i Giochi dell'incontro

"i giochi"

Avvento e Natale 2026

Il gioco e l'Avvento

Il gioco è uno dei linguaggi più immediati attraverso cui bambini e ragazzi imparano a conoscersi, a collaborare e a costruire relazioni. E un'occasione per mettersi alla prova, scoprire le proprie capacità e sperimentare la bellezza dello stare insieme.

Nel percorso SMAK – Come in cielo così in terra, anche il gioco diventa un'opportunità per prepararsi all'incontro con Gesù. Le attività proposte accompagnano le tappe dell'Avvento, trasformando i temi della preghiera, dell'attesa, dell'attenzione e della disponibilità in esperienze concrete, da vivere insieme.

Ogni gioco è pensato per coinvolgere attivamente i partecipanti e offrire agli animatori uno strumento semplice e dinamico per approfondire il messaggio della settimana. Le proposte possono essere adattate all'età dei bambini, al numero dei partecipanti e agli spazi disponibili.

L'importante non è soltanto raggiungere un traguardo o vincere una sfida, ma scoprire che ogni esperienza può insegnarci qualcosa di noi stessi, degli altri e di Dio.

Perché anche giocando possiamo imparare a incontrarci davvero.

Prima tappa – Invocare

Grido che sale al cielo

Il gioco in breve: le squadre recuperano parole nascoste per comporre brevi invocazioni.

Svolgimento

- Nascondere in vari punti dell'oratorio cartoncini con parole utilizzabili per formulare una preghiera.
- Le squadre cercano i cartoncini. Allo scadere del tempo, ciascuna compone una o più invocazioni utilizzando le parole raccolte.
- Vince la squadra che riesce a comporre il maggior numero di invocazioni rivolte a Dio e ne spiegano il significato.

Variante

Le parole possono essere conquistate attraverso piccoli percorsi o indovinelli, invece che cercate nell'oratorio.

Significato: pregare è rivolgersi a Dio con fiducia e con parole semplici.

Esempio: «Vieni, Signore Gesù, resta con noi».

Seconda tappa – preparare

Preparare la strada

Il gioco in breve: le squadre affrontano un percorso di tre prove, ognuna delle quali rappresenta un atteggiamento da correggere attraverso un gesto buono.

Svolgimento

Allestire tre postazioni, da attraversare un partecipante alla volta. In ciascuna postazione un "errore" viene trasformato simbolicamente in un'azione positiva:

- Disordine - rimettere a posto: ricomporre un cuore formato da pezzetti di cartoncino mescolati.
- Litigio - riconciliarsi: girare un cartoncino con la parola «litigio» e compiere un gesto concordato di riconciliazione, per esempio stringersi la mano.
- Egoismo - condividere: girare il cartoncino «egoismo» e donare una caramella o un piccolo oggetto previsto dal gioco.

Significato: preparare la via del Signore significa raddrizzare ciò che non va·

Terza tappa – Riconoscere

Trova i segni

Il gioco in breve: le squadre cercano immagini, parole o simboli nascosti nell'oratorio e imparano a distinguere gli atteggiamenti che rendono visibile l'amore di Gesù.

Svolgimento

- Distribuire nell'oratorio cartoncini con parole, immagini o piccoli simboli.
- Alcuni richiamano gesti di amore e cura, altri atteggiamenti che ostacolano l'incontro con gli altri.
- Le squadre individuano quelli che rimandano all'amore di Gesù e spiegano la scelta.

Variante

Gesù è già in mezzo a noi; possiamo riconoscere i segni del suo amore nella vita di tutti i giorni.

Significato: Gesù è già in mezzo a noi; possiamo riconoscere i segni del suo amore nella vita di tutti i giorni·

Esempio di segni: ascolto, preghiera, amicizia, aiuto, famiglia, condivisione, perdono, gioia.

Esempio di atteggiamenti che ostacolano l'incontro: egoismo, indifferenza, prepotenza, rifiuto di aiutare, prendere in giro.

Quarta tappa – Rispondere

Eccomi!

Il gioco in breve: le squadre ascoltano con attenzione e rispondono mettendo in pratica ciò che hanno compreso.

Svolgimento

- **Prova 1 - Ricomponi la frase.** Preparare un cesto con parole sparse. L'educatore pronuncia una frase una sola volta, all'orecchio di alcuni componenti della squadra. Il gruppo deve cercare le parole giuste e ricostruire la frase ascoltata.
- **Prova 2 - Ripeti i gesti.** Un animatore si pone davanti a ogni squadra ed esegue una sequenza di gesti. I partecipanti devono ripeterla fedelmente.

Vince la squadra che, dopo un numero prestabilito di sequenze, ha meno eliminati.

Significato: Maria ci insegna ad ascoltare attentamente, comprendere e poi rispondere