

“L’annuncio è la nostra festa”

Gioco “missionario” per i ragazzi

Obiettivo del gioco: vince il gioco la squadra che, rispettando le regole, i compagni di gioco e gli avversari, riesce a “raggiungere” più nazioni per portare la buona novella del Vangelo

Numero partecipanti: illimitato

Ambiente: meglio all’aperto, ma va bene anche in un ambiente chiuso

Materiale:

- cartoncini con riportato il nome di ogni nazione;
- cesti contenenti tanti piccoli oggetti;
- carta e penne;
- nastro adesivo di carta o gessetti;
- una pietra piatta per ogni squadra;
- tre mattoni o fogli per ogni squadra;
- tanti palloncini quanti sono i ragazzi che giocano;

Svolgimento:

Il gioco si svolge a squadre. Le squadre possono essere due o più. Ogni squadra composta da un massimo di 20 giocatori accompagnata da un animatore o da un caposquadra.

Per formare le squadre è possibile utilizzare qualsiasi modalità.

Contesto:

Ogni squadra rappresenta un missionario che sta girando il mondo per portare il Vangelo a ogni uomo. In ogni continente incontra culture e modi di vivere. Per poter continuare il suo viaggio deve superare alcune prove.

Gioco.

Narratore

Il tutto ebbe inizio circa 50 anni fa... Dall’Italia partirono alcuni missionari con il compito di annunciare il Vangelo a tutti gli uomini. Il viaggio si presentava non molto facile, ma il loro entusiasmo e la loro voglia di incontrare la gente erano talmente grandi che si sentivano pronti per affrontare qualsiasi avversità.

Il loro viaggio ebbe inizio in Africa, il continente nero! Arrivando in Africa pensavano di incontrare solo leoni, elefanti, scimmie... invece trovarono la gente dei villaggi che li accolsero a braccia aperte.

Chiaramente dovettero stare in Africa un po’ di tempo per cercare di capire la cultura dell’Africa: le fatiche non mancarono.

In Etiopia, ad esempio, trovarono la guerriglia. Ancora troppi paesi in Africa sono in guerra, non riescono a trovare la pace...

Gioco

Gioco a squadre, da farsi in un cerchio molto grande. Due giocatori, uno per squadra, si spostano in mezzo al cerchio formato dai compagni. Stando in piedi, piegano all'indietro la gamba destra e la tengono sollevata da terra, afferrando il piede con la mano destra. Con la sinistra prendono invece saldamente per mano l'avversario. Al "Via!" ciascuno dei due, tirando e spingendo con la mano sinistra, cerca di far perdere l'equilibrio all'avversario. Chi appoggia il piede destro a terra riceve una penalità. Il duello dura un minuto e viene vinto dal giocatore con meno penalità. Altri due giocatori si spostano in mezzo al cerchio per dar vita ad un nuovo duello e così via. Quando tutti i giocatori hanno affrontato un avversario, vince la squadra che ha perso meno duelli.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

In Egitto, invece, incontrano un popolo molto preciso e abile nel compiere il proprio lavoro:

Gioco

Gioco di abilità, viene di solito giocato all'aperto. Si traccia a terra un rettangolo di due passi di base per quattro di altezza e lo si divide negli otto quadrati (di un passo di lato) che lo compongono (si utilizzi per gli ambienti interni il nastro adesivo di carta, mentre per gli esterni il gessetto da lavagna). Si numerano i quadrati dall'uno all'otto, partendo da quello in basso a destra e procedendo in senso antiorario. Il primo giocatore appoggia una pietra piatta sul bordo del primo quadrato e il gioco può avere inizio. Il giocatore deve spingere la pietra avanti, saltellando su un piede solo e colpendo la pietra col piede di appoggio. La pietra deve fermarsi, uno dopo l'altro, in tutti e otto i quadrati, nell'ordine giusto e senza saltarne nessuno. Può anche fermarsi più volte nello stesso quadrato (perché non viene spinta avanti con abbastanza forza), ma non può fermarsi su una riga né uscire dal percorso (né, come già detto, saltare un quadrato). In tutti questi casi, il giocatore raccoglie la pietra e lascia il posto al compagno successivo. Se nessuno (come è probabile) riesce a completare il percorso senza errori, ogni giocatore ripartirà, quando verrà di nuovo il suo turno, dall'ultimo quadrato che ha superato correttamente. Vince il giocatore che conclude per primo il percorso, uscendo indenne dalla casella numero otto. Vince la squadra che in 5 minuti, riesce a completare il giro più volte.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

Dall'Africa all'Asia lo spazio è poco: basta attraversare il Mare Rosso per ritrovarsi in un altro continente. L'Asia è grandissima: in essa convivono molteplici culture, lingue, religioni, modi di vivere, tradizioni... I missionari si avventurano in questo nuovo continente: hanno un po' di titubanza perché sanno che li aspettano giorni e giorni di cammino, ma soprattutto la grande fatica di non essere compresi.

Pieni di fiducia e di coraggio si incamminano... ma subito dopo i primi giorni di cammino, giungono in Israele e lì decidono di fermarsi qualche tempo. È la terra di Gesù: lì manca ancora la pace e a fatica convivono ebrei e palestinesi.

Però mentre si trovano a Nazaret, in visita a una piccola scuola di periferia, vedono i bambini che insieme e in pace stanno facendo un gioco:

Gioco

Gioco tranquillo, viene di solito giocato in una stanza. In ogni squadra viene nominato un Re o una regina il quale si siede sul suo trono, una sedia con sopra una coperta colorata. Gli altri giocatori della squadra si mettono d'accordo su una fiaba (o una leggenda, un film, una canzone...) da rappresentare tutti insieme, dopo di che si presentano al Re: "Salve, Re!" Il Re ribatte: "Salve! Dove siete stati?" al che loro rispondo: "Lontano, lontano, nella foresta." "Cosa ci siete andati a fare?" "Questo..." e i giocatori mimano la fiaba che hanno deciso di rappresentare senza assolutamente parlare. Se il Re (o la Regina) indovina di che fiaba si tratta, può rimanere al proprio posto. Se sbaglia, sceglie il suo successore tra gli altri giocatori. In tutti e due i casi il gioco riprende con una nuova fiaba da indovinare e così via. Vince la squadra che in 5 minuti indovina più titoli.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

Dopo alcuni giorni ripartono e dopo mesi e mesi arrivano in Cambogia, dove incontrano una popolazione pacifica, riflessiva e lì si fermano alcuni mesi:

Gioco

Gioco tranquillo, può essere giocato ovunque, con almeno quindici giocatori (ma è meglio se sono di più...). Ogni squadra forma un cerchio. Il conduttore assegna ad ogni giocatore un numero da dieci a cento. I giocatori memorizzano il proprio numero e quelli dei compagni e si siedono in cerchio. Il conduttore indica un giocatore, che deve immediatamente dire uno dei numeri assegnati. Il compagno che possiede quel numero deve alzare la mano e ha cinque secondi di tempo per dire un altro numero, coinvolgendo così un altro giocatore e così via. Chi ripete un numero già detto o dice un numero che non è stato assegnato viene eliminato e deve alzarsi in piedi. La stessa cosa succede a chi dice il numero di un compagno già eliminato. In tutti questi casi il gioco riprenderà da un giocatore scelto dal conduttore tra quelli non ancora coinvolti da nessuno. Vince a squadra che resta con meno giocatori eliminati gli ultimi tre giocatori rimasti in gara.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

Giunti all'estremità più orientale dell'Asia, ecco di fronte l'enorme distesa dell'Oceano Pacifico. I missionari sono consapevoli che quell'immensa distesa di acque è costellata di isole grandi e piccole, alcune abitate, altre ancora deserte. Sanno che sono ancora molto pochi i missionari lì giunti per parlare di Gesù, ma sono anche sicuri che troveranno popolazioni accoglienti, che desiderano avere un futuro bello e che, soprattutto, sono innamorati della natura, che offre loro tutto quello di cui possono avere bisogno. Tra le moltissime isole scelgono di fermarsi in Nuova Zelanda.

Gioco

Gioco tranquillo, di osservazione e memoria: può essere realizzato ovunque. Di fronte ai giocatori viene posato un cesto contenente molti oggetti. I giocatori, stanno seduti, osservano il contenuto del cesto cercando di memorizzare tutti gli oggetti: dopo 30 secondi di osservazione il cesto viene coperto e ogni squadra, riunendosi, ha un minuto

di tempo per scrivere su un foglio il maggior numero di oggetti memorizzati. Vince la squadra che ha ricordato più oggetti.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

La gioia dei missionari cominciava a essere incontenibile: molte persone avevano conosciuto, a tante avevano parlato per la prima volta di Gesù. Desideravano ora continuare il loro viaggio e arrivare nelle americhe: anche lì avrebbero trovato giovani, adulti, bambini ai quali poter parlare di Gesù con gioia, con i quali condividere alcuni giorni di festa...

La prima tappa del loro viaggio in America Latina fu il Venezuela: per arrivare nei villaggi dell'entroterra dovettero attraversare un grandissimo fiume.

Gioco

Gioco a squadre, da fare in uno spazio ampio. Si tracciano a terra due righe parallele, a dieci passi una dall'altra. I giocatori di ogni squadra si dividono in due gruppi e si dispongono in altrettante file, una di fronte all'altra, al di là delle due righe tracciate sul terreno. Il primo giocatore di ogni fila a sinistra del conduttore (fermo tra le righe) riceve tre mattoni o tre fogli e il gioco può avere inizio. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra attraversa il fiume (lo spazio compreso tra le due righe) spostandosi sui tre mattoni o fogli: posa i piedi sui primi due, sposta il terzo un po' più avanti, ci appoggia un piede sopra, sposta un po' più avanti il mattone rimasto libero e così via. Se tocca terra con qualsiasi parte del corpo, deve risalire sui mattoni e restare immobile per dieci secondi. Quando raggiunge l'altra riga, consegna i tre mattoni al primo dei suoi compagni di squadra, che attraversa il fiume a sua volta e così via. Vince la squadra il cui ultimo giocatore termina per primo la sua traversata.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

In America Latina il viaggio continua in Argentina. I missionari attraversano grandi città e un bel giorno, stanchi del viaggio, chiedono ospitalità in un collegio e si lasciano contagiare dall'allegria dei bambini.

Gioco

Gioco a squadre. Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Tanti palloncini quanti sono i giocatori vengono sparsi nella seconda metà del campo di gioco. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, raggiunge un palloncino, ci si siede sopra in modo da farlo scoppiare, raccoglie il palloncino scoppiato, torna indietro, lo posa davanti alla fila della sua squadra, fa partire il secondo giocatore e così via. Vince la squadra il cui ultimo giocatore porta per primo a destinazione il suo palloncino scoppiato.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

La peregrinazione dei nostri amici missionari sta per giungere al termine: ora li attende solo il continente dove sono nati, l'Europa! Sanno benissimo che nonostante sia il continente dove il messaggio del Vangelo è arrivato con i primi apostoli, c'è un bisogno urgente di rinnovare e rinfrescare la fede.

Il primo Paese che toccano è la Finlandia, un Paese freddo! I missionari scoprono che le persone, per poter creare un po' di tepore, hanno l'abitudine di stare molto uniti.

Gioco

I giocatori formano un cerchio molto ampio, tenendosi per mano. Uno di loro si allontana dagli altri che, senza mai staccarsi uno dall'altro, formano un groviglio, passando sotto le braccia dei compagni, girando da una parte e dall'altra e così via. Le giravolte, le capriole e gli esercizi di contorsionismo necessari per ottenere il risultato voluto rendono il gioco impegnativo e divertentissimo. Quando il nodo è abbastanza ingarbugliato, il giocatore che si era allontanato dagli altri torna indietro e cerca di districare il complicato intreccio che si è venuto a formare, fino a dar vita di nuovo ad uno splendido, regolarissimo cerchio. Nel far questo, non deve mai spezzare la catena formata dai compagni. Se qualcuno alla fine si trova voltato verso l'esterno del cerchio, non importa: basta che non si stacchi mai dagli altri. Il gioco viene poi ripetuto cambiando sia il giocatore che si allontana dai compagni, sia la posizione degli altri all'interno del cerchio di partenza. Vince chi si diverte di più.

Alla squadra vincente, solo se vincendo ha rispettato le regole e gli altri, vengono consegnati due cartoncini con il nome dello stato; alla seconda classificata solo uno.

Narratore

il viaggio si sta davvero concludendo e da un paese freddo i missionari si spostano nella calientissima Spagna. Per fortuna non devono fare sforzi particolari e possono partecipare ad un bellissimo concerto che conclude il loro affascinante viaggio

Gioco

Gioco tranquillo, da fare in cerchio, in piedi. Ad ogni giocatore viene assegnato uno strumento, che deve far finta di suonare. Quando l'orchestra è pronta, il conduttore (il celebre direttore *Antón Pirulero*) incomincia a canticchiare una canzoncina conosciuta da tutti, dirigendo i suoi orchestrali. Ciascun giocatore deve suonare la canzoncina col proprio strumento, usando sia la mimica, sia la voce. Ad un certo punto *Antón Pirulero* smette di dirigere l'orchestra e si sostituisce ad un orchestrale, suonandone (sempre con mimica e voce) lo strumento. Il giocatore chiamato in causa deve immediatamente assumere il ruolo di direttore d'orchestra, canticchiando la canzoncina e dirigendo i compagni. Man mano che il gioco va avanti, *Antón Pirulero* (e non il giocatore che è diventato direttore d'orchestra!) cambia più e più volte strumento, costringendo sempre nuovi giocatori a suonare ciò che lui stava suonando al momento del cambio. Vince chi si diverte di più.