
CARITABOO

ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE PER GLI ADOLESCENTI

OBIETTIVO: Scopo del gioco è far indovinare ai membri della propria squadra una parola, senza però pronunciare una delle cosiddette parole tabù, ossia un elenco di cinque parole correlate a quella da indovinare.

MODALITÀ DEL GIOCO:

- ci si divide in due squadre;
- per ogni squadra si sceglie un suggeritore che andrà in mezzo ai concorrenti avversari per cercare di far capire agli altri componenti del suo gruppo una determinata parola, senza però utilizzare le 5 parole “taboo”. Un avversario si occuperà di controllare se vengono pronunciate le parole “taboo”. Se venissero utilizzate la carta verrà automaticamente tolta (e rimessa in gioco negli altri turni);
- le squadre si susseguono a turno con suggeritori diversi; ogni suggeritore può far indovinare agli altri componenti della squadra un massimo di due parole e in un tempo massimo di 2 minuti.

Quando tutte le parole saranno state indovinate, si procederà con la lettura della 1 Lettera di Giovanni (3,16-24), in cui i ragazzi ritroveranno le parole appena scoperte. A seguire ci sarà la visione di “Spot Caritas Diocesana Veronese” scaricabile da youtube (se non è possibile proiettarlo i ragazzi possono scaricare il link dal loro cellulare):

https://www.youtube.com/watch?v=zhtS_ODsVPM

OCCORRENTE:

Carte da gioco Caritaboo da stampare su cartoncino e ritagliare;

Bibbia;

Pc, proiettore, casse



CARITAS DIOCESANA
P.zza Vescovile, 11 – 04011 Albano Laziale
Email: caritas@diocesidialbano.it
Tel.: 06.932.684.032/033



DIOCESI SUBURBICARIA DI ALBANO
CARITAS DIOCESANA

“NON AMIAMO A PAROLE MA CON I FATTI”

I GIORNATA MONDIALE DEI POVERI

ANIMAZIONE PER I BAMBINI E GLI ADOLESCENTI

ATTIVITÀ DI ANIMAZIONE PER I BAMBINI

OBIETTIVO: Come far capire ai bambini che anche loro possono aiutare le persone che ne hanno realmente bisogno? Proponiamo qui di seguito quattro giochi per aiutare i più piccoli a scoprire la ricchezza che possono donare a chi ha bisogno e non in fondo così lontano dalla loro vita.

MODALITÀ DEL GIOCO: Alla fine di ogni gioco ad ogni bambino andrà consegnato un pezzo di puzzle che dovranno conservare. Concluse tutte le prove l'educatore dovrà far capire loro come i giochi che hanno fatto sono collegati con le azioni buone che possono compiere, e per questo motivo completeranno insieme il puzzle che formerà un cuore a significare che in ogni cosa ci deve essere l'Amore.

1. Le **MANI:** *rappresentano il loro poter dare agli altri, il poter portare qualcosa a qualcuno, il prendere per mano, il poter sostenere.*

- Si dividono i bambini in due squadre (in base al numero dei bambini, anche di più) e si mettono in fila indiana;
- Parte una staffetta con degli oggetti che andranno passati sopra la testa dall'ultimo della fila fino al primo;
- Vince la squadra che esaurisce tutti gli oggetti consegnati dall'educatore.

OCCORRENTE: oggetti utili per il passaggio tra i bambini (palloncini, palline, scatole, etc.)

2. Le **GAMBE:** *rappresentano il loro poter andare incontro all'altro e ai suoi bisogni, il poter correre verso di lui. Così come si è e con tutti i doni che ci contraddistinguono.*

- L'educatore crea un percorso mentre i bambini dovranno superare la prova correndo nel sacco.

OCCORRENTE: sacchi di juta grandi o sacchi neri.

3. La **BOCCA:** *rappresenta il sorriso che possono regalare agli altri e le parole di amicizia e conforto che possono dire.*

- L'educatore deve creare un percorso con qualche ostacolo (es. sedie, scatoloni, etc);
- i bambini devono camminare nel percorso con un cucchiaino tra le labbra. All'interno del cucchiaino si metterà una pallina da ping pong che deve essere portata fino alla fine del percorso.;
- Se la pallina cade si ricomincia il percorso dall'inizio.
- In questo gioco ci può essere una persona che fa da "disturbo" (es. può soffiare sulla pallina per farla cadere, può fare il solletico, etc).

OCCORRENTE: cucchiaini di plastica, palline da ping pong, scatoloni, sedie, etc. per creare il percorso.

4. Le **SPALLE:** *rappresentano il conforto che possono portare anche solo ascoltando chi ha bisogno.*

- I bambini divisi in coppie devono "scrivere" con il solo dito (no penna) una parola sulla schiena dell'altro bambino che dovrà indovinarla (es. amicizia).