

LOTTA PER UNA NOVITÀ DI VITA

N. PARTECIPANTI: da 10 a ...

TEMPO di gioco da 10' a ...

MATERIALE

Carte personaggi "buoni" e "cattivi" (vedi allegato 1)

Nastro adesivo tipo scotch

Cartellone (vedi esempio allegato 2)

Pennarelli o matite colorate

LUOGO

All'aperto o in salone

OBIETTIVO

SCOPO DEL GIOCO: Raggiungere la meta senza farsi catturare dai personaggi "cattivi".

CONTENUTO EDUCATIVO: La presenza del male ostacola e rallenta il cammino di fede che ognuno compie nella propria vita. L'attività permette di sperimentare, in modo pratico, ciò che avviene quando il peccato compare nella vita dei nostri ragazzi e come la Misericordia del Signore non si arresti davanti al male, ma anzi favorisca la piena realizzazione del vero bene che abita il cuore delle persone.

BREVE SPIEGAZIONE

Si divide il gruppo in due squadre, quella dei "personaggi buoni" e quella dei "personaggi cattivi"; si distribuiscono le carte e si attaccano ben in vista alle maglie dei ragazzi.

I cattivi si collocano al centro del campo e individuano il loro antagonista (es: Capitan Uncino vs Peter Pan); il loro scopo è impedire ai rivali di raggiungere la meta e per questo dovranno catturare il personaggio buono trattenendolo e/o rallentando la sua corsa.

Ai buoni si chiede di guardare la loro immagine, di pensare ad una caratteristica del cuore del personaggio riportato (altruista, avventuroso, coraggioso, umile, ecc.) e di ricordarla bene (dovranno scriverla sul cartellone alla fine del percorso). Si collocano poi ad un angolo del campo e tutti insieme devono percorrerne correndo il perimetro per raggiungere la meta, scartando i cattivi; se vengono catturati possono chiedere aiuto urlando: "PIETÀ DI ME!".

Le catechiste (o alcuni animatori scelti) che hanno sulla maglia la scritta "Misericordia", possono liberare i buoni dando ad entrambi i ragazzi (prigioniero e "carceriere") una carezza. I personaggi cattivi, prima di cercare di ricattare la loro preda, devono rimanere immobili e contare fino a cinque. Quando tutti i "personaggi buoni" avranno scritto le loro caratteristiche, si ridistribuiranno le carte e s'invertiranno i ruoli per un nuovo match.

Alla fine del gioco si lascerà del tempo per il dialogo e il confronto allo scopo di rielaborare ciò che si è vissuto, scoprendo insieme il livello simbolico dell'attività.

Vietata la riproduzione, anche parziale o ad uso interno didattico, con qualsiasi mezzo, non autorizzata.

Copyright Arcidiocesi di Milano

BUONI E CATTIVI NEI FILM D'ANIMAZIONE E LETTERATURA PER RAGAZZI

- | | |
|------------------------------------|------------------------|
| 1) BIANCANEVE | GRIMILDE |
| 2) PINOCCHIO | IL GATTO E LA VOLPE |
| 3) CENERENTOLA | LADY TREMAINE |
| 4) ALICE | REGINA DI CUORI |
| 5) PETER PAN | CAPITAN UNCINO |
| 6) LA BELLA ADDORMENTATA NEL BOSCO | MALEFICA |
| 7) MOOGLY | SHERE KHAN |
| 8) ROBIN HOOD | SCERIFFO DI NOTTINGHAM |
| 9) LA SIRENETTA | URSULA |
| 10) ALADDIN | JAFAR |
| 11) SIMBA | SCAR |
| 12) POCAHONTAS | GOVERNATORE RATCLIFFE |
| 13) MERLINO | MORGANA (MAGA MAGÒ) |
| 14) BELLA | GASTON |
| 15) SPIDERMAN | GOBLIN |
| 16) LUKE SKYWALKER | DARTH VADER |
| 17) YODA | DARTH SIDIOUS |
| 18) PO | LORD SHEN |
| 19) SHREK | TREMOTINO |
| 20) MERIDA | MOR'DÙ |
| 21) HARRY POTTER | VOLDEMORT |
| 22) WOLVERINE | MAGNETO |
| 23) THOR | MALEKITH |
| 24) SUPERMAN | LEX LUTHOR |
| 25) BATMAN | JOKER |
| 26) ANNA E ELSA | HANS |
| 27) IRONMAN | IL MANDARINO |
| 28) FLASH | ZOOM |
| 29) FLIK | HOPPER |
| 30) BIANCA E BERNIE | MADAME MEDUSA |

ESEMPIO:



ESEMPIO CARTELLONE:

