



# IL GRANELLO DI SENAPE

*Giochi*

Ci si reca all'aperto o in un ampio salone, dove i ragazzi sono divisi in squadre. Si gioca a coppie di squadre.

Al termine di ogni gioco la squadra vincente conquista parte della scritta «**Se avete/fede/quanto/ un granello/di senape...**», con cui realizzare uno striscione per coppia di squadre. *Gli striscioni* saranno appesi nella sala degli incontri.

## PROPOSTE DI GIOCHI



### 1. Fai crescere il tuo granello.

Si lanciano i dadi; la squadra, che fa il punteggio più alto, pesca nel sacchetto uno dei sei simboli. A ogni simbolo corrispondono due *azioni* lette dal catechista. La squadra che ha diritto alla risposta deve rintracciare la buona azione. Si procede così fino a quando una squadra realizza, per prima, *tre buone azioni!*

Le azioni da scegliere



Ho fatto copiare i compiti a un mio compagno. • Ho aiutato un mio compagno in difficoltà, spiegandogli la lezione.



Ho lasciato in disordine la cameretta. • Ho aiutato a sparecchiare la tavola.



Ho rinunciato alle caramelle/gomme per aiutare un bisognoso. • Ho rinunciato alla merenda per comprare le figurine/gioco.



Ho giocato tutto il pomeriggio al computer. • Ho fatto i compiti e poi ho giocato.



Quando gioco voglio vincere a tutti i costi. • Quando gioco rispetto le regole.



Ho gettato a terra le cartacce. • Ho attraversato sulle strisce pedonali.



## 2. Esse... come senape

Reperire tra le persone presenti e negli ambienti della parrocchia 6 oggetti che iniziano con la lettera «s». Vince la squadra che li trova prima o che, dopo 10 minuti, ne ha trovati di più.



## 3. Cerca il... granello

In una stanza o in uno spazio non troppo ampio, i ragazzi delle due squadre devono cercare, contemporaneamente, più granellini possibili che sono stati accuratamente nascosti. I granellini trovati si possono raddoppiare o dimezzare, rispondendo a una semplice domanda (per squadra), proposta dal catechista. Esempio: Il nome della mamma di Gesù. La città dove è nato Gesù...



## 4. Scoppia il palloncino e trova la parola che...

In un sacchetto si mettono le sillabe di GRA/NEL/LI/NO/DI/SE/NA/PE. A turni di due i ragazzi, posti a equa distanza, devono correre e far scoppiare uno dei due palloncini retti dal catechista. Chi lo fa scoppiare prima, ha diritto a dire una parola che inizia con la sillaba estratta. Vince la squadra che arriva per prima a 8 parole.

N.B. *Le sillabe estratte si rimettono nel sacchetto, ma le parole non possono ripetersi.*



## 5. Trasforma i semi

Ogni ragazzo delle due squadre deve trasportare su un cucchiaino, tenuto con la bocca, alcuni semi (si consigliano lenticchie o fagioli) da una ciotola a un'altra, poste alle estremità di un mini percorso. Vince la squadra che, con lo stesso numero di percorsi, ha trasportato una maggiore quantità di semi.

*Durante lo svolgimento dei giochi, i genitori preparano la merenda con ciò che hanno portato.*

N.B. *Per i ragazzi della cresima si possono organizzare, eventualmente, giochi a carattere sportivo.*



Testo: P. della Peruta—A.M. Pizzutelli  
**Catechisti Parrocchiali 1** - Settembre/ott. 2016

