

## Esempi di giochi e attività

**Parola chiave: "Nascere dall'alto"** Si chiede ai ragazzi di costruire o modellare una figura seguendo le indicazioni dell'animatore che può suggerire ad esempio di modellare la figura di Nicodemo. Per fare ciò occorre offrire ai ragazzi della pasta di sale o altro materiale plastico modellabile (pongo, das, didò ecc.). In alternativa, in questo stand vengono proposte delle domande quiz sul Vangelo che i ragazzi hanno ascoltato. Quando la squadra avrà risposto esattamente ad alcune domande (il numero varierà in base al tempo a disposizione) verrà dato l'indizio. Indizio: "Rinascere significa prendere forma poco alla volta per opera dello Spirito Santo, come un bambino prende forma nella sua mamma".

**Parola chiave: "Regno di Dio"**. Su un tavolo sono disposte alcune immagini che possono indicare modi diversi di intendere la parola "regno". Si chiede ai ragazzi di scegliere tre figure che illustrano l'idea che Gesù ha in mente quando parla di regno di Dio e altre tre che sono il contrario di quanto lui insegna. Alcuni esempi di immagini potrebbero essere: alcune persone che aiutano un povero, le forze dell'ordine che lavorano per la giustizia, un castello, un incontro tra persone, il campo di sterminio, due politici che si stringono una mano, una scena di guerra, la mensa dei poveri, un paesaggio incontaminato, una persona che prega, alcune persone che lottano tra loro con violenza... Nel materiale on line si trovano alcune immagini adatte per svolgere questa prova. Indizio: "Il regno di Dio è la vita di Dio donata agli uomini".

**Parola chiave: "Acqua"** Si svolgono dei giochi che facciano emergere le azioni solitamente compiute dall'acqua. Si mette a disposizione della squadra un secchio pieno d'acqua e si chiede ai ragazzi di mostrare ciò che si può compiere usandola, ad esempio bevendo, rinfrescandosi, immergendosi, lavandosi, innaffiando una pianta. Potrebbero così emergere queste azioni: nell'acqua ci si immerge, si viene purificati, dell'acqua ci si disseta, essa rinfresca e dona benessere, tiene in vita. Indizio: "Lo Spirito è come l'acqua: rigenera e dà vita".

**Parola chiave: "Spirito"** Si fanno ascoltare ai ragazzi due ritornelli di un canto sullo Spirito Santo. La squadra sceglie quello che preferisce e lo impara. La prova è superata quando il gruppo canta bene il ritornello con la partecipazione di tutti. I canti si possono ascoltare da un registratore o da un cellulare oppure ancora possono essere proposti da un membro del coro che solitamente i ragazzi incontrano nella Messa domenicale. Quest'ultima possibilità permette tra l'altro l'incontro tra i ragazzi e una persona della comunità cristiana. Alcuni esempi di canti: Vieni Santo Spirito; Spirito Santo, discendi tra noi; Vieni Spirito d'amore; Lo Spirito di Cristo; Soffio di vita, forza di Dio; Sei fuoco e vento... Indizio: "Lo Spirito è il respiro di Dio che mette in noi forza e vitalità".

**Parola chiave: "Vento"** Si dà ai ragazzi il disegno di una rosa dei venti e si domanda loro di indicare con precisione, sul modello stesso, la provenienza e la direzione del vento, dopo averle scoperte nella realtà attraverso due piccoli "esperimenti", scelti tra i seguenti: ruotare semplicemente la testa, finché il vento non colpirà il viso ed entrambe le orecchie e in questo

modo si saprà di essere rivolti esattamente nella direzione da cui esso viene; guardare il fumo dei comignoli; lanciare nell'aria delle foglie o del materiale leggero (pezzi di polistirolo) per osservare da quale parte cadono; fissare un panno, un fazzoletto o una bandiera ad un palo. Se il vento non ci fosse, ci si potrebbe limitare a indicare i modi per scoprirne la direzione. Indizio: "Lo Spirito è come il vento"