

# Giochi Amarcord

## NASCERE

**Dettofatto 2017**

**Gioco delle quattro fiammelle**

Età = 11-13 anni

Materiale = cartoncino, forbici, pennarelli

Quattro squadre si disporranno a quadrato, formando un'area di gioco centrale. Ogni squadra rappresenterà un colore.

L'animatore avrà preparato 16 cartoncini di uguale dimensione con il disegno di una fiammella colorata (4 fiammelle per ogni colore) e distribuirà le carte in modo casuale ad ogni squadra. A turno i ragazzi dovranno pescare una carta dalla squadra vicina in senso antiorario. Vincerà la squadra che per prima otterrà tutte e quattro le carte del proprio colore.

**Occhio a dove metti i piedi**

Età = 9-11 anni

Materiale = sassi di medie dimensioni oppure piccoli sacchetti di terra

A ciascuna squadra sarà fornito un numero uguale di sassi/sacchetti di terra. I componenti di ogni squadra dovranno percorrere un tragitto, potendo appoggiare i piedi solo sopra i sassi/sacchetti di terra che gli animatori avranno posizionato prima di dare il via alla sfida (N.B. rendiamo il percorso divertente e non scontato!).

Per ogni manche, prende un punto la squadra il cui bambino è arrivato per primo alla meta. Vince la squadra che avrà totalizzato più punti.

**Allopera 2018**

**La mattina del Business Man**

Età = 6-8 anni

Materiale = corda/filo/nastro, articolo di giornale

Ogni squadra sceglie un numero adeguato di componenti per superare la prova "La sveglia del Bobi": un componente di una squadra deve slegarsi da una posizione nel minor tempo possibile. Quando tutti i componenti prescelti avranno superato la prova, l'intera squadra potrà passare alla prova successiva ovvero "La lettura del giornale": ogni squadra dovrà far passare una parola alla volta, sussurrandola nell'orecchio del compagno e farla arrivare fino a colui che la scriverà. L'insieme di tutte le parole formerà un breve articolo.

# CRESCERE

## **Dettofatto 2017**

### **Il Cerchio di fuoco 2.0**

Età = 9-11 anni

Materiale = cerchi di diverse dimensioni

L'animatore disegnerà o appenderà dei cerchi su una parete. Assegnerà poi un punteggio ad ogni cerchio/bersaglio. Un giocatore alla volta per ogni squadra dovrà colpire i cerchi con una palla.

Vincerà la squadra che terminerà per prima, ottenendo più punti oppure la squadra che otterrà più punti nel tempo prestabilito.

## **Perdiqua 2016**

### **Non perdere la bussola**

Età = 9-11

Materiale = cartelli con lettere, cartina dell'oratorio, lettere

Disponiamo in giro per l'oratorio dei cartelli con delle lettere. Su una cartina del posto (da foto aerea da internet o anche fatta a mano) segniamo i punti in cui sono posti i cartelli assegnando a ogni lettera un numero. Ad ogni squadra consegniamo una copia della cartina, su cui sono evidenziati i punti numerati che ogni squadra dovrà trovare. Al via, le squadre dovranno scoprire la lettera corrispondente ai numeri segnati sulla loro cartina. Vince chi trova per primo tutti i punti numerati della sua cartina. Per rendere il gioco più lungo e difficile i cartelli possono essere opportunamente nascosti oppure le lettere da trovare devono comporre una parola.

## **Pianoterra 2014**

### **Arreda-mente**

Età = 9-11

Materiale = disegno di una stanza arredata, cartellone bianco, pezzi di arredamento, tavolo

Disponiamo le squadre in fila su un lato del campo, mentre sul lato opposto posizioniamo il tavolo sistemandoci sopra, a faccia in giù e mescolati, tutti i cartoncini con i pezzi di arredamento. Prima di dare il via alla gara, consegniamo alle squadre il disegno della stanza completa, lasciando qualche minuto di tempo per memorizzare tutti gli oggetti presenti. Ritiriamo i disegni e facciamo partire la staffetta: il primo della file dovrà correre verso il tavolo e scegliere il cartoncino; se l'oggetto riportato è presente nella sua stanza, potrà portarlo con sé e sistemarlo sul cartellone bianco, altrimenti lo dovrà rimettere coperto sul tavolo. In ogni caso, il primo giocatore, di ritorno, darà il cambio al secondo, che potrà partire e continuare la staffetta.

Vince la squadra che per prima completa correttamente la sua stanza.

# DESIDERARE

## Everybody 2013

### Il manichino

Età = 7-10

Materiale = un manichino, materiale vario per gli stand

In un luogo spazioso dell'oratorio, se non addirittura occupando tutto l'oratorio, predisponiamo vari stand o "punti gioco". Ogni squadra affronterà singolarmente ogni stand, accumulando punti per ogni prova, prendendosi cura però di un manichino che sarà protagonista di tutte le prove. Ad esempio, nel percorso ad ostacoli ogni componente della squadra dovrà percorrere il tracciato portandolo con sé; nel tiro a segno saranno i manichini delle altre squadre i bersagli da colpire.

Vince la squadra che accumula più punti, sommando i risultati di ogni singolo stand. Al totale, sommiamo poi un punteggio speciale, assegnato in base al trattamento riservato al manichino e al suo stato di "benessere" finale.

Il manichino potrebbe essere un laboratorio manuale per i bambini, creando così una collaborazione tra laboratori e giochi.

## Tutti a tavola 2015

### Cameriere dance

Età = 6-11

Materiale = due vassoi, bicchieri di plastica di diversi colori, musica, gesso o nastro per delimitare area di gioco, costume da cameriere

Disegniamo sul pavimento un cerchio sufficientemente grande da poter ospitare tutti i concorrenti. All'interno sarà presente anche il cameriere: un animatore, appositamente vestito, che tiene in mano un vassoio con sopra i bicchieri colorati (ci dovrà essere un bicchiere per ciascun giocatore e sempre almeno due bicchieri per ogni colore). Diamo il "via" alla prima manche facendo partire la musica: balliamo e prendiamo dal vassoio del cameriere un bicchiere a piacere. Quando tutti ne avranno uno, fermiamo la musica e chiamiamo un colore. Colore che avranno il bicchiere di quel colore, usciranno dal cerchio e correranno per portare il bicchiere sul secondo vassoio, tenuto da un altro animatore. Chi posa il bicchiere per ultimo viene eliminato. Togliamo un bicchiere dal vassoio del cameriere danzante e proseguiamo finché non rimarrà un solo concorrente, la cui squadra vincerà.

## DettoFatto 2017

### La vasca

Età = 8-10 anni

Materiale = bottigliette vuote, grande recipiente per acqua

Dividiamo i giocatori in due squadre e diamo a ciascuna squadra un pari numero di vuoti di bottiglia contenuti in una vasca, in un grande recipiente. Al via ciascuna squadra deve svuotare la propria vasca e riempire quella della squadra avversaria. Vince chi avrà meno acqua nella propria vasca al termine dei 5 minuti di gioco.

# COMPIERE

## **Allopera 2018**

### **Tutti come Arianna**

Età = 12 -14

Materiale = fili colorati, materiale per ostacoli

La squadra dovrà completare un percorso difficile e pieno di ostacoli, ma sempre portando un filo di lana in mano, al termine del giro, riparte quello dopo con lo stesso filo, al termine del gomitolo gliene si lega uno nuovo e si riparte; nel tempo limite vince chi ha utilizzato più filo di tutti (quindi chi ha fatto più giri)

## **Pianoterra 2014**

### **La zampata**

Età = 9-13

Materiale = palline da ping pong, bottigliette d'acqua, bottiglia con imboccatura grande o boccione d'acqua

Posizioniamo almeno 5 boccioni con sopra una bottiglietta d'acqua vuota a cui appoggiamo sull'imboccatura la pallina da ping pong. Il giocatore con una zampata deve togliere la bottiglietta talmente velocemente da far cadere la pallina nel contenitore sottostante. Vince chi riesce a far cadere il maggior numero di palline in un tempo prestabilito in precedenza.

## **Pianoterra 2014**

### **Citofonare Cre-Grest**

Età = TUTTI

Materiale = frasi di diverse lunghezze e complessità

Scelta la frase, la stessa per tutte le squadre in gioco, facciamo partecipare un numero di giocatori pari al numero delle parole che costituiscono la frase stessa. I concorrenti si dispongono in fila su un lato del campo, lasciando un po' di spazio tra il primo e il resto della fila. Al "via" il primo giocatore dovrà correre dal proprio animatore, che si trova sull'altro lato del campo, il quale gli riferirà la prima parola della frase. Il concorrente quindi tornerà dal secondo della fila e gli riferirà la parola. Il secondo dovrà correre dall'animatore che gli dirà la seconda parola e tornare dal terzo a riferire le prime due parole, e così via fino ad arrivare alla frase completa.

La vittoria può essere segnata dalla velocità di composizione o dal numero di errori.