

TUTTI A TAVOLA
Non di solo pane vivrà l'uomo
CRE-GREST 2015

Una ciliegia tira l'altra

Età: 6-9

Minuti: 10

Difficoltà: media

Materiale: una quantità numerosa di biglie o palline di carta, un cucchiaio da minestra di plastica per ogni giocatore, un contenitore per squadra, cronometro.

Svolgimento: spargete per terra, sull'intera area di gioco, le palline e sistemate al centro del campo i contenitori delle squadre. I concorrenti si dispongono lungo il perimetro del campo e ognuno di essi terrà in bocca, per il manico, un cucchiaio. Date il "via" al gioco: ogni giocatore dovrà raccogliere con il cucchiaio, senza perciò potersi aiutare con le mani, una pallina alla volta e portarla nel cestino della propria squadra.

Chi vince: la squadra che, allo scadere dei 10 minuti, ha raccolto il maggior numero di palline.

L'ora del tè

Età: 9-13

Minuti: 10

Difficoltà: media

Materiale: una bustina da tè e un cappellino da baseball per ogni giocatore, ostacoli di vario tipo, tazze, un tavolo.

Svolgimento: allestite un percorso a ostacoli uguale per ogni squadra e disponete i giocatori in fila lungo un lato del campo; dall'altro sistemate le tazze sul tavolo. Al "via", il primo concorrente partirà e cercherà di superare gli ostacoli, mantenendo per tutto il percorso la bustina da tè in equilibrio sulla visiera del cappellino. Arrivato al tavolo, farà scivolare la bustina all'interno di una tazza e correrà alla partenza per dare il cambio al giocatore successivo.

Chi vince: la squadra che, al termine delle tazze disponibili, avrà portato al traguardo più bustine.

Spaghetti per tre

Età: tutti

Minuti: 10

Difficoltà: bassa

Materiale: corda sottile, un palo (oppure una ringhiera, un albero...) a cui legare la corda, cronometro.

Svolgimento: utilizzando tre lunghi segmenti di corda, formate una treccia e legatene un'estremità a un palo, in modo che rimanga ben fissata. Dall'altro capo legate le tre estremità libere in vita a tre giocatori. Al "via" del gioco, i tre concorrenti dovranno muoversi in modo tale da riuscire a disfare l'intera treccia. Ovviamente se volete far gareggiare più squadre contemporaneamente, dovrete eseguire con la corda sempre lo stesso numero di intrecci.

Chi vince: la squadra che riesce a sciogliere la treccia nel minor tempo.

Cake design

Età: tutti

Minuti: 10

Difficoltà: bassa

Materiale: un cartellone per squadra, cartoncini piegati a metà, pennarelli colorati, cronometro.

Svolgimento: è importante che giochi lo stesso numero di componenti per ogni squadra. Disponete i giocatori in fila su un lato del campo e sistemate i cartelloni con i pennarelli sul lato opposto, vicino al “festeggiato”, ovvero un componente della squadra, affiancato da un animatore. A metà tragitto posizionate il cartoncino piegato, con scritto al suo interno il “tema” scelto per la torta, ad esempio: battesimo del figlio, vittoria del campionato di calcio, laurea... Date il “via” al gioco: il primo della fila andrà a leggere il tema sul cartoncino e, raggiunto il cartellone, dovrà iniziare il disegno della torta decorata, senza poter parlare. Dopo 30 secondi l’animatore fischierà: il disegnatore si fermerà, lascerà il pennarello e si allontanerà dalla zona di gioco, per evitare suggerimenti. Nel frattempo, il secondo concorrente andrà a scoprire il tema della torta e, raggiungendo il cartellone, proseguirà il disegno, continuando lo schizzo eseguito dal compagno precedente. Al successivo fischio, il gioco procederà con il terzo della fila e così via, fino all’esaurimento dei concorrenti.

Chi vince: la squadra il cui “festeggiato” indovina per primo il tema esatto della torta. Potete anche assegnare un punteggio per l’originalità o la bellezza dei disegni.

Piovono cocktail

Età: 6-9

Minuti: 30

Difficoltà: media

Materiale: due pistole ad acqua, un bicchiere da cocktail in plastica, una panca, due catini pieni d’acqua.

Svolgimento: allineate le due squadre all’esterno di un campo da basket e numerate i giocatori. Sistemate in due angoli opposti del campo i catini e disponete al centro del cerchio centrale, lungo la linea che lo divide a metà, la panca con sopra il bicchiere. Chiamate un numero: i giocatori si posizioneranno dietro a un catino e al “via” dovranno compiere un giro completo del campo, tornare al catino, caricare la pistola ad acqua, raggiungere il cerchio e, senza entrarvi, cercare di abbattere il bicchiere posto al centro per guadagnare un punto.

Chi vince: la squadra che totalizza più punti.

Come Foody

Età: 6-9

Minuti: 10

Difficoltà: bassa

Materiale: elenco di frutti e verdure, un cerchio.

Svolgimento: date a ogni giocatore di una squadra il nome di un frutto, mentre a ogni avversario il nome di una verdura. Sistemate il cerchio al centro; mescolate tutti i giocatori e fateli sedere sparpagliati nel campo; ogni concorrente non dovrà sapere quale nome è stato assegnato ai compagni. Chiamate una “verdura”: il giocatore corrispondente si alzerà e cercherà di prendere la “frutta” che verrà chiamata subito dopo. Il giocatore “frutta” dovrà scappare per raggiungere il cerchio, guadagnando così un punto. Nella manche successiva sarà il “frutto” che cercherà di acchiappare la “verdura”.

Chi vince: la squadra che totalizza più punti.

Il piattoforte!

Età: 9-13

Minuti: 30

Difficoltà: alta

Materiale: piatti di plastica con all'interno disegni di pietanze diverse, indovinelli, un tavolo.

Svolgimento: apparecchiate la tavola al centro dell'area di gioco, sistemandovi sopra tutti i piatti con le pietanze. Disponete le squadre agli angoli del campo. Formulate una domanda, la cui risposta fa riferimento a uno solo dei piatti preparati; risolto l'indovinello, il portavoce di ogni squadra dovrà correre al tavolo per prendere il piatto corretto.

Chi vince: la squadra che colleziona il maggior numero di piatti.

Suggerimento: per rendere il gioco "sorprendente", assegnate ai piatti punteggi diversi: vincerà, quindi, la squadra che totalizzerà più punti.

Caffè doppio

Età: tutti

Minuti: 30

Difficoltà: media

Materiale: 21 bicchierini da caffè per squadra, cartoncini colorati, un tavolo.

Svolgimento: preparate 20 bicchierini incollando all'interno, sul fondo, un dischetto di cartoncino del colore della squadra, disegnando su 10 un chicco di caffè e sugli altri 10 lo zucchero. Consegnate il ventunesimo bicchierino alle squadre. Sistemate tutti i bicchieri, capovolti e mescolati, sul tavolo. Al "via" parte una staffetta: uno alla volta i giocatori andranno al tavolo per pescare due bicchierini. Se ne trovano due del colore della propria squadra e formano la coppia caffè/zucchero, li porteranno nella propria "base" per costruire una piramide.

Chi vince: la squadra che per prima completa la piramide.

Invito a cena

Età: 9-13

Minuti: 30

Difficoltà: alta

Materiale: tavole apparecchiate ciascuna con le relative sedie, buste con biglietti di invito e indovinelli, un tavolino, costumi per rappresentare personaggi celebri.

Svolgimento: sistemate lungo i lati del campo le tavole apparecchiate con le sedie, presiedute da un personaggio (può essere un personaggio storico, del cinema, della musica, dei fumetti o più semplicemente possono essere gli animatori del Cre-Grest). Al centro del campo, posizionate il tavolino con sopra le buste; all'interno di ogni busta ci sarà un invito a cena scritto sotto forma di indovinello, la cui soluzione rimanda a uno solo dei personaggi rappresentati. Attenzione: dovrete preparare un numero maggiore di inviti rispetto ai posti a sedere disponibile, le sedie dovranno essere complessivamente inferiori rispetto al numero totale dei giocatori. Al "via" del gioco, il primo componente di ogni squadra correrà a pescare dal tavolino un invito e, risolvendo l'indovinello, andrà dal "padrone di casa" per mostrarglielo. Se la soluzione è corretta, il giocatore prenderà posto attorno alla tavola, in caso contrario (o se tutte le sedie di quel tavolo sono già state occupate) verrà eliminato. Dopo di che partirà il secondo concorrente, e così via.

Chi vince: la squadra che, terminate le sedie libere, è riuscita a far sedere il maggior numero di giocatori.

Che pizza!

Età: 6-9

Minuti: 30

Difficoltà: bassa

Materiale: dischi di cartone divisi in otto spicchi e decorati come se fossero pizze (servirà una pizza per ogni squadra).

Svolgimento: disponete i giocatori di ogni squadra in ordine di altezza e numerateli. Mantenendo questo ordine, fate unire le squadre a formare un unico grande cerchio, al cui centro posizionerete una fetta di pizza. Chiamate un numero: i giocatori corrispondenti dovranno compiere un giro completo del cerchio, raggiungere il centro e afferrare lo spicchio.

Chi vince: la squadra che per prima completa la propria pizza.

Suggerimento: le fette di pizza potrebbero essere “condite” con ingredienti diversi, assegnando a ciascuno un punteggio differente.

Giro giro tonno

Età: tutti

Minuti: 30

Difficoltà: bassa

Materiale: una scatoletta di tonno, un testimone.

Svolgimento: si sfidano due squadre dello stesso numero di giocatori. Nella prima manche, la squadra A si disporrà in cerchio, mentre la squadra B si metterà in fila, all'esterno del cerchio. Al “via” i componenti di A si passeranno la scatoletta di tonno, mentre quelli di B correranno a staffetta attorno al cerchio, passandosi il testimone; il gioco termina quando la squadra B ha concluso la staffetta. L'animatore dovrà contare quanti giri completi compie la squadra A con la scatoletta. Nella seconda manche, si invertiranno i ruoli di A e di B.

Chi vince: la squadra che, quando è in cerchio, riesce a fare più giri con la scatoletta.

Bisc-otto

Età: 9-13

Minuti: 30

Difficoltà: bassa

Materiale: un tavolino, sedici biscotti per giocatore, otto cerchi.

Svolgimento: posizionate il tavolino con sopra otto biscotti al centro dell'area di gioco; disponete su tre lati del campo i cerchi (oppure disegnateli sul pavimento con un gesso), distanziandoli in modo da occupare tutto lo spazio, e inserendo in ognuno di essi un biscotto. Sistemate sul lato rimasto libero le due squadre sfidanti in fila, numerando i giocatori. All'inizio del gioco una squadra ricoprirà il ruolo di “fornai”, l'altra quello di “mugnai”. Chiamate un numero: il “fornaio” dovrà correre al tavolino e, utilizzando una mano, costruire una torre di otto biscotti sul dorso dell'altra, mentre il “mugnaio” dovrà correre e passare nei cerchi per raccogliere gli otto biscotti. Se il primo concorrente riuscirà a completare la torre prima che l'avversario termini il suo percorso, la squadra dei “fornai” guadagnerà un punto; in caso contrario il punto sarà assegnato ai “mugnai”. Quando chiamerete il numero successivo, invertirete i ruoli delle due squadre, procedendo in questo modo fino alla fine dei concorrenti.

Chi vince: la squadra che, al termine, avrà guadagnato più punti.

Suggerimento: potete aumentare la difficoltà per i “mugnai” disponendo i cerchi non sul perimetro, ma sparsi per il campo. Chi corre dovrà eseguire così un percorso irregolare, lasciando più tempo al “fornaio” per costruire la torre.

Cameriere dance

Età: tutti

Minuti: 30

Difficoltà: bassa

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

Svolgimento: disegnate 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 ogni giocatore e sempre almeno due bicchieri per colore). Date il “via” alla prima manche facendo partire la musica: i giocatori inizieranno a ballare e prenderanno dal vassoio del cameriere un bicchiere a piacere. Quando tutti ne avranno uno, fermate la musica e chiamate un colore. I giocatori con il bicchiere del colore corrispondente dovranno uscire dal cerchio e correre per portare il bicchiere sul secondo vassoio, tenuto da un altro animatore. Chi posa il bicchiere per ultimo viene eliminato. Togliete un bicchiere dal vassoio del cameriere e proseguite fino a quando rimarrà in gioco un solo concorrente.

Chi vince: la squadra che rimane in gioco fino alla fine.

Per Bacco!

Età: 6-9

Minuti: 10

Difficoltà: media

Materiale: gavettoni di due colori, due catini, due imbuto, bottigliette di plastica vuote da mezzo litro, nastro, tavolo.

Svolgimento: preparate il campo da gioco fissando con il nastro due linee parallele, distanti circa 4 metri. A un'estremità del “corridoio” così formato mettete i catini, ciascuno dei quali dovrà contenere gavettoni dello stesso colore, con dimensioni il più possibile simili. All'altra estremità sistemate il tavolo e mettete a disposizione, al centro di esso, alcune bottigliette vuote e un imbuto per squadra. Dividete le due squadre a metà, disponendo i giocatori su due file all'esterno del “corridoio” e alternandone i componenti. Inoltre, ciascun giocatore dovrà avere di fronte a sé, dall'altra parte del “corridoio”, un concorrente della squadra avversaria. Al “via”, i primi due giocatori (appartenenti quindi a squadre diverse) dal lato dei catini dovranno prendere un gavettone e passarlo al compagno successivo dall'altra parte del “corridoio”. Il gavettone verrà poi fatto passare, fino ad arrivare all'ultimo giocatore che lo porterà al tavolo e lo scoppierà nell'imbuto per versarne l'acqua in una bottiglietta. Quando il giocatore avrà concluso l'operazione e sarà tornato al proprio posto, dall'altra parte il compagno proseguirà mettendo in gioco un altro gavettone.

Chi vince: la squadra che, al termine del tempo, sarà riuscita a riempire più bottiglie.

GRANDE GIOCO

Premessa: il grande gioco è pensato per quattro squadre di età mista. Avrà due classifiche: una settimanale e una finale al termine del Cre-Grest che terrà conto dei punteggi settimanali.

Una torta in cielo

Ambientazione: nel cielo di Roma è apparsa una torta... che sapore avrà?

Materiale: 4 coltelli in plastica, 4 forchette in plastica, 4 piatti in plastica, 4 tovaglioli, 4 cucchiaini in plastica, 4 tipi di scale diverse da stampare su carta e ritagliare a puzzle.

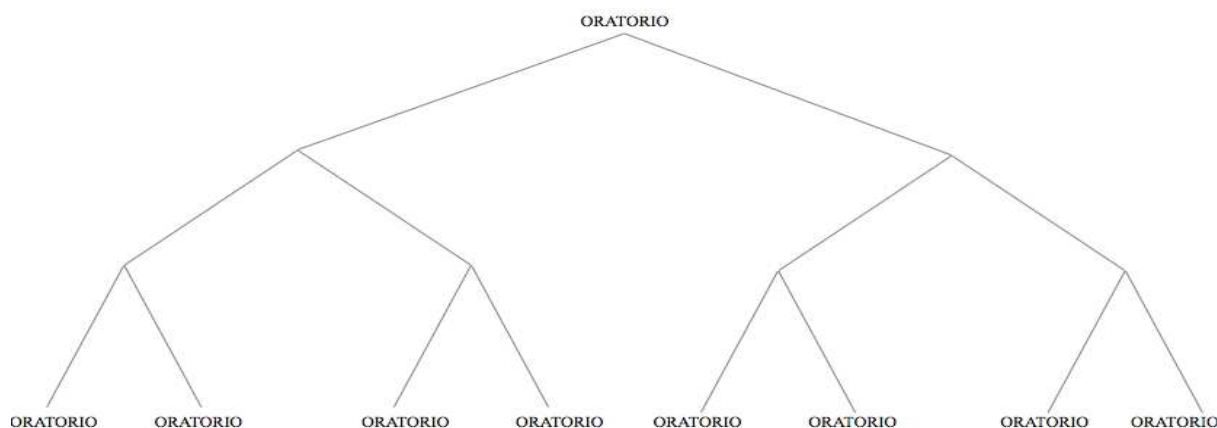
Svolgimento: le squadre dovranno superare quattro stand a giro libero, in cui cercheranno di vincere l'oggetto per poter mangiare la torta. In base a quando vinceranno l'oggetto, avranno un tot di punti: 10 al primo, 5 al secondo, 3 al terzo, 0 al quarto. Le squadre, poi, si sfideranno in una prova finale: è una caccia ai pezzi del puzzle della propria scala (viene data su foglio una sagoma per capire quale è la propria scala) sparsi per tutto l'oratorio. La scala servirà la settimana successiva così come l'ordine di completamento del puzzle.

Chi vince: chi totalizza più punti negli stand e chi completa per primo il puzzle.

Nel labirinto

Ambientazione: grazie alla scala, le squadre riescono ad entrare nella torta. Ma dentro è tutto un labirinto! Come raggiungere il cuore della torta?

Svolgimento: le squadre partono nell'ordine di vincita della settimana precedente. Il gioco è simile ad una caccia la tesoro, in cui c'è un percorso breve e uno più lungo. Ad ogni tappa la squadra dovrà rispondere ad una domanda, la cui risposta può essere sì o no. Se la squadra risponde correttamente, sarà mandata alla tappa successiva del percorso più breve; in caso contrario a quella del percorso lungo. In questo modo più si risponde giusto, più il percorso sarà corto e viceversa. Alla fine del proprio giro, si tornerà in oratorio, il cuore della torta, dove ci sarà ad aspettarli il professor Zeta. In base all'ordine d'arrivo, il professore assegnerà 10 punti alla prima squadra, 7 alla seconda, 5 alla terza e infine 3 all'ultima.



Ricorda: il gioco si può fare sia all'interno dell'oratorio sia per le vie del paese e le tappe possono essere tante quante si desiderano.

Rita in fuga

Ambientazione: dopo l'incidente nella torta, Rita è finita in ospedale e tutti gli adulti le impediscono di uscire. Aiuta Rita a scappare dall'ospedale!

Materiale: sacchi, palla, 4 lucchetti con rispettive chiavi, altre chiavi, catino pieno d'acqua e sapone.

Svolgimento: per salvare Rita i ragazzi devono fuggire dagli adulti nell'ospedale, rappresentati dagli animatori. Perciò dovranno sfidarli in quattro giochi a tempo. Dalla mamma, che cerca di afferrarli, si scappa in una corsa con i sacchi. L'infermiere, poi, blocca il passaggio nel corridoio: l'unico modo per sfuggire è lo spaviero. Il portinaio è, invece, l'unico che vuole aiutarli, ma non trova più la chiave per aprire il cancello. Tutte le chiavi della portineria sono cadute nell'acqua per lavare i vetri: uno alla volta i ragazzi possono pescare una chiave e provare ad aprire il loro lucchetto. Se la chiave è sbagliata, va rimessa nell'acqua. Appena fuori dall'ospedale, c'è la sicurezza che prova a fermarli con una palla avvelenata. Riusciranno i ragazzi a schivarla e a colpire loro stessi il bodyguard? Ad ogni gioco le squadre otterranno un tot di punti in base al tempo di riuscita. Chi avrà ottenuto il punteggio più alto, sarà il vincitore, perché avrà liberato Rita, con cui si arriva alla torta.

Tuttiatavola!

Ambientazione: Rita e i suoi amici sono pronti a gustare finalmente la torta, ma il terribile professor Zeta l'ha distrutta e ne ha nascosto le parti dappertutto. Chi la ritroverà?

Materiale: preparare una torta con carta, cartoncini ecc. da poter dividere in pezzi di grandezze diverse.

Svolgimento: le squadre si cimentano in una caccia al tesoro per trovare le diverse parti della torta sparpagliate in giro e poterla infine mangiare tutti insieme. In ogni tappa troveranno l'indizio ben visibile per il luogo successivo, mentre il pezzo della torta va cercato perché nascosto. Questi avranno dimensioni diverse corrispondenti a punteggi diversi con cui si farà la classifica della settimana. Una volta che tutte le parti sono state trovate, tutte le squadre insieme possono finalmente ricomporre la torta e... Tuttiatavola!