenza più profonda che ci consente di conoscere la vera bellezza nascosta di ogni cosa.

CAPITOLO 6

Titolo: IL GGG

Tema: GENTILE, la gentilezza come disposizione d'animo sulla quale allenarsi per generare un cambiamento in noi e nell'altro

1. Ad ognuno il suo gusto, ma tutti gentili!

Finalità: scoprire e rafforzare la coesione e il senso di gruppo e di squadra; riflettere sul tema della gentilezza.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 120'

Spazio: esterno/interno, di ampie dimensioni.

Occorrente:

- cartoncini di uno stesso colore per ciascuna squadra, ciascuno con una lettera della parola "gentilezza";
- tanti cartoncini ed elastici da mettere alla fronte per poter esibire il proprio codice (come nel gioco classico dell'Alce Rossa), come un frontino (si può anche realizzare semplicemente una fascia di carta).

Istruzioni:

Si tratta di un gioco di movimento nel quale ogni singolo ragazzo, giocherà singolarmente ma per il bene della squadra. Ogni squadra sarà corrispondente ad una popolazione che i Giganti amano mangiare: abitanti del Galles, di Panama, della "Colomba", i "Terranova" delle Isole di Shetland, i Wellington.

Come prima cosa, si dovrà individuare una base di riferimento per la squadra. Al via del gioco, ognuno dovrà andare a recuperare i 10 cartoncini del colore della propria squadra, su ciascuno dei quali c'è una lettera che compone la parola "GENTILEZZA".

I talloncini saranno sparsi in alcuni punti del campo da gioco e sorvegliati dai Giganti (animatori) che si collocheranno a protezione dei cartoncini ma non potranno muoversi. I Giganti potranno "bloccare" i giocatori, chiamando i numeri o le lettere che avranno sulla fronte (come nel gioco "alce rossa"). Se i giocatori vengono catturati (se cioè viene detto ad alta voce il loro codice) dovranno andare dal GGG (il conduttore del gioco che si trova in un punto ben definito del campo da gioco) che donerà loro un'altra vita (un altro codice) solo dopo aver ricevuto la richiesta con gentilezza (Es: "per favore gentile gigante mi potrebbe dare una vita?"). Recuperata la vita, il giocatore potrà tornare in campo. Una volta recuperati e portati alla base tutti i talloncini, ogni squadra dovrà preparare una scenetta, una canzone, una poesia o una pubblicità per convincere i Giganti ad essere gentili come il GGG e quindi a non mangiarli. Le rappresentazioni saranno votate da una giuria apposita. Vince la squadra che ottiene più voti sommando quelli della scenetta con quelli conquistati in base all'ordine di recupero dei talloncini: chi finisce prima 10 punti, e via via a scalare di due punti in ordine di arrivo.

Varianti 6-8: individuare aree gioco più ristrette e non sparpagliare troppo i talloncini. I cartoncini da recuperare possono essere di meno e comporre la parola "GENTILE".

Attenzioni COVID: il capo-gioco che distribuisce i codici delle nuove vite deve igienizzare ogni volta le mani.

Attenzioni educative: è importante verificare che vi sia lealtà durante il gioco e che tutti riescano a partecipare.

Condivisione: alla fine del gioco, chiedere ai ragazzi le difficoltà trovate durante il gioco e quali strategie hanno messo in atto; riflettere insieme sulle scenette e sul senso profondo della gentilezza che è venuto fuori.

Note:

2. Semina Gentilezza

Finalità: sperimentare la gioia di disseminare parole e gesti gentili.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 240'

Spazio: prima fase individuale e online, seconda fase nel quartiere.

Occorrente:

- (per ciascun ragazzo) post-it o foglietti e penne.

Istruzioni:

L'attività è pensata per essere svolta dai ragazzi in forma individuale e a distanza. Qualora le condizioni sanitarie lo permettano, tutto può svolgersi anche in presenza, suddividendo i ragazzi in piccoli gruppetti accompagnati dagli animatori. Innanzitutto, i ragazzi dovranno scrivere su post-it o foglietti parole e gesti di gentilezza. In un incontro virtuale, si condivideranno le frasi/parole/gesti appuntati e si valuterà se ce ne sono alcuni da aggiungere o da eliminare. Successivamente, ognuno farà una passeggiata in giro per il quartiere e li attaccherà in luoghi strategici o (se le condizioni sanitarie lo permettono e con le dovute cautele) li consegnerà direttamente alle persone che incontra lungo la passeggiata. Dove possibile, scatterà una fotografia.

Varianti 6-8: per i più piccoli, è necessario coinvolgere le famiglie.

Attenzioni educative: trattandosi di un'attività che prevede una fase autonoma, occorre appurare che tutti partecipino e vivano positivamente la consegna delle frasi. Sarà importante, inoltre, dire ai ragazzi di avere molta cautela nel lasciare i foglietti in giro, evitando di "sporcare" il quartiere o esporli a intemperie; a tal proposito potrà essere utile avvertire la polizia municipale di questa iniziativa.

Condivisione: si potrà organizzare un successivo incontro di condivisione dopo la fase svolta individualmente nel quartiere; sarà importante chiedere quali sentimenti ed emozioni hanno provato durante l'attività, raccontando una situazione che li ha colpiti particolarmente.

CAPITOLO 7

Titolo: I GIGANTI

Tema: GIURAMENTO, prendere un impegno e dargli un volto con lealtà e determinazione

1. Calcio giurato

Finalità: sperimentare il valore di un giuramento e la difficoltà di mantenere fede alla promessa fatta attraverso di esso.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 30'

Spazio: esterno, di medie dimensioni.

Occorrente:

- un pallone;
- un elenco di "giuramenti" riportati su un cartellone.

Istruzioni:

Il gioco consiste in una vera e propria partita a calcio nella quale le squadre si confrontano a chi fa più goals in un determinato tempo.

La differenza consiste nel fatto che, al doppio fischio dell'arbitro, ogni squadra deve scegliere e pronunciare un giuramento tra quelli riportati sul un cartellone e, da quel momento in poi, mantenere la promessa fatta fino al successivo doppio fischio dell'arbitro. Esempi di giuramento possibili:

- Giuriamo che da questo momento potranno toccare la palla solo le ragazze.
- Giuriamo che da questo momento giocheremo con le mani dietro la schiena.
- Giuriamo che da questo momento in poi metà di noi saranno fermi in campo e potranno giocare solo sul posto.
- Giuriamo che da questo momento cammineremo solo all'indietro.

Varianti 6-8: si può sostituire il gioco del calcio con un calcetto numerato nel quale i bambini si affrontano a coppie quando viene chiamato il loro numero corrispondente.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede grande contatto fisico se non quello di un normale scambio di palla e della marcatura a uomo. All'inizio del gioco, far fare un giuramento collettivo nel quale tutte le squadre si impegnano a non toccare e a non avvicinarsi troppo agli altri.

Attenzioni educative: parte della riflessione è centrata su quanto sia complesso tener fede ai giuramenti. Per far emergere meglio questo aspetto, l'arbitraggio del gioco è molto importante e deve essere anche molto pressante: occorre segnalare ogni irregolarità, anche la più piccola.

Condivisione: riflettere insieme sulle difficoltà incontrate. Quanto è stato semplice, quanto difficile mantenere i giuramenti pronunciati? Cosa rende difficile mantenere una promessa? Certamente la voglia di vincere, di guadagnarsi qualcosa, l'accanimento della sfida in corso possono averci distratto. È proprio così anche con le promesse che facciamo nella vita, difficili da mantenere proprio perché a volte siamo presi dal desiderio di arrivare primi in qualcosa o perché trascuriamo e minimizziamo i nostri giuramenti. Lo sforzo deve essere sempre quello di tenere a mente e stare

concentrati sui giuramenti fatti, perché è in quell'impegno che si misura la nostra tenacia e il rispetto per noi stessi e per gli altri.

Note:

2. Giuro che...

Finalità: riflettere sul valore di un giuramento e sulle tipologie di giuramenti che facciamo.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio: interno/esterno, di medie dimensioni

Occorrente:

- 2 post-it e una penna (per ogni ragazzo);
- fogli bianchi;
- uno specchio.

Istruzioni: una prima parte dell'attività consiste nell'elencare frasi ed espressioni in cui siamo soliti usare le parole "Giuro che...", per esempio: giuro che la prossima volta studierò; giuro che ti ammazzo se lo fai di nuovo; giuro che non lo sapevo; giuro che vengo, e così via. Ogni frase verrà riportata su un foglio diverso e i fogli saranno messi in modo che siano visibili da tutti (su una parete o per terra). Ciascuno dovrà segnare un più ("+") su un post-it e un meno ("-") sull'altro, per poi andare a sistemare i suoi post-it su due dei fogli redatti insieme prima. Quello positivo andrà sul giuramento che ci consente di diventare persone migliori, quello negativo andrà sul giuramento che, al contrario, lascia emergere le nostre debolezze. Al termine di questa fase, a turno ci si avvicinerà a distanza di 1mt dallo specchio e, ad alta voce, si pronuncerà un giuramento personale che si intende fare per crescere e migliorare.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede contatto fisico, occorre solo disciplinare la fase dei post-it e dello specchio, facendo in modo che avvenga uno per volta, o in contemporanea ma distanziati.

Attenzioni educative: con i ragazzi più piccoli potrebbe essere necessario un aiuto degli animatori nella fase dei post-it e della definizione del giuramento personale. Inoltre, si potrebbero lasciare liberi di pronunciare il giuramento in silenzio (o solo con il labiale) tutti coloro che non vogliono esplicitare le proprie scelte personali.

Condivisione: al termine dell'attività sottolineare ai ragazzi che non tutti i giuramenti fatti ci permettono di diventare persone migliori; è molto importante saper distinguere questi aspetti per scegliere quali promesse introdurre nella nostra vita.

Note:

CAPITOLO 8

Titolo: LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE

Tema: GENITORI, che importanza ha la relazione coi propri genitori per la vita dei ragazzi? E degli animatori?

1. Ascolta e vedrai

Finalità: imparare a fare silenzio rispetto alle proprie esigenze per mettere davanti i bisogni degli altri; riconoscere l'importanza di mettere insieme i sogni dei ragazzi con quelli dei loro genitori.

Destinatari: tutti

Durata: 45' Spazio: aperto/chiuso, medio.

Occorrente:

- immagini da scaricare e ritagliare;
- tubetti di colla.

Istruzioni: gli animatori avranno individuato un'immagine del GGG e Sofia sul sito e stampato a colori un'immagine per ogni squadra, in due copie. Una volta stampata l'immagine si ritaglierà ogni immagine allo stesso modo, in pezzi di eguale numero come se si trattasse di un puzzle, destinato a ricomporsi: un pezzo per ogni componente della squadra. È consigliabile fare pezzi non troppo piccoli e avere a disposizione durante il gioco un'altra identica immagine stampata in bianco e nero non destinata al ritaglio così da poterla tenere come base per la ricomposizione del puzzle.

Gli animatori avranno approntato un piccolo percorso che sarà rispettato da tutti i membri della squadra. Un punto di partenza denominato "la terra dei giganti" da una parte e un punto di arrivo denominato "il paese dei sogni", a una decina di metri di distanza. In base all'età dei ragazzi e ai materiali di cui si dispone, si potranno realizzare piccoli ostacoli tra le due aree.

Al punto di partenza, gli animatori avranno sistemato i pezzi di una copia dell'immagine, senza averla mostrata ai ragazzi, facendone dei pallini non eccessivamente piccoli, diciamo della grandezza di una ciliegia, mentre al punto di arrivo ci sarà l'immagine in bianco e nero e l'altro puzzle.

Al via, la squadra dovrà effettuare il percorso in modalità staffetta, cercando di portare nel paese dei sogni tutti i pezzi dell'immagine. Qualora i pezzi cadano a terra, si lasceranno a terra. La particolarità sta nel fatto che i pezzi dovranno essere trasportati dai membri della squadra in modalità GGG, cioè nelle orecchie. Una volta portati a destinazione, l'animatore della squadra si adopererà nel ricomporre con la colla l'immagine a colori sopra quella stampata in bianco e nero, utilizzando però i pezzi del puzzle integro che è stato tenuto da parte (si toglieranno i pezzi caduti). Vincerà la squadra che nel minor tempo avrà incollato più pezzi.

Attenzioni COVID: basterà igienizzare le mani prima di iniziare il gioco; qualora i pezzi cadano a terra, si lasceranno a terra. È consigliabile che venga individuato un solo membro della squadra che avrà il compito di utilizzare la colla o l'animatore di squadra.

Condivisione: riflettere insieme ai ragazzi e ai bambini, del fatto che i sogni più belli e colorati si realizzano insieme, mettendo insieme i nostri pezzi coi pezzi degli altri. Questo è vero anche nelle nostre famiglie: abbiamo dei sogni comuni? Come riusciamo a mettere insieme i sogni di noi figli con quelli dei nostri genitori? Ma anche, innanzitutto, crediamo che i nostri genitori abbiano dei sogni? Se sì, quali?

2. Ascolto colorato

Finalità: stimolare la capacità di ascolto e di immaginazione di bambini e ragazzi; cercare di accompagnarli alla scoperta delle emozioni e ricordi che alcune voci e alcuni suoni evocano in loro e farli riflettere su quanto l'udito (e non solo la vista) sia importante per poter accogliere l'altro e il mondo intorno.

Destinatari: tutti Durata: 60'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente:

- un cellulare o un pc collegato a una cassa audio, con i brani scelti che si desidera far ascoltare;
- (per ogni ragazzo) una decina di fogli;
- 4 o 5 pennarelli.

Istruzioni: i primi venti minuti dell'attività saranno dedicati all'ascolto delle tracce che gli animatori avranno precedentemente scelto. Il consiglio è di alternare brani musicali ispirati ai suoni della natura (cascata, ruscello, pioggia, uccellini, temporale, vento, onde del mare, gabbiani) con altri suoni: la campanella della scuola, la campana della chiesa, i passi sul corridoio, l'inno del nostro Grest, il treno in arrivo. Queste tracce si trovano in Rete senza difficoltà. Sarebbe molto bello e coraggioso poter alternare anche le registrazioni delle voci del don, degli animatori, dell'allenatore, della cuoca o di persone che i ragazzi possano avere avuto modo di conoscere in oratorio, anche se non presenti in quel momento. L'effetto sorpresa sarebbe assicurato! Si possono aggiungere anche voci di personaggi famosi, come Papa Francesco che parla ai giovani, il Vescovo che si rivolge ai ragazzi, oppure un cantante o attore conosciuto, purché siano parole comprensibili e adatte alla nostra giornata all'attività estiva. Dovranno essere registrazioni brevi, di 10/15 secondi ciascuna. Alla fine dell'ascolto di ogni traccia ci saranno uno o due minuti di silenzio in cui i ragazzi potranno disegnare o scrivere sui loro fogli quale emozione li ha raggiunti o quello che hanno pensato nell'ascoltare quella voce o quel suono. Al termine di questo primo momento di ascolto, si passerà alla condivisione di quanto vissuto, scritto o disegnato dai ragazzi.

Attenzioni COVID: per ogni ragazzo va considerato almeno 1,5 mt quadro di spazio. L'attività richiede un po' di calma e concentrazione.

Attenzioni educative: è importante raccogliere prima le tracce audio che si vogliono far ascoltare (vanno selezionate con cura). Meglio poche, ma chiare e comprensibili piuttosto che molte di cui non sia limpido il testo o eccessivo il volume. Ecco, anche il volume troppo basso o troppo alto potrebbe essere un elemento di disturbo. Ai ragazzi verrà preannunciato che non dovranno parlare MAI durante l'ascolto e non dovranno "spoilerare" agli altri compagni l'identità del soggetto in questione qualora non venisse da tutti immediatamente riconosciuto. Se ci fossero delle tracce che non suscitassero particolari reazioni nei bambini e ragazzi, non insistere ma attendere in ogni caso che siano passati i minuti necessari tra le tracce. Allo stesso modo, se ci fossero suoni o voci che richiedessero quel minuto in più, nessun problema. È importante predisporre bene materiali e illuminazione; possibilmente non ci dovranno essere rumori esagerati nelle vicinanze e il pavimento dovrà essere pulito per far accomodare i ragazzi a terra, su tappetini o cuscini.

Condivisione: il mondo circostante è pieno di sollecitazioni, ricco di suoni e di stimoli uditivi. Spesso siamo abituati a riconoscere le persone che fanno parte della nostra vita, per esempio i genitori, tramite il loro volto, il loro sguardo, i loro gesti. La voce e i “rumori” che le persone che ci sono accanto emettono, a volte ci sono così familiari che rischiamo di darli per scontato e non ne sappiamo più riconoscere la bellezza e l’importanza. La relazione si basa sull’ascolto dell’altro e questo ascolto genera in noi emozioni, riflessioni, scelte. Sempre l’ascolto è fondamentale: anche nel rapporto con Dio, con i genitori, educatori e amici.

Se dovessimo dare un colore al nostro ascolto, di che colore sarebbe? Siamo capaci di ascoltare davvero gli altri?

Quali sono le difficoltà che troviamo quando ci viene chiesto di ascoltare gli altri e i nostri genitori in particolare?

Preferiamo ascoltare o parlare? Perché?

Note:

3. Challenge genitori - figli

Finalità: riscoprire la bellezza della normalità e delle piccole cose

Introduzione: la pandemia ci ha fatto riscoprire la bellezza della normalità e delle piccole cose. In famiglia avremo certamente assaporato momenti di gioia ma anche di fatica. A volte siamo stati portati a credere che senza spendere denaro non ci saremmo potuti divertire: senza viaggiare, senza andare a cena fuori, senza visitare musei, senza nemmeno poter uscire da casa. Di certo abbiamo avuto anche tempo per pensare e per desiderare cose normali e recuperare gli affetti che ci sono mancati. Facciamoci questa domanda, animatori e ragazzi. Quali sono stati i momenti più belli della vita che ho vissuto coi miei genitori? Sono felice del tempo vissuto insieme? Se riusciamo a benedire la nostra storia, a custodire i ricordi più belli, a saper sorridere anche di fronte alle difficoltà e a perdonarci a vicenda, ne guadagneremo in felicità.

Questa challenge genitori e figli potrà costituire uno di questi momenti: si tratta di un gioco da tavolo che i ragazzi (animatori compresi) potranno fare a casa coi propri genitori. In ogni casella, viene proposta una "sfida" figlio-genitore.

Occorrente:

- tabellone,
- didascalia delle 40 caselle e piccoli consigli sul gioco (materiale fornito dagli animatori).
- un dado da gioco (che sicuramente ognuno avrà a casa propria).

Istruzioni: gli animatori dovranno consegnare il materiale necessario così da permettere ai genitori più "pigri" di essere facilitati. Per quanto riguarda il tabellone, sarà sufficiente prendere un cartoncino in formato A4, metterlo in verticale, lasciare un centimetro circa ai lati e disegnare caselle quadrate di circa 3 cm e mezzo ciascuna. Si otterranno 5 caselle in orizzontale e 8 in verticale. Insieme al tabellone, si consegnerà il foglio con la didascalia delle 40 caselle contenente anche i piccoli consigli sul gioco. Sarebbe bello che i genitori facessero il gioco la sera in cui gli animatori consegnano la proposta, ma si lascia la possibilità alle famiglie di collocare il gioco in un momento opportuno in cui non ci sia fretta né stanchezza eccessiva.

Segue la didascalia delle 40 caselle.

- Prendiamo un libro che abbiamo in casa (romanzo, racconto, favola) e scegliamo una pagina: leggiamo una frase a testa. Se la pagina si legge facilmente la leggiamo per intero, altrimenti ne leggeremo metà.
- Il genitore indossa un capo di abbigliamento ascoltando i suggerimenti del figlio.
- Scegliamo una canzone che ci piace e diciamo all'altro perché ci piace.
- Decidiamo qualcosa da cucinare insieme e ci diamo tre giorni di tempo massimo per realizzare la ricetta.
- Programmiamo un viaggio che ci piacerebbe realizzare da qui a un anno, decidiamo subito la destinazione, la scriviamo su un foglio e lo attacchiamo al frigo o alla parete.
- Mettiamo una canzone e la balliamo insieme.
- Nel week end uno dei pasti in famiglia avverrà in modalità pic – nic (all'aperto se possibile oppure in salotto con tovaglia su tappeto). Decidiamo subito la location e il menù.
- Il figlio mette l'orecchio sul torace del genitore per ascoltare il suo cuore e resta in questa posizione per almeno 10 secondi. E viceversa.
- Abbiamo 8 minuti di tempo per fare uno il ritratto dell'altro.
- Il genitore racconta di una sua grande paura che aveva da bambino. Poi il figlio racconta di una sua grande paura che aveva o che ha ancora.

- Ricordiamo insieme di quella volta in cui ci siamo divertiti da morire.
- Il figlio chiede scusa per una cosa che non voleva fare ma che ha fatto. Il genitore chiede scusa per una cosa che non voleva fare ma che ha fatto.
- Ci prendiamo cura dell'altro: gli pettiniamo i capelli, oppure gli mettiamo un po' di crema sulle mani oppure gli facciamo un massaggio sulle spalle.
- Entro una settimana ci accordiamo per guardare un film insieme e decidiamo subito il titolo.
- Scriviamo un post-it per ogni membro della famiglia e glielo andiamo a mettere sotto il cuscino.
- 5 minuti di esercizi a terra! (secondo le possibilità di ciascuno, senza farsi male!)
- Ci facciamo un selfie e promettiamo di stamparlo e di scriverci la data dietro.
- Il genitore propone la challenge che desidera.
- Il figlio propone la challenge che desidera.
- Ci trucchiamo a vicenda.
- L'uno all'altro, ci facciamo tre domande di cultura generale.
- Il genitore racconta al figlio di un sogno che voleva realizzare da bambino.
- Parlare all'altro in una lingua straniera per trenta secondi.
- Entrambi ci assentiamo per tre minuti e andiamo a nascondere in casa un oggetto che l'altro deve trovare.
- Gioco dei mimi: il genitore imita il titolo di un film o di una canzone e il figlio deve indovinare.
- Gioco dei mimi: il figlio imita il titolo di un film o di una canzone e il genitore deve indovinare.
- Gioco dei suoni della natura: il figlio imita un suono della natura e il genitore (a occhi chiusi) deve indovinare.
- Gioco dei suoni della natura: il genitore imita un suono della natura e il figlio (a occhi chiusi) deve indovinare.
- Prendiamo un foglio e scriviamo le tre cose che più ci piace fare insieme e poi lo attacchiamo in camera.
- Ci immedesimiamo negli animaletti che il GGG riesce ad ascoltare: coccinelle, formiche, ragni, topi, usignoli e bruchi. Ci abbracciamo come farebbero due coccinelle, poi come farebbero due formiche, due ragni, due topi, due usignoli e due bruchi.
- Ci prendiamo l'impegno di farci un regalo entro una settimana. Ma non dovrà essere nulla di comprato, ma di realizzato con materiale di riciclo.
- Ci accordiamo per aggiustare insieme qualcosa che si è rotto in casa o per fare le pulizie.
- Domani mattina, il figlio rifà il letto al genitore e viceversa.
- Telefoniamo insieme a qualcuno che non sentiamo da tempo.
- Appena possibile, andiamo a fare una passeggiata in un luogo che conosciamo poco.
- Chiediamo all'altro cosa vorrebbe ricevere per Natale e cosa gli piacerebbe donare.
- Il genitore racconta al figlio di una persona che lo ha aiutato a crescere.
- Giochiamo a braccio di ferro.
- Facciamo all'altro una domanda senza utilizzare le parole.
- Sabato o domenica andiamo a messa insieme.

Attenzioni educative: Se nutrite delle perplessità, allora è un buon segno! Non dobbiamo mai smettere di giocare, neanche da grandi. Il gioco è pensato come un momento speciale da vivere a tu per tu, in due giocatori. Quindi sarebbe necessario che giocasse un solo genitore con il proprio figlio e, in caso di famiglie con più figli, che si ricavassero tempi diversi per ogni figlio. Le sfide sono

pensate per vincere l'imbarazzo che potrebbe crearsi quando i ragazzi iniziano ad essere preadolescenti. Se ci sono delle sfide in cui uno dei due non si sente a suo agio, si possono saltare o rimandare senza problemi, non deve esserci tensione. Quando si raggiunge l'ultima casella, si può fare il percorso a ritroso, così da cercare di vivere tutte le sfide previste nelle 40 caselle, oppure si riprende in un momento successivo per cercare di vivere al meglio ogni sfida. Non è previsto un vincitore né un tempo entro cui terminare, si vince insieme quando si è riusciti ad affrontare tutte le sfide.

Condivisione: Mi sono divertito? Ci sono state delle sfide che mi hanno messo in difficoltà? Quale casella mi ha colpito di più? Ho scoperto qualcosa di nuovo di me stesso? Potessi rigiocare, cosa cambierei?

CAPITOLO 9

Titolo: I CETRIONZOLI

Tema: GUSTO, cosa c'è di gustoso nelle mie relazioni con gli altri? Con i miei amici, con i miei famigliari, con il Signore...

1. Piatti del mondo

Finalità: ampliare gli orizzonti gustativi dei ragazzi, portandoli a conoscere le varietà culinarie di diverse parti del mondo.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 45'

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente:

- mappa del mondo;
- immagini di piatti tipici;
- colla.
-

Istruzioni:

Ad ogni gruppo vengono consegnate una mappa del mondo e diverse immagini raffiguranti piatti, frutti... tipici di una località. I ragazzi, dopo aver osservato tutte le immagini molto attentamente, dovranno incollarle sulla cartina, al posto che sembra loro quello giusto.

Vince la squadra che ne ha indovinate il maggior numero.

Varianti 6-8: si divideranno i bambini in due/tre sottogruppi, in base al numero dei componenti, e ad ognuno di essi si assegnerà solo una parte della cartina geografica, così da rendere più facile la collocazione delle immagini. Al termine, in bambini ritorneranno in gruppo e realizzeranno la cartina unica.

Varianti 11-14: ogni squadra sceglierà sul proprio smartphone immagini raffiguranti piatti e frutti tipici da assegnare alla squadra avversaria. Dopo averle trovate, il ragazzo le invierà ad un avversario che, a sua volta, le mostrerà al resto della squadra (potrà girare il suo smartphone o condividerle sul gruppo whatsapp).

Attenzioni COVID: prima dell'attività, gli animatori invieranno ai ragazzi l'immagine della cartina geografica, essi avranno il compito di stamparla e portarla con sé nello zainetto, insieme ad una penna. Durante l'attività verranno proiettate le immagini e ogni ragazzo dovrà segnare sulla propria cartina il luogo di appartenenza di quel piatto. Dopo aver visionato tutte le immagini e averle segnate sulle mappe personali, in ogni gruppo ci si confronterà e si produrrà un'unica mappa culinaria che sarà gestita solo dall'animatore.

Attenzioni educative: è bene che gli animatori guidino la discussione durante la scelta della collocazione delle immagini, così da evitare che le personalità più forti prevarichino su quelle più deboli. Nella variante covid è importante che gli animatori si accertino per tempo che tutti siano in possesso dell'occorrente necessario per poter partecipare al gioco, così da evitare che alcuni ne restino esclusi.

Condivisione: al termine del gioco si può riflettere insieme ai ragazzi in merito alla grande quantità di piatti che esistono nel mondo e di come sia diverso il gusto di ognuno di noi; si può anche chiedere loro se hanno mai avuto la possibilità di gustare prodotti tipici di alcuni paesi che hanno visitato.

Note:

2. Ad ognuno il proprio gusto

Finalità: aiutare i ragazzi a cogliere l'importanza e la ricchezza della diversità di ognuno di noi. Portarli a comprendere che avere gusti differenti gli uni dagli altri non vuol dire apparire non "normali" agli occhi di chi ci sta intorno, ma solo differenti.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 60' Spazio: aperto, di grande dimensione.

Occorrente:

- block-notes;
- penna;
- smartphone.
-

Istruzioni:

L'attività si svolgerà all'aperto (per le strade della città o in un boschetto o in un altro luogo molto grande). Ogni ragazzo sarà munito di block-notes, penna e smartphone. La passeggiata sarà interrotta continuamente dagli animatori che chiederanno ai ragazzi di osservare l'ambiente circostante e fotografare e annotare sui taccuini due dettagli di volta in volta differenti: un dettaglio che considerano brutto e uno bello, poi uno disgustoso e uno apprezzabile, poi uno che gli provoca tristezza e uno felicità, etc. Al termine dell'attività si tornerà in oratorio e si condivideranno foto e suggestioni scritte. Varianti 6-8: l'attività potrà essere svolta all'interno, in un ambiente abbastanza grande che permetta ai bambini di rimanere distanziati, in tal caso le immagini potranno essere proiettate. I bambini, su un proprio personale cartoncino, coloreranno lo spazio corrispondente a ciascuna immagine, in base a cosa essa suscita loro.

Varianti 11-14: al termine dell'attività si potrà chiedere ai ragazzi di scegliere una delle foto che hanno scattato, quella che maggiormente hanno preferito, e di pubblicarla sul proprio profilo Instagram o sulla pagina Facebook del GREEST. Descriveranno, nella didascalia, cosa di "gustoso" c'è stato in quella giornata.

Attenzioni COVID: in caso di impossibilità ad incontrarsi, si utilizzi la variante 6-8 anni anche per le altre fasce d'età, fornendo in anticipo lo schema da colorare e proponendo le immagini a distanza.

Attenzioni educative: durante l'uscita è fondamentale che gli animatori prestino molta attenzione ai ragazzi affinché restino sempre con il gruppo. Inoltre, durante l'attività, in tutte le Varianti, è bene che i ragazzi si sentano liberi di esprimersi. Infatti, compito dell'animatore sarà quello di porsi come moderatore della discussione quando lo riterrà più opportuno.

Condivisione: al termine dell'attività si condividerà con i ragazzi che ognuno ha i propri gusti: quel che per uno può essere bello, per un altro può essere brutto e viceversa, per cui occorre allenarsi a guardare le cose con lo sguardo degli altri. Nonostante queste differenze, tutto quello che hanno visto e fotografato esiste (e co-esiste) in natura, poiché entrambi importanti. Così tutti quanti noi dobbiamo imparare a convivere con chi ci sembra troppo diverso o lontano dai nostri gusti.

Note:

3. Tutti pazzi in cucina

Finalità: dare la possibilità ai ragazzi di testare la bellezza dello “stare ai fornelli”, invogliarli a sperimentare sapori e dar loro l’opportunità di mettersi in gioco in un campo che molto spesso è lontano dalla loro quotidianità.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 60’

Spazio: l’attività è pensata per essere fruita anche solo online

Occorrente: ingredienti assegnati da animatori; attrezzi da cucina. Istruzioni: gli animatori sceglieranno degli ingredienti che assegneranno ad ogni gruppo/squadra. Questi saranno la base di una ricetta che ogni ragazzo dovrà preparare insieme ad un componente della propria famiglia (agli ingredienti assegnati potranno aggiungerne altri per rendere più gustosa la ricetta). Una volta preparato il dolce o il salato dovranno postare una foto sulla pagina Instagram o Facebook del Grest. La foto che riceverà più like, assegnerà 5 punti alla squadra cui appartiene il ragazzo che ha postato la foto.

Varianti 6-8: i più piccoli potranno essere liberi di scegliere una pietanza a loro piacimento, senza i vincoli degli ingredienti scelti dagli animatori.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno eseguire la ricetta senza l’aiuto di un adulto e realizzare una video-ricetta da postare.

Attenzioni educative: gli animatori dovranno verificare che tutti i ragazzi siano nelle condizioni di poter partecipare al contest. Qualora non lo fossero, pensare a dei ruoli alternativi per tali ragazzi, ad esempio quello di giudici di gara che devono assistere a distanza alle preparazioni o devono assegnare dei punti bonus da aggiungere a prescindere dai like ricevuti dalla foto sui social.

Condivisione: per molti ragazzi, sarà probabilmente la prima volta che utilizzano un attrezzo da cucina o “maneggiano” un determinato ingrediente (es. carne cruda); chiedere loro com’è stato mettersi ai fornelli, cosa hanno provato dopo aver finito di cucinare, se vorranno ripetere l’esperienza, com’è stato l’approccio con un ingrediente che magari non è nei propri gusti.

CAPITOLO 10

Titolo: IL SANGUINARIO

Tema: GUSCIO, l'importanza di proteggere chi è più debole e in difficoltà. E io come mi proteggerò?

1. Guscia e Sguscia

Finalità: sperimentare, nel divertimento del gioco, la necessità di trovare un guscio di protezione dai pericoli che incombono.

Destinatari: tutti

Durata: manche da 15' ca.

Spazio: esterno, di grandi dimensioni.

Occorrente:

- gessetti o nastro telato per segnare le aree nel campo.
-

Istruzioni:

All'interno del campo da gioco, individuare 4-5 aree cui sarà assegnato il nome di un ortaggio in stile GGG: es. cetrionzolo, pomodoronzolo, cipollonzolo, carotonzolo, melanzanzola. Nella prima manche, una squadra si disporrà liberamente nelle diverse aree (ogni ragazzo potrà scegliere la propria), mentre l'altra formerà gruppi di quattro ragazzi che si tengono per mano (la bocca del gigante). L'animatore/conducente nominerà un ortaggio: tutti coloro che si trovano in quello spazio, devono fuggire e trovare spazio in qualche altra area, mentre "la bocca del gigante" deve "mangiare" gli avversari, catturandoli (ossia facendo passare sotto le braccia il fuggitivo prima che esso arrivi nell'area di un altro ortaggio e si salvi). Poi si invertiranno i ruoli delle squadre. Vince chi, nel tempo stabilito, cattura/mangia il maggior numero di componenti della squadra avversaria.

Attenzioni COVID: fare "bocche" in cui non si tengano per mano, ma i singoli giocatori per mangiare dovranno dire ad alta voce il nome del giocatore preda. Per ogni manche i giganti pos- sono chiamare un solo nome.

Attenzioni educative: con i bambini più piccoli sarà importante limitare la grandezza del campo per evitare che si stanchino troppo nella corsa.

Condivisione: nella storia, per Sofia, il cetrionzolo diventa l'unica via di salvezza, in quanto guscio protettivo che, seppur non troppo accogliente, si rivela perfetto per nascondersi, almeno in un primo momento. In cosa o in chi ci rifugiamo noi quando abbiamo paura? È un guscio comodo o scomodo? È accogliente o solo necessario? È l'unica alternativa che abbiamo o lo abbiamo scelto tra tanti?

Note:

2. Sotto il guscio

Finalità: comprendere l'importanza di avere qualcosa o qualcuno che ci protegga, come guscio, in alcuni momenti.

Destinatari: tutti

Durata: manche da 15'

Spazio: esterno, grande

Occorrente:

- un foglio di giornale grande (2 pagine unite) per ciascun partecipante.

-

Istruzioni:

Nel campo, sul lato corto, andranno segnate una linea di partenza e una linea di arrivo dall'altra parte. I bambini e i ragazzi saranno divisi in due squadre: quella di Sofia e quella degli Inghiotticciviva. La prima, si posizionerà lungo la linea di arrivo, la seconda si posizionerà fuori dal campo. Al fischio dell'arbitro, la squadra di Sofia dovrà correre dalla linea di partenza a quella di arrivo, mettendosi sotto il guscio (il foglio di giornale) per ritenersi completamente salva. Quella dell'Inghiotticciviva dovrà cercare di acchiappare i fogli di giornale degli avversari nel tragitto che questi dovranno compiere. Arrivati dall'altra parte "i Sofia", dovranno poi tornare indietro, sempre con il pericolo Giganti incombente e così, avanti e dietro, con il guscio come unica possibilità di salvezza. La seconda manche vedrà i ruoli delle squadre invertiti. Vince la squadra che riesce a fare più viaggi prima che tutti i suoi giocatori vengano acchiappati.

Attenzioni COVID: la cosa importante è che ciascuno abbia il proprio foglio di giornale. Ogni ragazzo dovrà igienizzare le mani prima di iniziare ogni manche.

Attenzioni educative: fare attenzione che il terreno di gioco non sia troppo scivoloso perché il gioco prevede una certa velocità.

Condivisione: al termine del gioco, riflettere insieme ai bambini e ai ragazzi sul significato del "guscio" utilizzato durante il gioco.

Abbiamo qualcosa o qualcuno che, nella vita, ci protegge come il foglio di giornale ha fatto con noi in questo gioco? Ora osserviamo il foglio di giornale: c'è ancora? È molto sgualcito? Noi che ruolo diamo ai nostri "gusci"? Come ci prendiamo cura di loro? Come li valorizziamo per la loro importanza?

Note:

3. Gusci quasi scrigni

Finalità: riflettere sulle cose della vita che vanno protette.

Destinatari: tutti

Durata: 30' **Spazio:** in presenza/online

Occorrente: (per ogni ragazzo)

- pannolencio o tnt;
- ago e filo/nastro
- forbici;
- colla a caldo o biadesivo,
- un bottone.

Istruzioni:

Ogni ragazzo riceverà un kit con un pezzo di pannolencio o TNT di 12x30cm, un bottone e materiale decorativo. Dovrà procurarsi colla a caldo o biadesivo o forbici e filo per "cucire" una tasca. Con questo materiale dovrà realizzare un "guscio-scrigno" (del formato di un astuccio per occhiali) nel quale riporre dei biglietti in cui andrà a scrivere le cose che ritiene più preziose ed importanti per la sua vita; quelle da custodire e proteggere "al massimo".

Attenzioni educative: i bambini avranno bisogno dell'aiuto di genitori o animatori; diversamente, si potrà fornire loro una base di "guscio-scrigno" che andrà solo decorato con bottoni, pailletes, pietre, stickers e tutto quanto possa essere utile a tale scopo.

Condivisione: viene condiviso quanto ciascuno ha scelto di riporre nel guscio-scrigno di più prezioso per la propria vita.

CAPITOLO 11

Titolo: SCIROPPO E SCOPPI

Tema: GIOIA, quando saltiamo di gioia e perché? Come si fa a custodire questo stato d'animo?

1. JOYchiamo

Finalità: attraverso tanti piccoli giochi, imparare a gioire delle piccole cose, come fa il GGG con lo sciroppo frizzante.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 90'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni, tale che si possano posizionare diversi stand in punti sufficientemente distanti fra loro.

Occorrente:

- materiale di cancelleria vario;
- carte gioia/emozioni per lo stand 1;
- cesti;
- ostacoli;
- testo di canzoni;
- materiale per preparare lo sciroppo;
- fogli e penne;
- un colore per ciascun ragazzo;
- un bersaglio; un metro;
- lista parole per stand 6.

Istruzioni:

Si tratta di un gioco a stand, nel quale si possono far sfidare due squadre o far giocare un singolo gruppo per ogni stand. Nel secondo caso si consiglia di dare un tempo massimo entro il quale le singole prove devono essere affrontate in maniera tale da poter, alla fine, assegnare un punteggio. Per ogni stand è necessario che vi sia almeno un animatore/arbitro.

- Stand 1: la lingua dei giganti.
Ad ogni squadra viene affidato un piccolo gruppo di carte disposte come nel gioco "Memory". Al via dell'animatore, il primo della squadra gira una sola carta, senza toccare le altre: troverà una parola. Dovrà correre verso la postazione "base" del proprio gruppo – posto ad una certa distanza e raggiungibile superando alcuni ostacoli - e scegliere se inserire la parola fra quelle che sono sinonimi della parola gioia, o che hanno un significato ad esso correlato, o se inserirle nel cesto delle altre emozioni. Appena tornerà dal resto della squadra potrà partire il secondo giocatore. Vince la squadra che ha posizionato meglio le carte e anche nel minor tempo possibile.
- Stand 2: JoySpot.
Ogni squadra dovrà progettare, realizzare e presentare ad un'attenta giuria di qualità uno spot che sponsorizzi la Gioia. Vince lo spot migliore.
- Stand 3: nella terra dei giganti.
Ogni squadra dovrà trovare e consegnare all'animatore dello stand tre oggetti il cui nome inizia con ognuna delle lettere che formano la parola "gioia". Vince la squadra che colleziona, nel minor tempo possibile, tutti gli oggetti.

- Stand 4: la ricetta dello sciroppio.
Ogni squadra dovrà assaggiare (ad ognuno il suo bicchiere) un po' del famoso sciroppio del Gigante. Dovrà poi cercare di indovinare più ingredienti possibili. Avrà massimo tre tentativi. Vince la squadra che indovina più ingredienti.
- Stand 5: salti da gigante.
Lo sciroppio provoca tantissimi salti ai giganti che lo bevono, ma anche alla nostra Sofia. Perché non sfidare i ragazzi ad una prova di salto in alto o in lungo? Salto in alto: gli animatori avranno fissato un bersaglio sul muro, sufficientemente in alto. Ogni giocatore, al via dell'animatore, dovrà saltare e cercare di arrivare a toccare il bersaglio con un colore. L'animatore darà un punteggio per ogni giocatore che sarà riuscito a toccare il bersaglio saltando. Salto in lungo: l'animatore provvederà a stendere un metro lungo il percorso di gara e il punto di partenza. Ogni ragazzo dovrà effettuare il proprio salto cercando di arrivare il più lontano possibile. Vince la squadra che, con la somma dei metri saltati da ciascun giocatore, raggiunge una determinata cifra.
- Stand 6: anche i giganti hanno un cervello.
L'animatore dello stand consegnerà ad ogni squadra una lista di 4-5 parole. Queste saranno, ovviamente, collegate fra di loro. Il gruppo dei ragazzi dovrà trovare la parola che si collega a tutte quelle fornite dall'animatore. Per esempio, fornendo le parole: sciroppio, petacchio, letizia, festa; i ragazzi dovranno indovinare la parola "Gioia". Vince la squadra che completa la serie nel minor tempo possibile.

Dopo aver terminato ogni prova, l'animatore dello stand fornisce alla squadra un pezzo di puzzle speciale: servirà alla fine per comporre la frase "Un petacchio è un segno di gioia. È una musica per l'orecchio! È un marcio nuziale. Adesso noi prende un sorso di questo stupendo sciroppio e tu vedrà il risultato". L'intero gioco è vinto dalla squadra che, nel complesso, ha totalizzato il maggior numero di punti.

Varianti 6-8: ogni stand può prevedere delle semplificazioni che si riportano di seguito.

- Stand 1: utilizzare parole non complicate o, se necessario, utilizzare delle immagini. Non inserire ostacoli nel percorso o, per lo meno, non troppo difficili da superare.
- Stand 2: anziché l'ideazione di uno spot, si potrebbe chiedere ai bambini di modificare le parole di una canzone triste per farla diventare gioiosa (fornire il testo).
- Stand 3: diminuire il numero degli oggetti.
- Stand 4: rendere semplici gli ingredienti ed aumentare il numero di tentativi a disposizione.
- Stand 5: scegliere una sola delle due prove.
- Stand 6: scegliere solo delle parole semplici.
- Prova finale: anziché pezzi della frase, si potranno dare pezzi dell'immagine di riferimento del capitolo (del sussidio del grest o del romanzo).

Varianti 11-14: ogni stand può prevedere delle Varianti che si riportano di seguito.

- Stand 1: si potrebbero anagrammare le parole. I ragazzi, quindi, dovranno prima di partire segnare sulla carta la parola corretta e poi consegnarla. Rendere il percorso ad ostacoli o farlo compiere saltellando su un piede solo, o correndo all'indietro...
- Stand 2: Lo spot deve essere accompagnato necessariamente almeno da un jingle musicale (con testo di senso compiuto).
- Stand 3: invece degli oggetti (o anche oltre agli oggetti) i ragazzi dovranno pensare a tre parole e comporre una poesia cercando di riprodurre il linguaggio dei giganti.

- Stand 4: oltre ad indovinare gli ingredienti, i ragazzi dovranno provare a scrivere la ricetta nei dettagli. Vince chi si avvicina di più nelle quantità degli ingredienti e nei procedimenti.
- Stand 5: posizionare più bersagli, ad ognuno dei quali corrisponderà un punteggio differente in base all'altezza e alla difficoltà di raggiungimento.
- Stand 6: consegnare tre liste, le parole che completano le tre liste potrebbero essere "Grandi – Giganti – Gioiosi".

Attenzioni COVID: per escludere qualsiasi interazione all'esterno del piccolo gruppo basterà organizzare il gioco in maniera che ci sia solo una squadra per stand e che il fattore determinante per la conquista dei punti sia il tempo. Sarà importante, negli stand per i quali è previsto l'utilizzo di materiali, organizzare gli stessi in maniera che ogni piccolo gruppo abbia il proprio, senza dover riutilizzare qualcosa già utilizzato da altri, e che un solo giocatore lo maneggi. Se ciò non fosse possibile, prevedere il tempo per la corretta sanificazione del materiale.

Attenzioni educative: sia nella versione a tempo, sia in quella a squadre è bene che l'arbitro che assegna il punteggio ad ogni squadra/piccolo gruppo tenga presente il tempo, ma anche la qualità di quanto prodotto dai ragazzi. È consigliabile che i singoli punteggi vengano comunicati alla fine del gioco o i ragazzi potrebbero scoraggiarsi o esaltarsi troppo durante il gioco, cosa che potrebbe inficiare lo svolgimento di ogni singola prova.

Condivisione: il nostro Gigante prova una grande gioia nel bere un po' di ottimo e frizzante sciroppo. Giocare con i nostri amici, poter correre e muoverci dopo essere stati tanto tempo chiusi e fermi in casa, che emozioni ci provoca? Prima della pandemia, davamo un po' per scontata la gioia di tutte queste piccole cose? Inoltre, spesso abbiamo comportamenti e abitudini che non ci fanno stare bene e dimentichiamo che la meta più importante è guardarsi indietro e pensare "Sono stato felice". Per cui... mai rimandare la gioia!

Note:

2. La tombola delle emozioni

Finalità: imparare a dare un nome alle varie emozioni, nelle loro varie sfumature e intensità; dedicarsi alla alfabetizzazione emotiva.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto, di ampie dimensioni.

Occorrente:

- un tabellone per gli animatori;
- un tabellone per squadra disegnato sul terreno di gioco;
- tessere da estrarre su cui è segnata un'emozione anziché un numero;
- sacchetto da cui estrarre le tessere.

Istruzioni:

Gli animatori avranno preparato un grande tabellone raffigurante tutte le cartelle di ogni singola squadra e una tabella per ogni squadra disegnata sul terreno di gioco. La "cartella" sarà in tutto uguale a quelle della tombola: al posto dei numeri saranno raffigurate, con delle emoticon, le diverse emozioni. Un animatore estrae le tessere e nomina l'emozione, un giocatore per squadra corre a coprire la casella dell'emozione nominata, se presente sulla cartella. Per coprire la casella, però, è necessario mimare la stessa emozione e continuare a farlo fino alla fine della partita. Quando viene "chiamata" un'emozione assimilabile alla gioia, la squadra che possiede quella casella, per coprirla, dovrà prima cantare il ritornello del ban del Grest all'unisono. Vince chi copre tutte le immagini (le vincite intermedie sono le classiche: ambo, terna, quaterna, cinquina). In caso di parità, per vincere il premio, le squadre dovranno sostenere delle piccole sfide (cantare l'inno del Grest, recitare una poesia, fare un balletto...): saranno i componenti delle altre squadre, insieme agli animatori, a decretare il vincitore della mini-sfida.

Varianti 6-8: sulla cartella della squadra, per ogni casella, oltre all'emoticon dell'emozione, scrivere anche il nome.

Varianti 11-14: aumentare la difficoltà delle emozioni, utilizzando magari dei sinonimi invece dei nomi più comuni o raffigurando sulla cartella della squadra solo una parte dell'emoticon (solo gli occhi o solo la bocca); aumentare anche la difficoltà delle prove in caso di mini-sfida per parità.

Attenzioni COVID: disegnare la "cartella" della tombola a terra, su un grande spazio, permette di far mantenere le distanze. Attenzioni educative: per i più piccoli in modo particolare o per le emozioni più difficili da riconoscere, prima di iniziare il gioco potrebbe essere utile presentare le emoticon in modo che tutti possano prendere confidenza con le espressioni rappresentate e imparino ad associarle correttamente al loro nome.

Condivisione: al termine dell'attività riflettere insieme chiedendo ai ragazzi "hai avuto difficoltà a riconoscere le emozioni?", "ce ne sono alcune che non avevi mai sentito prima?", "ce n'è una che ti è più nota perché la provi più spesso?".

CAPITOLO 12

Titolo: VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI

Tema: GIOCO, un tempo meraviglioso di ogni momento della vita.

1. Povero GGG!

Finalità: fare esperienza di cooperazione all'interno della squadra riproponendo, attraverso diverse sfide di squadra, l'episodio in cui i giganti si prendono gioco del GGG.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 120'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente:

PRIMO GIOCO:

- (per ciascuna squadra) 1 sedia;
- 1 cerchio;
- 1 bastone.

SECONDO GIOCO:

- (per ciascuna squadra) birilli;
- 1 fune di 6 mt.

TERZO GIOCO:

- (per ciascuna squadra) occorrente a scelta per preparare il percorso ad ostacoli;
- 1 benda.

Istruzioni:

Si tratta di un gioco a squadre, a manche. Al termine di ogni singola sfida, viene decretato il vincitore. Vince il gioco la squadra che complessivamente ha totalizzato il punteggio più alto. Si sfidano due squadre per volta. Nel caso in cui ci siano più di due squadre, organizzare il gioco in modo tale che a sfidarsi siano sempre squadre avversarie. Si riportano di seguito le diverse sfide.

- Il volo di GGG.

Considerando come spazio da gioco un normale campo rettangolare, è importante che, prima di iniziare, gli animatori abbiano disposto due sedie al centro dei lati corti, un metro fuori dal campo. Un componente per ogni squadra deve mettersi sopra la sedia con un bastone, mentre gli altri componenti della squadra devono cercare di lanciare un cerchio (che rappresenta il GGG), in modo che questo si infili al bastone. Il giocatore sulla sedia può muoversi per cercare di afferrare il cerchio, purché non scenda mai dalla sedia. I giocatori in campo possono muoversi liberamente, tranne chi ha il cerchio in mano, che può compiere massimo tre passi e poi deve tirare o passare il cerchio a qualcun altro. Nel caso in cui 2 giocatori, avversari, afferrino il cerchio contemporaneamente si effettua un duello a due, come nel basket. Non si può lanciare il cerchio al giocatore sopra la sedia da dietro la linea di metà campo. Ogni volta che il cerchio si infila correttamente sul bastone, la squadra guadagna un punto. Vince chi, al termine del tempo prestabilito, ha più punti.

- La corsa dei giganti.

Prima del gioco è importante che gli animatori abbiano tracciato, con i birilli, due percorsi uguali, uno per squadra. Le due squadre avversarie gareggiano contemporaneamente. Il primo giocatore prende la fune, ci sale a cavalcioni e corre lungo l'intero percorso. Tornato

al punto di partenza fa salire il secondo giocatore, entrambi corrono lungo il percorso e così via fino all'ultimo componente della squadra. Vince la squadra che completa per prima il percorso con tutti i suoi giocatori a cavalcioni della fune.

- **Attento agli ostacoli!**

Prima del gioco è importante che gli animatori abbiano creato due percorsi ad ostacoli, uno per squadra. Gareggiano le due squadre contemporaneamente scegliendo un proprio giocatore che compirà la sfida per tutto il gruppo. Al via, un giocatore bendato dovrà terminare il percorso ad ostacoli solamente ascoltando le indicazioni del resto della sua squadra che si troverà ad un angolo del percorso di gara e che non potrà avvicinarsi al giocatore bendato. Prima di iniziare, ogni squadra dovrà aver decodificato un codice sonoro per indicare i movimenti da compiere: es. un battito di mani - un passo AVANTI; un "hop hop", un passo a DESTRA... Vince la manche il giocatore che, guidato dai compagni, termina per primo il percorso ad ostacoli.

Varianti 6-8: con i bambini più piccoli, i giochi 2 e 3 si possono svolgere tranquillamente senza alcuna modifica, mentre il gioco n.1 necessita di alcune semplificazioni. È preferibile sostituire il cerchio con uno realizzato di cartone e, a meno che non si tratti di bambini già abituati alle regole del basket, è opportuno anche eliminare la regola dei tre passi massimo con il cerchio in mano, lasciando libero il movimento o inserendo un fischio dell'arbitro che immobilizzi il giocatore al momento ritenuto opportuno.

Attenzioni COVID: ogni gioco può essere svolto con alcuni accorgimenti particolari da effettuare ad ogni manche.

Nel primo gioco è opportuno che i ragazzi giochino con i guanti e che, al termine di ogni manche, vengano igienizzati cerchio, bastone e mani con guanti.

Nel secondo gioco è opportuno che la lunghezza della corda tenga conto del numero dei partecipanti e che si consideri il distanziamento di minimo 1mt tra i giocatori quando sono a cavalcioni. Il segno della distanza può essere anche reso visibile con un colore.

Nel terzo gioco la benda è personale e monouso.

Attenzioni educative: se le squadre sono numerose, è opportuno che gli animatori realizzino più campi da gioco e che le sfide si svolgano in parallelo tra coppie di squadre in modo da limitare l'attesa.

Condivisione: al termine dell'attività far riflettere i ragazzi sull'importanza del gioco e del suo aspetto centrale nella vita di ogni oratorio e dell'attività estiva. È importante evidenziare che il gioco incoraggia gli appartenenti al gruppo a raggiungere gli obiettivi prefissati, riuscendo a trasformare la competizione tra i singoli individui in un motore di sano divertimento e di condivisione gioiosa.

2. Bulli per gioco?

Finalità: riflettere su quanto possa essere importante saper distinguere uno scherzo e un vero gioco, da un gesto di bullismo. Condividere il giusto atteggiamento, prendendo spunto dall'episodio della storia in cui i giganti si prendono gioco del GGG.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 120'

Spazio: chiuso, di piccole dimensioni (l'attività può svolgersi anche interamente a distanza).

Occorrente:

- (per ciascun partecipante) un pc o cellulare per collegarsi;
- 1 carta tabù da preparare secondo le indicazioni fornite.

Istruzioni: prima dell'attività, è importante che gli animatori abbiano contattato ciascun partecipante e abbiano fatto preparare delle carte con dei termini particolari che fanno riferimento al tema del gioco, del bullismo, di situazioni in cui si può assistere e sperimentare sia il gioco sia episodi di prevaricazione. Alcuni esempi possono essere proprio: gioco, scherzo, divertimento, bullo, estate, internet, social network, presa in giro, violenza, risate... Su ogni carta, saranno anche specificate le parole tabù che non potranno essere usate dai ragazzi per far indovinare la parola della carta. Ad esempio, per la carta "Social Network" le parole tabù potranno essere: Facebook, Instagram, tag, rete, sociale.

Ad ogni partecipante sarà assegnata una parola differente.

Al via dell'attività, i partecipanti, a turno, si impegneranno a spie-gare e a far indovinare la parola al resto del gruppo, facendo attenzione a non usare le parole tabù. Se si è completamente a distanza, è indispensabile che gli animatori gestiscano l'interazione, assegnando i turni di gioco e facendo attivare i microfoni a ciascun ragazzo in modo ordinato. In questa prima fase dell'attività, ascoltando le descrizioni utilizzate da ciascuno per descrivere le parole date, si avrà già modo di riflettere insieme sui temi, ma anche sul fatto che è importante saper distinguere il gioco, e lo scherzo, dal bullismo. Si entra poi nello specifico presentando ai ragazzi due diverse situazioni rispetto alle quali loro dovranno valutare se si tratta di un episodio di bullismo o di uno scherzo.

Esempio 1: I ragazzi hanno dato dei soprannomi a Marco, come "elefante" e "ippopotamo". A Marco non piacciono tutti questi soprannomi. Egli condivide la stanza con tre coetanei. Ieri, prima di andare a letto, hanno spremuto del dentifricio sul suo letto. Marco non se ne è accorto. Quando è andato a letto, il pigiama e i capelli si sono sporcati di dentifricio. Tutti gli altri ragazzi nella stanza hanno cominciato a ridere e ad indicarlo. Marco ha pianto di fronte a loro ed è corso in bagno.

– Vengono poste le seguenti domande: "Questo è bullismo, o è solo uno scherzo? Come fai a saperlo? Come si sente Marco?" È importante distinguere il bullismo da discussioni, liti, contese e scherzi. Il bullismo non è un gioco rude. Quando due o più ragazzi della stessa forza fisica litigano o lottano, non si tratta di bullismo.

Esempio 2: Oggi, quando Rosa è tornata da scuola, non è riuscita a trovare le sue compagne di stanza. Le ha cercate in camera da letto, poi in soggiorno e infine in cortile. Tuttavia, sembrava non esserci nessuno. È tornata in camera da letto e ancora una volta le ha cercate. Improvvisamente sono uscite dall'armadio urlando ad alta voce, Rosa ha iniziato a ridere, anche se era un po' spaventata.

– Vengono poste ai ragazzi le seguenti domande: "È bullismo, o è solo uno scherzo? Come fai a saperlo? Come si sente Rosa?" Si chiede, inoltre, come hanno capito che era bullismo, piuttosto che uno scherzo e se uno scherzo può diventare bullismo e anche se è possibile il contrario.

Sulla base della riflessione emersa, si stileranno le differenze tra il gioco e il bullismo. Tali differenze saranno condivise online.

Varianti 6-8: fornire direttamente le carte e chiedere in anticipo il supporto dei genitori durante lo svolgimento dell'attività. Per loro, l'animatore può utilizzare le situazioni proposte, ma anche inventare nuove situazioni più vicine a questa età. Può provare anche a far raccontare una situazione sulla base del suo vissuto personale.

Attenzioni educative: è importante la presenza degli animatori che guidino i ragazzi a trovare le giuste soluzioni alle situazioni esposte e che facciano emergere, stimolandoli, un punto di vista personale e concreto sull'argomento preso in esame.

Condivisione: far riflettere i ragazzi sull'importanza dell'atteggiamento verso gli altri durante un gioco. Se nel gruppo si è creato un buon clima di fiducia e intimità, l'animatore può porre ai ragazzi delle domande stimolo per avviare una riflessione condivisa sul tema che permetta di approfondire il percorso.

CAPITOLO 13

Titolo: CACCIA AI SOGNI

Tema: GUADAGNARE, i sogni dei bambini e ragazzi per restituirli possibili aiutando a rappresentarli e realizzarli

1. Acchiappa sogni

Finalità: comprendere il valore della conquista; riflettere sull'importanza di "guadagnarsi" la propria felicità, concretizzando a piccoli passi i propri sogni.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 45' Spazio: aperto/chiuso, ampio

Occorrente:

- (per ogni squadra) numeri della tombola (da 1 a 50);
- una scatola per scarpe a cui fare un foro (del diametro appena più ampio dei numeri della tombola che di qui saranno estratti);
- post - it.
- 1 bastoncino di legno (per ciascun partecipante)
- 1 barattolo o vasetto di yogurt (per ciascun partecipante)
-

Istruzioni: il gioco è in due fasi a immagine del GGG che acchiappa i sogni con il retino e poi li inserisce nei barattoli.

- I. Per la prima fase, occorre preparare una parete dove apporre i post-it assegnando a ciascuno di essi un punteggio da 1 a 5. Ogni partecipante avrà a disposizione un bastoncino di legno. Il gruppo avrà a disposizione in totale 15 minuti. Ad una distanza di circa 4 metri dalla parete, a turno ogni ragazzo correrà verso la parete e, con il bastoncino, dovrà "acchiappare" il post-it e portarlo al gruppo ritornando indietro, permettendo al secondo compagno di partire così alla volta della parete. Obiettivo di questa fase è acchiappare più sogni possibili nel tempo stabilito.
- II. Un componente del gruppo avrà il ruolo di "lancia sogni" con la scatola in mano al cui interno saranno posti i numeri della tombola. Gli altri partecipanti avranno in mano il loro barattolo. Tutto il gruppo si posizionerà a 4 metri dal "lancia sogni". A turno, ogni componente correrà a 1,5 mt. dal "lancia sogni", mettendosi seduto e posizionandosi sotto la scatola. Il "lancia sogni" dovrà cercare di far cadere un numero della scatola nel vasetto del compagno. Una volta acchiappato il sogno, dovrà correre indietro per far partire il successivo compagno, fino ad un tempo di 15 minuti. Si conteranno, infine i punti accumulati, sommando i sogni nei vasetti.

L'obiettivo del gioco è guadagnare punti e avvicinarsi al numero massimo di 200 sommando quelli della prima e della seconda fase.

Varianti 6-8: si può evitare il fattore tempo, potrebbe essere ansiogeno e non permettere ai bambini di concentrarsi.

Attenzioni COVID: in queste prove possono essere mantenute le distanze senza problemi. Nel caso in cui il gioco debba essere fatto direttamente a distanza, può essere svolto comunque attaccando i post-it alla parete di una stanza opposta alla telecamera in modo tale da poter vedere i movimenti

di ciascuno. La stessa cosa è possibile con la scatola, solo che ognuno dovrà far cadere il tassello della tombola nel proprio vasetto.

Attenzioni educative: è un gioco che allena il coordinamento oculo-manuale oltre alla motricità generale. Proporre ai bambini di fare 4 respiri profondi prima di iniziare il gioco, in modo da abbassare i livelli di ansia che potrebbe presentarsi.

Condivisione: riflettere insieme sulle sensazioni provate nella conquista di un sogno/post-it. Quel sentimento di entusiasmo, gioia e coinvolgimento è ciò che si prova anche quando ci si riesce a conquistare qualcosa nella vita con sacrificio (es. un bel voto, ...).

Note:

2. Diamo colore ai sogni

Finalità: permettere ad ogni ragazzo di guadagnarsi il proprio sogno simbolico, componendolo e racchiudendolo in un barattolo.

Destinatari: 6 -10 anni

Durata: 60'

Spazio: ciascuno può realizzarlo a casa o in oratorio

Occorrente:

- una scatola di sale fino;
- gessi colorati o pennarelli inutilizzati e poco funzionanti (ma non del tutto scarichi);
- un piccolo barattolo di vetro;
- un bastoncino di legno lungo; piatti o bicchieri.

Istruzioni:

Permettere ai ragazzi di esprimere, attraverso i colori, il loro sogno, componendolo all'interno del proprio barattolo. Prima di iniziare, introdurre l'attività spiegando che ognuno può farlo simbolicamente e dare loro qualche minuto per pensare ai colori capaci di renderlo visibile. Ogni bambino sceglie i gessi colorati o i colori, che rappresentano il proprio sogno e, nel proprio piatto, inseriscono il sale (attenzione che non sia troppo) iniziando a sfregare sopra esso il gesso colorato scelto o il colore, in modo da colorare il sale. Tale operazione si ripeterà per ogni colore scelto; i colori possono essere combinati o lasciati separati. Il sale colorato potrà essere inserito successivamente nel barattolo (usando anche un semplice foglio come di imbuto) con le combinazioni che ognuno sceglie. La fase finale è dedicata ad etichettare il proprio sogno "guadagnato", scrivendone il nome.

Varianti 11-14: con i ragazzi più grandi si può mettere maggiormente in evidenza il ruolo del colore per esprimere le proprie emozioni o aspirazioni. Potrebbe essere proposto il tema del sogno per il proprio futuro professionale.

Attenzioni educative: i colori possono rappresentare emozioni ed aspirazioni in modo simbolico, favorendo la loro espressione senza una vera esposizione, a volte non facile per i ragazzi. Inoltre, il movimento rotatorio con i gessetti sul sale può essere entusiasmante per i ragazzi che si divertiranno con le trasformazioni di colore.

Condivisione: illustrare la propria opera d'arte è il modo migliore per presentare il proprio sogno "salato". Se lo guadagnerà chi saprà farne sorridere l'autore.

CAPITOLO 14

Titolo: UN TROGLOGOBLO PER L'INGHIOTTICCIAVIVA

Tema: GIUSTIZIA, riflettere sui comportamenti giusti ed ingiusti nei confronti di compagni, educatori, famigliari come occasione di crescita

1. Un troglogoblo per l'Inghiotticciaviva

Finalità: riflettere su sogni "giusti" e sogni "sbagliati" (incubi), costruendo il barattolo del troglogoblo per l'Inghiotticciaviva, alla maniera della boule de neige (palla di neve).

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni, con possibilità di piani d'appoggio distanziati.

Occorrente:

- (per ogni gruppo) un barattolo trasparente con coperchio di plastica (qualsiasi forma va bene; si possono riciclare anche quelli di vetro, più diffusi in casa, ma occorre fare attenzione che non si rompa);
- acqua (quella demineralizzata è più cristallina);
- 2 cucchiaini di glicerina (facoltativa, rende il liquido più viscoso quindi una neve che si muove più lentamente; costa poco e si acquista in farmacia o on-line);
- glitter di vari colori, forme e grandezze; fagioli secchi (magici); colla a caldo; etichetta adesiva; pennarello nero a punta fine; un disegno sagomato della fiaba "Jack e il Fagiolo magico" grande abbastanza da poter entrare nel barattolo. Un cerchio a squadra per segnare il punto di arrivo (in alternativa, usare nastro segnaletico);
- un elenco di domande per l'Incubiquiz.

Istruzioni: il gioco prevede due fasi: una di quiz e una di costruzione del barattolo con il troglogoblo per l'Inghiotticciaviva.

- I. Le squadre si disporranno in file dietro la linea del "via". Il conduttore leggerà due tipologie di domande: "giusto/sbagliato" o "come sarebbe..." Nel primo caso, la risposta giusta è unica, nel secondo il giocatore dovrà esibirsi in una piccola imitazione. Le domande "giusto/sbagliato" permettono di conquistare ingredienti speciali che serviranno per la fase due (es. i glitter e i fagioli secchi di decorazione). Sta agli animatori decidere quanti ingredienti speciali assegnare a fine quiz. Le domande del quiz hanno come oggetto i temi più ricorrenti degli incubi dei bambini, in particolare: mostri, insetti e altezze (paura di cadere).

Domande:

- Il pipistrello è l'unico mammifero che sa volare e che purtroppo si attacca ai capelli umani. Giusto o sbagliato? (SBAGLIATO, non si attacca ai capelli).
- "Dracula" è realmente esistito. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, il personaggio è ispirato a un principe di nome Vlad III Dracula, esistito verso la metà del Quattrocento in Valacchia, una regione della Romania, vicina alla Transilvania).
- Come sarebbe uno zombie al quale è andato lo sciampo negli occhi? (Imitare camminata e voce)

- Alcuni ragni sparano la ragnatela come Spider-Man. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, sono i ragni della famiglia Gnaphosidae che evidentemente non hanno pazienza di aspettare che le prede finiscano in una ragnatela già fatta).
- La frase “sei viscido come un serpente” si dice perché il serpente produce un liquido simile al sudore umano che gli permette di strisciare. Giusto o sbagliato? (SBAGLIATO, i serpenti non sudano, hanno anzi una pelle fresca e asciutta).
- Alcuni sognano di cadere da punti molto alti, come ad esempio la Torre Eiffel di Parigi che durante l’anno cambia la sua altezza più volte. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, la struttura è di metallo, quindi può accorciarsi di 15 cm in inverno per via delle basse temperature, mentre nei mesi più caldi può dilatarsi fino a 18 cm).
- A volte facciamo sogni con cani inferociti. Ma anche i cani sognano. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, è stato scoperto che anche loro hanno come noi la fase REM in cui si sogna e di solito sognano azioni quotidiane come correre, giocare, abbaiare).
- Thomas Edison, creatore della lampadina era terrorizzato dal buio. Giusto o sbagliato? (GIUSTO).
- Per uccidere uno scarafaggio basta tagliargli la testa. Giusto o sbagliato? (SBAGLIATO, in realtà possono vivere fino a una settimana senza testa, poi muoiono di fame).
- Invece, ci sono dei vermi che non muoiono se gli tagli la testa. Giusto o sbagliato? (GIUSTO, alcuni vermi marini addirittura rigenerano il proprio corpo, ricostruendo anche la testa).
- Come sarebbe un fantasma che deve andare di corsa al bagno? (imitare camminata e voce).

II. . Ogni gruppo riceverà un kit di base che comprenderà: barattolo trasparente e coperchio di plastica, acqua, sagoma di “Jack e il fagiolo magico”, etichetta adesiva, pennarello e colla a caldo (è meglio se quest’ultima venga usata da un animatore esperto e messa a disposizione di volta in volta in un punto ben preciso dello spazio). Con i materiali che avranno conquistato nella prima parte del gioco oltre che con il kit di base fornito, le squadre dovranno costruire il “troglogoblo in barattolo”. È importante che gli animatori abbiano già realizzato almeno un barattolo per verificare sia i passaggi che le caratteristiche dei materiali (dimensioni, colori, quantità, ecc.). Tra l’occorrente avranno realizzato anche l’immagine sagomata della fiaba “Giacomino e il fagiolo magico” (si trovano disegni sul web). Per rendere impermeabile il disegno, occorre ritagiarlo e plastificarlo. Nella plastificazione, è necessario lasciare un bordo di plastica di almeno 3 mm per evitare che l’acqua penetri attraverso il bordo dell’immagine e la rovini. Di seguito i passaggi per la costruzione:

- Assicurarsi che il tappo si chiuda ermeticamente al barattolo.
- Svitare il tappo, e con la colla a caldo, attaccare la sagoma plastificata, internamente al coperchio (al centro). Per far risaltare meglio il disegno, creare un piccolo spessore con la colla a caldo prima di incollarlo, così da

rialzarlo leggermente. Eventualmente, usare un pezzetto di plastica o legno come base aggiuntiva.

- Se conquistati i fagioli secchi, una volta incollata la sagoma, decorare la base con i fagioli secchi sempre con la colla a caldo, facendo attenzione a lasciare sufficiente spazio alla cremagliera del tappo, altrimenti non si chiuderà più ermeticamente (controllare la chiusura).
- Riempire il barattolo con l'acqua e, se si vuole renderla più densa, aggiungere due cucchiaini di glicerina, lasciando un piccolo spazio di aria per l'ingombro della sagoma (che è minimo).
- Mettere i glitter conquistati un po' alla volta. Mescolare e controllare l'effetto richiudendo il coperchio. Non metterne troppi, altrimenti, invece dell'effetto neve si otterrà l'effetto nebbia.
- Chiudere il barattolo e verificare che non ci siano perdite d'acqua.
- Per rendere la chiusura sigillata, usare colla a caldo intorno al tappo.
- Scrivere l'etichetta adesiva come fossimo il GGG e attaccarla sul retro del barattolo. Attenzioni COVID: nell'assemblare il barattolo, ogni ragazzo deve avere il suo ruolo ed igienizzare le mani prima e dopo ogni passaggio. Si può scegliere di realizzare un barattolo per ciascuno.

Attenzioni educative: quasi tutta la squadra vorrà assemblare il barattolo. L'animatore si assicuri il massimo coinvolgimento, suddividendo i ruoli: chi risponde alle domande, chi assembla il barattolo, ecc. I bambini più piccoli andranno certamente aiutarti nell'assemblare il barattolo.

Condivisione: non tutti i sogni sono belli, "giusti" per le nostre notti serene. Alcuni sono incubi... o, per dirla come il GGG, troglolobi. Al termine del gioco, si può approfondire la riflessione sugli incubi chiedendo loro di raccontare se fanno sogni con questi "protagonisti". Gli educatori si guardino dalla tentazione di indagare o "risolvere" le presunte cause di questi incubi. Già parlarne aiuta i bambini a rielaborare e "alleggerirne" il carico.

2. Sogni 3mendi

Finalità: stimolare risposte reattive e creare allegria, riflettendo su cosa è giusto e cosa è sbagliato.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 30' Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente: nessuno

Istruzioni:

Dividere i giocatori in due gruppi e disporre i giocatori in due file, una di fronte all'altra, assegnando a ciascuno dei numeri. L'animatore chiamerà un numero per volta. I giocatori avversari che hanno quel numero dovranno correre verso di lui. Chi arriva prima risponderà per primo. In questo gioco è importantissima la velocità di risposta: il conduttore farà una richiesta, il giocatore dovrà esaudirla entro 3-4 secondi, dando risposte nettamente diverse tra loro (es. non si possono fare tre urla tutte uguali). Rispondendo, il giocatore si colpirà leggermente e velocemente sulla testa per tre volte con una mano ("Lino Banfi" effect); se supererà il tempo previsto, la parola passerà al compagno.

Esempi di richieste:

- 3 cose che fai quando ti svegli
- 3 sbadigli diversi - 3 nomi di preghiere
- 3 modi di russare
- 3 rumori di cose che fanno paura
- 3 personaggi degli incubi
- 3 sogni più belli
- 3 suoni da gigante cattivo
- 3 salti da canguro
- 3 cose che fai prima di addormentarti
- 3 parole strane dette dal GGG (anche inventate)
- 3 cose che ti fanno piangere
- 3 insulti (senza parolacce) contro una mummia inferocita
- 3 parole con la G
- 3 nomi di giganti cattivi.

Vince la squadra che risponde a più domande in modo corretto.

Varianti 11-14: aggiungere categorie più impegnative (film, nomi di libri, parole straniere, canzoni, espressioni gergali, ecc.) e richieste più ridicole (versi di gallina, espressioni dialettali, ecc.).

Attenzioni COVID: gioco non prevede particolare interazione tra i giocatori; unica attenzione, tenere adeguato distanziamento tra i due avversari che si affrontano e il conduttore del gioco.

Attenzioni educative: per assicurare la partecipazione di tutti, gli animatori potranno appuntarsi i numeri chiamati in modo da non ripeterli, se prima non sono stati chiamati anche gli altri.

Condivisione: al termine del gioco, condividere insieme quali sono state le risposte più creative e divertenti. Riprendere la puntata del giorno e riflettere sul senso vero del "dispettuccio" che Sofia e il GGG fanno all'Inghiottacciacchiaviva per divertirsi e per "vendicarsi" della sua cattiveria solita: è vera

giustizia? L'animatore porterà i bambini e i ragazzi a riflettere sulle sfumature di significato tra vendetta e giustizia.

Note:

CAPITOLO 15

Titolo: SOGNI

Tema: GENUINO, l'amicizia come legame genuino di cui imparare ad avere cura allenandoci nelle comunicazioni, dicendo con gentilezza all'altro cosa ci fa piacere e cosa no.

1. La musica dei sogni

Finalità: accompagnare i ragazzi alla scoperta della bellezza di fare, ricordare e condividere sogni, nella semplicità del raccontarli.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: manche da 20'

Spazio: aperto/chiuso, di dimensioni adeguate per fare un cerchio per squadra con il necessario distanziamento.

Occorrente:

- un mazzo di carte sogno "I have a dream" e carte argomento "Theme" per ogni squadra;
- 1 clessidra da 1 minuto;
- un foglio e una biro per ciascun partecipante.
-

Istruzioni:

I giocatori sono suddivisi in gruppi da un massimo di 4-6 giocatori che si dispongono in cerchio a distanza. Al centro del cerchio, sono posizionati due mazzi di carte: le carte sogno "I have a dream" e le carte argomento "Theme".

Al via, il giocatore più giovane, va al centro del cerchio, pesca una carta dal mazzo argomento e la mostra a tutti i compagni decidendo quindi il tema di cui parlerà il sogno che si sta per costruire.

Ora, mentre il giocatore più giovane torna a sedersi, si alza e va verso il centro il giocatore seduto a sinistra del più giovane, per girare una carta dal mazzo sogno. Egli la tiene in mano ben visibile e comincia a raccontare-inventare un sogno a partire dall'immagine rappresentata sulla carta pescata, seguendo il tema che è stato sorteggiato dal primo compagno. Il giocatore che racconta ha a disposizione il tempo di una clessidra (1').

Allo scadere della clessidra, il giocatore si va a sedere portando con sé la carta sogno e la capovolge a faccia in giù davanti a sé; passa quindi il turno al compagno di sinistra.

Il secondo giocatore dovrà fare la stessa cosa del suo compagno e, utilizzando la sua carta pescata, proseguire il sogno iniziato dal compagno precedente.

La dinamica di gioco continua così fino a quando tutti i giocatori hanno pescato una carta e hanno partecipato alla narrazione del sogno collettivo.

Quando tutti i giocatori hanno terminato il loro turno, inizia la fase del "racconta-sogno".

Ogni giocatore riceve un foglio e una biro sul quale scrive, nel tempo di due clessidre, l'elenco di tutti i particolari che ricorda siano stati detti dalla squadra. Terminato il tempo, ciascun giocatore, ha la possibilità di ri-raccontare il sogno con l'aiuto dell'elenco che ha appuntato.

Vince il giocatore che ha ri-raccontato il sogno con più particolari. Il gioco, quindi, può riprendere fino a quando non sono esaurite le card argomento.

Varianti 6-8: ai bambini di questa età non manca certo la fantasia, ma vanno aiutati ad esercitarla. Si consiglia all'animatore di avere già un sogno da raccontare ricco di particolari dove sono pensate alcune pause in cui i bambini possono inserirsi.

Varianti 11-14: ai ragazzi di quest'età si può chiedere di costruire le card rappresentando i propri sogni ed aggiungendo le paure per variare il gioco e permettere loro di dialogare su questo aspetto spesso taciuto.

Attenzioni COVID: il gioco deve essere strutturato per squadre di numeri contenuti sia in presenza che online.

Se online, occorre preparare le card con le immagini al computer e mostrarle con la condivisione dello schermo.

In presenza, consegnare a ciascun ragazzo lo stesso mazzo di carte in modo che non debba dividerlo con nessuno. In questo caso, prima del via del gioco, ogni giocatore mescola le proprie carte e le pone a faccia in giù davanti a sé. A turno, ciascun giocatore pesca la carta dal suo mazzo, la mostra a tutti e l'aggiunge al racconto. Le card "Theme" le tiene invece un animatore soltanto che lancerà le singole sfide.

Attenzioni educative: è utile essere preparati a fare esempi o a dare il via al gioco se i ragazzi fossero in difficoltà nel raccontare. Inoltre, prima di chiedere di condividere i sogni, è bene avere presenti i ragazzi che si hanno di fronte onde evitare di mettere qualcuno in imbarazzo con temi scomodi.

Condivisione: non è poi così facile sognare il proprio futuro e ancora più difficile è farlo insieme. Anche se difficile, dobbiamo allenarci a condividere i sogni con naturalezza e genuinità.

Note:

2. I sogni genuini

Finalità: aiutare i ragazzi a comprendere la bellezza di sognare il proprio futuro e scoprire quali sono gli aspetti della vita sui quali ancora devono crescere.

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio: adeguato al lavoro in gruppetti di 4-6 ragazzi distanziati.

Occorrente:

- 1 foglio-nuvola e 1 biro per ciascun ragazzo;
- un barattolo di vetro per ciascun gruppetto;
- un barattolo vuoto di vetro.
-

Istruzioni:

L'attività è divisa in due fasi.

- I. Ogni ragazzo riceve un foglio-nuvola sul quale è invitato a scrivere un sogno sulla propria vita, che ha nel cassetto, un desiderio profondo, oppure cosa sogna di fare da grande. La prima fase si conclude quando tutti hanno scritto il proprio sogno, hanno piegato o ritagliato il foglietto a forma di nuvola e lo hanno posto dentro un vaso di vetro che si trova al centro del cerchio del gruppo.
- II. L'animatore prende i singoli vasi che contengono i sogni e, tirandoli fuori uno per uno, li legge ad alta voce (i sogni sono anonimi). Su ogni sogno letto, senza svelare chi l'ha scritto, si invita il gruppo a rispondere a domande simili a queste:
 - che passi occorre fare per realizzare questo sogno?
 - Sono passi da gigante?
 - Quali giganti (paure) possono impedire la realizzazione del sogno?
 - Su quali giganti devo salire per raggiungere il sogno?

L'attività si conclude quando sono stati analizzati tutti i sogni e sono stati riposti nel barattolo di vetro vuoto comune a tutto il gruppo.

Attenzioni COVID: prima di iniziare l'attività, occorre invitare i ragazzi a sanificarsi le mani. Si andrà a predisporre, quindi, uno spazio per ogni gruppetto di 4-6 persone che rispettino sempre la distanza di sicurezza. È importante che il vaso sia sufficientemente grande perché i ragazzi non lo prendano in mano né lo tocchino quando inseriscono il proprio sogno. L'animatore prenderà i sogni da analizzare solo dopo essersi sanificato le mani ed eventualmente indossando i guanti.

Attenzioni educative: per una buona resa è importante aiutare i ragazzi a non essere banali e a scrivere qualcosa di genuino.

Condivisione: per riflettere insieme sull'attività, si può riprendere la famosa frase di Bernardo di Chartres *"Noi siamo come nani sulle spalle dei giganti, così che possiamo vedere un maggior numero di cose e più lontano di loro, tuttavia non per l'acutezza della vista o la possanza del corpo, ma perché sediamo più in alto e ci eleviamo proprio grazie alla grandezza dei giganti"*. I giganti sono quelle figure a cui guardare per realizzare i nostri sogni, sono quelle spalle su cui ergersi per vedere ancora più lontano e fare "passi da gigante". Non tutti i giganti che incontriamo sul nostro cammino sono

genuini, dobbiamo discernere, crescendo, quali ci sono di aiuto e quali no perché non è scontata la possibilità di incontrare nella vita un gigante genuino come il GGG.

Nella seconda parte dell'attività, abbiamo poi scelto insieme alcuni aspetti su cui lavorare, dimostrando la forza di sognare in gruppo. Tanti altri come noi hanno messo il proprio sogno nel barattolo, al sicuro, custodendolo perché prezioso. Il barattolo è trasparente per permetterci di avere sempre presente il nostro sogno e, allo stesso tempo, per renderci conto che il sogno di tutti riempie lo spazio vuoto di ciascuno.

3. Un passo alla volta

Finalità: aiutare i ragazzi a comprendere come la semplicità d'animo, la genuinità, sia fondamentale per sentire la musica dei sogni e come sia necessario camminare verso i sogni per raggiungerli.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 45'

Spazio: l'attività è realizzabile anche online.

Occorrente:

- 3 post-it di colore diverso e un pennarello (per ogni ragazzo);
- 1 cartellone (per l'animatore),
- colori indelebili,
- scotch di carta oppure una lavagna digitale.
-

Istruzioni:

L'attività è divisa in due fasi: nella prima, i ragazzi lavoreranno personalmente, nella seconda condivideranno i propri primi passi verso la realizzazione dei sogni.

- I. Ogni ragazzo si procura o riceve tre post-it di colore diverso e un pennarello. Su ciascuno di essi è invitato a scrivere un aspetto differente come indicato di seguito.
 - Nel 1° post-it scrive un primo passo da compiere per vivere i sogni belli e genuini.
 - Nel 2° post-it scrive un primo passo che si impegnano a compiere per allontanarsi dai sogni paurosi.
 - Nel 3° post-it scrive un primo passo da fare verso gli altri.

Mentre i ragazzi scrivono i primi passi, l'animatore attacca un cartellone diviso in tre parti nella stanza da cui trasmette (o prepara tre slide), ciascuna parte con una scritta che la identifica:

- il primo passo per i sogni genuini;
 - il primo passo lontano dai sogni paurosi;
 - il primo passo verso gli altri.
- II. Ogni ragazzo "attacca" virtualmente i suoi post-it sul cartellone e l'animatore li riporta realmente o li scrive digitalmente racchiudendo ciascun sogno in una forma di orma.

Varianti 6-8: si può mantenere la stessa dinamica, ma utilizzando immagini o disegni che rappresentano le caratteristiche dei sogni (belli, brutti, condivisi). Su ogni cartellone, quindi, occorre indicare delle categorie di sogni alle quali abbinare le caratteristiche.

Varianti 11-14: l'attività resta uguale ma le richieste di riflessione saranno differenti.

- Nel 1° post-it scrivono un primo passo da compiere per vivere la semplicità d'animo.
- Nel 2° post-it scrivono un primo passo che si impegnano a compiere verso i propri sogni.
- Nel 3° post-it scrivono un primo passo da fare verso gli altri.

Attenzioni educative: nel pensare a cosa chiedere di scrivere ai ragazzi, avere cura di verificare la loro età e cosa conoscono di ciò che viene presentato loro. Prima di iniziare, ricordare a loro che tutti i sogni sono importanti e degni di essere scritti e che quindi nessuno giudichi o rida su quello degli altri.

Condivisione: spesso il camminare verso il raggiungimento di un sogno non è proprio semplice, ci sono mille imprevisti e fatiche, ci sono tante paure e sfide che ci bloccano. Occorre fare passi da gigante, ma è pur vero che se non cominciamo a camminare non arriveremo mai al sogno. Ecco allora il bisogno di fare il primo passo e di camminare insieme ad altri verso la stessa direzione.

Note:

4. Consigli da sogno

Finalità: realizzazione di una zona dedicata ai sogni in oratorio

Istruzioni: il suggerimento è quello di mettere in oratorio, su una mensola, 3 grandi barattoli di vetro, ciascuno con un'etichetta con su scritto: "bei sogni; brutti sogni; sogni segreti".

Si chiederà ai ragazzi che, ogni qual volta fanno un sogno o pensano di desiderare qualcosa, dovranno scriverlo e metterlo poi in uno dei vasi corrispondenti, indicando luogo, orario e persona di riferimento a cui intendono chiedere consiglio.

Ogni sera, il coordinatore ritirerà i biglietti e verificherà quali sono le richieste di chi intende condividere il contenuto dei sogni con un educatore, il coordinatore, il sacerdote.

Questi si renderanno il più possibile disponibili nei luoghi/orari richiesti e, cercando di essere genuini come lo è il GGG, cercheranno di aiutare i ragazzi a scoprire come realizzare i sogni buoni e i desideri, consiglieranno come superare i brutti sogni e come tirare fuori con saggezza i sogni più segreti.

Per stimolare i ragazzi ad utilizzare lo strumento dei "Consigli da sogno" si possono proporre loro delle provocazioni: "hai mai provato ad affidare i tuoi sogni a qualcuno?"

Forse non lo hai mai fatto perché hai pensato che i tuoi sogni fossero sciocchi e hai lasciato che passassero nell'indifferenza di chi non ti ha ascoltato.

I sogni invece, sono quanto di più genuino ci sia e il GGG ce lo sta insegnando.

CAPITOLO 16

Titolo: LA GRANDE TROVATA

Tema: GENIALE, questa è la giornata delle idee geniali, sperimentiamo i nostri talenti in un contesto protetto!

1. Staffetta GENIUS

Finalità: far comprendere ai ragazzi che la genialità risiede in molte cose differenti e che tutti possiamo essere dei piccoli geni.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 45'

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente:

- materiale per realizzare un percorso per ciascuna squadra e card con indovinelli/indicazioni.

Istruzioni:

I partecipanti al gioco parteciperanno come squadra. Le squadre si confronteranno in una sfida a staffetta. Ciascun partecipante dovrà partire dalla linea di partenza, fare tutto il percorso e arrivare in fondo dove troverà un animatore che porgerà loro una card. Su questa card troverà una domanda di cultura generale e una penitenza. Se il concorrente riuscirà a rispondere correttamente alla domanda guadagnerà un punto e potrà scegliere se tornare al proprio posto di corsa o se rientrare in postazione svolgendo anche la penitenza. In tal caso guadagnerebbe un altro punto.

Le penitenze sono invece obbligatorie per coloro che sbagliano e danno comunque diritto ad un punto se eseguite bene. Nella scelta delle domande e delle penitenze, ricordate sempre di variegare argomenti e aree del sapere per far comprendere che il genio non è solo colui che ha buoni voti a scuola in una disciplina.

Esempi di penitenza:

- Tornare a posto recitando la tabellina del 7;
- Tornare a posto recitando una poesia;
- Tornare a posto elencando almeno 10 capoluoghi di provincia;
- Tornare a posto elencando i sette re di Roma;
- Tornare a posto elencando i pianeti del sistema solare;
- Tornare a posto eseguendo i seguenti calcoli...;
- Tornare a posto salutando gli amici in una lingua straniera;
- Tornare a posto cantando una canzone;
- Tornare a posto saltellando sul piede sinistro;
- Tornare a posto ad occhi chiusi;
- Tornare a posto declamando una ricetta;
- Tornare a posto fischiando una canzone;
- Tornare a posto recitando una barzelletta;
- Tornare a posto facendo l'imitazione del parroco.

Varianti 11-14: per i ragazzi più grandi consigliamo di alzare il livello delle domande e delle penitenze provando ad entrare anche nelle loro passioni. Inserire domande su serie TV e video-game,

introdurre penitenze su canzoni e musicisti che intercettino i loro gusti, proporre penitenze che contemplino gesti atletici in linea con i loro sport preferiti.

Attenzioni COVID: l'attività non presenta particolari criticità nel garantire il distanziamento e lo scambio di oggetti. Per evitare qualsiasi problema, le card potrebbero non essere consegnate ai ragazzi, ma tenute in mano e lette sempre dall'animatore alla fine del percorso. Consigliamo di segnalare per terra i posti in fila indiana alla partenza per garantire sempre il distanziamento minimo.

Attenzioni educative: il ruolo dell'animatore in fondo al percorso non è solo di carattere strumentale, ma ha una forte valenza educativa. Infatti, quando vede partire un concorrente deve essere in grado di scegliere la card della giusta difficoltà per trovare il giusto compromesso tra non mettere nessuno in difficoltà e non assegnare domande e penitenze banali e poco stimolanti. In tal senso potrebbe essere utile riportare sulle card una valutazione della difficoltà in stelline.

Condivisione: al termine del gioco si può riflettere insieme ai ragazzi su quanto essere geniali significhi coltivare il proprio talento (a prescindere da quale esso sia) e far loro considerare anche che ognuno ha certamente un talento e ha il dovere di cercarlo e coltivarlo.

2. Tris vivente

Finalità: aiutare i ragazzi a sviluppare una genialità di gruppo condividendo abilità e competenze diverse.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente:

- materiale per disegnare il campo.

Istruzioni:

il gioco consiste nel riprodurre un gioco del tris gigante nel quale i cerchietti e le crocette verranno sostituite da bambini. Predisponete al centro dell'area di gioco una grande griglia per il gioco del tris (due linee parallele che vengono intersecate da altre due linee parallele tra loro e perpendicolari alle precedenti andando ad individuare 9 aree nelle quali saranno posizionati i ragazzi). All'interno delle squadre, i componenti devono suddividersi in questo modo:

- 4-5 bambini avranno il ruolo di pedine,
- 2-3 bambini saranno i trasportatori,
- il resto del team saranno gli strateghi.

La posizione delle squadre sarà lontana almeno 8-10 metri dall'area tris e strateghi e trasportatori non potranno mai parlare con le pedine. Dopo aver stabilito (con un turno di morra cinese) la squadra che inizierà a giocare, il primo trasportatore porterà la prima pedina e la posizionerà nella griglia. Solo gli strateghi potranno decidere dove posizionare le pedine. Il gioco va avanti come un normale tris nel quale ogni squadra deve provare e mettere in fila tre pedine dello stesso colore in verticale, in orizzontale o in obliquo.

Mettere in fila le pedine, però non sarà sufficiente. La squadra potrà aggiudicarsi la manche solo quando, dopo aver messo in fila le tre pedine, queste se ne accorgeranno e inizieranno a cantare a squarcia gola l'urlo della propria squadra. Le pedine però non potranno comunicare con strateghi e trasportatori e quindi dovranno accorgersene da soli. Se altri componenti della squadra suggeriranno di iniziare il canto il punto non verrà assegnato e si inizierà un'altra manche. Ad ogni manche, alternare la squadra che farà la prima mossa.

Vince la squadra che fa il maggiore numero di punti.

Varianti 11-14: a ragazzi più grandi si può complicare il percorso che porta a posizionare le pedine nell'area di gioco e le modalità di trasporto. Inoltre, nel caso in cui ci fossero squadre molto numerose si può trasformare il gioco in una versione gigante di forza 4. In tal caso sarà necessario adeguare la griglia di gioco.

Attenzioni COVID: accertarsi che la griglia permetta di conservare la distanza fisica tra le "pedine" e permetta il passaggio dei trasportatori in sicurezza. I trasportatori, inoltre, nel caso in cui sia necessario conservare le distanze interpersonali saranno muniti di un'asta lunga due metri alla quale dovranno attaccarsi le pedine all'altra estremità. In tal caso le pedine saranno bendate e i trasportatori le condurranno in postazione guidandole solo con i movimenti dell'asta.

Attenzioni educative: è molto importante fare rispettare le regole e, quindi, vigilare. La genialità delle pedine emergerà solo quando da soli si accorgeranno di aver fatto tris, la genialità dei

trasportatori si concretizzerà solo quando da soli sceglieranno il percorso migliore e più breve, la genialità degli strateghi verrà fuori nel definire il posto migliore in cui posizionare le pedine.

Condivisione: alla fine del gioco, riflettere con i ragazzi su come tutti possano esprimere la propria piccola genialità e confrontarsi anche sul non essere geniali in qualcosa. Non siamo chiamati ad essere “Top” in tutto e per tutto, ma dobbiamo anche riconoscere i nostri limiti e le nostre difficoltà.

CAPITOLO 17

Titolo: MESCOLANDO SOGNI

Tema: GENERARE, ogni gesto gentile e attento genera vita nei compagni, negli animatori, negli adulti e nel territorio

1. La catena dell'arcobaleno

Finalità: far capire che anche distanti possiamo generare qualcosa di bello.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 45'

Spazio: aperto, di medie dimensioni.

Occorrente:

- palloncini ad acqua dei colori dell'arcobaleno (ogni squadra ne avrà 3 per ogni colore);
- 2 bastoncini per ogni componente della squadra (es. bacchette cinesi o cucchiaini di legno),
- 1 bacinella per ogni squadra,
- 1 tavolino o una base di appoggio per ogni squadra,
- 7 ciotoline per ogni squadra,
- 1 gessetto.

Istruzioni:

Gli animatori preparano in anticipo i palloncini con l'acqua e li dispongono nelle bacinelle di ogni squadra. Col gessetto fanno 5 segni a terra, distanziati di un metro (o tanti quanti lo spazio ne permette e sempre in proporzione al numero dei componenti della squadra). Dispongono, quindi, le bacinelle all'inizio di ogni percorso e il tavolino (o la base di appoggio) alla fine del percorso, con sopra le sette ciotoline a formare un semicerchio.

I bambini vengono divisi in squadre da 5. Ogni bambino si posiziona su una postazione del proprio percorso e ad ognuno vengono dati due bastoncini. Un animatore, dopo aver disinfettato le mani, aiuta il primo bambino a reggere il primo palloncino con i due bastoncini. Il bambino, girandosi piano verso il successivo componente della sua squadra, gli passerà il palloncino senza farlo cadere. Dovranno capire, aiutati dall'animatore, come passarsi il palloncino. L'ultimo bambino lascia cadere il palloncino in una delle ciotole. Se un palloncino cade, si ripete il percorso con un altro palloncino dello stesso colore (ogni squadra ha tre possibilità per colore). Vince la squadra che impiega meno tempo a creare l'arcobaleno nell'ordine giusto.

Varianti 11-14: per aumentare la difficoltà, si possono distanziare le posizioni fisse, prevedendo un piccolo tratto in cui il ragazzo deve camminare senza far cadere il palloncino, raggiungendo una seconda postazione, sempre a un metro dal compagno di squadra.

Attenzioni COVID: il gioco non prevede alcun contatto, pertanto può essere svolto in tranquillità, facendo in modo che i bambini non si scambino i bastoncini e rispettino sempre le distanze. Se i palloncini cadono, vanno lasciati per terra anche se non esplodono: potrà toccarli solo l'animatore previa e successiva igienizzazione delle mani.

Attenzioni educative: i bambini potranno essere tentati da giocare con i palloncini al termine del gioco; occorrerà preannunciare il divieto in modo da non generare confusione. L'acqua che i

palloncini lasciano a terra dopo un'eventuale caduta, può rendere il pavimento scivoloso, pertanto si consiglia di realizzare il gioco su un terreno poco liscio.

Condivisione: a questo punto si chiede ai bambini quanto sia stato difficile collaborare senza poter ridurre le distanze. Cosa hanno provato quando un palloncino si è rotto? Hanno trovato subito la forza di non arrendersi o hanno avuto bisogno del supporto della squadra o dell'animatore? È stato bello sentirsi parte integrante di una squadra e generare un "ponte colorato"?

2. Sogni di sapone

Finalità: scoprire che basta poco per generare bellezza.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 45'

Spazio: aperto, grande

Occorrente:

- acqua,
- zucchero,
- detersivo per piatti,
- bottigliette di plastica (1 per ogni bambino),
- bastoncino/cucchiaino (per mescolare),
- nastro adesivo, forbici,
- occorrente per creare un percorso (ruote, cerchi, pedane),
- ciotole (in numero pari ai bambini).
- Traccia musicale stile lunapark.
-

Istruzioni: occorrerà sottolineare che la realizzazione delle bolle (il momento del soffio in particolare) deve avvenire presso la propria postazione (ben distanziata dalle altre sin nella fase di preparazione fatta dagli animatori).

Varianti 11-14: si può creare un tutorial per far realizzare le bottigliette ai ragazzi. Al momento del gioco, possono anche essere coinvolti nella preparazione del liquido delle bolle di sapone.

Attenzioni COVID: occorrerà sottolineare che la realizzazione delle bolle (il momento del soffio in particolare) deve avvenire presso la propria postazione (ben distanziata dalle altre sin nella fase di preparazione). Attenzioni educative: se si utilizzano bottigliette nuove, si faccia attenzione a non sprecare acqua.

Condivisione: chiedere ai ragazzi se si sono divertiti a sognare di essere in un lunapark un po' strano e in quale altro modo si potrebbe generare insieme altra bellezza in Oratorio.

3. Origami

Finalità: generare vite di carta.

Istruzioni: le nostre mani e un pezzo di carta possono generare cose straordinarie attraverso la tecnica degli origami. Si potrebbe dedicare la giornata ad approfondire questa tecnica a partire da numerosi tutorial presenti su internet e sul sito di ANSPI. Si può anche scegliere di proporre delle sfide, affidando a coppie lo stesso disegno-guida, creando un torneo di origami a difficoltà crescenti.

CAPITOLO 18

Titolo: VIAGGIO A LONDRA

Tema: GUIDA, essere guida comporta dare esempi positivi e offrire agli altri indicazioni per costruire la propria vita.

1. Segnali di guida

Finalità: sperimentare il divertimento e la libertà del gioco, imparando a riconoscere e rispettare i segnali di guida.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 45'

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni, con la possibilità di dividere il campo in più sezioni (per esempio con del nastro telato) e di disegnare con gessetti o attaccare un disegno a terra.

Occorrente:

- nastro telato;
- una palla;
- due canestri (due cestini o due cartoni);
- 5 specifici segnali stradali (stop, precedenza, dosso, divieto di sosta, strada dissestata) disegnati direttamente con i gessetti a terra o su un cartoncino.
-

Istruzioni: gli animatori individueranno, nel campo, cinque diverse sezioni più o meno grandi tra loro. Ognuna di queste zone sarà identificata con un segnale e avrà una specifica regola alla quale, chi la attraversa, dovrà attenersi.

- Area Segnale di Stop: obbligo di fermarsi e passare la palla ad un compagno
- Area Segnale di Precedenza: obbligo di dare la palla agli avversari
- Area Segnale di Dosso: obbligo di tentare il lancio al canestro
- Area Segnale Divieto di Sosta: obbligo di correre (impossibilità di fermarsi per nessun motivo)
- Area Segnale Strada Dissestata: obbligo di palleggiare.

Le squadre, a due a due, dovranno sfidarsi a fare canestro. Le regole non sono quelle del basket: ciascun giocatore, quando attraversa il campo, deve seguire la regola imposta dal segnale di guida corrispondente all'area in cui si trova. Vince chi segna più canestri.

Varianti 6-8: diminuire l'ampiezza delle aree da gioco.

Attenzioni COVID: i ragazzi si igienizzino spesso le mani e, come regola, evitare il contatto fisico, pena ammonizioni.

Attenzioni educative: sarà importante prevedere alcuni giri di prova, in modo che i ragazzi possano abituarsi alle regole delle aree.

Condivisione: al termine del gioco, riflettere insieme ai bambini e ai ragazzi sull'importanza di sapersi far guidare. Spesso conosciamo i segnali che le persone a noi care (es. genitori, amici, ...) ci mostrano per aiutarci a cambiare strada, a rallentare, a dare precedenza, ma allenarsi a rispettarli o anche solo a considerarli è molto difficile.

2. La notte bianca dell'arte

Finalità: sperimentare la bellezza di sentirsi "guida" di qualcuno.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 60' per la preparazione, ore serali per lo svolgimento

Spazio: aperto/chiuso (per la 1° parte); quartiere/città (per la 2° parte).

Occorrente:

- moduli (anche online) per raccogliere le iscrizioni.

Istruzioni: l'attività è divisa in due fasi.

- I. I ragazzi si incontrano e riflettono insieme su quali possano essere dei luoghi, persone, oggetti simbolicamente importanti per la comunità. Cosa è GRANDE, GIGANTE? Cosa è GENTILE? Per individuare la risposta a tali domande, l'animatore farà comprendere ai ragazzi che le opere d'arte non sono soltanto quelle che si studiano a scuola, quelle che stanno sui libri, quelle che si possono vedere solo dopo aver pagato: le opere d'arte sono sempre "emergenze" di un contesto che le ha preparate. Riscoprire il bello nei propri quartieri, significa dare voce a quelle profondità! Un'opera d'arte, quindi, è ciò che racconta visivamente ciò che va ricordato, perché ha preparato la strada al nostro arrivo. Quali sono i luoghi/gli oggetti/le persone intorno ai quali la storia della nostra comunità si è costruita? Dopo averli individuati insieme, si predisporranno degli itinerari differenziati e ognuno studierà i contenuti per fare da guida turistica in uno di questi itinerari.
- II. Servirà un po' di pubblicizzazione soprattutto tra le famiglie, prima di realizzare "La notte bianca dell'arte di quartiere": un evento in tarda serata in cui i ragazzi potranno tenere aperti la chiesa e alcuni spazi del territorio e guidare i "turisti" lungo l'itinerario scelto.

Varianti 6-8: con i più piccoli, occorrerà già predisporre gli itinerari, chiedendo ai bambini se vogliono eventualmente aggiungere qualcosa. Spostare l'orario dell'evento serale al tardo pomeriggio.

Attenzioni COVID: per meglio gestire l'evento bisognerà prendere le iscrizioni dei "turisti" e organizzare dei gruppi non troppo numerosi. I luoghi scelti saranno sempre ampi e tali da consentire adeguato distanziamento.

Attenzioni educative: ci saranno certamente bambini e ragazzi poco espansivi, timidi e non predisposti a fare da guide. Gli si potrà dare il ruolo di servizio d'ordine.

Condivisione: alla fine dell'esperienza, chiedere a tutti come si sono sentiti nel ruolo di guida utile alla comunità. A cosa serve una guida? È difficile essere guida? Serve qualcuno che faccia da guida anche nella vita? Hai tu qualche guida nella tua vita?

CAPITOLO 19

Titolo: IL PALAZZO

Tema: GESTI, attraverso i gesti si concretizzano le intenzioni che diventano azioni e poi opere di bene.

1. Numeri gesticolanti

Finalità: creare interazione tra i bambini e i ragazzi e sviluppare coordinamento tra i gesti personali e quelli di gruppo.

Destinatari: 6 -10 anni.

Durata: 15' a manche, variabili in base alla difficoltà.

Spazio: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: una sedia.

Istruzioni: far sedere ogni squadra in fila indiana, rispettando le distanze tra i singoli giocatori e le file create. Davanti alle file create, posizionare la sedia con un unico animatore seduto a cui tutti devono guardare. I singoli giocatori, seduti per terra, utilizzeranno le mani per giocare. L'animatore sulla sedia, indicherà con la sua mano una cifra da 0 a 5. In ordine, il primo della fila di ogni squadra, alzerà la mano indicando il numero successivo a quello dell'animatore, e così uno a uno, procedendo in ordine, dovranno continuare la conta dei numeri.

Vince la squadra che per prima arriva alla fine, indicando tutti i numeri in successione, partendo dal numero successivo a quello indicato dall'animatore. Le mani vanno tenute alzate, indicando il numero giusto al momento giusto; gli animatori arbitri dovranno controllare la correttezza dell'esecuzione, oltre alla sequenza dei numeri. Chi sbaglia il numero indicato, blocca la corsa dei numeri, che riprenderà solo con l'indicazione del numero corretto. Quando si supera il numero dieci, la mano di sinistra indicherà la decina, quella di destra indicherà le unità.

Varianti 11-14: si può aggiungere la difficoltà di non seguire la successione ordinaria dei numeri ma, per esempio, la tabellina. Es. Se l'animatore indica 3, i ragazzi dovranno, in ordine, mostrare con le mani i numeri: 6-9-12-15... Si può, inoltre, pensare di riproporre il gioco stando tutti in piedi, in fila e di spalle all'educatore che indica il numero di partenza. Ciascuno deve saltare, girarsi, vedere il numero di chi gli sta di fronte e seguire la successione. In tal caso sarà più avvincente riuscire a terminare prima delle altre squadre.

Attenzioni COVID: questo gioco non prevede il contatto fisico, ma è importante stabilire la distanza giusta ed eventualmente igienizzarsi prima di iniziare e al termine del gioco.

Attenzioni educative: occorre avere un'attenzione speciale per chi ha difficoltà motorie di coordinazione o difficoltà nella gestione logica della sequenza dei numeri. Se ci sono casi conosciuti a priori, far svolgere a uno di questi ragazzi il ruolo destinato all'animatore o farli esprimere diversamente, semplificando la richiesta.

Condivisione: la logica del gioco non è indovinare i numeri, ma diventare attenti a chi sta davanti a sé e riconoscersi inseriti in un progetto comune in cui il contributo di tutti diventa fondamentale.

Anche nella nostra quotidianità è importante imparare a guardare i gesti che fanno gli altri e a saperli interpretare: si pensi ai gesti di mamma o di papà che ci indicano se sono arrabbiati o felici o quelli dei nostri amici.

2. La mano parlante

Finalità: imparare a comunicare attraverso i gesti e sviluppare un'attenzione e un ascolto non solo uditivo.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 15' per ciascuna manche.

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente:

- un segnaposto per tenere la distanza nella fila o una sedia con la stessa funzione;
- un oggetto rigido per ciascun bambino (es. un colore o una penna con tappo o un bastoncino di minimo 10-20 cm) che non abbia estremità appuntite;
- dei bigliettini preparati con delle parole scritte.

Istruzioni:

i ragazzi si posizionano in fila indiana, a distanza, seduti per terra o su una sedia tutti nella stessa direzione. Al via, l'animatore mostrerà un bigliettino solo all'ultimo di ciascuna fila, che dovrà girarsi su se stesso verso l'animatore per leggerlo. Poi tornerà in posizione e dovrà scrivere sulla schiena del compagno, con l'oggetto ricevuto, la parola letta. Così in sequenza, in base alla parola percepita, ci sarà un passaparola in cui non sono ammessi suoni di nessun genere. Vince la squadra che per prima, al termine della fila, indovina e pronuncia in modo corretto la parola mostrata all'inizio. L'animatore, ad ogni manche, prima di mostrare la parola, dovrà indicare anche un luogo diverso sul quale disegnare la parola: la schiena, il polpaccio, la parte del collo sotto l'orecchio (richiamando la storia GGG), il retro del ginocchio. In tal modo, in zone che suscitano solletico, si accentuerà la difficoltà nella percezione dei gesti che indicano le lettere.

Varianti 6-8: con i piccoli, scegliere solo la schiena come "luogo-lavagna" e utilizzare non una parola ma una lettera o un numero; l'ultima sfida può essere quella di indovinare una parola semplice come "GGG".

Attenzioni COVID: il gioco non prevede particolari attenzioni anti-contagio, se non quelle del distanziamento, dell'igienizzazione delle mani e dei bastoncini e l'uso di materiale individuale. Qualora le condizioni sanitarie rendessero necessario vivere il gioco completamente online, si giocherà tutti contro tutti: l'animatore scriverà col dito la parola ad una distanza di circa 10 cm dalla videocamera. Vincerà chi scrive per primo in chat la parola segnata.

Attenzioni educative: se dopo alcune manche ci si accorge che la comunicazione della parola incontra degli intoppi sempre in corrispondenza di qualcuno nella fila, cambiare l'ordine dei ragazzi nella file, ponendo chi è meno scaltro in questo gioco, all'inizio della fila o proprio al termine della stessa.

Condivisione: al termine del gioco, si condividono le difficoltà e gli aiuti vissuti durante la trasmissione della parola, notando come, nonostante sia un gioco di velocità, le lettere fatte con calma e grandi risultano più chiare e, quindi, realmente vincenti. È importante quindi mettere al primo posto, attraverso i nostri gesti, il desiderio che l'altro comprenda più che la voglia di comunicare tutto e subito.

3. Uno strano luna park

Finalità: riscoprire il corpo e la gestualità come strumento di relazione per facilitare la comunicazione di sé online, a distanza.

Destinatari: tutti Durata: 60'

Spazio: il gioco è pensato per essere svolto in presenza e online.

Occorrente:

- una piattaforma per la fruizione dell'incontro online,
- i materiali necessari alle prove se l'incontro è in presenza.
-

Istruzioni:

il gioco consiste in una serie di piccole tappe di gioco:

- Sfida di morra cinese multipla:
al via dell'animatore, tutti i giocatori scelgono il simbolo da mostrare tra forbice, carta e sasso. L'animatore, scegliendo un criterio lineare (es. da destra verso sinistra, in ordine alfabetico,...) procede valutando le sfide e, di vittoria in vittoria, decreta il vincitore, che sfida il simbolo successivo (es. l'animatore vede alla sua destra sasso, forbice, forbice, carta, carta. Quindi conta a due a due: sasso-forbice vince sasso, sasso-forbice vince sasso, sasso-carta vince carta, carta-carta vince carta quindi si fa lo spareggio tra loro due).
- Sfida Zoo: Al via ci si sfida per 10 secondi ad imitare un animale scelto dall'animatore senza muoversi dal posto. L'animatore decreterà il vincitore per la migliore esibizione.
- Sfida "Ti voglio bene": al via dell'animatore, ciascuno dovrà dire "ti voglio bene" solo con i gesti. Vince la migliore comunicazione non verbale decretata dall'animatore.
- Sfida ridarella: al via ciascuno, senza parlare, prova con le smorfie a far ridere gli altri compagni. Vince chi resiste sino alla fine.
- Sfida del "sogno GGG": l'animatore dovrà raccontare un sogno per il futuro (es. sogno di diventare chef, sogno di diventare infermiere...), senza citarlo mai in modo esplicito, ma raccontando solo cosa farebbe se fosse quel sogno (es. "Sono vicino ad un lettino con tante medicine, devo trovare quella giusta"; oppure "Corro come un pazzo cercando di trovare la porta, vorrei tanto scansare il portiere se riesco mentre chiamo i miei compagni", dirà se sogna di essere un calciatore). Il primo che indovina il sogno vince questa tappa.

Ogni tappa viene vinta, di volta in volta, da un solo un giocatore. Quando almeno 5 giocatori hanno vinto la prima tappa, si può passare alla seconda e così via. I 5 giocatori che hanno superato la tappa guadagnano 5 punti, gli altri ne guadagnano 0. Vince il gioco chi realizza più punti al termine delle cinque tappe.

Varianti 11-14: per avere ulteriori spunti di riflessione e condivisione con i ragazzi, si potrà sostituire la tappa "ti voglio bene" proponendo altre provocazioni; per esempio: "mi sento solo", "sono innamorato", "ho tanti dubbi", "sono felice", "ho paura". La tappa risulterà, così, un'occasione per mettere meglio in contatto il mondo interiore con quello esteriore della gestualità di ciascuno.

Attenzioni educative: l'arbitraggio della prova 4 potrebbe rivelarsi molto difficile a distanza, per cui potrà essere utile avere più animatori a supervisionare.

Condivisione: al termine della sfida, riflettere con i bambini e i ragazzi sulle diverse tappe e sull'importanza dei gesti in ciascuna di esse. Soffermarsi nel chiedere a ciascuno se hanno la

percezione dell'importanza comunicativa dei propri gesti e di condividere, qualora ce ne siano, episodi in cui un loro gesto è stato frainteso e male interpretato. Perché è successo? Come è stato possibile rimediare?

CAPITOLO 20

Titolo: LA REGINA

Tema: GRAZIA, vivere con stile, con eleganza, con cura, con precisione, con generosità e con comprensione; in sintesi con regalità.

1. C'è grazia e grazia

Finalità: riflettere sul concetto di "grazia" e comprendere meglio il significato della grazia divina.

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

Occorrente:

- bigliettini con la descrizione delle diverse accezioni di significato della parola "grazia" (una copia per squadra).

Istruzioni:

si creano 2 squadre e, in ciascuna di esse, si individuano 5 persone che, a turno, dovranno cantare, declamare in rima... una situazione in cui si fa uso della parola "grazia" o di una sua parola derivata, tra quelle riportate su bigliettini da sorteggiare.

- Graziare qualcuno nel significato di salvargli la vita, come facevano i re e gli imperatori davanti agli schiavi o ai lottatori del Colosseo.
- Chiedere a Dio o al santo protettore "una grazia" cioè la guarigione da un male fisico o spirituale, la liberazione da una prova o dal peccato.
- Grazia come sinonimo di bellezza: una ragazza graziosa è delicata nei modi e sorridente, un ragazzo grazioso è educato e gentile.
- Le tante circostanze in cui diciamo "Grazie!" per un dono ricevuto, come risposta ad un augurio di buona giornata o di pronta guarigione, quando riceviamo un abbraccio, quando ci cedono il posto, quando siamo dinanzi alla bellezza della natura.
- La Grazia di Dio.

Le due squadre giocano in contemporanea; vince quella che riesce per prima a individuare le cinque accezioni del termine.

Certamente il quinto avrà maggiori difficoltà nel rappresentare senza parole cosa sia la Grazia di Dio, anche potendo utilizzare parole in rima o cantate.

Per cui, questa è l'occasione giusta per farne comprendere bene il senso con una approfondita condivisione.

Varianti 6-8: con i bambini più piccoli si potranno mostrare delle fotografie che essi dovranno interpretare.

Attenzioni COVID: il gioco non prevede particolari difficoltà sul piano Covid, per cui l'importante è che i ragazzi siano distanziati.

Attenzioni educative: è necessario avere due arbitri che possano seguire le due squadre che giocano in contemporanea.

Condivisone: al termine dell'attività occorrerà dedicare un po' di tempo a spiegare che nel linguaggio della fede cristiana e nella Bibbia, la grazia di Dio è il dono immenso e gratuito, immeritato, che Dio ha fatto all'uomo, crearlo a sua immagine e somiglianza perché potesse prendere parte della vita divina, in Gesù. Per sognare in grande e compiere prodigi occorre la grazia divina: Dio abita il cuore dell'uomo perché noi abitiamo il cuore di Dio. La grazia sovrabbonda e oltrepassa i nostri limiti umani: ce ne accorgiamo quando riusciamo a perdonare e a chiedere perdono, non dipende dalla nostra bravura ma dal suo sconfinato amore, che ha vinto la morte sulla croce una volta per sempre.

2. Gestii graziosi

Finalità: far sperimentare ai ragazzi quanto sia bello ed emozionante farsi carico di gesti graziosi cioè ricchi di amore e di bellezza, per se stessi e per gli altri.

Destinatari: tutti

Durata: 90'

Spazio: aperto/chiuso, di medie dimensioni per la prima parte; l'intero Oratorio per la seconda parte.

Occorrente:

- il capitolo 20 del testo originale del GGG;
- materiale per le diverse idee che si scelgono di attuare nella seconda parte dell'attività.

Istruzioni: nella prima parte dell'attività, l'animatore leggerà il capitolo venti del GGG e chiederà ai bambini e ai ragazzi di individuare i tanti piccoli e grandi gesti "graziosi", cioè di amore gratuito, che compiono la Regina, il GGG, Sofia e gli altri personaggi.

Noi ne abbiamo individuati 15 che vi riportiamo:

1. Sofia cerca di stare quieta sul davanzale per non rovinare il piano.
2. La cameriera entra nella stanza della Regina salutandola e portandole la colazione.
3. La Regina invita Mary a sedersi perché ha paura che, svenendo a terra, possa farsi male.
4. Mary, benché incredula, cerca di ascoltare con attenzione la sua sovrana.
5. La Regina cerca di mantenere la calma nell'accorgersi di Sofia seduta sul suo davanzale.
6. La Regina mette da parte le sue considerazioni per lasciar parlare una ragazzina sconosciuta che avrebbe potuto far cacciare in pochi minuti.
7. Sempre la Regina, accoglie la richiesta di Sofia di presentarle il suo gigante amico.
8. Ordina di preparare la colazione per Sofia.
9. La Regina assiste all'arrivo del GGG e si mostra disponibile a fare la sua conoscenza.
10. Davanti all'esprimersi un po' strano del GGG, Sofia giustifica i suoi errori e la Regina accoglie questa sua strana caratteristica.
11. La Regina si dice lieta di apprendere i segreti che il GGG desidera rivelarle.
12. La Regina ordina di preparare la colazione anche per il GGG.
13. La Regina ordina che qualcuno faccia strada al GGG.
14. La Regina esprime il desiderio di trovare per Sofia un abbigliamento più consono alla prima colazione.
15. Il GGG si impegna per mostrarsi umile e gentile di fronte a sua "Mistrà".

Successivamente, dopo aver dedicato qualche minuto alla condivisione, si chiederà ai ragazzi di pensare quale gesto poter donare agli altri e all'Oratorio dividendosi in gruppetti.

Alcune idee:

- un gruppo si occuperà di pulire e abbellire una stanza o uno spazio dell'oratorio;
- un gruppo preparerà delle preghiere da leggere durante la Messa;
- un gruppo scriverà una lettera di ringraziamento al don, corredata di dediche e disegni;
- un gruppo registrerà un video da mostrare alla fine del Grest ai genitori;
- un gruppo si dedicherà a un restyling eco-sostenibile dell'oratorio.

Attenzioni COVID: ognuna delle azioni dell'attività, richiede le consuete premure del distanziamento e dell'igienizzazione costante. Se gli ambienti dell'oratorio sono piccoli, occorre

creare numerosi gruppetti che possano alternarsi realizzando diverse “azioni graziose”, in tempi diversi.

Attenzioni educative: nei gruppetti dovrà esserci almeno un animatore per verificare che tutto si svolga per il meglio e che si rispettino le attenzioni Covid.

Condivisione: sia durante l’attività che al termine di essa, sottolineare come la grazia, quale dono e servizio inaspettato verso qualcosa o qualcuno, renda belle tutte le cose. Siamo pronti ad assumere l’impegno di compiere almeno un gesto grazioso, anche molto piccolo, al giorno?

CAPITOLO 21

Titolo: COLAZIONE REALE

Tema: GRATUITA', gratuitamente riceviamo da Dio e gratuitamente doniamo agli altri.

1. Imbocca il GGG

Finalità: divertirsi nel gioco, riflettendo sul valore della gratuità.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto, di medie dimensioni.

Occorrente:

- una spugna per ogni ragazzo;
- (per ogni squadra) un secchio di acqua,
- un secchio vuoto,
- un grande cartone con il volto del gigante disegnato e la bocca ritagliata (grande abbastanza perché possa passarci dentro la spugna).

Istruzioni: si formano due squadre che si sistemano in fila indiana, ciascuna a distanza di due metri dal cartone con il volto disegnato del gigante. Tale immagine sarà retta in verticale da due animatori, a meno che non si trovi una modalità per fare in modo che si auto regga (ad esempio con un piedistallo sul retro). Dietro il disegno, in corrispondenza della bocca forata, ci sarà il secchio vuoto, mentre accanto al primo giocatore, ci sarà il secchio pieno di acqua. Al via, il primo della squadra, inzupperà la sua spugna nel secchio e la lancerà cercando di "dar da mangiare" al GGG. Tutti i ragazzi effettueranno il lancio. Vince la squadra che fa più centri nella bocca del gigante.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno effettuare il lancio da una distanza maggiore.

Attenzioni COVID: sarà importante che i bambini e i ragazzi igienizzino le mani prima e dopo aver effettuato il lancio, e ciascuno utilizzi una propria spugna.

Attenzioni educative: è importante non gettare l'acqua raccolta, ma utilizzarla per lavare gli ambienti o innaffiare le piante.

Condivisione: riprendere insieme ai bambini la storia del giorno. La Regina ha premura di offrire gratuitamente una perfetta colazione al Gigante come segno di ospitalità e in omaggio alla loro amicizia appena nata. Noi cosa offriamo alle persone che ci sono vicine? Quanta gratuità c'è nella nostra vita? Cosa doniamo ai nostri amici gratuitamente e incondizionatamente?

2. G come GRATUITO

Finalità: la bellezza di generare parole e azioni gratuite e generose.

Destinatari: tutti

Durata: una giornata

Spazio: l'intero Oratorio

Occorrente:

- foglietti colorati;
- penne;
- pennarelli;
- filo;
- mollette;
- filo per indossare i foglietti.

Istruzioni: appena arrivati in Oratorio, all'ingresso, i ragazzi riceveranno un foglietto colorato (che andrà indossato come collana o come spilla) sul quale ci sarà scritta da un lato la lettera G e dall'altro una parola o gesto di gentilezza da offrire.

Esempi di parole:

- grazie
- come stai?
- permesso
- posso?
- giochiamo insieme?
- posso aiutarti?

Esempi di gesti:

- una carezza sulla spalla
- un sorriso
- un aiuto in un gioco
- il giocare insieme.

Una volta indossato il foglietto, ciascuno dovrà impegnarsi a dire o compiere, almeno una volta durante l'intera giornata di Grest, quella parola o quel gesto nei confronti di un ragazzo o animatore. Nel momento conclusivo della giornata, verrà chiesto al ragazzo di riconsegnare il foglio sul quale sarà invitato a scriverci anche il nome del ragazzo o animatore che ha ricevuto la gentilezza o l'azione di bene gratuita. Questi foglietti potranno essere appesi su un filo in modo che tutti potranno vedere i gesti, le parole gentili o le azioni gratuite che sono state vissute durante giornata.

Attenzioni COVID: i partecipanti dovranno essere invitati a non compiere gesti o azioni nelle quali è previsto il contatto; inoltre i foglietti possono essere scritti direttamente dai ragazzi.

Attenzioni educative: sarà importante non costringere i ragazzi a compiere il gesto proposto, ma invitarli e stimolarli a farlo. Per i giorni successivi si potranno attaccare al filo nuovi foglietti, ogni volta che si rendono conto di dire o fare un gesto di gentilezza o un'azione di bene gratuita.

Condivisione: al termine dell'attività, riprendete la frase biblica in cui il Signore ci ha detto "Gratuitamente avete ricevuto, gratuitamente date". Chiedete ai ragazzi e ai bambini di condividere

le emozioni vissute sia nel compiere sia nel ricevere il gesto o la parola gentile in modo disinteressato.

CAPITOLO 22

Titolo: IL PIANO

Tema: GENERAZIONI, non solo momenti tra pari, ma anche momenti in cui i più grandi hanno voglia di raccontarsi ai più piccoli che vogliono ascoltare.

1. Scontro tra generazioni

Finalità: sperimentare, nel gioco, le differenze tra generazioni.

Destinatari: tutti

Durata: 120' **Spazio:** tutto l'Oratorio

Occorrente:

- materiale per le prove,
- un gettone per postazione.

Istruzioni: nel gioco i ragazzi sfidano gli animatori (se fosse possibile invitare anche i genitori o i parrocchiani, il gioco può essere modificato in tal senso, realizzando squadre diverse per età).

L'ambientazione è la seguente:

In un universo parallelo, bambini e adulti si danno battaglia. La generazione dei ragazzi, infatti, ha deciso di conquistare il mondo, ma gli adulti vogliono impedirglielo. Alla base dello scontro, c'è la diversa scelta di come salvare l'umanità dalla sua fine. Ci sarà una truppa di valorosi bambini e ragazzi capaci di conquistare il diritto di far valere la propria idea?

Ogni squadra dovrà scegliere quali adulti affrontare scovando la loro postazione disseminata nel campo e accettare la sfida che gli verrà proposta. Se riusciranno a superare la sfida riceveranno un doppio vantaggio. Non solo riceveranno il gettone relativo a quella sfida, ma conquisteranno l'aiuto degli adulti che, da quel momento, entreranno a far parte del team. Se la sfida non verrà superata, la squadra dovrà andare alla ricerca di una nuova postazione. Vince la squadra che riuscirà ad ottenere il maggior numero di gettoni.

Le sfide:

- La mappa del Paese dei Giganti. Ricostruire un enorme puzzle che riproduca una mappa che indichi dove si trova il paese dei giganti. Il puzzle va ricostruito entro 3 minuti altrimenti la prova non sarà superata.
Attenzioni Covid: si potrebbe impostare la sfida come un mini-gioco a staffetta nel quale viene assegnato un pezzo a ciascun ragazzo; uno per volta devono cercare di posizionarlo sul ripiano andando a ricomporre il puzzle. Fare igienizzare le mani prima e dopo ogni turno.
- La cattura dei giganti. I ragazzi formano una o più "catene", tenendosi per mano. Al via devono cercare di catturare nella "rete/catena", formata dal loro tenersi legati, gli animatori della postazione, imprigionandoli tra questi cerchi umani. Il gigante/animatore può scappare nuovamente, finché non saranno finiti nella rete tutti gli animatori in postazione.
Attenzioni Covid: le catene possono essere realizzate evitando il contatto tra le mani e utilizzando dei pezzi di stoffa che garantiscano il distanziamento.
- Bombe di sonnifero sui giganti. Dividere il campo in 2 zone: una per i ragazzi e un'altra per i giganti (animatori della postazione). I bambini, muniti di palline da ping-pong e palline di carta da riutilizzare (bombe di sonnifero), devono cercare di colpire tutti i giganti della

postazione che, se colpiti, si sdraieranno addormentati. La sfida sarà superata quando tutti i giganti saranno colpiti.

Attenzioni Covid: prevedere delle munizioni per ogni squadra o igienizzare le palline di ping-pong ogni volta.

- **Acchiappa-sogni.** Gli animatori della postazione lanceranno verso i bambini delle palline di plastica colorate, contenenti i sogni (al limite anche di carta, su cui in precedenza sono stati scritti dei possibili sogni per l'umanità); dall'altra, armati di sacchetti riutilizzabili per la spesa, i ragazzi cercheranno di "catturare più sogni possibili". La prova sarà superata se la squadra riuscirà ad acchiappare almeno il 50% dei sogni.

Attenzioni Covid: chiedere ai ragazzi di portare con sé da casa un sacchetto per la spesa riutilizzabile che diventerà il personale acchiappa-sogni.

- **La storia siamo noi.** Chiedere ai bambini di scrivere una nuova pagina del GGG stravolgendo per un attimo il testo di Roald Dahl e facendo entrare tutti i membri della squadra nel racconto. Nel racconto che devono scrivere devono essere citati tutti i bambini e gli adulti fino a quel punto entrati in squadra e devono avere un ruolo ben preciso nella storia.

Attenzioni Covid: Scegliere tra i bambini un/a bambino/a che possa materialmente scrivere il racconto. Disporre gli altri nello spazio a rappresentarlo, garantendo il distanziamento.

- **Musica maestro.** Chiedere ai bambini di riprodurre un'intera canzone (potrebbe anche essere l'inno del Grest) senza usare le parole, ma usando solo il loro corpo come strumento musicale. Alcuni potranno battere le mani, altri tamburellare sulle gambe, altri battere i piedi e solo 2 bambini potranno riprodurre la melodia fischiettando. Se gli adulti valuteranno la performance sufficiente, la prova sarà superata.

Attenzioni Covid: disporre i bambini nello spazio garantendo il distanziamento. Disporre i bambini ai quali viene affidato il ruolo di fischiettare più distanti dagli altri.

- **Accoppia l'emozione.** Verranno proposte delle immagini della storia (scaricabili dal sito del sussidio) e delle emoticons riprodotte su cartoncino che rappresentino delle emozioni. La squadra dovrà associare nel minor tempo possibile un'emozione a ciascuna immagine. Non esistono accoppiamenti giusti a priori. Questa prova si supera solo se gli animatori noteranno che i partecipanti avranno davvero riflettuto sulle emozioni che le immagini sanno evocare. In tal caso la prova verrà superata a prescindere delle scene fatte.

Attenzioni Covid: le immagini della storia potranno essere mostrate tutte su un cartellone e, facendo rimanere i ragazzi ai propri posti, si potrebbe chiedere loro di volta in volta a quale immagine assocerebbero l'emoticon.

Attenzioni educative: suggeriamo di posizionare le sfide più semplici nella zona più vicina all'avvio del gioco, in modo che le squadre possano subito arricchirsi di animatori e adulti.

Condivisione: sottolineare come l'apporto di diverse generazioni abbia reso più forte il team iniziale costituito solo da ragazzi.

2. Vip per un giorno

Finalità: far confrontare i ragazzi con i cambiamenti che vivono le diverse generazioni. Comprendere questa diversità potrebbe aiutare loro a capire meglio il mondo degli adulti.

Destinatari: tutti

Durata: una fase di preparazione di qualche giorno per i ragazzi; un incontro comune di 30'.

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: un programma per videocall con possibilità di registrare.

Istruzioni: ciascun ragazzo viene invitato a realizzare una video-intervista online di massimo 50 secondi in cui chiedere ad una persona in famiglia (nonno/a, papà/mamma, zia, fratello/sorella, vicino di casa) o in Oratorio (tra animatori, aiuto animatori, collaboratori adulti, don, assistenti vari... amici di squadra) di raccontare un "sogno di vita" realizzato o da realizzare e in quale dei personaggi della storia si identificano di più e perché. Il giorno in cui ci si rivedrà gli intervistati diventeranno davvero Vip per un giorno!

Si presenteranno le video interviste di ciascun bambino e insieme si attiverà il talk show nel quale i ragazzi potranno commentare i video appena visti e, soprattutto, quello che gli adulti hanno detto.

Attenzioni educative: nella fase del talk cercare di favorire la comunicazione nel gruppo facendo in modo che tutti possano esprimersi. Nella fase di realizzazione dei video, sarà importante coinvolgere anche i genitori per aiutare i bambini più piccoli.

Condivisione: riflettere con i ragazzi su quanto i sogni degli adulti siano diversi o uguali rispetto ai loro e cogliere i motivi della scelta dei rispettivi personaggi della storia. Sarà importante far riflettere i ragazzi su come le cose possano cambiare nel tempo, ma anche sul fatto che ci siano cose che possono rimanere per sempre.

CAPITOLO 23

Titolo: LA CATTURA

Tema: GLORIA, Dio ha vinto, quindi si inneggia alla sua Gloria. In cosa siamo grandiosi, o meglio, gloriosi?

1. Asini VS Gloriosi

Finalità: attraverso il divertimento del gioco, approfondire bene il significato della parola "gloria".

Destinatari: 8-14 anni

Durata: 45' Spazio: aperto/chiuso, grande

Occorrente:

- un dizionario dei sinonimi e contrari;
- materiale per costruire un percorso ad ostacoli per ciascuna squadra.

Istruzioni: si tratta di un gioco a staffetta, nel quale i singoli giocatori dovranno compiere, uno per volta, il percorso ad ostacoli suddiviso in tre parti. La prima parte dovrà essere realizzata con i lacci delle scarpe legati saltellando a piedi uniti (corsa del canguro), la seconda parte con un piede avanti ed uno indietro (corsa al galoppo), la terza parte al contrario (corsa del gambero). Arrivato in fondo, il giocatore dovrà proporre una parola che sia sinonimo di gloria. L'animatore verificherà sul dizionario se la parola esiste o meno. Nel primo caso, il giocatore fa guadagnare un punto alla squadra e può tornare indietro correndo, per far partire il secondo giocatore. Nel secondo caso, non guadagna alcun punto e deve tornare indietro ragliando come un asino. Vince la squadra che conquista più punti nel tempo stabilito.

Varianti 6-8: piuttosto che proporre loro i sinonimi, i più piccoli troveranno un elenco di parole giuste e sbagliate da scegliere.

Attenzioni COVID: solo l'animatore potrà utilizzare il vocabolario. I giocatori dovranno stare ben distanziati nella fila.

Attenzioni educative: alcuni potrebbero non avere i lacci alle scarpe, per cui sarà importante avere a portata di mano delle strisce di stoffa di riserva per legarli. Vietare l'uso del cellulare per ricercare le parole o consentirlo solo dopo il primo giro.

Condivisione: far notare ai ragazzi che la parola RAGLIO è un anagramma della parola GLORIA. Quando diciamo che qualcuno è "un asino" in qualcosa (benché questo modo di dire sia discriminatorio in primis per gli stupendi animali!), intendiamo dire che non si impegna, che non è motivato, che sbaglia per superficialità. Ebbene, per raggiungere la gloria, serve esattamente l'atteggiamento contrario.

2. Castelli di gloria

Finalità: sperimentare la pazienza, la costanza e il “sangue freddo” che servono per raggiungere la “gloria”.

Destinatari: 6-10 anni

Durata: 45’

Spazio: l’attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente:

- un mazzo di carte da gioco per ciascun ragazzo.

Istruzioni: ognuno dovrà cercare di costruire il castello di carte più alto o più creativo in assoluto. Nel tempo che si ha a disposizione si potranno tentare diverse strategie e tipologie di costruzione. Vince chi, allo stop, ha davanti a sé il castello migliore.

Varianti 11-14: al termine dell’attività, i ragazzi saranno invitati a prendere un phon per capelli e ad azionarlo per 30”, nella modalità meno intensa, a 40 cm di distanza dal castello. Vince il castello che resta in piedi per più tempo o in piedi con più carte.

Attenzioni educative: allo stop, l’animatore effettuerà uno screen- shot dello schermo, o una foto se in presenza, per cui non saranno ammesse aggiunte successive di carte.

Condivisione: ogni azione di gloria, richiede un mix equilibrato di tante attenzioni, prime tra tutte la determinazione e la costanza, che ci permettono di non scoraggiarci dinanzi ai primi “crolli”.

CAPITOLO 24

Titolo: IL PASTO DELLE BELVE

Tema: GERMOGLI, tornare a casa e portare il bene in famiglia e nei contesti di vita.

1. Germogli...amo

Finalità: far comprendere ai ragazzi l'importanza del prendersi cura; riflettere insieme a loro che quando ci prendiamo cura di qualcosa o qualcuno, vedremo crescere un germoglio che potrà trasformarsi in qualcosa di più bello.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 60'

Spazio: aperto/chiuso; di grandi dimensioni.

Occorrente:

- immagini di vari semi;
- penne.

Istruzioni: prima dell'inizio dell'attività gli animatori si saranno procurati due piantine: una bella e vigorosa, l'altra secca e appassita. L'attività inizierà mostrando ai ragazzi le due piantine e chiedendo loro quali sono le differenze visive tra le due e cosa le ha portate ad essere così differenti. Li si inviterà a riflettere su cosa stanno "seminando" di buono nella loro vita e sull'importanza dell'aver cura. Al termine della riflessione, ad ogni ragazzo verrà consegnata un'immagine raffigurante varie tipologie di semi, i ragazzi scriveranno sotto ogni seme le cose buone che stanno "seminando" nella loro vita (es: impegno a scuola, buona gestione del tempo libero, cura del rapporto con amici e fratelli...).

Varianti 6-8: prima del termine dell'attività, con il foglio colorato, i bambini creeranno insieme agli animatori un fiore in origami. Su quel fiore scriveranno quale seme si impegnano a far germogliare.

Varianti 11-14: gli animatori divideranno i ragazzi in gruppi e daranno loro 5 minuti di tempo per riflettere su cosa stanno "seminando" di buono. Dopo una riflessione in solitaria, i ragazzi si confronteranno con il resto dei compagni di gruppo e insieme dovranno creare un telegiornale unendo le riflessioni di ognuno.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede contatto tra i ragazzi, per cui può essere svolta in tranquillità avendo cura che ciascuno abbia la propria immagine e la propria penna.

Attenzioni educative: sarà compito dell'animatore non lasciare i ragazzi soli durante le riflessioni, ma guidarli a scovare anche i germogli più nascosti.

Condivisone: al termine dell'attività si condividerà con i ragazzi che ognuno di noi, ogni giorno, getta dei semi. Quei semi, se curati, potranno portare buoni frutti e rendere le nostre vite più piene. Se invece sono sbadati e non ce ne curiamo, credendo che il seme possa vivere da solo, esso morirà non producendo niente di buono.

2. Germogli in via di estinzione

Finalità: riflettere sull'importanza della natura e delle nostre azioni, rendendo consapevoli i ragazzi della moltitudine di materiale non riciclabile che ogni giorno produciamo.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto/chiuso; di grandi dimensioni.

Occorrente:

- (per ogni squadra) un sacco nero o un bidone grande della spazzatura;
- un cartoncino su cui è disegnata la testa del gigante;
- materiale vario e non riciclabile.

Istruzioni: prima dell'inizio del gioco, gli animatori avranno riprodotto un gigante per ogni squadra. Per crearlo, dovranno disegnare la testa del gigante sul cartoncino e ricavare un'apertura a livello della bocca; poi incolleranno la testa davanti al sacco nero (o al bidone della spazzatura). Avranno inoltre anche disposto il materiale vario non riciclabile ai piedi del gigante. Dopo aver ordinato i ragazzi in fila indiana, l'animatore darà il via e partirà il primo ragazzo che "farà mangiare" al gigante, lanciando nella bocca, uno dei materiali. Poi tornerà indietro e partirà il secondo giocatore, e così via. Vince la squadra che "ingozza" prima il gigante.

Varianti 11-14: i materiali non saranno riposti ai piedi del gigante, ma a circa 1mt. I ragazzi, uno per volta, dovranno provare a centrare la bocca del gigante lanciando a distanza il "rifiuto".

Attenzioni COVID: il giorno prima del gioco, gli animatori chiederanno ai ragazzi di procurarsi 10 cose che normalmente butterebbero e di portarle con sé in un sacchetto. Durante il gioco ognuno avrà il proprio materiale con il quale "ingozzare" il gigante.

Attenzioni educative: in fase di creazione della testa del gigante, è bene che gli animatori ritaglino una bocca particolarmente grande per permettere ai ragazzi di poter lanciare con più facilità e di far fronte a materiali diversi che i ragazzi potranno portare. Inoltre, soprattutto per la variante 11-14, è fondamentale che gli animatori calcolino bene la distanza da cui i ragazzi dovranno lanciare, in particolar modo dovranno accertarsi che tutti abbiano la capacità di poterlo fare.

Condivisione: al termine del gioco, mostrare ai ragazzi i sacchi riempiti durante il gioco e riflettere sulla quantità di volte che durante il giorno ci capita di utilizzare materiale non riciclabile. La natura è fortemente a rischio, i germogli di tante specie viventi rischiano di non riuscire a sopravvivere all'inquinamento. Tutto questo dipende anche molto dai nostri semplici comportamenti quotidiani. Avere la consapevolezza della situazione è già un primo passo per iniziare ad agire con coscienza e come protagonisti attivi nella sensibilizzazione alla cura dell'ambiente.

3. Cresco anche se non mi vedi

Finalità: invitare i ragazzi a riflettere su quanto sia importante avere pazienza e dedizione affinché quello che seminiamo possa crescere e diventare prima un germoglio, poi una pianta bella e profumata.

Destinatari: tutti

Durata: 30' di preparazione; 3/4 giorni per la crescita delle piante.

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta presso il domicilio dei ragazzi.

Occorrente:

- semi;
- terriccio;
- un vaso.

Istruzioni: ogni ragazzo si procurerà dei semi, del terriccio e un vaso (si potrà anche pensare di recapitare un piccolo kit con l'occorrente a tutti). Insieme ai propri genitori se piccoli, in autonomia se più grandi, planteranno i semi e lasceranno che inizino a germogliare, per poi diventare una pianta. Ogni giorno, scatteranno una fotografia per assistere e documentare la trasformazione del seme in germoglio e poi in pianta. Gli animatori raccoglieranno le fotografie e creeranno un collage o un video che posteranno sui canali social dell'attività estiva.

Attenzioni educative: gli animatori suggeriranno di procurarsi semi di piante aromatiche, perché più veloci nella crescita.

Condivisione: quando la pianta sarà nata o quando i primi germogli saranno spuntati, chiedere ai ragazzi cosa hanno provato durante il periodo dell'attesa e qual è stata la prima emozione nel vedere il frutto del proprio lavoro crescere. La pazienza e la gioia che ne è seguita, sono gli ingredienti utili anche per veder germogliare i semi che piantiamo nella nostra vita.

CAPITOLO 25

Titolo: L'AUTORE

Tema: GRATITUDINE, al termine dell'esperienza l'unica parola che abbiamo in testa è GRAZIE. Grazie ai ragazzi e alle famiglie che hanno reso possibile l'oratorio, grazie agli educatori, ai sacerdoti, a tutti quelli che si sono spesi, a tutti. GRAZIE.

1. Grazie Graziosissime

Finalità: riconoscere momenti del Grest per i quali sentirsi grato.

Destinatari: tutti

Durata: l'intera giornata di Grest

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni (tutto l'Oratorio).

Occorrente:

- quello specifico per ciascuna proposta.

Istruzioni: si propongono di seguito alcune proposte di attività per dedicare l'ultima giornata del Grest a dire "GRAZIE!".

- **il festone della gratitudine:** Ogni bambino riceve un foglio sul quale scrivere il titolo di un sogno realizzato al Grest per cui ringraziare. Il foglio va poi tenuto davanti al proprio petto. I giocatori vengono messi in cerchio, in modo che si possa leggere cosa è stato scritto dai compagni. A questo punto l'animatore sceglie un ragazzo che rappresenterà l'inizio della "catena", citando ad alta voce il suo sogno e, chiamerà uno di quegli dei compagni, che reputa possa collegarsi al suo. Il giocatore chiamato lo raggiunge formando una fila e, a sua volta, chiama un altro sogno, così fino alla fine. I fogli verranno poi attaccati tra loro dall'animatore nell'ordine ricreato, a formare un festone che verrà appeso in un luogo importante dell'Oratorio.
- **un quadro pluriartistico:** I giocatori rappresentano, attraverso un quadro naturalistico o astratto e usando i loro corpi, la loro idea di gratitudine. Gli animatori video-riprenderanno la nascita dell'opera umana.
- **il barattolo della gratitudine:** L'animatore invita ogni ragazzo a prendersi del tempo per riflettere sulle esperienze vissute durante il Grest, a trovarne alcune per cui sentirsi grati e scriverle su un foglietto; da riporre poi nel proprio barattolo dei sogni, a sua volta posto ai piedi dell'altare durante la S.Messa finale.

Attenzioni COVID: fare in modo che i ragazzi abbiano il proprio materiale individuale e si igienizzino le mani in ogni azione.

Attenzioni educative: l'animatore deve assicurarsi che tutte le attività vengano svolte in assenza di giudizio.

Condivisione: invitare i giocatori a riflettere sulla gratitudine quale sentimento di affettuosa riconoscenza per i doni ricevuti. Agevolare la consapevolezza che spesso, nella routine quotidiana, perdiamo attimi importanti che ci riempiono il cuore e non mostriamo la giusta gratitudine. Quanto e verso chi dobbiamo essere grati per l'avventura di questo Grest?