



MISSIONE 4 MISSIONE LUDICA

Questa missione consiste nell'organizzazione di una serata o un pomeriggio di giochi. Di seguito proponiamo tre giochi molto diversi tra loro: Il mazzo di chiavi della nonna; Telefax; Parole di 4 lettere. In base al tempo a disposizione potete scegliere se proporre uno, due o tre giochi. Prima di concludere l'attività, riservare almeno 15-20 minuti per un'attività conclusiva riportata di seguito.

Attività conclusiva

Consegnare alla squadra che ha vinto (a tutto il gruppo per il gioco "Il mazzo di chiavi della nonna") un pezzo del QR-code che trovate nella pagina successiva. Ricordatevi di tagliare il QR-code in tanti pezzi quanti sono i giochi che vorrete proporre.

Nell'ultima parte dell'incontro unite assieme i pezzi del QR-code e inquadratele con lo smartphone. Avrete così il link al video "Essere Gentili Paga Sempre (effetto boomerang)" [[Link](#)]. Vi invitiamo a vederlo assieme con il vostro gruppo e riflettere lasciandovi guidare da alcune domande.

Con i ragazzi più grandi si può riflettere sul testo della canzone *One day* di Matisyahu che fa da colonna sonora al video proposto. Il testo è nelle pagine seguenti.

Domande per riflettere guardando il video

Un gesto di generosità verso il prossimo non è banale né per chi lo riceve, né per chi lo fa: è importante per entrambi.

1. Sei d'accordo con questo pensiero?
2. Prova a metterti nei panni di chi fa e di chi riceve un gesto simile:
 - Chi lo riceve come si sente? Capisce di non essere più solo? Il gesto ricevuto può fargli dimenticare la tristezza o lo sconforto? Ti è mai capitato di ricevere un gesto gentile che ti ha fatto sorridere?
 - E chi compie il gesto come si sente? Secondo te, anche se concentrato sulle azioni da fare, nota il sorriso sul volto della persona che sta aiutando? Si rende conto di aver fatto una cosa bella, speciale, grande per qualcuno che magari non conosce? Ripensando al gesto che ha fatto si sente più sereno e sorridente? Hai mai aiutato qualcuno in difficoltà (anche con un gesto semplice)? Come ti sei sentito dopo?

Un atto di generosità crea un'onda senza fine

3. Concordi con questo pensiero? Perché? Cosa puoi fare di concreto per "Aiutarci" a far crescere quest'onda di generosità e bontà?

«Una piccola azione è come una goccia nel mare ma tante piccole azioni sono il mare stesso» ha detto Madre Teresa di Calcutta.

4. Secondo te ha ragione oppure no? Tu ci credi? Quante o quali gocce ai donato tu al mare?
5. Anche nel Vangelo e nella Bibbia ci sono molti esempi di persone che compiono azioni gentili. Te ne ricordi qualcuno?



MATSYAHU, ONE DAY

TESTO DELLA CANZONE

Testo originale

Sometimes I lay under the moon
And thank God I'm breathin'
Then I pray, "Don't take me soon
'Cause I am here for a reason."

**Sometimes in my tears I drown
But I never let it get me down
So when negativity surrounds
I know some day it'll all turn around because
All my life I've been waitin' for
I've been prayin' for
For the people to say
That we don't wanna fight no more
There'll be no more war
And our children will play
One day, one day, one day, oh
One day, one day, one day, oh**

It's not about win or lose, 'cause we all lose
When they feed on the souls of the innocent
Blood-drenched pavement
Keep on movin' though the waters stay ragin'

In this maze
You can lose your way, your way
It might drive you crazy but
Don't let it faze you, no way, no way!

Sometimes in my tears...

One day this all will change, treat people the same
Stop with the violence, down with the hate
One day we'll all be free, and proud to be
Under the same sun, singin' songs of freedom like
Why-ohh! (One day, one day) why-oh, oh, oh!
Why-ohh! (One day, one day) why-oh, oh, oh!

All my life I've been waitin' for
I've been prayin' for
For the people to say
That we don't wanna fight no more
There'll be no more war
And our children will play
One day, one day, one day, oh
One day, one day, one day, oh

Traduzione

Qualche volta mi sdraio sotto la luna
E ringrazio Dio di poter respirare
Dopo prego che non mi prendi troppo presto
Perché sono qui per una ragione

**Qualche volta annego nelle mie lacrime
Ma non mi lascio mai andare
Così, quando la negatività risuona
So che un giorno risuonerà tutto attorno perché
Tutta la mia vita ho aspettato per
Ho pregato per,
per la gente per dire
Che non vogliamo più lottare
Non ci saranno più guerre
E i nostri bambini giocheranno,
Un giorno, un giorno, un giorno, oh
Un giorno, un giorno, un giorno, oh**

Non è questione di vincere o perdere, perché tutti
noi abbiamo perso
Quando si nutrono delle anime di sangue innocente
Un marciapiede inzuppato continua ad esserci
Anche se l'acqua scorre impetuosa

E in questa vita potresti perdere la tua strada
Potrebbe portarti ad essere pazzo
Ma non lasciarti trasportare, mai

Qualche volta annego nelle mie lacrime...

Un giorno, tutto questo cambierà
Trattiamo tutte le persone allo stesso modo
Fermiamo la violenza e l'odio
Un giorno saremo liberi e fieri
Di essere sotto lo stesso sole
Cantando canzoni di libertà
Why-ohh! (Un giorno, un giorno) why-oh, oh, oh!
Why-ohh! (Un giorno, un giorno) why-oh, oh, oh!

Tutta la mia vita ho aspettato per
Ho pregato per, per la gente per dire
Che non vogliamo più lottare
Non ci saranno più guerre
E i nostri bambini giocheranno, un giorno
Un giorno, un giorno, un giorno, oh
Un giorno, un giorno, un giorno, oh

GIOCO 1

IL MAZZO DI CHIAVI DELLA NONNA

È un gioco davvero avvincente, che richiede la precisa collaborazione di tutti i partecipanti. È utile per unire bene il gruppo.

Tempo: è difficile prevedere la durata del gioco. Interrompete il gioco al momento concordato, per esempio dopo 15 o 30 minuti. Se però il gruppo si sta divertendo molto a fare questo gioco in comune, prolungate il tempo finché il gruppo ha vinto sulla nonna.

Preparazione: spostate sedie e tavoli per creare spazio libero. Avete bisogno di un rotolo di nastro adesivo.

Svolgimento:

1. Un giocatore assume il ruolo della nonna. La nonna è in piedi in fondo alla stanza e guarda verso la parete, dando le spalle agli altri giocatori.
2. Dietro di lei, vicino ai suoi piedi, c'è un piccolo mazzo di chiavi (quanto piccolo? Deve stare in una mano).
3. Gli altri giocatori vengono posizionati alla distanza di almeno sei metri dietro alla nonna. Obiettivo del gruppo è prendere il mazzo di chiavi e riportarlo alla linea di partenza senza che la nonna veda le chiavi. Le chiavi devono essere portate in mano (per esempio, non possono sparire in qualche tasca).
4. Tracciate sul terreno una linea di partenza con il nastro adesivo per marcare il punto di partenza per i "ladri di chiavi".
5. Al "via", i giocatori del gruppo corrono (o camminano, o saltellano, o...) verso la nonna.
6. Ogni volta che la nonna si gira, tutti i giocatori devono rimanere fermi. Se la nonna vede qualcuno che si muove, questi deve ritornare dietro la linea di partenza. La nonna non avvisa quando si gira.
7. Quando un giocatore si è impadronito del mazzo di chiavi, questo deve essere passato tra tutti i giocatori prima che raggiunga la linea di partenza.
8. Quando la nonna vede le chiavi o vede che si muove colui che porta il mazzo di chiavi, allora le chiavi tornano ai piedi della nonna. Il giocatore o i giocatori scoperti tornano alla linea di partenza.

Proposte della PG:

- Il ruolo della nonna può essere interpretato anche da un animatore/catechista.
- Il mazzo di chiavi può essere sostituito da:
 - a. una banconota dall'inestimabile valore di 1000 abbracci.
 - b. un fazzoletto.
 - c. una pallina da ping-pong.

GIOCO 2

TELEFAX

Le squadre trasmettono attraverso il contatto un'immagine da persona a persona.

Tempo: 15 minuti.

Preparazione: disegnate su fogli diversi da tre a quattro semplici schizzi di oggetti comuni (per esempio: un albero, una casa, un pesce, un fiore). Ogni squadra ha bisogno inoltre di fogli di carta bianchi e matita.

Svolgimento:

1. Il gruppo si divide a squadre di sei-otto giocatori che si siedono uno dietro l'altro (pavimento o sulle sedie con lo schienale della sedia rivolto di lato). Il primo giocatore nella fila riceve un foglio di carta bianca e matita.
2. Ogni squadra deve funzionare come un fax. L'ultimo giocatore (quello seduto in fondo alla fila) invia il fax che deve passare da persona a persona. Il messaggio da trasmettere è un'immagine semplice che deve essere disegnata con l'indice sulla schiena del giocatore seduto davanti. I componenti della squadra cercano di passare il contenuto del fax nel modo più veloce e preciso possibile.
3. Chiamate vicino a voi i giocatori di tutte le squadre che sono seduti in fondo alla fila e mostrate loro uno dei disegni (scelto fra quelli preparati). I giocatori tornano dalla loro squadra e, al "via", tracciano il disegno sulla schiena di chi sta davanti, da qui viene trasmessa di schiena in schiena senza parlare.
4. Quando il primo giocatore della squadra ha ricevuto l'immagine, la disegna sul foglio di carta e grida "Finito!". Quando ci sono i disegni di tutti i gruppi, le squadre possono confrontare il modello con i "fax" originali (i disegni originali mostrati al primo giocatore).
5. Il gioco prosegue mostrando altri fax (lasciate decidere al gruppo se mantenere o meno la stessa sequenza di giocatori).
6. Vince la squadra che per prima trasmette correttamente il fax, ma è anche possibile premiare la squadra che è stata più fedele nella riproduzione dei dettagli.
7. Fate discutere alla fine le squadre brevemente sul loro processo di cooperazione:
 - a. Cosa è riuscito?
 - b. Cosa si può migliorare?
 - c. Quali differenze ci sono state tra le squadre riguardo alla velocità e alla precisione?

Variante: al posto delle immagini possono essere trasmesse parole semplici: ciao, grazie, sì, no...

Proposte della PG:

- I disegni possono richiamare il tema della MagicAventura "Pescatori di bene": salvagente, barca stilizzata (come le barchette origami), àncora, scritta SOS, orologio, pesce stilizzato, ecc.
- Se proponete anche il gioco "Parole di 4 lettere" vi consigliamo di scegliere la variante con i disegni.

GIOCO 3

PAROLE DI 4 LETTERE

Questo gioco è particolarmente adatto a gruppi grandi. Inoltre è una buona occasione per conoscersi meglio e praticare le basi della cooperazione creativa.

Tempo: 30 minuti.

Preparazione:

- Spostate sedie e tavoli in modo che i giocatori possano muoversi liberamente nella stanza;
- Dividete il gruppo in squadre da almeno 10 giocatori ciascuno;
- Preparate una serie di carte-lettera, una per ogni persona del gruppo. Fate se potete alcune carte-lettera in più, ne vale la pena, potete sempre riutilizzarle. I gruppi devono avere all'incirca le stesse lettere per rendere la gara equilibrata.
- Cosa sono le carte-lettera? Scrivete su un foglio di carta una lettera dell'alfabeto dalla A alla Z. Inoltre su quattro carte disegnate un * (asterisco). Le carte con l'asterisco sono jolly e possono essere usate in sostituzione di qualsiasi lettera. Ricordatevi di preparare carte-lettera con vocali e consonanti che compaiono spesso (come per esempio A, E, I, C, M, L, R, ...) questo permetterà ai gruppi di formare più facilmente delle parole di senso compiuto.

Svolgimento:

1. Ogni giocatore riceve una carta-lettera. Questa è una lettera personale per l'intera durata del gioco.
2. Quando ognuno ha ricevuto la sua lettera, spiegate le regole del gioco.
3. Quando l'animatore dà il "via" ogni giocatore ha un minuto di tempo per trovarne altri tre con lettere che insieme alla sua formano una parola di senso compiuto di quattro lettere.
4. Spiegate che i jolly (le carte-lettera con l'asterisco) possono essere utilizzate al posto di qualsiasi lettera. Chi ha questa carta trova subito degli amici!
5. Appena quattro giocatori hanno formato una parola devono mettersi nella corretta sequenza, tenendo le carte in alto sopra la testa e attendere.
6. Dopo un minuto l'animatore grida "stop". Ognuno deve rimanere dove si trova. Se lavorate con un gruppo molto grande aiutatevi a dare il segnale con un fischietto, una campanella o un generico segnale acustico.
7. Muovetevi velocemente nella stanza e chiedete ai gruppetti da quattro di dire ad alta voce le loro parole. Possono esprimere anche la gioia per aver lavorato con successo.
8. Procedete velocemente e gridate di nuovo "via" per introdurre il secondo giro. I piccoli gruppi si sciolgono e ognuno deve cercare tre nuovi compagni per formare una nuova parola. Un minuto di tempo.
9. Vince il giocatore che compone il maggior numero di parole durante le varie manches.

Proposte della PG:

- Durante la gara si può variare il numero di lettere con cui comporre la parola (5 o 6 o più);
- Potrete dare un punteggio maggiore se qualche gruppo riesce a comporre delle parole collegate con il tema di questa missione della Magica Avventura: aiuto, sostegno, ascolto, abbraccio, attenzione, ecc.