

GIOCHI DI CONOSCENZA

Importanza dei giochi di conoscenza: sono l'occasione per lanciarsi, per conoscere gli altri in modi giocosi e simpatici. Aiutano a superare le difficoltà rompendo il ghiaccio. Facciamolo presente ai corsisti, anche nel loro oratorio è utile creare queste occasioni per "far squadra" e conoscersi!

L'importanza di imparare il nome è fondamentale: non sei più un ragazzo tra tanti, ma sei proprio tu con il tuo nome.

Le squadre si dividono nei diversi luoghi prestabiliti con i rispettivi educatori.

Chiedere ai ragazzi di scrivere sul badge nome, cognome, oratorio di provenienza e un nome fra 3 delle tribù d'Israele per dividere la squadra in 3 sottosquadrette in vista del gioco notturno e dei laboratori. Si inizia in cerchio, in cui ognuno dice nome, età, paese di provenienza e una sola cosa che metterebbe in valigia prima di partire per un viaggio, spiegandone brevemente il motivo.

Si possono scegliere indicativamente 2 delle 3 attività proposte qui sotto, in base al tempo, alla reazione del gruppo e al gusto personale dell'educatore che guida il gruppo:

Rimanendo seduti in cerchio si fa il primo gioco: una persona sta in piedi in mezzo (inizialmente potrebbe essere uno di noi educatori), inizia a girare su se stesso ad occhi chiusi, finché si ferma indicando qualcuno del cerchio. La persona "colpita" deve subito abbassarsi/ accovacciarsi, mentre le due persone al suo fianco devono indicarsi l'un l'altro, dicendo il nome della persona a cui si sta puntando. Chi dice il nome corretto e più velocemente vince la sfida, mentre l'altro va al posto della persona in centro e la prossima volta che dovrà "sparare" al vicino, non dovrà dire più il suo nome, bensì ciò che aveva deciso di mettere in valigia. In questo modo dopo qualche turno ci si troverà a coprire altri punti del cerchio, e quindi a dover imparare nuovi nomi del gruppo e si valorizzerà anche l'attività svolta precedentemente.

Materiale: nessuno

La seconda attività è semplice, si tratta del classico scambio a coppie, in cui ognuno racconta all'altro qualcosa di sé, parlando del ruolo che sente che coprirebbe all'interno della tribù durante il viaggio verso la Terra Promessa, rapportandolo al suo carattere/ al ruolo che ha all'interno dell'oratorio/ del gruppo animatori: Ci saranno dei profili di ruoli di un viaggio che i ragazzi potranno scegliere rapportandolo al proprio carattere e attitudine.

Materiale: foglietti con profili di viaggiatori

La terza attività permette di conoscere l'altro e di sfruttare quanto appreso come punto di riferimento nel lavoro di squadra. Ognuno ha un post-it in cui può scrivere quello che si aspetta da questi giorni. I post-it potranno essere attaccati su un cartellone e essere utilizzati per la verifica finale.

Teniamo il cartellone per la verifica finale del terzo giorno.

Materiale: post-it e cartellone