

Giochi per le varie fasce d'età.

Per alcuni giochi si propone una storia biblica adatta ad una applicazione pratica.

Giochi per bambini che hanno meno di sei anni.

Saranno in gran parte giochi educativi per i sensi.

Importante rispettare due esigenze: la sicurezza e l'igiene.

1. Individuare gli oggetti

Tipo: gioco per sviluppare il senso tattile.

Materiale: una federa di cuscino nella quale sono inseriti degli oggetti da indovinare, ad es. degli attrezzi del falegname.

Come si svolge: i bambini a turno debbono infilare la mano nella federa e scoprire con il tatto quali sono gli oggetti presenti.

Applicazione: L'Arca di Noè – Genesi 6:9-16

2. La cernita

Tipo: gioco d'identificazione e di classificazione.

Materiale: una pista di cartone diviso in diverse caselle, vari legumi conservati in casa o frutti raccolti durante le passeggiate: ghiande, fagioli, castagne, semi di zucca ecc. Per ogni specie procurarsene almeno una diecina.

Come si svolge: i bambini a turno debbono sistemare ciascun tipo in una casella particolare della pista.

Applicazione: La creazione – Genesi 1:11-13

3. Che cosa manca?

Tipo: gioco d'osservazione e memoria.

Materiale: diversi oggetti

Come si svolge: dopo aver osservato i vari oggetti per un momento, uno dei bambini volta le spalle e un altro toglie un oggetto. Poi il bambino che si era girato deve dire quale oggetto manca.

Applicazione: nessun suggerimento

4. Quanti sono?

Tipo: gioco per sviluppare l'ascolto.

Materiale: niente

Come si svolge: un bambino volge le spalle e a turno uno, due o più bambini debbono avvicinarsi senza fare rumore, rimanendo fermi dietro il bambino, che poi deve dire quanti stanno dietro a lui.

Applicazione: Il cieco di Gerico – Luca 18:43

Giochi per bambini di 10- 12 anni

9. La storia illustrata

Tipo: gioco di fantasia che richiede una gran vivacità di spirito e senso d'umorismo.

Materiale: circa 16 figurine diverse ad es. di una casa, un gatto, il sole, una mela, una candela ecc., un foglio di carta e una penna per segnare le frasi dette da ogni giocatore.

Come si svolge: le figurine sono mescolate e messe in pila sul tavolo con i disegni coperti. Il primo giocatore prende una figurina e la scopre, a partire dall'illustrazione rappresentata comincia una storia (una frase). Il secondo giocatore prende la figura successiva e continua il racconto iniziato riferendosi al oggetto dell'illustrazione pescata. Il gioco continua fino a quando le figurine sono esaurite, e allora si rilegge la storia.

Applicazione: nessun suggerimento.

10. Scopri i nomi

Tipo: gioco di memoria in rapporto a un passo biblico.

Materiale: matite o penne e fotocopie del gioco sottostante.

Come si svolge: leggere attentamente una sola volta Genesi 46:8, dopo ognuno dovrà ricomporre i 12 nomi dei figli di Giacobbe.

Soluzione: Ruben, Simeone, Levi, Giuda, Issacar, Zabulon, Giuseppe, Beniamino, Dan, Neftali, Gad, Ascer.

Applicazione: lo stesso gioco si può fare leggendo i nomi dei 12 discepoli

(Matteo 10:2-4 o Luca 6:14-16)

1. _ _ _ _ _
2. _ _ _ _ _
3. _ _ _ _ _
4. _ _ _ _ _
5. _ _ _ _ _
6. _ _ _ _ _
7. _ _ _ _ _
8. _ _ _ _ _
9. _ _ _
10. _ _ _ _ _
11. _ _ _
12. _ _ _ _ _

Ru- nia- sa- Si-
Le- Giu- bu- pe
ben Is- car
cer ta- Gad no
Za- me- lon sep-
Giu- mi- As-
Be- da vi Dan
Nef- li one

11. Come mi chiamo?

Tipo: gioco basato sulla memoria, l'attenzione, la logica e la capacità di sintesi.

Materiale: un foglio di carta per scrivere il nome attribuito al giocatore che fa le domande; un foglio di carta per segnare il tempo dei diversi concorrenti.

Come si svolge: il giocatore che farà le domande esce dalla stanza perché gli altri possano scegliere il nome da attribuirgli (di un animale, di un oggetto, di un personaggio famoso o biblico).

Il nome scelto è segnato sul foglio che è poi ripiegato. Si richiama il giocatore che comincia a porre delle domande, gli interrogati possono rispondere soltanto con un sì o con un no.

In quanto tempo riesce a scoprire il nome attribuitogli?

Applicazione: Personaggi biblici.

12. La lotteria delle lettere

Tipo: ottimo esercizio di concentrazione mentale.

Materiale: ogni giocatore riceve una penna e un foglio di carta sul quale deve disegnare 25 quadretti.

Come si svolge: in questo gioco ognuno dovrà cercare di formare più parole possibili sia nel senso orizzontale sia in quello verticale. I ragazzi, a turno, possono proporre una lettera che deve essere scritta da tutti, il problema è che non ogni lettera serve a tutti e sarà dunque messa in un angolo. Per ogni parola di cinque lettere si ricevono 10 punti, per una parola di quattro lettere cinque punti, una parola di tre lettere tre punti, per una parola di due lettere due punti.

Vince chi fa più punti.

Applicazione: nessun suggerimento.

P	E	R	O'	P	5 10 2 2 0
A	M	A	R	E	
D	O	M	M	R	
R	D	O	I	D	
E	A	B	A	O	
10	5	5	3	10	Totale 52 punti

Parole formate nell'esempio:

Orizzontale – però, amare, do, do, -

Verticale – padre, moda, ramo, mia, perdo