

Giochi ed Attività Ludiche sul tema del dormire/sogno

1) Il pentolone dei sogni

Gioco da giocare all'aperto e al chiuso

N. giocatori: da 1 a 25

Età: da 13 in poi

Durata media: 0 minuti

Ambientazione:

E' una tecnica di animazione per adulti o per giovani, un passatempo per conoscere meglio gli altri, e per sorprenderci ancora anche dell'amico che a volte dai per banale o per scontato.

Svolgimento:

Ci si mette in cerchio, si decide insieme chi debba iniziare, poi si prosegue, ognuno raccontando un sogno ad occhi chiusi o ad occhi aperti... si può anche raccontare un sogno descritto in un testo come la Bibbia... o si può raccontare anche un sogno fatto da altri di cui si è a conoscenza.

Vince chi:

Alla fine del giro vince il sogno che è piaciuto di più per alzata di mano.

Valori educativi: amicizia, gruppo, conoscenza, farsi carico dei bisogni altrui

2) Un posto migliore dove vivere

Gioco da giocare all'aperto

N. giocatori: da 10 a 99

Età: da 13 a 25

Durata media: 120 minuti

Tipo gioco: a squadre, grande gioco, intelligenza

Ambientazione:

Lo scopo del gioco è realizzare un progetto per costruire qualcosa nella nostra città (parchi, palazzi, chiese, ecc). Il progetto deve essere ecosostenibile dal punto di vista dei materiali e dell'energia che verranno usati per costruirlo e alimentarlo, e deve essere finalizzato a rendere migliore la vita dei cittadini.

Materiale necessario:

- **Monete MS**, monete del sacrificio: tagliare dei cartoncini a forma di monete
- **Punti cittadinanza attiva PCA:** tagliare dei cartoncini a quadratini, di un colore diverso rispetto alle monete).
- **Materiale per le prove da affrontare:** elencate alla voce "regole".

Svolgimento:

Il gioco è suddiviso in 3 fasi: 1-inventare e pensare il progetto, 2-affrontare varie prove per raccogliere soldi (monete del sacrificio MS) e punti cittadinanza attiva (PCA), che serviranno poi per realizzare il progetto; 3- presentare il proprio progetto, e il modo in cui lo si è realizzato, e votare il progetto migliore. Il gioco inizia con la squadra che inventa il progetto, in circa 10 minuti, e poi passa alla fase 2, che è composta dalle seguenti prove (ogni educatore assumerà il ruolo di una di queste istituzioni) :

1. **Municipio:** luogo centrale della vita cittadina. I ragazzi, dopo aver risposto ad un max di 10 domande relative alla città, ricevono tanti PCA quante sono le risposte azzeccate. Dopodiché, devono abbandonare il municipio per dare spazio alle altre squadre.
2. **Ingegnere:** dà consigli sul progetto pensato dai ragazzi, tenendo conto della ecosostenibilità e del fine, e assegna tanti PCA quanto ritiene ben fatto il progetto (da 1 a 5 PCA). Per essere consultato, bisogna consegnarli 2 MS.
3. **Ufficio di Collocamento:** propone ai ragazzi un lavoro faticoso (10 flessioni di tutta la squadra per 5 monete) oppure lavori di ragioneria (risolvere espressione matematica per 5 monete) con l'obiettivo, appunto, di guadagnare più monete MS possibili.
4. **Caritas Lodigiana:** propone ai ragazzi di fare un'offerta (2 monete per 4 PCA) oppure di portare vestiti (i ragazzi li prendono dalle camere) in cambio di 5 monete, oppure di scambiare PCA in monete (4 PCA-2 MS e così via)
5. **Spacciatore:** cercando di intercettare le squadre, in cambio di 4 PCA, regala ben 20 MS. starà ai ragazzi decidere se conviene o meno
6. **Banca:** i ragazzi possono depositarvi i soldi e i punti guadagnati (solo allora gli verrà detto dal banchiere che ogni 15 minuti, ai loro risparmi viene aggiunto un punto e una moneta) e riprenderli alla fine del gioco.
7. **Emporio:** fornisce alle squadre tutti i materiali di cui hanno bisogno (che saranno stati consigliati dall'ingegnere), in cambio di PCA e MS.

Vince chi:

I ragazzi possono rivolgersi ai suddetti personaggi massimo per 3 volte, durante il gioco, e mai per 2 volte consecutive. Si danno 45 minuti ai ragazzi per svolgere questa fase del gioco. Dopodiché si passa alle votazioni. La squadra presenta il progetto, i materiali che ha usato per costruirlo, il fine sociale, e il contabile della squadra (che avrà preso nota di tutte le spese e i guadagni durante la fase 2) dirà come sono stati guadagnati e spesi i PCA e le MS. Bisognerà anche tenere conto dei PCA che sono rimasti a ogni squadra, alla fine del gioco (verificando se la squadra si è rivolta o meno allo spacciatore, il che sarebbe una cosa negativa). Tenendo conto di tutte queste cose, 3 giudici esprimono una votazione in decimi, e la squadra con il punteggio più alto vince.

Valori educativi: collaborazione, cittadinanza attiva, spirito di sacrificio; fantasia; valori del cittadino, importanza delle opinioni altrui

3) Bisogni o bisognosi

Gioco da giocare all'aperto

N. giocatori: da 20 in poi

Età: da 8 in poi

Durata media: 30 minuti

Tipo gioco: a squadre, gara

Ambientazione:

Sono tante le cose che ci circondano e che gravitano nella nostra vita quotidiana. Ma quali sono veramente necessari?

Materiale necessario:

- cordini per formare 3 basi
- 3 borracce
- 3 cellulari o simili
- 3 lumini o torce
- 3 libri
- 3 rotoli di carta igienici
- 3 sacchetti di pasta
- 3 maglie
- 3 saponette
- 3 cd o musicassette
- 3 bibbie o vangeli
- 3 scarpe
- 3 quotidiani
- 3 barattoli di gel
- 3 rossetti o trucchi in genere
- 3 scatole di cerotti o bende
- cartoncini tascabili per le 'vite'
- cartoncini bianchi
- 6 pennarelli
- Scalpi

Svolgimento:

I ragazzi sono divisi in 3 squadre ed ognuna avrà una base (formata da cordini) da difendere.

In ciascuna base ci sarà un esemplare di ogni oggetto, un blocchetto di cartoncini bianchi e alcuni pennarelli.

Lo scopo del gioco è avere in base più oggetti possibile, anche doppi. L'attaccante dovrà entrare nella base avversaria.

Una volta entrato potrà prendere un oggetto scambiandolo con un cartoncino bianco su cui avrà scritto una motivazione valida perché quell'oggetto può essere definito una 'necessità'.

Il cartoncino dovrà essere scritto nella base da cui si vuole prendere l'oggetto. Una volta avuta l'approvazione del capo, che sarà in base, potrà uscire portando con sé l'oggetto, che non può essere ceduto a terzi, ma deve essere portato subito nella propria base.

Chi difende deve innanzitutto toccare l'avversario per sfidarlo.

Una volta toccato potrà decidere a che gioco sfidare l'avversario (che non si può tirare indietro).

Le prove sono: morra cinese, schiaccia pollice e scalpo.

Chi perde dovrà regalare un cartoncino 'vita' all'avversario.

Solo chi tocca può scegliere il tipo di sfida, quindi anche chi attacca può paradossalmente toccare un difensore per essere sicuro di giocare al gioco in cui si sente più sicuro.

Se si finiscono le vite si possono andare a recuperare dalla propria base.

Non si possono avere in tasca più di 5 vite, chi ne ha di più deve portarle in base.

Vince chi: ha più oggetti in base.

Valori educativi: essenzialità e valorizzazione dei bisogni dell'altro