

Animazione del Tempo di Pasqua in oratorio



Ultimo gioco Jump!

MOSTRAMI CHI SEI!

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso o aperto.

N. DI GIOCATORI: almeno quattro.

MATERIALE: foglietti con sopra un punteggio (es. 10 – 20 – 30 – ...); fascetta per legare sulla fronte il foglietto; foglietti con sopra un Bonus Jump.

LANCIO: durante la settimana si darà ai ragazzi un foglietto con il Bonus Jump e gli verrà detto di tornare domenica a giocare in modo che la sua squadra possa vincere.

SCOPO: avere più punti possibili.

REGOLE: gli animatori si legano in fronte il foglietto con il punteggio in modo che esso sia leggibile da parte dei ragazzi (anche se con difficoltà) e andranno a nascondersi in giro per l'oratorio. Al via dell'arbitro, i bambini dovranno correre a scovare gli animatori, per prendere il punteggio che ha l'animatore. Però non gli basterà vedere l'animatore, dovranno anche riuscire a leggere il foglietto con il punteggio sulla fronte che l'animatore farà di tutto per difendere. Una volta letto il punteggio, il giocatore riceverà dall'animatore il foglietto che porterà alla base della sua squadra, mentre l'animatore ritornerà a nascondersi legandosi un altro foglietto con il punteggio. Ogni giocatore una volta potrà partire con un Bonus Jump (quello che gli è stato consegnato durante la settimana) che gli permetterà di avere il foglietto dell'animatore anche senza averlo letto, dopo averlo toccato semplicemente con una mano. Vince la squadra che alla fine del gioco avrà totalizzato più punti.

VARIANTI: al posto di dover leggere i punteggi sul foglietto si può scrivere una lettera (o una parola) su diverse parti del corpo dell'animatore (mano, braccio, gamba, ginocchio, guancia,...); sarà la lettera (o una semplice parola formata da più lettere) a dover essere letta per avere il foglietto del punteggio.



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi

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

www.chiesadimilano.it/pgfom