

CRE-GREST 2016 – PERDIQUA

I GIOCHI

Passaporto

Età: 6-9

Durata: 30 minuti

Materiale: timbri, indovinelli

Svolgimento:

Ogni animatore è un paese del mondo e ha un timbro. I componenti delle squadre devono cercare gli animatori sparsi per l'oratorio e risolvere gli indovinelli che verranno posti sui vari paesi.

Vince la squadra che per prima recupera tutti i timbri oppure quella che in un tempo stabilito ha guadagnato più timbri.

Check-in

Età: 6-9

Durata: 15 minuti

Materiale: nessuno

Svolgimento:

Ogni squadra si mette in fila. L'animatore dice una caratteristica (es. numero di scarpe, data di nascita, età, iniziale nome/cognome). Vince la squadra che si mette in ordine secondo questa caratteristica per prima. L'animatore deve verificare che sia stato rispettato l'ordine.

Il pellegrinaggio

Età: 6-9

Durata: 30 minuti

Materiale: palla, fischietto e qualcosa per segnare le basi

Svolgimento:

Una squadra sarà composta da "i pellegrini" mentre l'altra da "i briganti". Sul campo segnate le basi, ovvero le tappe del pellegrinaggio. I briganti sono sparsi e seduti, i pellegrini in fila davanti alla prima tappa. Il primo bambino della fila, a ogni turno, lancia un pallone (il sole): quando il pallone è in aria è giorno e i pellegrini, che precedono il lanciatore, corrono verso le tappe successive; quando tocca terra è notte e i briganti possono alzarsi e prendere i pellegrini fuori dalle loro basi. Se un pellegrino è toccato da un brigante è eliminato.

Vince chi porta più pellegrini alla fine del percorso.

Ulisse contro Polifemo

Età: 6-9

Minuti: 15

Materiali: nessuno

Svolgimento:

Si scelgono alcuni bambini (da 5 a 10 a seconda del numero di giocatori) che faranno Polifemo e dovranno prendere, mentre gli altri (Ulisse) scappano per tutto il campo di gioco. Quando un Ulisse viene preso si ferma e deve stare con le braccia alzate e le gambe divaricate; per liberarlo un altro Ulisse deve passare in mezzo alle sue gambe strisciando.

Chi vince: I Polifemo se prendono tutti gli Ulisse, altrimenti chi alla fine del gioco è ancora libero.

Faccio un giro

Età: 6-9

Minuti: 30

Materiale: palla

Svolgimento:

Due squadre si mettono seduti a formare un unico cerchio, alternandosi tra i componenti una squadra e l'altra. Lo scopo del gioco è far completare a una palla un giro del cerchio, in senso orario per una squadra, antiorario per l'altra.

Ogni bambino dovrà cercare di passare la palla al compagno vicino, senza farla cadere e senza farla toccare dall'avversario che è seduto in mezzo. Se sbaglia, la palla passa al bambino dell'altra squadra. Il gioco riprende cambiando la direzione dei passaggi. Vince chi completa il giro, a cui è assegnato un punto. Il gioco riprende da un bambino della squadra perdente. Chi fa più punti vince.

Si parte!

Età: 6-9

Durata: 15 minuti

Materiali: coni, cerchi, birilli..

Svolgimento:

Create due squadre e posizionatele in fila indiana dietro la partenza. Al "via" parte il primo bambino di ogni squadra che, completato lo slalom, torna alla partenza e si fa "agganciare" ai fianchi dal secondo bambino in fila. Facendo così fino all'esaurirsi dei bambini, vince la squadra che per prima arriva alla fine con il trenino completato.

Non perdere la bussola

Età: 9-11 anni

Durata: 45 minuti

Materiale: scotch, carta, mappa e penne

Svolgimento:

Disponete 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) segnate i punti in cui sono posti i cartelli assegnando a ogni lettera un numero. Ad ogni squadra verrà data 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 tutti i punti numerati della sua cartina per primo. Per rendere il gioco più lungo e difficile i cartelli possono essere opportunamente nascosti oppure le lettere da trovare devono comporre una parola.

Tutti in carrozza!

Età: 9-11

Durata: 30 minuti

Materiale: carta, pennarello, zaino e corde

Svolgimento:

Disponete su un lato del campo da gioco dei cartelli con dei numeri. Disponete sull'altro lato del campo ogni squadra in fila a formare un trenino. I primi tre componenti della fila, che rappresentano la locomotiva, devono essere bendati. Dietro di loro ci sarà il macchinista, che, tirando le corde che corrono intorno alla vita dei tre giocatori bendati, guiderà la locomotiva fino al binario. A seguire starà il resto della squadra a fare i vagoni dei passeggeri con in coda un vagone bagagli, ossia un

bambino con uno zaino. Nei turni successivi si possono cambiare i ruoli. Quando un animatore dirà: “treno in arrivo al binario...” i treni dovranno andare al numero chiamato. Vince il trenino che arriva prima al binario.

Zattere

Età: 9-11

Durata: 15 minuti

Materiale: dei cerchi o fogli di giornale

Svolgimento:

Disponete i cerchi sparsi per il salone o il campo da gioco, ogni ragazzo dovrà posizionarsi dentro un cerchio eccetto uno che dovrà rimanere libero. Il giocatore che è all'esterno del cerchio, al via dell'animatore dovrà cercare di occuparlo, ma coloro che occupano i cerchi, uno alla volta, devono tentare di ostacolarlo, uscendo dal loro cerchio (che quindi rimarrà vuoto) e saltando nel cerchio disponibile e così via... Se il giocatore che deve tentare di occupare il cerchio vuoto ci riesce, toccherà al giocatore rimasto senza cerchio cercare di occupare quello libero.

Il labirinto

Età: 9-11

Durata: 15 minuti

Svolgimento:

Organizzate 3-4 file composte da 6-10 ragazzi che si tengono per mano a braccia tese. Scegliete due ragazzi, uno che scappa e l'altro che lo rincorre. Chi scappa può passare attraverso le file ma non tra i compagni che si tengono per mano. Al fischio dell'animatore i ragazzi che compongono il labirinto devono girarsi di 90°, cambiando il labirinto. Il gioco finisce quando chi scappa viene preso.

Giro del Mondo

Età: 9-11

Minuti: 30

Difficoltà: Media

Materiali: una scatola, una palla, gessi per disegnare il campo di gioco.

Svolgimento: 2 squadre, una si sparge nel campo, mentre l'altra si divide in quattro file, preparandosi a correre. Ogni turno un componente della seconda squadra deve lanciare la palla il più lontano possibile, mentre 4 compagni cercano di compiere un giro del mondo passando attraverso 5 grandi cerchi (i continenti) disegnati in terra. I componenti dell'altra squadra devono recuperare la palla e lanciarla nella scatola; a questo punto si chiama lo stop e chi stava correndo e si trova fuori dai cerchi viene eliminato. E' possibile eliminare gli avversari che corrono anche colpendoli con la palla, ma solo se sono fuori dai cerchi. Se dopo il lancio la palla viene presa al volo si fa il cambio delle squadre.

Chi vince: Ogni persona che fa un giro del mondo completo correndo fa un punto; vince chi alla fine del gioco ha più punti.

Trova il biglietto

Età: 9-11 anni

Durata: 30 Minuti

Spazio: meglio all'aperto, adattabile al chiuso

Materiale: carta e penna Svolgimento: le squadre vengono poste in file parallele, a una certa distanza da queste vengono sparsi dei foglietti con scritte delle città diverse per ogni squadra. Al via

un bambino per squadra potrà andare a cercare il biglietto della prima città dell'elenco e, trovatolo, tornerà nella squadra. Quindi partirà il secondo bambino e così via, finché non trovano tutti i biglietti. Per rendere il gioco più difficile si possono sostituire i biglietti con delle cartoline con una foto da associare alla città in questione. Oppure per i più grandi si può far prendere delle bandiere; il via sarà dato dai rispettivi inni nazionali.

Vince chi recupera prima tutti i biglietti.

Sognare ad occhi aperti

Età: 12-14 anni

Durata: 30 minuti

Materiale: materiale per percorsi, bende, mappe del percorso

Si tratta di un gioco a staffetta. Ad ogni squadra viene fatto vedere il disegno di un percorso: 3 salti, 3 birilli di slalom, un tot di salti a piedi uniti nel cerchio, ecc. Dopo averlo osservato con attenzione dovranno compiere il percorso reale che sarà molto diverso: magari avrà più ostacoli, più passaggi, ecc. Loro dovranno tener fede al percorso che hanno sognato e non a quello che si trovano sul campo, chi si sbaglia deve tornare indietro. Ovviamente vince la squadra che finisce prima il percorso.

Diver-gente

Età: 12-14

Durata: 1 ora e 30 minuti

Materiale: foglio di via, test di grammatica, giornali e riviste, poncho e ombrello, materiali per percorsi.

Ai ragazzi viene rilasciato un "foglio di via", ovvero un documento che li definisce immigrati clandestini in quanto mancanti di alcuni requisiti. Per evitare di essere espulsi dal Cre-Grest devono superare alcune prove che gli permetteranno di recuperare i documenti giusti. Il gioco quindi si compone di quattro o più stand nei quali i ragazzi verranno messi alla prova.

- Prova di conoscenza della lingua italiana:

I ragazzi dovranno risolvere e correggere alcune frasi contenenti trabocchetti tipici della grammatica italiana nel minor tempo possibile.

- Proprietà di un lavoro:

I ragazzi cercano lavoro nel settore dell'edilizia e per essere assunti dovranno nel minor tempo possibile costruire una torre avendo a disposizione solo dei giornali. La squadra che costruisce la torre più stabile e più alta vince la prova.

- Conoscere la storia del proprio territorio:

Nella piazza del quartiere o del paese i ragazzi devono intervistare più persone possibile per ricostruire una mappa del proprio paese/quartiere di vent'anni fa.

- Abitudine al clima:

I ragazzi dovranno dimostrare di essersi abituati al clima umido e piovoso della Lombardia e per farlo dovranno compiere un percorso ad ostacoli passandosi un *poncho* e un ombrello come testimoni. Durante il tragitto ci saranno alcuni animatori che cercheranno di bagnarli. La squadra che compie il percorso in meno tempo vince.

Oasi nel deserto

Età: per tutti

Durata: 15 minuti

Materiale: 1 bottiglia vuota per ogni squadra partecipante, 1 piscina piena di acqua per squadra, 1 maglietta per squadra

Svolgimento:

Ogni squadra deve disporsi in fila indiana con un animatore accanto alla fila che tiene in mano la bottiglia d'acqua, al via il primo della fila deve correre verso la piscina che sarà disposta davanti alla fila ad una certa distanza e con delle difficoltà lungo il tragitto (difficoltà e distanza saranno decise in base all'età dei giocatori), il giocatore dovrà lanciarsi nella piscina e inzuppare la maglietta per poi correre velocemente dall'animatore, strizzare la maglietta riempiendo la bottiglia e passarla al secondo della fila che partirà facendo la stessa cosa.

Vince la squadra che per prima riempie la bottiglia, o la squadra che in un determinato tempo riempie di più la bottiglia.

Ti mando una cartolina

Età: per tutti

Durata: 45 Minuti

Materiale: foto dell'oratorio, penne

Svolgimento:

A ogni squadra verrà consegnata una cartolina. Sulla cartolina ci sarà, da un lato una foto di un dettaglio dell'oratorio (o del posto dove si intende giocare) e dietro il nome di un animatore, che sarà il destinatario della cartolina. Mentre si distribuiscono le cartoline, gli animatori destinatari delle stesse si disperderanno. Al via le squadre dovranno individuare, guardando il dettaglio della foto, il luogo da dove è stata spedita la cartolina, cercare il destinatario, ovvero l'animatore riportato sul retro, e dirgli il luogo da dove la cartolina è arrivata. Se indovinano riceveranno dall'animatore una seconda cartolina e così via.

Vince chi consegna per primo tutte le cartoline.

Mamma ho (quasi) perso l'aereo

Età: tutti

Durata: 30 Minuti

Materiale: zaini e oggetti pesanti

Svolgimento:

Le squadre si fronteggeranno in una staffetta su un percorso ad ostacoli, possibilmente analoghi a quelli di un aeroporto (con nastri, porte...). Invece di scambiarsi un testimone dovranno passarsi dei bagagli (uno zaino, una borsa, una valigia...). Il peso dei bagagli può essere rapportato all'età.

Vince la squadra che per prima porta tutti i bagagli alla fine del percorso.

Cosa hai messo in valigia?

Età: tutti

Durata: 15 Minuti

Materiale: valigia, vari oggetti, carta e penne

Svolgimento:

Un animatore preparerà una valigia (anche un semplice scatolone o un fagotto) con numerosi oggetti che intende portare con sé per un suo viaggio. La valigia sarà ispezionabile dai bambini per alcuni secondi e poi verrà chiusa; se le squadre sono molto numerose, sarà opportuno che vadano una alla volta. A questo punto verrà consegnata ai ragazzi la lista delle cose che la mamma ha detto di mettere in valigia. Lo scopo del gioco consiste nel segnare nell'elenco cosa c'è e cosa manca. Vince la squadra che compila meglio l'elenco. Per rendere più difficile il gioco si possono inserire in elenco più dettagli (es. non un semplice "biglietto", ma un biglietto "Milano-Roma", non "shampoo", ma "shampoo antiforfora"...).

Ti piace il tuo compagno di viaggio?

Età: tutti

Durata: 15 minuti

Spazio: al chiuso

Difficoltà: bassa

Materiale: nessuno

Svolgimento: Ci si dispone seduti in cerchio con al centro una persona in piedi; chi si trova al centro inizierà a chiedere a una delle persone sedute: Ti piace il tuo compagno di viaggio? Se la risposta è Sì, i due giocatori seduti vicino a chi ha risposto devono scambiarsi di posto, mentre chi era in piedi cerca di rubare il posto a uno dei due. Se la risposta è Moltissimo, si dovranno scambiare di posto il secondo compagno di destra e il secondo compagno di sinistra. Se la risposta è No, chi è in piedi domanda: E allora chi ti piace? La risposta sarà. Mi piace chi ha... e si dice una caratteristica (ad esempio capelli castani, scarpe bianche, maglietta blu). Tutti quelli che hanno questa caratteristica devono scambiarsi di posto, mentre chi sta in piedi cerca di rubare il posto a qualcuno. Alla fine del turno chi è senza posto rimane in mezzo al cerchio e ricomincia con la domanda.