



## GIOCO: PRONTI... PASSI, VIA...

**Destinatari:** bambini e ragazzi di tutte le età

**Tipologia di gioco:** caccia al tesoro con stand

**Squadre:** ogni squadra dovrà essere composta da almeno 6 bambini, della stessa età o di età diverse

**Svolgimento:** a ogni squadra verrà consegnato un foglio con disegnate alcune orme bianche, sulle orme saranno indicati gli stand tramite un numero, il nome dello stand oppure – se si riesce – un piccolo indovinello relativo al posto in cui si trova lo stand.

**Scopo del gioco:** completare le prove di ogni stand per aggiudicarsi le orme mancanti e completare il «puzzle».

**Prove:**

**1. MATTONE SU MATTONE:** (*materiale necessario: 3 mattoni*) un bambino della squadra sarà il «pellegrino» che dovrà arrivare alla meta (la parte opposta della stanza per esempio) camminando mettendo i piedi esclusivamente sui mattoni. Il resto della squadra dovrà spostare questi mattoni per fare in modo che il pellegrino possa continuare il suo cammino. Ogni bambino può spostare solo un mattone e ogni componente della squadra deve aver fatto almeno uno spostamento per permettere a tutti di partecipare.

**2. CAMMINIAMO INSIEME:** (*materiale necessario: orme stampate, oppure palline di spugna, strisce di stoffa*) i bambini, a coppie, verranno uniti per i piedi (si legherà il piede destro di un bambino con il sinistro di un altro). Lo scopo del gioco è portare più orme

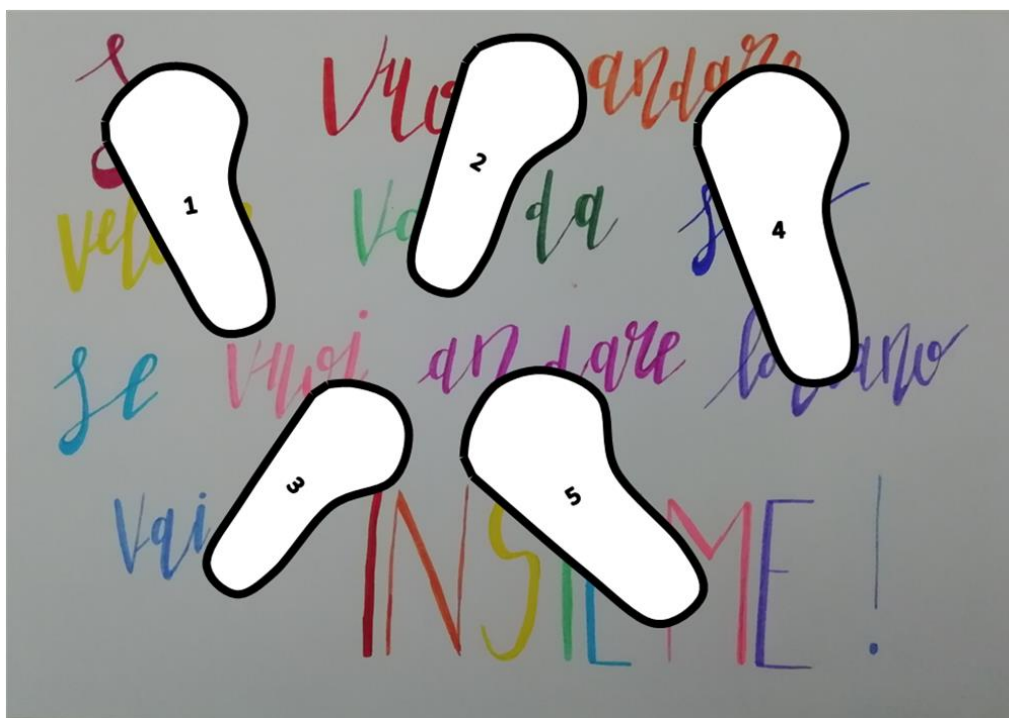
possibili (o palline o qualunque oggetto a disposizione in oratorio) da una parte all'altra di un percorso a ostacoli, pensato in modo da non essere pericoloso ma che faccia collaborare i due bambini uniti (per esempio verrà chiesto loro di saltare in cerchi disegnati per terra, potranno farlo solo collaborando, altrimenti cadranno).

**3. CANTA CHE TI PASSA:** (*materiale necessario: nessuno*) l'animatore che conduce lo stand sceglierà una parola (per esempio amici) e la squadra in 2 o 3 minuti dovrà cantare più canzoni possibili che la contengono (solo il pezzo di canzone che contiene la parola): per esempio «Quattro amici che citofonano giù» [Senza averti qui – 883].

Si potrà variare la difficoltà della parola in base all'età dei ragazzi, la difficoltà è data dalla frequenza con cui la parola appare nelle canzoni

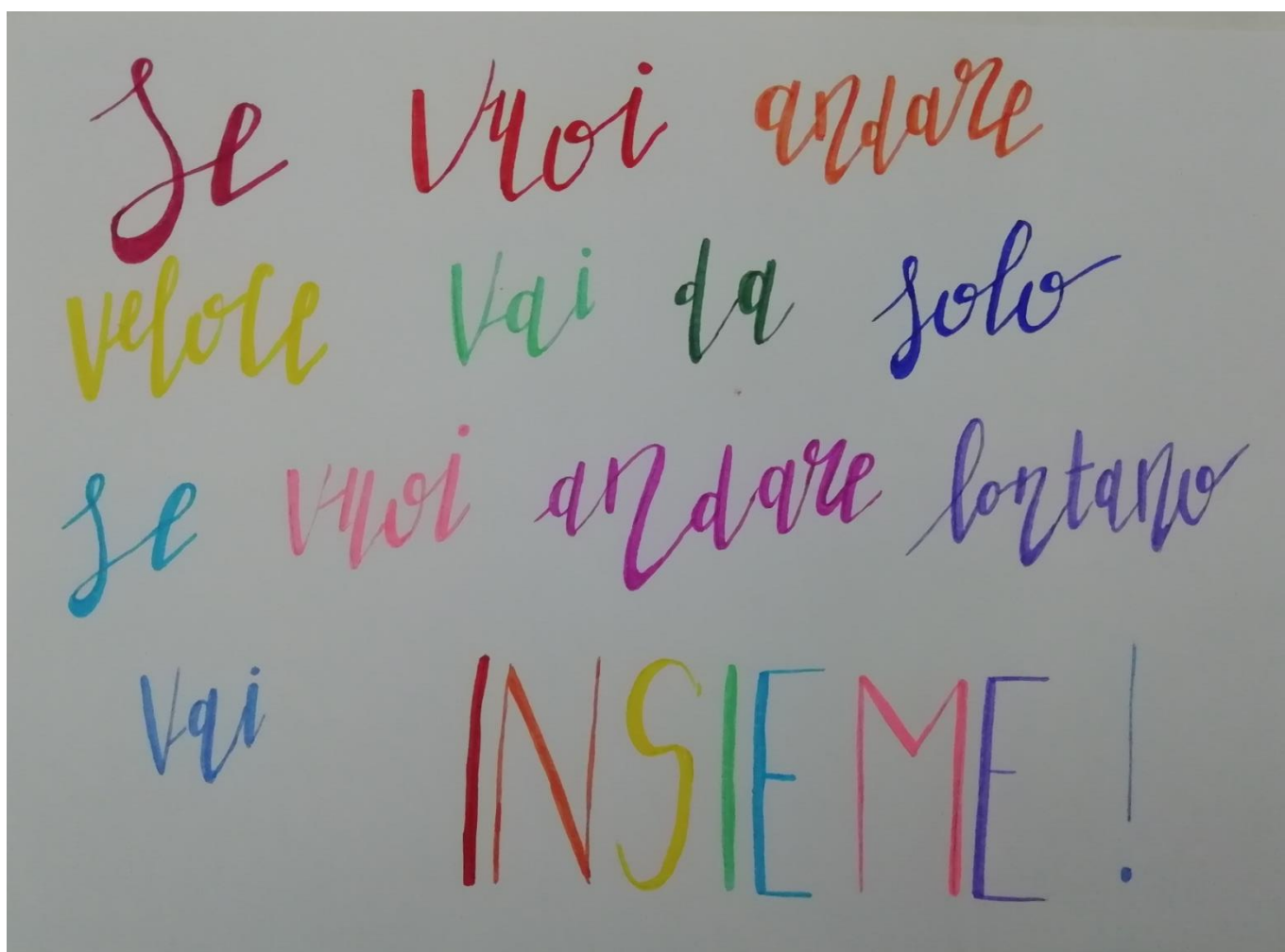
**4. COLORA IL DESERTO:** (*materiale necessario: disegno da colorare, pennarelli, tavolo*) si tratta di una staffetta colorata: in 2 o 3 minuti i bambini dovranno colorare il disegno proposto. Una volta partito il primo bambino dovrà colorare la parte di disegno indicatagli dall'animatore e tornare indietro una volta terminato, partirà allora il secondo bambino e così via fino allo scadere del tempo o fino a quando il disegno sarà completamente colorato. È meglio usare disegni semplici (una casa, un paesaggio con pochi elementi e dettagli), una variante consiste nell'aggiunta di un breve slalom per arrivare al tavolo del disegno.

**5. LABIRINTO A PASSI:** (*materiale: scotch, orme stampate su fogli colorati*) disegnare per terra un grande labirinto usando dello scotch o un nastro. I bambini si metteranno in fila e al via dovranno «disegnare» la strada per uscire dal labirinto, posizionando le orme lungo il percorso che ritengono esatto. Ogni bambino potrà posizionare un'orma alla volta e solo durante il proprio turno.



Schema consegnato a ogni squadra all'inizio del gioco

Schema finale una volta completati gli stand



Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi

Via S. Antonio 5 – 20122 Milano

Tel. 0258391356 – Fax 0258391350

e-mail: [ragazzi@diocesi.milano.it](mailto:ragazzi@diocesi.milano.it)

[www.chiesadimilano.it/pgfom](http://www.chiesadimilano.it/pgfom) - [www.facebook.com/pgfom](http://www.facebook.com/pgfom)