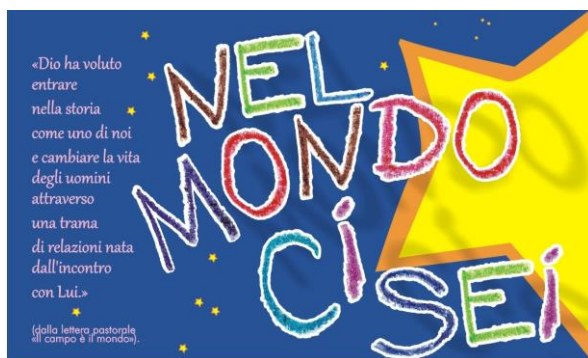


Animazione del tempo di Avvento in oratorio Giochi della settimana/2



Questi giochi sono proposti per le domeniche o le settimane di dicembre 2013, secondo i temi settimanali del percorso «Nel mondo ci sei». Invitiamo i gruppi animatori a fare di tutto per dare valore al gioco insieme

1 dicembre 2013
III domenica di Avvento

LA CURA SEI ANCHE TU

ETÀ: tutti.

LUOGO: aperto, campo rettangolare con i quattro angoli (le quattro basi) delimitati in modo ben visibile e il corridoio che li congiunge libero.

N. DI GIOCATORI: due squadre.

MATERIALE: un pallone, conetti o nastri per delimitare il campo. (volendo si può usare una mazza da baseball e guantone).

SCOPO: accumulare il maggior punteggio possibile, un punto per ogni giocatore che compie il giro completo delle quattro basi senza essere colpito.

REGOLE: gli attaccanti partono dalla casa madre mentre i difensori si dispongono liberamente nel campo senza occupare il corridoio delimitato per la corsa degli attaccanti, il cambio avviene ogni qualvolta un giocatore in fase offensiva viene colpito dal pallone.

L'azione inizia con un battitore della squadra in attacco che, entro tre tentativi, deve respingere il pallone che il lanciatore della squadra in difesa gli tira; ogni tre giocatori della squadra in attacco che partono dalla casa base, ne può partire un quarto (la cura), col compito di difendere i compagni intercettando/respingendo (non bloccando) i palloni lanciati dagli avversari.

VARIANTE (CHIUSO)

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso o aperto, campo rettangolare diviso a metà.

N. DI GIOCATORI: due squadre.

MATERIALE: alcuni palloni (1 ogni 10 bambini), conetti o nastri per delimitare il campo.

SCOPO: colpire il maggior numero di avversari entro la fine della manche, tenendo conto della presenza in ogni squadra di alcuni personaggi, stabiliti prima dell'inizio della manche e noti solo agli arbitri.

REGOLE: le due squadre si dispongono nelle due metà del campo, dietro la metà di campo della squadra A ci sarà la prigionia (provvisoria) della squadra B, viceversa dietro la metà di campo della squadra B ci sarà la prigionia (provvisoria) della squadra A. Ogni squadra dovrà scegliere tra i suoi componenti alcuni personaggi significativi per lo svolgimento del gioco: una bomba che, se presa, vale la vittoria della manche per la squadra che la colpisce, due mezze bombe che, se entrambe prese, equivalgono alla bomba, un missile che è l'unico a poter uscire dal campo per recuperare i palloni dispersi; un siluro che si può muovere solo sulle linee di tutto il campo e che, se preso, può essere sostituito e rende liberi tutti i prigionieri della squadra avversaria, la cura che può proteggere tutti, può essere colpito illimitatamente.

8 dicembre 2013
IV domenica di Avvento

LA VIA DEL RE

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso o aperto.

N. DI GIOCATORI: almeno quattro.

MATERIALE: 15 stracci, tanti palloni, foglietti con stampato sopra una corona, pettorine o bandane colorate.

LANCIO: durante la settimana si darà ai ragazzi un foglietto con sopra una corona da portare la domenica con sé per poter essere anche lui il re che metterà, al servizio della squadra, la sua corona!

SCOPO: Portare più corone possibili in fondo al campo.

REGOLE: I giocatori dovranno essere divisi in due squadre, una squadra in attacco e una in difesa. Il campo sarà un corridoio lungo almeno quanto un campo da pallavolo e largo circa 10 metri (larghezza in base all'età dei giocatori). La squadra in difesa avrà i palloni e sarà disposta liberamente fuori dal corridoio su entrambi i lati, mentre la squadra in attacco giocherà all'interno del corridoio e dovrà partire da uno dei due estremi.

La squadra in attacco, prima di iniziare, dovrà nominare il suo primo re e scegliere 1 difensore ogni 3/4 giocatori della stessa squadra, evidenziandoli con una pettorina o delle bandane colorate, i rimanenti saranno i trasportatori.

Al via dell'animatore, i trasportatori dovranno disporre gli stracci davanti al re in modo che lui, camminandoci sopra, possa raggiungere la fine del corridoio, ovviamente avendo solo 15 stracci si prenderanno quelli da dietro e si porteranno avanti uno alla volta. La squadra in difesa nel mentre dovrà cercare di colpire con i palloni il re oppure i trasportatori mentre hanno in mano uno straccio.

Se il re dovesse essere colpito la squadra in attacco passa in difesa e la squadra in difesa passa in attacco. Viceversa se dovesse essere colpito un trasportatore, lo straccio che ha in mano verrà tolto dal gioco, se la squadra in attacco rimane con un solo straccio si effettuerà il cambio tra difesa e attacco.

I difensori invece sono immuni alle pallonate e dovranno difendere il re e i trasportatori in modo da evitare il cambio prima che il re riesca a lasciare la sua corona in fondo al corridoio. Ogni squadra mantiene il suo ruolo in difesa o attacco fino a quando o non viene preso il re o finiscono gli stracci. Vince la squadra che alla fine del gioco sarà riuscita a portare più corone in fondo al corridoio.

15 dicembre 2013
V domenica di Avvento

TESTIMONI DI LUCE

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso o aperto.

N. DI GIOCATORI: almeno quattro.

MATERIALE: tanti palloni, foglietti con indizi, foglietti che rappresentino la luce.

LANCIO: durante la settimana si darà ai ragazzi un foglietto con sopra la luce dicendogli di tornare la domenica successiva a collezionarne altri per vincere il gioco insieme.

SCOPO: collezionare più *foglietti luce* e *indizi possibili*.

REGOLE: per preparare il gioco delimitare con una linea una zona larga circa 10 metri da un muro e nascondere dove indicato dagli indizi tanti foglietti luce.

Gli animatori avranno i foglietti con gli indizi e dovranno posizionarsi tra il muro e la linea, mentre i giocatori avranno i palloni e dovranno stare dietro la linea.

Al via degli animatori, i giocatori dovranno colpirli con la palla. Nel caso l'animatore venga preso farà una domanda al giocatore (le domande potranno essere inerente al catechismo o al tema dell'avvento o alle letture della domenica o a un altro tema di attualità). Se risponde correttamente il giocatore avrà un indizio che gli permetterà di trovare il foglietto luce. Al termine della prima fase del gioco con i foglietti indizi accumulati i giocatori dovranno recuperare i foglietti luce. Vince chi alla fine avrà più foglietti indizi associati a foglietti luce.

VARIANTE: Al posto di colpire gli animatori con la palla i bambini dovranno prenderli rincorrendoli.

22 dicembre 2013
Domenica dell'Incarnazione

NATALE A 360°

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso o aperto.

N. DI GIOCATORI: almeno quattro.

MATERIALE: 1 bigliettino per bambino, 1 pirottino per muffin per bambino, 1 testa disegnata su cartoncino a bambino (proporzionata al pirottino), 2 ali da angioletto per bambino (sempre proporzionate), q.b. glitter o filo dorato, alberello di natale con palline (oppure disegnati), materiale per improvvisare una stalla (oppure stampato), stella cometa grande stampata, lettere di richiesta regali, regali stampati, tante scatole (o contenitori) quante sono le lettere, panettone grande stampato, patafix.

LANCIO: durante la settimana dare a ogni bambino un bigliettino, invitandoli a scriverci sopra un pensiero bello da condividere con qualcuno e a portarlo con loro la domenica successiva per il gioco di Natale.

SCOPO: finire in tempo il regalino di Natale.

REGOLE: il gioco è suddiviso in stand dove, superando diverse prove della tradizione natalizia, bisognerà riuscire a finire in tempo i regalini da condividere con i nostri amici.

Alla fine di ogni stand ai bambini verrà dato un punteggio sull'esecuzione della prova e un pezzo dell'angioletto da assemblare.

STAND 1 – ADDOBBATORE FAST

In questo stand serviranno l'alberello di Natale e le palline. Lo scopo del gioco è quello di appendere tutte le palline natalizie il più velocemente possibile sull'alberello dopo avere eseguito un veloce percorso.

Variante 1: si possono usare due alberelli e fare delle gare di velocità tra più bambini.

Variante 2: dare un tempo prefissato nel quale appendere più palline possibili.

Alla fine di questo stand dare a tutti i giocatori il pirottino per muffin.

STAND 2 – S.O.S. PRESEPE

In questo stand ci si troverà davanti uno scenario catastrofico, a pochi giorni dal Natale qualcuno, magari cadendoci sopra, ci ha distrutto il presepe ed in particolare ci ha distrutto la stalla rompendola tutta. Quindi tutti i pezzi sono stati rimessi insieme dentro una scatola e deve essere riassembleta in tempo per il Natale.

Variante 1: Allestire un vero presepe e nascondere i pezzi della stalla in giro per i presepe.

Alla fine di questo stand dare ad ogni bambino un'ala dell'angioletto.

STAND 3 – SEGUI LA STELLA

In questo stand i giocatori verranno accolti da un animatore vestito da stella cometa. Lo scopo in questo stand è quello di riuscire a prendere l'animatore vestito da stella cometa.

Variante 1: creare un percorso con tante stelle comete stampate, da far seguire ai bambini fino alla fine dove troveranno una stella cometa più grande.

Alla fine di questo stand dare a tutti i partecipanti allo stand un'ala dell'angioletto.

STAND 4 – IL LABORATORIO DI BABBO NATALE

Babbo Natale è in ritardo con la lettura di tutte le lettere mandategli dai bambini di tutto il mondo e quindi con la preparazione dei loro pacchi regalo. In questo stand bisognerà aiutare Babbo Natale a leggere e distribuire i regali nei pacchi giusti nel minor tempo possibile.

Su un tavolo ci saranno delle lettere con le richieste di alcuni bambini, mentre su un altro tavolo saranno disposti tantissimi oggetti tra cui quelli citati nelle lettere, mentre in fondo a un percorso ci saranno tanti scatoloni quante le lettere dei bambini con sopra i nomi dei bambini delle lettere. I giocatori dovranno leggere le lettere e recuperare i regali richiesti portandoli alle rispettive scatole.

Supera la prova chi riesce a riempire più scatoloni possibili in un determinato arco di tempo.

Variante 1: dopo aver riempito gli scatoloni, dirgli anche dove portarli per concludere la prova.

Alla fine di questa prova dare a tutti i partecipanti il glitter dorato.

STAND 5 – CACCIA AL CANDITO

In questo stand i giocatori si troveranno davanti ad un grande panettone pieno di canditi attaccati (palline di patafix) che dovranno rimuovere il più velocemente possibile per superare la prova. Alla fine di questo stand dare ai bambini la testa dell'angioletto.

Quando un giocatore finisce tutti gli stand e quindi ha tutti i pezzi dell'angioletto, con l'aiuto di un animatore dello stand dove si trova (o di uno stand di montaggio), metterà insieme l'angioletto con due punti di pinzatrice alla base della testa coprendole poi con un po' di glitter o del nastro colorato (*Vedi immagine di esempio*). E con un po' di filo ci attaccherà il bigliettino con i pensieri.

Quando tutti i bambini avranno finito il loro angioletto si proclamerà il vincitore o i vincitori e tutti scambieranno il loro angioletto con un loro amico.



(L'immagine è solo di esempio, i materiali possono essere semplificati: le ali possono essere solo bianche ritagliate da un cartoncino o da un foglio prestampato)