



IDEE PER GIOCHI IN GRUPPO

Aggiornato al 28/10/2015

In questo documento trovi qualche spunto per organizzare alcuni giochi da svolgere in gruppo durante una festa di Holyween. L'obiettivo è di divertirsi con giochi semplici, facendo conoscere piccoli aneddoti o citazioni di santi e beati.

PADRE PIO

QUI E LÀ

Stando ad alcune testimonianze, si suppone che Padre Pio avesse il dono dell'ubiquità.

Descrizione del gioco: vince la squadra che riesce ad individuare più immagini possibili di Padre Pio in un certo periodo di tempo.

Preparazione del gioco: stampa e ritaglia varie immagini di Padre Pio (il totale delle immagini deve essere dispari), poi nascondile in vari punti differenti dell'ambiente di gioco (puoi per esempio usare qualche pezzetto di nastro adesivo per attaccarle sotto un tavolo o una sedia, oppure metterla in un cassetto, dietro una porta, ecc.).

Consigli: non comunicare prima il tempo disponibile: se possibile lascia continuare il gioco fino a quando una delle squadre non trova almeno metà delle immagini, ma se il ritmo e l'interesse per il gioco iniziano a calare, fai partire un conto alla rovescia da alta voce di 20 secondi e poi fai terminare il gioco.

PROFUMI

Pare che nello stesso periodo in cui comparvero le stimmate a Padre Pio, cominciarono a circolare voci secondo le quali la sua persona aveva cominciato a emanare un "inspiegabile" profumo, che non era percepito da tutti allo stesso modo: «Chi diceva di sentire profumo di rose, chi di violette, di gelsomino, di incenso, di giglio, di lavanda ecc.»

Descrizione del gioco: ogni giocatore, alternando la squadra di appartenenza, deve cercare di indovinare un profumo. Vince la squadra che riesce ad indovinare più profumi.

Preparazione del gioco: procurati vari profumi da far annusare (come, per esempio, le boccette di oli essenziali che si trovano in erboristeria, ma anche di altro tipo) e usali per "profumare" vari oggetti (magari un angolino di alcune immaginette di Padre Pio), scrivendo una piccola sigla "in codice" sull'oggetto per ricordarti che profumo hai usato.

Consigli: usa profumi facilmente riconoscibili ed evita mix di profumi. Se utilizzi boccette di oli essenziali, che sono molto forti, ricordati di usarne solo una goccia!

Holyween

MADRE TERESA

UNA MATITA NELLE MANI DI DIO

Madre Teresa, con questa semplice frase esprimeva la sua umiltà e piccolezza : “ *Io non penso di avere delle qualità speciali, non pretendo niente per il lavoro che svolgo. E’ opera Sua. Sono come una piccola matita nelle Sue mani, nient’altro. È Lui che pensa. È Lui che scrive. La matita non ha nulla a che fare con tutto questo. La matita deve solo poter essere usata.*”

Descrizione del gioco: le squadre giocano a turno. Ad ogni turno un giocatore della squadra viene bendato e prende in mano una matita. Un altro giocatore della stessa squadra legge in segreto una parola da far indovinare e poi afferra il polso del giocatore bendato per cercare di fargli disegnare, senza parlare, ciò che il resto della squadra deve indovinare.

Preparazione del gioco: prepara un paio di semplici bende scure ed alcuni foglietti (con le parole da far indovinare) ed un cavalletto con dei fogli grandi oppure una lavagnetta cancellabile per disegnare.

Consigli: si possono far indovinare oggetti, ma anche luoghi (es. disegnando la sagoma del Duomo per far indovinare Milano, o la torre pendente per far indovinare Pisa), santi (per esempio un frate con le stimmate per Padre Pio o il giglio per sant’Antonio) o azioni semplici (mangiare, dormire, ecc.). E’ sufficiente indovinare il contesto (es. sta dormendo è sufficiente per “dormire”).

SAN PIETRO

PESCATORE DI UOMINI

Dio ci vuole santi e l’esempio degli stessi santi ci aiuta ad imitarli.

Descrizione del gioco: si sceglie un giocatore per ogni squadra, che sarà il “pescatore di uomini”. Gli altri membri della squadra si mettono a rotazione davanti a lui, a distanza prestabilita, ed il pescatore deve cercare di lanciare una grande aureola infilandola nella testa dei vari giocatori che gli si mettono davanti.

Preparazione del gioco: disegna, colora e poi ritaglia due (meglio tre) aureole su un cartoncino abbastanza pesante (es. una scatola di cartone da spedizione). Il buco centrale deve essere sufficientemente largo per far entrare agevolmente la testa (min. 30cm di diametro, ma anche di più) e l’anello deve avere uno spessore che lo renda sufficientemente rigido (almeno 20 cm in più rispetto al diametro del buco centrale).

Consigli: **ATTENZIONE**, verifica che il bordo non risulti in qualche modo tagliente e non presenti parti pungenti, perché il “pescatore” potrebbe sbagliare e tirare l’aureola in faccia al compagno di squadra. L’ideale sarebbe incollare sul bordo qualcosa di morbido oppure usare direttamente un anello giallo di materiale morbido, invece che di cartone.



SAN GIORGIO

COLPISCI IL DRAGO

La leggenda narra che San Giorgio trafisse un drago, salvando la città e la giovane figlia del re.

Descrizione del gioco: ogni giocatore ha a disposizione un solo colpo per colpire il drago in movimento con un lungo bastoncino. Vince la squadra che ha colpito più volte il drago.

Preparazione del gioco: incolla e poi ritaglia sul cartone la figura di un drago (niente immagini spaventose però!) di circa 20 cm. Attaccalo al soffitto tramite un filo abbastanza lungo (deve essere abbastanza basso da essere raggiunto anche dai bambini). Sali su una sedia, solleva il drago su un lato e quando il giocatore è pronto lascia andare il drago come in un pendolo. Il giocatore può colpire il drago all'andata o al ritorno, ma non oltre.

Consigli: prepara più di una sagoma di drago; qualche cavaliere troppo energetico potrebbe metterla fuori uso!

PER TUTTI I SANTI

INDOVINA IL SANTO

Descrizione del gioco: l'animatore legge ad oltranza una lista di indizi su uno dei santi. La squadra che indovina per prima il personaggio ottiene un punto. Vince la squadra che ottiene più punti.

Preparazione del gioco: prepara un foglio per ogni santo, con l'elenco dei vari indizi.

Consigli: leggi gli indizi lentamente, lasciando un po' di "suspance" fra un indizio e l'altro. Metti prima gli indizi più difficili e poi, via via, quelli sempre più semplici (es. per Padre Pio: 1. "Sono nato nel 1887" – 2. "Sono stato nel convento di Serracapriolo" – 3. "Sono un Frate Cappuccino" – 4. "Ho ricevuto le stimmate" – 5. "Sono nato a Pietrelcina"). Sarebbe ideale avere almeno una decina di indizi.