



Quaresima in Oratorio 2024

SE doni la vita Sei



## PROPOSTE PER GIOCARE

### Che capolavoro è la vita donata

#### 1 – UNA GRANDE RESPONSABILITA'

**Tipologia:** gioco a squadre

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

**Numero squadre:** 2

**Target:** elementari e medie

**Luogo:** un campo/una palestra/un salone

**Materiale occorrente:** due foulard per riconoscere i capitani di ogni squadra.

**Scopo del gioco:** Portare tutti i componenti della squadra oltre la linea di fondo campo opposta al proprio campo.

**Svolgimento:** Il campo da gioco è diviso in due parti. Il campo della squadra A e il campo della squadra B. Ogni squadra ha un capitano riconoscibile dal foulard. Questo capitano è il solo che non può essere preso e il solo che può liberare i propri compagni. Al via ogni componente della squadra deve cercare di arrivare oltre la linea di fondo della squadra avversaria. La squadra avversaria può fermarlo (e solo nel proprio campo) toccandolo. Una volta toccato il giocatore deve rimanere fermo sul posto. Potrà essere liberato solo dal suo capitano. Vince la squadra che per prima porta tutti i propri componenti oltre la linea di fondo della squadra avversaria.

**Suggerimenti:** Se il gioco si protrae, definire un tempo massimo e contare quanti componenti hanno oltrepassato la linea.

#### 2 – NON RIMANERE FERMO

**Tipologia:** gioco di movimento a squadre a tempo

**Numero partecipanti:** illimitato, possibilmente con un numero di partecipanti per squadra uguale o simile

**Numero squadre:** 4


**Target:** elementari

**Luogo:** un campo/una palestra/un salone

**Materiale occorrente:** fogli di carta con sopra scritto un punteggio positivo o negativo, scatoloni

**Scopo del gioco:** Fare più punti possibili

**Svolgimento:** Ai quattro angoli del campo da gioco vi sono disposte le quattro squadre. Ogni squadra ha uno scatolone con all'interno i foglietti positivi (da 1 a 10) e quelli negativi (da -1 a -10). Al via ogni componente della squadra e contemporaneamente a tutti gli altri dovrà decidere se correre presso una squadra avversaria e rubare i punti positivi o prendere dei numeri negativi dal proprio scatolone e riporlo in uno scatolone



avversario. Nessun giocatore può intralciare un avversario e ogni giocatore ha come limite quello di poter portare uno e un solo foglietto alla volta.

**Tempo:** Manches da 5 minuti.

**Vince:** La squadra che, alla fine del tempo avrà più punti (somma algebrica tra positivi e negativi).

### **3 – 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. Utilizzare più manches e più frasi.

### **4 – 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 perchè 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.

## **Gioco: passaparola!**

***Questo gioco è proposto per completare un eventuale momento di giornata speciale in oratorio o di ritiro con i ragazzi durante il tempo di Quaresima.***

**ETÀ:** tutti.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** almeno quattro, l'importante è che ci siano due squadre di uguali dimensioni.



**MATERIALE:** strisce di carta con descrizione sintetica di un oggetto tagliata a ogni singola parola (Es. Lo|si|usa|per|togliere|l'|acqua|dopo|aver|fatto|bollire|gli|spagnetti → scolapasta), tanti oggetti o fotografie di oggetti.

**SCOPO:** Completare più frasi e indovinare più oggetti.

**REGOLE:** Sul campo di gioco, in un punto determinato, posizionare tutti gli oggetti o le loro foto in modo che siano bene visibili. Ad ogni turno di gioco una squadra sarà in difesa e l'altra in attacco. All'inizio di ogni turno la squadra che è in difesa si posizionerà in cerchio intorno agli oggetti guardando verso l'interno del cerchio, mentre la squadra in attacco si metterà in disparte con un animatore che consegnerà ai partecipanti le strisce di carta e li metterà in fila perché correndo uno alla volta con il biglietto in mano possano in ordine completare la frase intera. Occorre scegliere anche un ultimo giocatore che correrà senza bigliettino, ma che dovrà indovinare l'oggetto descritto dai suoi compagni. Non tutti i bambini della squadra avranno un foglietto, quindi bisogna fare in modo che in ogni turno di attacco ci sia un ricambio di corridori. Dopo la distribuzione dei bigliettini e la decisione dell'ordine di corsa, tutta la squadra in attacco (anche chi non ha il foglietto) si dovrà disporre nel cerchio in modo che si alternino un giocatore in difesa e uno in attacco (anche loro rivolti verso il centro del cerchio, dove ci sono gli oggetti). Quindi ogni giocatore in attacco dovranno andare a posizionarsi tra due giocatori in difesa. Al via dell'animatore, il primo giocatore scelto con il bigliettino inizia a correre in senso antiorario fuori dal cerchio (la squadra in difesa non deve sapere chi siano i giocatori con i bigliettini), il giocatore in difesa che lo precede (quindi alla sinistra del giocatore in attacco che corre) dovrà anche lui correre nella stessa direzione (o direzione opposta a discrezione degli animatori). Vince la sfida chi dei due torna per primo al suo posto, se il primo ad arrivare è il giocatore con il bigliettino, esso potrà aprirlo e leggerlo ad alta voce, viceversa l'animatore sequestrerà il bigliettino senza farlo leggere a nessuno. Si continua così fino alla fine della frase, il giocatore che sa di avere l'ultimo bigliettino dovrà urlare "ultimo" mentre inizia a correre. Una volta finita la fase di componimento della frase, il giocatore designato per indovinare l'oggetto dovrà iniziare a correre come tutti gli altri giocatori, così anche il suo avversario a sinistra, però a questo punto non vince chi torna per primo al posto, ma chi rientrando nel cerchio dal proprio posto riuscirà a prendere per primo l'oggetto corretto descritto dalla frase. Il punteggio sarà dato in base al numero di pezzi di frase portati in salvo e urlati, ossia saranno a disposizione 100 punti da distribuire a ogni bigliettino (Es. 10 pezzi di frase = 10 punti a bigliettino portato in salvo) e 50 punti per chi riesce ad aggiudicarsi per primo l'oggetto al centro del cerchio. A ogni fine frase la squadra che giocava in attacco andrà a giocare in difesa e viceversa.

