

# IL GIOCO COME SPAZIO ESPERIENZIALE



Un contesto all'interno del quale fare esperienza è il gioco. Il gioco è uno spazio simbolico dove sperimentare, verificare, confrontarsi con le proprie abilità, emozioni, capacità relazionali. È un luogo protetto, grazie alla presenza di regole ben definite: questo consente di agire con più libertà e spontaneità, facendo emergere alcuni aspetti e atteggiamenti del ragazzo che altrimenti il semplice dialogo non permetterebbe di mostrare.

“Il gioco è catechesi, non è un'alternativa”<sup>1</sup>. Ogni gioco stimola comportamenti, atteggiamenti, abilità del ragazzo: attenzione, ascolto, cooperazione, conoscenza, aiuto, sincronia, resistenza fisica, attesa,... elementi rilevanti dal punto di vista educativo e facilmente collegabili ad un tema di fede da introdurre.<sup>2</sup>

Quale gioco per la catechesi:

- un gioco semplice, non troppo complesso;
- dove il collegamento tra il gioco e il concetto che si vuole comunicare con esso deve essere immediato e facile;
- un gioco che stimoli quegli atteggiamenti o abilità più direttamente collegate al tema;
- che possibilmente introduca simboli in grado di rendere visibile il pensiero, di dare concretezza ad un concetto; meglio ancora se si tratta di simboli poi recuperati nel resto dell'incontro: presenti nella lettura biblica, utilizzabili nella preghiera o come segno finale.

**Il dopogioco.** Momento in cui il gioco ha termine, in cui il mondo da esso prodotto svanisce e si torna nel mondo ordinario. È la fine del gioco ma l'inizio della sua comprensione, della rielaborazione di quanto è avvenuto. Consiste in un'attività di gruppo in cui avviene una ristrutturazione cognitiva di quanto vissuto emozionalmente nel gioco; è momento di negoziazione di significati, in cui il catechista, senza giudicare i resoconti esperienziali dei ragazzi, invita ad una rielaborazione, razionalizzazione, e generalizzazione di quanto vissuto nel mondo-del-gioco. Decisivo il ruolo dell'educatore in questa fase, nello stimolare riflessioni e far in modo che il gruppo possa esplorare liberamente l'esperienza vissuta ed apprendere dalle scoperte fatte: si ha in questa fase un vero e proprio apprendimento esperienziale. Prima di tutto occorre aiutare il gruppo ad uscire dal gioco, togliendo di mezzo i materiali usati e dispersi diversamente nella stanza, formando ad esempio un cerchio con le sedie. Può risultare molto utile una lavagna a fogli mobili o un cartellone per annotare cosa dicono i ragazzi, in modo da poterlo riusare per agganciarsi al tema del giorno. L'educatore guiderà il confronto attraverso l'uso di domande aperte, richiamando tutti all'ascolto e al non commento o giudizio nei confronti di chi interviene. Ecco perché il gioco deve essere semplice e il collegamento tra esso e i contenuti da introdurre abbastanza diretto: il catechista non deve forzare verso una conclusione, ma l'esperienza da sé deve suggerire e aiutare i ragazzi a scoprire il messaggio che porta in dote. Solo così il gruppo vivrà il piacere della scoperta e della conquista.

<sup>1</sup> A.M. Lusuardi, *GIOCAtechesi*, ed. Paoline, Roma, 2004, pagg. 18-19.

<sup>2</sup> F. Carletti, *Accendere la catechesi*, Paoline, Milano, 2011, pagg.89-95.

## 1. IL FILO DI GRUPPO

Cuneo 03 ottobre 2016

### Si usa per...

riconoscere i bisogni personali e di gruppo nella gestione di un insieme di bambini e ragazzi (Si tratta di un gioco che i catechisti possono sperimentare sul posto e poi, eventualmente, riproporre ai loro bambini)

### Materiale

nastro segnaletico bianco e rosso

### Descrizione dell'attività

I partecipanti sono disposti in cerchio e tengono in mano un nastro, che sarà steso lungo tutto il perimetro del cerchio annodando le due estremità. I partecipanti non possono mai staccarsi o spostarsi lungo il filo ma devono tenerlo con entrambe le mani. Gli si fa scegliere un angolo, o punto della stanza, che più li attrae, dove più desidererebbero stare in quel momento, senza comunicarlo agli altri finché non inizia il gioco. Al via dell'educatore tutti si devono dirigere verso l'angolo che desiderano raggiungere. Se il filo si strappa si riannoda e si invitano i presenti far attenzione a non romperlo, pur cercando sempre di raggiungere il proprio angolo; inoltre, se vediamo che i partecipanti non cercano di accordarsi, possiamo invitarli a parlare tra di loro per trovare una soluzione al problema. Dopo qualche minuto s'interrompe il gioco.

### Domande per il Dopo-gioco.

- Come mi sono sentito durante il gioco?
- Ho raggiunto il mio angolo? Perché?
- Come gli altri si sono comportati nei miei confronti durante il gioco?
- Cosa rappresenta il 'filo' all'interno del gruppo?
- E cosa rappresenta l'"angolo" da raggiungere?

### Note per chi conduce il gioco

- Nella riflessione su quanto avvenuto del gioco, guidare il gruppo nel riflettere che ogni individuo ha sia degli angoli (bisogni) strettamente personali quando si trova con gli altri, sia dei bisogni trasversali che valgono per tutte le persone: essere ascoltate, valorizzate, accolte, considerate, chiamate...
- Raccogliere prima qualche stato d'animo, annotandoli su di un cartellone, e poi passare all'analisi degli elementi simbolici: l'angolo, il filo, il nodo.
- Riflettere sul valore del filo: ciò che lega il gruppo ma anche lo vincola; ogni esperienza di gruppo pone anche dei limiti, un rispetto reciproco. La sfida educativa è proprio nel riuscire a permettere ai bambini e ragazzi di raggiungere i propri angoli più profondi ma allo stesso tempo nell'evitare che il filo si rompa. E se il filo si rompe, lo si può riannodare, ma qualcosa si è spezzato anche nel gruppo che ora si trova un pochino più allo stretto rispetto a prima.
- Sottolineare le parole che emergono nel cartellone: è un modo per valorizzare gli angoli dei presenti... accogliere loro osservazioni, farli sentire ascoltati e valorizzati.

### Varianti ed esperienze

Il gruppo potrebbe arrivare ad individuare una valida strada che permette a tutti di raggiungere il proprio angolo. Accordandosi fra di loro, potrebbero decidere di raggiungere tutti insieme l'angolo scelto dal primo componente, poi l'angolo scelto dal secondo e così via, fino a soddisfare i bisogni di tutti.

## 2. I MAGHI GELANTI

Fossano 04 ottobre 2016

### Si usa per...

- Riflettere su ciò che può ostacolare il nostro cammino di fede e su chi può aiutarci.
- Riflettere sull'importanza delle relazioni come strumento di salvezza.
- Riconoscere il ruolo di uno sguardo che salva.

### Materiale

Eventuale musica di sottofondo.



### Descrizione dell'attività

Chi conduce il gioco fa sistemare i partecipanti in piedi in cerchio, passa alle loro spalle e ne tocca alcuni senza farsi vedere dagli altri, circa uno ogni cinque: questi sono i 'maghi gelanti'. Nessuno sa quindi chi sono i maghi e nemmeno loro sanno chi sono i loro complici.

Inizia il gioco che si deve svolgere in assoluto silenzio e senza correre; magari si può mettere una musica di sottofondo dal ritmo pacato.

Tutti camminano per la stanza e, senza farsi scoprire, i maghi toccano gli altri partecipanti.

Chi viene toccato si immobilizza come se congelato all'istante. Quelli ancora liberi possono sciogliere l'incantesimo dei gelati entro 3 secondi guardandoli fissi negli occhi per 2 secondi.

Scaduti i 3 secondi il giocatore gelato che non è stato liberato muore disciolto. Se i maghi si toccano non avviene nulla così anche se i maghi toccano due che si stanno guardando negli occhi per salvarsi. Dopo 2 minuti di gioco i maghi vincono se hanno eliminato almeno 2/3 dei giocatori.

### Domande per il Dopo-gioco.

- Ci sono maghi gelanti nella nostra vita di cristiani? Maghi che ci bloccano e non ci fanno più camminare (avere fede è camminare)?
- Perché ci si salvava guardandosi negli occhi?
- Chi può salvarmi quando un mago gelante mi paralizza nella vita?

### Note per chi conduce il gioco

È importante far rispettare durante il gioco la regola del silenzio e del camminare.

L'attività ci aiuta a riflettere sugli ostacoli che ognuno può incontrare nella sua vita: paure, sfide, solitudine, tradimenti fino ad arrivare al peccato. Sono tutte esperienze che ci bloccano, ci paralizzano e che possono ostacolare la nostra fede.

Non sempre riusciamo da soli a superare le difficoltà che incontriamo lungo il cammino, abbiamo bisogno degli altri: amici, genitori, sacerdote e catechisti, una comunità. È all'interno delle relazioni, del calore che esse sprigionano che possiamo scongelarci e ripartire con nuova forza e coraggio.

Il gioco evidenzia anche un altro aspetto molto importante. Più si cerca di salvare se stessi più si perde tutti! È una verità evangelica che il gioco mostra con molta evidenza. Più si cerca di schivare i maghi gelanti e ci disinteressa dei compagni, più sarà facile che io non venga salvato nel momento in cui sarò toccato, perché anche gli altri saranno concentrati più su di sé e perché ne saranno rimasti in gioco sempre di meno.

### Varianti ed esperienze

Alcuni riferimenti biblici o temi catechistici da associare all'attività.

- La parabola del Buon Samaritano come diversità di atteggiamenti di prossimità.
- "Chi vuole salvare la propria vita, la perderà; ma chi perderà la propria vita per causa mia, la troverà" (Mt 16, 25ss).
- Il peccato come impedimento alla crescita nella fede.
- La contemplazione eucaristica come via di salvezza: è accogliere lo sguardo salvifico di Gesù.
- Il Giovane Ricco come esperienza di chi ha ricevuto lo sguardo di Gesù ma la paura lo ha mantenuto immobile e lasciato triste.

# STAND NARRAZIONE



Obiettivo: sperimentare la potenza della narrazione, “entrare dentro” un brano di vangelo, sentirsi parte di coloro che ascoltano la Parola

Durata: 10 minuti

Materiale necessario: una rete, tanti pesciolini di carta colorati quanti sono i partecipanti + pennarelli, musica in sottofondo

I partecipanti sono disposti in cerchio intorno alla rete posata per terra. In due cestini sono posti sagome di pesci colorati e pennarelli.

Viene accesa la musica di sottofondo.

Il narratore invita a tenere gli occhi chiusi e a creare un clima di ascolto profondo. Poi inizia a narrare il brano di Matteo 4, 18-22, arricchendolo di particolari relativi alle caratteristiche umane (e a ciò che anche in altre pagine si narra a proposito dei discepoli) di coloro che sono chiamati da Gesù a diventare “pescatori di uomini”.

[<sup>18</sup>Mentre camminava lungo il mare di Galilea, vide due fratelli, Simone, chiamato Pietro, e Andrea suo fratello, che gettavano le reti in mare; erano infatti pescatori. <sup>19</sup>E disse loro: «Venite dietro a me, vi farò pescatori di uomini». <sup>20</sup>Ed essi subito lasciarono le reti e lo seguirono. <sup>21</sup>Andando oltre, vide altri due fratelli, Giacomo, figlio di Zebedeo, e Giovanni suo fratello, che nella barca, insieme a Zebedeo loro padre, riparavano le loro reti, e li chiamò. <sup>22</sup>Ed essi subito lasciarono la barca e il loro padre e lo seguirono. Gesù percorreva tutta la Galilea, insegnando nelle loro sinagoghe, annunciando il vangelo del Regno e guarendo ogni sorta di malattie e di infermità nel popolo.]

Al termine della narrazione, aumentando un pochino il volume della musica, si lascia un momento di silenzio. Quindi il narratore invita i partecipanti a prendere una sagoma del pesciolino, a scrivervi sopra il loro nome e, uno ad uno, con molta calma, a depositarla nella rete.

Il laboratorio si conclude con la preghiera del Padre nostro e la distribuzione di un'immagine.

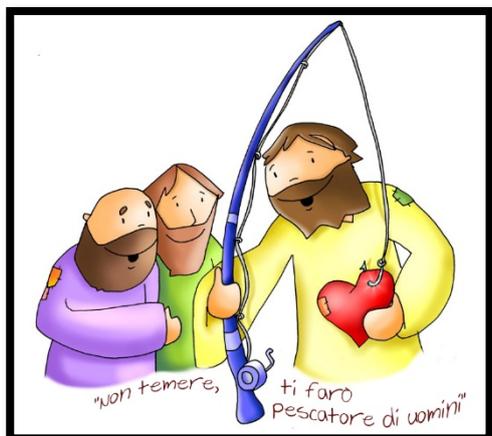
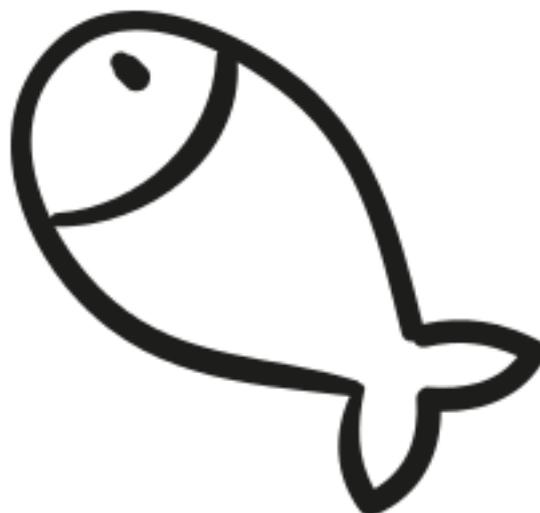


Immagine da distribuire



Pesce per rete

# ATTIVITÀ E CELEBRAZIONE PER I BAMBINI “GESÙ DICE E FA”



[Ricordiamo la possibilità di celebrare questo momento insieme ai genitori/nonni]

## MATERIALE NECESSARIO:

- Una bacinella capiente con dell'acqua
- Un cero piuttosto grande, che sovrasti l'acqua contenuta nella bacinella
- Lumini galleggianti di colore diverso
- Strisce di stoffa per bendare gli occhi (1 ciascuno)
- Bibbia

Nella saletta della preghiera o in una parte della stanza che consenta il raccoglimento si trova al centro la bacinella piena d'acqua con dentro un cero acceso. Attorno alla bacinella il catechista avrà disposto le candele galleggianti.

Il catechista invita i presenti a lasciare “fuori” pensieri e preoccupazioni per vivere bene il momento. Inizia a leggere il vangelo di Mc 4, 35-43 e al v.37 muove l'acqua con la mano mimando le onde fino a quando legge che Gesù calma il vento e il mare (v.39).

Chiede ai partecipanti di bendarsi gli occhi con la stoffa invitandoli a pensare alle loro paure e a concentrarsi su una.

Ognuno è invitato a venire accanto alla bacinella, prendere un lumino, accenderlo al cero e depositarlo nell'acqua. Chi lo desidera può dire ad alta voce la propria paura.

Osservando un attimo in silenzio tutte le “barchette” accese, il catechista fa loro notare che possono stare nell'acqua senza affondare se sappiamo affidare le nostre paure a Gesù.

Per mano si prega il Padre nostro e si conclude con il Segno della Croce



# LA STANZA DELL'ADULTO

Obiettivo: riflettere sulla relazione con l'adulto e fornire alcuni strumenti concreti rispetto alla relazione formativa.

Durata: 10 minuti

Materiale necessario:

- video + pc + videoproiettore
- post-it
- pennarelli/biro
- cartelloni (uno per gruppo)

Video stimolo iniziale: Bambini come adulti (durata 2'57")

<https://www.youtube.com/watch?v=vaphWO5rh14>



Dopo la visione del video, distribuire ai partecipanti un post it con l'invito a scrivere una parola (massimo due) che dica ciò che hanno provato vedendo questo video, come si sono sentiti, cosa resta nel loro cuore.

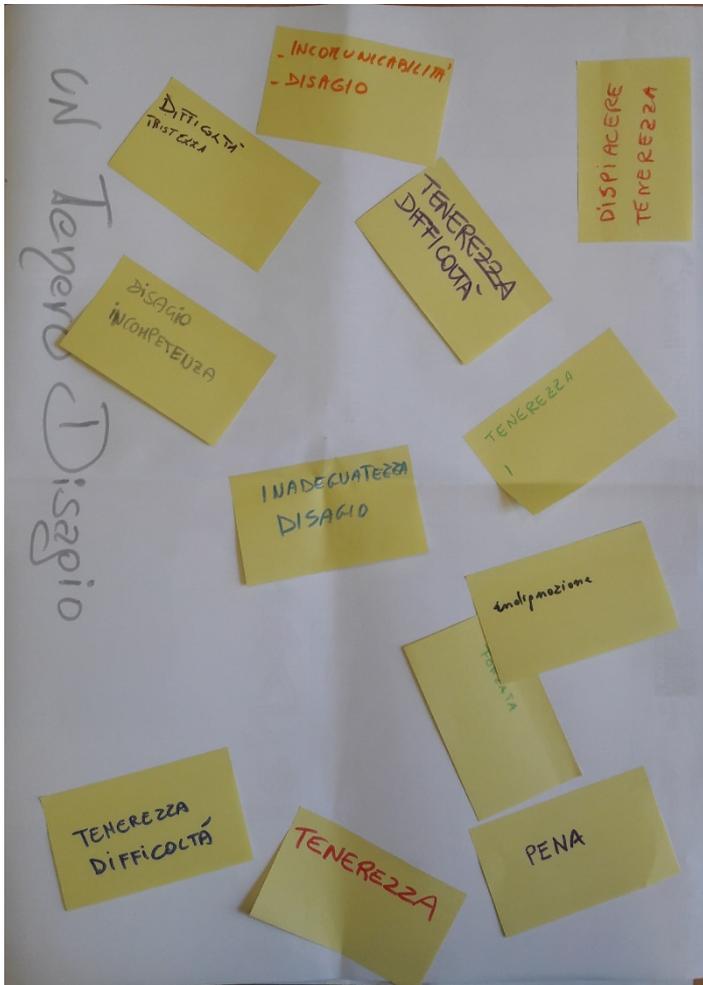
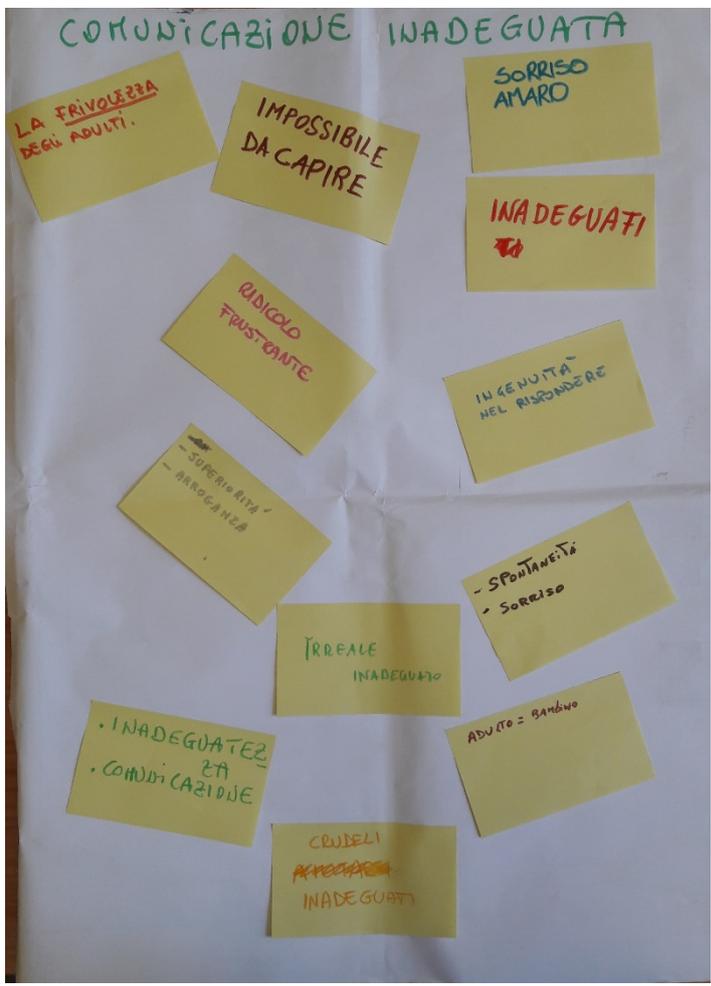
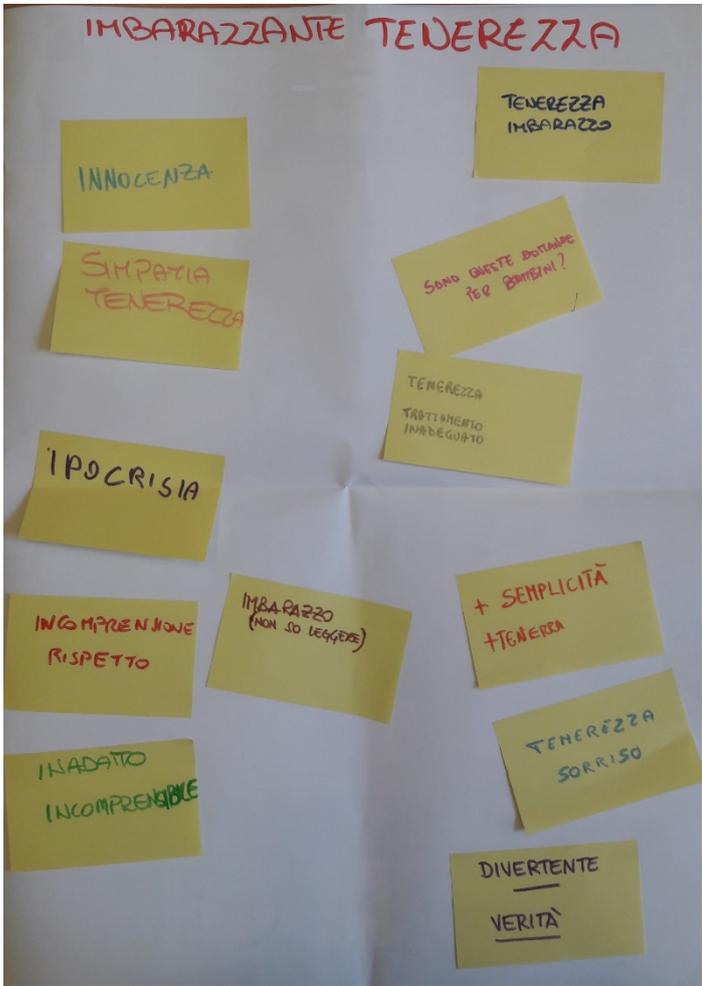
I partecipanti attaccano il post it su un cartellone senza titolo. Chi lo desidera può dire ad alta voce ciò che ha scritto.

Insieme si cerca un titolo per il cartellone.

Breve riflessione sul metodo:

- Siamo partiti da uno stimolo "leggero", che fa anche sorridere
- La riflessione è stata rapida e personale
- Non è stato richiesto di parlare (solo chi ha voluto ha condiviso ad alta voce)
- La condivisione è stata fatta sul cartellone (creando attività comune, non mettendo al centro la riflessione delle singole persone)
- Tutti sono stati coinvolti, hanno fatto qualcosa (vedere, scrivere, alzarsi per attaccare)
- Nessuno si è sentito giudicato
- Ci siamo trattati "da adulti" (nessuno aveva qualcosa in più degli altri)





# STAND: TESTIMONIANZA



Testimonianze di: Cecilia Elsa Parrocchia Spirito Santo Parrocchia Maddalene

Testimonianza da parte di due catechiste che si sono cimentate con il gruppo dei genitori.

Nel primo caso una Parrocchia molto grande con tanti bambini ed un discreto numero di genitori che hanno accolto la proposta. Catechisti molto creativi (Cecilia ed il marito insieme al Parroco don Marco Giobergia ed a Sr Valeria) che hanno ulteriormente adattato, modificato ed integrato la proposta del sussidio.



Nel secondo caso una Parrocchia molto piccola con 5 bambini coinvolti. Non si è rinunciato ad incontrare le famiglie, anche se si è trattato per lo più di incontrare 4 o 5 mamme ogni volta che però hanno aderito con entusiasmo. Ovviamente ogni incontro è stato adattato alla situazione.

Da ciò si deduce che ... non bisogna mai scoraggiarsi!

Dal laboratorio: testimonianza di due catechiste che si traduce nell'invito ai genitori a portare la loro testimonianza di fede in famiglia ai figli.

