



## Giochi per le domeniche «Solo insieme... si può!» I-III settimana di Quaresima

### Gioco per la Domenica all'inizio di Quaresima **NON FARTI TENTARE (vizio: Gola)**

**ETÀ:** bambini elementari.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** due squadre o più.

**MATERIALE:** ad ogni squadra dovranno essere forniti: 100 fogliettini (piccoli quanto una tessera del memory), un foglio più grande sulla quale sarà disegnata la *dispensa dello chef* e un barattolo di colla. Se il gioco viene effettuato all'aperto servirà tutto il necessario per creare una cucina ad ostacoli.

**SCOPO:** avere più ingredienti possibili per riempire la dispensa e soddisfare le esigenze dello chef.

**REGOLE e SVOLGIMENTO:** il gioco viene suddiviso in più manche, dipenderà molto dal numero di bambini che parteciperanno. Le squadre verranno disposte su vari tavoli dove saranno disposte le 100 tesserine, il foglio che sarà la loro dispensa e la colla. Per ogni manche lo chef, che sarà interpretato o da un animatore o da un adulto, dovrà dare delle indicazioni sulla spesa da fare in base alle ricette che vorrà preparare, per questo motivo tutti i bambini non dovranno farsi tentare da tutte le leccornie che avranno a disposizione.

Al via dell'animatore i bambini dovranno, uno alla volta, girare due tesserine alla volta, se risulteranno uguali potranno tenerle, in caso contrario dovranno semplicemente girarle a faccia in giù. E così via finché lo chef non fischierà per la fine della manche, a quel punto la squadra dovrà confrontarsi per scegliere quali ingredienti tenere e mettere nella dispensa e quali no. (Le regole sono quelle del gioco *memory*).

Il punto della vittoria verrà dato dalla giuria composta dallo chef e da qualche assistente.

**VARIANTE APERTO:** se il gioco viene effettuato all'aperto non si giocherà a memory, ma semplicemente verrà effettuata una staffetta così organizzata: si cerca di creare una cucina, dove i bambini dovranno correre ed evitare ostacoli per raggiungere la dispensa dove ci saranno i 100 fogliettini tutti mischiati (per esempio dentro uno scatolone pieno di cartacce per creare confusione). I bambini dovranno cercare i due fogliettini uguali, una volta trovati dovranno tornare indietro, sempre attraverso la cucina e dare il cambio a un altro compagno, così via fino al termine della manche. A quel punto la squadra dovrà confrontarsi per scegliere quali ingredienti tenere e mettere nella dispensa e quali no.

Il punto della vittoria verrà dato dalla giuria composta dallo chef e da qualche assistente.

## **Gioco per la II domenica di Quaresima**

### **IL NOSTRO CORPO, USIAMOLO BENE! (vizio: Lussuria)**

**ETÀ:** bambini elementari.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** due squadre o più.

**MATERIALE:** gli animatori dovranno preparare tante carte da gioco sulle quali dovranno essere scritte varie parti del corpo, su altre le azioni che si possono compiere con le parti del corpo e su altre ancora degli oggetti. (es. mano – scrivere – biro). Fogli bianchi e biro/matite colorate/pennarelli.

**SCOPO:** conquistare più carte possibili in modo da poter aver più combinazioni “corrette”.

**REGOLE e SVOLGIMENTO:** le squadre vengono suddivise in diverse zone del salone dove troveranno 3 mazzi di carte: un mazzo per le parti del corpo, uno per le azioni e un altro per gli oggetti. Ogni squadra avrà un arbitro che detterà i tempi e controllerà che non vengano infrante le regole.

Nella prima parte del gioco verranno pescate 3 carte una per ogni mazzo, nel minor tempo possibile, con l'aiuto dei fogli di carta e del materiale per scrivere, la squadra dovrà “ideare” l'azione indicata dalle 3 carte (es. piede – colorare – bottone: col piede dovranno disegnare e colorare un bottone).

La squadra che termina per prima, e avrà fatto un buon lavoro, avrà il diritto di scegliere e tenere una delle 3 carte. Così via finché una squadra non avrà fra le mani una combinazione corretta tra parte del corpo, azione e oggetto (es. piede – calciare – pallone).

Il gioco può essere strutturato in manche così da renderlo più dinamico.

**VARIANTE APERTO:** se il gioco viene effettuato all'aperto o se gli spazi al chiuso sono molto grandi e spaziosi, si può pensare di non far disegnare e colorare su fogli di carta, ma *mimare* l'azione mettendo in gioco più componenti della squadra, chi indovina per primo avrà il diritto di scegliere e tenere la carta desiderata.

## Gioco per la III domenica di Quaresima **NON AVERE FRETTA! (vizio: Vanagloria)**

**ETÀ:** bambini elementari.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** due squadre.

**MATERIALE:** un cartellone abbastanza grande con rappresentato il planisfero in bianco e nero (più di uno se si decide di fare più manche), due bende, oggetti vari di disturbo (piatti di plastica, bottiglie etc..), pennarelli.

**SCOPO:** colorare più nazioni/continenti.

**REGOLE e SVOLGIMENTO:** le squadre vengono suddivise in due componenti: *i conquistatori* e *i disturbatori*. I conquistatori si posizioneranno in fondo al campo di gioco, davanti a loro, a dovuta distanza ci sarà il cartellone con disegnato il planisfero. I disturbatori si posizioneranno rispettivamente di fronte ai conquistatori della squadra opposta, formando due file che dovranno congiungere i conquistatori al planisfero.

Il conquistatore dovrà attraversare il campo da gioco passando tra le due file di disturbatori, sarà bendato e la fretta non le sarà amica.

Infatti, oltre ai bambini che lo disturberanno con grida schiamazzi ecc. Ci saranno degli ostacoli da evitare, come? Gli altri conquistatori dovranno aiutarlo a muoversi a zig-zag per evitare tutti gli ostacoli, ogni volta che colpirà qualcosa dovrà tornare indietro e riprendere da capo il suo cammino.

La fretta «vanagloriosa» non è vostra amica, siate miti!

Una volta arrivato in fondo il conquistatore si sbenderà e dovrà colorare uno dei continenti/nazione col colore della sua squadra, al termine dovrà consegnare la benda a un compagno e così via.

Sarebbe bello dividere il gioco in più manche in modo da alternare *conquistatori* e *disturbatori* e permettere a tutti i bambini di fare entrambe le parti.



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi

via Sant'Antonio 5 - 20122 Milano • tel.: 0258391356 • e-mail: [ragazzi@diocesi.milano.it](mailto:ragazzi@diocesi.milano.it)

[www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom)