

Cambiamo le carte in tavola

COME SI GIOCA?

CAMBIAMO LE CARTE IN TAVOLA è un gioco da fare in famiglia, tra famiglie, nel gruppo dei catechisti di una parrocchia o tra catechisti di parrocchie vicine, nel consiglio pastorale parrocchiale, tra parrocchie nell'unità pastorale.

Negli ultimi mesi, abbiamo sperimentato molte cose diverse dal solito in tanti aspetti della vita personale, di famiglia, della società e anche della Chiesa. Forse anche del "catechismo". Allora è possibile! Proviamo a immaginare come aiutare i nostri bambini e ragazzi a diventare cristiani e restarlo, coinvolgendo anche le loro famiglie. E anche noi, perché no?

Numero dei giocatori

Da 4 a 6 giocatori (è possibile giocare anche in coppia o a gruppi). Se giocate a coppie o in gruppo, prendetevi del tempo per discutere le scelte prima di giocare le carte.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è immaginare un progetto di iniziazione cristiana per la nostra parrocchia (le nostre parrocchie, se si gioca insieme). Ogni giocatore dovrà formare un progetto utilizzando

- le carte CHI (cioè i soggetti, i protagonisti),
- DOVE (cioè i luoghi, gli spazi),
- COME (cioè in quale modo),
- QUANDO (cioè i tempi)
- e - se necessario - i JOLLY.

Preparazione e inizio del gioco

Vengono distribuite 5 carte a ogni giocatore. Il resto del mazzo viene posto al centro con vicino una prima carta scoperta; le carte scoperte saranno il "pozzo della parrocchia".

Svolgimento del gioco

Ogni giocatore quando è il suo turno dovrà pescare una carta dal mazzo coperto oppure dal "pozzo della parrocchia", e scartarne una che non ritiene utile per comporre con le carte che ha in mano una combinazione di carte dei quattro colori. Quando in mano si hanno almeno due carte di colore diverso, se si vuole, si può "**aprire la discussione**" mettendole sul tavolo scoperte, motivandone la scelta.

Da questo punto in avanti il giocatore che ha aperto può "**collaborare**" di volta in volta attaccando delle carte alle combinazioni degli altri giocatori, oppure continuare con la sua sia che abbia calato lui le carte, sia che siano state messe lì da qualche altro giocatore.

Ogni volta che si scarta una carta si dovrà spiegare il motivo dello scarto. Le carte scartate si allineano scoperte nel "pozzo della parrocchia", in maniera tale da poter essere viste e ripescate: se un altro giocatore vede una carta che ritiene utile, la preleva ma oltre alla carta desiderata deve prendere tutte quelle scartate successivamente.

Il gioco procede, fino a quando si saranno formate una o più combinazioni diverse.

Quando finiranno le carte, per ogni combinazione creata e discussa, il giocatore alla destra di una combinazione sarà "**l'avvocato del diavolo**" che porrà alcune domande a chi l'ha costruita:

- È fattibile?
- È attraente?
- È efficace?
- Può durare?

Le risposte e le ulteriori domande che nasceranno saranno riprese in una discussione del gruppo a fine partita.

Note

- Per ogni colore di carta ci sono a disposizione alcune "**carte bianche**". Su queste carte si può mettere un post-it su cui scrivere un aspetto di quella categoria (CHI, DOVE, QUANDO, COME) che il giocatore considera importante e non ha trovato o non c'è tra le carte del mazzo.

- Nel mazzo ci sono anche **2 jolly** che possono sostituire carte di qualsiasi categoria, o anche rappresentare altro fuori dalle categorie del gioco e che possono dare "personalità pastorale" alla progettazione.

VARIANTI DEL GIOCO

* PER I CONSIGLI PASTORALI PARROCCHIALI (ma non solo)

* VARIANTE 1

Il mazzo di carte va posizionato coperto al centro del tavolo. Ogni giocatore a turno, pesca una carta. Legge a voce alta la scritta sulla carta e la pone scoperta, davanti a sé, spiegando cosa pensa di quella carta (illustrazione e parole scritte). Il giocatore successivo pesca un'altra carta dal mazzo e se è di un altro colore la può agganciare a quella scoperta dal giocatore precedente, altrimenti inizia un nuovo percorso. Questo meccanismo permette una maggior rotazione delle carte, delle idee, delle combinazioni e quindi la possibilità per gli stessi giocatori di confrontarsi. Non ci sono limiti di tempo: ogni giocatore può prendersi tutto il tempo necessario.

* VARIANTE 2

Se i partecipanti sono molti, si può giocare con 2 mazzi, e per vederle meglio, si possono riprodurre le carte in formato grande (A5 o anche A4).

Bisogna numerarle.

Le carte sono sparse scoperte su un lungo tavolo o appese a una parete, in modo che i giocatori possano girare e osservarle con calma. Ogni giocatore sceglie le carte che vorrebbe prendere, ma - per non limitare la scelta degli altri - le lascia dove sono e annota il numero di quelle che vuole per comporre il suo progetto. Sarà un mazzo di 4 carte di 4 colori diversi, più 2 a sua scelta: l' "irrinunciabile" e la "detestabile". Se vuole, può scrivere una terza che vorrebbe ma non c'è.

Concluso il tempo di esplorazione, ogni giocatore a turno mostra le carte scelte e descrive il suo progetto. Poi aggiunge e motiva la "irrinunciabile", la "detestabile" e "quella che non c'è". Gli altri giocatori possono fare domande per comprendere meglio, ma non discutere. La discussione si farà in una seconda fase, quando tutti avranno esposto i loro progetti.

Il gioco può essere continuato individuando con una votazione il progetto più convincente e quello che lo è di meno. Oppure facendo la classifica secondo i criteri: *È fattibile? È attraente? È efficace? Può durare?*

VARIANTI PER GIOCARE

* in famiglia

* tra famiglie

* tra bambini/ragazzi

* bambini/ragazzi e catechisti

* bambini/ragazzi e parroco

Si possono fare sia il gioco classico che le varianti.

Cambieranno gli interrogativi conclusivi, che andranno posti in un'altra forma. Per esempio: *Si può fare? Tu ci andresti? Ma funziona? Avresti voglia di tornarci?*