



VENERDI' 21/11/2003

TEMA: IL MIO PICCOLO GRANDE GESTO – seconda parte

TITOLO: Gioco della Solidarietà

Introduzione:

Quando si parla di solidarietà ci vengono alla mente grandi personaggi che donano la loro vita per gli altri, ma pochi pensano ai piccoli grandi gesti che ogni giorno facciamo o potremmo fare. Ognuno di noi ogni giorno è a contatto con milioni di persone che esplicitamente o tacitamente chiedono il nostro aiuto. A scuola, sul lavoro, per strada, sul tram, in treno, ovunque siamo circondati da persone che cercano un gesto solidale, a volte anche solo un sorriso per riempire il cuore di gioia. Bisogna imparare ad aprire gli occhi, ad aiutarsi, a donare i nostri piccoli grandi gesti che hanno un enorme potere su chi li riceve.

Dinamica:

(per i più grandi)

- ci si divide a coppie
- si mette al centro la tabella del gioco (vedi materiale)
- a turno si tira il dado e ci si sposta in base al punteggio
- vince chi arriva per primo alla casella finale
- regola: se non si fa bene ciò che è descritto nella casella, si torna indietro all'ultima casella occupata.

(per i più giovani)

- si tratta di un gioco: i ragazzi si numerano e prendono posizione attorno ad una grande scacchiera disegnata su un cartellone e appoggiata per terra (vedi materiale). Il numero di caselle per lato può essere variato a seconda di quanti ragazzi partecipano. Nella figura c'è una scacchiera pronta per 16 giocatori.
- la scacchiera deve essere ricoperta di tessere, tutte bianche tranne le 16 che appartengono ciascuna ad un giocatore e che porta il suo nome. C'è inoltre una tessera bianca in più fuori dalla scacchiera.
- scopo del gioco è quello per ciascun giocatore di raggiungere il lato opposto della scacchiera, finendo esattamente nella casella che alla partenza si trova di fronte. Nella



figura ad esempio il giocatore 3 dovrà arrivare alla posizione 11, il giocatore 9 alla posizione 5, e così via.

- si fa una mossa a testa, infilando la tessera in più dentro la scacchiera dall'esterno, nel lato che si vuole e nella posizione che si vuole, e facendo scrollare tutte le tessere della riga, fino a fare uscire la tessera che si trova dall'altra parte.
- il giocatore successivo userà questa tessera per infilarla dove vorrà, e il gioco procederà così.
- Sotto sono riportate due mosse ipotetiche; si nota subito che ad ogni mossa di qualcuno, tutto viene scombussolato!

Materiale:

(per i più grandi)

- un dado
- la tabella di gioco (vedi materiale)
- segnaposti

(per i più giovani)

- un cartellone con disegnata la scacchiera, con un numero di caselle coerenti con il numero di ragazzi in gioco.
- tante tessere quante le caselle della scacchiera, più una.

Scopo e messaggio finale:

Nella dinamica pensata per i più grandi, ogni coppia doveva aiutarsi per superare ogni casella per superare tralasciando vergogne, imbarazzi, pigrizie. La complicità, la voglia di far bene, di aiutare l'altro per andare avanti, hanno creato tanti gesti che ci hanno fatto gioire, divertire e hanno creato unione. Lo scopo era di capire che per creare un po' di solidarietà e di atmosfera fraterna, basta poco e non è per nulla difficile.

Per i più giovani ci si è voluti soffermare sull'importanza di noi stessi. Per avere la forza di aiutare gli altri dobbiamo innanzi tutto prendere coscienza delle nostre capacità, che sono veramente grandi. Con il giochino delle tessere abbiamo ricostruito in piccolo una delle tante situazioni dove noi ci troviamo a fare qualcosa di piccolo (muovere una tessera) che però può essere grande agli occhi degli altri (come lo scombinarsi della scacchiera che ne risultava). Non leghiamoci da soli le mani: scopriamo le nostre immense capacità!



13 →		12 ↓		11 ↓		10 ↓		9 ↓
14 →								← 8
15 →								← 7
16 →								← 6
1 ↑		2 ↑		3 ↑		4 ↑		← 5

scacchiera iniziale.

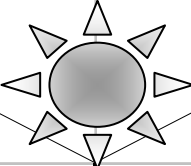
Le frecce indicano la direzione del lato che i giocatori devono raggiungere.

		12 ↓		11 ↓		10 ↓		9 ↓
14 →								
								← 8
15 →								
								← 7
16 →								
								← 6
1 ↑								
		2 ↑		3 ↑		4 ↑		← 5

esempio di mossa del giocatore 1: la tessera 13 è fuori e verrà inserita nella prossima mossa.

		12 ↓		11 ↓		10 ↓		9 ↓
14 →								
								← 8
15 →								
								← 7
16 →								
							← 6	13 →
1 ↑								
		2 ↑		3 ↑		4 ↑		← 5

esempio di mossa nel caso in cui il giocatore 6 muova dopo l'1: la tessera 13 è stata inserita e la riga del 6 è scrollata tutta a sinistra, facendo uscire una tessera bianca. Essa verrà inserita dal prossimo giocatore.

	8-Imitatevi a vicenda evidenziando il meglio dell'altro	9-completa "a volte basta un raggio di sole per...."	10- Elenca 5 situazioni da buon samaritano viste in tv.Se non ci riesci torna alla casella 1	11- Dire ciascuno l'ultima prova di amicizia che ha dato	
7-Fate il ballo del "qua qua" e se ben non vi riesce tornate alla casella 2		26- Dire ciascuno una persona che ha dato prova di sacrificare se stesso per il tuo bene.	27- Fai un grande gesto di solidarietà e fermati ad aspettare i tuoi amici-awersari		12- Ringrazia per tutti i gesti di solidarietà che hanno fatto a te.
6-Elenca 5 situazioni in cui avete visto concretizzata l'amicizia altrimenti vai alla casella 2	25- Dire ciascuno una prova di amicizia che ha dato			28-Fai un gesto di solidarietà e se i tuoi awersari sono dietro scambia i posti	13- Dire ciascuno una persona che ha dato prova di sacrificare se stesso per il tuo bene.
5- Fai un gesto solidale al compagno con cui giochi, e per premiarti vai alla casella 7	24-Imitatevi a vicenda evidenziando il meglio dell'altro	35- Elenca 3 situazioni che hai visto questa settimana di grande solidarietà. Se non le dici vai alla casella 16	36- Elenca 5 situazioni da buon samaritano viste in tv.Se non ci riesci torna alla casella 1	29- Ringrazia per tutti i gesti di solidarietà che hanno fatto a te.	14- Fai un grande gesto di solidarietà e fermati ad aspettare i tuoi amici-awersari
4- Cantate un bans con gesti esprimendo la gioia di fare le cose assieme.	23-completa la frase "domani farò....così ...sarà felice"	34- Imitate 2 galline impazzite	37-Fate il ballo del "qua qua" e se ben non vi riesce tornate alla casella 20	30-Cantate una canzone che parla di amicizia	15-Elenca 3 canzoni che parlano di amicizia e solidarietà. Se non ci riesci vai alla casella 12
3- Imitate 2 galline impazzite	22-Fai un gesto di solidarietà e se i tuoi awersari sono dietro scambia i posti	33- Cantate una canzoncina che parla di amicizia	COMPLIMENTI!!!		16- Imitate 2 galline impazzite
2- Cercate di far ridere a crepapelle il vostro compagno di gioco	21- Cantate un bans con gesti esprimendo la gioia di fare le cose assieme.		32- Elenca 3 situazioni che esprimono grande amore per il prossimo. Se non le dici vai alla casella 16		17- Cantate una canzoncina che parla di amicizia
1-PARTENZA!!!		20- Dire ciascuno l'ultima prova di amicizia che ha dato	19-completa "a volte basta un raggio di sole per...."	18- Di 2 persone che grazie al loro amore sono di esempio per ogni cristiano. Se non li dici vai alla 10	