



AVVENTO 2021

AMA LIBERA TUTTI



Durante il tempo di Avvento, è possibile organizzare un pomeriggio di animazione per le elementari. Ecco allora una proposta di gioco per le classi di catechismo e il gruppo animatori, da collocare all'interno di una speciale giornata in oratorio.

IL SEGRETO DEL DOTT. ICEBERG

AMBIENTAZIONE

Il dottor Iceberg ha scoperto il modo per evitare lo scioglimento dei ghiacciai ma è stato imprigionato da una banda criminale per evitare che questo segreto venga rivelato. L'obiettivo per i ragazzi è allora quello di superare diverse prove e collaborare per riuscire a liberarlo e poter salvare il mondo.

MATERIALE

- Lettera di aiuto che fa da lancio
- Mappa dell'oratorio divisa in pezzi
- Indizio finale per salvare il dott. Iceberg

SVOLGIMENTO

I ragazzi si dividono in tanti piccoli gruppi quanti sono gli stand e, a giro, giocheranno ai diversi stand. Ogni gioco dura al massimo 10 minuti e, al termine, la squadra riceve un pezzo di una mappa.

Completati tutti gli stand, le squadre si riuniscono per unire i pezzi e comporre la mappa completa che sul retro riporta l'indizio per trovare e liberare il dottor Iceberg.

I diversi gruppi possono essere seguiti da alcuni animatori, oppure girare liberamente mentre gli animatori (o le catechiste) tengono i giochi nello stand.

Il gioco inizia con una lettera di aiuto inviata ai ragazzi da Iceberg:

Mayday Mayday! Qua è il Dott. Iceberg. Mi occupo di cambiamenti climatici da tantissimi anni e ho finalmente trovato la combinazione giusta per evitare lo scioglimento dei ghiacciai e salvare dall'estinzione i nostri amici Orsi Polari e tutti quei pinguini molto carini che abitano l'Antartide. Però sono stato intrappolato! Sembra che qualcuno non voglia farmi rivelare questo segreto... chiedo aiuto a tutti voi, venite a liberarmi!

Nell'organizzazione di questa attività di gioco e animazione è importante rispettare le norme vigenti: dove non è possibile rispettare il distanziamento bisogna utilizzare la mascherina; è importante lavarsi spesso le mani e igienizzare il materiale utilizzato in ogni stand, sia prima che dopo.

GIOCHI A STAND

1. A palle di neve

Verranno creati dei "muri" con delle lattine, i bambini dovranno abatterli con le palline da ping-pong (le palle di neve). La prova viene superata quando tutte le lattine sono state abbattute.





AVVENTO 2021

AMA LIBERA TUTTI



2. Il ghiacciaio e la bufera

I bambini si dividono in tre sottogruppi. Due di essi, aventi due palline, si mettono in fila (come a bandiera ma non troppo lontani) uno di fronte all'altro e creano un corridoio, che sarà il ghiacciaio da attraversare. Il terzo sottogruppo deve cercare di arrivare a fine corridoio senza essere colpito dalle palline (la bufera). Chi viene colpito deve tornare indietro e ricominciare.

3. Ice Memory

Le carte sono mescolate e disposte a dorso coperto; ogni ragazzo deve scoprire due carte, cercando di trovare le coppie. Se le due carte scoperte non sono corrette, andranno riposte a dorso coperto. La prova termina quando tutte le coppie sono state trovate. Si possono usare carte che raffigurano delle immagini correlate ai poli (fiocco di neve, orso polare, pinguino...).

4. Sciogli il dubbio

Ai ragazzi vengono posti 10 indovinelli; e la prova viene superata quando i ragazzi hanno trovato la risposta ad almeno 7 di essi.

5. Dentro l'igloo

In un luogo buio, che rappresenta l'interno di un igloo o di una caverna, vengono nascosti una serie di oggetti che i ragazzi dovranno cercare utilizzando solo delle torce per far luce. La prova è superata quando tutti gli oggetti sono stati trovati.

6. Sotto il piumone

Per questa prova verranno disposti degli oggetti sotto un telo, in modo tale che non siano visibili ai ragazzi (sarebbe meglio che non si capissero nemmeno le forme). A turno ogni ragazzo pone la mano sotto il telo, tasta un oggetto e, ritornando al proprio posto, cerca di disegnarlo. Gli oggetti nascosti sotto il telo/piumone possono essere in numero variabile. La prova finisce quando tutti gli oggetti vengono disegnati correttamente ed identificati.

7. L'attrezzatura giusta

Lo scopo è quello di riconoscere le immagini degli oggetti necessari in un viaggio al polo (tenda, zaino, cappello, guanti...): i ragazzi dovranno fare un percorso portando da una parte all'altro del campo le foto di ciò che serve. Tra gli oggetti ci saranno infatti anche degli oggetti inutili; si vince se la squadra porta tutti gli oggetti giusti.

8. Da Capo Nord a Ushuaia

Ogni squadra si divide in due gruppi, che si disporranno in fila indiana ai poli opposti della stanza. Ad ogni ragazzo viene dato un cucchiaino usa e getta da tenere in bocca con il quale dovrà portare una pallina da ping pong al primo compagno della fila al lato opposto della stanza (è possibile anche inventare un percorso per poter complicare la prova). Se la pallina cade, si ricomincia da capo. Quando tutti i ragazzi avranno completato la sfida, la prova termina.

9. Tappa i geyser

I ragazzi dovranno cercare di far canestro con palloni e palline in scatoloni con un foro o dei secchi/canestri, che rappresentano geyser pronti ad esplodere. Per rendere la prova più difficile è possibile variare la dimensione delle palloni e dei canestri. La prova termina quando si è fatto canestro con tutti i palloni a disposizione.

