III GIORNATA MONDIALE DEI POVERI
17 novembre 2019

GIOCO PER BAMBINI E RAGAZZI DEI GRUPPI DI CATECHESI ED ANIMAZIONE

Questo gioco sarà proposto nei luoghi di animazione cittadina (Ancona e Osimo)

GLI SPERANZOSI: il nome riprende il messaggio del Papa per la giornata: **La speranza dei poveri non sarà mai delusa**

TARGET: RAGAZZI 8/14

OBIETTIVO: provare la sensazione di affrontare le difficoltà in situazione di povertà nella società dello "scarto"

DURATA: 15 min, poi momento di confronto e verifica del gioco

N. PARTECIPANTI: l'intero gruppo

MATERIALI: fasce di stoffa di tre colori, scatoloni, un dado, fogli di giornale; un ambiente ampio o un cortile

SVOLGIMENTO: Il conduttore invita i bambini a pescare una fascia da una scatola chiusa per **formare 3 squadre**. La squadra dei bianchi rappresenta gli "OPERATORI DI PACE"/ ANGELI, quella dei marroni gli "SCARTISTI" (si intende non tanto una categoria economica agiata, quanto piuttosto un atteggiamento culturale di indifferenza verso i poveri) ed infine i verdi sono gli "SPERANZOSI".
Le squadre non hanno lo stesso numero di componenti in quanto la loro distribuzione rappresenta la percentuale reale nella nostra società (es. se il gruppo è di 20 ragazzi 12 saranno della squadra verde, 4 dei marroni e 4 dei bianchi".

Scopo del gioco è abbattere il muro dell'indifferenza e delle ingiustizie sociali. Il muro è creato con degli scatoloni che riportano parole ed immagini che rimandano alle povertà citate nel messaggio di Papa Francesco al paragrafo 2 (vittime di violenza, guerra, prostituzione, immigrati, senzatetto…). Ma nel muro sono inseriti anche scatoloni che descrivono l'agire di Dio a favore dei poveri attraverso le mani degli operatori di pace (ascolta, interviene, protegge, salva, riscatta, difende, accoglie, aiuta, spera….)

Al via i ragazzi devono prendere uno scatolone che trovano vicino a loro e, a staffetta, raggiungere il muro muovendo i passi su fogli di giornale che saranno distribuiti interi agli "Scartisti" e dimezzati agli "Speranzosi". Parte del muro è già costruito, gli "Scartisti" aggiungono un mattone/scatolone ogni volta che un componente della squadra arriva al muro, gli "Speranzosi" lo tolgono.

Gli "Operatori di pace" si metteranno in fila per effettuare una scelta, mentre le altre due squadre fanno il loro gioco; essi avranno due possibilità:
1 - consegnati due fogli di giornale appallottolati che possono passare per aiutare gli "Speranzosi"a procedere in maniera più veloce
2 - potranno lanciare il dado, se esce la faccina con l'angelo possono togliere uno scatolone dal muro, se invece esce la faccina triste il loro aiuto non è andato a buon fine.

Allo scadere dei 5/7 min di gioco i ragazzi vengono invitati per il momento di confronto.

CONFRONTO E VERIFICA DEL GIOCO: come si sono sentiti i ragazzi ad essere trattati in maniera diversa? È giusto? Esistono situazioni simili nella vita reale? Che cosa si può fare per rendere le cose più giuste?

III GIORNATA MONDIALE DEI POVERI
17 novembre 2019

GIOCO PER BAMBINI E RAGAZZI DEI GRUPPI DI CATECHESI ED ANIMAZIONE

ABBIAMO TUTTI GLI STESSI DIRITTI

TARGET: bambini e ragazzi dei gruppi di catechesi ed animazione

OBIETTIVO: provare la sensazione di essere trattati ingiustamente ed impegnarsi per affrontare le ingiustizie.

DURATA: 30 min.

N. PARTECIPANTI: un gruppo "classe"

MATERIALI: gettoni (es. tappi di bottiglie di plastica)

SVOLGIMENTO: il conduttore invita il gruppo a scegliere un gioco veloce a cui desiderino partecipare in base allo spazio disponibile (es. il gioco delle sedie musicali, rubabandiera, lo scalpo….), poi divide il gruppo in **tre sottogruppi**: **i "ricchi", i "poveri" e i "governanti".**
Se il gruppo è formato da 20 ragazzini il conduttore consegnerà ai 4 ricchi 7 gettoni a persona, ai 12 poveri 3 e ai 4 governanti 7. A questi ultimi verrà inoltre consegnato un "tesoretto", un sacchetto con dentro altri 6 gettoni.

Il conduttore annuncia l'inizio del gioco e la regola che **al gioco possono partecipare solo coloro che hanno 6 gettoni**. Chi ne ha la possibilità inizia a giocare, gli altri restano a guardare.
Es: se si scegli il gioco delle sedie musicali, il conduttore pone al centro della stanza in cerchio un numero di seggiole pari al numero dei partecipanti, meno una, a poca distanza una dall'altra e con gli schienali rivolti verso il centro. Si accende la musica e si chiede ai ragazzi di girare intorno alle sedie e di sedersi appena la musica viene interrotta. A quel punto uno di loro resterà in piedi e verrà eliminato dal gioco. Dovrà per questo mettere un suo gettone nel "tesoretto". Il gioco ricomincia togliendo una sedia e continua così finché rimangono due giocatori, i vincitori.
Suggerimenti: l'inizio del gioco deve essere abbastanza veloce, in modo che ci siano bambini che ne rimangano esclusi e che sperimentino il disagio di essere trattati ingiustamente. Se si sceglie un gioco molto veloce si può *ripetere* una seconda volta, per osservare se i partecipanti si comportano in maniera diversa: i poveri possono decidere di giocare insieme in modo da arrivare a 6 gettoni, uno può rinunciare a giocare donando i suoi gettoni, i governanti possono distribuire i gettoni del tesoretto… Che strategie useranno?

VERIFICA E CONFRONTO: generalmente i bambini fanno fatica ad accettare trattamenti ingiusti, quindi la prima parte del confronto deve accogliere il loro scontento, le loro critiche e magari qualche sfogo. Si suggerisce una serie di domande: come si sono sentiti i partecipanti ad essere trattati in maniera diversa? Era giusto? C'è stato qualcuno che ha capito che i governanti avevano gettoni a sufficienza per consentire a tutti di partecipare? Cosa avrebbero potuto fare i governanti per permettere a tutti di giocare? Cosa avrebbero potuto fare i ricchi? E i poveri? Esistono situazioni simili nella vita reale? Cosa si può fare per rendere la vita più giusta?