

Giornata Missionaria Mondiale Ragazzi: SI GIOCA!

Raccontare la speranza età 9-12 anni

Obiettivo

L'obiettivo è costruire un racconto che abbia come filo conduttore la speranza, utilizzando elementi casuali che devono essere inclusi obbligatoriamente nella narrazione.

Materiale

- Fogli di carta per scrivere e penne (almeno una per squadra).
- Sei contenitori (scatole o cestini), ciascuno etichettato con una delle seguenti categorie:

Ambientazione, Personaggi, Valori, Verbi, Sentimenti, Oggetti.

- Bigliettini che riportino parole attinenti alle categorie. Per ogni squadra, si devono preparare i seguenti numeri di biglietti,:

- 1 biglietto per l'Ambientazione (es. oratorio, scuola, palestra).
- 2 biglietti per i Personaggi (es. papà, parroco, professore, influencer, cantante),.
- 2 biglietti per i Valori (es. accoglienza, correttezza, impegno, giustizia).
- 3 biglietti per i Verbi (i più vari, da declinare nel racconto).
- 2 biglietti per i Sentimenti (es. amore, gioia, rabbia, tristezza, noia).
- 4 biglietti per gli Oggetti (anche strani, per dare originalità al racconto, es. bacchetta magica).

Svolgimento

1. Formare delle squadre da 4-5 componenti.
2. Un membro per ogni squadra pesca in modo casuale il numero richiesto di biglietti dai sei contenitori.
3. Ogni squadra deve scrivere una storia che racconti la speranza e che contenga obbligatoriamente tutti gli elementi casuali pescati. Ogni componente della squadra deve scriverne una parte della storia e garantire così la partecipazione di tutti.
5. Una piccola giuria ascolta la lettura di tutti i racconti e decreta vincitrice la squadra che ha saputo abbinare gli elementi con più originalità.

Il Laboratorio della Luce età 7-10 anni

Gioco cooperativo per aiutare i bambini (7–10 anni) a scoprire che ognuno può portare un po' di luce nel mondo attraverso piccoli gesti di bene e di speranza.

Obiettivo

Comprendere che la speranza cresce attraverso piccoli gesti quotidiani di luce, bontà e amicizia.

Materiale

- Cartoncini a forma di fiamma (già ritagliati)
- Pennarelli colorati
- Una grande candela o lanterna di cartone
- Nastro adesivo o colla
- Spazio ampio per correre e muoversi

Svolgimento

1. Dividere i bambini in squadre da 4–6 componenti.
2. Ogni squadra parte con 0 “fiamme”.
3. Le squadre conquistano una fiamma ogni volta che completano una micro-prova.
4. Su ogni fiamma scrivono un gesto di luce semplice e quotidiano (es. aiutare, dire grazie, includere chi è solo).
5. Le fiamme vengono portate e attaccate sulla grande candela/lanterna comune.
6. Quando tutte le fiamme sono state raccolte, la candela si “accende” simbolicamente come segno della speranza del gruppo.

Micro-prove consigliate (7–10 anni)

1. Puzzle della Luce

Ogni squadra deve ricomporre un semplice puzzle (10–12 pezzi) con un'immagine luminosa: sole, candela, lanterna, croce. Obiettivo: collaborare e non arrendersi.

2. Passaggio della Fiamma

I bambini devono passarsi una pallina leggera o una spugna usando solo i gomiti o la fronte, senza farla cadere. Obiettivo: fiducia e coordinazione.

3. Corsa del Buon Gesto

A turno i bambini corrono fino a un cartellone che contiene 10 gesti buoni (aiutare, ringraziare, non deridere, condividere). Devono indicarne uno e tornare dalla squadra dicendo quale hanno scelto. Obiettivo: riconoscere e nominare il bene.

4. Memory della Speranza

Su un tavolo ci sono 6 coppie di carte con simboli positivi (cuore, colomba, croce, mani che si aiutano). La squadra guadagna la fiamma quando trova 3 coppie. Obiettivo: osservazione e simboli cristiani.

5. Semaforo della Luce

L'animatore chiama: ROSSO (fermi), GIALLO (piano), VERDE (via!). Alla fine ogni bambino deve dire un gesto 'VERDE', cioè che porta luce. Obiettivo: ascolto e riflessione.

6. Abbraccio di Squadra

I bambini formano un cerchio e devono restare uniti per 5 secondi senza staccarsi mentre l'animatore prova a separarli. Obiettivo: unità e spirito di gruppo.

7. Messaggio Segreto del Bene

L'animatore dà una frase con parole mischiate o lettere mancanti (es. 'LA SPERANZA È UNA LUCE'). La squadra deve ricostruirla. Obiettivo: ascolto della Parola e collaborazione.

8. Ponte dei Complimenti

Ogni membro deve dire un vero complimento a un compagno della squadra. Quando tutti hanno parlato, ottengono la fiamma. Obiettivo: incoraggiamento e gentilezza.

9. Lanci di Luce

Con 3 tentativi devono centrare un cestino usando palline leggere. Obiettivo: concentrazione e calma.

10. Statua del Missionario

I bambini devono imitare una posa da 'portatore di luce': braccia aperte, sorriso, gesto di aiuto. Chi resta più immobile vince la fiamma. Obiettivo: rappresentare il bene in modo creativo.