



Gioco a stand per l'animazione dell'Avvento in oratorio 2018

Scopo del gioco: Scrivere il maggior numero di nomi dei componenti della squadra sul proprio cartellone (il Cielo). I nomi potranno essere scritti con le lettere ricevute superando le prove degli stand.

Destinatari: bambini a partire dai sei anni fino ai genitori e i nonni

Numero squadre: da 2 a 8 (ogni squadra formata da minimo 8 componenti)

Luogo: il gioco può essere realizzato al coperto; serve un ampio spazio dove appendere i cartelloni che rappresentano il cielo e 8 spazi per realizzare gli stand.

Materiale necessario: per ogni squadra 1 cartellone che rappresenta il cielo, quindi di colore scuro con incollate alcune stelle;

Lettere da appendere sul cartellone (cfr. file allegato). È necessario un set di lettere come allegato (6A; 5E; 4I; 4O; 3U; 3S 3R; 3L; 3M; 1X; 1J; 1Y; 1W; 1K; 2 delle altre lettere) ogni 5 partecipanti, quindi andranno stampati «(numero partecipanti : 5) x set di lettere».

Una volta ottenute tutte le lettere stampate andranno ripartite in sacchetti, ogni stand dovrà consegnare un sacchetto contenente lettere a ogni squadra.

I sacchetti dovranno contenere «numero totale lettere : (numero squadre x numero stand)»

Stand

1: Lettere sulla schiena

Materiale occorrente: Foglietti, pennarelli

Disporre la squadra in 4 file indiane, facendo sedere i componenti. All'ultimo componente di ogni fila verranno bisbigliate nell'orecchio delle lettere (una per volta). Questi ragazzi dovranno scrivere sulla schiena del compagno che hanno davanti le varie lettere fino ad arrivare all'ultimo della fila che la scriverà su un foglietto. Alla fine del gioco tutte le file, mettendo insieme le lettere, dovranno comporre la frase "I Vostri nomi sono scritti nei cieli"

La prima fila avrà come lettere: I-T-O-O-C-T-I-L

La seconda fila avrà come lettere: V-R-M-N-R-I-C-I

La terza fila avrà come lettere: O-I-I-O-I-N-I

La quarta fila avrà come lettere: S-N-S-S-T-E-E

Se la squadra fosse composta da pochi elementi, sarà meglio fare solo due file e distribuire quindi alla prima fila le lettere corrispondenti alla prima e alla seconda qui sopra riportate e alla seconda fila le lettere della terza e della quarta.

2: Anagrammi

Materiale occorrente: penne e pennarelli, Fogli con frasi da anagrammare, di difficoltà differente a seconda dell'età dei partecipanti.

Chiedere ai ragazzi di anagrammare le lettere ricevute, tutte le lettere devono essere utilizzate.

3: Alfabeto!

Materiale occorrente: la stampa di un alfabeto completo

Disporre al centro del salone le lettere dell'alfabeto in disordine. A turno un componente della squadra dovrà correre nel mezzo e prendere la lettera giusta per ricostruire in ordine l'alfabeto, a partire dalla A.

4: Coda di parole

Materiale occorrente: bigliettini con 8 parole casuali

Disporre i ragazzi in cerchio. Estrarre una parola tra gli 8 bigliettini, il primo concorrente dovrà trovare una parola che inizi con l'ultima sillaba di quella parola e così via fino all'ultimo (esempio: CANE NEVE VELOCE CESTINO NOCE ecc..).

In 2 minuti si dovranno trovare più di 30 parole senza aver mai ripetuto 2 volte una parola.

5: Oggetti con la....?

Materiale occorrente: sacchetto con le lettere dell'alfabeto

Fare pescare al ragazzo più piccolo una lettera. In pochi minuti la squadra dovrà consegnare all'animatore più oggetti che iniziano con la lettera estratta (per esempio, estratta la M matita, maglietta, moneta, ecc.).

6: Gioco dell'impiccato

Materiale occorrente: lavagna cancellabile o più cartelloni

Su un cartellone viene scritta una frase, esplicitando solo la prima e l'ultima lettera, lasciando degli spazi indicati con i trattini per le lettere mancanti. La squadra dovrà indovinare quali lettere mancano per completare la frase.

Se la lettera non è presente si attribuisce 1 errore, quando la squadra totalizza 8 errori dovrà riprovare a giocare con una nuova frase.

7: scritto con i piedi!

Materiale occorrente: nulla, salvo le scarpe o le stringhe dei partecipanti

L'animatore dirà una parola semplice e la squadra, usando le scarpe di tutti i componenti dovrà scrivere la parola data.

8: una lettera alla volta

Materiale occorrente: nulla

Disporre i ragazzi in fila. Pronunciare una parola che la squadra dovrà ripetere ma al contrario, partendo dall'ultima lettera (esempio: se la parola è «ottagono» il primo dirà O il secondo On il terzo ono il quarto onog e così via).



A A A A A A B
B C C D D E E
E E E F F G G H
H I I I I J K L L
L M M N N O O
O P P Q Q R R
R S S S T T U U
U V V W X Y Z