



In Quaresima... si gioca in oratorio

Proponiamo una lista di giochi che possano essere realizzati seguendo le norme sanitarie ora in vigore.

Giochi specifici per il tempo di Quaresima

CON OCCHI DIVERSI

Tipologia: gioco a squadre a tempo

Numero partecipanti: illimitato

Numero squadre: 2

Target: elementari o medie

Luogo: un campo/una palestra/un salone

Materiale occorrente: fogli di carta, su ognuno una parola oppure un pezzo del disegno in stile puzzle

Scopo del gioco: Riordinare la frase assegnata o il disegno assegnato nel più breve tempo possibile.

Svolgimento: Le due squadre hanno ognuna a disposizione un blocchetto di fogli di carta con parole o pezzi di disegno. Al via ogni squadra dovrà riordinare la frase oppure ricostruire il puzzle-disegno.

Suggerimenti: Utilizzare frasi del Vangelo della domenica oppure dipinti tagliati a pezzi (es. La lavanda dei piedi di Köder, mosaico di Marko Ivan Rupnik...). Utilizzare più manches e più frasi.

UN VALORE VERO

Tipologia: gioco a squadre

Numero partecipanti: illimitato

Numero squadre: almeno 2

Target: elementari e medie

Luogo: un campo/una palestra/un salone

Materiale occorrente: tutto il materiale che viene elencato nell'elenco dato a ogni singola squadra.

Scopo del gioco: Recuperare tutti gli oggetti e darne un nuovo valore.

Svolgimento: Al via ogni squadra avrà un elenco di oggetti da recuperare. Oggetti possibilmente che abbiano un valore importante per i ragazzi in fatto di tempo dedicato loro (es: cellulare, orologio, ecc..). Una volta recuperato l'oggetto bisognerà completare uno schemino nel quale la squadra dirà perché è importante l'oggetto, se se ne può far a meno e l'aspetto positivo di non utilizzarlo o utilizzarlo meno. Vince la squadra che, a insindacabile giudizio degli animatori, avrà riempito lo schema nel miglior modo.

Suggerimenti: Si possono chiedere più oggetti dello stesso tipo, oppure si può anche solo fornire la lista di oggetti da discutere senza consegnarli fisicamente.

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

LE OFFERTE PER IL SIGNORE

Ambientazione: Palestina ai tempi di Gesù

Materiale: Cartoncini con le immagini delle "offerte", mappe dell'oratorio con segnati i vari luoghi, materiale per le prove a stand, costumi per gli animatori per l'ambientazione.

Scopo del gioco: ottenere il maggior numero di "offerte" dalle prove nei diversi "luoghi" della Palestina (corrispondenti a luoghi reali dell'oratorio)

Preparazione: Assegnare a ogni luogo dell'oratorio un corrispettivo "luogo" del vangelo (es. *Betlemme, Gerusalemme, Betania, il pozzo della Samaritana, ecc...*) e segnarli sulla mappa che verrà data alle squadre.

Preparare dei cartoncini con sopra le immagini di una delle "offerte" per il Signore (es. *Oro, Incenso, Olio, Mirra, Pesci, Pani, Sandali, Vino, ecc...*).

I Doni e i luoghi devono essere lo stesso numero (minimo 5, almeno uno per ogni Vangelo di Quaresima).

Preparare uno stand con una prova di squadra per ogni luogo segnato sulla mappa (es. *stand del "Pozzo della Samaritana": una staffetta per portare dell'acqua da un secchio a un altro utilizzando un bastoncino per ciascun ragazzo, che sarà usato per passarsi un piccolo secchio d'acqua dalla maniglia*).

Preparare un indovinello o una domanda per ogni luogo segnato sulla mappa (es. *In quale città venne resuscitato Lazzaro? Betania*).

Numerare i luoghi e i corrispettivi indovinelli da 1 al numero max. di stand

Consegnare a ogni stand uno dei cartoncini "offerta".

Svolgimento: A ogni squadra è consegnata al punto di partenza la mappa dei luoghi e il primo indovinello, diverso per ogni squadra (il primo alla squadra A, il secondo alla squadra B, ecc.). Le squadre dovranno risolvere l'indovinello e recarsi poi nel luogo dell'oratorio corrispondente al "luogo evangelico" individuato. Arrivati allo stand dovranno superare la prova nel minor tempo possibile. Una volta superata otterranno un cartoncino "offerta". Quindi dovranno tornare al punto di partenza e farsi consegnare l'indovinello successivo (alla squadra A il 2, alla B il 3) e così via finché tutti i cartoncini saranno stati consegnati. Ogni stand consegnerà un solo cartoncino: se una squadra è più veloce dell'altra potrà fare più prove e ottenere più "offerte" dell'altra (es. la squadra A completa gli stand dall'1 al 6 e ottiene i rispettivi cartoncini, mentre la squadra B nello stesso tempo supera le prove solo degli stand dal 2 al 5 e ottiene 4 cartoncini.).

Vince la squadra che ottiene tutti i cartoncini per prima o che, allo scadere del tempo, ne ha ottenuti di più.

SE MI SENTI, FIDATI

Tipologia: gioco a squadre.

Numero partecipanti: illimitato ma uguale per ogni squadra, a seconda dello spazio a disposizione.

Numero squadre: almeno 2.

Target: elementari e medie.

Luogo: un campo/una palestra/un salone.

Materiale occorrente: una benda, un cuore rosso, post-it oppure foglietti con puntine da attaccare al cuore, oggetti vari.

Ambientazione: devi imparare a fidarti di Gesù, anche se non senti proprio tutto e non capisci proprio tutto; anzi, molte volte, pur capendo, vorresti fare il contrario.

Scopo del gioco: tutti i giocatori dovranno arrivare «al cuore»; la prima squadra che ci riesce vince.

Svolgimento: tra la partenza e l'arrivo (il cuore rosso) vengono posti casualmente dagli animatori degli oggetti di varia forma, all'altezza dei ragazzi o comunque «fra i piedi».

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

Nell'area di partenza ogni squadra decide chi è il primo a partire che viene bendato. Al giocatore viene dato un post-it che dovrà tenere dritto davanti a sé con il braccio disteso in avanti. Ogni «partente bendato» può iniziare a muoversi da qualsiasi posizione dell'area di partenza e verrà guidato verso il cuore dalle urla e dalle indicazioni dei compagni di squadra. Una volta appiccicato il post-it o il foglietto sul cuore, il giocatore potrà sbendarsi e porgere la benda all'animatore che la riporterà alla squadra per bendare un altro giocatore. Se il giocatore attaccherà il bigliettino o il post-it non sul cuore ma altrove, sugli altri oggetti (o semplicemente tocca gli oggetti con il foglietto o la mano) verrà sbendato comunque ma non aiuterà la squadra ad arrivare all'obiettivo, perché si rimetterà in coda e dovrà rifare il percorso. Vince la squadra che per prima arriva «tutta» al cuore.

Suggerimenti: naturalmente occorre badare bene che i giocatori non vedano dalle bende. Attenzione agli oggetti che non devono essere pericolosi e, se il gioco va per le lunghe, prevedete un tempo massimo.

Variante: nel corso del gioco la disposizione degli oggetti può essere anche cambiata a piacimento.

SPIEGAMI PERCHÉ (III Quaresima)

ETÀ: bambini delle elementari

LUOGO: chiuso

N. DI GIOCATORI: 2 squadre

MATERIALE: cronometro, una lista di domande

SCOPO: stimolare la capacità di pensiero dei ragazzi

REGOLE E SVOLGIMENTO: l'animazione si basa sul brano in cui Gesù discute con i Giudei, incalzandoli sul "perché" non riescono a comprendere la sua parola e affermando che solo la verità potrà renderli liberi. Nel gioco è importante conoscere la "verità" della risposta e dare la risposta richiesta (in questo caso contraria), imparando a motivarla. L'animatore deve pensare ad un certo numero di domande su argomenti che possano essere conosciuti dai ragazzi presenti (brani del Vangelo, cultura generale, giocatori delle squadre di calcio ecc.). Il gioco si svolge in più manche (cronometrate) ma sempre una squadra per volta.

L'animatore inizia a porre una domanda al primo ragazzo di una squadra: la risposta da dare (nel tempo massimo di 10 secondi) è quella opposta alla verità.

Quando il ragazzo ha dato la risposta "contraria", l'animatore chiede "perché?" e il ragazzo deve spiegare questa volta dando una risposta veritiera, rispetto alla domanda originaria.

Attenzione però: nella risposta non si può mai dire "perché" o ci si aggiudica una penitenza.

Se invece il ragazzo supera la sua prova (risposta sbagliata e perché) tocca a un altro compagno della sua squadra finché qualcuno non sbaglia e si passa alla squadra successiva.

Ad ogni errore le domande vengono poste dall'inizio partendo dal ragazzo che ha sbagliato.

Forniamo qualche esempio di domanda, relativo alla Bibbia e alla religione, per le due squadre, al quale occorre rispondere con la risposta sbagliata:

1. 40 o **50** giorni dura la Quaresima?
2. **Benedetto** o Francesco. Qual è il nome del nostro Papa?
3. Il gallo o **il pavone** canta tre volte dopo che Pietro tradisce Gesù?
4. **Il buon ladrone** o il Cireneo aiuta Gesù a portare la croce?
5. Fu **Mosè** o Noè a costruire l'Arca?
6. A **Milano** o a Roma si trova il Vaticano?

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

7. **22** o 12 erano gli apostoli di Gesù?
 8. Lazzaro o **Gennaro** è stato resuscitato da Gesù?
 9. 40 giorni **prima** o dopo della Pasqua è l'Ascensione?
 10. A Gesù o alla **Madonna** è dedicato il Duomo di Milano?
 11. In marzo e aprile o **settembre e ottobre**: quando è di solito Pasqua?
 12. Gesù ha lavato **le mani** o i piedi agli apostoli?
 13. **In latte** o vino Gesù ha trasformato l'acqua alle nozze di Cana?
 14. Chi ha battezzato Gesù: è stato **suo zio** o suo cugino?
 15. **25** o 15 sono le Stazioni della Via Crucis?
 16. **Comunione** o Cresima: quando si ricevono i doni dello Spirito Santo?
 17. Sono **bianco e azzurro** o bianco e giallo i colori della bandiera vaticana?
 18. L'uomo o **la donna** Dio ha creato per primo?
 19. **La rondine** o la colomba è simbolo della Pasqua?
 20. A **20** o 30 anni Gesù inizia la sua vita pubblica?
-
1. **Avvento** o Quaresima: qual è il periodo che prepara alla Pasqua?
 2. Alla misericordia o all'**amore** quest'anno è dedicato il Giubileo straordinario?
 3. Delle palme o degli **ulivi**: come si chiama la domenica prima di Pasqua?
 4. **Un mese** o un giorno dopo il carnevale inizia la Quaresima?
 5. Nell'Annunciazione è un angelo o **un pastorello** che si rivolge a Maria?
 6. Sono **tedesche** o svizzere le guardie del Papa?
 7. **San Luigi** o don Bosco ha fondato l'oratorio?
 8. È bianca o **nera** la fumata quando viene eletto un Papa?
 9. Con **una carezza** o un bacio Giuda ha tradito Gesù?
 10. È San Pietro o **San Paolo** che diventa il primo Papa?
 11. Pilato si è lavato le mani o **i piedi** al processo di Gesù?
 12. Erano **3** o 4 gli Evangelisti?
 13. Al Colosseo o **al Circo Massimo** il Papa celebra la Via Crucis?
 14. **A Milano** o a Torino si trova la Sacra Sindone?
 15. Al settimo o **decimo giorno** Dio si è riposato dopo la Creazione?
 16. **Sul cavallo** o su un asinello: Gesù come entra a Gerusalemme?
 17. Sono **30** o 50 le Ave Maria che si recitano nel rosario?
 18. A Mosè o **ad Abramo** Dio ha consegnato i Comandamenti?
 19. La settimana prima o **dopo** Pasqua viene chiamata santa?
 20. Si diventa prima beati o **santi**?

LAZZARO: SVEGLIALO TU! (V Quaresima)

ETÀ: bambini delle elementari

LUOGO: chiuso

N. DI GIOCATORI: 2/4 squadre

MATERIALE: materassino da palestra

SCOPO: rianimare un ragazzo che si finge morto

REGOLE E SVOLGIMENTO: ad ogni turno un ragazzo di ogni squadra deve porsi sdraiato su un materassino, a occhi chiusi (Lazzaro). Al "via" i concorrenti della squadra avversaria devono tentare di svegliare il "Lazzaro" avversario cercando di farlo ridere o muovere: non è possibile toccarlo, occorre provare a farlo sorridere, aprire gli occhi o rianimarsi solo con le parole. Una volta che Lazzaro reagisce viene eliminato e deve subentrare un ragazzo della sua squadra.

Vince la squadra che riesce ad eliminare più velocemente tutti i "Lazzari" avversari.

Giochi di movimento

OLIMPIADI DELLA LENTEZZA!

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso o aperto.

N. DI GIOCATORI: almeno quattro.

MATERIALE: materiale per delimitare inizio e fine di un percorso.

SCOPO: arrivare ultimi.

REGOLE: lo scopo principale di questi giochi è quello di vincere la fretta assaporando il gusto di vincere lentamente. A questo scopo sono state create le olimpiadi della lentezza!

Disciplina 1: Ciclismo lento

Materiale: una bicicletta per partecipante

Svolgimento: al via dell'animatore i partecipanti dovranno partire cercando di arrivare ultimi al traguardo, è vietato stare completamente fermi e appoggiare i piedi per terra, pena la squalifica.

Disciplina 2: 50 metri lenti

Svolgimento: al via dell'animatore i partecipanti dovranno iniziare a correre a rallentatore, è vietato stare fermi, mettere i piedi vicini uno all'altro e perdere l'equilibrio, pena la squalifica.

Disciplina 3: 50 metri ostacoli

Materiale: materiale per creare degli ostacoli.

Svolgimento: al via dell'animatore i partecipanti dovranno iniziare a correre e saltare gli ostacoli a rallentatore, è vietato mettere i piedi vicini uno all'altro e perdere l'equilibrio, pena la squalifica.

Di questo tenore il gruppo animatori può inventare nuove discipline e proporle in queste speciali olimpiadi in cui vince la lentezza!

SPENDI(TI) TUTTO

ETÀ: tutti.

LUOGO: chiuso, abbastanza ampio, o aperto.

SCOPO: riuscire a convertire tutti i punti tempo (delle palline/sassolini monocolori) in punti "tempo speso" (sassolini/palline colorate).

SVOLGIMENTO: Una volta create le squadre, composte da 7/8 ragazzi, a ciascuna viene affidato una particolare "borsetta di risparmio" (può anche semplicemente essere una scatolina) e 15 punti tempo rappresentati dai sassolini, scopo del gioco è convertire tutti i punti tempo in punti "tempo speso" (le sfere colorate) tramite le prove proposte dagli animatori nei vari stand. Per farlo, al superamento della prova, verranno consegnati dei quadretti colorati di carta da avvolgere intorno ai sassolini, in modo da farli "maturare". Nella scatolina le squadre conserveranno i sassolini colorati ottenuti durante le prove così da permettere poi il conteggio finale.

Ogni 13 minuti ad ogni squadra verranno consegnati altri 15 sassolini, vincerà la squadra che riuscirà per prima a convertire tutti i sassolini in sassi colorati, o quella che, posto un tempo massimo, avrà convertito il maggior numero di sassolini.

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

Le prove: Le varie prove rappresentano i differenti ambiti della vita dei ragazzi e cercano di creare quelle situazioni in cui davvero spendendosi per gli altri, si riceve in cambio molto più del tempo che si è donato. Si riceve tempo vivo, pieno.

Alcune prove possono essere queste:

ATTIVITÀ: Oltre la vergogna: L'animatore proporrà ai ragazzi di cimentarsi nel gioco del mimo.

COLORI DATI: 3

ATTIVITÀ: La corsa delle lumache: l'intera squadra si cimenterà nei 20 m in lentezza, non è valido fermarsi e nemmeno unire i piedi per mantenere l'equilibrio. In base al tempo impiegato l'animatore darà un numero di cartoncini colorati variabile tra 3 e 6 (maggiore è il tempo e maggiore sarà il punteggio).

COLORI DATI: 3/6

ATTIVITÀ: On the road: I ragazzi, a turno, dovranno aiutare l'animatore, travestito da anziana, ad attraversare la strada (l'animatore metterà in difficoltà i ragazzi fermandosi, fingendo acciacchi ecc.)

COLORI DATI: 3

ATTIVITÀ: Aiuta un compagno: L'animatore proporrà ai ragazzi dei quiz e questi non dovranno rispondere direttamente ma, in fila indiana, dare la risposta al ragazzo davanti a loro, fino a che sarà poi l'ultimo a fornirla all'animatore.

COLORI DATI: 4

ATTIVITÀ: Riordina il campetto: i ragazzi dovranno pulire una zona dell'oratorio precedentemente messa in disordine dall'animatore o "sporcata" con cartacce e simili.

COLORI DATI: 3

LE PAROLE ILLUMINANTI

Tipologia: gioco a squadre

Numero partecipanti: illimitato, a seconda dello spazio a disposizione

Numero squadre: 2

Target: elementari e medie

Luogo: campo o grande salone

Materiale occorrente: fogli di carta, diversi fogli A4 (su ognuno deve essere disegnata una lettera dell'alfabeto diversa, è indispensabile fare più volte l'alfabeto completo e raddoppiare quelle più utilizzate, caratterizzando le lettere per ognuna delle due squadre con colori diversi), due scatoloni

Scopo del gioco: raccogliere più "luci" possibili

Svolgimento: prima dell'inizio, ogni giocatore elenca alla squadra (all'animatore o ad un caposquadra) tutti i tipi di luci che conosce e che ha individuato. Ogni "luce" individuata deve essere unica e non può ripetersi. Una squadra si disporrà una su un lato del campo e l'altra su quello opposto. Su due vertici opposti sono disposti gli scatoloni con all'interno le lettere. Gli scatoloni sono messi in modo tale che lo scatolone di una squadra sia posto nel lato opposto alla base di partenza. Al via ogni giocatore partirà dalla propria base, si dirigerà verso lo scatolone della propria squadra, prenderà una e una sola lettera e la riporterà alla base. Una volta presso la base, uno o più giocatori (si lascia la scelta alla strategia della squadra) rimarranno a comporre delle parole con le lettere raccolte. Ogni parola creata deve essere segnalata all'animatore che ne prenderà nota per il punteggio.

Ogni lettera utilizzata e parola creata infatti, generano nuove "luci" in questo modo: parola formata da due lettere = 3 "luci" (1+2), parola formata da 3 lettere = 6 "luci" (1+2+3), parola formata da 4 lettere = 10 "luci" (1+2+3+4) e così via. Vince, la squadra che, alla fine del tempo avrà ottenuto più "luci".

VIZI E BEATITUDINI

Durante la prima fase del gioco i ragazzi riceveranno ciascuno un sacchetto della spesa e, disposti su un lato corto del rettangolo di gioco dovranno raggiungere il lato opposto dove saranno sparsi fogli con disegnate immagini accattivanti che identifichino i vizi (per esempio dolci per la gola, un cuscino per l'accidia, un volto arrabbiato per l'ira, delle monete per l'avarizia, ecc.).

Un lato del foglio sarà disegnato, mentre il retro avrà una striscia di nastro biadesivo così che si potrà attaccare al sacchetto.

In questa prima fase lo scopo per ciascun ragazzo sarà quello di raccogliere il maggior numero di immagini possibile, ma non verrà specificato loro null'altro.

Dovranno iniziare a correre, prendere un'immagine per volta, attaccarla in modo visibile al sacchetto, tornare alla base e iniziare un'altra corsa.

Gli animatori saranno attenti a verificare quali immagini vengono scelte, qualora un ragazzo abbia sui vestiti tre immagini uguali dovrà requisirle e sostituirle con un oggetto che rallenti la corsa, per esempio riempiendo il sacchetto con alcune scatole. Su ogni scatola sarà scritto il vizio corrispondente alle immagini requisite.

Nessuno potrà correre senza sacchetto.

Alla fine di un tempo stabilito si interromperà questa prima fase e si conteranno il numero di immagini ottenuto dai ragazzi. Si spiegherà loro che quando ci si lascia catturare da un vizio, questo appesantisce la vita libera, ma si farà anche loro capire che un vizio deriva dall'importanza spropositata attribuita da un aspetto parziale della propria vita.

Per esempio: apprezzare i dolci non è un peccato, ma quando diventa pura golosità può fare male.

A questo punto si potrà dare inizio alla seconda fase di gioco. Ogni ragazzo dovrà ancora avere il proprio carico di vizi e dovrà trovare il modo per eliminarlo.

Verrà detto loro che molte persone nascoste in oratorio potranno effettuare un cambio molto vantaggioso, basta trovarle e scoprire di cosa necessitano.

Otto animatori saranno disposti in punti strategici dell'oratorio e ciascuno corrisponderà ad una beatitudine. I ragazzi dovranno capire quale animatore serve loro (per esempio per cambiare il vizio gola dovranno andare da chi ha la beatitudine Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia).

Il gioco potrà essere reso più difficile se prima di dire a quale beatitudine corrisponde l'animatore farà fare una breve prova, magari a tema.

A quel punto l'animatore comunicherà che lo scambio non avviene 1:1, ma che necessita di almeno tre scatole con il vizio per compiere la transazione. I ragazzi dovranno così formare dei gruppi per liberarsi dei vizi.

Vince il gioco chi alla fine del tempo avrà ottenuto il maggior numero di beatitudini. Scopriranno allora che può vincere non chi si è tenuto alla larga dai vizi, ma chi è stato più capace di mettersi in gioco e collaborare con gli altri.

DRITTI AL CUORE

Tipologia: gioco a tappe (da 4 in su).

Numero partecipanti: illimitato, a seconda dello spazio a disposizione.

Numero squadre: almeno 2.

Target: elementari e medie.

Luogo: un campo/una palestra/un salone.

Materiale occorrente: fogli di carta con la combinazione dei colori, fogli di carta per l'indovinello, grosso cuore rosso in fondo al campo da gioco.

Ambientazione: la santità resta la metà da realizzare.

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

Scopo del gioco: arrivare per primi al cuore rosso.

Svolgimento: all'inizio del gioco a ogni squadra viene dato un foglio con una combinazione di 6 colori (tranne il rosso), anche ripetuti. Per ogni colore la squadra deve trovare un oggetto colorato a prevalenza di quel colore (esempio: un maglione giallo con strisce nere è da considerarsi giallo non nero) e possibilmente lasciarlo nel posto dove si svolge la tappa. Una volta trovati tutti gli oggetti della combinazione di colori la squadra può passare alla tappa successiva dove verrà attesa da un altro animatore che ha il compito di dare la nuova combinazione di colori (sempre senza il rosso), questa volta 5 anziché 6. Il sesto colore sarà da indovinare con un indovinello fatto dall'animatore dopo che la squadra avrà trovato gli oggetti dei colori della combinazione. Si ricorda che gli oggetti non possono essere ripetuti, cioè se usati in una tappa precedente non possono essere utilizzati per un'altra tappa. Una volta trovato anche l'oggetto colorato del colore da indovinare, la squadra passa alla tappa successiva dove ci sarà un nuovo animatore che ripeterà la stessa cosa fatta in precedenza dal suo collega, scalando sempre di un colore. Così si farà per tutte le tappe che avete deciso fino all'ultima, vicino al cuore, dove l'indovinello finale sarà: «quale colore non è mai apparso in queste tappe?». La risposta ovviamente è: «rosso».

Suggerimenti: tra una tappa e le altre posso essere poste prove o staffette a vostro piacimento.

Variante: al posto degli indovinelli possono essere poste delle domande più didattiche o religiose.

PAROLA D'ORDINE!

Numero partecipanti: almeno dieci

Numero squadre: almeno due

Luogo: un salone

Tipologia: staffetta

Materiale occorrente: cartellini con le lettere dell'alfabeto

Ambientazione: il signor Smith deve convincere i poliziotti a lasciarlo passare. Solo con le parole giuste ci riuscirà

Scopo del gioco: nel tempo dato creare la frase più lunga possibile

Svolgimento: superando un percorso le squadre dovranno raggiungere un luogo nel punto opposto della sala dove potranno prendere un cartellino con scritta una lettera per volta. Quando gli animatori dichiareranno la fine della prima fase di gioco le squadre cercheranno di creare una frase o una parola d'ordine di senso compiuto con il maggior numero di lettere possibile.

PROVACI, SARAI FORTUNATO!

Ambientazione: bisogna mettersi e buttarsi nel gioco, accettando le vittorie e le perdite

Materiale occorrente: fogli-portamonete per i giocatori, pennarelli, e tutto il materiale per le piccole sfide

Target: tutte le età

Scopo del gioco: riuscire a portar alla propria squadra il maggior numero di monete possibili

Svolgimento: Ogni squadra gira tra gli stand <<sfida>> in gruppo. Ogni squadra all'inizio del gioco ha a propria disposizione 8 monete (o talenti) che verranno segnate su un foglio (il portamonete). Per tutto il campo di gioco vi saranno degli stand sfida (ad esempio memory, freccette, domande...). Le sfide sono «face-to-face»: chi vince raddoppia il numero di monete che aveva prima dello scontro, chi perde invece dimezza.

Cammino di Quaresima in Oratorio 2022

NB: per far sì che il gioco sia equilibrato si dovrebbero proporre diverse tipologie di stand di logica-intelligenza e corsa-precisione-forza.

Il perché di questo gioco: più un giocatore riceve monete (talenti) più è obbligato a mettere in gioco, cioè puntare (o raddoppi o dimezzi)

LA TELA DEL RAGNO

Numero partecipanti: cinque per squadra

Numero squadre: massimo quattro

Tipologia: gioco a squadre

Luogo: esterno

Materiale occorrente: la riproduzione di un labirinto

Ambientazione: anche in una fitta rete è possibile orientarsi se si è in tanti

Scopo del gioco: arrivare per primi alla fine del labirinto

Svolgimento: riprodurre l'immagine di un labirinto sul campo da gioco. Disporre le squadre sui lati del labirinto ed un solo concorrente, bendato, all'inizio del percorso del labirinto. La squadra dovrà guidare con la voce il proprio concorrente per farlo arrivare alla fine del labirinto. Ogni qual volta il concorrente sbaglia strada dovrà ricominciare dall'inizio.

PICCINI PICCINI

Numero partecipanti: a scelta

Numero squadre: nessuna, possono crearsi piccoli gruppi di bambini a loro scelta oppure accompagnati dai genitori

Target: le prove sono pensate anche per i bambini dell'asilo, ai quali si rivolge la proposta della festa di primavera. Si tratta di un gioco molto semplice, che può permettere ai bambini più piccoli di conoscere l'oratorio

Tipologia: gioco a stand

Luogo: all'aperto

Materiale occorrente: cartelloni con disegnati personaggi a grandezza naturale, una piscina in plastica, paperelle di plastica tra cui una nera, manici di scopa, vecchie calze

Ambientazione: i ragazzi si trovano in un grande circo, nel quale potranno vivere le diverse specialità

Scopo del gioco: totalizzare il maggior numero di punti

Svolgimento: all'interno dell'oratorio i bambini troveranno diversi stand. In ciascuno di questi potranno sostenere una prova ed ottenere i punti corrispettivi. Ogni prova può essere ripetuta infinite volte, fino a che non termina il tempo a disposizione. I punti potranno essere assegnati in corrispondenza della difficoltà della prova. Segnaliamo ora alcuni possibili stand:

CHI SEI?: fare posizionare ciascun concorrente dietro un cartellone che rappresenti a grandezza naturale un personaggio (braccio di ferro, poliziotto, signora con il cane, ecc.). L'animatore scatterà una foto mentre i bambini cercano di fare l'espressione che più si immedesima con il personaggio.

IL BRUTTO ANATROCCOLO: distribuire in una piscina piena d'acqua alcuni cigni di plastica, insieme a un cigno nero posto al centro della piscina. Il punteggio sarà assegnato in base a quanti cigni i ragazzi riusciranno a pescare con un anello di filo di ferro, il cigno nero offre un punteggio più alto.

AL GALOPPO: creare con i manici delle scope e alcune vecchie calze la sagoma di un cavallo. Creare una breve staffetta che i bambini potranno percorrere. Il punteggio sarà assegnato in base al tempo impiegato per percorrere tutto il percorso.

Giochi statici

AGUZZARE LA VISTA

Scopo del gioco: rispondere correttamente a delle domande su ciò che si è appena osservato.

Materiale: oggetti di diversa forma, tipologia e colore. Un telo per ricoprirli.

Durata: 10 minuti

Preparazione: disporre su un tavolo una serie di oggetti misti (matite, libri, pupazzetti, biglie...). Coprirli con un telo.

Svolgimento: Portare i partecipanti davanti al tavolo con gli oggetti coperti e rimuovere il telo. I giocatori avranno un certo tempo (2-3 minuti) per osservare gli oggetti e memorizzare più informazioni possibili. Allo scadere del tempo gli oggetti verranno ricoperti. A questo punto verranno poste delle domande ai ragazzi su quello che hanno appena visto (es. quante matite c'erano, di che colore era la copertina del libro, c'erano più gomme o temperini, ecc...). I punti vengono assegnati in base alle risposte corrette. Variante: Invece di porre le domande, una volta ricoperti gli oggetti, senza farsi vedere dai ragazzi se ne possono togliere o aggiungere alcuni. Dopodiché tolto di nuovo il telo i giocatori dovranno individuare cosa è cambiato sul tavolo.

IL FORZIERE INCATENATO

Tipologia: gioco a squadre

Numero partecipanti: illimitato

Numero squadre: 2

Target: elementari e medie

Luogo: salone

Materiale occorrente: un bel mucchio di chiavi fasulle, una chiave corretta, lucchetto, forziere, fogli, domande (almeno una ventina) già preparate su Abramo.

Scopo del gioco: Riuscire a trovare la chiave giusta per aprire il forziere.

Svolgimento: al via il forziere sarà sopra un tavolo bene in mostra con davanti il mucchio di chiavi tra le quali ci sarà l'unica capace di aprire il lucchetto. A turno ogni squadra risponderà a una domanda, ogni risposta corretta dà diritto a scegliere una chiave dal mucchio delle chiavi (viene indicata la chiave che verrà toccata e provata dall'animatore). Alla fine delle 10 domande per ogni squadra, sempre a turno ogni squadra proverà una chiave alla volta. Vince chi riuscirà ad aprire il forziere.

ATTENZIONE ALLE MOSCHE

Materiali: 1 palla, tante sedie quanti sono i giocatori.

Svolgimento: i giocatori sono seduti in cerchio con le mani giunte. Ognuno possiede tre «mosche» (cioè tre possibilità di errore). Il giocatore che ha in mano la palla dà inizio al gioco lanciandola a uno degli altri. Le mani possono essere aperte solo per ricevere la palla. Chi ha la palla può anche fare delle finte: se un giocatore pensa di ricevere la palla e, per una sua libera decisione, apre le mani, ma in realtà non gli viene lanciata, perde una «mosca». Quando un giocatore ha perso tutte e tre le «mosche» viene eliminato.

IL NOSTRO CORPO, USIAMOLO BENE!

Età: bambini elementari.

Luogo: chiuso o aperto.

N. di giocatori: due squadre o più.

Materiale: gli animatori dovranno preparare tante carte da gioco sulle quali dovranno essere scritte varie parti del corpo, su altre le azioni che si possono compiere con le parti del corpo e su altre ancora degli oggetti. (es. mano – scrivere – biro). Fogli bianchi e biro/matite colorate/pennarelli.

Scopo: conquistare più carte possibili in modo da poter aver più combinazioni "corrette".

Regole e svolgimento: le squadre vengono suddivise in diverse zone del salone dove troveranno 3 mazzi di carte: un mazzo per le parti del corpo, uno per le azioni e un altro per gli oggetti. Nella prima parte del gioco verranno pescate 3 carte una per ogni mazzo, nel minor tempo possibile, con l'aiuto dei fogli di carta e del materiale per scrivere, la squadra dovrà "ideare" l'azione indicata dalle 3 carte (es. piede – colorare – bottone: col piede dovranno disegnare e colorare un bottone). . Ogni squadra avrà un arbitro che detterà i tempi e controllerà che non vengano infrante le regole. La squadra che termina per prima, e avrà fatto un buon lavoro, avrà il diritto di scegliere e tenere una delle 3 carte. Così via finché una squadra non avrà fra le mani una combinazione corretta tra parte del corpo, azione e oggetto (es. piede – calciare – pallone). Il gioco può essere strutturato in manche così da renderlo più dinamico.

RI-CRE-AZIONE

Tipologia: gioco a squadre.

Numero partecipanti: illimitato, a seconda dello spazio a disposizione.

Numero squadre: 2.

Target: elementari e medie.

Luogo: un campo/una palestra/un salone.

Materiale occorrente: scatole e scatoloni con disegnata o incollata una delle facce di un personaggio famoso di tv, cultura, storia, eccetera, che forma una coppia con un altro, la cui immagine sarà disegnata o incollata su un altro scatolone. I personaggi raffigurati devono quindi formare delle «coppie» nella vita o avere un legame di attinenza fra di loro. Tutto il materiale deve essere identico per le due squadre.

Ambientazione: chi ti vuole bene (chi piange con te e per te) necessariamente ti trasforma, non ti lascia come prima. In sua compagnia, ti scopri diverso, nuovo, ricreato!

Scopo del gioco: creare una scultura di scatole e scatoloni nel più breve tempo possibile.

Svolgimento: ogni squadra ha un suo punto di partenza e un suo punto di deposito degli scatoloni e delle scatole (che si trova nel lato opposto del punto di partenza). Al via tutta la squadra o parte di essa (a scelta) dovrà correre a recuperare tutti gli scatoloni, riportarli al punto di partenza e costruire la figura di scatole che è stata scelta dall'animatore. Il punto cruciale sta nel fatto di riconoscere le coppie famose in gioco (marito/moglie, fidanzato/fidanzata) e riunire le facce, unendo gli scatoloni corrispondenti.

Suggerimenti: possibilità di fare più *manches* con «sculture» diverse da creare.

Variante: si può aumentare la difficoltà inserendo personaggi singoli senza compagna/compagno e quindi inutili al gioco. Creare due diverse «sculture» per le due squadre, a rotazione.

ALLO SPECCHIO

Tipologia: gioco di gruppo.

Numero partecipanti: tutti i presenti.

Target: elementari e medie.

Luogo: interno o esterno.

Materiale occorrente: tanta fantasia.

Scopo del gioco: imitare l'animatore come in uno specchio.

Svolgimento: gli animatori annunciano che inizia la gara fra loro e i ragazzi. Il gruppo dei ragazzi vincerà se riuscirà ad essere lo «specchio» fedele di chi si metterà loro davanti. Vengono nominati degli arbitri che in modo imparziale giudicheranno la «performance». I ragazzi vengono disposti in cerchio, e l'animatore o gli animatori si pongono in mezzo. Al via si posizionano davanti ad un ragazzo e iniziano a muoversi in maniera buffa; ciascuno deve imitare l'animatore che si trova davanti, come se fosse lo specchio di chi imita. Se i ragazzi sbagliano o non si impegnano abbastanza, perdono un punto (il punto va alla «squadra» dei buffi animatori); se invece l'imitazione corrisponde i punti vengono assegnati ai ragazzi. La buona riuscita del gioco dipende da fantasia, velocità e un po' di goffaggine dei partecipanti.

LE PAROLE GIUSTE

Ambientazione: Bea deve convincere il signor Smith ad aiutarla. È sufficiente dargli le giuste argomentazioni nell'ordine esatto perché la segua nell'impresa.

Luogo: è un gioco stazionario, sarebbe opportuno giocare al chiuso.

Materiale occorrente: fogli con le parole indicate, gettoni bianchi e neri

Target: tutte le età.

Scopo del gioco: indovinare nel minor tempo possibile l'ordine delle parole

Svolgimento: l'idea si basa sul noto gioco «Mastermind» nel quale il giocatore deve indovinare una combinazione di colori avendo a sua disposizione solamente le risposte che l'arbitro gli dà. Bianco: se un colore giocato è presente nella combinazione segreta, ma nel posto sbagliato; Nero: se un colore giocato è presente nella combinazione ed è nella posizione giusta.

Possiamo quindi usare al posto dei colori alcune parole/motivazioni con le quali i ragazzi potrebbero convincere l'anziano, ad esempio: Aiutare, Amici, Carità, Altruismo, Felicità, Vita, Salvezza e altre ancora.

La «combinazione» delle parole può essere lunga a piacere, da cinque fino ad un numero maggiore, ma più il numero sale più difficile sarà indovinare la soluzione. Questo gioco vuole far passare il seguente messaggio: ricevere dei rimproveri che mostrano dove si sta sbagliando o dove si sta facendo giusto (qua rappresentate dalla risposta dell'arbitro bianco-nero) può essere un aiuto per migliorarsi e per capire la giusta direzione da percorrere.

