



“Aggiungi un posto a tavola”

▣ AMBIENTAZIONE

Prima di mettersi tutti a tavola è necessario apparecchiare! E' bello mangiare insieme e quando un nuovo ospite bussa alla porta di casa troverà sempre accoglienza. Basta... **aggiungere un posto a tavola!**

Nel campo di giochi sono posizionate sette stand che corrispondono agli **oggetti necessari per apparecchiare la tavola**: tovagliolo, bicchiere, cucchiaio, forchetta, coltello, piatto e bottiglia. Ogni stand è indicato da un cartellone che riporta l'immagine dell'oggetto.

Al centro del campo da gioco c'è un grande tavolo (stile cucina) con solo la tovaglia. Nei pressi del tavolo sono custodite in una scatola chiusa gli oggetti necessari per apparecchiare. Per ogni oggetto è necessario avere un "esemplare" con indicato il colore delle squadre in gioco (es. 4 bicchieri – di cui uno giallo, uno rosso, uno verde, uno blu; 4 coltelli di cui uno giallo, uno rosso, uno verde, uno blu). L'arbitro del gioco rappresenta il cameriere.



▣ SCOPO

Scopo del gioco è **collocare sulla tavola il maggior numero possibile di oggetti del proprio colore** realizzando il risultato migliore nei vari stand. Il gioco è a tempo (durata consigliata un'ora/un'ora mezza circa). **Vince chi alla fine del gioco ha più oggetti del proprio colore depositati sulla tavola.**

▣ SVOLGIMENTO

Le squadre girano nel campo di gioco cercando gli stand. Quando un gruppo trova uno **stand non ancora visitato** da un'altra squadra, esegue la prova che le viene proposta dall'animatore e ottiene il possesso di quell'oggetto (materialmente riceve un foglio (un "certificato di proprietà") che porta l'indicazione del nome dell'oggetto e dell'ora in cui è stata conquistato). La squadra deve, poi, recarsi dal cameriere per consegnare l'attestato di proprietà. Il cameriere collocherà sulla tavola l'oggetto di quel colore.

Se, invece, la squadra trova uno **stand già visitato da un'altra squadra**, esegue la prova: se realizza un risultato migliore di quello ottenuto dalla squadra precedente, ottiene la proprietà dello stand e il rispettivo certificato (che deve essere portato dal cameriere); se realizza un risultato inferiore, la proprietà non cambia e rimane della squadra che l'aveva ottenuta in precedenza.

Le squadre possono muoversi liberamente nel campo di gioco e ripetere le varie prove per un numero illimitato di volte (l'unico limite è costituito dal fatto che non si può eseguire la stessa prova due volte di fila!). Guardando il colore degli oggetti posizionati sulla tavola, può capire quali stand sono suoi e quali appartengono ad altre squadre.

▣ MATERIALI PER IL GIOCO

Tavolo, oggetti di colori differenti in base a quello delle squadre, certificati di proprietà per ognuno degli stand, tabella dove ogni stand segna i risultati ottenuti dalle squadre.
Per i materiali delle singole prove vedi elenco sotto.

PROVE-STAND

CUCCHIAIO

PREPARAZIONE - prendere un cucchiaino e legare in modo molto stretto uno spago già srotolato. Attenzione a fare ben stretto il nodo. La lunghezza del filo dovrà essere proporzionato al numero di giocatori. I ragazzi si dispongono in riga mettendo le spalle una accanto all'altro. Al primo giocatore viene dato in mano il cucchiaino. Al "via" il primo giocatore inserisce il cucchiaino dentro nella manica della maglia e, facendolo passare sotto i vestiti, lo fa uscire dalla gamba del pantalone del lato posto (es. inserisce il cucchiaino nella manica destra e lo fa uscire dalla gamba sinistra del pantalone) e, poi, lo passa al ragazzo che gli sta accanto. Si prosegue in questo modo fino a "legare" in cordata tutti i concorrenti. Vince chi impiega minor tempo.

ATTENZIONE. Essendo un gioco a tempo è necessario che il numero dei giocatori delle varie squadre sia uguale. Verificare il numero all'inizio. Una possibile è soluzione far eseguire questa prova solamente a cinque ragazzi (che naturalmente cambiano quando la prova viene rifatta nuovamente)

MATERIALE NECESSARIO: cucchiaino, spago, cronometro.

FORCHETTE

PREPARAZIONE: preparare dei ritagli di cartone (o polistirolo) di piccole dimensioni. Spargerli per terra e a circa 2 metri di distanza collocare un piatto di plastica con all'interno due forchette.

SVOLGIMENTO: Al via il giocatore prende le due forchette e, gattonando, corre verso i pezzi di cartone. Con le forchette cercherà di prendere i pezzi di cartone. Il giocatore dovrà cercare di collocarli dentro il piatto di plastica. Può prendere quanti pezzi vuole (anche più di uno a viaggio), ma se li perde durante il tragitto non potranno più essere ripresi. Vince chi riesce a portare il maggior numero possibile di ritagli dentro il bicchiere nel tempo prestabilito.

MATERIALE NECESSARIO: cartone o polistirolo, forchette, piatti di plastica, cronometro.

BOTTIGLIA

PREPARAZIONE: alla traversa della porta di calcio vengono appese una decina di bottiglie di plastica che riportano un punteggio compreso da + 5 a - 5. Collocare le bottiglie con punteggio negativo vicino a quelle positive. Indicare con un cono o una sedia un punto di lancio collocato a circa 2 metri dalla porta.

SVOLGIMENTO: I ragazzi si dispongono in fila dietro al punto di lancio. Ogni ragazzo lancia la palla e cerca di beccare le bottiglie guadagnando (o perdendo) punti. Chi ha tirato si rimette in fondo alla fila. Un animatore dovrà rilanciare indietro rapidamente la palla. Al termine del tempo prestabilito (5 minuti) si contano i punti guadagnati.

MATERIALE NECESSARIO: bottiglie di plastica, pennarello, spago, cono, palla, cronometro.

PIATTO

PREPARAZIONE: preparare all'interno di un piatto quattro caramelle con carta (quelle che per aprire occorre girare i lati). Due ragazzi si dispongono di fronte al piatto (uno da una parte e uno dall'altra). Un ragazzo prende in mano il coltello e mette l'altra mano dietro la schiena. L'altro prende la forchetta e posiziona l'altra mano dietro la schiena.

SVOLGIMENTO: A coppie. Al "via" i ragazzi dovranno scartare la caramella. Attenzione: la carta non va tagliata, ma scartata. Quando la caramella è scartata, viene mangiata dal ragazzo che ha in mano il coltello (mentre quello con la forchetta lo "imbocca"). Vince chi riesce a scartare la caramelle nel minor tempo possibile.

MATERIALE NECESSARIO: caramelle con carta, piatto, coltello, forchetta (da lavare ogni volta), cronometro

TOVAGLIOLO

PREPARAZIONE: realizzare con un cartoncino (o con un compensato leggero) le figure geometriche del rompicapo cinese del tangram (cercare su internet le dimensioni corrette). Prendere dei tovaglioli, aprirli totalmente e disegnare su ciascuno una delle figure realizzabili con il tangram (cercare su internet). Attenzione: si devono disegnare unicamente i bordi esterni! Con questa procedura si disegnano cinque diversi tovaglioli.

SVOLGIMENTO: La squadra riceve i pezzi del "tangram" e un primo tovagliolo che riporta la figura da realizzare. Quando è riuscita



a collocare i pezzi del tangram in modo corretto per formare l'immagine richiesta, riceve il secondo tovagliolo con la seconda immagine. Vince chi riesce a realizzare le cinque figure nel minor tempo possibile. Tempo massimo previsto cinque minuti.

MATERIALE NECESSARIO: tovaglioli, tangram, immagini da riprodurre, cronometro.

COLTELLO

PREPARAZIONE: disporre su un tavolo bicchieri di plastica e altri contenitori in modo da formare un breve percorso simile a quello per una macchinina. Indicare punto di partenza, predisporre alcuni bicchieri da superare attraverso uno slalom, collocare alcuni contenitori più grossi attorno a cui occorre fare giro completo... fino a collocare un punto di arrivo.

SVOLGIMENTO: Gioco a coppie. Ogni ragazzo riceve un coltello. Sul punto di partenza viene collocata una pallina da calcio balilla (non da ping.pong). Al "via" i ragazzi dovranno far percorrere alla pallina il percorso utilizzando unicamente i coltelli. Ogni volta che la palla cade dal tavolo si riparte da capo. Ogni volta che tocca un ostacolo, perde 5 secondi. Vince chi riesce a realizzare il percorso nel minor tempo possibile.

ATTENZIONE. Prima di iniziare occorre far vedere bene il percorso da compiere. Si può indicare il percorso mettendo dello scotch sul tavolo per indicare i passaggi da compiere.

BICCHIERE

PREPARAZIONE: prendere un piccolo bastone (esempio un pezzo di manico di scopa) e inserire in modo ben saldo un piccolo chiodino. I ragazzi, facendo perno sul chiodino, dovranno lanciare degli elastici cercando di colpire i bicchieri. A qualche metro di distanza preparare un tavolo con dei bicchieri da colpire. Per decidere a chi distanza mettere il tavolo con i bicchieri provate a vedere quanto riesce ad essere lanciato l'elastico.

SVOLGIMENTO: un giocatore alla volta. I ragazzi si dispongono dietro il punto di lancio indicato dagli animatori (con birillo o altro segnale) posto a qualche metro di distanza dal tavolo. Al "via" il primo ragazzo cerca di abbattere un bicchiere colpendolo con l'elastico. Dopo il tiro, si mette in coda al termine della fila. Vince chi riesca a colpire il maggior numero possibile di bicchieri possibili in cinque minuti.

MATERIALE NECESSARIO: birillo o altro segnale, bastone (manico di scopa), elastici, bicchieri, cronometro.

CONSIGLI PER L'AMBIENTAZIONE

- Allestire bene la tavola centrale con una tovaglia da cucina.
- Realizzare con cura i diversi oggetti della tavola nei vari colori.
- Realizzare sei cartelli indicatori con gli oggetti della tavola.
- Far vestire l'arbitro da gioco da camiere.
- Usare come musica di sottofondo "Aggiungi un posto a tavola".

FOM



Castorale
ARCIDIOCESI DI MILANO
giovanile