

# Riunione A\_09\_Immacolata

*Vigilia della festa dell'Immacolata Concezione di Maria*

## Obiettivo:

Per festeggiare la festa dell'Immacolata Concezione, giochiamo con un semplice quiz con domande solo su Maria.

Spiegare bene prima dell'inizio della serata che questa sera faremo un gioco come festa. Si prova a chiedere loro perché si fa festa. La festa è della Madonna! Festeggiare le ricorrenze cristiane non è scontato e – credeteci – moltissimi non sanno nemmeno perché l'8 dicembre si sta a casa.

## Note

Questo incontro permette di parlare molto di Maria ai ragazzi solo attraverso il gioco.

Però ha 2 fondamentali rischi:

- Se non si mantiene l'ordine, diventa rapidamente un caos. Occorre precisare bene le regole del gioco e non far fare troppo chiasso, altrimenti diventa subito ingestibile. Occorre anche tenere presente che il gioco si svolge solo al chiuso e quindi naturalmente i ragazzi tendono ad essere più agitati. Del resto non si può fare all'aperto, perché fa sempre troppo freddo a dicembre.
- L'altro rischio è di fare solo un gioco e basta. Ricordarsi di non fare solo le domande e dare le risposte con un semplice vero o falso. Ogni tanto occorre soffermarsi con un minimo di commento alle risposte stesse, altrimenti la serata si riduce solo ad un gioco. L'esperienza dimostra inoltre che è bene fare il gioco e poi riservare un momento finale (una decina di minuti) per parlare di Maria, della festa della Immacolata, per invitare tutti alla S. Messa dell'8 dicembre. A dire tutti insieme 3 Ave Maria. Tanto non è necessario fare per forza tutte le domande. Regolarsi in base all'andamento del gioco

## Stanza per l'attività

Dato che il nostro gruppo missionario preparare tutti gli anni la mostra missionaria in occasione della festa della Immacolata, la sala giochi inferiore è occupata. Questo non è un problema perché da anni abbiamo trovato il sistema per ovviare a questa mancanza. Oltre tutto è un piacere per noi collaborare con loro.

Per questo motivo – in via eccezionale – il gruppo di 2° media andrà in sala superiore, perché è l'ideale per il gioco. Mentre il gruppo di 3° media utilizzerà la sala TV e la Sala Piegiorgio Frassati (ex sala tavoloni).

## Il responsabile del gioco

Il responsabile del gioco dovrà prendere contatti con il don per stabilire su quali domande soffermarsi per fare il commento. Questo – ripeto – non è solo un gioco. Ma deve essere uno strumento per parlare di Maria e del dogma della Immacolata Concezione. E' chiaro che il ruolo del don per i commenti è fondamentale. Ma al tempo stesso conduttore del gioco e sacerdote devono parlarsi per non "improvvisare" un dettaglio che è in realtà lo scopo del gioco. Nel 2009 sono state scelte le domande 3,9,15,23 e 27. Queste sono le "prioritarie" per il commento

## Quante domande fare

Occorre precisare che è difficilissimo riuscire a fare tutte e 30 le domande. Una media è di 20 domande. Leggere tutte le domande per tempo e stabilire a quali dare priorità.

## Dove si trovano le domande?

Le domande sono contenute nel file "30domandeMaria.xls". Questo file è on-line anche su Qumran2.

### **Titolo: 30 domande su Maria**

Gioco a quiz per conoscere Maria. Le **DOMANDE** si possono suddividere in facili, difficili e media difficoltà.

**area:** ragazzi/catechismo - **nome file:** 30-domande-maria.zip

**autore:** Crescentino-Gruppo Giovani Oratorio

**Link:** <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=17404&nf=30-domande-maria.zip&area=ragazzi&sottoarea=catechismo>

## **Gioco**

Dividere le squadre in gruppi non superiori a 6 persone. Più piccoli sono e meglio sarà. Quindi 2 o 3 gruppi, non di più.

E' importante – per mantenere l'ordine – spiegare bene e far rispettare le seguenti regole

1. La squadra dichiara chi partirà fra i propri componenti
2. L'animatore capo gioco fa la domanda, **MA NESSUNO PARTE!!!!**
3. Lasciamo alla squadra la possibilità di consultarsi alcuni secondi.
4. Solo al via dell'animatore capogioco i ragazzi possono partire (uno per ogni squadra)  
I ragazzi devono prima passare sotto un filo teso fra due sedie e poi raggiungere di corsa una sedia sulla quale è posto un palloncino. Il primo che riesce a scoppiare il palloncino sedendosi sopra, ha diritto a rispondere alla domanda. Se dà la risposta errata, la parola passa all'avversario.
5. Silenzio per ascoltare eventuale mini commento alla risposta

Le domande non hanno lo stesso punteggio, ma sono divise in 3 categorie: facili (1 punto), medie (2 punti) e difficili (3 punti). Ripeto che non è necessario fare tutte le domande. Regolarsi in base all'andamento della serata.

## **Note organizzative e di preparazione**

- Sembra banale, ma un anno abbiamo avuto grossi problemi perché i palloncini erano insufficienti. Non è che eravamo stati poco previdenti, ma la quantità di palloncini necessaria è veramente grande. Sovrabbondare nell'acquisto. Tanto non vanno persi, ma servono sempre per altri giochi. PROCURARSI 100 palloncini.
- Mettere almeno 2 animatori (ma anche 3 se ci sono) per gonfiare palloncini. Partire con un po' di palloncini gonfiati, ma poi rigonfiarli di continuo per tutta la serata. Se non ci sono abbastanza animatori che gonfiano i palloncini, il gioco si rallenta parecchio.
- Ogni squadra deve avere il proprio animatore, fisso, che aiuta, mantiene l'ordine, incita. Questa figura è fondamentale. Attenzione: chi guida il gioco avrà certamente la responsabilità di garantire il corretto funzionamento della serata....ma chi guida la squadra deciderà se i ragazzi si divertiranno oppure no. Si tratta davvero di fare l'animatore.

## **Divisione compiti**

Squadra 1 \_\_\_\_\_

Squadra 2 \_\_\_\_\_

Squadra 3 \_\_\_\_\_

Chi gonfia palloncini (minimo 2, ideale 3) \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Responsabile gioco \_\_\_\_\_

Chi compra / procura i palloncini \_\_\_\_\_