

# UN GIOCO PER OGNI GIORNATA



## TAPPE DI SVILUPPO

Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per custodire	Gen 1, 26-30



## TAPPA INIZIALE

Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per iniziare	Mt 5, 1-2; 6, 9-14

## INDOVINA CHI?

**Target:** elementari/medie

**Campo da gioco:** campo o salone

**Numero giocatori:** da 12 a 60. Squadre: 2, 4...

**Materiale necessario:** Cartelloni, pennarelli, fogli per la scheda personale, matite/penne.

**Svolgimento:** Si gioca divisi in due squadre. A turno, una fa il tabellone e l'altra indovina. Prima di cominciare ogni giocatore compila una scheda personale con i seguenti dati:

- nome e cognome
- sport praticato
- materia scolastica odiata
- animale preferito
- colore preferito
- cantante preferito.

Si raccolgono le schede. Chi deve indovinare fa delle domande per eliminare persone e cercare di indovinare la persona che è stata scelta dagli animatori. Vince chi indovina con il minor numero di domande.



## THE FOOD POWER

**Campo da gioco:** qualsiasi, di grandi dimensioni

**Numero giocatori:** qualsiasi, divisi in almeno due squadre

**Materiale necessario:** fogli, matite colorate o pennarelli

**Preparazione:** preparare dei foglietti-energia su cui disegnare o stampare l'immagine che secondo voi rappresenta energia (esempio: barrette di cioccolato, zucchero, ecc.) diverse per ogni squadra.

**Svolgimento:** un animatore per squadra si dispone in un punto del campo distante dagli altri animatori e con in mano dei foglietti-energia. I bambini si dispongono in ordine sparso sul campo da gioco con un foglietto-energia in mano. Al via, un numero di animatori scelti in proporzione ai bambini, dovrà cercare di toccarli per prendere il loro foglietto-energia. A quel punto il bambino sarà a corto di energia e non potrà più muoversi fino a che un compagno di squadra non verrà a liberarlo. Una volta liberato, il bambino, per continuare a giocare, dovrà ricevere energia che gli sarà fornita dall'animatore responsabile della sua squadra. La squadra che alla fine del gioco ha utilizzato meno foglietti-energia vince la manche.

**Variante baby:** per liberare il compagno di squadra bisogna solamente toccarlo e ogni bambino può chiedere all'animatore infiniti foglietti-energia.

**Variante pre-ado:** per liberare il compagno di squadra bisogna passargli tra le gambe e ogni ragazzo può chiedere all'animatore un numero limitato di foglietti energia.

Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per coltivare	Gen 2, 4b-7.15

## LA CONQUISTA DELL'UOVO

**Campo da gioco:** esterno

**Numero giocatori:** qualsiasi, divisi in squadre

**Materiale necessario:** palline da ping pong (tante), cesti

**Svolgimento:** si fanno disporre i ragazzi per squadra, in fila a distanza ravvicinata, al via l'animatore dà una pallina al primo della fila che la passa al secondo e così via fino in fondo dove una pallina viene messa nella cesta, alla seconda pallina si fa distanziare i ragazzi di due passi e devono passarsi la pallina lanciandola senza farla cadere, alla pallina altri due passi di distanza tra giocatori e così via. Vince chi fa arrivare più palline senza averle fatte cadere.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per accorgersi (del povero)	Lv 19, 1.9-10

## LA RICETTA PERFETTA

**Campo da gioco:** esterno ampio

**Numero giocatori:** almeno due squadre con pari numero di giocatori per squadra

**Materiale necessario:** ostacoli per la corsa a staffetta (esempio: birilli o bottiglie di plastica, panche, scatole di carta da saltare, ecc.), scatolone, fogli, pennarelli o matite colorate, mollette da bucato, corda o spago.

**Preparazione:** preparare dei fogli con stampati o disegnati dei cibi divisi in categorie (esempio: categoria ortaggi, categoria carne, categoria frutta, categoria latticini, ecc.) e predisporre un percorso a staffetta per ogni

squadra. Alla fine dei percorsi, sistemare un unico scatolone in cui saranno contenuti i fogli dei cibi appartenenti a tutte le categorie scelte. In un'altra parte del campo posizionare due sedie abbastanza distanti e collegarle con della corda o dello spago.

**Svolgimento:** il gioco è diviso in due parti.

**Parte 1:** far disporre i bambini in fila nelle rispettive squadre, ognuna dietro ad un percorso. Assegnare ad ogni squadra una sola categoria di cibo da ricercare. Al «via», il primo giocatore di ogni fila deve eseguire il percorso, arrivare alla fine e accostarsi allo scatolone; all'interno dovrà cercare un alimento appartenente alla categoria assegnata alla propria squadra. Ogni cibo avrà un suo punteggio in base alla difficoltà di riconoscimento (esempio, categoria ortaggi: il disegno di una carota = 5 punti, il vasetto di zuppa della Campbell's = 15 punti). Dopo aver preso il foglio di carta dallo scatolone, il bambino ritornerà verso la sua fila senza rifare il percorso e consegnerà all'animatore della sua squadra il foglio, consentendo così al bambino, ora primo in fila, di partire. All'esaurimento dei fogli nello scatolone verranno contati i punti di ciascuna squadra.

**Parte 2:** un animatore raccoglie i fogli di tutte le squadre e li attacca con delle mollette da bucato al lungo filo di spago o alla corda che collega le sedie precedentemente preparate, così che i fogli attaccati siano sospesi in aria e ben visibili da tutti. Contemporaneamente ad ogni squadra viene data una busta contenente un foglio su cui è riportata una ricetta che prevede l'utilizzo di alcuni cibi appesi allo spago (ricetta anche di fantasia, esempio: torta alle carote e broccoli; ingredienti: carote, broccoli, panna montata, filetto di maiale... ecc.). I bambini sono sempre in fila, sempre divisi in squadre, ad una decina di metri dal filo di spago e i primi di ogni fila, dopo aver consultato la propria ricetta, devono correre e staccare dallo spago UN SOLO ingrediente per volta, ritornando nella fila e consentendo al bambino successivo di partire. Vince la squadra che per





prima riesce a completare la ricetta con tutti gli ingredienti nel tempo precedentemente stabilito.

N.B.: Alcuni ingredienti, pur essendo singoli, devono essere presenti in due o più ricette, così da rendere maggiormente difficile il gioco. Se ad una squadra manca solo un ingrediente per terminare la ricetta e quell'ingrediente è già stato preso da un'altra squadra, allora sarà possibile sostituirlo con un alimento della stessa categoria (esempio: mancano le mele, si possono usare le pere).

**Variante baby o da interno:** l'altezza della corda non deve essere esagerata e il percorso a ostacoli non deve essere troppo difficile.

**Variante pre-ado:** il percorso dovrà essere molto lungo e faticoso, e lo spago potrà essere tenuto da alcuni animatori in piedi sulle sedie, molto in alto, rendendo difficile afferrare i fogli.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per fare comunione	1Cor 11, 18-22. 33-34a

## LOTTA PER IL CIBO

**Campo da gioco:** interno o esterno

**Numero di giocatori:** qualsiasi, in squadre

**Materiale:** timbrino da usare sulla pelle, fili

**Preparazione:** legare timbrino a 30 cm di cordino.

**Svolgimento:** disporre le due squadre su tre file parallele, la fila in mezzo se possibile fatta da animatori altrimenti membri delle due squadre alternati: la fila in mezzo con i fili a cui sono appesi i timbrini. Al via due ragazzi per squadra devono cercare di timbrarsi

il più possibile senza usare le mani. Vince la squadra in cui il maggior numero di componenti si è timbrato più volte

**Variante baby:** chi tiene il timbrino accorcia il filo per facilitare i timbri.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per ospitare	Gen 18, 1-10a

## L'IMPORTANZA DELL'OSPITALITÀ

**Campo da gioco:** interno o esterno

**Numero giocatori:** qualsiasi, organizzato in squadre

**Materiale necessario:** fogli, penne

**Preparazione:** inventare delle domande interessanti a:

- il modo in cui si mangia un determinato cibo (esempio come si mangia un panino? Risposta giusta: con le mani);

- il luogo da cui proviene un determinato cibo (es. da dove viene il sushi? Risposta giusta: dal Giappone);

- un cibo appartenente ad una categoria (esempio i bambini devono dire un cibo amaro come il caffè oppure devono dire dei primi piatti come gli spaghetti al sugo). Inventare delle piccole prove molto semplici (esempio mimo, carriola, semplici gare di saltelli, ecc.).

**Svolgimento:** le squadre si siedono divise per terra abbastanza distanti tra di loro. Un animatore leggerà le domande precedentemente preparate, una per volta, alle quali le squadre dovranno rispondere correttamente. Per poter rispondere la squadra dovrà scegliere, cambiandolo ad ogni domanda, uno tra i suoi componenti, che però dovrà prima svolgere un piccola prova. Il com-

# GIOCHI

ponente che vince la prova si guadagna la possibilità di rispondere alla domanda. L'obiettivo del gioco è cercare di rispondere correttamente al maggior numero di domande.

**Variante baby:** domande e prove più semplici.

**Variante pre-ado:** domande più difficili con la risposta in inglese oppure cantata.

Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per accogliere	1Re 17, 8-16

## PORTARE <<L'UOVO>>

**Campo da gioco:** esterno o interno

**Numero di giocatori:** qualsiasi, in squadre

**Materiale necessario:** palline

**Preparazione:** formare due file, una per squadra con due ragazzi affiancati, dalla parte opposta del campo un animatore che riceve e controlla lo svolgimento.

**Svolgimento:** al via, viene messa sulla fronte dei primi giocatori una pallina; devono raggiungere l'altra parte del campo con la pallina ancora in equilibrio senza usare le mani: se cade si prosegue dal punto in cui è caduta rimettendosi la pallina.

Vince chi porta il maggior numero di palline

**Variante pre-ado:** inserire ostacoli lungo il percorso.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per cambiare	Lc 19, 1-10

## LA QUIETE DOPO LA TEMPESTA

**Campo da gioco:** esterno

**Numero di giocatori:** qualsiasi, divisi in quattro squadre

**Materiale necessario:** scatole, scatoloni, palle

**Preparazione:** dividere il campo in due parti, ognuna con la rispettiva prigioniera, e accoppiare le squadre in modo che abbiano all'incirca lo stesso numero di giocatori.

**Svolgimento:** il gioco è diviso in tre parti.

**Parte 1:** si effettua una prima partita a palla prigioniera con i bambini delle elementari o a palla capitano con i preadolescenti; scopo di tale sfida è guadagnare, come punteggio, il maggior numero possibile di scatoloni, che serviranno nella seconda parte.

**Parte 2:** cambiare gli accoppiamenti delle squadre. I ragazzi ora dovranno collaborare per costruire uno o più muri di difesa con gli scatoloni guadagnati prima; queste barriere potranno essere posizionate in qualunque parte del campo per consentire ai giocatori di nascondersi temporaneamente dietro di esse e complicare le sfide di palla prigioniera o capitano (è ovviamente vietato sostare sempre dietro al muro di difesa).

**Parte 3:** realizzati i muri, le squadre si scontreranno nella seconda partita che determinerà il vincitore del gioco.

**Variante baby:** come già scritto, giocano a palla prigioniera.

**Variante pre-ado:** come già scritto, giocano a palla capitano.





Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per essere amici	Mc 2, 13-17

## APRI LA CARAMELLA

**Campo da gioco:** interno

**Numero di giocatori:** qualsiasi, divisi in squadre

**Materiale necessario:** tanti sassolini confezionati come le caramelle con la carta, che si aprono ruotando la caramella (caramella della nonna), forchette e coltelli di plastica, tavoli

**Preparazione:** sui tavoli vengono disposte le caramelle ciascuna con le due posate

**Svolgimento:** al via i ragazzi divisi in squadre devono, sotto l'occhio vigile degli animatori, aprire l'incartamento delle «caramelle» usando solo le posate, non le mani. Vince chi apre il maggior numero di caramelle.

**Variante pre-ado:** aumentare il livello di «incarto», quindi le difficoltà dell'aprirla.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per dare attenzione	Lc 7, 36-39.44-50

## L'APPARENZA INGANNA

**Campo da gioco:** interno o esterno

**Numero di giocatori:** qualsiasi, almeno due squadre

**Materiale necessario:** oggetti che si usano in cucina (esempio forchetta, piatto, me-

stolo, bicchiere di plastica, ecc.), scatole, teli scuri, hula hoop, scope, palline, stagnola, fogli, bottiglie piene di acqua o birilli, 4 lattine per squadra, disegno dell'oggetto misterioso a vostra scelta nel contesto della cucina

**Preparazione:** scegliere l'oggetto misterioso e disegnarlo o stamparlo su un foglio.

### Preparazione dei minigiochi

**Minigioco 1:** preparare una scatola per squadra, bucata su un lato e coperta da un telo scuro. Mettere all'interno della scatola minimo 5 oggetti inerenti alla cucina.

**Minigioco 2:** procurarsi due hula hoop per squadra.

**Minigioco 3:** preparare un percorso a slalom con bottiglie o birilli per ogni squadra e alla fine del percorso delimitare una zona in cui si deve fare goal.

**Minigioco 4:** preparare dei cerchi di cartone o di carta rivestiti di stagnola e posizionare le 4 lattine a distanze diverse dalla linea di partenza.

**Svolgimento:** le squadre dovranno svolgere i 4 minigiochi per accumulare dei punti; in base al punteggio ottenuto si guadagna la possibilità di fare delle domande per scoprire quale sia l'oggetto misterioso scelto dagli animatori (esempio 2 punti = 1 domanda, 8 punti = 5 domande, ecc.). A queste domande l'animatore potrà rispondere solo sì o no. Alla fine dei 4 minigiochi ogni squadra (dando precedenza alla squadra con minor punteggio) potrà scegliere un jolly misterioso nelle mani degli animatori che corrisponderà ad un incremento o ad una sottrazione di punti.

### MINIGIOCHI

#### Cosa bolle in pentola?

Un bambino a turno per squadra, deve andare ad indovinare l'oggetto contenuto nella scatola, solo toccandolo. Ogni squadra può indovinare fino a 5 oggetti, ma ad ogni errore, si cambia giocatore. Per ogni oggetto indovinato la squadra guadagna 2 punti.



### Non tutte le ciambelle escono con il buco (hula hoop)

Due bambini per squadra devono sfidarsi ad una gara con l'hula hoop. Chi resiste più tempo guadagna 1 punto. Poi a rotazione giocano altri 2 bambini per ogni squadra fino ad un massimo di dieci sfide.

### Pulisci pulisci

Le squadre si mettono in fila indiana dietro una linea, e con una scopa devono superare uno slalom e cercare di fare goal in una zona delimitata. La squadra che ha totalizzato il maggior numero di goal prende 10 punti, la seconda squadra prende 8 punti, la terza squadra prende 6 punti e dalla quarta in poi si scala di un punto.

### Il lancio della ciambella

Un bambino per squadra si mette in fila dietro una linea, e cerca di far entrare il cerchio di stagnola sulla lattina. La squadra che riesce a infilare il maggior numero di «ciambelle» prende 10 punti, la seconda squadra prende 8 punti, la terza squadra prende 6 punti e dalla quarta squadra in poi si scala di un punto.

**Variante baby:** i jolly saranno solo un incremento di punteggio.

**Variante pre-ado:** i jolly saranno sia un incremento che una sottrazione di punteggio.



**Preparazione:** delimitare uno spazio di gioco suddiviso in 2 campi; recuperare almeno 3 palloni di diverso peso e dimensioni.

**Svolgimento:** l'attività inizia con la formazione di due squadre, scrivendo in maniera precisa un elenco con i nomi dei loro componenti. Il gioco ha le stesse dinamiche della palla prigioniera, ma i bambini che vengono presi, invece di finire in prigione in attesa di libertà, vengono acquisiti dalla squadra avversaria e ne diventano parte attiva; per movimentare la partita si utilizzano più palloni, di diversi pesi e dimensioni. Dopo alcuni minuti si interrompe il gioco, si contano i giocatori per ogni campo, e si assegna il punteggio più alto alla squadra in maggioranza; tuttavia il punteggio è assegnato non alla squadra intera, ma a ciascun singolo giocatore di quella squadra; quindi, dopo una serie di battaglie, per vedere chi ha vinto, bisognerà sommare tutti i punti che i singoli giocatori hanno accumulato e vedere quale delle due squadre di origine (vedi elenco fatto all'inizio) ha accumulato più punti.

**Variante baby:** anche i palloni utilizzati per il gioco hanno un punteggio, diverso a seconda dell'efficacia dell'oggetto nel gioco; quando si contano i punti alla fine di ogni manche, si aggiungono anche quelli dei palloni che si trovano nel campo.

**Variante pre-ado:** ogni squadra di origine potrà scegliere delle persone che possono raddoppiare il proprio punteggio per un massimo di 2 volte.

Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per invitare	Lc 14, 1.12-14

## TI PIGLIO E TI SOMIGLIO

**Campo da gioco:** esterno

**Numero giocatori:** qualsiasi, suddivisi in due squadre

**Materiale necessario:** palloni di diverse dimensioni (almeno 3)





Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per rispondere	Lc 14, 1.15-24

## NO EXCUSE, YES PARTY!

**Campo da gioco:** campo da calcio (con due linee: una di partenza dal quale partono i bambini ed una di fine dove sono posti i tavoli imbanditi a festa con la tovaglia colorata della squadra)

**Target:** 3<sup>a</sup> – 4<sup>a</sup> – 5<sup>a</sup> elementare

**Numero giocatori:** qualsiasi

**Materiale necessario:**

- cappello da festa di compleanno a forma di cono del colore della squadra (uno per ragazzo);
- biglietti con scritto sia scuse (esempio «purtroppo ho la visita dal dentista per quell'ora!») sia accettazione dell'invito (es. «ok, vengo volentieri!»);
- tanti tavoli quanti sono le squadre che giocano, con sedie per invitati (con la tovaglia del colore della squadra).

**Svolgimento:** lo scopo del gioco è quello di invitare più animatori possibili alla propria festa di compleanno. Ai bambini viene distribuito un cappello da festa di compleanno. Al via i bambini (suddivisi in piccoli gruppi) partono da fondo campo. I bambini devono prendere gli animatori che scappano dai bambini. Gli animatori sono disposti casualmente al centro del campo. Gli animatori, per esseri presi, devono essere toccati: una volta toccati si fermano e i bambini li invitano alla festa mettendo loro il cappello. Gli animatori possono decidere di andare o non andare alla festa mostrando un biglietto con scritto l'accettazione all'invito o una scusa (contenente pretesti vari, esempio ho mal di pancia, devo andare dal dentista, ho i compiti da fare). Gli animatori che hanno accettato l'invito vanno a sedersi al tavolo

lo della squadra del ragazzo invitante che si trova in fondo al campo. La squadra che avrà, al termine del tempo, più animatori seduti al proprio tavolo, vince la manche. Una manche dura circa 5 minuti. Si posso fare più manche. Al termine si conta il numero degli animatori seduti ai tavoli delle squadre: vince la squadra che ha il numero degli animatori più alto.

**Variante:** (al chiuso, in caso di pioggia) simile al gioco delle sedie con la musica. Predisporre un numero di sedie inferiore al numero dei bambini. Gli animatori sono seduti in cerchio sulle sedie e i bambini ci girano intorno a ritmo di musica. Quando si spegne la musica i bambini velocemente si devono sedere in braccio agli animatori e li devono invitare alla festa: gli animatori possono decidere se accettare o meno l'invito facendo vedere il biglietto con l'accettazione o la scusa. Rimarrà un bambino senza animatore, il quale dovrà sedersi per terra e verrà eliminato. Il gioco continua togliendo ogni volta una sedia, in modo che ci sia sempre una coppia da eliminare.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per servire	Gv 2, 1-11

## ACQUA O VINO?

**Campo da gioco:** esterno

**Numero giocatori:** almeno due squadre con pari numero di giocatori

**Materiale necessario:** bicchieri, 2 bottiglie per squadra, 2 secchi per squadra, tempera rossa, fogli e penna

**Preparazione:** inventare una storia in cui sono ripetute molte volte le parole «acqua» e «vino» (esempio: c'era una volta un paese in cui si beveva solo vino. C'era una bambina



a cui però non piaceva il vino e di nascosto beveva solo acqua). Per ogni squadra predisporre vicino alla linea di partenza un secchio pieno d'acqua e un secchio con acqua e tempera rossa (vino) e, a debita distanza, due bottiglie una per l'acqua e una per il vino.

**Svolgimento:** le squadre si mettono in fila indiana. Vicino al primo bambino di ogni squadra ci sarà un animatore con due bicchieri uno contenente acqua e uno contenente vino.

Un animatore legge la storia, quando viene pronunciata la parola acqua o la parola vino il bambino deve scegliere il bicchiere contenente il liquido letto in quel pezzo di storia e correre a versarlo nella bottiglia giusta.

**Variante pre-ado:** i bicchieri sono bucati, vanno riempiti dai ragazzi e vi sono alcuni ostacoli sulla pista.

nare il gioco o, nel caso in cui ci siano bonus vitae, devono tornare alla base e recuperare un nuovo scalp e rimettersi in gioco. Il gioco si può integrare e rendere più interessante se lo si unisce a «Bandiera».



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per saziarsi	Am 7, 12-15; 8, 11

## PALLA TEMPO

**Target:** elementari/medie

**Numero giocatori:** qualsiasi. Squadre: 2, 4...

**Campo da gioco:** interno o esterno di grandi dimensioni

**Materiale necessario:** palloni, musica

**Svolgimento:** le squadre devono disporsi nella propria metà campo; si fa partire la musica, e lo scopo del gioco è di buttare i palloni nel campo avversario. Quando si fermerà la musica, si contano i palloni rimasti nella propria parte di campo. Vince chi ha meno palloni.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per ascoltare	Lc 10, 38-42

## ACCHIAPPARELLO

**Target:** elementari/medie

**Campo da gioco:** interno o esterno di grandi dimensioni

**Numero giocatori:** qualsiasi. Squadre: 2, 4...

**Materiale necessario:** nastri o pezzi di stoffa colorati (meglio se ogni squadra partecipante ha uno scalp di colore diverso)

**Svolgimento:** ad ogni ragazzo di una squadra verrà dato uno scalp che si infilerà nei pantaloni, ma senza legarlo alla cintura, lasciandolo visibile e prendibile. I componenti di ogni squadra dovranno rubarsi vicendevolmente lo scalp e chi raccoglierà più scalpi, sarà la squadra vincitrice. I giocatori che restano senza scalp devono abbandona-



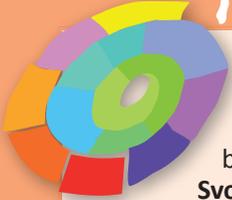
Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per essere autentici	Es 16, 2-3.11-13

## PROVEDI ALLA DISPENSA

**Campo da gioco:** esterno ampio

**Numero giocatori:** qualsiasi divisi in due squadre

**Materiale necessario:** nastro o fettuccia, palline di carta, palla



**Preparazione:** delimitare con il nastro quattro zone agli angoli del campo che saranno le basi.

**Svolgimento:** in questo gioco i giocatori si immedesimeranno in scoiattoli che con l'arrivo dell'autunno devono provvedere alla loro dispensa. I giocatori di una squadra si posizioneranno nella prima base (attacco) e ognuno avrà in mano una pallina di carta che rappresenta la nocciola. L'altra squadra si posizionerà all'interno del campo con a disposizione due palle (difesa). Al via, i giocatori della squadra in attacco dovranno cercare di raggiungere le altre basi senza però farsi prendere dai giocatori in difesa che cercheranno di colpirli con la palla. Quando un giocatore viene preso viene automaticamente eliminato e perde la nocciola. Dopo un certo lasso di tempo (esempio 2-3 minuti) le squadre si invertono. Vince chi alla fine delle manche ha raccolto più nocciole.

**Variante:** tra una base e l'altra vi sono piccole aree dove massimo 2-3 giocatori possono stare senza farsi prendere per circa 10 secondi.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per non preoccuparci	Mt 6, 25-27.31-34

## PALLA CAPITANO

**Target:** elementari/medie

**Campo da gioco:** interno o esterno di grandi dimensioni

**Numero giocatori:** qualsiasi. Squadre: 2, 4...

**Materiale necessario:** palloni

**Svolgimento:** suddividere i ragazzi in due squadre che prenderanno posto nei rispettivi campi disponendosi in ordine sparso. All'inizio del gio-

co, ciascuna squadra sceglierà un capitano che NON dovrà essere riferito alla squadra avversaria, ma solo all'arbitro del gioco. Una squadra sarà in possesso di palla. Al via chi ha la palla la tirerà contro gli avversari cercando di colpire qualcuno. Chi viene colpito deve lasciare il campo, ma non è fuori dal gioco. Si porterà alle spalle del rettangolo degli avversari e da tale posizione potrà ricevere e recuperare la palla, contribuendo ad eliminare gli avversari. Vincerà la partita la squadra che riuscirà a colpire tutti gli avversari.

Se la squadra avversaria colpirà il capitano avrà vinto senza dover colpire tutti i membri della squadra.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per cambiare (vita)	Gn 3, 3-10

## LA GRANDE CITTÀ

**Campo da gioco:** esterno (campo da calcio con porte)

**Numero giocatori:** qualsiasi, divisi in due squadre

**Materiale necessario:** oggetti prendi-punti (si consiglia di usare piccoli oggetti e di poco valore come spugne, palline o bicchieri per far sì che ce ne siano molti) e due oggetti liberatori (un sacco e un libro/Bibbia)

**Preparazione:** all'interno dello spazio di gioco, allestire sei campi base, non confinanti tra loro, sulla zona perimetrale. Al centro del campo di gioco, non all'interno delle basi, collocare due gruppi di oggetti. Le due porte del campo sono le prigioni.

**Svolgimento:** dividere i giocatori in due squadre. Una squadra si distribuirà all'interno del campo da gioco, con funzione di difesa; l'altra si distribuirà all'interno delle sei basi con funzione di attacco. Prima di iniziare il gioco si dovrà stabilire un numero minimo



di componenti che dovrà stare all'interno delle basi. Nel caso il numero sia minore a quello stabilito, la base viene persa e i componenti si sposteranno nelle basi vicine. Al via, i giocatori attaccanti dovranno tentare di conquistare quanti più oggetti possibili mentre quelli difensori cercheranno di bloccarli (toccandoli). Se un giocatore viene preso mentre cerca di andare a prendere un oggetto o mentre sta tornando alla base, ed è in possesso di un oggetto (sia liberatore che non), lo perde e va in prigione. Attenzione: agli oggetti deve essere attribuito un valore (per esempio spugna 1 punto); due oggetti avranno il potere di liberare i prigionieri. Coloro che andranno in prigione dovranno aspettare un loro compagno che li liberi con l'oggetto «liberatore» e, una volta liberati, potranno tornare a giocare occupando le basi perse in precedenza. Ci si può spostare dalle basi solo quando il numero lo permette. Chi, nel tempo stabilito, riesce ad accumulare più oggetti vince.

**Variante baby:** campo ridotto e oggetti tutti dello stesso valore, eccetto l'oggetto liberatore.

**Variante pre-ado:** il campo deve essere più ampio; attribuire ad ogni oggetto un valore diverso.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per essere essenziali	Mt 5, 1-2; 6, 16-18

## DI CHE CARTA SEI?

**Campo da gioco:** interno o esterno di grandi dimensioni

**Numero giocatori:** qualsiasi. Squadre: 2, 4...

**Materiale necessario:** mazzi di carte, sedie

**Svolgimento:** ci si siede in cerchio con le sedie rivolte verso l'interno.

Ad ogni giocatore viene consegnata una carta. L'animatore pesca da un altro mazzo una carta per volta e ne annuncia il seme.

Se, per esempio, esce picche chi possiede una carta con il seme picche dovrà alzarsi e sedersi in braccio alla persona che ha alla sua destra. Chi non ha in braccio nessuno può alzarsi e spostarsi alla sua destra. Vince chi riesce a tornare prima degli altri al suo posto iniziale.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per far festa	Lc 15, 11.13-14.20.22-26.31-32

## I GRANDI MOMENTI DELLA VITA

**Campo da gioco:** esterno o interno  
**Numero giocatori:** qualsiasi, suddivisi in quattro squadre

**Materiale necessario:** piatti, cibi o oggetti riguardanti il Natale (esempio cannella, mandarino, pallina per l'albero di natale, ecc.), la Pasqua (esempio cioccolato, uova, croce, ecc.), il Battesimo (esempio candela, veste bianca, ecc.), il Matrimonio (esempio confetti, anello, ecc.)

**Preparazione:** preparare su un piatto degli oggetti o dei campioni di cibo relativi ai grandi eventi della vita

**Svolgimento:** le quattro squadre si dispongono nei quattro angoli del campo, dove ai maschi vengono assegnati dei numeri e alle femmine vengono assegnate delle lettere. Un animatore chiamerà una lettera o un numero e il bambino/a chiamato/a deve correre in senso antiorario all'esterno del campo ed entrare al centro dove ci sarà un altro animatore che li farà disporre



in ordine di arrivo e li benderà. Poi, sempre in ordine di arrivo dovranno indovinare il cibo o l'oggetto che verrà dato loro annusandolo, assaggiandolo o toccandolo a seconda del comando dell'animatore. Vince la squadra che fa più punti (il punto viene dato al primo bambino che arriva al centro e a quello che indovina).



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per essere riconosciuti	Lc 24, 36-43

## CACCIA ALL'ANIMALE

**Campo da gioco:** tutti gli spazi dell'oratorio

**Numero giocatori:** qualsiasi. Squadre: 2, 4...

**Materiale necessario:** fogli con gli animali

**Svolgimento:** gli arbitri del gioco nascondono per tutto l'oratorio fogli con la stampa degli animali. A ciascun animale verrà assegnato un punteggio positivo o negativo (esempio: 55 o -55) che conoscerà solo un arbitro. Quando si dichiarerà aperta la caccia all'animale, ciascuna squadra dovrà andare in giro unita a cercare i fogli con la stampa degli animali: una volta trovati verranno consegnati all'arbitro. Solo alla fine della caccia si scoprirà se l'animale trovato dava punteggio positivo o negativo e verrà dato il risultato finale. Vince chi ha il punteggio più alto.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per condividere	Gv 6, 1-2.5-13

## PANI E PESCI

**Campo da gioco:** esterno ampio

**Numero giocatori:** qualsiasi, divisi in quattro squadre

**Materiale necessario:** piscinetta, cesto, palline di spugna di due diversi colori, retino, un secchio per ogni squadra

**Preparazione:** sistemare una piscinetta piena d'acqua e mettere dentro le palline (che rappresenteranno i pesci) al centro del campo, con il retino vicino. Sistemare poi un cesto con le palline dell'altro colore (che rappresenteranno il pane), vicino alla piscinetta al centro del campo. Infine posizionare un secchio vicino ad ogni squadra.

**Svolgimento:** il gioco si svolge in due parti.

**Parte 1:** far disporre le squadre intorno alla piscinetta e al cesto, messi in fila uno di fianco all'altro, a formare un quadrato (ogni squadra si disporrà su un lato del quadrato). Poi assegnare ad ogni giocatore un numero, che sarà uguale per ogni squadra. Un animatore a turno chiamerà un numero.

Il giocatore che corrisponde al numero, passando esternamente al quadrato, deve correre e fare tutto il giro, rientrando dal suo posto e correndo al centro del campo fino alla piscinetta e al cesto. I primi due che arrivano si guadagnano la possibilità di prendere una pallina dal cesto (che simboleggia il pane) e di pescare con il retino una pallina dalla piscinetta (che simboleggia il pesce). Dopo che hanno recuperato le palline possono tornare alla propria squadra e metterle nel secchio pieno d'acqua. L'obiettivo è cercare di arrivare prima degli altri al centro del campo così da poter accumulare il maggior numero di pani e di pesci (palline). Ogni pallina equivale ad un punto.

**Parte 2:** dal campo togliere la piscinetta e il cesto e dividerlo a metà. Le squadre vengono accoppiate e le palline che hanno accumulato vengono unite e condivise. Le squadre accoppiate si dispongono nelle metà del cam-

po e un animatore per squadra al via lancia le palline (che avevano accumulato i giocatori) alla propria squadra: i giocatori dovranno a lanciare le palline nel campo avversario. Dopo un certo tempo, la manche finisce e i giocatori smettono immediatamente di lanciare le palline. Si contano le palline che ci sono in ogni campo. Vince la manche chi ha meno palline nel proprio campo. Si possono fare più manche e i punti guadagnati si aggiungono al punteggio guadagnato nella prima parte del gioco.



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per partecipare	1Cor 10, 15b-17.31



Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per donare	Lc 22, 7-8.13-20

## STAFFETTA DELLA FIDUCIA

**Campo da gioco:** interno o esterno di grandi dimensioni

**Numero giocatori:** qualsiasi. Squadre: 2, 4...

**Materiale necessario:** bottiglie, spugne, cattini con l'acqua, bende per gli occhi

**Svolgimento:** all'estremità opposta del campo di gioco ponete una bottiglia di plastica vuota. Si mette una benda sugli occhi del bambino che dovrà partire. Un altro compagno di squadra lo dovrà guidare per tutto il percorso. Al via, il primo bambino inzuppa la spugna d'acqua immergendola nella bacinella davanti a lui e poi corre superando il percorso ad ostacoli, girando intorno alla prima bottiglia e poi passando le altre a zig zag o in mille altri modi. Quando il bambino raggiunge la bottiglia deve strizzare l'acqua raccolta con la spugna nel collo della bottiglia cercando di disperderne il meno possibile. Poi torna indietro dando la spugna al secondo giocatore e occupando il posto dell'ultimo in fila.

## TUTTI UGUALI IN COMUNIONE

**Campo da gioco:** esterno

**Numero giocatori:** qualsiasi divisi in squadre

**Materiale necessario:** immagine dell'Eucaristia (una per squadra), cucchiaino, pallina, bicchieri, gavettoni, gesso, oggetti per contenere acqua (bacinelle, bicchieri, bottiglie, ecc.).

**Preparazione:** tagliare in cinque parti l'immagine dell'Eucaristia. Disegnare per terra con un gesso il gioco della campana (uno per ogni squadra).

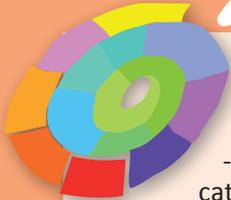
**Svolgimento:** ad ogni squadra verrà assegnata una serie di prove inerenti ai giochi caratteristici di ogni continente. Ad ogni prova risolta verrà consegnato un pezzo di immagine. Finite tutte le prove bisognerà comporre l'immagine e vincerà chi riuscirà a capire che cosa rappresenta.

**Prove:**

- Asia: in questa prova i giocatori dovranno inventare delle mosse di arti marziali che dovranno mostrare agli animatori. Il tutto è complicato da un cucchiaino che avranno in bocca con sopra una pallina da ping-pong che non dovranno far cadere.

- Europa: in questa prova ci saranno una serie di bicchieri (circa quindici) messi in fila e pieni di acqua. I giocatori dovranno cercare di far cadere il maggior numero di bicchieri con una palla lanciata con i piedi.

- Oceania: in questa prova i giocatori dovranno formare delle coppie ognuna con in mano un gavettone. Come nel gioco del rugby le coppie, correndo, dovranno lanciarsi il gavettone cercando di portarlo oltre una linea posta ad una certa distanza



dalla partenza. Il gavettone potrà essere passato solo di lato o dietro.

- Africa: in questa prova i giocatori dovranno sfidarsi nel gioco della campana reso complesso da alcuni bicchieri o bacinelle pieni d'acqua posti su alcune caselle che non dovranno essere fatti cadere.

- Americhe: in questa prova ci sarà una squadra che dovrà prendere le altre. Per prendere gli avversari basterà solo toccarli urlando: «Ce l'hai all'americana!». Quando un giocatore viene preso, automaticamente deve prendere anche lui e deve correre tenendosi con la mano la parte che gli è stata toccata. Se, ad esempio, uno viene preso sulla spalla, deve a sua volta prendere gli altri tenendosi una mano sulla spalla; se viene preso ad una gamba deve correre tenendo una mano sulla gamba.

**Variante baby:** anche se ci sarà una sola squadra vincitrice per ogni prova, il pezzo di immagine andrà dato a tutte.

**Variante pre-ado:** l'immagine, al posto di essere divisa in cinque parti, sarà divisa in dieci. Per ogni gioco verranno date due parti dell'immagine a chi ha vinto la prova, e una parte a tutte le altre squadre.



## TAPPA FINALE

Titolo della giornata	Testo biblico di riferimento
Per ripartire	Dt 5, 1a; 8, 2-5

## LE GRANDI FIRME DELLA CUCINA

**Campo da gioco:** tutto l'oratorio

**Numero giocatori:** qualsiasi, divisi in squadre: 2, 3, 4...

**Materiale necessario:** vestiti dei personaggi, foglietti, penne

**Svolgimento:** i personaggi travestiti da grandi firme della cucina mondiale, dovranno nascondersi per l'oratorio. Ciascuna squadra avrà a disposizione un foglietto con l'elenco dei personaggi che dovrà cercare e trovare. La squadra dovrà giocare unita. Quando troverà il personaggio, quest'ultimo dovrà fare la propria firma di fianco al suo nome a seguito del superamento di una prova. Vince chi finisce per primo il foglio delle firme.

Suggerimenti per i personaggi: Joe Bastianich; Carlo Cracco; Bruno Barbieri; Benedetta Parodi; Tessa Gelisio.

