



Centro Missionario Diocesano - Bergamo

DIAMO TEMPO AL MONDO

CENTRO MISSIONARIO DIOCESANO

via Conventino, 8
24125 Bergamo
tel. 035.4598480
fax 035.4598481
cmd@diocesi.bergamo.it
animazionecmd@diocesi.bergamo.it
www.cmdbergamo.org

Lunedì-venerdì: 9.00—12.15; 15.00—17.30



DIAMO TEMPO AL MONDO

**laboratori, giochi
e attività...
perché nel mondo
ogni cosa ha il suo tempo!**

Il tempo scorre uguale per tutti...
ma non tutti impiegano il tempo allo stesso modo...

Come vivono il loro tempo i ragazzi?
Proviamo a fare il giro del mondo, a curiosare qua e là,
e ne faremo di scoperte interessanti!

*Le proposte fatte possono svolgersi in una giornata particolare
del CRE, sostituendo altre attività con queste,
oppure possono essere uno spunto per laboratori
da eseguire durante il CRE stesso.*

Indice:

Il tempo della casa	pag. 4
Il tempo della pazienza	pag. 5
Il tempo del gioco	pag. 6
Il tempo dell'andare	pag. 16
Il tempo della mensa	pag. 17
Il tempo della condivisione	pag. 19
Il tempo della preghiera	pag. 20

E' un rosso fuoco, il fuoco della missione. E ci parla del continente americano che è oggi il più ricco di cristiani. E' una terra bellissima. Anche se non mancano contraddizioni e fatiche, lo portiamo a te, Signore Gesù, perché condividendo la fede possiamo trovare la forza di vincere ogni povertà.

Invitando tutti i ragazzi ad alzare le mani si canta insieme:
Le mani alzate...

Su questo telo bianco vorremmo disegnare con la fantasia le nostre case, le chiese, le scuole e tutti quei luoghi che per noi sono preziosi. E' la nostra Europa. Così diversa, ma consapevole che deve cercare l'unità. La portiamo a te, Signore Gesù, perché non venga meno la voglia e l'impegno a condividere un cammino.

Invitando tutti i ragazzi ad alzare le mani si canta insieme:
Le mani alzate...

Il giallo è un colore intenso e ci parla del continente asiatico. Una terra che ha intensamente amato e cercato nella profondità del cuore dell'uomo il mistero di Dio. Una terra difficile, ma ricca di umanità. La portiamo a te, Signore Gesù, perché ogni ricerca di te sia fatta con la pace nel cuore.

Invitando tutti i ragazzi ad alzare le mani si canta insieme:
Le mani alzate ...

Distese verdi segnano ampi spazi del territorio africano. Poi ci sono anche luoghi deserti e desolanti. La coltivazione ed un'economia equilibrata potrebbero nutrire tutti gli abitanti della terra. Ecco, perché, Signore Gesù, ti vogliamo portare questo telo verde: è il nostro desiderio di impegnarci perché ogni uomo abbia di che sfamarsi.

Invitando tutti i ragazzi ad alzare le mani si canta insieme:
Le mani alzate ...

IL TEMPO DELLA PREGHIERA

Obiettivo

Un'attenzione particolare alla missione si fa preghiera per affidare al Signore tutto il mondo, pregando per ciascun continente. I ragazzi sono condotti a imparare a donare il loro tempo anche per pregare.

Svolgimento

A conclusione della giornata si compie la preghiera accompagnandola con teli colorati che rappresentano i continenti.

Materiale necessario

Testo della preghiera e stoffe colorate azzurro (Oceania), rosso (Americhe), bianco (Europa), giallo (Asia), verde (Africa).

Il testo della preghiera è disponibile sul CD o sul sito internet www.cmdbergamo.org

Preghiera

Un mare azzurro tempestato di isole è l'Oceania.

La portiamo a te, Signore Gesù, con la voglia di salvare il mare da ogni pericolo; di renderlo sicuro per ogni uomo; di ritrovarlo come fonte di vita e non di distruzione; di abitarlo con anche nella fatica e nei disagi.

Invitando tutti i ragazzi ad alzare le mani si canta insieme:

*Le mani alzate verso te, Signor, per offrirti il mondo,
le mani alzate verso te Signor, gioia in me nel profondo.*

IL TEMPO DELLA CASA

Obiettivo

I ragazzi scoprono le abitazioni nei vari continenti del mondo, le persone che le abitano trascorrendo il loro tempo e la loro vita. Ne individuano abitudini e stili di vita.

Svolgimento

Le immagini delle abitazioni dei vari continenti vengono tagliate a puzzle e mischiate fra loro, ed i ragazzi devono ricomporle. Dopo questa attività iniziale devono individuare le varie abitazioni a che continente appartengono, abbinando a ciascuna casa, il villaggio e le persone che lo abitano. È interessante anche far notare somiglianze e differenze dei villaggi dei vari continenti ricostruendo un po' le abitudini di vita che si evincono dalle immagini.

Materiale necessario

Un planisfero per gruppo sufficientemente grande per poter collocare le immagini. Puzzle delle immagini e supporto in cartoncino per ricostruirle.

Immagini dei villaggi e delle persone. Colla.

Planisfero, immagini delle abitazioni, fotografie di gruppi di persone, sono disponibili sul CD o sul sito internet www.cmdbergamo.org

IL TEMPO DELLA PAZIENZA

Obiettivo

I ragazzi sperimentano tempi più lunghi e tranquilli e in essi imparano. Attraverso il gioco del cruciverba imparano vocaboli nelle varie lingue scoprendo alcune declinazioni della missionarietà.

Svolgimento

Completare quattro cruciverba in quattro lingue diverse: italiano, inglese, francese, spagnolo, che hanno le stesse definizioni, con incroci diversi. Si può svolgere in un unico gruppo o suddivisi in gruppi più piccoli, con la variante che i gruppi ogni tanto si devono interscambiare. La parola che emergerà nei vari spazi sarà il termine "sguardo" nelle varie lingue.

Materiale necessario

Quattro cruciverba in formato maxi. Pennarelli. Definizioni e soluzioni nelle quattro lingue.

Tutto il materiale è disponibile sul CD o sul sito internet www.cmdbergamo.org

IL TEMPO DELLA CONDIVISIONE

Obiettivo

I ragazzi sono condotti a imparare la gratuità e a compiere piccoli gesti di condivisione.

Svolgimento

Proporre una raccolta di generi alimentari di prima necessità e di prodotti igienici, che poi verranno spediti alla missione di Cuba e alle Eparchie dell'Eritrea.

Materiale necessario

Brochure che illustrano l'iniziativa.

Generi alimentari: Pasta
Riso
Zucchero
Latte in polvere

Prodotti igienici: Doccia schiuma
Bagno schiuma
Shampoo
Dentifricio
Spazzolini

NB: *gli oratori che intendono aderire alla raccolta di generi di prima necessità, sono pregati di mettersi in contatto con il CMD per gestire al meglio l'iniziativa.*

Vieni a mangiare con me...

Tanda è una delle comunità parrocchiali della Costa d'Avorio affidata alla cura dei sacerdoti bergamaschi dal 1976. Ultimamente si è consolidata una buona collaborazione con il clero locale, tanto che qualche sacerdote del posto, condivide la vita con don Angelo e don Giandomenico. La comunità parrocchiale di Tanda ha a cuore la crescita dei più piccoli. Sono veramente tanti i bambini che sbucano da ogni dove: si moltiplicano a vista d'occhio. Sono tanti, ma, come capita in tutti i paesi dell'Africa, sono coloro che ricevono dagli adulti poche attenzioni, scarse cure e poca o nulla considerazione. Non sono produttivi.

Don Angelo e don Giandomenico, con i sacerdoti della parrocchia, ritengono invece che i piccoli devono essere al centro delle attenzioni: è necessario sostenere i bambini nel loro percorso di crescita umana, fisica e spirituale, perché i bambini saranno gli adulti dell'Africa di domani. E poco importa se i bambini sono cristiani o musulmani o animisti....

Durante alcune domeniche dell'anno a Tanda hanno sperimentato "l'invito a pranzo": tutti i ragazzi che partecipano alla catechesi, i chierichetti, ma anche gli altri che abitualmente non frequentano la parrocchia, sono invitati al pranzo della parrocchia. Il menù è semplice, ma per loro è un pranzo con i fiocchi: una baguette intera e una scatoletta di sardine!

L'iniziativa, partita in sordina un paio di anni fa, ora ha raggiunto un grande successo: alcune domeniche "intorno al tavolo" si arrivano a contare 1.500 bambini. Ovviamente il pranzo è l'occasione propizia per coinvolgere i bambini, e conseguentemente le famiglie, nel cammino di formazione umana e spirituale proposto dalla parrocchia.

A noi è chiesto di guardare con simpatia questa iniziativa e di aiutare la parrocchia a sostenere le spese del pranzo. I missionari hanno calcolato che una baguette e una scatola di sardine costano 0,75 €. Indispensabile condividere questo pasto!

Alcune fotografie di Tanda sono disponibili sul CD o sul sito internet www.cmdbergamo.org

IL TEMPO DEL GIOCO

Obiettivo

Tutti i bambini crescono giocando. Ai piccoli e ai più grandi si regala un tempo un po' più lungo, il tempo disteso per ascoltare fiabe del mondo e divertirsi come i loro coetanei.

Svolgimento

Per i più piccoli è proposta un'attività attraverso il racconto di fiabe dei continenti, al termine del quale si prevede un'attività di gioco per comprendere meglio le fiabe stesse.

Per i più grandicelli si tratta di proporre giochi tipici di alcune nazioni del mondo, cercando similitudini e differenze con i giochi che i ragazzi sono abituati a fare.

Materiale necessario

Per le fiabe: fotocopie dell'attività da proporre ai ragazzi dopo l'ascolto del racconto della fiaba.

Per i giochi: regole del gioco e materiale occorrente (corda, palla, pezzetti di stoffa)

Tutto il materiale è disponibile sul CD o sul sito internet www.cmdbergamo.org

Favola dal SUD AMERICA (Cile):

Le formiche e il granaio

Dal formicaio uscì una formica, scalò una collina a gran fatica, dal colle giù per la valle andò, nel granaio si arrampicò, prese un chicco dal granaio e lo portò al suo formicaio.

Allora uscì la seconda formica, scalò la collina a gran fatica, dal colle giù per la valle andò, nel granaio si arrampicò, prese un chicco e lo portò al suo formicaio.

Allora uscì la terza formica, scalò la collina a gran fatica, dal colle giù per la valle andò, nel granaio si arrampicò, prese un chicco dal granaio e lo portò al suo formicaio, e una alla volta le formichine viaggiarono per valli e per colline, e un grano alla volta tutto il granaio si portarono al formicaio.

Favola dall'EUROPA (Russia):

La formica e la colomba

Una formica scese al ruscello, assetata. La corrente la travolse e quasi la inghiottì. Una colomba, che volava portando un ramoscello nel becco, vide la formica in pericolo e le gettò il ramoscello. La formica vi si aggrappò e fu salva.

Qualche tempo dopo, un cacciatore stava per prendere la colomba nella sua rete. La formica gli si accostò e gli morse un piede. Allora il cacciatore trasalì e gli cadde di mano la rete. La colomba aprì le ali e volò via.

Favola dall'AFRICA:

la giraffa vanitosa

Ai limiti di una grande foresta, in Africa, viveva tra gli altri animali una giraffa bellissima, agile e snella, più alta di qualunque altra. Sapendo di essere ammirata non solo dalle sue compagne ma da tutti gli animali era diventata superba e non aveva più ri-

IL TEMPO DELLA MENSA

Obiettivo

Il tempo della mensa è spazio imprescindibile di condivisione. I ragazzi sono educati anche alla condivisione attraverso la proposta caritativa "Vieni a mangiare con me".

Svolgimento

Individuare 2 o 3 giornate durante il CRE che diventano il "tempo della condivisione". Un enorme salvadanaio con accanto il manifesto, raccoglie l'impegno di solidarietà.

Materiale necessario

Brochure e manifesto che illustrano l'iniziativa.

Il materiale è disponibile sul CD o sul sito internet www.cmdbergamo.org

IL TEMPO DELL'ANDARE

Obiettivo

I ragazzi sono invitati a pensare a quanto tempo i suoi coetanei che vivono nei paesi più poveri, dedicano al camminare per raggiungere via via varie località: c'è chi cammina due ore per raggiungere ogni giorno la scuola e due ore per tornare a casa; c'è chi è lontano 3,5 ore a piedi dalla missione.... Tante persone camminano scalze per non rovinare l'unico paio di scarpe disponibili.... Ma le scarpe "da dove vengono"?

Svolgimento

Proiezione del Power Point e invito al confronto: per noi, le scarpe, servono solo per proteggerci dal suolo?

Materiale necessario

Video proiettore e PC per la proiezione del Power Point.

*Il materiale è disponibile nel CD o sul sito internet
www.cmdbergamo.org*

spetto per nessuno, né dava aiuto a chi glielo chiedeva. Anzi se ne andava in giro tutto il santo giorno per mostrare la sua bellezza agli uni e agli altri dicendo: - Guardatemi, io sono la più bella-. Gli altri animali, stupefatti di udire le sue vanterie, la prendevano in giro, ma la giraffa vanitosa era troppo occupata a rimirarsi per dar loro retta. Un giorno la scimmia decise di darle una lezione. Si mise a rivolgerle parole che accarezzavano le orecchie della giraffa: - Ma come sei bella! Ma come sei alta! La tua testa arriva dove nessuno altro animale può giungere... - E così dicendo, la condusse verso la palma della foresta.

Quando furono giunti là, la scimmia chiese alla giraffa di prendere i datteri che stavano in alto e che erano i più dolci. Il suo collo era lunghissimo, ma per quanto si sforzasse di allungarlo ancor di più, non riusciva a raggiungere il frutto. Allora la scimmia, con un balzo, saltò sul dorso della giraffa, poi sul collo e finalmente si issò sulla sua testa riuscendo ad afferrare il frutto desiderato. Una volta tornata a terra, la scimmia disse alla giraffa: - Vedi, cara mia, sei la più alta, la più bella, però non puoi vivere senza gli altri, non puoi fare a meno degli altri animali. La giraffa imparò la lezione e da quel giorno cominciò a collaborare con gli altri animali e a rispettarli.

Favola dall'ASIA (Cina): il cavallo e il fiume

Un cavallino viveva nella stalla con la madre e non era mai uscito di casa, né si era mai allontanato dal suo fianco protettivo. Un giorno la madre gli disse: "E' ora che tu esca e che impari a fare piccole commissioni per me. Porta questo sacchetto di grano al mulino!" Con il sacco sulla groppa, contento di rendersi utile, il puledro si mise a galoppare verso il mulino. Ma dopo un po' incontrò sul suo cammino un fiume gonfio d'acqua che fluiva gor-

gogliando. "Che cosa devo fare? Potrò attraversare?" Si fermò incerto sulla riva. Non sapeva a chi chiedere consiglio. Si guardò intorno e vide un vecchio bue che brucava lì accanto. Il cavallino si avvicinò e gli chiese: "Zio, posso attraversare il fiume?" "Certo, l'acqua non è profonda, mi arriva appena a ginocchio, vai tranquillo". Il cavallino si mise a galoppare verso il fiume, ma quando stava proprio sulla riva in procinto di attraversare, uno scoiattolo gli si avvicinò saltellando e gli disse tutto agitato: "Non passare, non passare! È pericoloso, rischi di annegare!" "Ma il fiume è così profondo?" Chiese il cavallino confuso. "Certo, un amico ieri è annegato" raccontò lo scoiattolo con voce mesta. Il cavallino non sapeva più a chi credere e decise di tornare a casa per chiedere consiglio alla madre. "Sono tornato perché l'acqua è molto profonda" disse imbarazzato "non posso attraversare il fiume". "Sei sicuro? Io penso invece che l'acqua sia poco profonda" replicò la madre. "E' quello che mi ha detto il vecchio bue, ma lo scoiattolo insiste nel dire che il fiume è pericoloso e che ieri è annegato un suo amico". "Allora l'acqua è profonda o poco profonda? Prova a pensarci con la tua testa". "Veramente non ci ho pensato".

"Figlio mio, non devi ascoltare i consigli senza riflettere con la tua testa. Puoi arrivarci da solo. Il bue è grande e grosso e pensa naturalmente che il fiume sia poco profondo, mentre lo scoiattolo è così piccolo che può annegare anche in una pozzanghera e pensa che sia molto profondo". Dopo aver ascoltato le parole della madre, il cavallino si mise a galoppare verso il fiume sicuro di sé. Quando lo scoiattolo lo vide con le zampe ormai dentro il fiume gli gridò: "Allora hai deciso di annegare?" "Voglio provare ad attraversare". E il cavallino scoprì che l'acqua del fiume non era né poco profonda come aveva detto il bue, né troppo profonda come aveva detto lo scoiattolo.

il compagno, gli stringe la mano, inspira di nuovo e torna indietro gridando come prima: "Chi-i-i-i-i-i-i-i-i..." Se resta senza fiato (sia durante il viaggio di andata che durante quello di ritorno), può essere inseguito dagli avversari, che devono cercare di toccarlo prima che riesca a mettersi in salvo (nel cerchio all'andata, oltre la linea di fondo campo al ritorno). Gli inseguitori non possono muoversi dal loro posto finché l'avversario non è rimasto senza fiato. Se il fuggitivo viene acchiappato, esce dal gioco. Se torna indenne al suo posto (perché il fiato gli è bastato o perché, una volta rimasto senza fiato, è riuscito a sfuggire agli avversari), il secondo giocatore della squadra, mentre corre verso il cerchio per stringere la mano al proprio *Bao* (sempre gridando "Chi-i-i-i-i-i-i-i-i..." in un fiato solo), può cercare di toccare gli avversari che incontra, eliminandoli. In questo caso gli avversari possono allontanarsi da lui, per non essere presi, ma devono nello stesso tempo stare pronti ad inseguirlo se gli viene a mancare il fiato. Man mano che il gioco prosegue, le regole non cambiano: se un giocatore torna indenne tra i compagni, dopo aver stretto la mano al proprio capitano, il giocatore successivo può inseguire gli avversari (ma non è obbligato a farlo...), mentre se un giocatore viene eliminato, il giocatore successivo può solo andare a stringere la mano al suo *Bao* e poi tornare indietro. Quando tutti i giocatori di una delle due squadre sono stati eliminati, le due squadre si scambiano di posto e di compiti e il gioco ricomincia da capo. Se una squadra riesce entrambe le volte ad eliminare l'altra, vince. Se le due squadre vengono eliminate una volta ciascuno, vince, tra le due, quella i cui giocatori sono riusciti a stringere la mano più volte al proprio *Bao*.

PESCADITO - BOLIVIA

Gioco a squadre, di abilità e velocità. Ogni squadra deve essere formata da un numero pari di giocatori, variabile da dieci a venti, disposti in due file parallele. Ogni giocatore posa le mani sulle spalle del compagno che ha di fronte, nell'altra fila, e le coppie così formate si stringono una all'altra, in modo da formare con le braccia tese un unico, lungo ponte. Il conduttore appoggia un pallone sulle braccia dei primi due giocatori di ogni squadra e il gioco ha inizio. Al "Via!" i giocatori, sollevando e riabbassando le braccia senza mai lasciare le spalle del compagno, fanno scorrere il pallone lungo il ponte. Man mano che il pallone lascia le braccia di una coppia di giocatori, i due si spostano velocemente (sempre uniti uno all'altro) in fondo alla fila formata dai compagni. A poco a poco il pallone scivolerà così verso la linea di arrivo, tracciata prima dell'inizio del gioco ad una decina di passi dalle file di giocatori in attesa. Se il pallone cade a terra, la squadra che lo ha lasciato cadere viene eliminata. Vince la squadra il cui pallone raggiunge per primo la linea di arrivo senza precipitare dal suo ponte.

BAO CHI - BANGLADESH

Gioco movimentato, da fare in uno spazio ampio. Si traccia sul terreno di gioco un cerchio, ad almeno venti-trenta metri di distanza da un'estremità del campo. Il capitano (*Bao*) della prima squadra si sposta nel cerchio, mentre tutti i suoi compagni si schierano lungo la linea di fondo campo. I giocatori della seconda squadra si sparpagliano invece nella zona compresa tra gli avversari e il loro capitano. Un giocatore della prima squadra inspira profondamente e corre verso il proprio *Bao*, gridando senza sosta: "*Chi-i-i-i-i-i-i-i...*" Quando ha raggiunto

Giochi dal mondo

IL GIOCO DEL FAZZOLETTO

Mostra diverse varianti dello stesso gioco a seconda delle nazioni:

Bolivia: gioco del fazzoletto

Ci si mette a sedere sulla croce divisi in 4 squadre. Un bambino (che è in piedi) mette il fazzoletto dietro all'ultimo bambino di una squadra. Tutti i bambini di quella squadra si alzano e rincorrono chi ha messo il fazzoletto. Quest'ultimo per salvarsi deve sedersi in un posto rimasto libero, dopo anche gli altri bambini cercano di sedersi, chi rimane in piedi darà di nuovo il fazzoletto.

Italia: lo sculaccione

I bambini devono formare un cerchio, ma uno rimane fuori. Il bambino rimasto fuori gira intorno al cerchio e tira uno sculaccione ad un compagno. I due bambini girano in senso opposto cercando di occupare lo spazio libero. Chi non riesce a recuperare il suo posto rimane fuori dal cerchio a dare lo sculaccione.

Birmania: gioco del corri

Si traccia una riga orizzontale per terra. I bambini si siedono lungo la linea, uno rimane in piedi dietro gli altri. Il bambino in piedi mette il fazzoletto dietro ad un altro bambino. Chi riceve il fazzoletto scatta in piedi e cerca di scappare, ma i compagni che ha di fianco, senza alzarsi, devono cercare di impedirglielo. Se viene preso è eliminato, se non viene preso darà lui il fazzoletto.

Zimbabwe: uovo marcio

I bambini si mettono seduti in cerchio. Un bambino, rimasto fuori del cerchio, lascia dietro uno dei compagni seduti il fazzoletto. I due bambini cominciano a correre in senso opposto per occupare il posto rimasto libero. Chi resta fuori continua a dare il fazzoletto. Se il bambino che ha dietro il fazzoletto non se ne accorge per tutto un giro, diventa 'uovo marcio', si siede nel mezzo del cerchio e non gioca più.

I PORTATORI - COSTA D'AVORIO

Gioco da cerchio, accompagnato dalla musica e adatto ad un momento di festa. Otto giocatori si dispongono in cerchio, uno dietro l'altro. Tutti gli altri si spostano a qualche passo di distanza. Il conduttore appoggia un fazzoletto sulla spalla destra di uno dei giocatori in cerchio e il gioco può avere inizio. I giocatori in ordine sparso iniziano a cantare una canzone, battendone il ritmo con le mani, mentre i loro compagni in cerchio danzano, girando in senso orario e tenendo le braccia in alto. Mantenendo il ritmo dei gesti e della danza, il giocatore che segue quello con il fazzoletto sulla spalla prende il fazzoletto, lo tiene in alto per almeno due battiti di mani e poi lo posa sulla propria spalla. Sempre seguendo il ritmo, il giocatore dietro di lui fa la stessa cosa e così via. Ad un cenno del conduttore, la canzone viene interrotta di colpo. Chi ha in mano, in quel momento, il fazzoletto, viene eliminato, esce dal cerchio e va a raggiungere i compagni che cantavano in coro. Se il fazzoletto, al momento dell'interruzione, è sulla spalla di un giocatore, viene eliminato il compagno dietro di lui. Man mano che il gioco prosegue, i giocatori in cerchio devono danzare sempre più distanziati uno dall'altro, in modo che la dimensione del cerchio non cambi. Quando verrà il loro momento di prendere il fazzoletto, allungheranno il passo, rallentando poi nuovamente mentre

lo tengono in alto. Vince l'ultimo giocatore rimasto in gara. Solo a lui spetterà l'onore di ascoltare la canzone cantata da tutti i suoi compagni (compresi quelli che prima erano in cerchio con lui).

DENTRO Y FUERA – PERÙ

Si stende a terra una corda. I giocatori si dispongono uno accanto all'altro con i piedi sulla corda. Il conduttore grida dentro oppure fuori. Se grida fuori i giocatori devono saltare a piè pari davanti alla corda, se grida dentro devono saltare dietro. Man mano che il gioco va avanti, se sono già dalla parte giusta della corda, devono restare fermi. Il gioco prosegue nello stesso modo, eliminando chi non salta a piè pari, chi salta dalla parte sbagliata, chi si muove (alzando almeno un piede da terra) quando non deve e chi pesta la corda. Vince il giocatore che resta in gioco più a lungo.

KAMESHI NE MPUKU - CONGO

Tutti i bambini meno due (il gatto e il topo) si dispongono lungo quattro righe parallele distanti un paio di passi una dall'altra. I bambini stanno su queste righe uno accanto all'altro, con le braccia tenute larghe all'altezza delle spalle. Al "Via!" il gatto deve cercare di acchiappare il topo, che scappa tra le file. Quando il conduttore grida "Mpuke ekali!" tutti i giocatori disposti lungo le righe si girano a sinistra, cambiando così direzione alle file (che passano da orizzontali a verticali) e costringendo il gatto e il topo a cambiare anche loro direzione.