

GRANDI GIOCHI PER GRANDI GIORNI

CACCIA ALLA FAVOLA

Modalità: caccia al tesoro

Scopo: l'Omino di Pan di Zenzero è stato rapito dall'Omino Focaccina, ma nessuno sa dove sia stato portato. Il compito delle squadre sarà quello di liberare «Zenzi», però per raggiungerlo dovranno raccogliere gli indizi disseminati per tutto l'oratorio.

Materiale necessario: preparare quattro mappe con indicato il punto di partenza e il luogo in cui è stato portato «Zenzi». Suddividerle in pezzi (puzzle), ogni stand darà un pezzo di mappa alla squadra una volta superata una prova.

Svolgimento: le squadre partiranno tutte con un indizio diverso per raggiungere un determinato luogo, dove troveranno uno stand con una prova da superare, per ricevere il secondo indizio e procedere negli altri stand fino a che avranno superato tutte le prove e recuperato tutti gli indizi. A questo punto la mappa andrà assemblata per scoprire dove si trova Zenzi.

Stand 1: SHREK

Materiale: vestiti, cronometro, blocco segnapunti, fischietto

Svolgimento: la squadra che si troverà in questo stand, dovrà scegliere un bambino che verrà vestito dai suoi compagni, con più vestiti possibili. La squadra avrà a disposizione 2 minuti, allo scadere del tem-

po l'animatore segnerà quanti vestiti avrà indossato il bambino per ogni squadra.



Stand 2: CENERENTOLA

Materiale: corde (per delimitare il campo), birilli, cinesini, cerchi, palloni (per il percorso), cronometro, blocco segnapunti, fischietto

Svolgimento: i ragazzi delle medie dovranno disporsi a coppie e a turno portare, formando una portantina, un bambino delle elementari attraverso un percorso prestabilito. Il gioco terminerà quando tutti i bambini dell'elementari della squadra avranno superato il percorso.

Stand 3: I 3 PORCELLINI

Materiale: bicchieri, cronometro, tavolo, blocco segnapunti, fischietto

Svolgimento: in questo stand le squadre troveranno un tavolo con sopra dei bicchieri. Ogni squadra disporrà i bambini in fila indiana dietro ad un segno posto davanti al tavolo. Al via, uno alla volta, i bambini dovranno soffiare per cercare di far cadere il maggior numero di bicchieri posti sopra il tavolo. Il gioco si svolgerà entro un tempo massimo di 1 minuto.

Stand 4: LILLI E IL VAGABONDO

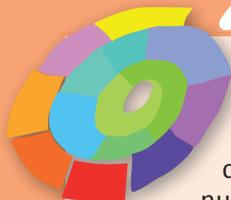
Materiale: corda, fischietto, blocco segnapunti

Svolgimento: due squadre dovranno posizionarsi ai lati di una corda. Quando l'animatore darà il via inizieranno a tirare (tiro alla fune), vincerà la squadra che rimarrà in piedi. La sfida dovrà svolgersi in 5 minuti al massimo. Nel caso in cui entro 5 minuti nessuna delle due squadre riesca a vincere, si faranno altre due manche, se anche dopo le manche extra nessuno sarà rimasto in piedi verranno consegnati ugualmente gli indizi.

Stand 5: RATATOUILLE

Materiale: bandana, cronometro, blocco segnapunti e spezie varie (Cannella, Salvia, Alloro, Basilico, Coriandolo)

Svolgimento: in questo stand la squadra do-



vrà scegliere tre bambini, uno per ogni fascia d'età che verranno bendati. Essi dovranno cercare di indovinare il maggior numero di spezie che un animatore farà loro annusare. I restanti membri della squadra non potranno aiutarli in alcun modo. Anche questo stand sarà a tempo e la squadra avrà massimo 5 minuti per indovinare le spezie.

Stand 6: CAPPUCETTO ROSSO

Materiale: cronometro e blocco segnapunti

Svolgimento: arrivati a questo stand, gli animatori assegneranno ad ogni bambino della squadra un frutto. Ci sarà un animatore che interpreterà la parte del lupo. Al via, il lupo reciterà la formula per scegliere quale frutto mangiare. I bambini/frutti che verranno chiamati, dovranno correre per tutto il campo per 20 secondi al massimo. Vincerà la squadra che in ogni manche riuscirà a salvare più frutti.

Stand 7: PIOVONO POLPETTE

Materiale: canestro (o cestini), palloni, blocco segnapunti.

Svolgimento: la squadra verrà disposta in fila indiana davanti ad un canestro. Tutti i membri della stessa dovranno tirare una palla e cercare di fare canestro. Vince la squadra dove almeno la metà dei suoi componenti riuscirà a fare canestro.

Stand 8: HANSEL E GRETEL

Materiale: carte di caramelle e blocco segnapunti.

Svolgimento: verranno scelti quattro ragazzi per squadra che dovranno sostenere una sfida cercando di mettere in una bocca disegnata sopra un cestino il numero maggiore di carte di caramelle che trovano in giro.

Stand 9: TOM E JERRY

Materiale: blocco segnapunti e fischietto e qualora si giochi su di un campo non delimitato, servirà tutto l'occorrente per delimitare un campo di gioco: corde, nastri, ecc.

Svolgimento: arrivati in questo stand, i ragazzi verranno suddivisi in due mini-squadre: «Tom» e «Jerry». La squadra di Tom sarà disposta al lato destro della linea di centro campo in riga e la squadra di Jerry dal lato opposto. Quando l'animatore dirà «Tom!», la squadra correrà verso destra e la squadra Jerry dovrà cercare di prenderla. Quando invece l'animatore dirà «Jerry!» sarà la squadra Jerry a correre verso sinistra, mentre la squadra Tom dovrà prenderla.

GIOCO FINALE

Dopo che le squadre avranno affrontato tutte le prove e avranno raggruppato tutti i pezzi della mappa, si riuniranno per ricreare le rispettive mappe. Una volta riuniti tutti i pezzi, apparirà sulle mappe il luogo in cui si trova «Zeni» e dovranno recarsi sul posto e trovarlo.



DAMA SULLA TAVOLA

Target: medie

Scopo: mangiare più pedine

Materiale necessario: cartone, pennarello per poter disegnare sulla pelle

Svolgimento: disegnare una scacchiera 16x16 (dama da tavolo), e poi la medesima, più grande, sul campo che rappresenterà la tavola da pranzo.

Due squadre si affrontano in una sfida a dama.

Ogni squadra sceglie due rappresentanti che saranno le «guide» che si sfideranno sulla dama da tavolo (16x16): le mosse effettuate dalle guide si riproietteranno sulla dama creata sul campo; i restanti membri delle squadre saranno le «pedine» che rappresenteranno gli oggetti che normalmente troviamo in tavola (forchette, coltelli, ecc.). Questi giocheranno sulla dama costruita sul campo. Quando una pedina viene mangiata, riceve una «morsicata» disegnata sulla guancia con un pennarello.

Quando invece si fa damone, una delle pedine eliminate rientra in gioco mettendosi in spalla a un'altra già in gioco della propria squadra.



LUPO MANGIA CHI?

Target: elementari

Scopo: mangiare più «frutti»

Svolgimento: la sfida si svolgerà tra due squadre. Verranno scelti due bambini uno per squadra.

Il primo farà il lupo, il secondo sarà il frutto da indovinare. Ad ogni manche verrà sostituito il bambino che interpreta il frutto. Il lupo dovrà fare delle domande (come «L'indovina chi?») per indovinare il frutto scelto. I ragazzi risponderanno solo «sì» o «no».

Quando il lupo indovinerà il frutto, quest'ultimo dovrà scappare dal lupo che lo inseguirà per almeno 20 secondi.

P.S. Questo gioco si può fare in contemporanea alla dama sulla tavola, magari per coinvolgere più bimbi contemporaneamente.



PIRAMIDE ALIMENTARE

Target: elementari e medie

Scopo: superare tutti gli stand

Campo da gioco: qualsiasi

Numero giocatori: 4 squadre

Modalità: gioco a stand (6 stand)

Stand 1: (CARNE) CACCIA ALL'ANIMALE

Materiale: animali di peluche, elenco degli animali su un foglio, cronometro

Svolgimento: i bambini devono cercare i pe-

luche, nascosti, che sono scritti nell'elenco.

Vince la squadra che li trova tutti nel minor tempo possibile.



Stand 2: (PESCE) MERCATO DEL PESCE

Materiale: lista di parole/frasi casuali

Svolgimento: la squadra si posizionerà in mezzo al campo creando un «muro». Verranno scelti due ragazzi che saranno disposti uno in fondo al campo a destra e l'altro a sinistra. Un animatore dirà una parola/frase a uno dei due che dovrà urlarla e farla comprendere al suo compagno mentre il «muro» creerà disturbo (urlando).

Vince la squadra che nell'arco dei tre minuti indovina più parole.

Stand 3: (VERDURA) IL BUONGUSTAIO

Materiale: vari tipi di essenze e profumi, cronometro

Svolgimento: verrà scelto un bambino per fascia d'età che sarà bendato e avrà il compito di indovinare i tipi di profumi.

Vince la squadra che indovinerà più profumi nel minor tempo.

Stand 4: (FRUTTA) LUPO MANGIA FRUTTA

Materiale: nastri/corde per delimitare il campo

Svolgimento: ogni bambino penserà a un frutto (che non dovrà dire). Gli animatori faranno i lupi e diranno i frutti, quando i bambini sentiranno il loro frutto dovranno correre dall'altra parte del campo senza farsi prendere dai lupi.

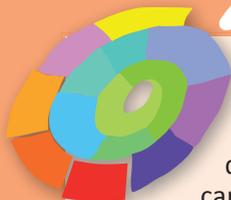
Stand 5: (LATTICINI E DERIVATI) CHE PUZZA!

Materiale: nastri/corde, cronometro

Svolgimento: tutti i bambini si toglieranno le scarpe e le appoggeranno ammassate in fondo al campo. Al via, i bambini dovranno correre, legati a due a due, verso il fondo del campo e rimettersi le proprie scarpe. La squadra dovrà impiegare il minor tempo possibile per recuperare tutte le scarpe.

Stand 6: (CEREALI) SPAGHETTI

Materiale: nastro per delimitare il campo



Svolgimento: all'interno della squadra ci saranno: i bambini che saranno gli «spaghetti», i quali saranno all'interno di un campo delimitato, attaccati tra loro; gli animatori, le «forchette», dovranno cercare di staccare gli spaghetti e portarli al di fuori del «piatto» (campo delimitato) in due minuti.



PIZZE A DOMICILIO

Campo da gioco: esterno

Numero giocatori: qualsiasi, divisi in quattro squadre

Scopo: trovare tutti gli ingredienti e consegnare le pizze

Target: dalle medie in poi

Materiale necessario: menù pizze, tesserini ingredienti, elenco indirizzi

Gioco: Kimmo il pizzaiolo deve fare delle pizze, ma non ha gli ingredienti; fa appello ai bambini per farsi aiutare a cercarli. Tuttavia, anche finite le pizze non può consegnarle perché il suo fattorino è in vacanza, ammalato. Quindi serve di nuovo il loro aiuto per le consegne!

Svolgimento: le squadre riceveranno un menù delle pizze-kimmo con indicati i rispettivi ingredienti (massimo 5 pizze per tutti). Al via, le squadre si suddivideranno in mini-gruppi, i quali dovranno creare gli ingredienti per la pizza assegnata loro cercando degli animatori in giro, i quali saranno in possesso di un ingrediente (avranno un foglietto).

Una volta recuperati tutti gli ingredienti, esse torneranno al punto di partenza per «cuocere» la pizza. Dopo averla cotta dovranno consegnarla. L'arbitro darà loro l'elenco degli indirizzi dei clienti e, ovviamente, le pizze!

Vince la squadra che consegnerà le pizze più velocemente.