

Animazione del Tempo di Pasqua in oratorio



GRANDE GIOCO PRIMAVERILE

Jump the Team

Proponiamo alcuni suggerimenti per la realizzazione di un grande gioco di conclusione dell'Anno oratoriano Jump! Il salto della fede e di passaggio verso l'inizio dell'Oratorio estivo 2013 every body – un corpo mi hai preparato. I due temi sono inseriti nell'Anno della fede e, in un certo senso, mettono entrambi in movimento il corpo, come immagine dell'atto di fede che anche i ragazzi sono chiamati a esprimere e a trasformare in azioni coerenti con il Vangelo. Su queste basi il gruppo degli animatori potrà costruire delle sfide più opportune procurando entusiasmo, gioia, divertimento, senso "sano" di vittoria.

Scopo del gioco: ogni partecipante al gioco dovrà cercare di collezionare il maggior numero di vittorie possibili, partecipando alle diverse sfide che verranno proposte. Siccome a ogni sfida le squadre verranno cambiate, ogni ragazzo alla fine avrà un punteggio personale, che permetterà di premiare singolarmente i migliori.

Numero di squadre: variabile in base alla sfida proposta, tendenzialmente 4 (che cambiano ogni volta).

Preparazione: all'arrivo in oratorio a ogni ragazzo sarà assegnata una lettera, un numero e un colore (segnandoli per esempio sul braccio con un pennarello colorato). È necessario quindi da parte degli animatori predisporre quindi un'adeguata accoglienza per rendere possibile l'assegnazione e non farsi "scappare" nessun partecipante. Ogni ragazzo dovrà avere una combinazione unica di questi tre elementi, in modo che non ci siano doppioni (per esempio un partecipante potrà avere A-1-Rosso e un altro A-1-Verde, l'importante è che non ce ne siano mai due identici). Per questo occorre preparare prima le combinazioni secondo il numero di partecipanti che si prevede.

Il gioco si suddividerà in varie sfide, alle quali parteciperanno squadre sempre diverse che si formeranno ogni volta in base a un criterio di selezione che coinvolga le *lettere*, i *numeri* e i *colori*, assegnati all'inizio a ogni ragazzo. In questo modo si potranno aggiungere al gioco eventuali ritardatari che, una volta ricevuto lettera, numero e colore, potranno partecipare dalla sfida successiva.

Svolgimento: Il gioco è composto da *una serie di sfide*. Prima di iniziare ogni sfida, si dovrà stabilire il criterio di selezione delle squadre. Per esempio si possono dividere i ragazzi in base alle lettere, per numeri (pari, dispari, numeri da...a...), colori o combinazioni di questi elementi insieme.

Esempio: Nella sfida 1 le squadre saranno divise per lettere (A contro B contro C contro D). Nella sfida 2 invece le quattro squadre saranno i numeri pari rossi e blu, i numeri pari verdi e gialli, i numeri dispari verdi e blu e i numeri dispari rossi e gialli.

Le combinazioni possibili sono tantissime per permettere di poter fare il numero di sfide desiderato, senza avere mai le stesse squadre. Alla fine delle sfide, in base alle squadre vincitrici in ognuna, si potranno individuare i ragazzi che singolarmente hanno ottenuto il maggior numero di vittorie nelle diverse squadre. Le premiazioni sono d'obbligo per questo grande gioco!

Sfide: Le sfide possono essere le più varie e fantasiose che il gruppo animatori riesce a inventarsi. Considerate questo gioco anche come una prova per iniziare a far "muovere" le teste e i corpi degli animatori in vista dell'Oratorio estivo *every body*, quindi metterli alla prova anche nell'inventare qualche sfida è sicuramente un buon modo per coinvolgerli attivamente anche nella fase preparatoria.

Di seguito proponiamo **alcune sfide**:

- **Corri e salta**

Materiale: tante corde.

Questa sfida funziona come una staffetta. Ai fianchi del percorso di ogni squadra una serie di coppie di animatori (più sono meglio è!) farà girare delle corde che dovranno essere saltate dai partecipanti per raggiungere il punto di arrivo. Se si riesce a completare il percorso, la squadra prenderà un punto. Se si rimane impigliati in una corda, si verrà eliminati per quella manche. Perciò lo scopo di ogni squadra è far arrivare il maggior numero di ragazzi alla fine del percorso, per ottenere più punti. Ogni squadra può far "correre" contemporaneamente fino a cinque ragazzi. Quando un partecipante raggiunge la fine o viene eliminato potrà partire il successivo. Per aumentare la difficoltà, si può giocare anche sul fattore velocità, dando per esempio punti bonus alle squadre che per prime portano in salvo un certo numero di giocatori. La squadra che vince per prima tre manche ottiene la vittoria della sfida.

- **Tiro alla fune in 4**

Materiale: quattro funi resistenti, un grosso anello di metallo.

Il campo da gioco viene diviso in quattro parti, con il centro che diventa l'incrocio dei quattro (divisione a croce). Quattro funi vengono legate a un anello di metallo (o comunque molto resistente). Ogni fune si allungherà nel campo della rispettiva squadra mentre l'anello verrà collocato nel centro del campo, all'incrocio delle quattro aree delle squadre. Al via ogni squadra tirerà la fune cercando di portare l'anello nel proprio campo. Dopo un minuto si darà lo stop. La squadra che avrà l'anello nel proprio campo allo scadere del minuto guadagnerà un punto. La prima squadra che guadagnerà tre punti vincerà la sfida.

- **Tutti insieme Jump!**

Le squadre dovranno disporsi con i partecipanti uno a fianco all'altro, con le braccia sulle spalle dei propri compagni a fianco, in modo da formare quattro linee compatte affiancate, una per ogni squadra. Al via, le squadre dovranno raggiungere il traguardo, saltando in modo coordinato, evitando di spezzare la propria linea. Se la linea si spezza, la squadra dovrà ritornare alla partenza. Non si può correre o camminare, ci si può muovere solo saltando a piedi uniti. La prima squadra che raggiunge il traguardo guadagna un punto. La prima squadra che guadagna cinque punti, ottiene la vittoria della sfida.

Possono essere inserite numerose varianti nel modo di saltare delle squadre (su un piede solo, accovacciati, all'indietro...) Largo alla fantasia degli animatori!

