

# *GIOCHI TERRA*

*(VEDI MANUALE CRE-QREST PAG. 106)*

## *L'impronta*

Età = 6-9 anni

Tempo = 15 minuti

Materiale = Gessetto bianco

Ogni squadra dovrà percorrere un tragitto di almeno 10 metri per raggiungere la meta. Il primo bambino segnerà il passo di tutta la squadra, decidendo l'andatura (almeno 4 passi dovranno prevedere l'utilizzo delle mani). L'animatore dovrà evidenziare ogni passo con un gessetto, facendone la sagoma. Gli altri dovranno osservare le impronte e rispettarle in modo preciso (ad es. dove sono state usate le mani, vengono usate le mani). Ad ogni errore, si dovrà tornare indietro e ripartire da capo.

## *Occhio a dove metti i piedi*

Età = 9-11 anni

Tempo = 15 minuti

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.

## *Comunicare terra-terra*

Età = 11-13 anni

Tempo = 20 minuti

Materiale = un recipiente grande, terra e foglietti di carta

Gli animatori riempiranno un grande recipiente di terra, nascondendoci dei bigliettini con scritto titoli di film, citazioni letterarie, versi di canzoni che abbiano a che fare con la terra.

Le squadre si posizioneranno intorno al recipiente. Un preadolescente per squadra si alzerà e dovrà cercare un bigliettino nella terra (al primo turno con le mani, al secondo con i piedi, poi ancora bendato ecc.). Una volta trovato, dovrà mimare alla sua squadra il contenuto.

Vince un punto la squadra che indovina nel minor tempo.

# *GRANDE GIOCO*

## *Alla Scoperta di...cosa abbiamo sotto i piedi*

Età = Tutti

Tempo = 75 minuti

Materiale = recipiente pieno di terra, foglietti, fogli di giornale, 5 oggetti legati alla terra, patate, pellicola trasparente

In un pugno di terra si incontrano più mondi: il minerale e l'organico, il vegetale e l'animale, il vivente e il non vivente, la vita e la morte. La terra è nutrimento, è origine della vita e allo stesso tempo è destinazione: tutti i cicli di vita terminano in essa.

In modo divertente e originale, andiamo a scoprire di cosa è composta la terra, riconoscendo il suo immenso valore. In che modo?

## *Svolgimento*

I ragazzi saranno divisi in quattro squadre, le quali dovranno affrontare quattro prove, contemporaneamente ma in ordine diverso, in un'ambientazione a stand. Al termine di ogni prova superata, la squadra riceverà uno tra i quattro elementi chimici che compone il terreno (ad es. azoto, fosforo, potassio e manganese).

La prima squadra che supera con successo tutte e quattro le tappe, raccogliendo tutti i componenti dell'elemento terra, vince il grande gioco.

## *Tappa 1*

Gli animatori preparano quattro scatole piene di terra. All'interno di ogni scatola, ben nascosto tra la terra, avranno posizionato un bigliettino con scritto un elemento chimico. I ragazzi dovranno cercare il biglietto tra la terra, in turni da 3 secondi per ciascuno.

Al suo ritrovamento, avranno conquistato l'elemento chimico dell'azoto.

## *Tappa 2*

Due squadre si posizionano in file indiane parallele, dietro una comune linea di partenza. Gli animatori avranno preparato un percorso da attraversare per poter raggiungere il traguardo, posizionando a terra dei giornali di varie dimensioni come unico appoggio. Sarà come immaginarsi impegnati a oltrepassare un fiume che scorre, semplicemente appoggiando i propri piedi sulle rocce. Avranno cinque minuti di tempo per arrivare tutti a destinazione ed ottenere così l'elemento chimico del fosforo.

### ***Tappa 3***

L'animatore nasconde cinque oggetti nell'area delimitata e prestabilita. I ragazzi dovranno muoversi nello spazio per trovarli, ciascuno con una propria andatura di un animale che vive sulla terraferma. Hanno dieci minuti di tempo.

Al termine, se avranno trovato tutti gli oggetti, conquisteranno il potassio.

### ***Tappa 4***

Per materia organica si intendono anche funghi e piante. L'attività prevede la ricomposizione di una patata.

Gli animatori sbucciano e tagliano tre patate, in modo poco preciso e a loro scelta (a spicchi, a rondelle, in modo irregolare). I ragazzi hanno 3 minuti di tempo per ricomporle e avvolgerle da una pellicola trasparente che funzioni come buccia.

A prova superata, potranno guadagnare il manganese.

## ***SERATA***

### ***Viaggio al centro della terra***

Una serata in cui genitori e figli si divertiranno insieme tra balli e giochi a tema sul valore della riconoscenza che ha sta accompagnando la settimana di Cre-Grest.

Sarà una bella occasione per sporcarsi le mani di tutta la bellezza che ci circonda, per dire grazie del dono ricevuto.

Diverse attività saranno proposte che si potranno comporre in modo diverso a seconda delle esigenze e dell'organizzazione del contesto: giochi diversi per età diverse, tutti contro tutti, allestimento a stand ecc.

### ***3, 2, 1... Prima attività – Ci siamo!!***

Materiale = recipiente, tempera marrone

Bambini e genitori si dividono nelle classiche squadre della giornata di Cre-Grest.

La sfida inizia con il turno dei genitori.

Mamme e papà corrono, uno alla volta, verso un recipiente pieno di tempera marrone (possibilmente quella lavabile dai vestiti), vi inseriscono le mani e corrono verso il punto di partenza per segnare i figli come se fossero degli indiani.

Vince la squadra che per prima colora tutti i propri bambini e ragazzi. Dopo i genitori, è il turno dei figli chiamati alla medesima sfida. Anche in questo caso vince la squadra che segna per prima tutti i genitori. Curioso sarà vedere se sono più sporchi i figli o i genitori.

## ***Seconda attività – Ricicliamo***

Materiale = cinque recipienti per ciascuna squadra partecipante, 1 contenitore grande per la spazzatura e foglietti

Gli animatori dispongono cinque recipienti e nominano un responsabile del riciclo per ogni squadra. Ad ogni contenitore, posizionato accanto al punto di partenze della squadra, farà riferimento un tipo di materiale da riciclare: carta, vetro, umido, acciaio, indifferenziato.

Dall'altra parte del campo di gioco, si dispone la spazzatura in una grande sacco/scatolone/cestino, rappresentata da tanti foglietti che riportano il nome di un oggetto da riciclare. Il percorso dai contenitori alla spazzatura può essere movimentato a piacere.

Al via ogni giocatore corre dalla sua postazione verso la spazzatura, prende un bigliettino e torna; legge il contenuto ad alta voce e lo posiziona nel contenitore per lui adatto. Un arbitro controlla l'esattezza e segna il punteggio su un foglio, comunicandolo al termine della sfida.

## ***Terza attività – Costruiamo la città***

Materiale = sassi di piccole dimensioni, due cucchiai

Gli animatori tracciano due linee parallele sul terreno di gioco, a distanza di pochi passi una dall'altra, e dispongono lungo di esse, dei sassolini di piccole dimensioni, uno accanto all'altro (almeno il doppio del numero dei partecipanti).

I giocatori poi si dispongono in fila indiana.

Al via, il primo giocatore corre verso l'ultimo sassolino, lo raccoglie con un cucchiaio e lo riporta alla sua squadra. Il cucchiaio deve essere trasportato con la bocca e passato al compagno successivo come testimone.

Se il sasso cade durante il trasporto, bisognerà ritornare indietro e rifare tutto il percorso.

Vince la squadra che per prima recupera tutti i sassolini.

## ***Ultima attività – Divertiamoci***

Dopo aver decretato il vincitore delle prove sopra suggerite o di altre lasciate alla creatività di ogni singolo oratorio, si conclude con un bel momento di animazione, ballando e cantando insieme le canzoni del Cre-Grest.