



Azione Cattolica Vicentina

ACR Stiamo insieme!





STIAMO INSIEME!

Stiamo insieme? È proprio questa la domanda di vita che ci viene proposta per la terza fase del nostro cammino ACR, che diventa qui un'affermazione: "stiamo insieme!", nonostante tutto.

Infatti alla fine di questo mese, che è per l'ACR il mese degli incontri, ci saremmo dovuti incontrare in occasione della festa dell'ACRissimo: se vi ricordate l'anno scorso abbiamo festeggiato tutti assieme al Seminario Vescovile di Vicenza.

Quest'anno non sarà possibile vivere questo momento come al solito, ma abbiamo pensato ad una modalità che ci faccia sentire uniti e che possa farci sperimentare, anche se in modo diverso, la gioia dell'incontro.

Vi consigliamo di vivere questi momenti di gioco, che ora vi proponiamo, immortalandoli con uno scatto o un video. Mandateli poi ai vostri educatori, per poter realizzare la magia dell'incontro, che si concretizza in questo tempo con un altro gesto molto importante, quello della condivisione.

#101ModiPerSentirciAccanto #ACRVicenza



ISTRUZIONI

Qui di seguito troverete 9 giochi e attività che potrete fare da soli o con le vostre famiglie. Per poter giocare dovrete innanzitutto **realizzare il PIANO DI GIOCO**:

- prendete uno o più fogli e realizzate una figura, o percorso, che contenga 9 spazi ben suddivisi
- all'interno di ogni spazio scrivete un numero da 1 a 9
- Date sfogo alla vostra creatività per realizzare il tabellone più originale di sempre!
- Una volta creato il tabellone procuratevi due dadi, fate un numero da 1 a 9 e correte subito a scoprire di che attività si tratta!

Ora, non vi resta che fare una sola cosa molto importante: divertitevi!!

Viva l'ACR!!!

*L'equipe diocesana ACR
con le commissioni diocesane*



Azione Cattolica Vicentina



“Campana”

- **Luogo:** spazio esterno
- **Materiale:** un gesso o un sasso per disegnare la campana, un sassolino per ogni giocatore

Disegna il percorso sul terreno, come quello dell'immagine. I riquadri dovrebbero essere grandi abbastanza per farci stare all'interno un piede e per assicurarsi che il sasso lanciato sul quadrato non esca dai bordi troppo facilmente.

Lancia un sassolino o un oggetto simile (un sacchettino con della sabbia dentro, una conchiglia, un bottone, un giochino di plastica) nel riquadro "1". L'oggetto lanciato deve atterrare dentro il riquadro senza toccarne i bordi o rimbalzare fuori.

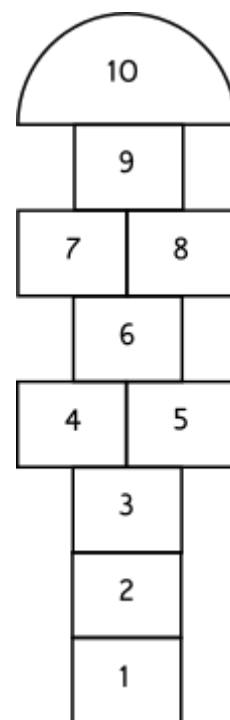
Se non atterra entro i bordi, perdi il tuo turno e passi il sasso alla prossima persona.

Se atterra dentro la casella, inizia a saltare con un solo piede tra i riquadri, partendo dal riquadro 1 fino al riquadro 10, evitando quello in cui è finito il sasso.

Quando arrivi al riquadro 10, girati (rimanendo su un solo piede) e saltella nell'ordine inverso. Quando sei sul riquadro subito prima di quello con il sasso, piegati in avanti (sempre su un piede solo!) e raccoglilo. Poi salta quel riquadro e termina il tuo turno, passando il sassolino al giocatore successivo.

Durante il percorso non puoi avere più di un piede a terra in nessun momento, a meno che non ci siano due riquadri numerati uno di fianco all'altro (il 4 e il 5, il 7 e l'8): in quel caso, puoi mettere giù entrambi i piedi contemporaneamente (uno per ogni riquadro).

Tieni sempre il piede all'interno del riquadro; se calpesti una linea, o salti nel riquadro sbagliato, o salti fuori dal riquadro perdi il turno.



Se hai completato il percorso con il sassolino sul numero 1 (e senza perdere il tuo turno), allora al turno successivo, lancia il sasso sul numero 2 e ripeti tutto il percorso. Il tuo obiettivo è quello di completare il percorso avendo lanciato il sasso su tutti i 10 riquadri.

Il primo giocatore a fare ciò vince il gioco!

Puoi giocare anche da solo! Nel momento in cui lanci il sasso fuori dalla casella, non perdi il turno ma lo lanci di nuovo finché non centri il riquadro.





Fuori è primavera

- **Luogo:** giardino di casa/campo/parco
- **Materiale:** sacchetto (tipo per la raccolta dei bruscandoli)
- **Scopo:** conoscere e scoprire la natura che ci circonda

Ai bambini viene chiesto di andare alla ricerca di:

- 2 cose che crescono per terra
- 2 cose che crescono sugli alberi (per aumentare la difficoltà si può aggiungere anche la categoria "alberi da frutto")
- 2 cose che corrono per terra

Tutto ciò che raccolgono deve essere di una specie che già conoscono; per verificare questo una volta tornati alla base dovranno nominare ogni cosa contenuta nel loro sacchetto e dire cosa sanno di quella specie.

Per allungare il gioco si consiglia di far fare tre ricerche separate e di far tornare i ragazzi alla base ogni volta.

In seguito i bambini condurranno una seconda tornata di ricerca delle stesse categorie di flora e fauna, ma questa volta dovranno riportare cose che non conoscono. Alla fine cercheranno di capire insieme agli altri giocatori di cosa si tratta, quindi potranno fare una ricerca su internet o chiedere informazioni a qualcuno (es. genitore/nonno/vicini di casa).

OPTIONAL:

- **tecnico/tattico:** creare il proprio erbario in un quaderno con le piante/foglie raccolte, completo di descrizione; creare un bestiario disegnando i vari insetti o animali raccolti o osservati, con tanto di impressioni e informazioni sulle specie.
- **optional estetico:** raccogliere un mazzetto di fiori spontanei di campo per la mamma.





PROVA 3

Caccia al tesoro illuminata

- **Luogo:** Tutta casa
- **Materiale:** Oggetti comuni disponibili in casa, torce/pile

Spolverate le torce e fate buio completo in casa!

Un membro della famiglia nasconde per tutta la casa degli oggetti e consegna la lista al ricercatore che dovrà trovarli nel minor tempo possibile facendosi luce solo con la pila.

Si può giocare anche assieme ai propri fratelli o agli altri membri della famiglia: può diventare una sfida a chi recupera più oggetti tra quelli elencati.

PROVA 4

Sperimenta – La città di Gesù come un pop-up

- **Obiettivi:**
 - Far conoscere e capire la ricerca dei brani all'interno della Bibbia
 - Incoraggiare l'immaginazione (degli edifici ed elementi che compongono una città, e delle diverse forme geometriche)
 - stimolare la creatività e il lavoro in gruppo
- **Materiali**
 - Fogli di carta bianca
 - Un cartoncino bianco o colorato per ciascun progetto
 - Forbici
 - Pennarelli, matite, acquerelli
 - Colla

L'idea è quella di poter abbinare la cura spirituale del ragazzo e lo stimolo delle abilità pratiche del ragazzo. Si andrà quindi a spiegare come cercare i brani all'interno della bibbia e stimolare la comprensione degli stessi andando a produrre una piccola costruzione 3D. L'attività si svolge in casa o all'aperto in un paio di ore. I brani proposti avranno tutti una linea conduttrice, tutti infatti trattano in maniera esplicita o implicita di luoghi in cui Gesù è stato. Dopo la lettura, i ragazzi andranno a costruire un piccolo plastico, definendo conformità del paesaggio come le oasi, il





deserto, le città, la presenza di ponti, strade, fiumi, vegetazione, persone, mezzi di trasporto e tutto quello che la vostra immaginazione vi spinge a creare.

Prima di entrare nel vivo dell'attività di laboratorio, è importante aver cercato e letto i seguenti versetti proposti:

- Luca, capitolo 2 versetto 27
- Matteo, capitolo 3 versetto 13
- Matteo, capitolo 4 versetto 1
- Matteo, capitolo 9 versetto 9
- Giovanni, capitolo 4 versetti 5-6
- Luca, capitolo 22 versetto 39
- Giovanni, capitolo 19 versetti 17-18

In allegato trovate una piccola guida che spiega come ricercare i brani nel Vangelo.

I genitori insieme ai loro ragazzi possono provare a riconoscere le diverse ambientazioni in cui si svolgono questi racconti, tra gli edifici presenti (rettangoli, quadrati, triangoli, cerchi) e tanto altro ancora. Cercate di far viaggiare al massimo l'immaginazione dei vostri figli.

Attraverso la lettura, si può impostare un gioco di domande, che porti il ragazzo a provare a calarsi nella realtà dei luoghi trattati nei brani proposti, cioè nell'ambientazione in cui Gesù viveva.

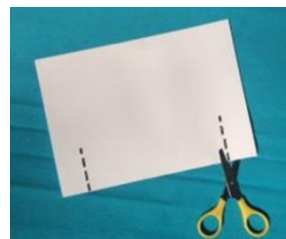
○ Alcune possibili domande:

Gli edifici sono alti? Bassi? Che tipo di paesaggio vedi? Ci sono montagne? Ci sono dei laghi? Ci sono dei fiumi? Ci sono ponti? C'è il mare?

È possibile anche cercare delle immagini che si riferiscono a quell'epoca e lavorare su quelle.

Una volta stimolata l'immaginazione, lasciate lavorare il ragazzo in autonomia.

Dategli un cartoncino A3 che dovrà essere piegato a metà sul lato corto. A questo punto con una forbice si dovrà tagliare il cartoncino dal lato piegato in due punti, tenendo una distanza di qualche centimetro dai bordi esterni (*vedi esempio figura a lato*).



I ragazzi avranno così costruito la base del loro pop-up. Piegando il cartoncino, si otterrà la base su cui incollare tutte le forme dell'ambientazione che il ragazzo ha immaginato.

È importante che i ragazzi vadano a disegnare e poi colorare le forme che conoscono per poi poter formare il profilo completo dell'ambientazione. Una volta ritagliate tutte le forme potranno andare a fissarle, ricostruendo così il tutto. Lasciate liberi i ragazzi di inventarsi forme, colori, edifici, personaggi, sfondi per dare sfogo alla loro immaginazione!!





PROVA 5

Uno Shanghai di colori

- **Luogo:** qualsiasi, purché vi sia un piano di appoggio stabile (ok anche il pavimento)
- **Materiale:** matite colorate appuntite

Si può giocare da soli oppure con altri sfidanti.

Per prima cosa, uno dei giocatori, dovrà stringere in mano tutte le matite, con le punte appoggiate sul tavolo, per poi lasciarle cadere a ventaglio.

A questo punto dovrà provare a sfilare una ad una dal gruppo, cercando di non muovere le altre. La prima matita va raccolta a mani nude, mentre per le successive ci si potrà aiutare con le matite già raccolte, come se fossero una sorta di bacchetta.

Modalità:

- Se il giocatore è 1: l'obiettivo è quello di riuscire a raccogliere tutte le matite nel minor tempo possibile e facendo meno errori possibili.
- Se i giocatori sono 2 o più: ogni volta che un giocatore sbaglia, muovendo o facendo cadere le matite vicine a quella scelta, il turno passerà al giocatore successivo. Il gioco termina quando tutte le matite sono state raccolte e vince chi è riuscito a raccoglierne di più.

PROVA 6

Twister in pista

- **Materiale:** Scotch carta, Forbici, Matita, Fogli colorati, Foglio bianco per 8 bigliettini
- **Scopo:** Lo scopo del gioco è mantenere l'equilibrio nonostante le diverse posizioni che si devono assumere.

Ritagliare 24 cerchi (di circa 15 centimetri di diametro), di 4 colori diversi. Poi disporre i cerchi colorati sul pavimento attaccandoli con dello scotch carta, facendo 4 file (vedi immagine a lato).

Preparare 8 biglietti:

- 4 biglietti con su scritto i 4 colori scelti





- 4 biglietti con su scritto 4 parti del corpo (mano sinistra, mano destra, piede sinistro, piede destro).

Ad ogni manche, un giocatore pesca da un contenitore un biglietto contenente un colore e un biglietto contenente una parte del corpo; i due biglietti pescati servono per determinare su che colore posizionare la parte del corpo scritta (i biglietti pescati vengono ripiegati ogni volta e re inseriti nel contenitore per poter essere ripescati da altri giocatori). E così via.

Durante la partita i giocatori si troveranno in posizioni sempre più aggrovigliate e meno agevoli tanto che, prima o poi, ci si ritroverà a perdere l'equilibrio, e chi toccherà il pavimento con una qualsiasi parte del corpo verrà eliminato dal gioco.

Il vincitore è l'ultimo giocatore a rimanere in partita.



Gioco dell'oca dell'ACR-ino

- **Luogo:** spazio interno o esterno
- **Durata:** 40 minuti circa
- **Materiale:**
 - percorso dell'oca
 - Schede dei testimoni associativi (in allegato)
 - Pedine a scelta
 - 1 Dado

Per preparare il percorso dell'oca si può stampare il foglio col percorso preparato (in allegato) oppure si può riprodurre il percorso su di un lenzuolo o cartellone (spazio alla creatività)

- Colore rosso per le caselle che fanno indietreggiare
- Colore giallo per le caselle che fanno avanzare
- Colore blu per i cambi

Il gioco si svolge come il classico gioco dell'oca. La differenza sta nel contenuto. È centrato sui testimoni di Azione Cattolica ed è anche un percorso dell'amore che Gesù prova per i ragazzi.

Regole:

- si usa un solo dado
- se il nucleo familiare lo permette ci si divide in squadre
- ogni squadra o partecipante ha una pedina
- Nella casella "cambio pedina" il giocatore deve fare cambio pedina con un altro sfidante/squadra a scelta
- Nella casella dei "testimoni associativi" (dove troverai il loro nominativo) un componente dovrà leggere la storia del testimone (che trovi in allegato).
- Se si capita 2 volte nella stessa casella in cui si "indietreggia" si può non farlo solamente se si promette di migliorare l'atteggiamento scritto nella casella durante l'arco della settimana.





Musica maestro!

- **Luogo:** cucina
- **Materiale:** materiale di riciclo vario (scatole, barattoli di latta, palloncini, cannuce, cartone, cucchiai di plastica, tappi...), forbici, scotch, colla, elastici...

Utilizzando materiale che trovi in casa, realizza e costruisci uno strumento musicale.
Qui sotto ci sono alcuni spunti...ma dai spazio alla tua fantasia!
E una volta creato il tuo strumento divertiti a suonarlo!

Esempi di strumenti da costruire:

- Chitarra
Materiale: Scatola, elastici, fermacampioni, forbici, colla
- Tamburello
Materiale: Barattolo di latta, palloncino, elastico, forbice
- Flauto di pan
Materiale: Cannuce, forbici, scotch
- Nacchere
Materiale: cartoncino, tappi di metallo, colla, forbici, colori
- Maracas
Materiale: cucchiai di plastica, capsula sorpresa uovo di Pasqua, riso, scotch





Prova del cuoco

- **Luogo:** cucina
- **Materiale:** oggetti/ingredienti della cucina

Lo scorso anno associativo, il tema dell'ACR è stato "Insieme c'è più gusto": questa frase sarà il riferimento di questo gioco!

Dato che il gioco si svolgerà in cucina, ogni giocatore avrà come obiettivo quello di associare un ingrediente a ogni lettera della frase "Insieme c'è più gusto".

Esempio: se nella frase è presente la lettera "P", il giocatore potrà associare, come ingrediente, il pomodoro.

Sono validi solamente gli ingredienti che sono presenti nella cucina o che sono reperibili in quel momento, altrimenti non sarà valida la parola.

Se si riuscirà ad abbinare un ingrediente (non è importante seguire l'ordine della frase) si acquisirà 1 punto e si passerà il turno alla persona successiva.

L'ordine di partenza può essere deciso dall'età (parte chi ha meno anni) o anche casualmente.

Nella fase successiva si potrà procedere con 2 modalità diverse:

- **Divisi:** ogni giocatore sceglierà gli ingredienti per poter cucinare o preparare un piatto. Si partirà con lo stesso ordine di prima e si procederà a turno, dove si potrà prendere un solo ingrediente disponibile. Si avrà un tempo massimo e, allo scadere, si presenteranno i piatti preparati che verranno assaggiati da ogni giocatore. Ognuno procederà poi a votare il suo piatto preferito: scriverà su un foglietto il nome del giocatore e poi tutti assieme lo renderanno pubblico. Il vincitore avrà un bonus di sei punti, che, sommandosi ai punti guadagnati nella prima parte del gioco, potrà confermare o ribaltare il risultato.
- **Assieme:** si potranno unire gli ingredienti raccolti e iniziare a cucinare uno o più piatti. Possibilmente si consiglia di dividersi in ruoli, in base anche alle capacità di ognuno. Ovviamente, se si segue questa modalità, non si terrà conto dei punti guadagnati nella prima parte del gioco.

Si consiglia di eseguire piatti semplici in tutte e due le possibilità: vanno bene anche dei tramezzini, dei panini o dei semplici spuncioti. L'idea è quella di cucinare assieme e di unire in cucina i grandi coi piccoli.

