

Insieme, verso la stessa meta

Una proposta per tutti i gruppi di catechesi della comunità. Un grande gioco a stand, per tutti i gusti e le sensibilità. Una meta alla quale è possibile giungere soltanto se non si è in competizione, ma uniti.

A misura di ragazzi

■ Come iniziare il nuovo anno? Ai catechisti sono venute mille idee, facendo tesoro delle esperienze e delle letture estive. Ma i ragazzi? Sono tutti così convinti di ricominciare? Qualcuno, soprattutto tra i più grandi, ci sta aspettando al varco: sarà una bella cosa o una noia?

■ Il primo incontro è importante. La sua atmosfera darà il tono all'anno. Più che ai solidi contenuti è meglio puntare all'impatto sui destinatari. Alla fine difficilmente ci diranno: «È stato interessante, utile, formativo», ma se commenteranno: «Ci siamo divertiti!», sapremo di aver raggiunto la meta.

■ «Solo nell'ambito di una comunità viva la catechesi può portare frutto» (*Orientamenti per l'annuncio e la catechesi*, n.64). Perché non iniziare dunque gli incontri di catechismo comunitariamente, con il coinvolgimento di educatori e animatori, di figure pastorali e di genitori?

Una comunità in gioco

■ Il gioco è un eccellente strumento di apprendimento, ma prima ancora una costruttiva esperienza di socialità. In esso i ragazzi possono esprimere più liberamente la propria identità: sensazioni, emozioni, idee. Possono sperimentare se stessi in ogni dimensione, compresa quella religiosa.

■ La nostra sfida è grande. Come rendere tutti protagonisti in un gioco che coinvolge un grande numero di persone? Occorrerà una buona organizzazione e la divisione a gruppi.

■ Di qui l'idea di far ruotare i gruppi tra vari stand,



Nel gioco i ragazzi esprimono più liberamente la propria identità. Imparano a conoscersi e a socializzare. Insieme ci si impegna, insieme si vince (o si perde).

Ecco come si può esprimere la parola «Family». Allo stesso modo il gruppo dei ragazzi dovrebbe riuscire a comporre la parola «insieme».



guidati da un conduttore che tarerà le prove a seconda dell'età del gruppo che si troverà davanti. È opportuno che i gruppi siano sempre accompagnati da uno o più catechisti e/o animatori.

Si vince insieme

■ La struttura del gioco che proponiamo è quella della caccia al tesoro a squadre. Ogni gruppo visiterà uno stand, supererà una prova e riceverà una lettera dell'alfabeto utile a comporre la parola: **insieme**.

■ Per completare l'opera e renderla grandiosa, se i ragazzi sono numerosi, si potrebbe costruire la parola «insieme» servendosi dei ragazzi, disponendoli a gruppi per formare le varie lettere della parola «insieme». La costruzione della parola potrà essere caotica, ma alla fine una fotografia dall'alto suggerirà l'impresa,



con la gioia di essere stati protagonisti di un evento come un *flash mob*.

Un gioco variegato, non complicato

■ La varietà degli stand sarà una carta vincente. Un giusto mix di prove verrà incontro ai gusti diversi dei ragazzi: qualcuno ama correre, altri ragionare; qualcuno ama cantare o ballare, altri disegnare.

■ È importante che siano tutti coinvolti nelle attività proposte. Ad esempio, un disabile motorio in una prova fisica potrebbe diventare arbitro o primo ministro a cui spetta la premiazione!

■ In ogni stand ci sarà un richiamo religioso, un leggio con la Bibbia. Servirà a ricordarci che ogni momento della vita può essere accompagnato dalla Parola di Dio. Il conduttore prima di consegnare la lettera premio ne leggerà una frase significativa.

QUALCHE IDEA PER GLI STAND

Sei stand con prove di 6-8 minuti di durata massima.



1. Gioco musicale. I ragazzi saranno invitati a cantare, mimare o danzare un brano allegro, oratorio o religioso. Visti i pochi minuti a disposizione, si può utilizzare un canto già conosciuto o un ritornello veloce da imparare (i bambini sono spesso più rapidi dei catechisti!). Ad esempio *Annunceremo che tu sei verità* di P. Auricchio. Su youtube trovate una simpatica versione mimata e ballata da religiosi e laici.

■ La Parola biblica da consegnare al termine di questo gioco: «Voglio cantare, a te voglio inneggiare: svegliati, mio cuore, svegliati arpa, cetra, voglio svegliare l'aurora» (Sal 56,9).

2. Gioco manuale. Si tratta di realizzare un *patchwork*, cioè un insieme di tanti quadretti di stoffa o di carta adesiva, legati l'uno all'altro. I ragazzi personalizze-

ranno il proprio quadretto con il nome o un simbolo. Per velocizzare le operazioni, può essere già predisposto un cartellone o un lenzuolo con lo spazio per i quadretti, che saranno soltanto da apporre al posto giusto.

■ La Parola biblica da consegnare: «Padre santo, custodisci nel tuo nome coloro che mi hai dato, perché siano una cosa sola, come noi» (Gv 17,11).

3. Gioco di movimento. I ragazzi, in fila indiana, uno dopo l'altro devono affrontare un breve percorso con qualche difficoltà, passando il testimone al ragazzo successivo. Staffette divertenti prevedono di riempire un bottiglione con un bicchierino per volta; trasportare una pallina dentro un cucchiaino o una card plastificata tra il labbro superiore e il naso senza farla cadere.

■ La Parola biblica da consegnare: «Proseguo la mia corsa per cercare di afferrare il premio, essendo stato anch'io afferrato da Cristo Gesù» (Fil 3,12).

4. Gioco di osservazione. Si mostrano ai ragazzi alcune immagini legate alla chiesa, ai locali parrocchiali, alla liturgia. I ragazzi ne devono individuare luoghi, scopi o caratteristiche. Ad esempio: il campanile, la lampada del tabernacolo, gli altari, l'acquasantiera... Conviene preparare risposte multiple, di cui alcune spiritose e palesemente errate.

La Parola biblica da consegnare: «Venite e vedrete» (Gv 1,39).

5. Gioco di conoscenza. Un semplice quiz, a risposte chiuse o aperte, a seconda dell'età. È meglio evitare il nozionismo e gli argomenti spiccatamente religiosi. Si possono usare semplici indovinelli o quesiti curiosi e a trabocchetto. Ad es.: «Ogni tanto è piena anche se non mangia mai (la luna)»; «In molti lo schiacciano nel pomeriggio, ma lui non si lamenta (il pisolino)»; «Quanti animali per ogni sesso Mosè portò con sé sull'arca? (non era Mosè, ma Noé!)».

La Parola biblica da consegnare: «Di' alla sapienza: «Tu sei mia sorella», e chiama amica l'intelligenza» (Prov 7,4).

6. Gioco allegro. Si sfidano i ragazzi a competere facendo la risata più crassa e originale o a recitare uno scambio di battute (es. tra Giulietta e Romeo) variando il tono: allegro, triste, raffreddato, balbuziente, assennato, frettoloso, lirico...

La Parola biblica da consegnare: «Questo vi ho detto perché la mia gioia sia in voi e la vostra gioia sia piena» (Gv 15,11).●