

# ***GIOCHI ARIA***

*(VEDI MANUALE CRE-QUEST PAG. 110)*

## ***Mongolfiere***

Età = 6-9 anni

Tempo = 15 minuti

Materiale: magliette molto grandi, palloncini preventivamente gonfiati

Ogni squadra sceglie un bambino che farà la Mongolfiera: l'animatore gli farà indossare una delle magliette larghe. Uno alla volta i compagni di squadra dovranno correre a infilare un palloncino sotto la maglietta di modo da "gonfiare" la Mongolfiera. Una volta esauriti i palloncini a disposizione, la Mongolfiera li lascerà cadere a terra e la squadra farà una seconda staffetta per scoppiarli. Vince la squadra che per prima scoppia tutti i palloncini.

## ***Palla sventagliata***

Età: 9-11 anni

Tempo = 30 minuti

Materiale = palloncino, pezzi di carta, cartoncini, cartoni, forbici

All'inizio del gioco, ogni componente della squadra costruisce un ventaglio con i materiali a disposizione (esclusi i palloncini). Terminata la costruzione, inizia la partita: in un campo da calcetto, sventolando i propri ventagli le squadre cercheranno di spostare il palloncino senza toccarlo in nessun modo; ogni squadra tenterà di fare goal nella porta avversaria senza portiere. Vince la squadra che effettua più goal nel tempo a disposizione.

## ***Parole al vento***

Età = 11-13 anni

Tempo = 15 minuti

Materiale = dischetti di cotone, cannucce

Sopra ogni dischetto sarà scritta una lettera che, unita alle altre, formerà una frase precedentemente decisa dagli animatori. I giocatori si disporranno in fila, uno accanto all'altro, e si consegnerà a ciascuno una cannuccia. I ragazzi dovranno passarsi uno alla volta i dischetti di cotone utilizzando le cannucce, ispirando ed espirando per effettuare i passaggi. La prima squadra che ricomponde l'intera frase vince. Si potranno predisporre più manche.

## *L'Aspirapolvere*

Età = 9-11 anni

Tempo = 20 minuti

Materiale = zaini, tubi da elettricista, tubi di cartone (ex. animette della carta igienica), giornali

Gli animatori preparano un “aspirapolvere” già montato per ogni squadra, costruendolo con uno zaino dal quale far uscire dei tubi con in fondo incastrato o incollato un tubetto di cartone, e spargono palline di carta di giornale.

All'interno di ognuna sarà segnato un differente punteggio, positivo o negativo.

A turno, un ragazzo per ogni squadra, entra in campo e recupera con l'aspirapolvere una pallina e la mette nello zaino, poi dà il cambio ad un compagno. Al termine del gioco si aprono gli zaini e si contano i punti totalizzati da ogni squadra.

## *Sottovento*

Età = 9-11 anni

Tempo = 15 minuti

Materiale = un lenzuolo (possibilmente azzurro), palloncini

Ai ragazzi verrà chiesto di trasportare quanti più palloncini possibile utilizzando un lenzuolo, tenuto aperto da tutta la squadra, il quale dovrà essere sempre in movimento per andare a simulare il vento, completando un percorso senza far cadere i palloncini per terra. La squadra che vince sarà quella che per prima porta tutti i palloncini al termine del percorso.

## *Scoppiali tutti*

Età = 9-11 anni

Tempo = 15 minuti

Materiale = palloncini da gonfiare, spago, musica

I giocatori si dividono a coppie e si lega alla caviglia di uno dei un pezzo di spago con attaccato un palloncino gonfiato. Si fa partire la musica e si balla; quando questa si ferma i giocatori, senza staccarsi dal compagno di coppia, cercheranno di difendere il proprio palloncino e contemporaneamente di scoppiare con i piedi quello delle altre coppie. Quando una coppia rimane senza palloncino viene eliminata; poi la musica riparte e si continua finché non rimane una sola coppia che sarà la vincitrice.

# *GRANDE GIOCO*

## *La Rosa Dei Venti*

Età = Tutti

Tempo = una mattinata

Materiale = fogli, penne o pennarelli, palline da ping-pong, lenticchie, bussole

Il presentatore del gioco impersona Eolo, dio greco del vento, che ha distrattamente lasciato aperto il suo mitologico otre e i venti sono scappati; le squadre dovranno recuperarli. Il gioco si svolgerà con la modalità dell'orienteering: ad ogni squadra verrà fornita una mappa del campo di gioco ed una bussola; le squadre dovranno recarsi nella tappa indicata dalla direzione che Eolo darà loro ad inizio gioco, utilizzando bussola e cartina. In ogni tappa si troverà un animatore che impersona uno degli 8 venti (Scirocco, Tramontana, Libeccio, Grecale, Maestrale, Levante, Ponente, Ostro) e che chiederà alla squadra di risolvere una prova, rivelando in cambio il suo nome. Al termine della prova il vento soffierà la squadra verso la tappa successiva. La prima squadra a terminare in modo corretto tutte le prove e a consegnare ad Eolo la Rosa completa di tutti e 8 i nomi dei venti vincerà il grande gioco.

Suggeriamo qui alcune prove che ogni vento può proporre alle squadre:

- Ricavare il nome del vento da un cruciverba o da un puzzle
- Cantare una canzone che abbia la parola vento nel testo
- Trovare l'associazione logica tra parole prese da due elenchi differenti (Ex. Calciatori-Squadre, Fiori-Colori)
- Soffiare una pallina da ping-pong attraverso un percorso
- Contare l'esatto numero di lenticchie presente in un contenitore
- Completare senza interruzione una catena di parole dove la parola successiva inizia con la coppia di lettere che chiude quella precedente (es. caSA – Sacco... )
- Recuperare tutte le lettere di una frase o di una parola che all'inizio del gioco il vento ha sparso in giro

# SERATA

## *C'è aria di Cre-Grest*

Il Cre-Grest è sempre un'ottima occasione perché la comunità si possa ritrovare insieme per costruire buone relazioni, divertendosi tra genitori, tra genitori e figli, tra ragazzi. Il tema della serata vuole proprio essere la Relazione, come obiettivo-guida di tutta la settimana dei nostri bambini e ragazzi. Suddividiamo tutti i partecipanti alla serata in quattro squadre, in modo casuale (facendo pescare un braccialetto colorato, legando un nastro colorato al polso o colorando la guancia ecc.). Si chiederà a ciascuno di prendere posto nell'area dell'oratorio che porta il colore corrispondente alla propria squadra; nell'attesa dell'arrivo di tutti, gli animatori potranno improvvisare dei semplici giochi di conoscenza. Alle diverse squadre verranno proposte alcune sfide che si concluderanno con una grande prova finale.

Suggeriamo qui alcune prove che si possono proporre durante la serata, e il materiale necessario per farle.

Materiale = CD Cre-Grest, bende, gomitoli, oggetti di riciclo

Prove:

- I genitori presenti nella squadra devono imparare l'inno dai bambini e poi ballarlo assieme a loro. Una giuria di animatori darà un voto all'esibizione.
- La squadra deve disporsi in fila indiana: vengono tutti bendati tranne l'ultimo della fila che sarà colui che dovrà guidare comunicando tramite un tocco sulla spalla di chi lo precede la direzione da prendere. La comunicazione dovrà passare fino al primo della fila di modo da poter completare il percorso proposto senza andare a sbattere contro muri oppure ostacoli vari. Si fanno più punti in base a dove si riesce ad arrivare nel tempo limite oppure in base al numero di giri del percorso ultimati.
- La squadra forma in cerchio: deve far passare un filo di lana sotto i vestiti di ogni componente, da una manica all'altra, di modo che tutti i partecipanti siano collegati. Si fanno più punti in base a quanti giri si riescono a fare nel tempo limite.
- A coppie (un adulto e un bambino) si dovranno trasportare degli oggetti di riciclo da una parte all'altra del campo da gioco tenendoli in equilibrio con la fronte. Una volta giunti a destinazione bisognerà formare un disegno o una costruzione con gli oggetti trasportati. I punteggi vengono assegnati in base alla qualità della costruzione e del tempo impiegato a completare il percorso.

Prova Finale

Si dispongono quattro squadre ai quattro angoli del campo da gioco. Un componente di ogni squadra gareggerà in ogni manche. Al via i quattro sfidanti partono correndo e fanno un giro completo del campo, attraversando tutti gli angoli; una volta tornati al proprio angolo bisognerà dirigersi al centro. Il primo che arriva andrà ad aggiungere un punto al punteggio della propria squadra. Quando tutti hanno gareggiato si eleggerà la squadra vincitrice dell'intera serata.

## Suggerimenti

Per rendere più accattivante il tutto si può cercare di tenere conto del punteggio andando, ad ogni punto effettuato, a riempire un recipiente qualsiasi (Ex. delle grosse bottiglie con della sabbia oppure delle grosse scatole trasparenti con delle palline di giornale).