

Animazione del Tempo di Pasqua in oratorio



Gioco per la III Domenica di Pasqua

LUCE!

ETÀ: Tutti

LUOGO: Chiuso o aperto

N. DI GIOCATORI: Almeno 4

MATERIALE: Bende per gli occhi, torce, cartellone bianco o colorato, scotch, foglietti di carta o immagine cartacea (può essere una foto in formato cartellone o A3 tagliata in tanti pezzi con dietro il numero del riquadro del cartellone dove vanno attaccati), materiale per un percorso.

LANCIO: Durante la settimana diamo ai ragazzi un foglietto di carta o un pezzo di immagine invitandoli a venire la domenica successiva a mettere insieme tutti i pezzi che ci sveleranno una cosa meravigliosa.

SCOPO: Completare il puzzle per primi.

REGOLE: All'inizio del gioco i giocatori saranno divisi in due squadre messe in fila indiana ad un'estremità del campo. Sull'altra estremità ci sarà il cartellone con sopra disegnata una griglia numerata dove attaccare i foglietti che realizzeranno l'immagine. Il gioco si svolge in due fasi: nella prima fase si benda il primo giocatore della fila e si consegna la torcia accesa al compagno successivo. Il giocatore con la torcia dovrà puntare la torcia verso il giocatore bendato, in modo che dalla bandana intraveda la luce (senza accecarlo e senza usare la voce per guidarlo). Quest'ultimo, una volta individuata la luce dovrà seguirla per il percorso (che possibilmente sarà senza ostacoli da saltare, ma si possono fare tante curve per renderlo un po' più divertente), che lo porterà in prossimità del cartellone.

Arrivati vicino al cartellone, si entra nella seconda fase del gioco in cui chi ha la torcia, visto il numero dietro il foglietto, illumina la casella corrispondente mentre l'altro giocatore sbendatosi dovrà attaccare il foglietto nel riquadro indicato dal compagno mettendoci dietro un pezzettino di scotch dato dall'animatore presente. Vince chi per primo riesce a completare il disegno.

VARIANTI: La fase in cui si attacca il foglietto si può fare da bendati permettendo a chi ha la torcia di dare anche indicazioni vocali.

