

GIOCO: i 7 DONI dello SPIRITO SANTO

Cambia qualcosa se c'è... o non c'è lo Spirito Santo nella nostra vita?

I giochi che faremo ci aiuteranno a comprendere come, in ogni situazione in cui ci troviamo, i 7 doni dello Spirito Santo sono presenti e vivi...

Lo faremo pensando ad un Veliero ...una barca grande...

Un veliero è una nave (cioè → una qualsiasi imbarcazione di grandi dimensioni), una nave a vela che per la propulsione sfrutta principalmente l'azione del vento (un tempo era esclusivamente con il vento).

In senso stretto si indica invece con veliero una nave a tre alberi più il bompresso (un albero montato a prua), armata con vele quadre.

Cosa serve per viaggiare e per salpare?

C'è la struttura della **barca**... poi ci sono altri **strumenti utili** che ci aiutano per il nostro viaggio... vediamo quale strumento è abbinato a quale **dono dello S.S.**

Il << **VELIERO** >>

è simbolo della nostra vita nella comunità COME LO SONO le unità gen 3, le nostre comunità locali ...

1. > **La SAPIENZA > BINOCOLO** >

guardarci intorno per riconoscere ciò che Dio vuole da noi.

2. > **L' INTELLETTO > ANCORA** >

fermarci per riflettere, contemplare, meditare, volgere il nostro pensiero a Dio.

3. > **il CONSIGLIO > BUSSOLA** >

ci indica la via giusta, ci conduce sulla rotta che porta alla meta, ci invita a proseguire il viaggio.

4. > **La FORTEZZA > SALVAGENTE** >

viene in nostro aiuto nella difficoltà, possiamo aggrapparci ad esso e ritrovare la forza ed il coraggio.

5. > **La SCIENZA > La MAPPA** >

il progetto da realizzare... senza mappa non si può fare nulla! Nella mappa è indicata la strada per trovare il tesoro nascosto e costruire un nuovo mondo...

6. > **La PIETA' > EQUIPAGGIO** >

da solo non posso fare nulla, ho bisogno degli altri e devo imparare a collaborare con loro, a vivere con loro ed ad andare d'accordo ad amarli ... perché altrimenti non potremmo continuare il nostro viaggio.

7. > **il TIMOR DI DIO > La VELA** >

è la vela che ci premette di viaggiare.

Dobbiamo averne cura, aver paura di strapparla.

Impegnarci a controllare sempre la nostra vela, affinché non ci siano strappi... e per fare questo ci vuole tempo, dedichiamogli tutto il tempo necessario.

Conclusione: **Adesso IMMAGINIAMO DI ESSERE UN VELIERO con tutte quelle caratteristiche... e buona avventura!!!**

IL VELIERO



Simbolo della nostra vita nella comunità, come sono anche le nostre unità gen3, le nostre comunità locali...

IMMAGINIAMO DI ESSERE UN VELIERO CON TUTTE QUESTE CARATTERISTICHE e partiamo in questa AVVENTURA.

TAPPE DEL GIOCO

1. **BINOCOLO** >> **1** >> **SAPIENZA** → **Ponte sospeso**
2. **ÀNCORA** >> **2** >> **INTELLETTO** → **Catena cooperativa**
3. **BUSSOLA** >> **3** >> **CONSIGLIO** → **1° Giungla di fili**
→ **2° Scrittura orientata**

4. SALVAGENTE >> **4** >> FORTEZZA → "Aiuto gen"
5. MAPPA >> **5** >> SCIENZA → Rocolta Tesoro
6. EQUIPAGGIO >> **6** >> PIETÀ → Pullring
7. VELA >> **7** >> TIMOR DI DIO → Vento in poppa



SAPIENZA >> **1** >> BINOCOLO



BINOCOLO >

guardarci intorno per riconoscere ciò che Dio vuole da noi...

Se noi ascoltiamo lo Spirito Santo, Lui ci insegna questa via della saggezza, ci regala la saggezza che è vedere con gli occhi di Dio, sentire con le orecchie di Dio, amare con il cuore di Dio, giudicare le cose con il giudizio di Dio. Questa è la **SAPIENZA** che ci regala lo Spirito Santo, e tutti noi possiamo averla. Soltanto, dobbiamo chiederla allo Spirito Santo.

Gioco 1 : PONTE SOSPESO



Giocatori: da un minimo di 10

Luogo: luogo pianeggiante all'interno o all'esterno

Materiale: per ogni due giocatori un bastone forte di una lunghezza di ca. 70 cm

Durata: ca. 15 min

Metà: ogni giocatore passa sopra il ponte sospeso con l'aiuto di tutto il gruppo.

Come si gioca:

* formare delle coppie e disporre un giocatore di fronte all'altro

* ogni coppia riceve un bastone, che tiene con tutte e due le mani all'altezza dei fianchi

Regole:

* chi passa sopra i bastoni deve toccarli solamente con i piedi

* deve essere toccato ogni bastone

* è permesso toccare la testa o le spalle dei giocatori che sono ai lati tenendo i bastoni

Varianti :

* **ponte mobile:** se ci sono abbastanza giocatori, il ponte sospeso si muove in avanti, che vuol dire, che ogni coppia di giocatori, dopo il passaggio del giocatore, si mette in cima alla fila

* **per progrediti:** tenere i bastoni non solo in altezza die fianchi, ma in altezze diverse

ÀNCORA >> 2 >> INTELLETO



1. ÀNCORA >

fermarci per riflettere, contemplare, meditare, volgere il nostro pensiero a Dio...

Dobbiamo chiedere - e chiedere insieme - al Signore il dono dell' **INTELLETO** per capire gli insegnamenti di Gesù, capire la Sua Parola, capire il Vangelo.

Possiamo leggere il Vangelo e capire qualcosa, ma se noi leggiamo il Vangelo con questo dono dello Spirito Santo possiamo capire la profondità delle parole di Dio. E questo è un dono grande!

Gioco 2 : CATENA COOPERATIVA



Tipo di gioco: staffetta

Giocatori: da 4 in poi...

Come si gioca:

Delimitiamo una partenza ed un arrivo.

Dietro la linea di partenza disponiamoci in fila indiana (tutti insieme, se il gruppo è piccolo, oppure divisi in due squadre parallele) tenendoci per mano.

Materiale: dei quadrati di stoffa (uno in meno del numero partecipanti)

Spazio: aperto o chiuso

Al via il primo giocatore di ciascuna squadra con i tessuti in mano stende il primo quadrato di tessuto sul quale camminerà, senza poggiare i piedi fuori dal tessuto, si sposta con i piedi sulla stoffa, prende un altro quadrato di stoffa e la poggia accanto, avanzando nel nuovo quadrato.

Sarà come camminare su un sentiero che viene costruito sul momento. Uno dietro l'altro si aggiungono al percorso gli altri giocatori.

Arrivato alla linea di arrivo per tornare indietro possiamo avere due opzioni:

- tornare nello stesso modo (in questo caso, nel percorso di andata, l'ultimo della fila dovrà raccogliere i quadrati di stoffa al passaggio...) quindi l'ultimo giocatore della fila che ha via via raccolto le stoffe diventerà il 1° per il ritorno;
- si ritorna camminando nel percorso tracciato all'andata (quindi le stoffe verranno raccolte al ritorno dallo stesso giocatore che li aveva messi all'andata).

La decisione dipende dall'animatore e in base al numero dei partecipanti.

BUSSOLA >> 3 >> CONSIGLIO



2. BUSSOLA >

ci indica la via giusta, ci conduce sulla rotta che porta alla mèta, ci invita a proseguire il viaggio...

Nel momento in cui accogliamo il dono del **CONSIGLIO**, lo ospitiamo e lo custodiamo nel nostro cuore, lo Spirito Santo comincia subito a renderci sensibili alla Sua voce e a orientare i nostri pensieri, i nostri sentimenti e le nostre intenzioni secondo il cuore di Dio.

Nello stesso tempo, il dono del Consiglio, ci porta sempre più a rivolgere lo sguardo interiore su Gesù, come modello del nostro modo di agire e di relazionarci con Dio Padre e con i fratelli.

Il **CONSIGLIO**, allora, è il dono con cui lo Spirito Santo *rende capace la nostra coscienza di fare una scelta concreta in comunione con Dio*, secondo la logica di Gesù e del suo Vangelo. In questo modo, lo Spirito Santo ci fa crescere interiormente, ci fa crescere positivamente, ci fa crescere nella comunità e ci aiuta a non cadere in balia dell'egoismo e del proprio modo di vedere le cose.

Gioco 3 : GINGLA DI FILI



Bendati, seguendo la voce del gruppo che li guida, uno dopo l'altro devono superare i fili e raggiungere il posto prestabilito

Gioco 3/bis: SCRITTURA ORIENTATA



Il gruppo in collaborazione deve ri-scrivere dentro la parola che vi è stata consegnata.

SALVAGENTE >> 4 >> FORTEZZA



3. **SALVAGENTE >**
viene in nostro aiuto nella difficoltà,
possiamo aggrapparci ad esso e
ritrovare la forza ed il coraggio.

Il Signore viene sempre a *sostenerci nella nostra debolezza* e questo lo fa con un dono speciale: il dono della **FORTEZZA.**

Non bisogna pensare che il dono della forza sia necessario soltanto in alcune occasioni o situazioni particolari. Questo dono deve costituire la nota di fondo del nostro essere cristiani, nell'*ordinarietà della nostra vita quotidiana*, tutti i giorni della vita quotidiana dobbiamo essere forti, abbiamo bisogno di questa forza, per portare avanti la nostra vita, la nostra famiglia, la nostra fede.

Gioco 4 : "AIUTO GEN 3"

Tutti i giocatori sono sparsi nella zona di gioco. Un giocatore deve acchiappare gli altri. Chi è inseguito fugge e, quando si vede in pericolo, può gridare: "Aiuto, gen".

A questo punto tutti i giocatori, compreso l'inseguito, si riuniscono in coppie e dal momento in cui formano una coppia non possono essere presi. Poi le coppie si separano ed il gioco continua.

Se si è presi prima di gridare "**Aiuto, gen**", si diventa inseguitore. Qualsiasi giocatore già accoppiato, può, lasciare il proprio partner per correre in soccorso del compagno inseguito.



MAPPA >> 5 >> SCIENZA

4. **La MAPPA >**
è il progetto da realizzare! Senza una mappa non si può fare nulla, nella mappa è indicata la strada per raggiungere la mèta, per trovare il tesoro nascosto, e costruire un nuovo mondo...



La **SCIENZA** che viene dallo Spirito Santo, non si limita alla conoscenza umana: è un dono speciale, che ci porta a cogliere, attraverso il creato, la grandezza e l'amore di Dio e la sua relazione profonda con ogni creatura.

Quando i nostri occhi sono illuminati dallo Spirito si aprono alla contemplazione di Dio, nella bellezza della natura e nella grandiosità del cosmo, e ci portano a scoprire come ogni cosa ci parla di Dio, e ogni cosa ci parla del Suo amore.

Gioco 5 : RACCOLTA-TESORO

Luogo: all'aperto **Numero giocatori:** da 20 in poi

Durata media: a tempo

Materiale necessario:

- Fazzoletti/TESORO (uno x giocatore);
- 4/6 Tappetini o cerchi per le isole di salvezza;
- 2 cerchi/tappetini (4/5 metri diametro) per rappresentare area veliero;
- occorrente per delimitare un campo, le aree e la metà campo (nastro colorato)
- qualcosa tipo una fascetta al braccio colorata per distinguere i giocatori delle due squadre

Ambientazione: Riportare a casa il TESORO dell'avversario è sempre stato uno dei più grandi onori per un vero guerriero. Il TESORO in questo gioco è il fazzoletto che ciascuno ha con se.

Regole:

Ogni giocatore infila il suo fazzoletto/TESORO nella cintura (senza legarlo!) in modo che sporga dietro la schiena (sul fianco!) per almeno 30 centimetri. (Se si può, sarebbe opportuno che ogni squadra abbia un diverso colore del fazzoletto).

In un campo si affrontano due squadre. Nella parte posteriore di ogni metà campo c'è un grande cerchio/veliero del diametro di 4/5 metri che rappresenta il veliero della squadra opposta.

I giocatori si dispongono sparsi sul proprio campo da gioco, ad eccezione del cerchio, e al via dell'arbitro ogni giocatore cerca di rubare quanti più fazzoletti possibile ai giocatori avversari, ingaggiando dei duelli.

→ **Un duello** si ingaggia quando un giocatore tocca un avversario; a questo punto i due devono ognuno cercare di sfilare dalla cintura il fazzoletto dell'altro, e nessun altro giocatore può intervenire nella disputa → questa è una **regola importante**: non esiste che, nello stesso momento, più di un giocatore possono rubare "a sorpresa" il fazzoletto allo stesso avversario.



Ogni giocatore deve **portare in salvo il suo** fazzoletto/**TESORO** nel suo veliero... **e** durante il tragitto **conquistare altri** fazzoletti/**TESORI**.

Nel tragitto per arrivare al veliero ci sono delle isole di salvezza (cerchi) vicine alle righe laterali del campo, dove gli attaccanti potranno sostare senza essere presi.

Quando un giocatore perde il suo fazzoletto va a rifugiarsi direttamente nel suo veliero (in attesa del termine del gioco); gli altri continuano la caccia...

ALLO SCADERE DEL TEMPO STABILITO... vince la squadra che ha conquistato più TESORI/fazzoletti.

EQUIPAGGIO >> 6 >> PIETÀ

5. EQUIPAGGIO >

da solo non posso fare nulla, ho bisogno degli altri e devo imparare a collaborare con loro, a vivere con loro, ad andare d'accordo e ad amarli ... perché altrimenti non potremmo continuare il nostro viaggio...



Il dono della **PIETA'** ci fa crescere nella relazione e nella comunione con Dio e ci porta a vivere come suoi figli, nello stesso tempo ci aiuta a *riversare questo amore anche sugli altri e a riconoscerli come fratelli*. Il dono della pietà significa essere davvero capaci di gioire con chi è nella gioia, di piangere con chi piange, di stare vicini a chi è solo o angosciato, di correggere chi è nell'errore, di consolare chi è afflitto, di accogliere e soccorrere chi è nel bisogno.

C'è un rapporto molto stretto fra il dono della pietà e la mitezza. Il dono della pietà che ci dà lo Spirito Santo ci fa miti, ci fa tranquilli, pazienti, in pace con Dio, al servizio degli altri con mitezza.

Gioco 6 : PULLRING



Partecipanti:

- 6 (ognuno prende una corda per mano) oppure 12 e ciascuno prende solo una corda, utilizza una sola mano

Luogo: interno e esterno

Impostazione: in cerchio

Materiale: un anello metallico con attaccate 6 corde di lunghezza uguale
una palla un po' più grossa che l'anello.
un cono (tipo lavori stradali) su cui posare la palla all'arrivo.

Descrizione: Fare un nodo a 10 cm dal capo di ogni corda,
in modo che ogni giocatore - tenendo il nodo - sia esattamente alla stessa distanza.

Come si gioca:

Si parte con la palla nell'anello, il tutto a terra.

I giocatori devono quindi sollevare l'anello per mezzo delle corde, senza fare cadere la palla, e trasportare questa ad alcuni metri di distanza, dove avrete piazzato un cono.

Dopo una prima prova, mettere degli ostacoli sul percorso, e chiedere alla squadra di riportare la palla indietro al punto di partenza.

* Variante: bendare 1-2 dei partecipanti. Il gruppo deve dirigerli a voce.



VELA >> 7 >> TIMOR DI DIO

6. VELA >

è la vela che ci premette di viaggiare.

Dobbiamo averne cura, aver paura di strapparla. Impegnarci a controllare sempre la nostra vela, affinché non ci siano strappi... e per questo ci vuole tempo, dedichiamogli tutto il tempo necessario.



TIMOR DI DIO non significa avere paura di Dio: invece, è il dono dello Spirito Santo che ci ricorda quanto siamo piccoli di fronte a Dio e al suo Amore e che il nostro bene sta nell'abbandonarci con umiltà, con rispetto e fiducia nelle sue mani.

Il timore di Dio è l'abbandono nella bontà del Padre che ci vuole tanto bene. È proprio nell'esperienza dei nostri limiti e della nostra povertà, però, che lo Spirito ci conforta e ci fa percepire come l'unica cosa importante sia lasciarci condurre da Gesù fra le braccia di suo Padre.

Gioco 7 : VENTO IN POPPA



Tutti dietro la linea di partenza, seduti in riga.

Legare la caviglie con i rispettivi compagni di destra e sinistra.

Appena tutti sono legati, alzarsi e **–facendo attenzione a non slegarsi–** attraversare il percorso fino a raggiungere e superare la linea di arrivo... e ritornare alla posizione di partenza.

MATERIALE OCCORRENTE per 1 percorso completo (da tappa 1 a 7):

TAPPE DEL GIOCO

- 1. BINOCOLO >> 1 >> SAPIENZA → Ponte sospeso**
 - 10/12 **legni robusti 70cm** circa lunghezza (2/3 cm diametro)

- 2. ÀNCORA >> 2 >> INTELLETTO → Catena Cooperativa**
 - 20 **quadrati di tessuto** (robusto x camminarci sopra, tipo sacco iuta)

- 3. BUSSOLA >> 3 >> CONSIGLIO → Giungla di fili**
 - **Corde sottili e/o spago**
 - **Benda o Foulard** per bendare 1/2 giocatori

→ Scrittura Orientata

 - **Corde sottili o spago** tipo quello usato per il pullring
 - **Grossi pennarelli** al quale verranno legate le corde
 - **Foglio bianco con scritta GEN 3** su cui scrivere

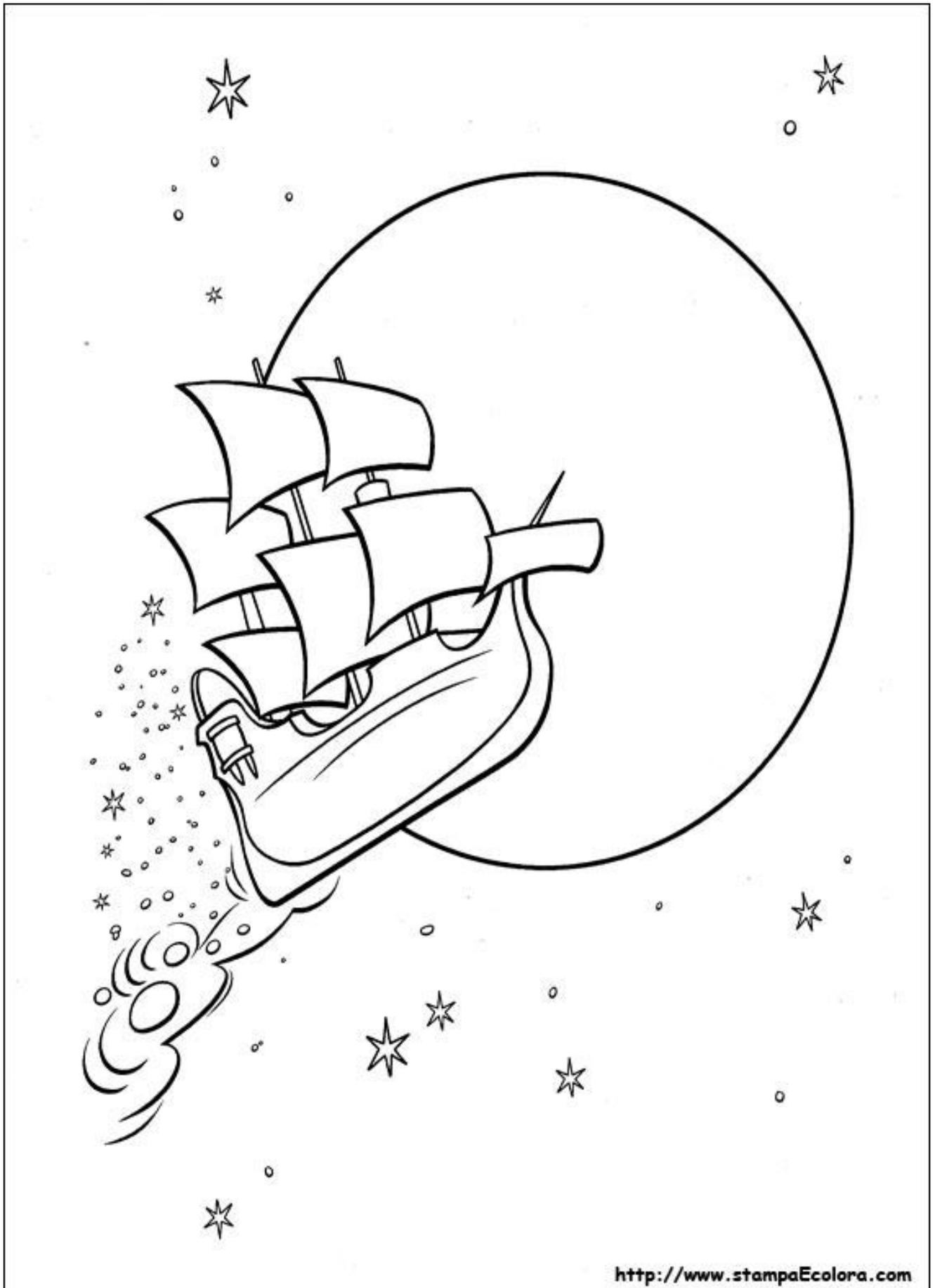
- 4. SALVAGENTE >> 4 >> FORTEZZA → "Aiuto gen"**

///

- 5. MAPPA >> 5 >> SCIENZA → Raccolta-Tesoro**
 - 8-10 **cerchi o tappetini anti-scivolo**
 - **Fascia bianca-rossa** per delimitare il terreno
 - 20 **Fazzoletti** (1 per giocatore)
 - 10 **fascette colorate** x distinguere una squadra

- 6. EQUIPAGGIO >> 6 >> PIETÀ → Pullring**
 - **Pullring** (ne abbiamo 3)
 - 1-2 **Bende o Foulard** (per bendare gli occhi di 1-2 giocatori)
 - **Se bisogna costruire altri pullring: 1 anello e 12 Corde sottili o Spago**

- 7. VELA >> 7 >> TIMOR DI DIO → Vento in poppa**
 - **tante fascie o foulard** (per legare le caviglie dx e sx di tutti i giocatori)



<http://www.stampaEcolora.com>