

GIOCHI FUOCO

(VEDI MANUALE CRE-GREST PAG. 112)

Il cerchio di fuoco

Età = 6-9 anni

Minuti = 30 minuti

Materiale = coni/birilli di plastica; cerchi (di almeno 70 cm di diametro)

Le squadre si scontreranno in un percorso a modalità di staffetta. Gli ostacoli saranno rappresentati da birilli a cui girare attorno oppure da “cerchi di fuoco” (ottenuti incastrando il cerchio nella punta del cono) da attraversare senza toccare la circonferenza. A turno, ogni bambino dovrà raggiungere la meta, seguendo le indicazioni date dall’animatore. Si attribuiranno penalità per ogni errore nell’esecuzione (ad es. tornare da casa, ripetere due volte il percorso ecc.).

Il Cerchio di fuoco 2.0

Età = 9-11 anni

Minuti = 30 minuti

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.

Gioco delle quattro fiammelle

Età = 11-13 anni

Minuti = 45 minuti

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.

GRANDE GIOCO

Fuga dalla città di Dite

Età = tutti

Minuti = 100 minuti

Materiale = 1 drappo rosso, gavettoni

La città di Dite custodisce il fuoco eterno nella torre più alta della città e i suoi abitanti hanno ricevuto il mandato dagli dei di proteggerlo ad ogni costo. Ora Dite è sotto assedio!

Una squadra rappresenterà le “Guardie”, mentre l'altra i “Ladri”; un drappo rosso ben posizionato nel perimetro di gioco, sarà il fuoco eterno. I “Ladri” dovranno riuscire ad intrufolarsi nello schieramento delle “Guardie” senza farsi toccare, raggiungere il drappo.

Qualora ciò avvenisse, i ladri si trasformeranno in fiammelle che dovranno cercare di fuggire dalla città attraverso un percorso prestabilito, ai cui lati ci saranno delle postazioni da cui ogni guardia, armata di gavettoni, cercherà di colpire i fuggitivi. Ogni fuggitivo che riuscirà a scappare asciutto riceverà 10 punti, al contrario verrà tolto un punto.

SERATA

Attimi da focolare

Il fuoco è sempre stato l'elemento intorno al quale l'uomo si è radunato, il fuoco scalda ed illumina, il fuoco è condivisione.

Con la fantasia e la creatività degli animatori si progetterà un grande falò, quasi a sembrare fuoco vero, attorno al quale genitori e figli possano radunarsi per cantare e ballare insieme le canzoni del Cre-Grest e anche per raccontarsi le avventure di tutto questo Cre-Grest.

Ci potrà essere comunque l'occasione per giocare insieme: qualche stand nei quali muoversi liberamente e divertirsi tra genitori e figli.

Stand 1 - Fuoco nel fuoco

Gli animatori consegnano ad ogni bambino e genitore una fiamma da colorare a loro gusto personale e da indossare come un cappellino.

Una volta pronti i cappellini, ci si muove liberamente nello spazio a ritmo di musica. Allo stop del sottofondo, l'arbitro chiama un colore e un numero: bambini e genitori devono raggrupparsi per colore e in gruppi del numero indicato.

L'ultimo gruppo a formarsi viene eliminato.

Si può procedere poi con lo stesso cappellino oppure optare per uno scambio di colore.

Stand 2 – Tutti attorno al fuoco

Genitori e bambini siedono in cerchio, attorno ad un recipiente pieno di marshmellow.

Gli animatori consegnano un lungo cucchiaino (può essere costruito con 3/4 pennarelli tenuti insieme dallo scotch) a ciascuno. Ognuno deve riuscire a prendere palline/marshmellow con il cucchiaino e le braccia allungate e tese (non possono essere piegate!). Come si riuscirà a mangiarlo?

NB: In questo gioco non si tratta di vincere, ma di condividere: l'unico modo per mangiare i marshmellow sarà imboccarsi a vicenda. Lasciamoglielo scoprire!!

Stand 3 – Palla di fuoco

I bambini si dispongono in cerchio, mentre un genitore è all'esterno del cerchio.

Gli animatori comunicano al genitore un numero fino al quale deve contare, senza comunicarlo ai bambini.

Mentre il genitore conta, i bambini si fanno passare velocemente la palla, da uno all'altro; la palla è di fuoco e quando si finisce di contare, esploderà eliminando il giocatore che la tiene tra le mani in quel momento.

Ad ogni turno, si può cambiare genitore ed inserire eventuali indicazioni sul modo di passarsi la palla: solo in senso orario, solo in senso antiorario, lanciandola sempre da una parte all'altra del cerchio ecc.

Finale

La serata si concluderà attorno al falò per qualche danza conclusiva e la preghiera.

Lasciamoci accompagnare dalla canzone "Tu che ogni giorno", il cui testo si può trovare online oppure sui sussidi cartacei della preghiera.