


LO STILE EDUCATIVO DELL'ORATORIO È L'ANIMAZIONE



DETTO FATTO

ORATORIO ESTIVO 2017



## «il gioco e cosa seria»

2

È grandissimo il valore del gioco nella crescita e nella vita di ognuno. Esso è lo strumento principale che il bambino usa per rapportarsi con il mondo: «facciamo finta di...», «giociamo che io sono e tu sei...» sono espressioni che i bambini usano per creare delle “realtà” in cui “testare” ciò di cui hanno fatto esperienza nella vita reale. **ATTRAVERSO LE ATTIVITÀ LUDICHE SI PUÒ IMPARARE, SPERIMENTARSI, CONOSCERSI E CONOSCERE GLI ALTRI... INSOMMA PER I PIÙ PICCOLI È UN VERO E PROPRIO LAVORO!** Anche per gli adulti è uno strumento prezioso: basti pensare alla passione per il calcio e per altri sport o semplicemente alle numerose app che riempiono il nostro smartphone di piccoli passatempi. Insomma: ogni età ha i suoi giochi ed è importante che ognuno si “metta in gioco” per testarsi, imparare o semplicemente stare insieme. Il gioco è una delle attività principali dell’animazione oratoriana: già ai tempi di don Bosco era lasciato ampio spazio allo svago e allo stare insieme nei cortili di Valdocco.

Ma attenzione! **IL GIOCO È SOPRATTUTTO IL LINGUAGGIO PRINCIPALE ATTRAVERSO CUI L’ORATORIO PUÒ INSEGNARE ED EDUCARE**, non è solo un passatempo. È l’occasione principale per usare le risorse motorie, cognitive, espressive e relazionali per sviluppare la capacità di *stare insieme*, abilità ormai posseduta da pochissimi bambini, non più abituati a giocare nel *cortile*. Non è forse vero che uno dei principali requisiti richiesti è quello del *team working*? Insomma, giocare è proprio una cosa seria e come ogni cosa ha quindi bisogno di competenza, attenzione e cura.

### **DETTOFATTO... NEL GIOCO.**

Quest’anno la proposta estiva *DettoFatto* ci chiede di focalizzarci sulle giornate della creazione come “ambientazioni” dei giochi proposti. La creazione ci invita a mettere in campo tutte le caratteristiche del creato per farle “vivere” nelle attività ludiche dei bambini. Nella nostra proposta di giochi, ci siamo focalizzati sulle dualità che la singola giornata della creazione ci propone:

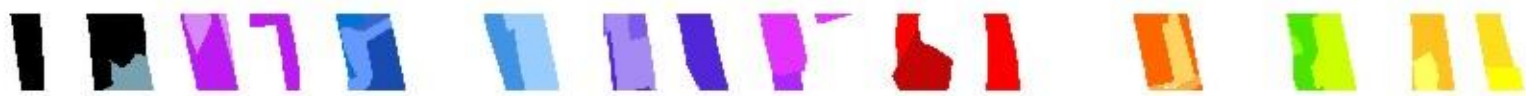
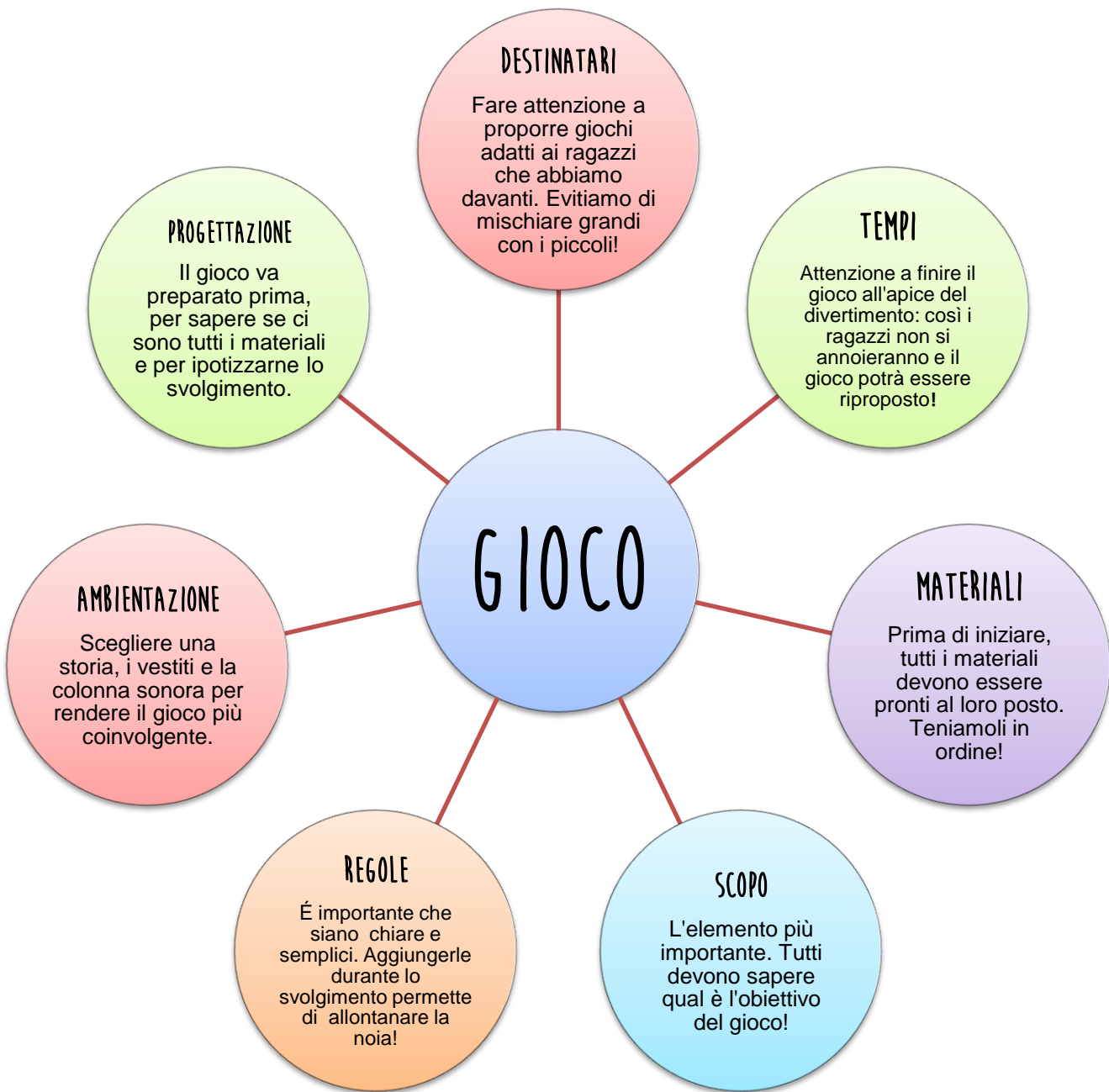
- Prima giornata: luce – tenebre
- Seconda giornata: al di sopra – al di sotto
- Terza giornata: terraferma – mare
- Quarto giorno: sole – luna – stelle
- Quinto giorno: animali «secondo la loro specie»
- Sesto giorno: animale – uomo
- Settimo giorno: azione – riposo

Nelle prossime pagine troverai spunti e idee per nuovi giochi, o anche idee per rivisitare i classici giochi che riempiono di gioia le nostre giornate.

Vorremmo che queste idee possano essere spunti per comprendere quanto, usando la fantasia, si possano fare (e far fare) esperienze di gioco fantastiche!

QUINDI, LARGO ALLA VOSTRA FANTASIA E BUON GIOCO A TUTTI!







# SCHEDA GIOCO

4

Giorno/data:.....

SCHEDA GIOCO	
TITOLO	
ETÀ	
DURATA	
AMBIENTAZIONE	
MATERIALE OCCORRENTE	
SCOPO DEL GIOCO	
SVOLGIMENTO	
CAMPO UTILIZZATO	
ANIMATORI COINVOLTI	







# primo giorno

5

*Il primo giorno della creazione ci regala la contrapposizione più netta e più chiara: quella tra la luce e le tenebre, tra ciò che è ben visibile e ciò che è nascosto nel buio, tra il “chiaro” e lo “scuro”. Questi elementi possono essere i punti di partenza, i contenuti o le ambientazioni nel quale animare i momenti di gioco. Ad esempio si potrebbe giocare con le luci o le ombre, usare lampadine per illuminare o bende per dare la sensazione di buio, inventare scontri tra eserciti della luce e delle tenebre..*

## LE NUOVE IDEE

### FARI NELLA NOTTE

**Età:** 6-7, 8-10

**Spazi:** Aperto (qualsiasi campo-prato delimitato), Chiuso (salone)

**Materiali:** Palla leggera (anche di spugna), Braccialetti/Fasce distintive colorate

**Scopo:** Sconfiggere tutte le squadre-faro avversarie

**Preparazione:** I bambini vengono suddivisi in diverse squadre omogenee. Ciascuna squadra è composta da un faro centrale (un bambino capo-squadra) e da tante batterie che lo circondano (bambini che si tengono per mano). Ciascun bambino-batteria deve essere contrassegnato da un braccialetto/bandana/fascia colorata visibile e facilmente rimuovibile.

**Svolgimento:** Ciascuna squadra è libera di agire autonomamente nel campo di gioco, spostandosi a proprio piacimento a condizione che i bambini-batteria non si sciolgano mai gli uni dagli altri. Il bambino-faro centrale è l'unico componente autorizzato a prendere il pallone e a scagliarlo per attaccare le squadre avversarie, senza tuttavia poter mai uscire dal proprio perimetro di batterie.

Ciascuna squadra è attiva nel gioco fintanto che il relativo faro centrale risulta essere integro (ovvero, non colpito dalla palla) e ALMENO una batteria risulta essere attiva. La presenza del braccialetto colorato segnala l'attività o meno di ciascuna batteria.

Nel momento in cui il faro centrale viene colpito da un colpo di pallone avversario, l'INTERA SQUADRA viene eliminata dal gioco. Quando una batteria viene colpita da un colpo di pallone avversario, essa viene deattivata (perde il braccialetto) ma rimane comunque nel cerchio a protezione del faro centrale. Si ricorda che i bambini-batteria non possono in nessun caso

primo giorno





sciogliersi gli uni dagli altri, neanche per difendersi. È evidente che l'interesse principale dei bambini-batteria deve essere la protezione ad ogni costo del faro centrale, piuttosto che la propria personale protezione.

6

Nel momento in cui una squadra subisce una perdita energetica (batteria deattivata) ha diritto al possesso del pallone. Nel momento in cui una batteria già deattivata viene colpita, non vi sono conseguenze per nessuna squadra e il pallone è assegnato a chi per primo lo conquista.

Può essere introdotta a proprio piacimento la regola che prevede l'eliminazione dell'intera squadra attaccante qualora il faro colpito riuscisse ad afferrare e trattenere a sé il pallone.

Il gioco può prevedere sia una modalità tutti-contro-tutti, sia una modalità in cui fari dello stesso colore agiscono in reciproca coalizione.

### **Varianti per età:**

Il gioco può prevedere una distribuzione mista delle età, un numero qualunque di squadre ed un numero arbitrario di palloni utilizzabili.

### **Varianti per il chiuso:**

Si può prevedere la seguente modalità notturna.

Si gioca nella penombra della sera o del salone con tutte le sorgenti luminose parzialmente oscurate.

Il faro centrale è ora composto da due giocatori: uno dedito all'attacco e alla conquista del pallone, l'altro dotato di una torcia per illuminare la strada e illuminare al meglio gli avversari. Entrambi determinano ugualmente la sconfitta della squadra qualora colpiti da lanci avversari.

I bambini-batteria sono contraddistinti da braccialetti luminosi (*starlight*) che vengono tolti e nascosti qualora colpiti da lanci avversari.

*primo giorno*





## LE FORTEZZE DELLA LUCE

**Età:** tutti

**Spazi:** Aperto

**Materiali:** Sole cocente, Carta stagnola, Occhiali da sole, oggetti tesoro

7

**Scopo:** Arrivare alla fine del tempo con il maggior numero di tesori, sopravvivere

### Preparazione:

Vengono delimitate delle zone specifiche per ciascuna squadra. Ad ogni squadra viene assegnata una "fortezza" che custodisce uno o più tesori da proteggere.

In ciascuna squadra i bambini vengono suddivisi in attaccanti e difensori. Ai difensori vengono dati degli ampi fogli di carta stagnola. Ad alcuni attaccanti "eletti" vengono dati in dotazione occhiali da sole.

### Svolgimento:

Gli attaccanti devono cercare di conquistare i tesori delle altre fortezze per portarli nel proprio quartier generale.

I difensori, per proteggere i tesori della propria squadra, non possono assolutamente toccare gli avversari. Essi dovranno invece sfruttare la carta stagnola e direzionare i raggi del sole splendente per abbagliare, accecare o abbrustolire gli attaccanti avversari.

E' consentito unire i fogli di carta stagnola al fine di creare un super-laser per annientare anche gli attaccanti dotati di occhiali da sole.

Al termine del tempo vince la squadra con il maggior numero di tesori nella propria fortezza.

*primo giorno*





## ALLA CONQUISTA DELLA LUCE

**Età:** 8-10 anni

8

**Spazi:** Questo gioco è pensato per essere svolto in spazi aperti. Serve che ci siano almeno 5/6 spazi dove poter far fare ai ragazzi delle piccole mini-prove e un campo abbastanza grande dove poter fare la “battaglia di luce”.

**Materiali:** Verranno realizzati gli “spicchi luce” e gli “spicchi tenebra”. Si può pensare di creare un ipotetico cerchio, fatto in cartoncino colorato, e dividerlo in 8 pezzi. Ogni stand deve averne 4 di un tipo e 4 dell'altro (una coppia per ogni squadra che arriva) così che l'animatore che tiene la prova possa dare ad ogni squadra sia lo “spicchio luce” che lo “spicchio tenebra” a seconda di come va la prova.

Per la seconda fase del gioco servono semplicemente due/tre palloni leggeri (spugna o supertele).

In ultimo, servono i materiali con i quali allestire/svolgere le prove degli stand, che dovranno essere almeno 5. Di seguito nella sezione “Preparazione” ne proponiamo 2 ipotetici che si potrebbero proporre, dopo di che... date spazio alla vostra creatività e fantasia!!

**Preparazione:** Si preparano precedentemente i materiali necessari (spicchi, palloni, etc.) e si preparano gli itinerari. Ogni squadra dovrà fare tutti gli stand ma non partiranno tutte dallo stesso: all'inizio del gioco verrà data agli animatori che accompagnano la squadra, o al capo squadra, una mappa che indica il percorso che devono necessariamente seguire. Per esempio la prima squadra inizierà dallo stand 1, la seconda dal 3, la terza dal 4, la quarta dal 6, e così andranno avanti a giro. Questo, coordinato con le tempistiche dei vari stand, dovrebbe evitare code poco utili.

Quando tutto è pronto, si può dar inizio al gioco!

### Scopo e Svolgimento:

#### Prima fase


Nella prima fase del gioco lo scopo per ogni squadra è fare tutte le prove previste negli stand per conquistare, in ognuno di essi, lo “spicchio luce”; perché, se la prova non sarà superata, la squadra si porterà a casa lo “spicchio tenebra”. Lo scopo è ovviamente finire il proprio itinerario nel più breve tempo possibile, cercando di conquistare tutti gli “spicchi luce” disponibili.

Poi, sempre prima dell'inizio, si allestiscono gli stand.

Di seguito ve ne proponiamo alcuni per dare un'idea:

- Uno stand potrebbe essere sulla “scienza della luce”, visto che sono ragazzi abbastanza grandi ormai, e potrebbe essere un quiz dove si possono fare domande (anche a trabocchetto volendo) come: “Di che colore è la luce?” (sembra bianca, ma in realtà è composta dai 7 colori dell'arcobaleno), oppure “Viaggia più veloce la luce o un aereo?”. Si possono fare 15 domande: se si rispondono almeno 10 giuste la prova è superata, altrimenti...”spicchio tenebra”.

*primo giorno*





- Uno stand invece può essere più fisico: possono fare una staffetta in cui uno alla volta compiono un percorso e arrivano in un punto in cui devono prendere degli oggetti da riportare dove parte la fila. Possono prenderli usando SOLAMENTE i gomiti (si possono mettere scatoloni, bicchieri, piatti di plastica, bottiglie, etc.) e ogni oggetto ha un punteggio luce (più alto rispetto alla difficoltà di afferrarlo). Vince chi ottiene un punteggio di almeno 200 punti luce, ad esempio.
- Per sperimentare “la tenebra” devono compiere una staffetta dove un amico bendato viene condotto e guidato dalla voce di un compagno. Vince chi riesce a portare nel tempo stabilito tutta la squadra dall'altra parte del campo.
- Un altro ancora potrebbe essere più creativo: in una sala abbastanza ampia e chiusa dell'oratorio, resa buia, ai ragazzi viene data una candela con la quale devono riuscire a trovare in 3 minuti la maggior parte degli oggetti nascosti, mettendone di piccoli e di grossi. Se la candela si spegne può esser riaccesa solo 3 volte, dopo di che dovranno cercare nella tenebra.

IN GENERALE. Se è possibile, cercate di fare degli stand che siano in qualche modo a tema con il binomio luce-tenebra. Serve che gli stand siano basati principalmente su prove a tempo, o comunque prevedano attività rapide e veloci, che durino in tutto 5 minuti per stand, così da evitare code ad un singolo stand o sovrapposizioni, che non aiutano l'efficacia del gioco.

Quando una squadra ha finito il proprio itinerario, torna al punto di partenza del gioco e compone il suo cerchio di spicchi. Vince chi ha totalizzato il maggior numero di “spicchi luce”. Se le squadre hanno lo stesso numero di spicchi, vincerà la squadra che sarà arrivata prima. Quindi, sulle 4 squadre, si fa una prima classifica a cui si assegnano

8 punti → prima classificata

6 punti → seconda classificata

4 punti → terza classificata

2 punto → quarta classificata

A questo punto, si creano due squadre, mettendo insieme la prima con la quarta e la seconda con la terza. Si entra così nella seconda fase del gioco.

### Seconda fase

Nella seconda fase del gioco, lo scopo sarà invece quello di prendere più persone possibili tramite il gioco della classica “palla base”, chiamato anche 4 caselle o 4 castelli.

Una squadra si posiziona all'interno del campo rettangolare, mentre l'altra si posizionerà su uno dei quattro angoli, che costituisce la casa base. È quest'ultima che “attacca”, e il suo scopo è compiere tutto il giro del campo, facendo in modo che vengano presi il minor numero dei suoi componenti.



10

Un giocatore scelto della squadra che inizia il gioco provvederà a lanciare la palla e far sì che rimbalzi all'interno del campo. Non appena la palla tocca terra, l'arbitro fischia e quindi i giocatori della squadra medesima, faranno in modo di dirigersi verso la prima base. L'altra squadra invece deve tentare in tutti i modi di recuperare la palla e fare in modo di colpire con la stessa uno dei giocatori avversari che sta tentando di correre verso la prima base. Chi ha la palla in mano non deve muoversi al di fuori del suo spazio delimitato nella maniera più assoluta e può solo lancia-la per colpire l'avversario o passarla ad un compagno. Se i giocatori della prima squadra corrono verso la base e la raggiungono, si possono considerare in salvo. Coloro che vengono presi prima di raggiungere la base successiva vengono eliminati e **ogni 3 persone prese sarà uno spicchio di luce guadagnato per la squadra che sta "prendendo"**. Lo stesso procedimento si fa dalla prima alla seconda, dalla seconda alla terza, dalla terza alla casa base. Si fanno momenti di corsa separati per base, e ogni volta viene rimessa la palla in gioco.

La squadra che corre/attacca deve fare un giro completo di tutte le basi, tornando alla casa base cercando di salvare il maggior numero di componenti.

La stessa dinamica si ripete a ruoli invertiti. Al termine di questa fase si fa una classifica assegnando i punteggi in questo modo:

- 6 punti alla squadra che vince
- 3 alla squadra che perde

Infine si fa la classifica finale sommando i punti della prima fase con quelli della seconda fase: avremo la nostra miglior squadra come conquistatrice della luce!

**Varianti per età:** Se si pensa questo gioco per bambini più piccolo (6/7 anni) o più grandi (11/12), si può mantenere la stessa struttura del gioco, con le due fasi prima di gioco stand e poi di palla base, ma cambiando le singole prove che vengono fatte fare negli stand, cercando di farle il più possibile ad hoc per l'età a cui vi riferite.

**Varianti per il chiuso:** Se il gioco venisse fatto al chiuso, per la fase a stand non dovrebbero esserci particolari modifiche. Fate attenzione a non utilizzare acqua o materiali che sporcano negli stand, e se scegliete di far fare delle prove fisiche, accertatevi che lo spazio non sia pericoloso (spigoli, scivoloso, piccolo, pieno di ostacoli, etc.). Nel caso, meglio modificare totalmente lo stand che si era pensato.

Per quanto riguarda la fase "palla base", è meglio pensare ad una modalità di sfida a squadre alternativa, ad esempio mettendo insieme più mini giochi: si potrebbe fare una manche a tiro alla fune, una manche a karaoke dove si toglie la musica e vince la squadra che canta meglio, o una manche a palla prigioniera (che comunque è più statico di palla base), etc., cercando comunque di mischiare prove fisiche (ma statiche) a prove più creative per far giocare tutti.

Al termine, chi ha vinto più manche ottiene il punteggio 6 e 3 come per la palla base.

*primo giorno*





# RIVISITAZIONI

11

## CACCIA ALLA LUCE

**Ambientazione:** 2050: il Padrone delle Tenebre ha sequestrato la Luce, perché gli abitanti di Oratoriworlworld vivano sommersi dal buio. Un gruppo di Cavalieri della Luce ha deciso di dare agli abitanti una mano per acquistarla, ma solo dopo aver superato numerose prove.

### Prove:

-stanza buia, cercare di rappresentare le ombre cinesi di alcuni animali particolari

-bendare un ragazzo e cercare di fargli riconoscere degli oggetti dentro ad una scatola, toccandoli solo con la mano sinistra

-riconoscere alcune immagini stando a qualche metro di distanza tenendo una mano su un occhio per coprire la vista

### Materiali:

- Ad ogni stand, legare un nastro giallo al polso di ogni bambino, come segno di un pezzo di Luce restituita
- Ogni Cavaliere della Luce (animatore) può vestirsi di giallo e farsi dei segni di tempera gialla sul viso

N.B.: si può pensare di fare questo gioco alla sera, in quel caso gli animatori potrebbero mettersi la tempera fosforescente sulle braccia, di modo da essere visti al buio.

*primo giorno*





## PONTE GALATTICO

12

**Ambientazione:** Nella grande galassia di Oratordem due pianeti sono pronti a combattere in una battaglia stellare, il primo pianeta è Grestnor abitato da impavidi guerrieri e guerriere pronti a tutto, l'altro pianeta è Ferialzik i cui abitanti sono dei coraggiosissimi combattenti. Entrambi i pianeti schierano i loro guerrieri più valorosi compresi i famosissimi "Tedofori", questi sono molto importanti perché nel corso di una battaglia uniscono il fuoco delle loro torce e creano lo "Scudo della Luce".

C'è una speranza, però, per la galassia di Oratordem: far sì che le due popolazioni si conoscano e riescano a costruire un ponte tra i loro pianeti.

**Ruolo dei personaggi/ oggetti:** Le due squadre sono i due diversi eserciti appartenenti ai due pianeti, si differenziano grazie al fatto che gli abitanti di Grestnor hanno una coda mentre gli abitanti del pianeta Ferialzik hanno delle piccole ali sulle caviglie. Inoltre i tedofori di entrambi i pianeti (2 per squadra) avranno anche lo "Scudo della Luce"

**Regole aggiuntive:** i tedofori, due per squadra, hanno il ruolo di stoppare la palla ogni volta che entra nel loro campo difendendo i loro compagni di squadra, però non possono mai tirare e non possono mai lasciare il loro Scudo della Luce, se la palla lanciata cade per terra e i tedofori non la riescono a parare gli altri giocatori possono raccogliere la palla e lanciarla normalmente.

I giocatori in prigione invece prima di lanciare la palla e provare a liberarsi devono gridare il nome di un loro compagno di squadra (non deve mai essere lo stesso), quando riescono a liberarsi possono prendere un mattone e tornando nel loro campo, devono allinearlo alla linea laterale di fine campo.

Il gioco può finire in due modi: nella convenzionale maniera di palla prigioniera, in questo caso significherà che un popolo ha sconfitto l'altro. Oppure quando i mattoni allineati nei due campi si incontrano (non per forza sulla linea di metà campo), ciò significa invece che i popoli sono riusciti a costruire un ponte. (per quanto riguarda l'assegnazione dei punti, in questo caso vincerà la squadra che è andata più avanti con il posizionamento dei mattoni)

### Costruzione materiali:

- La coda degli abitanti di Grestnor si può creare con delle lunghe strisce di stoffa o di carta velina colorata, che poi verranno piegate a metà e fissate lasciando un piccolo occhiello in modo da poter inserire in questo un'altra striscia di stoffa da legare in vita.
- Le ali degli abitanti di Ferialzik si realizzano con dei piccoli pezzi triangolari di carta crepa azzurra o blu pinzati a due elastici (quelli normali che si trovano in cancelleria) che poi i giocatori possono infilare dal piede.
- Lo Scudo della Luce è un semplice pezzo di stoffa (ad es 60x40cm) di colore giallo che poi dovrà essere tenuto verticalmente alle due estremità più corte (per parare la palla).
- I mattoni possono essere dei semplici rettangoli 2D di cartoncino rosso.

*primo giorno*





## LUCE VS TENEBRE

**Storia/vicenda/ambientazione generale:** La luce e le tenebre si contendono il dominio sulla terra appena creata. La costante battaglia si combatte a suon di furti tra pezzi di tenebre e luce, ma chi avrà la meglio?

### Svolgimento:

Si gioca divisi in due squadre: luce e tenebre. Ogni squadra sarà a sua volta suddivisa a coppie e ogni coppia girerà per il campo da gioco unita alla caviglia. Un membro della coppia ha lo scalpo nei pantaloni e non ha la possibilità di usare le mani, l'altro invece non ha lo scalpo ma può rubarlo agli altri. Lo scopo del gioco è quello di rubarsi gli scalpi e portarli nella propria base. Vince chi a fine del tempo ha più scalpi nella propria base. Si può rubare solo uno scalpo alla volta. Vince chi a fine manche ha più scalpi nella propria base.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** Gli scalpi sono rispettivamente raggi di luce e scaglie di tenebra, possono essere colorati in base alla squadra appartenente.

**Regole aggiuntive:** Quando il conduttore del gioco pronuncia "giorno" il componente della coppia senza scalpo appartenente alla squadra delle tenebre deve bendarsi. Viceversa quando il conduttore pronuncia "notte".

**Costruzione materiali:** Gli scalpi possono essere pezzi di stoffa colorata di nero e di giallo oppure dipinti.







## LA RICERCA DELLA LUCE

**Ambientazione:** La luce è scomparsa dal mondo e le tenebre circondano i suoi abitanti. Solo alcuni terrestri possono vedere, mentre altri devono percorrere mille avventure completamente al buio!

14

### **Svolgimento:**

Il gioco riprende il percorso di una staffetta, solo che il giocatore farà il percorso bendato.

Per i più piccoli sarà accompagnato da un compagno che lo tiene per mano.

Per i più grandi, il giocatore riceverà indicazioni dai compagni che dovranno gridargli in coro come muoversi. Siccome tutte le squadre urleranno insieme, il giocatore dovrà stare attento a riconoscere e ascoltare i suggerimenti giusti provenienti dai propri compagni.

### **Regole/variazioni:**

Per i più grandi: giocatori partono in coppia legati, uno è bendato e l'altro no, quindi colui che è senza benda dovrà avere occhi per entrambi.

I percorsi delle due o quattro squadre sono più brevi e direzionati verso il centro del campo: ogni volta, i giocatori delle squadre partono insieme. Il giocatore bendato, dopo aver completato il percorso, si troverà nell'area centrale del campo in cui saranno sparsi diversi oggetti dal valore diverso. Con le indicazioni urlate dai compagni, il bendato dovrà riuscire a raccogliere per primo l'oggetto disponibile che vale più punti, o se è già stato preso, il secondo e così via. Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto alla fine della manche

### **Materiali:**

- Materiali vari per il percorso a ostacoli
- 4 oggetti qualsiasi da mettere al centro del campo nel caso della variante e a cui attribuire valore diverso
- pezzi di stoffa per bendare

*primo giorno*





# secondo giorno

15

*Il secondo giorno ci invita a spostarci dall'alto al basso e metterci sottosopra! "Al di sopra, al di sotto" non indica solo una separazione tra il cielo e la terra, ma anche una suddivisione tra tutto ciò che è sopra a noi e ciò che sta sotto i nostri piedi! Siamo quindi chiamati a utilizzare diverse immagini "opposte". Oltre al cielo e la terra, si può giocare sulla leggerezza o sulla pesantezza, su ciò che si può raccogliere abbassandosi o mettendosi sulle punte, o su cosa possiamo usare per "stare in alto" o per "rimanere in basso". Insomma, gli spunti sono tantissimi!*

## LE NUOVE IDEE

### SOTTOSOPRA

**Eta':** 11-13 anni

**Spazi:** campo grande

**Materiali:**

- Nastro di plastica da muratore/cantiere o nastro di carta per festoni o delle corde
- Tanti palloni leggeri o di spugna
- Fischietto e megafono

**Preparazione:**

Dividere il campo da gioco creando con i nastri o le corde due quadrati abbastanza grandi e uguali da contenere tutti i giocatori. Giocano due squadre

Stabilire all'inizio del gioco quale squadra sarà il Cielo e quale il Mare. Le squadre si dispongono nei quadrati

Consegnare i palloni ai ragazzi che inizieranno ad essere il Mare.

**Svolgimento:**

Le squadre si dispongono in mezzo alla propria area del campo da gioco.

I ragazzi della squadra che nella prima manche sarà "Il Mare" si siederanno per terra in ordine sparso con il pallone in mano, mentre i ragazzi che sono il "Cielo" rimarranno in piedi nella propria metà campo. Al fischio dell'arbitro i ragazzi della squadra "Il Mare" inizieranno a lanciare i palloni da seduti e senza alzarsi in piedi contro i ragazzi della squadra "Il Cielo" cercando di colpirli. Quest'ultimi potranno muoversi nella propria area. I palloni saranno recuperati dagli Animatori e passati di nuovo ai ragazzi seduti. I ragazzi seduti dietro possono passare il pallone ai ragazzi seduti davanti e più vicini all'area del Cielo.

secondo giorno





Quando un ragazzo del Cielo viene colpito su una parte del corpo viene eliminato ed esce dal gioco. Se un ragazzo del Cielo invece intercetta il pallone e lo prende al volo elimina il ragazzo del Mare che quindi si alzerà e uscirà dall'area di gioco. I ragazzi della squadra del Cielo non devono rilanciare indietro i palloni o colpire i ragazzi della squadra del Mare.

Il gioco è a tempo quindi stabilire 10 minuti per manche.

16

Al termine della prima manche si conteggeranno i giocatori rimasti nella zona Mare e Cielo e verrà segnata la differenza

Procedere quindi con la seconda manche e invertire i ruoli dei ragazzi. Chi era nell'area del Mare passerà nell'area del Cielo e viceversa. Giocare almeno 4 manche da 10 minuti ed eventualmente a parità di punti effettuare lo spareggio.

**Varianti per età':** Per le classi elementari i ragazzi nell'area Mare invece che seduti lanceranno i palloni restando in piedi.

## RICOMPONI IL FIRMAMENTO

**Età:** 8-10 anni

**Spazi:** intero oratorio

**Materiali:**

- Mega-puzzle raffigurante il secondo giorno della creazione (disegnato su un cartellone e poi viene diviso a pezzi)
- Cartellone bianco su cui comporre il puzzle
- Tempere per identificare ciascuna squadra
- Spugna.

**Scopo:** recuperare più pezzi possibili del puzzle e collocarli nel punto esatto.

**Preparazione:** preparare il puzzle raffigurante il secondo giorno della creazione e nascondere i diversi pezzi in tutto l'oratorio.

**Svolgimento:** ciascuna squadra dovrà contemporaneamente girare per l'oratorio in cerca dei pezzi del puzzle. Una volta che un bambino trova un pezzo dovrà ritornare nel luogo di partenza (salone o campo da dove si è dato il via) e collocare il suo pezzo nel punto esatto del cartellone. Ad ogni pezzo trovato la squadra si aggiudicherà un punto. Vince la squadra che raccoglie più pezzi e li colloca nella posizione corretta.

Al fianco del cartellone si sarà predisposta una sorta di griglia raffigurante i nomi delle diverse squadre e ad ogni pezzo riportato e collocato correttamente si timbrerà con una spugna imbevuta di colore una casella della griglia in modo da evidenziare il numero dei pezzi trovati da ogni squadra.

**Varianti per età:** per i bambini più piccoli si può pensare farli muovere a gruppetti insieme al proprio animatore in modo da poterli aiutare. Per i ragazzi più grandi si possono aggiungere due varianti, una che prevede un animatore che sequestri il pezzo del puzzle trovato in caso che non

*secondo giorno*





venga superata una prova (ostacolo) e la seconda variante può permettere ai componenti delle altre squadre di rubare la tessera trovata “strappando” al giocatore un segno identificativo della squadra di appartenenza (Es. uno scalpo). In questo caso il giocatore non viene eliminato ma dovrà semplicemente tornare alla “base” per recuperare nuovamente il suo segno per poter ricominciare.

## RIVISITAZIONI

### AZZURROBLU

#### Ambientazione:

Un gruppo di Pittori deve recuperare tutti gli Azzurri del cielo e del mare per esporli in un'unica opera d'arte all'Esposizione Universale dei colori del 2017. Per farlo dovranno scoprire tutte le sfumature.

#### Prove:

- mettere in ordine cromatico le matite colorate, dalla più chiara alla più scura, cercando di partire dal bianco e arrivare al nero; in alternativa, dividere la sabbia colorata
- elencare il maggior numero di elementi presenti in natura dal colore azzurro/blu nel minor tempo possibile
- creare un'immagine del cielo e del mare usando i corpi come un mimo
- staffetta con acqua

#### Materiali:

Animatori: travestimento da Pittori, un pennello dietro l'orecchio, una maglietta a righe, un camice bianco magari con qualche macchia.

Bambini: ad ogni bambino per ogni stand scrivere con un pennarello blu/azzurro i diversi tipi di blu (Blu cobalto, blu notte, turchese, ecc...).

### NELLA MISCHIA

**Storia/vicenda/ambientazione generale:** Nell'universo sconfinato e confuso il firmamento è chiuso in sé stesso e all'interno contiene le acque che vogliono liberarsi. Possono farlo, ma dovranno sfondare le barriere che il firmamento costruisce!

*secondo giorno*





Si gioca divisi in due squadre: acque e firmamento. Il firmamento è disposto in cerchio: cerchio piccolo e non ampio. All'interno del cerchio si trovano le acque. Lo scopo del gioco è quello di liberarsi per le acque e di bloccare le acque per il firmamento. Le acque possono liberarsi e uscire dal cerchio solo se rubano le code stellari al firmamento (scalpi). Vince la squadra che nel tempo stabilito di una manche raggiunge il suo obiettivo.

18

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** Ogni squadra è firmamento e acque. Gli scalpi sono code stellari.

**Costruzione materiali:** Gli scalpi possono essere decorati con delle stelle o possono essere di tulle o di stoffa leggera. Le acque possono distinguersi indossando delle bandane azzurre.

## IL CAOS ORDINATO

**Tema/svolgimento:** Sulla terra è caduto il caos, qualcuno ha mischiato mare e cielo, ma per fortuna un gruppo di temerari esseri speciali chiamati "Riordinatori" superando mille ostacoli riusciranno a rimettere ogni cosa al suo posto. Per ogni giocatore, il percorso a ostacoli si conclude con un cartellone con attaccati elementi di cielo e mare in maniera confusa e disordinata (cartoncini attaccati con patafix). Il giocatore dovrà spostare un solo elemento nella parte superiore o inferiore del cartellone. Quando ha spostato l'elemento, può partire il giocatore successivo. Vince la squadra che per prima finisce di riordinare gli elementi sul proprio cartellone.

**Regole/varianti:**

I giocatori possono compiere il percorso su un piede solo/saltando/ all'indietro, ecc.


**Materiali/ambientazione:**

- Un cartellone per squadra
- Per ogni cartellone, elementi in cartoncino per il cielo: stelle, comete, pianeti, ecc.
- + elementi per le acque: onde, alghe, coralli, sabbia, sassi, ecc. i cartoncini dei vari elementi devono essere in numero sufficiente per poter permettere a tutti i giocatori di averne uno da spostare
- Patafix per incollare i cartoncini al cartellone

*secondo giorno*







# terzo giorno

*Nella terza giornata della creazione saremo portati a vivere la maggiore contrapposizione "naturale" in cui siamo immersi, quella tra la terraferma e il mare. Essa ci richiama alla certezza derivata dalla terra "calpestabile" dall'uomo e quindi maggiormente conosciuta e al mistero della vastità e della profondità delle acque marine. Saremo quindi chiamati a giocare tra ciò che è conosciuto e l'ignoto, tra l'asciutto e il bagnato, tra il solido e il fluido. Le immagini che vengono in mente sono molteplici: barriere coralline, isole emerse, spiagge, argini, ecc...*

## LE NUOVE IDEE

### BATTAGLIA TERRA-NAVALE

**Età:** 8 - 13

**Spazi:** campo in erba

**Materiali:**

- Scatoloni colorati che rappresentino TERRA e ACQUA
- Nastri per dividere il campo

**Scopo:** Raccogliere più elementi possibili della propria squadra rispetto agli avversari.

**Preparazione:**

Formare due squadre, una squadra TERRA ed una squadra ACQUA. Il campo viene diviso in due parti. Ciascuna squadra avrà la propria metà campo. In fondo al campo porre la base della squadra. Distribuire poi alla squadra terra gli scatoloni ACQUA e alla squadra acqua gli scatoloni TERRA.

**Svolgimento:**

Il gioco si svolge in più manche da 5 minuti massimo (dipende dalla dimensione del campo) Al via una parte della squadra dovrà superare la metà campo per cercare di portare alla propria base gli scatoloni del proprio elemento.

terzo giorno





20

La squadra terra dovrà rubare gli scatoloni TERRA, la squadra acqua gli scatoloni ACQUA. Uno scatolone viene conquistato quando viene posto nella propria base. Per difendere i propri scatoloni una parte della squadra rimasta in difesa, dovrà prendere l'avversario toccandolo. Quando l'attaccante viene toccato deve bloccarsi nella posizione in cui si trova. L'attaccante può essere liberato da un proprio compagno di squadra che gli passerà sotto le gambe.

### **Varianti per età:**

Possono essere introdotte altre squadre, dividendo ad esempio ciascun elemento: ACQUA DI MARE, ACQUA DI FIUME, TERRA ROSSA, SABBIA, ROCCIA, in base alla fantasia. Il gioco risulta più dinamico ancora e stimolante per età superiori ai 10 anni (diventa un gioco di strategia).

Con i cartoni rubati per vincere ciascuna manche, la squadra dovrà comporre con i cartoni una figura precedentemente comunicata.

Anziché essere toccati per essere presi, gli attaccanti avranno una coda (come scalpo), per essere presi sarà sufficiente rubare la coda. Per essere liberati, il compagno dovrà portargliene una nuova.

## **I MISTERI DELL'EQUATORE**

**Età:** 11-13 anni

**Spazi:** campi aperti o chiusi, deve esserci abbastanza spazio perché i gruppi possano girare senza interferire tra di loro e svolgere le prove.

### **Materiali:**

- Un foglio per squadra da compilare con le domande "Chi?", "Perché?"
- Penne
- "Zuppa" di terra
- Vassoio e tutto il necessario per preparare una tavola degna di una cena di gala
- Fogli di brutta

**Scopo:** Scoprire chi è l'assassino e qual è il movente.

**Preparazione:** Sarebbe bello che ogni personaggio arrivasse vestito con un'adeguata caratterizzazione per fare entrare meglio i ragazzi nell'atmosfera del gioco:

*terzo giorno*



**PERSONAGGI:**

- Presentatore
- Chef Maxime
- Katarina Sbilenca (ballerina russa)
- William Riggs (ambasciatore)
- Al Lhat (produttore saudita di cioccolato)
- Sir Bish (nobile inglese)
- Liupka Sbatilova (cuoca bulgara)
- TsingTsing Hu (esperta di arti marziali)
- Rosaria Belfiore (cameriera siculo-americana)
- Ispettore Smith

**Svolgimento:**

Il presentatore introduce:

*Siamo alla settima Conferenza Nazionale dell'Equatore per decidere delle nuove linee guida per la salvaguardia della Terra e delle Acque, ovvero una riunione di politici, cuochi e vari esperti per capire come sarà la cucina sostenibile del futuro.*

**Scenetta:**

La serata è rumorosa, sono tutti vestiti bene, musica da sala di sottofondo.

Rosaria Belfiore gira tra gli ospiti offrendo a tutti una coppa di champagne. A un certo punto Chef Maxime si accascia a terra morto tra lo stupore e le grida dei presenti.

I personaggi si disperdono nei campi da gioco o nel salone o nel luogo prescelto.

Il presentatore spiega ai ragazzi che dovranno interrogare i vari testimoni, ma prima ogni personaggio chiederà loro di superare una prova per guadagnare la loro fiducia e porgli le proprie domande.

Dopodiché a ogni squadra verrà consegnata una busta con il foglio con le domande "Chi?" e "Perché?" e una penna.

Si spiega alle squadre che dovranno compilare il foglio quando pensano di aver trovato la soluzione. Poi dovranno rimettere il foglio nella busta e consegnarlo al presentatore che darà punti extra anche in base all'ordine di consegna.

**SCHEDE DEI PERSONAGGI**

Ispettore Smith: è giunto immediatamente sulla scena del delitto.

Gli indizi che rivela sono:

- Maxime è stato ucciso dal veleno di crotalo di Sir Bish
- Ci vuole molto coraggio per raccogliere il veleno di un crotalo
- Maxime era una spia e aveva venduto segreti dei sauditi ai russi

terzo giorno



- Rosaria Belfiore è stata arrestata per omicidio: sono infatti noti da tempo i suoi legami con la mafia e in particolare con la famiglia Zuzzurro (il cui boss è il famoso latitante Cammine Zuzzurro)
- In confidenza l'ispettore rivela che ha il sospetto che molti dei presenti siano spie.

22

Prova: abbinare almeno 8 investigatori famosi (anche se non famosi come lui) alle proprie serie tv/libri/film.

Chef Maxime: è l'assassinato. Famoso cuoco francese, è l'autore di una zuppa particolare che rispetta e si amalgama sia con l'acqua che con la terra detta "Soupe Maxime" e che gli è valsa numerosi riconoscimenti internazionali. È arrogante e molto pieno di sé.. È anche un po' spia, infatti ha venduto segreti militari sauditi ai russi tramite la sua amante Katarina Sbilenca.

William Riggs: ambasciatore statunitense, padrone di casa nella sua villa all'Equatore. È pettengolo e invadente.. Come ogni ambasciatore che si rispetti fa parte della CIA e ha scoperto che Maxime si è venduto ai russi. Ovviamente però non può ucciderlo, primo, perché scatenerrebbe un incidente diplomatico con la Francia, secondo, perché sarebbe troppo scontato farlo in casa propria.

Prova: non c'è ma lui potrà rispondere alle domande solo in inglese, starà ai ragazzi trovare un modo per capirlo e per farsi capire.

Al Lhat: famoso produttore saudita di cioccolato vegano composto da specie botaniche marittime. In realtà dietro la sua apparenza da grasso e pacifico imprenditore si nasconde un astutissimo agente segreto, giunto dal Medio Oriente all'Equatore per controllare Chef Maxime. Tuttavia non lo ucciderebbe mai in quanto lui e il francese sono soci nella produzione della famosissima barretta di cioccolato al muschio ripieno di molluschi.

Prova: la squadra deve impersonare nel miglior modo possibile la pubblicità della Novi ("Svizzeri? No, Novi!"). Solo quando sarà pienamente soddisfatto della pubblicità della concorrenza i gruppi potranno porgli le domande.

Sir Bish: tipico nobile inglese, ha una vera e propria passione per i rettili tanto che non si separa mai dalla sua collezione, che porta sempre con sé anche nei suoi viaggi. In particolare ha una gabbietta dove tiene un pericolosissimo crotalo, il cui veleno in una coppa di champagne ha ucciso lo Chef. A parte il tradizionale odio tra inglesi e francesi non ha alcun valido motivo per uccidere il cuoco.

Prova: la squadra dovrà dire se i seguenti serpenti sono velenosi o no. Per ogni risposta indovinata, guadagneranno 30 secondi perché l'inglese risponda alle loro domande.

- Mangiatore di uova - no
- Vipera del Gabon - si
- Crotalo nero e verde - si
- Pitone corto - no

*terzo giorno*



- Anaconda - no
- Ancistrodonte della Malesia - si
- Serpente volante - no
- Rafiofide punteggiato - no
- Colubro di Esculapio - no
- Cobra reale - si
- Aspide - si
- Boa constrictor - no

Katarina Sbilenca: ballerina russa del grande teatro sperimentale di Mosca è all'equatore per fare ricerche sulle danze tradizionali degli indigeni. In realtà anche lei è una spia e ottiene informazioni tramite l'amante Maxime ma non lo ucciderebbe mai: ne è troppo innamorata.

Prova: per rispondere a una domanda tutta la squadra dovrà eseguire un passo di danza da lei proposto, ma solo se lo eseguiranno tutti insieme verrà ritenuta valida la prova. Attenzione: ogni domanda richiede un passo di danza diverso.

Liupka Sbatilova: sospettosa di tutto e di tutti sembra una spia ma in realtà è una cuoca bulgara che ha inventato la cucina acquabilmente sostenibile tra cui una zuppa poi copiata da Chef Maxime e da lui resa celebre. (=> è lei che uccide Maxime per invidia con il veleno di crotalo)

Prova: far indovinare ai ragazzi gli "ingredienti" di una zuppa (meglio produrla con terra, rametti, sabbia, ecc.. non con il cibo). Ogni ingrediente indovinato darà poi diritto a 30 secondi per fare le domande.

TsingTsing Hu: esperta di arti marziali degli indigeni dell'Equatore ha passato anni nella giungla ad allenarsi con le tigri selvagge. Essendo una donna molto atletica ed attraente viene corteggiata per tutta la sera dalle avanches di Riggs e Maxime. Anche se molto seccata e desiderosa di fare qualcosa non avrebbe mai ucciso lo chef con il veleno di un crotalo, lei che ha affrontato le tigri ed è così piena di coraggio.

Prova: dovendo lei compilare il Giornalino del piccolo esploratore, propone a ogni gruppo delle storie intricatissime di cui dovranno inventare un finale pieno di coraggio. Solo allora potranno fare le domande.

Rosaria Belfiore: cameriera siculo-americana, ha legami con la mafia ed è la maggiore indiziata (essendo stata lei a servire i bicchieri) ma non è stata lei perché non aveva nessun motivo per volere morto Maxime.

Prova: i membri della squadra devono portare a staffetta su un vassoio tutto l'occorrente per preparare un tavolo e poi apparecchiare con tanto di bicchiere con i fiori: non deve mancare il bon ton!





## RITORNO ALLE ORIGINI

Età: 7-9 anni

24

**Spazi:** campo da gioco diviso a metà con l'attenzione di avere un piccolo luogo per nascondersi

**Materiali:** foglietti "goccia", foglietti "roccia", due recipienti decorati secondo ambientazione.

**Scopo:** riuscire a portare il foglietto nascosto della propria fazione (foglio goccia, foglio roccia) nella propria casa (il mare, la montagna).

**Preparazione:** Si inizia raccontando ai bambini che all'origine di tutto la terra e l'acqua erano una cosa sola: era tutto mischiato, tutto confuso. Poi Dio, il Terzo Giorno, decise di dividere la terra dall'acqua. Così separò i due elementi e vide che era cosa buona. Allo stesso modo adesso dovranno riuscire a portare il proprio elemento all'origine, senza mischiarli. Dividere i giocatori in 2 squadre: la squadra *Acqua* e la squadra *Terra*. Posizionare ad una estremità del campo i due recipienti "origini" (*Mare* e *Montagna*), curati da due animatori.

### Svolgimento:


Inizia la squadra *Acqua* che si nasconde in uno spazio riparato alla vista della squadra avversaria e a ogni bambino viene consegnato un foglietto goccia che dovrà consegnare nel recipiente *Mare*. Per fare ciò dovrà nascondere con cura in un indumento a scelta tra quelli indicati dagli animatori. (es. la visiera del cappellino, l'etichetta della maglietta, la calza destra... ovviamente saranno esclusi gli indumenti intimi pena squalifica e declassamento dei punti). Una volta che tutti i bambini sono pronti si ritorna in campo dove c'è la squadra *Terra* ad aspettarli.

Oltrepassata la metà del campo per tornare alla propria origine i bambini della squadra *Acqua* potranno essere presi dalla squadra *Terra*. Nel momento in cui un membro della squadra *Terra* (difesa) prende uno della squadra *Acqua* (attacco) i due giocatori si fermano e quello della squadra *Terra* potrà fare 2 domande all'altro su dov'è nascosto il foglietto a cui si potrà rispondere solo sì/no (es. è nella visiera del cappello? No. è nell'etichetta del cappello? Sì). Se il membro *Terra* non indovina, il membro *Acqua* è libero di passare e tornare alla propria origine. Se il membro *Terra* indovina, il membro *Acqua* dovrà consegnargli il proprio foglietto che verrà "assorbito" e potrà essere depositato nel recipiente *Montagna*.

Se il foglietto viene "assorbito" il bambino della squadra *Acqua* dovrà ritornare dal proprio animatore che gli consegnerà un altro foglietto da nascondere e così via. Tutti continuano a giocare per tutta la durata della manche.

Questo succederà per un numero stabilito di minuti (es. 10) in cui i bambini dovranno riuscire a riempire i propri recipienti di più foglietti possibili poi verrà chiamato il cambio e toccherà alla squadra *Terra* nascondere i propri foglietti.

terzo giorno





Siccome le domande tra i bambini si ripeteranno più volte e in contemporanea è bene fare leva sull'onestà di ogni bambino e che ci siano un certo numero di animatori che passano tra le varie "interviste" per controllare che tutti rispettino le regole.

**Varianti per età:** è un gioco adatto ai bambini delle prime classi delle elementari, tuttavia si può decidere di renderlo più difficile, introducendo varianti nella modalità di spostamento: ad esempio si possono fare delle manche saltando a rana, correndo a 4 zampe, come i canguri...

25

**Varianti per il chiuso:** Lo stesso gioco si può riproporre al chiuso, stando ovviamente attenti ad adattare i campi da gioco per la versione interna.

## RIVISITAZIONI

### NELLE FORESTE SELVAGGE

**Gioco:** A stand

**Ambientazione:** Un gruppo di esploratori deve prepararsi ad affrontare il viaggio nella foresta pluviale. Per farlo, ognuno di loro dovrà recuperare tutti gli oggetti necessari all'esplorazione da portare con sé nel proprio zaino, grazie all'aiuto degli Indigeni, che conoscono la foresta meglio di chiunque altro.

**Prove:**

-“Amo da pesca”: mettere tanti tappi di sughero (pesci) in una piccola piscina di acqua e i bambini devono cercare di recuperare più tappi possibili da bendati.

-“Bear Grilled - Supera il selvaggio”: creare un piccolo percorso in cui si debba strisciare per terra, saltare degli ostacoli

-“Riconosci la pianta velenosa”: si fanno annusare/toccare diverse piante, foglie, fiori ecc.. e far indovinare ai ragazzi che piante sono

**Oggetti:**

Ad ogni bambino può essere consegnato un foglietto con su scritto “Lo zaino dell'esploratore” (magari può essere proprio un foglio a forma di zaino), con l'elenco degli oggetti necessari a riempirlo

*terzo giorno*





### Animatori:

Gli animatori saranno gli Indigeni, che aiutano gli esploratori (bambini) a recuperare gli oggetti che servono. Possono vestirsi di verde scuro, fare dei gonnellini con attaccate delle strisce di carta crespa verde e marrone, fare delle righe sulle guance, disegni (tipo quelli dei Maori) sulle braccia. Si possono anche costruire delle lance indigene con un manico di scopa e una punta di cartone grigio.

26

## ALLE ESTREMITÀ DELLA TERRA

**Gioco:** Scalpo

**Storia/vicenda/ambientazione generale:** Degli abili esploratori vengono ingaggiati per scoprire le parti più recondite del pianeta Terra. Nessuno sa cosa li aspetterà. Nel frattempo si esercitano a riconoscere le parti più estreme e a saper muoversi proprio lì, dove nessuno si avventurerebbe!

**Svolgimento:**

Ogni squadra gioca contro le altre tre. Tutti sono muniti di scalpo. Ogni scalpo ha un punteggio in base all'ambiente che rappresenta, più l'ambiente è estremo e più vale punti. (es. la barriera corallina 1000 punti, bagnasciuga 10 punti, monte Everest 1000 punti, la bassa padana 10 punti). Ogni bambino deve sfidare i suoi avversari ma in base allo scalpo che possiede chi propone la sfida, la sfida stessa sarà diversa. Più è alto il punteggio dello scalpo più la sfida sarà difficile. (es. scalpo da 100 punti, ci si sfida saltellando su un piede. Scalpo da 10 punti, ci si sfida normalmente. Scalpo da 1000 punti si può rubare lo scalpo solo utilizzando la bocca... e così via). Vince chi alla fine del tempo ha conquistato più scalpi di punteggi elevati.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** I bambini sono esploratori, le squadre possono essere le diverse società di esplorazione, o i diversi capi esploratori che ingaggiano i ragazzi.

**Regole aggiuntive:** Il gioco può essere seguito da una spiegazione veloce degli ambienti che sono stati utilizzati.

**Costruzione materiali:** Ogni squadra potrebbe prodursi i suoi "scalpi-ambienti estremi" in base alle sue conoscenze e in base ad una strategia!

## DAL SEME AL FRUTTO

**Gioco:** Staffetta

**Svolgimento:** Il gioco è una staffetta incrociata, per cui i giocatori di ogni squadra dovranno compiere un percorso a ostacoli da un angolo del campo a quello opposto.

Nell'angolo di partenza del percorso ci sarà un catino che man mano che la staffetta procede dovrà essere riempito d'acqua. I giocatori otterranno l'acqua per riempirlo compiendo il percorso in

*terzo giorno*





diagonale fino all'angolo opposto del campo: lì troveranno bicchieri bucati sul fondo e riempiti d'acqua, che dovranno riportare all'angolo di base rifacendo il percorso nella direzione opposta. Ogni giocatore può trasportare un bicchiere d'acqua alla volta.

All'inizio del gioco tutti i giocatori sono "germogli": per ogni bicchiere d'acqua che il singolo giocatore riesce a riportare in base, il germoglio passa ad uno stadio successivo del ciclo di vita: germoglio – albero – fiore – frutto. Alla fine della manche e poi del gioco, vince la squadra che avrà più frutti, se c'è parità di frutti vince chi ha più fiori, a parità di fiori vince chi ha più alberi, ecc.

In questo modo non vince la squadra in cui tutti i giocatori avranno completato il percorso una volta, ma la gara va avanti fino alla fine del tempo a disposizione.

**Personaggi:** tutti i giocatori partono dallo stadio di germogli, poi via via che il procede il gioco si differenziano in alberi, fiori e frutti.

### Regole/varianti

I giocatori partiranno dall'angolo base con in mano un cartoncino-germoglio. Se completeranno il percorso con successo, dopo aver rovesciato l'acqua nel catino, un arbitro consegnerà loro il cartoncino corrispondente allo stadio successivo e si riprenderà quello relativo allo stadio appena superato. Ogni volta che il giocatore arriva allo stadio di "frutto" il cartoncino-frutto verrà messo da parte dall'arbitro per il conteggio finale dei punti.

A fine manche tutti i cartoncini che i giocatori hanno in mano vengono ritirati nel caso servisse considerarli per il conteggio finale dei punti. Il giocatore può trasportare al campo base un solo bicchiere d'acqua alla volta. Se eventualmente un giocatore riesce a completare tutti gli stadi del ciclo di vita, riparte dal germoglio.

Poiché il percorso è incrociato, i percorsi delle due squadre si incrociano a metà campo. Si può delimitare qui un'area ristretta, in cui nel caso i giocatori delle due squadre dovessero trovarsi nello stesso momento, un giocatore può rubare all'avversario il bicchiere d'acqua, toccandogli per primo il polpaccio, stile "ce l'hai". Il primo che tocca il polpaccio dell'avversario può tornare alla propria base con entrambi i bicchieri d'acqua, accelerando così la propria crescita da germoglio a frutto. → 2 x (1 bicchiere d'acqua = passaggio allo stadio di sviluppo successivo)

Nel caso un giocatore volesse provare a portare in base 2 bicchieri d'acqua in una volta sola, dovrà riuscire a completare il percorso A/R in un tempo limite deciso dagli arbitri in base a lunghezza del campo e difficoltà del percorso. Se fallisce perderà entrambi i bicchieri

### Materiali / ambientazione

- Materiale per i 2 percorsi a ostacoli: sedie, birilli, cinesini, cerchi, ecc.
- Per ogni squadra:
  - Un catino in cui rovesciare l'acqua e da posizionare all'angolo di base
  - Bicchieri di plastica bucati sul fondo e riempiti di volta in volta da un arbitro
- Materiale per delimitare eventualmente l'area centrale del campo, dove si incrociano i percorsi delle due squadre
- Cartoncini per entrambe le squadre e per ogni giocatore dei vari stadi, germoglio, albero, fiore e frutto.

*terzo giorno*





# quarto giorno

28

*La quarta giornata della creazione ci invita ad alzare il naso all'insù per ammirare le bellezze del firmamento: il sole e le stelle che brillano e la luna che riflette la luce che la colpisce. La relazione tra questi astri è determinata dalla loro luminosità e lontananza dalla terra, ma richiama soprattutto storie epiche, navigatori che si orientavano con le stelle e galassie che si scontrano nelle spettacolari battaglie nell'universo. Un'altra caratteristica di questi elementi è che sono gli esclusivi punti di riferimento nell'immensità dell'universo, e ne determinano le distanze e la conoscenza di questi ambienti totalmente inesplorati, che ci fanno sentire piccoli piccoli.*

## LE NUOVE IDEE

### LA BATTAGLIA DELLE GALASSIE

**Età:** tutte le età

**Spazi:** sia interni che esterni

**Materiali:** Carte stella (una per giocatore), palloni, corde, pennarelli, materiale vario

**Scopo:** Far guadagnare più punti galassia alla propria squadra.


**Preparazione:** Creare e stampare le carte stella e i punti galassia, ogni animatore deve pensare e preparare un piccolo stand gioco così da avere tanti mini giochi quanti animatori sono presenti in oratorio. È possibile chiedere aiuto ai ragazzi di terza media per inventare e tenere alcuni dei giochi.

**Svolgimento:** Per poter guadagnare i punti galassia, ogni ragazzo dovrà ingaggiare uno scontro frontale 1 a 1 con un ragazzo delle squadre avversarie. Ogni scontro frontale dovrà essere fatto in presenza di un animatore il quale consegnerà al vincitore il punto galassia.

Come si svolge lo scontro frontale: ad ogni ragazzo sarà assegnata una stella del firmamento riportante tre caratteristiche di quella stella

- Valore Luminosità
- Valore densità
- Valore dimensione

quarto giorno







Ogni singolo valore ha un peso che varia da 1 a 6. Uno dei due giocatori sceglierà il valore su cui scontrarsi: chi ha il valore maggiore vince. **ATTENZIONE:** il valore 1 perde contro tutti i numeri maggiori ad eccezione del numero 6 il quale pur vincendo sempre, perde contro l'1.

Per poter arrivare ad allo scontro frontale i due avversari dovranno prima giocare un mini gioco stand. Il vincitore del gioco avrà la possibilità di scegliere il valore (Luminosità Densità o Dimensione) su cui scontrarsi.

Alcuni esempi di mini gioco stand:

1. Battaglia dei Galli (Il giocatore accovacciato e tendendo le mani dell'avversario deve farlo cadere o farlo uscire dalla zona di gioco)
2. Braccio di ferro
3. Matematica Flash (Quiz su operazioni matematiche elementari)
4. Salto con la corda
5. Prendi il Pollicce
6. Salto in lungo
7. Mora cinese
8. Biglie
9. Origami flash

Costruire più barche possibili con i fogli di giornale

**Da preparare:**

Le carte stella con immagine e i poteri della stella (stile carte di pokemon). Un foglio A4 per i punti galassia così da poterli stampare e ritagliare

## COMPONI IL FIRMAMENTO

**Eta':** Tutte le età

**Spazi:** campo da calcio o campo grande

**Materiali:**

- Tanti cartoncini e un pennarello
- 4 Cesti
- Fischiello e megafono

**Preparazione:**

Preparare i cartoncini con scritto le seguenti parole SOLE – LUNA - STELLE

Preparare PER SQUADRA: NR. 1 cartoncino con la scritta SOLE – NR. 1 cartoncino con la scritta LUNA - Nr. 15 cartoncini con la scritta STELLE

Dietro ai cartoncini con le parole scrivere un punteggio:

per SOLE pt 50 – per LUNA pt 30 – per STELLE pt 10 ciascuna

Riempire un cesto per squadra con i cartoncini-parole che serviranno per completare il firmamento.





Dividere il campo da gioco in due e assegnare a ciascuna squadra la propria area.

Posizionare un cesto pieno e uno vuoto in entrambe le porte da calcio.

I ragazzi saranno posizionati nella propria metà campo ad eccezione dell'area piccola della porta dove vi si trovano i cesti.

30

### **Svolgimento:**

Al fischio dell'arbitro i ragazzi devono correre nel campo avversario, entrare nella porta da calcio e prendere dal cesto i cartoncini-parole. Ogni ragazzo che riesce a raggiungere il cesto pieno può prendere un solo cartoncino alla volta e cercare di tornare nella propria metà campo per depositare il cartoncino nel cesto vuoto della propria squadra che è stato depositato nella porta. Se si va nel campo avversario e si viene toccati, bisogna rimanere fermi in quel punto fino a quando un compagno di gioco viene a liberare quelli "presi" (toccandoli). Si possono fare le catene umane per liberarsi.

Nell'area piccola della porta non si può essere presi. Una volta entrati nell'area piccola per prendere un cartoncino dal cesto non ci si può fermare per più di un minuto. Anche quando si entra per depositare il cartoncino nel cesto della squadra poi dopo un minuto si è obbligati ad uscire.

Vince la squadra che riesce a recuperare per prima tutti i cartoncini e a completare quindi il firmamento. Fare durare ogni manche per un massimo di 20 minuti. Finito il tempo se non sono stati recuperati tutti i cartoncini si provvederà a conteggiare i punti scritti dietro i cartoncini depositati nel proprio cesto. Fondamentale per i ragazzi sarà recuperare il Sole e la Luna perché hanno i punteggi più alti.

**Varianti per il chiuso:** Questo gioco si può effettuare anche in uno spazio chiuso. Se eventualmente lo spazio è troppo piccolo fare più manche (da 10 minuti) alternando per esempio maschi e femmine oppure per fasce elementari e medie

## RIVISITAZIONI

### SOLE-LUNA-STELLE

**Storia/ambientazione generale:** Nel planetario di Milano qualche buontempone ha staccato tutte le stelle delle varie costellazioni dal soffitto e le ha mischiate. Si mettono quindi al lavoro due team di astrologi, il Team Sole e il Team Luna, per risolvere la situazione il prima possibile.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** i due Team, contraddistinti da un piccolo sole / luna attaccati sulla maglietta (a mo' di distintivo) devono ricostruire in ogni manche una costellazione diversa. Il primo giocatore arriverà nella propria zona franca nel campo avversario e pescherà alla cieca da un cesto un obiettivo, ovvero quale costellazione dovranno ricostruire. Dunque è anche un gioco di fortuna, poiché le costellazioni hanno diverso numero di stelle. Da quel momento dovranno quindi uno alla volta portare alla loro base una stella, finché la costellazione assegnata non sarà completa.

**Regole aggiuntive:** Esempi di missioni: Orsa maggiore (7 stelle), Cassiopea (5 stelle) ecc.. Le stelle riportate in base potrebbero essere attaccate ad un cartellone con il disegno della

*quarto giorno*





costellazione posto a fondo campo, così che sia visibile a tutti il progresso del Team. Si possono aggiungere dei punti bonus per il completamento delle missioni in base alla difficoltà e al numero di stelle che le compongono (così da non penalizzare eccessivamente gli sfortunati).

Inoltre si potrebbe creare una manche finale bonus, che valga n. punti (una somma sostanziosa ma non tale da rendere vano il bottino ottenuto fino a quel momento), in cui la missione per i due team sia di recuperare il più velocemente possibile il simbolo della propria squadra (Sole/Luna)

31

**Costruzione materiali:** Le stelle possono essere fatte di cartoncino e ricoperte con la carta stagnola

## ALLA RICERCA DELLE LUCI PERDUTE

**Ambientazione:** È la notte di San Lorenzo, ma insieme alle stelle cadenti sono caduti anche la Luna, il Sole e le altre Stelle. Il cielo è completamente nero. Bisogna cercare di recuperare tutte queste fonti di luce, ma per farlo, bisogna affrontare la notte buia e convincerli che abbiamo bisogno di loro.

### Prove:

- percorso da fare bendati, come ad affrontare la notte buia, per raggiungere il punto in cui si trova una costellazione
- giocare a “1-2-3 stella” per recuperare un’altra stella che si è nascosta
- giocare a “sacco pieno-sacco mezzo-sacco vuoto” ma invece di dire così, l’animatore dirà “luna piena-luna mezza-luna vuota”, per recuperare la Luna
- “ricostruisci il sole”: prendere alcune fotografie del sole in diversi momenti della giornata e tagliarle a pezzetti come un puzzle, i bambini dovranno ricostruirla nel minore tempo possibile

### Oggetti:

Ad ogni bambino può essere distribuito un bigliettino su cui stampare le immagini stilizzate di sole, luna, stelle varie, da barrare una volta recuperate, oppure

Ogni bambino ha una busta “raccolgi luci” dentro cui mettere dei quadratini consegnati ad ogni stand con su disegnate le stelle/il sole/la luna.

### Ambientazione:

Gli animatori saranno i “Guardiani” di ogni costellazione/del sole /della luna. Possono fare una corona con una striscia di cartone da mettere attorno alla testa e a cui attaccare sulla fronte un altro disegno delle stelle/luna/sole; ognuno può indossare un mantello fatto con un telo di qualsiasi colore.





## TEMPESTA SPAZIALE

32

**Storia/ vicenda/ ambientazione generale:** i giocatori sono astronauti che viaggiano liberi nello spazio di Galassoratorio. Vengono investiti da una tempesta spaziale e devono tentare di salvarsi in tutti i modi schivando i vari astri del cielo che li potrebbero colpire.

**Regole aggiuntive:** servono 3 palloni di misure diverse che avranno funzioni diverse. La palla più grande sarà il Sole e quando un giocatore viene preso con quella palla 3 persone della sua squadra dovranno andare in prigione; la seconda palla dovrà avere una misura intermedia e sarà la Luna, in questo caso se qualcuno viene preso solo due persone devono andare in prigione. Per ultimo abbiamo la palla più piccola, questa sarà la stella e funziona normalmente: una sola persona va in prigione. Lo stesso procedimento avviene quando i giocatori si devono liberare dalla prigione. Tipo se un a persona in prigione riesce a liberarsi con la palla sole allora saranno 3 persone ad uscire di prigione.

**Costruzione dei materiali:** sarebbe meglio se i palloni avessero colori diversi oltre che misure, tipo arancione per il Sole, blu per la Luna e giallo per la Stella. i giocatori che sono gli astronauti possono indossare la stella della missione che si può realizzare con del cartoncino rivestito di carta stagnola che poi i giocatori possono mettersi sul petto con del nastro adesivo.

## LA VELOCITÀ DELLA LUCE

**Storia/vicenda/ambientazione generale:** Le stelle continuano a cadere nel nostro cielo e anche il Sole e la Luna continuano il loro corso. Ma da poco sono arrivati i predoni della luce che rubano energia a tutti gli astri celesti che incontrano. Saranno in grado le nostre stelle di sconfiggerli?

### Svolgimento:

Si gioca animatori contro ragazzi, oppure squadra contro squadra. I ragazzi sono Stelle cadenti che trasportano la Luce (scalpi) da una parte all'altra del campo. Tra di loro ci sono anche la Luna e il Sole. In mezzo al campo ci sono i predoni di stelle che rubano la luce. L'obiettivo del gioco per chi trasporta luce è di portarne il più possibile da una parte all'altra del campo. Per chi sta in mezzo invece e di bloccare più astri possibili. (Gioco stile sparpiero). Se ai ragazzi viene tolto lo scalpo devono tornare indietro e riniziare a correre con uno scalpo nuovo. Se viene rubato lo scalpo Luna allora i maschi dovranno fermarsi immobili fino a che qualcuno non li tocchi e li liberi. Se viene rubato il Sole allora i ragazzi perdono e si avvia un'altra manche.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** Chi sta in centro al campo verrà identificato come predone, invece chi corre sarà stella cadente, sole o luna.

**Regole aggiuntive:** Il cambio delle squadre è benaccetto. Fare in modo che tutti sperimentino tutti i ruoli del gioco.

**Costruzione materiali:** Scalpi di diverso colore, misura e dimensione in base ai diversi ruoli.

*quarto giorno*





Ogni squadra si divide in due gruppi,

- Sole e raggi del sole, che agiscono nella fase giorno
- Luna, stelle e pianeti, che agiscono nella fase notte.

Il gioco consiste in un continuo alternarsi di fasi giorno e notte, ognuna delle quali dura 1 o 2 minuti.

33

In ogni fase, i personaggi che la caratterizzano dovranno compiere il percorso a ostacoli il più velocemente possibile. Ogni volta che avviene il cambio fase, i giocatori della fase appena terminata si siedono o comunque si spostano di lato e lasciano spazio ai propri compagni dell'altra fase.

Vince la squadra che riesce a far completare il percorso a ostacoli a tutti i suoi componenti (1 o 2 volte a seconda del tempo a disposizione) in meno giorni possibile (1 fase giorno+ 1 fase notte = 1 giorno)

### **Regole/variazioni**

Il tempo di durata delle fasi può essere variato in base alle esigenze di organizzazione del gioco e in base alle difficoltà che si possono aggiungere nel percorso

Tutte le variazioni varie sulla modalità con cui effettuare il percorso a ostacoli: su un piede solo, 2 alla volta in spalletta/ coi piedi legati, a carriola, ecc.

### **Materiali/ambientazioni**

Materiali a piacere per il percorso a ostacoli: sedie, birilli, cinesini, cerchi, ecc.

Per le ambientazioni si possono creare cartelloni/striscioni da esporre in alternanza giorno- notte

*quarto giorno*







# quinto giorno

34

*Dopo aver suddiviso il creato tra la terra, le acque e il firmamento, Dio inizia ad abitare questi spazi da diverse forme di vita. Il fatto che, nella narrazione della Genesi, venga lasciato grande spazio alla creazione degli animali indica l'importanza che noi dobbiamo attribuire a queste creature, che forse sono meno conosciute ma non meno affascinanti. Sarà importante giocare sulle differenze tra le diverse specie: come si spostano, come respirano? Di cosa si nutrono? Queste giornate potranno rappresentare una grande opportunità per imparare tanti piccoli/grandi aspetti anche attraverso video o foto che, inserite all'interno dei giochi, potranno essere utili per far scoprire ai bambini animali e specie sconosciuti!*

## LE NUOVE IDEE

### CHE ANIMALI!

**Età:** 8-10 anni

**Spazi:** campo in erba

**Materiali:** tessere, contenitore molto grande, tanti oggetti per un percorso (conetti, nastri, sedie,...)

**Scopo:** Creare il maggior numero di abbinamenti logici tra le tessere

**Preparazione:** Gli animatori preparano tanti percorsi quante sono le squadre. Ad esempio slalom tra i conetti, giro intorno all'ultimo conetto e passare sotto a un nastro teso tra due sedie. Gli animatori costruiscono anche tante tessere di tre tipologie: luoghi (città, foresta, savana, fattoria,...), animali (pantera, leone, gallina, cervo, uomo,...) e cibo (carne, pesce, erba,...). Su ogni tessera c'è scritto o anche disegnato un elemento diverso. Le tessere vengono messe all'interno di un contenitore molto grande alla fine dei percorsi.

**Svolgimento:** Le squadre giocano contemporaneamente. Prima del via la squadra sarà in fila indiana dietro la linea di partenza. Al via partirà il primo bambino che dovrà fare il percorso, raggiungere il contenitore, scegliere una tessera e ritornare indietro consegnando la tessera recuperata alla squadra. Una volta battuto il cinque potrà partire il secondo bambino. La squadra dovrà formare il maggior numero di gruppi di tre tessere appartenenti a tre categorie diverse e che sono legate tra loro tramite un ragionamento logico.

Esempi: gallina – fattoria – mais. Leone – savana - carne. Uomo - fattoria – mais. Uomo – savana – carne. Si noti che l'uomo può essere abbinato ad ogni luogo o cibo, a differenza degli animali.

quinto giorno





Il percorso può essere fatto in tanti modi diversi. Dopo ad esempio cinque minuti cambia la modalità in cui fare il percorso. Le modalità possono essere: serpente= fare tutto il percorso strisciando; gatto= fare tutto il percorso gattonando; uomo= fare tutto il percorso normalmente su due gambe.

**Varianti per età:** per i ragazzi di 11-12 anni si può rendere il percorso più difficile e introdurre altre modalità come quella della rana= saltare per tutto il percorso, uomo anziano= camminare appoggiando tre arti per terra. Si possono introdurre anche delle tessere con animali poco conosciuti.

**Varianti per il chiuso:** Se non si dispone di un spazio grande si può sostituire il percorso con un quiz sugli animali. Ogni squadra che risponde correttamente ha la possibilità di scegliere una tessera.

## SECONDO LA PROPRIA SPECIE

**Età:** 6-7 Anni

**Tipologia:** gioco per piccoli.

**Spazi:** Un campo di gioco grande sia interno (salone, palestra...) che esterno (campetto, cortile, prato...)

### **Materiali:**

- Cartoncini con immagini di animali in numero uguale per ogni specie e almeno nello stesso numero dei partecipanti.
- "Gettoni Vittoria" per segnalare i punti di ogni singolo partecipante. (un cartoncino, un bottone, una pedina...)

**Scopo:** Individuare gli altri giocatori appartenenti alla stessa specie.

**Preparazione:** Preparare delle immagini su dei cartoncini raffiguranti diverse specie di animali. Distribuire a ogni giocatore uno dei cartoncini, senza che lo faccia vedere agli altri. È importante che il numero di cartoncini in gioco sia lo stesso (più o meno) per ogni specie. Es – 5 cartoncini "Cane", 5 cartoncini "Leone", 5 cartoncini "Elefante", ecc..."

**Svolgimento:** al via i giocatori dovranno cercare gli altri membri della propria specie e radunarsi senza però poter parlare (e senza far vedere il proprio cartoncino!). Per individuarsi tra di loro i ragazzi potranno solo fare il verso dell'animale del loro cartoncino per provare a riconoscersi. La prima Specie che si raduna al completo vince. Si consegna un "gettone vittoria" ai componenti di quel gruppo e poi si ridistribuiscono i cartoncini con gli animali per fare partire il round successivo. Alla fine del gioco si assegneranno i punti ad ogni ragazzo in base ai "gettoni vittoria" ottenuti.





### Varianti:

- Animali difficili: preparare cartoncini con animali con versi sconosciuti o difficili (coccodrillo, cammello, balena...)
- Animali muti: oltre a non parlare non si possono neanche fare versi ma solo mimare l'animale per riconoscersi.
- Animali fantastici: si può fare un round con animali di fantasia (draghi, unicorni, folletti...)

36

## ANIMAL GO!

**Età:** 11 – 12 anni

**Spazi:** Tutto l'oratorio o un grande prato dove si possano trovare anche dei nascondigli

**Materiali:** foglietti di carta con scritto il nome della squadra, pennarelli (1 per animatore, tutti di colori diversi possibilmente), se non conosciuto mappa del luogo

**Scopo:** trovare il maggior numero di animali e trovare il Liocorno prima delle altre squadre.

**Preparazione:** Dividere i bambini in squadre da 10 giocatori (suddividere le squadre "classiche"). Per giocare serve anche un numero proporzionale di animatori, da dividere nei seguenti ruoli: animali, cacciatori, il Liocorno. Per esempio: ipotizzando di giocare con 12 squadre, occorrono: 18 animali, 4 cacciatori, 1 Liocorno. Ogni animatore deve scegliere un animale da interpretare e impararne il verso. Si possono usare animali comuni, esotici o anche di fantasia (ex. Beccaccino), purché siano riconoscibili. Il Liocorno deve essere ben nascosto e difficile da trovare, poiché da lui dipende la vittoria.

Ogni animale, per il conteggio finale, varrà 5 punti, il Liocorno 80 punti. Quando il Liocorno viene trovato si conclude il gioco e l'arbitro provvede a contare i punti e stilare la classifica.

**Svolgimento:** Al via del l'arbitro, ogni squadra partirà alla caccia degli animali, alcuni saranno facili da trovare, altri invece saranno un po' più nascosti. Se non fosse possibile nascondere gli animali, si possono introdurre delle piccole prove. Individuato un animale, la squadra chiederà all'animatore di far sentire il verso dell'animale, dopodiché ha tre tentativi per indovinare che animale è; se si indovina si ottiene la firma dell'animale, da riportare sul foglio della squadra, altrimenti si deve cambiare animale e più avanti si potrà ritentare. L'animale gioca con una squadra alla volta. Man mano che si ottengono le firme ci si avvicina al Liocorno.

Il Liocorno si può cercare solo dopo aver guadagnato 2/3 delle firme totali (nell'ipotesi iniziale le firme da guadagnare sono 12). Se non si vuole sforare un determinato tempo e nessuna delle squadre ha abbastanza firme, dopo ¾ del tempo a disposizione, tutti possono cercare il Liocorno. Oltre agli animali, ci saranno anche i cacciatori, che gireranno per il campo senza segni distintivi che li differenzino troppo dagli animali. Il loro compito sarà togliere le firme guadagnate dalle squadre.

*quinto giorno*





Per catturare le squadre il cacciatore dovrà prendere uno dei componenti. Non è valido prendere mentre una squadra sta giocando con un animale. Il cacciatore può togliere da 1 a 3 firme, più si va' avanti nel gioco meno firme è consigliabile togliere per poter dare la possibilità alle squadre di cercare il Liocorno.

**Varianti per il chiuso:** nascondere solo il Liocorno e introdurre prove per tutti gli animali.

37

## ANIMAL PURSUIT

**Età:** 11-12

**Spazi:** gioco pensato per il chiuso, vanno bene tutti gli spazi

**Materiali:** cartellone con disegnato il tabellone, dado, pedine [dischetti di cartoncino divisi in 6 spicchi colorabili], materiale vario che serve per l'esecuzione delle prove pensate.

**Scopo:** Raggiungere l'esagono centrale e rispondere alla domanda finale.

### Preparazione

- realizzare un cartellone con il tabellone di trivial pursuit mantenendo i 6 colori originali che però saranno assegnate a categorie diverse forza (azzurro), intelligenza (rosa), velocità (giallo), abilità (marrone), creatività (verde), bonus [la squadra scegli tra una delle altre categorie](arancione), ed ad ogni casella assegnare un animale che si contraddistingue per quella determinata caratteristica **forza** [orso, gorilla, leone, toro, elefante] **velocità** [aquila, ghepardo, gazzella, cavallo, roadrunner(bipbip)] **intelligenza** [scimmia, delfino, maiali, topi, cani] **creatività** [castoro, formiche, talpe, picchi, pavone] **abilità** [pesci, uccelli, giraffe, cervi, farfalle] **bonus** [altri animali che non avete inserito]
- Preparare gli starter kit per ogni squadra composti da:
  - segnalini a forma di cerchio con del cartoncino diviso in 6 spicchi da colorare nei 6 colori
  - Pennarelli dei 6 colori sopra indicati per colorare gli spicchi
- Preparare il dado per giocare al centro del campo ben visibile da tutti (meglio se un dado grande in spugna o cartone)
- Preparare un elenco con tutte le prove da sostenere (10/15 per categoria) le prove devono attenersi alla categoria, velocità (fare determinate cose in un tempo prestabilito) forza (far sollevare, spostare, lanciare oggetti) intelligenza (quiz e rompicapo) creatività (far creare, dipingere disegnare) abilità (saltare la corda, attività sportive varie come fare canestro goal palleggiare)
- Preparare tutto il materiale che occorre per le prove pensate
- Le squadre si posizionano sedute in diversi angoli del campo.

quinto giorno





## Svolgimento

A ogni squadra viene consegnato lo starter. Ogni squadra posiziona il proprio segnalino a forma di cerchio nella casella centrale (di forma esagonale) e si decide chi inizia.

38

La squadra che inizia per prima lancia il dado e muove il proprio segnaposto a partire dall'esagono centrale in qualsiasi direzione per tante caselle quanti sono i punti ottenuti con il lancio del dado. Altrettanto faranno tutte le altre squadre a turno, una dopo l'altra.

Ogni volta che la squadra pone il proprio segnaposto su una casella (sia essa una casella finale di categoria o una semplice casella) egli dovrà sostenere una prova della categoria segnata nella casella.

Quando la squadra riesce a raggiungere una casella finale di categoria e a superare la prova correttamente, può colorare uno spicchio del proprio segnalino del colore relativo alla categoria stessa.

Se la squadra non supera la prova relativa a una casella finale non colorerà lo spicchio del colore di quella categoria, quindi per conquistare quella categoria dovrà ritornare nella casella nei lanci successivi.

La squadra che termina con il segnaposto in una delle 12 caselle dove sono raffigurati i dadi ha diritto ad un altro lancio senza dover rispondere ad una domanda.

Quando la squadra termina nell'esagono centrale prima che abbia potuto ottenere i sei spicchi colorati corrispondenti alle sei categorie, l'esagono centrale è considerato una casella arancione la squadra può scegliere di sostenere una prova di un'altra categoria di suo gradimento per proseguire il gioco.

Più segnaposti possono trovarsi sulla stessa casella.

## Come si vince

Quando la squadra ha tutti e sei gli spicchi colorati può iniziare a muovere il proprio segnaposto verso l'esagono centrale che ora ha la funzione di "prova finale" per tentare di vincere la partita. Arrivata al centro, sceglie la categoria della prova finale.

Se la squadra supera correttamente la prova vince la partita. Altrimenti dovrà lanciare il dado per allontanarsi dal centro e nel turno successivo tentare di rientrare nell'esagono.

**Varianti per età:** adattare le prove in base ai ragazzi che si hanno, semplificandone al diminuire dell'età

*quinto giorno*





## TUTTI I PESCI NELLA RETE

**Eta':** tutti

**Spazi:** campo da gioco all'aperto o ambiente al chiuso

**Materiali:**

- 120 pesci di carta (30 per squadra)
- Tante cannuce (una per ragazzo)
- 4 reti o cesti (per squadra)
- 4 scatole o contenitori (una per squadra)
- 4 tavoli grandi

39

### **Preparazione:**

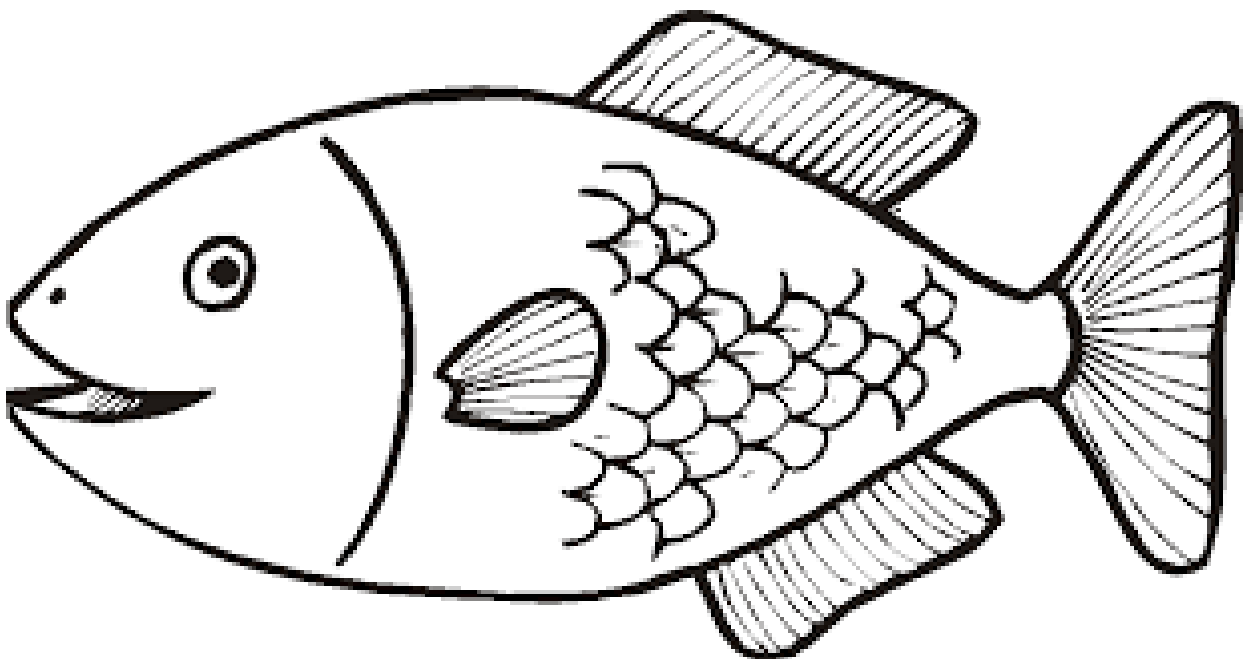
Preparare I Pesci di carta: fotocopiare e ritagliare l'immagine sotto in modo da avere 120 pesci  
Mettere 30 pesciolini per squadra nelle scatole o contenitori.

Disporre i tavoli di fronte ai ragazzi che si metteranno in fila indiana con la cannuccia in mano  
In fondo ai tavoli sistemare le reti o i cesti.

### **Svolgimento:**

Al fischio dell'arbitro parte un giocatore per volta e correrà verso il tavolo. Prenderà dalla scatola un pesce lo posizionerà sul tavolo e soffiando nella cannuccia cercherà di spingere il pesce in fondo al tavolo per farlo cadere nella rete o cesto. Se il pesce gli cade dal tavolo per terra, mentre soffia per spostarlo, lo raccoglierà e ricomincerà da capo. Una volta fatto cadere il pesce nella rete tornerà al posto e farà partire il ragazzo successivo che ripeterà le stesse operazioni. Vince la squadra che in 10 minuti riesce a mettere nella rete più pesci.

**Varianti per il chiuso:** Questo gioco si può effettuare anche in uno spazio chiuso.





# RIVISITAZIONI

40

## FBI MISSIONE IN GIARDINO

**Storia/ vicenda/ ambientazione generale:** Il mondo dei volatili si è deciso a sfidare gli insetti dei prati. Nel giardino di una villetta di un piccolo paese della provincia di Miloratorio, quelli che sembravano degli innocui passerotti sono pronti a fronteggiare le apparentemente tranquille cavallette dell'erba. Chi avrà la meglio?

**Ruolo dei personaggi/ oggetti:** una squadra sarà la squadra degli uccelli mentre l'altra la squadra delle cavallette, la rete da pallavolo è ciò che divide questi due mondi così diversi. il pallone è una palla di terra e legnetti che gli animali hanno creato per sfidarsi

**Regole aggiuntive:** si gioca in un campo da pallavolo. I giocatori devono lanciare la palla sempre sopra la rete, l'unico caso in cui possono lanciairla sotto la rete è quando vogliono mandarla direttamente in prigione. Devono inoltre stare molto attenti perché se lanciando la palla al di sopra della rete e questa finisce in prigione, anche loro dovranno andarci. Se la palla finisce fuori campo saranno i giocatori in prigione a recuperarla a seconda della metà campo in cui è uscita.

**Costruzione materiali:** le cavallette indosseranno le antenne che possono essere costruite con un pezzo di stoffa su cui incollare con la colla a caldo due cannuce verdi, questa si può poi legare come una bandana. Gli uccelli avranno il becco, realizzato con un semplice bicchiere giallo o arancione bucato sui due lati e che si legherà con uno spago all'altezza del naso. La palla di legnetti può essere un pallone ricoperto di fogli di giornale e scotch carta.

## ANIMALI IN FUGA

**Storia/ambientazione generale:** in uno zoo, ad un tratto tutte le gabbie di sono aperte, tutti gli animali sono usciti e ora vagano per la città. In ogni squadra i componenti si dividono fra animali, che dovranno andare in avanscoperta nel territorio avversario per guadagnarsi la libertà, e guardiani dello zoo, i quali invece dovranno rimanere difesa della città, catturando tutti gli animali avversari che cercassero di scappare.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** In ogni squadra, i guardiani saranno contraddistinti dal cappello (o bandana) del colore della propria squadra. Nella "tana" di ogni squadra ci sarà una bandiera con lo stemma della squadra che, se riportata nel proprio territorio, ridarà la libertà a tutti gli animali della squadra.

**Regole aggiuntive:** si può creare una variante in cui gli animali che tornano alla loro base hanno un corridoio abbastanza largo in cui i guardiani dell'altra squadra non possono mettere piede. Se

*quinto giorno*





decidono di tornare attraverso il corridoio, disegnato sul campo, l'unico modo in cui i guardiani potranno fermarli, sarà colpirli con un raggio congelante, che li immobilizzerà per n. minuti. Non appena invece l'animale mette un piede fuori dal corridoio designato (per scelta o per errore), potrà essere toccato.

**Costruzione materiali:** la bandiera può essere un semplice pezzo di stoffa / foulard con attaccato o dissento sopra il simbolo della squadra. I raggi congelanti potrebbero essere palline di spugna/anti stress. Ogni squadra ne avrà a disposizione un numero limitato, quindi una volta lanciate, andranno recuperate per essere poi riutilizzate.

41

## VOLAMARINIS

**Ambientazione:** Il re di Volamarinis ha indetto un censimento per trovare quante specie animali vivono nel suo regno, diviso in regno Marino e regno Volatile. Gli ispettori del regno dovranno affrontare gli abissi e il cielo nuvoloso per poterli riconoscere tutti.

### Prove:

-L'Aquila Reale: chi è più veloce delle aquile? Gara di velocità sbattendo le braccia come se fosse un uccello (fare delle ali di cartone per chi deve affrontare questa prova se possibile, così da essere proprio come un'aquila.)

-Tritone: verificare la capacità di nuoto dei pesci. Percorso da fare con una spugna piena d'acqua in una mano e l'altro braccio che imita uno stile di nuoto

-Polpo: slegare i tentacoli del polpo. Preparare una corda piena di nodi (magari cercare nodi scout, che sono di diverso tipo) e slegarne almeno 3 in meno tempo possibile.

-Falchi: aguzza la vista per riconoscerli. Dopo aver visto un foglio pieno di disegni di animali per circa 30 secondi, togliere il foglio e contare quanti uccelli ci sono senza più guardarlo.

-Gufo sapiente: prova di intelligenza, per riconoscere la loro sapienza. 5 domande a testa (tipo trivial)

### Oggetti:

Re di Volamarinis: corona con un paio di ali attaccate sopra (disco di cartone con disegnate delle ali di cartone) e tritone in mano (può essere un rastrello/manico di scopa con un pezzo di cartone attaccato).

Gli animatori vestiti da animali possono avere attaccata alla maglia una fascia (come quella del sindaco) con un simbolo diverso per specie: il tritone se sono animali marini, le ali se sono uccelli.

*quinto giorno*





## CHI È IL RE DELLA GIUNGLA?

42

**Storia/ vicenda/ ambientazione generale:** Siamo nella terribile e insidiosa giungla di Oratorindhi, c'è una sfida aperta tra due leoni, chi tra i due riuscirà ad affermarsi come vero re della giungla? questa volta però i leoni non sono soli, al loro seguito ci sono gazzelle, scimmie ed elefanti!

**Ruolo dei personaggi/ oggetti:** In ogni squadra ci saranno gli animali della giungla, la maggior parte dei giocatori saranno gazzelle ma ci saranno anche 1 leone (il re della giungla), 3 elefanti e 2 scimmie.

**Regole aggiuntive:** I ruoli, almeno all'inizio del gioco, sono segreti. Se viene preso il leone tutta la sua squadra deve andare in prigione tranne un giocatore (non il leone) ma se il leone viene preso da una gazzella allora il gioco finisce e la squadra della gazzella vince. Quando gli elefanti prendono qualcuno due persone devono andare in prigione. Se le scimmie vengono prese, invece, deve andare in prigione chi le ha prese; quest'ultima regola non è più valida quando solo loro due e il leone sono in campo.

**Costruzione dei materiali:** non ci sono "travestimenti" perché i ruoli dei giocatori devono rimanere nascosti il più a lungo possibile.

## AD OGNUNO LA SUA SPECIE

**Storia/vicenda/ambientazione generale:** Nella fattoria più importante del Nord America, nelle lande sconfinite della pampa alcuni animali vengono posizionati nei recinti sbagliati dallo sbadato contadino John. Bisogna assolutamente aiutarlo a riportare ogni bestia nel suo recinto, prima che sia troppo tardi.

### Svolgimento:

Si gioca divisi in quattro squadre. Ogni squadra è un tipo di bestiame. Ogni squadra ha una base in un angolo del campo. Nella base sono contenute delle immagini del bestiame avversario. Lo scopo del gioco per ogni squadra è quello di recuperare ognuna le proprie immagini. Le basi si possono difendere e attaccare rubando gli scalpi delle squadre avversarie. Vince chi alla fine del tempo ha recuperato più immagini possibili del suo tipo di bestiame.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** I ragazzi possono essere o i contadini che aiutano John a risistemare il bestiame oppure il bestiame stesso che deve recuperare i suoi simili.

**Regole aggiuntive:** Il movimento dei ragazzi può essere dettato dalla specie a cui appartengono: se sono mucche andranno a quattro zampe, se sono canguri dovranno saltellare se sono cavallucci marini dovranno muoversi all'indietro e così via.

**Costruzione materiali:** Gli scalpi, anche in questo caso possono essere decorati in base alla specie che rappresentano.

*quinto giorno*





## COME UN ANIMALE

### Svolgimento:

Il gioco si svolge con una staffetta. L' arbitro/narratore, di volta in volta, annuncerà un animale, di cui non si dice il nome ma solo alcune caratteristiche. Ogni squadra deve pensare ad un animale che risponda alle caratteristiche dette e il giocatore che deve partire dovrà fare il percorso imitando quell'animale. Non c'è un animale giusto o sbagliato, basta che quello scelto risponda alle caratteristiche e che venga imitato bene

43

es. "ora è il turno di un animale che salta e ha un marsupio"

Le squadre pensano al canguro e il giocatore dovrà fare il percorso saltando e imitando il canguro. I ragazzi possono anche pensare che nel marsupio del canguro ci possa essere un cucciolo, e far partire due giocatori in spalletta.

Oppure "È il turno di un insetto stretto e lungo, simile a un verme"; la squadra pensa a che animale potrebbe essere, se i ragazzi pensano ad un millepiedi potrebbero completare il percorso a più giocatori in una volta sola.

### Regole/variazioni

- Più i giocatori sono piccoli, più facile sarà la descrizione dell'animale da indovinare; con i più grandi si può provare con gli indovinelli o quiz per far capire di che animale/tipo di animale si parla
- Il narratore può improvvisare nel far imitare gli animali ai giocatori, aggiungendo caratteristiche fantasiose o abilità particolari all'animale in questione e i ragazzi saranno tenuti a rispettare fedelmente la descrizione dell'animale fatta nel fare il percorso, per quanto assurda possa essere.

### Materiali/ambientazione

- Materiali per percorso ad ostacoli: sedie, coni, cinesini, cerchi, ecc.
- Si può ambientare l'eden verso cui tutti gli animali devono andare, con disegni di alberi, fiori, piante, ecc. e disegni di animali

*quinto giorno*







# sesto giorno

44

*Mammiferi, rettili e gli animali di terra sono i protagonisti della quinta giornata della creazione. Una grande novità viene introdotta nella creazione: l'uomo, al quale Dio chiede di custodire e proteggere il suo creato. Così gli animali e le loro caratteristiche in rapporto a quelle dell'uomo potranno essere i soggetti dei giochi proposti in questi giorni. I bambini sono affascinati dal mondo animale e sarà importante scoprire le più svariate curiosità di questo mondo. Le ambientazioni potranno essere molteplici: giungle incontaminate, isole con animali esotici, boschi rigogliosi o deserti aridi, tenendo presente come l'uomo e gli altri animali si sono adattati alle diverse caratteristiche dell'ambiente.*

## LE NUOVE IDEE

### A OGNUNO IL SUO

**Età:** 9-10/11-12

**Tipologia:** Staffetta

**Spazi:** Un campo di gioco grande sia interno (salone, palestra...) che esterno (campetto, cortile, prato...)

**Materiali:**

3 Scatoloni: Specie – Ambiente - Cibo

Cartoncini di 3 colori diversi, uno per le Specie, uno per gli Ambienti, uno per il Cibo.

1 Cartellone per ogni squadra.

Patafix

Oggetti per creare percorso a ostacoli (opzionale)

**Scopo:** Creare più abbinamenti possibili con le tre categorie di cartoncini.

**Preparazione:** Sui cartoncini colorati, divisi secondo il colore, si scrivono i nomi delle diverse specie (Cane, Scimmia, Uomo, Mucca...) degli ambienti in cui possono vivere (Città, Foresta, Fattoria, Giungla...) e del cibo che mangiano (Carne, Frutta, Pesce, Erba...). Un consiglio: prepararne tanti, mettendo anche più volte le stesse parole, visto che gli abbinamenti possono essere diversi. Si posizionano i 3 scatoloni all'estremità del campo di gioco, con all'interno i cartoncini negli scatoloni corrispondenti. Si consegna a ogni squadra un cartellone diviso nelle tre colonne Specie, Ambiente, Cibo.

sesto giorno





**Svolgimento:** Al via un giocatore di ogni squadra corre fino agli scatoloni. Potrà prendere UN SOLO cartoncino da uno degli scatoloni e riportarlo alla base. Una volta tornato un altro giocatore potrà partire al suo posto per andare a prendere un altro cartoncino e così via.

Una volta riportati i cartoncini alla base devono essere appiccicati al cartellone cercando di creare degli abbinamenti di tre elementi tra loro compatibili. Es. Gatto – Città – Croccantini oppure Leone – Savana – Carne.

Ogni cartoncino può essere usato una volta sola ma si possono raccogliere più cartoncini uguali dagli scatoloni per creare abbinamenti diversi.

Es. nella Savana possono vivere diversi animali.

Allo scadere del tempo o quando finiscono i cartoncini si contano gli abbinamenti validi che daranno un punto ciascuno. Quelli che gli animatori riterranno sbagliati toglieranno invece un punto. Un tris che è rimasto incompleto allo scadere del tempo non darà né toglierà alcun punto.

#### **Varianti:**

**Percorso a ostacoli:** si può creare un percorso a ostacoli per raggiungere gli scatoloni e/o per tornare indietro alla base.

**Scambi:** si può consentire alle varie squadre di scambiare i cartoncini durante il gioco.

**Maschio e femmina:** invece di un solo giocatore per squadra possono muoversi verso gli scatoloni sempre due giocatori, un maschio e una femmina. Entrambi i giocatori devono rientrare alla base prima che possa partire una nuova coppia.

## MASCHIO E FEMMINA LI CREÒ

**Eta':** Tutti

**Spazi:** campo da gioco all'aperto o spazio al chiuso

#### **Materiali:**

Nr. 2 valigie

VESTITI DA UOMO: una giacca – una camicia – un paio di pantaloni – un cappello PER SQUADRA

VESTITI DA DONNA: una giacca – una camicetta – una gonna – una borsetta PER SQUADRA

#### **Preparazione:**

Sistemare in ogni valigia (una per squadra) i vestiti da UOMO e da DONNA

Posizionare le due valigie al centro del campo da gioco

Da una lato del campo in fila indiana si posizioneranno tutti i maschi di ogni squadra. Nell'altra metà campo, sempre in fila indiana, si posizioneranno tutte le femmine di ogni squadra

*sesto giorno*



**Svolgimento:**

Al fischio dell'arbitro un ragazzo e una ragazza di ogni squadra partirà e correrà verso il centro del campo dove a terra vi è posizionata la valigia della propria squadra. Qui i ragazzi dovranno prendere gli indumenti e indossarli. Una volta vestiti correranno indietro verso il compagno o compagna che si trova sulla riga di partenza. Una volta raggiunti dovranno spogliarsi e consegnare loro i vestiti. Questi si vestiranno, correranno verso la valigia, si spoglieranno e rimetteranno nella valigia gli indumenti. Quindi torneranno indietro e faranno partire il ragazzo successivo che andrà a recuperare i vestiti per indossarli a sua volta. Si ripetono le stesse operazioni a staffetta fino a quando tutti i maschi e le femmine non hanno effettuato la prova.

Vince la squadra che per prima è riuscita a far vestire tutti i suoi componenti.

**Varianti per il chiuso:** Questo gioco si può effettuare anche in uno spazio chiuso.

## L'ARCA DI NOÉ

**Età:** 8-10

**Spazi:** Campo delimitato a grandezza variabile a secondo del numero di partecipanti

**Materiali:** cartoncini, fogli, forbici, pennarelli, spago,

**Scopo:** riuscire a ricomporre la figura di un animale, e poi rappresentarlo l'animale con i propri corpi nel minor tempo possibile.

**Preparazione:**

Disegnare o stampare le parti di un animale. Ad esempio, per il cane si può stampare il muso, le quattro zampe e la coda. Preparare diverse parti di animali.

**Svolgimento:** L'animatore di ogni squadra (4) posiziona la stampa della parte dell'animale sulle spalle del bambino senza che questo veda ciò che vi è raffigurato.

Ogni squadra giocherà contemporaneamente alle altre ed avrà i propri animali.

Esempio: se una squadra è composta da 30 pax ci saranno 5 animali.

Successivamente i bambini si disporranno in riga, uno di fianco all'altro e, solo al fischio dell'arbitro, potranno cercare le altre figure che compongono l'animale. Per poter trovare le altre figure i giocatori NON potranno togliersi la pettorina per vedere che pezzo di animale hanno ricevuto ma dovranno fare domande agli altri componenti della loro squadra.

Una volta che l'animale è raggruppato i giocatori dovranno rappresentarlo con i propri corpi.

Il gioco si potrà fare in varie manche con durata 8-10 minuti



# RIVISITAZIONI

## DOVE SONO LE MIE PECORELLE?

47

**Storia/ambientazione generale:** il Buon Pastore deve recuperare e portare a casa le sue pecorelle.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** si scelgono n. ragazzi (indicativamente un terzo dei componenti della squadra) che si dovranno recare nella zona franca avversaria (il bosco). Loro saranno le pecore, che i pastori (i compagni rimasti nel campo) dovranno recuperare e riportare sane e salve nel recinto.

**Regole aggiuntive:** il pastore, arrivato nel bosco, dovrà prendere per mano una pecora e insieme faranno il percorso per tornare nel recinto. Dato che in due saranno molto più lenti e meno agili, hanno diritto a 3m di spazio intorno ad essi mentre aspettano di essere liberati, così da permettere un gioco più dinamico e meno a rilento.

**Costruzione materiali:** le pecore avranno in mano un cartone a forma di nuvola (=pecora), dove sarà stato applicato del cotone idrofilo, per rendere l'idea della lana. Devono tenerlo sempre con loro, finché non arrivano nel recinto e la posizionano a fondo campo, su un supporto o su un cartellone, affinché il progresso sia visibile.

## ZOOTROPOLIS

**Ambientazione:** Zootropolis è una città piena di animali, ognuno dei quali ha un ruolo diverso. A un certo punto però scoppia un'epidemia e tutti gli altri abitanti del mondo -umani. Dovranno cercare di salvare gli zootropoliani.

### Prove:

-Ridare forma agli animali che con l'epidemia si stanno deformando: comporre con il didò le figure di alcuni animali

-Restituire loro il modo di camminare/muoversi: fare un percorso con un'andatura particolare (es: saltando a rana..)

-Dividerli per metterli in quarantena: davanti a una serie di fogli di diversi animali di specie diverse, raggrupparli secondo animali che volano, che strisciano, che nuotano,...

-scalpo della coda della volpe

*sesto giorno*





**Oggetti:** ogni animatore può realizzare delle orecchie finte, un becco finto, delle ali di carta per interpretare un animale diverso. Ai bambini consegnare la “ricetta” medica per far guarire gli Zootropoliani.

Ad ogni stand altrimenti si può pensare di affidare il nome di un personaggio del cartone Disney “Zootropolis”.

48

## FUFI FEDELE

**Storia/ vicenda/ ambientazione generale:** Si sa che il cane è il migliore amico dell’uomo, infatti nella tranquilla cittadina di Grestland c’è una competizione canina nella quale gli animali e i loro padroni saranno impegnati in una sfida all’ultimo lancio!

**Ruolo dei personaggi/ oggetti:** i giocatori sono a coppie proprio come cane e padrone, quello che lancia sarà il padrone mentre quello che “riceve” è il cane.

**Regole aggiuntive:** i giocatori sono legati a coppie al braccio, uno dei due può solo lanciare la palla mentre l’altro può solo tenere di prenderla al volo.

**Costruzione dei materiali:** le coppie sono “legate” insieme con un semplice pezzo di stoffa all’altezza del bicipite.

## UN DUE TRE BESTIA!

**Storia/vicenda/ambientazione generale:**

Si gioca divisi in due squadre. Una squadra degli uomini e una degli animali. Gli animali sono schierati in fila, hanno lo scalpo e danno le spalle agli uomini. Gli uomini che devono imparare a dominare gli animali devono riuscire a rubare lo scalpo alle bestie. Il gioco è stile un due tre stella ma a più giocatori. Gli uomini si possono muovere solo se il conduttore da loro il via e gli animali si possono difendere facendo tornare indietro gli uomini che si muovono al posto di restare immobili.

**Ruolo dei personaggi/oggetti:** I giocatori si dividono in uomini e animali. Il conduttore del gioco che fa muovere tutto può rappresentare colui che mette l’uomo a comando degli animali e perciò gli insegna ad addomesticarli.

**Costruzione materiali:** Gli scalpi essendo le code degli animali devono essere colorate come le loro pellicce.

*sesto giorno*







### **Svolgimento:**

Il gioco è una normale staffetta, solo che quando il giocatore sta per iniziare il percorso a ostacoli, un arbitro gli appiccica in fronte un foglietto con il nome di un animale. Quando il giocatore arriva al termine del suo percorso, deve indovinare di che animale si tratta. Come?

Il giocatore che lo ha preceduto nel percorso cerca di far indovinare al compagno l'animale, spiegando che tipo di relazione ha con l'uomo. Es. l'uomo lo usava per arare il campo → asino; per trainare le carrozze → cavallo; per andare nel deserto → cammello. Il primo della fila verrà aiutato dall'ultimo, che poi tornerà al suo posto.

Solo quando il giocatore ha indovinato l'animale, il successivo può partire. Vince la squadra che riesce a completare il percorso con tutti i suoi giocatori per prima. O in alternativa, allo scadere del tempo disponibile, quella i cui giocatori hanno indovinato il maggior numero di animali

49

### **Regole/variazioni**

- Nel caso l'arbitro affidi al giocatore un animale piuttosto difficile da indovinare, questo avrà un valore maggiore se indovinato. Ad es. può valere come 2 animali indovinati in un colpo solo oppure può risparmiare il compagno successivo dal dover indovinare un animale, velocizzando così il percorso della squadra
- Variante a coppie, partono due giocatori insieme e durante il percorso dovranno entrambi indovinare il proprio animale porgendosi domande a vicenda e indovinando prima di arrivare alla fine del percorso

### **Materiali/ambientazione**

- Cartoncini coi nomi di animali o in alternativa cartoncini col disegno dell'animale da indovinare
- Materiali per il percorso: sedie, cinesini, cerchi, ecc..





# settimo giorno

50

*Nel settimo giorno Dio, dopo aver creato il cielo, la terra, gli animali e le piante si riposa. Questo gesto diventa un'occasione per far memoria, ripensare a ciò che è stato fatto, alle esperienze vissute, a ciò che ci ha fatto divertire e crescere. Il riposo non è ozio, ma diventa occasione di riflessione e di rivisitazione del bello che abbiamo accolto in queste giornate. Infatti, oltre che giocare sulla contrapposizione tra l'azione frenetica e il riposo riflessivo, si potrebbe introdurre nei giochi le dimensioni del ricordo di queste giornate, che permettono, attraverso attività ludiche, di far memoria del tempo passato attraverso video, foto e altri materiali!*

## LE NUOVE IDEE

### DI CORSA AL RIPOSO

**Età:** 6-7 anni

**Spazi:** un campo da calcio

**Materiali:** una pallina da tennis per ogni squadra.

**Scopo:** vince la squadra il cui componente supera per primo la linea di fondo campo.

**Preparazione:** i bambini vengono divisi in squadre con lo stesso numero di componenti. Ogni squadra giocherà solo su una striscia di campo. Alla partenza tutti i componenti della squadra dovranno trovarsi dietro la linea di partenza, sdraiati a pancia in su parallelamente alla linea, uno attaccato all'altro.

**Svolgimento:** Al via viene consegnata la pallina al primo componente (il primo dietro la linea di partenza) che, rimanendo sdraiato, dovrà passare la pallina al suo vicino che sempre sdraiato la dovrà prendere e passare al suo vicino e così via. Quando anche l'ultimo componente avrà ricevuto la pallina, non avendo più nessun vicino a cui passarla, dovrà alzarsi in piedi con la pallina in mano e correre davanti alla fila, sdraiarsi di fianco al primo della fila e passargli la pallina da sdraiato e potersi così riposare. Il gioco procede allo stesso modo: quando l'ultimo della fila avrà ricevuto la pallina dovrà a sua volta correre davanti per poi riposarsi. Il gioco termina quando un bambino, posizionandosi sempre sdraiato accanto al primo della fila, riesce a oltrepassare con il proprio corpo la linea di fondo.

**Varianti per età:** Per i ragazzi più grandi di 8-10 anni ma anche di 11-12 anni si può introdurre una difficoltà utilizzando una palla da pallavolo al posto di quella da tennis. I ragazzi si dispongono sdraiati perpendicolarmente alla linea di partenza, a pancia in su. Il primo della fila ha i suoi piedi sulla linea di partenza e le sue braccia ben distese che toccano i piedi del secondo della fila e così

settimo giorno





via fino all'ultimo. Al via l'animatore posizionerà la palla sopra i piedi uniti del primo, questi sollevando le gambe porterà la palla sulla pancia e la prenderà con le mani e, rimanendo sempre sdraiato, la posizionerà sopra i piedi del vicino. Quando l'ultimo avrà recuperato la palla si alzerà e con la palla in mano correrà verso il primo della fila, sui cui piedi posizionerà la palla, dopodiché potrà riposarsi fino all'arrivo del prossimo compagno di squadra. Il gioco termina sempre quando con una parte del corpo si riesce a superare la linea di fondo.

**Varianti per il chiuso:** Se non si dispone di uno spazio grande anche al chiuso si può giocare allo stesso modo facendo sia andata che ritorno. Oppure vince chi per primo fa un certo numero di andate e ritorni. Una volta che il componente della squadra ha superato la linea di fondo, si continua con il passaggio della pallina e quando questa sarà arrivata all'ultimo della fila, questi correrà verso la linea di fondo ma, invece di sdraiarsi visto che già una persona ha superato la linea con il corpo, girerà intorno a questi e ritornerà indietro, si siederà e passerà la pallina, riprendendo così il solito schema.

## RIPOSA(LI) QUI!

**Età:** 8-10 anni

**Spazi:** Campo all'aperto

**Materiali:** tutto il necessario per dividere il campo in due parti uguali e creare al suo interno, per ogni metà, 6 zone "di riposo"; bandane / pettorine / fasce; 2 cuscini (o altri oggetti facilmente recuperabili legati comunque al tema del riposo).

**Scopo:** Portare il maggior numero di cuscini nella propria metà campo

**Preparazione:** Dividere il campo in due parti uguali (come se fosse un campo da calcio / da basket / da pallavolo), all'interno di ogni metà campo creare 6 zone "di riposo", ovvero sei piccole aree dove il bambino possa entrare (si possono creare con dei coni / cinesini o materiale vario di recupero, importante è che non siano degli "ostacoli" e che non diano fastidio),

**Svolgimento:** si suddividono le squadre nei due campi. All'interno di ogni squadra, metà svolgerà il ruolo di "attaccante" (identificato con una bandana, scalpo, pettorina...) e metà di "difensore". Gli attaccanti dovranno attraversare il campo avversario (stando attenti, ovviamente, a non farsi prendere dai difensori della squadra opposta) per recuperare il cuscino. Una volta recuperato, dovrà tornare indietro, nella sua metà campo (sempre senza farsi prendere). I "difensori" dovranno impedire agli attaccanti di raggiungere il loro obiettivo. Gli attaccanti non possono prendere gli avversari, così come i difensori non possono attraversare il campo per prendere il cuscino.

Gli attaccanti presi si devono immobilizzare, verranno liberati dal tocco di un compagno anch'esso attaccante.

Essendo il riposo una parte fondamentale della giornata, così come per Dio lo era stato alla fine della Creazione, in ogni metà campo ci sono 6 zone adibite al "riposo". Esse fungono da zona





franca, per cui il bambino, al loro interno non potrà essere preso. Non sono sempre disponibili, si attivano e disattivano a un particolare fischio dell'arbitro.

Vince la manche chi porta il maggior numero di cuscini nella propria metà campo in un tempo limite di 15 minuti. Vince il gioco chi vincerà più manche.

52

**Varianti per età:** Per i più piccoli (6-7 anni) le zone di riposo sono sempre disponibili. Per i più grandi (11-12 anni) non c'è distinzione tra "attaccanti" e "difensori".

## «E VIDE CHE ERA COSA BUONA»

Il gioco è pensato per ripercorrere i 6 giorni della creazione ed arrivare alla "scoperta" del settimo giorno. Possiamo definirlo come la "Caccia al Tesoro.. alla scoperta della Benedizione".

Di solito la Caccia al Tesoro ha come grande caratteristica la velocità nel finire una tappa, scoprire quella successiva ed essere molto veloci nel raggiungerla. Ecco, in questo grande giocone si è pensato di creare 6 Stand, ogni Stand avrà un tempo definito (es. 10 minuti), al termine del quale ci sarà una traccia musicale che risuonerà per tutto l'oratorio e sarà l'avviso che farà capire ai bambini e ragazzi che il loro tempo è finito (per quella tappa) e dovranno recarsi a quella successiva, in questo caso al giorno successivo.

Il gioco verrà spiegato da un arbitro generale, sarebbe meglio se fosse un animatore grande, o magari il responsabile, in quanto il gioco avrà una conclusione molto teorica.

Ad ogni squadra verrà consegnata una scheda con il percorso che dovrà fare; su ogni scheda saranno elencati i 6 giorni, con accanto lo spazio per l'animatore dove potrà mettere il punteggio.

Gli stand saranno solo 4, in quanto sarebbe bello che ogni stand si evolvesse, dal 1° al 6° giorno, curando l'ambientazione. In questo modo le squadre quando arriveranno allo stand successivo vedranno anche la trasformazione, l'allestimento dello stand ed entreranno più nel vivo della Creazione, del **DettoFatto**.

In ogni stand verrà consegnata alla squadra un pezzo della "Parola" del settimo giorno (*Così furono portati a compimento il cielo e la terra e tutte le loro schiere. Dio, nel settimo giorno, portò a compimento il lavoro che aveva fatto e cessò nel settimo giorno da ogni suo lavoro che aveva fatto. Dio benedisse il settimo giorno e lo consacrò, perché in esso aveva cessato da ogni lavoro che egli aveva fatto creando*).

Al termine della 6° tappa la squadra dovrà trovare il significato di tale parola, quindi riordinare i pezzi e scoprirà l'indizio per il settimo giorno che sarà stampato sul retro del foglio.

La settimana tappa: il Tesoro, ogni squadra avrà il suo tesoro, quindi si dovrà pensare a 4 luoghi differenti (un numero pari al numero delle squadre) dove nascondere il Tesoro che consisterà in

settimo giorno





**frasi/fotografie/etc.** che gli animatori regaleranno ai bambini/ragazzi. Nella settimana tappa la squadra non dovrà fare nulla (nessun gioco) in quanto è il giorno del riposo. Troveranno solo un gesto simbolico che ricorda la benedizione del tempo passato insieme durante le settimane di oratorio.

Una volta trovato il tesoro e una volta che ogni bambino/ragazzo avrà preso con sé una **frase/fotografia/etc.** dovrà tornare al punto di partenza, dove è stato spiegato il gioco. La squadra che arriverà per prima si aggiudicherà più punti.

53

Il finale è molto importante perché sta a chi conduce il gioco spiegare il significato del Tesoro trovato, di cosa voglia dire Benedizione, del perché gli animatori hanno deciso di regalare ai bambini/ragazzi quella frase, quella foto etc..

Vince il gioco chi avrà accumulato più punti e non chi sarà stato più veloce, ci sono giochi in cui è necessaria la pazienza e la calma, insomma dove c'è bisogno anche di un po' di riposo, altri invece in cui è importante la velocità.

### **GLI STAND:**

#### **GIORNO 1**

Segui la Luce.

**Spazi:** Campo

**Materiali:** Scatolone, torcia e oggetti vari.

**Scopo:** Indovinare più oggetti possibili presenti nello scatolone.

**Preparazione:** Inserire gli oggetti nello scatolone e fare due fori allo scatolone, uno in alto e uno lateralmente. La squadra si dividerà a coppie composte da un bambino e un ragazzo disponendosi in fila dietro la linea di partenza.

**Svolgimento:** Al via parte la prima coppia che arriverà nel punto dove è posizionato lo scatolone. Il ragazzo, rimanendo sdraiato per terra, dovrà inserire la torcia nel foro laterale per fare luce al bambino che guarderà nello scatolone dal foro superiore. Il bambino avrà 10 secondi per memorizzare il maggior numero di oggetti. Finito il tempo elencherà gli oggetti all'animatore, dopodiché tornerà alla partenza con il ragazzo e potrà partire la seconda coppia.

#### **GIORNO 2**

Separazione matematica

**Spazi:** Ovunque

**Materiali:** post-it, penne e un nastro.

*settimo giorno*







**Scopo:** Dividere la squadra a metà in modo che ogni metà abbia la stessa somma del numero di scarpe di ciascun componente.

**Preparazione:** Posizionare il nastro per terra in modo da dividere il campo in due parti: il sopra e il sotto.

54

**Svolgimento:** Al via i bambini avranno il compito di scrivere sui post-it il numero di scarpe di ciascuno e appiccicare il post-it sulla maglietta del proprietario di quel numero. Alla fine del tempo massimo la squadra, dopo essersi confrontata, dovrà essere divisa in due, posizionandosi nella parte sopra e nella parte sotto. Si procederà quindi con la verifica dell'animatore che controllerà che i numeri scritti sui post-it siano corretti e che la somma del sopra sia uguale alla somma del sotto.

### GIORNO 3

La traversata

**Spazi:** Campo possibilmente in erba

**Materiali:** fagioli

**Scopo:** riuscire a piantare il maggior numero di semi (fagioli) nell'isola deserta.

**Preparazione:** si divide il campo in due parti: l'isola rigogliosa e l'isola deserta, separate dal mare. Si gettano i fagioli nell'erba dell'isola rigogliosa.

**Svolgimento:** I bambini saranno i cercatori e i seminatori, i ragazzi invece saranno le loro zattere. Al via i bambini si troveranno nell'isola rigogliosa e dovranno cercare i semi (fagioli) nascosti tra l'erba. Una volta trovato un seme il bambino raggiunge un ragazzo che lo porta a spalletta, aiutandolo così ad attraversare il mare e a raggiungere l'isola deserta. Una volta raggiunta l'isola deserta il bambino lascerà lì il seme e allo stesso modo ritornerà nell'isola rigogliosa per cercare un altro seme.

**Varianti per il chiuso:** Al posto di cercare i fagioli nell'erba i bambini devono cercare dei foglietti con disegnato un seme, mescolati in tanti altri foglietti di carta bianchi o con disegnati altri simboli fuorvianti.

### GIORNO 4

Luminosi come una costellazione!

**Spazi:** Campo

**Materiali:** fogli su cui sono rappresentate le costellazioni.

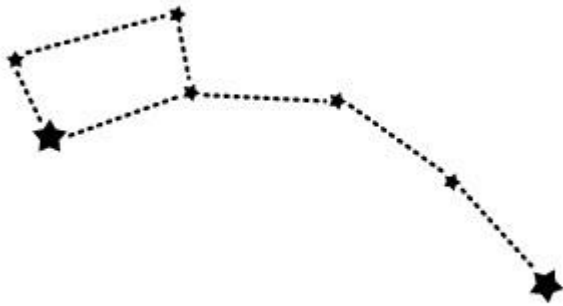
**Scopo:** Formare più costellazioni possibili nel tempo a disposizione

*settimo giorno*





**Preparazione:** Disegnare una costellazione diversa su ogni foglio, come ad esempio questa:



**Svolgimento:** Al via la squadra dovrà rappresentare con i propri corpi la costellazione rappresentata sul primo foglio in questo modo: dove c'è la stella il bambino starà in piedi, dove c'è la linea tratteggiata il bambino o il ragazzo dovrà essere sdraiato. Quando la costellazione viene rappresentata correttamente, l'animatore consegna il foglio con la costellazione successiva.

## GIORNO 5

Attore nato

**Spazi:** ovunque

**Materiali:** nessuno

**Scopo:** indovinare il maggior numero di animali mimati e collegare quell'animale con un personaggio dei cartoni animati dicendone il nome.

**Preparazione:** L'animatore pensa a una lista di animali che dovranno essere mimati.

**Svolgimento:** Al via a turno i bambini devono mimare l'animale suggerito dall'animatore. I ragazzi devono indovinare: prendono un punto per ogni animale indovinato, due punti se dicono anche il nome di un personaggio dei cartoni animati (es. elefante - Dumbo)





## GIORNO 6

Identikit

**Spazi:** campo

56

**Materiali:** cartellone con il nome di una persona in oratorio (responsabile, don, suora, animatore,..), foglietti con scritte delle caratteristiche (es. occhi verdi, alta 1.79,...)

**Scopo:** abbinare il maggior numero di caratteristiche con la persona corrispondente.

**Preparazione:** Gli animatori preparano il cartellone con i nomi delle persone e alcuni foglietti con delle caratteristiche di queste persone.

**Svolgimento:** Al via i bambini a staffetta correranno dall'altra parte del campo per prendere un foglietto con scritta una caratteristica e lo porteranno ai ragazzi. I ragazzi dovranno abbinare tale caratteristica con la persona corretta, posizionandola sotto al nome corrispondente.

# RIVISITAZIONI

## CHI HA RUBATO IL NOSTRO RIPOSO?

**Ambientazione:** 2170, il mondo è impazzito, tutte le persone vanno avanti a lavorare giorno e notte, senza mai fermarsi a pensare a quello che fanno, sono sempre di corsa. Un gruppo di "contemplatori" vuole insegnare ai bambini cosa vuol dire sostare, riposare e ammirare.

**Prove:**

-“raccontami una storia”: per riscoprire cosa vuol dire raccontare una storia prima di andare a dormire, far raccontare a una persona l'inizio di una fiaba leggandola usando sempre la stessa vocale

-“Rallenty”: un bambino esegue un mimo al rallentatore, gli altri bambini devono indovinare che mimo sia

-“Animali dormienti”: l'animatore dice il nome di un animale, che secondo la specie che è dorme in modo diverso, tutta la squadra deve rappresentare lo stesso animale mentre dorme (es: gatto: raggomitolato)

**Oggetti:**

Ad ogni bambino può essere consegnato un foglietto a forma di orologio e al posto dei numeri dell'orologio ci sono dei disegni che rappresentino i vari stand=i vari momenti di riposo delle persone/animali, da cerchiare una volta superata la prova.

*settimo giorno*





### Animatori:

Gli animatori saranno i “Contemplatori”, cioè chi è incaricato di insegnare il valore del riposo. Possono essere vestiti in pigiama, oppure eleganti (esempio, la domenica è un giorno di riposo e di festa, quindi ci si veste eleganti).

## CORRI CHE DEVI RIPOSARE!

Il gioco è una normale staffetta, solo che ogni 5 giocatori della squadra che completano il percorso vengono cronometrati per quella squadra 10/15 secondi di riposo, terminati i quali i giocatori riprenderanno normalmente la staffetta. Vince la squadra che per prima guadagna ad es. 5 riposi (numero di giocatori necessari per ottenere un riposo e numero di riposi necessari a vincere variabile a seconda del contesto)

### Regole/varianti

- L'ottenimento del riposo può essere reso più facile o difficile di volta in volta nel corso del gioco: ad un certo punto l'arbitro può decidere che il percorso venga compiuto da bendati / su un piede solo /correndo all'indietro/ in spalletta ecc. in modo che la staffetta non sia sempre uguale
- All'ottenimento del riposo, la squadra può scegliere strategicamente se utilizzarlo per arrivare per prima a quota 5 e vincere la partita oppure se imporlo a una squadra avversaria per rallentarla. La squadra che subisce il riposo dovrà star ferma per 10/15 secondi e il riposo non varrà nel conteggio per arrivare a 5

