



La festa dell'accoglienza

E ora si gioca!

Per favorire la partecipazione di tutti, i presenti sono divisi in squadre attraverso il *Gioco delle famiglie*, adatto per circa 400 partecipanti (o altra dinamica). Esso consente di formare gruppi con un numero differente di membri (da: www.animare.it-giochi).

Giochi agli stand. I ragazzi accedono, in tempi diversi, ai vari stand (il numero deve essere sufficiente per far giocare tutti), in cui si organizzano tre tipi di attività:

1. *Giochi di squadra*
2. *Laboratori di manualità*
3. *Giochi scenici*

Gioco n. 1 - Giochi di squadra.

«Birilli al centro»

Occorrono: 7 birilli di colore diverso; 1 pallone; gesso.

Si tracciano sul terreno con il gesso due cerchi concentrici.

La squadra che attacca si dispone all'esterno dei cerchi, quella in difesa tra un cerchio e l'altro e, all'interno, i birilli.

Bisogna abbattere i birilli con il pallone: un birillo colpito vale un punto.

La squadra attaccante può passarsi il pallone e muoversi liberamente all'esterno dei cerchi. Quella in difesa può respingere il pallone con mani e piedi, senza uscire dall'area delimitata dai cerchi.

Se uno dei membri blocca il pallone può colpire con esso un componente della squadra avversaria, eliminandolo.

Il gioco è a tempo (da stabilirsi). Ogni squadra gioca una manche in attacco e una in difesa: vince quella che ha abbattuto tutti i birilli nel tempo minore o di più in quello massimo.

Si consiglia la presenza due arbitri con il compito di impedire i falli di invasione (che comporta il cambio palla).

Gioco n. 2 - Laboratorio di manualità

Si propone la realizzazione di un pannello su cui è riprodotto il logo dell'iniziativa, il nome dei gruppi, o altro.

Esso sarà decorato attraverso tessere di compensato su cui ogni partecipante scrive il proprio nome, scegliendo una delle tecniche messe a disposizione nello stand, il cui responsabile curerà la composizione grafica.

Il pannello sabbiato

Occorre: foglio di compensato da 8mm (consigliabile 250 x 180 cm) su cui è già disegnato il logo; compensato da 4 mm, precedentemente ridotto in tessere; sabbie colorate; pennelli; colla a presa rapida.

Ogni partecipante scrive a matita il proprio nome su una tessera di compensato e sceglie, tra i vari colori, due tipi di sabbia: una per il nome e l'altra per lo sfondo. Spennella la colla, progressivamente, all'interno di ogni lettera e sparge la sabbia sulla colla. Fa cadere la sabbia in eccesso. Quindi, spennella la colla sulla superficie restante, sparge la sabbia e lascia asciugare.

Questo pannello si può presentare al momento conclusivo ed esporre, poi, all'ingresso degli ambienti usati per la catechesi.

Gioco n. 3 - Giochi scenici

Gruppi di 10/20 membri per volta.

«Trasformazione di oggetti»

Ci si dispone in cerchio.

Occorre esercitare tutta la propria *fantasia per rendere visibile qualcosa che non c'è*.

L'animatore pone al centro del gruppo un oggetto (sedia, cerchio, bastone, piatto, secchio...), invita i partecipanti a utilizzare le proprie capacità mimiche per trasformarlo, secondo l'uso, in qualcos'altro.

L'oggetto già mimato non può essere ripetuto. Agli altri spetta indovinare l'oggetto mimato.

«La pubblicità»

I partecipanti vengono divisi in 3 o 4 sottogruppi.

Ogni sottogruppo ha il compito di inventare un piccolo spot pubblicitario per «vendere» al gruppo. Gli animatori estraggono a sorte un valore (gioia, amore, amicizia, bontà...).

Allo scadere del tempo si assiste alla messa in scena delle pubblicità.