



missio



SCAMBIARE: piccoli

IN BARCA(TI) CON ME

OBIETTIVO:

Nessuno di noi è un'isola che vive separata dal resto del mondo. Tante delle cose che abbiamo non potrebbero esistere senza il lavoro comune e la collaborazione di tante persone. Anche il Grest che state vivendo è il frutto di un lavoro di squadra. In questa rete di relazioni anche noi siamo chiamati a fare la nostra parte mettendoci in gioco e scambiando quello che abbiamo.

SVOLGIMENTO:

Dividere il gruppo in piccole squadre (da un minimo di 4 a un massimo di 6) a seconda del numero dei partecipanti e disporle in cerchio. Ogni squadra verrà abbinata ad un colore, scopo del gioco è completare l'immagine della barca del proprio colore.

Dopo aver mischiato il mazzo con le tessere di tutte le barche ogni squadra riceve 12 tessere; se fra queste ci sono già una o più carte del proprio colore possono già essere messe scoperte davanti alla squadra. Fatto ciò a turno ogni squadra pesca una carta da quelle del vicino alla sua destra; quando questa è del suo colore o una carta jolly (le due tessere centrali del disegno che non hanno colore) la può mettere scoperta sul tavolo. Vince chi completa per primo l'intero disegno della barca del proprio colore.

Per una versione più complicata si può non assegnare un colore alle squadre. In questo caso saranno le squadre a decidere il proprio colore a seconda delle carte che avranno ricevuto.

Se avanza del tempo, una volta completata la barca, si può proporre ad ogni squadra di decorare e colorare la propria barca a piacimento e di appenderla su un cartellone.

MATERIALE:

- carte da stampare: versione già colorata o versione in bianco e nero per poter incollare così l'immagine su fogli colorati ed evitare sprechi di toner (*vedi in allegato*);
- pennarelli e materiale vario (per decorare la barca);
- cartellone e colla (per appendere la barca sul cartellone).

IL MONDO IN CASA TUA

OBIETTIVO:

Nessuno di noi è un'isola che vive separata dal resto del mondo. Per capirlo basta guardare alla nostra vita quotidiana e a quanto di quello che ci circonda provenga da molto lontano nel tempo e nello spazio. In questa rete di relazioni anche noi siamo chiamati a fare la nostra parte mettendoci in gioco e scambiando quello che abbiamo.

SVOLGIMENTO:

La squadra gioca insieme e si pone a pochi metri dal planisfero (quello nei materiali è solo una proposta: può essere utilizzato un planisfero già presente in oratorio).

A turno uno dei componenti della squadra pesca una carta e va a posizionarla (usando dello scotch o una puntina) sul planisfero nel luogo corrispondente al Paese (o zona) del mondo di cui è originaria. Se la risposta è corretta il responsabile del gioco legge la spiegazione corrispondente, altrimenti - in caso di collocazione errata - la carta torna nel mucchio/mazzo da cui potrà essere ripescata.

E' importante che un animatore conti quanti tentativi sono utilizzati così da poter stilare una classifica tra le varie squadre (se necessario).

MATERIALE:

- carte (*vedi in allegato*) da stampare e incollare su un cartoncino o un supporto rigido (a piacere);
- un planisfero (è possibile stampare il planisfero *vedi in allegato*);
- scotch o puntine;
- elenco delle carte e una breve spiegazione dell'origine di quei prodotti/oggetti (*vedi in allegato*): quando le carte vengono collocate correttamente sul planisfero, l'animatore racconta brevemente ai ragazzi la storia della provenienza di quegli oggetti.