



OBIETTIVO: I ragazzi si scoprono chiamati a rivestire un ruolo attivo all'interno della società di oggi sperimentando che anche per loro è possibile essere veri costruttori di pace, capaci di fare la differenza. Accolgono così l'invito di Gesù ad essere "sale e luce" per stimolare la realtà che li circonda all'interesse ed alla responsabilità verso il bene comune.

AGGANCIO CON LA STORIA (cfr. Guide di arco)

Simone vive in un condominio particolarmente litigioso. I suoi vicini non perdono occasione per affrontare lunghe discussioni per ogni piccolo problema, per ogni minimo strappo al rigido regolamento di condominio. Dal pianerottolo, dal cortile, dalle finestre, arrivano urla ed insulti dei condomini, accuse reciproche, litigate infinite che culminano nelle assemblee di condominio, in cui è sempre più difficile giungere a conclusioni condivise.

Simone, spinto dall'incontro con il bizzarro professor Lucio, si convince che potrà essere lui stesso ad aiutare i condomini a risolvere le loro dispute in maniera serena e responsabile invitando ognuno di loro a dare spazio anche agli altri... *a fare la differenza!* E in questa avventura Simone avrà bisogno dell'aiuto dei ragazzi dell'ACR!

LANCIO

Dalla "palazzina" di Simone (che sarà la scenografia della festa) si affacciano due condomini che improvvisano litigate furibonde e un po' comiche per i motivi più diversi – ma anche più scontati – per cui si discute in un condominio: gli animali domestici indisciplinati, i parcheggi selvaggi, i rumori fastidiosi...

A lanciare i singoli giochi saranno così gli scontri fra i condomini (due educatori con diversi travestimenti) che si affacceranno di volta in volta da una delle numerose finestre. Simone, da parte sua, inviterà i ragazzi a collaborare per aiutarlo a risolvere le dispute. Ad ogni controversia sarà associato un atteggiamento positivo da maturare per risolvere il litigio e costruire così il bene comune (accoglienza, responsabilità, condivisione, impegno, partecipazione).

Materiale:

Un grande condominio con portone e persiane che si aprono.

LA DINAMICA DEL GIOCO

Il superamento delle prove assegnerà alle squadre dei punti che chiameremo millesimi (per restare in tema!). Sono infatti i millesimi che determinano il valore della casa e che attribuiscono più potere decisionale nelle riunioni di condominio.

Al termine di ogni gioco la squadra sarà inoltre invitata a scrivere un messaggio da consegnare ai condomini per invitarli a "fare la differenza". I messaggi creati dai ragazzi saranno "stesi" in corrispondenza delle finestre dei condomini litigiosi. I messaggi più belli saranno ogni volta letti nel lasso di tempo necessario per la preparazione del gioco successivo. Alla fine di tutti i giochi la squadra che avrà scritto il messaggio più creativo sarà premiata con un moltiplicatore di millesimi che sconvolgerà la classifica! Vincerà e dunque avrà più millesimi non dunque la squadra più abile ma quella che davvero si sarà impegnata a fare la differenza per costruire la pace

GIOCHI

1) E FALLA SSA DIFFERENZ-IATA!!!

Atteggiamento: responsabilità. Con responsabilità ci occupiamo della natura donataci.

I condomini discutono per l'atteggiamento di un vicino pigro e indisciplinato, che butta la sua immondizia fuori dalla finestra, senza arrivare al cassonetto e senza differenziarla.

Dal palazzo vengono buttati tanti palloncini. Ogni palloncino al suo interno contiene un biglietto con un diverso tipo di rifiuto (lattina di coca cola, giornale, bottiglietta d'acqua...).

Ogni squadra avrà a disposizione degli scatoloni per la raccolta differenziata (carta, plastica, vetro). I ragazzi dovranno raccogliere i palloncini, scoppiarli, leggere il biglietto, e buttare il "rifiuto" nel giusto cassonetto. Le squadre acquireranno millesimi per ogni rifiuto gettato al posto giusto!

Tutte le squadre giocheranno contemporaneamente.

Materiale:

- Palloncini
- Bigliettini con diversi tipi di rifiuti
- Scatoloni per la differenziata

2) NDÒ CASCA MBONNE!!!

Atteggiamento: partecipazione. Partecipare è dare il proprio contributo senza tirarsi indietro rimandando la palla agli altri.

Le giornate piovose ricordano ai condomini l'annoso problema delle grondaie... sono troppo vecchie, avrebbero bisogno di manutenzione! Ma c'è chi non prende sul serio questo problema e alle riunioni non si raggiunge mai il numero minimo per poter approvare i lavori!

Consegniamo a ogni squadra cartone e scotch ... tutto ciò che serve per costruire una grondaia! I ragazzi utilizzando il materiale a disposizione dovranno realizzare le grondaie del palazzo e dovranno poi aiutare i condomini a collaudarle. Questi infatti tireranno palline dalla casa; i ragazzi tenendo insieme la grondaia, con le spalle rivolte alla casa e con le indicazioni dei loro compagni di squadra dovranno recuperarle con la grondaia e farle scivolare nel secchio che un componente della squadra terrà in fondo alla grondaia. Le palline saranno lanciate da braccia con guanti colorati... la squadra a cui corrisponde quel colore porterà la sua grondaia proprio sotto quella finestra per conquistare la pallina! Le squadre guadagneranno millesimi in base al numero di palline presenti in ogni secchio a fine manche.

Giocheranno tre-quattro squadre per volta.

Materiale:

- Cartone e scotch
- Palline
- Guanti colorati
- Secchi (dello stesso colore dei guanti; è sufficiente foderarli con la carta)

3) **ARETIRA SSÌ LENZOLA!!!**

Atteggiamento: impegno. Il bene comune non nasce da solo e non è facile costruirlo; è necessario invece investire tutte le proprie capacità.

La signora del primo piano non perde mai il vizio di stendere le sue lenzuola zuppe. Dalla finestra sopra il portone le lenzuola sgocciolano per ore bagnando fastidiosamente chiunque passa di lì!

Per i 6/8.

Ad ogni squadra viene consegnato un grande lenzuolo (di carta, di dimensioni 2m x 2m circa) ed una busta chiusa contenente un simbolo ben preciso; sul lenzuolo sono disegnati tanti simboli e figure diverse. Ogni squadra dovrà piegare il suo lenzuolo, in maniera da lasciar vedere solo il disegno indicato sulla busta tra tutti quelli presenti sul lenzuolo. Le squadre guadagneranno millesimi in base alla velocità ed alla precisione del lavoro!

Giocano tutte le squadre contemporaneamente.

Materiale:

- Lenzuola con simboli e figure;
- Buste chiuse con una figura all'interno

Per i 9/11.

Ogni squadra avrà un lenzuolo (di carta, di dimensioni 2m x 2m almeno) steso con dei segni insignificanti. Il disegno fatto sul lenzuolo è riconoscibile infatti solo piegando il lenzuolo in un modo ben preciso. I ragazzi dovranno ripiegare il lenzuolo in maniera tale da ricomporre la figura disegnata sopra. Giocano tutte le squadre contemporaneamente.

Materiale:

- Lenzuola con disegni (realizzati a lenzuolo piegato)

4) **MA COME IE' MISS SSA' MMACCHENA!!!**

Atteggiamento: condivisione. Il bene comune nasce quando ciascuno non pretende tutto per sé.

Lo spazio dedicato ai parcheggi, sotto al palazzo, sembra non essere mai sufficiente. Motorini parcheggiati ovunque, le macchine davanti ai cancelli, le bici appoggiate ai pali della luce ... un vero disastro!

Master-mind con i parcheggi! Disegniamo con lo scotch di carta una grande scacchiera per terra. Ogni ragazzo avrà al collo un simbolo di cartone che indica il mezzo che rappresenta: bici, motorino, moto, macchine, skateboard. Ogni mezzo dovrà prendere posto nella scacchiera, ma una sola sarà la disposizione corretta per sfruttare bene il parcheggio (precedentemente stabilita e appuntata su un foglietto). Ogni volta, allo scadere del tempo a disposizione, i ragazzi dovranno occupare un box e mimare il mezzo che rappresentano... solo allora alla squadra verrà comunicato quante posizioni (ma non quali) corrispondono alla disposizione giusta. Si giocherà tre squadre alla volta, ognuna sulla sua scacchiera. Dopo ogni tentativo di disposizione, le tre squadre escono lasciando spazio ad altre tre; intanto, nell'attesa di rigiocare osservano gli altri per scoprire la disposizione corretta dei mezzi nel parcheggio da tentare alla prossima manche. Alla squadre saranno assegnati millesimi in base al numero delle posizioni giuste assunte nel parcheggio.

Materiale:

- Scotch di carta

- cartellini con bici, motorino, moto, macchine, skateboard

5) LA GATTARA!!!

Atteggiamento: accoglienza. Il bene comune nasce dall'accogliere tutte le diversità chiamate a condividere la vita in città.

In ogni condominio che si rispetti ci sono gli amanti degli animali, e ci sono quelli che gli animali proprio non li tollerano!

Ad ogni squadra viene assegnato un animale da rappresentare. Il gioco si svolgerà con la tecnica della staffetta. Da ogni squadra partirà un ragazzo che – mimando l'animale assegnato - dovrà correre verso il cibo. Disporremo infatti nei pressi del portone del condominio, delle ciotole coperte che conterranno il cibo preferito di ogni animale. Il ragazzo che arriva per primo decide davanti a quale ciotola sistemarsi, e così via via tutti gli altri. Una volta arrivati al traguardo tutti gli animali, si alzeranno i coperchi delle ciotole e solo chi si troverà davanti al suo cibo preferito, potrà conquistarne un po' facendo guadagnare millesimi alla squadra! Alle partenze successive si preparano altri concorrenti e si rimischiano le ciotole (facendole rientrare dal portone) fino a far giocare tutti i componenti delle squadre.

Giocano cinque squadre per volta.

Ecco i 5 animali ed il cibo corrispondente:

coniglio - carote;

iguana - cicoria;

criceto - semini;

tartaruga - insalata;

pesce rosso - mangime puzzolente per pesci rossi.

Materiale:

- 5 ciotole identiche.

- cibo per gli animali.