

## LA CATENA DEL MALE

N. PARTECIPANTI: 15/20 e più

TEMPO di gioco: 10 minuti e più

### MATERIALE

Nastro adesivo di carta

Abiti neri per l'animatore (facoltativi)

N. 4/6 nastri colorati con la scritta AZIONE DI SALVEZZA

### LUOGO

All'aperto o in salone

### OBIETTIVI

Obiettivo del gioco

Cercando di non farsi catturare, i bambini devono toccare l'animatore vestito di nero, che impersona il peccato e si muove in un cerchio tracciato sul pavimento, e liberare i loro amici dal contagio del male.

Obiettivo educativo

I bambini sperimenteranno che ...

- è normale entrare in contatto con esperienze di male ma, se ci si lascia toccare dal bene, è possibile ricevere una grazia tanto abbondante da poter liberare se stessi e coloro a cui si è legati;
- il bene vince sempre sul male (urla più forte!);
- un'azione di salvezza chiama al sacrificio in favore di qualcun altro.

### BREVE SPIEGAZIONE

Si traccia con il nastro adesivo di carta un cerchio con un diametro di circa 3/3,6 m (cerchio di centrocampo basket: 3,6 m).

S'invitano i bambini a scrivere sul nastro adesivo un'azione di male che abbiano commesso, subito o visto.

Un animatore vestito di nero va a collocarsi all'interno del cerchio ed invita i bambini ad avvicinarsi. Si tratta di una persona che i giocatori conoscono e che è stata contagiata dalle azioni del male! In maniera un po' teatrale, egli può mostrarsi sofferente, arrabbiato, scaltro, ingannatore e così via. Può muoversi liberamente nel cerchio (senza varcarne i confini) e deve catturare i bambini che, stando fuori dal cerchio, lo toccano urlandogli parole buone, ma sempre cercando di non farsi imprigionare.

Chi viene catturato diventa a sua volta "nero" e, dando la mano all'animatore, cercherà di catturare gli altri bambini.

Questa "catena del male" può essere spezzata solo dal tocco di due/tre bambini (o animatori) che hanno sul braccio una fascia colorata, divisa in due (due possibilità), con la scritta AZIONE DI SALVEZZA. Toccando un bambino "diventato nero" vengono liberati dal male anche quelli che sono legati a lui e in questo modo si sacrifica una fascia dell'Azione di Salvezza. Il bambino e/o la bambina che porta la fascia avrà ora soltanto una possibilità d'intervento: utilizzata anche quest'ultima, diventerà vulnerabile come gli altri.

Al termine del gioco, se l'animatore sarà sconfitto, potrà togliersi gli abiti neri ed esultare per la liberazione avvenuta.

A fine gioco, occorre lasciare uno spazio di dialogo, per il confronto sull'esperienza vissuta.