

GIOCHI ACQUA

(VEDI MANUALE CRE-QREST PAG. 108)

Fiume

Età = 6-9 anni

Tempo = 20 minuti

Materiale = telo/teli, acqua, detersivo per piatti, oggetti vari

L'animatore stenderà e insaponerà un telo per ciascuna squadra partecipante (N.B. sarebbe meglio farlo sull'erba o su un terreno morbido). Ai lati del telo, si disporranno degli oggetti; a ciascun oggetto si attribuirà un punteggio (ad es. pallina da ping pong 2 punti oppure molletta 5 punti).

A turno, un bambino per squadra si getterà sul telo, recuperando più oggetti possibili. Vince la squadra che farà più punti.

Palla bollata bagnata

Età = 9-11 anni

Tempo = 30 minuti

Materiale = 2 secchi pieni d'acqua, 1 pallone di spugna

L'animatore preparerà l'area di gioco, dividendo il campo rettangolare in quattro parti, due grandi centrali e due più piccole alle loro spalle (area dei prigionieri). Si posizionerà un secchio pieno d'acqua in ciascuna area prigionieri e le squadre, una di fronte all'altra, nelle due aree grandi. Un giocatore per squadra dovrà partire in prigione (nell'area opposta a quella della sua squadra) e darà l'avvio al gioco, inzuppando la palla di spugna e cercando di colpire gli avversari. Di lancio in lancio, l'obiettivo è bollare ogni avversario, riempiendo la propria prigione. Vince la squadra che per prima riesce nell'intento.

Palla palloncino

Età = 11-13 anni

Tempo = 30 minuti

Materiale: 2 lenzuola, palloncini pieni d'acqua

Il campo da pallavolo sarà l'area di gioco e saranno coinvolte due squadre. Ogni squadra riceverà un lenzuolo, muovendo il quale dovrà lanciare un palloncino nel campo opposto. La squadra avversaria dovrà prendere il palloncino col proprio lenzuolo senza farlo cadere.

Le squadre conquisteranno punti ad ogni caduta del palloncino nel campo avversario e ogni volta che un avversario staccherà le sue mani dal lenzuolo. Vince chi arriva per primo ad un numero prestabilito di punti.

Piccola variante: tanti piccoli pezzi di stoffa, uno per giocatore, applicando alcune regole della pallavolo.

Acqua incrociata

Età = 9-11 anni

Tempo = 30 minuti

Materiale = 4 bacinelle (2 riempite con acqua, 2 vuote), spugna con elastico

Il campo di gioco è diviso in due parti nel senso della lunghezza e i giocatori di entrambe le squadre sono sulla stessa linea di fondo, numerati in modo casuale dal capitano, senza che gli avversari conoscano gli abbinamenti. Sull'altra linea di fondo vi sono delle bacinelle d'acqua contenenti una spugna con un elastico per essere legato in testa.

Il capitano della prima squadra, che la sorte ha designato come tale, chiama un numero che corrisponde a un proprio giocatore; costui ha 10 secondi di tempo (ciò serve per trarre in inganno gli avversari) per iniziare a correre verso la propria bacinella d'acqua.

Quando il giocatore chiamato lascia la linea di partenza, il giocatore che ha il suo stesso numero nella squadra avversaria lo insegue e prova a toccarlo. Se riesce, il giocatore si ferma in quella posizione, altrimenti raggiunge la bacinella, si posiziona la spugna in testa e torna dalla squadra per riempire la bacinella.

Se il giocatore viene immobilizzato, tocca al capitano della seconda squadra proseguire con la scelta del numero, altrimenti continua la prima squadra.

Di passaggio in passaggio, i compagni possono essere liberati con un semplice tocco e aiutare il compagno a raggiungere la spugna.

Vince la squadra che riporta più acqua alla propria squadra, versandola in un recipiente misurato per decretare il vincitore.

La vasca

Età = 12-14 anni

Tempo = 5 minuti per turno

Materiale = bottigliette vuote, grande recipiente per acqua

I giocatori si dividono in due squadre e ciascuna squadra ha un pari numero di vuoti di bottiglia contenuti in una vasca, in un grande recipiente. Al via ciascuna squadra deve svuotare la propria vasca e riempire quella della squadra avversaria. È quasi una partita di rugby dove sono ammesse spinte, lanci e blocchi... Vince chi avrà meno acqua nella propria vasca al termine dei 5 minuti di gioco.

GRANDE GIOCO

The Ice Cube

Età = Tutti

Tempo = 120 minuti

Oggi il Cre-Grest si sposta al Polo Nord: ghiaccio, tanto freddo, orsi polari e foche e un amico eschimese che sta costruendo il suo igloo. Ha quasi finito, ma gli manca l'ultimo cubo di ghiaccio. Superando diverse prove e sfide, lo scopo del grande gioco è riuscire a recuperare il ghiaccio per aiutare il nostro amico eschimese.

Potrebbe essere divertente, preparare un grande cubo di ghiaccio da consegnare alla squadra vincitrice e lasciare libero spazio alla fantasia degli animatori per un'ambientazione polare: costruzione di un grande igloo, scenografie alle diverse tappe di gioco, costumi a tema per i giudici di gara, invenzione della storia dell'amico eschimese.

Svolgimento

Ogni tappa è scandita da un gioco (scelto tra quelli che seguono o lasciandosi guidare dalla fantasia di ogni oratorio), dove l'elemento acqua fa da principale protagonista.

Per ogni gioco, si affrontano due squadre.

Lo scopo del grande gioco è arrivare alla fine del percorso vincendo più tappe possibili (che possono essere quante vogliamo in base al tempo a disposizione) per poter conquistare il cubo di ghiaccio mancante ad aiutare il nostro amico eschimese a costruire la sua casa.

Tappa 1

Gli animatori tracciano al centro del campo da gioco un cerchio per contenere tutta la squadra, stretta stretta. L'altra squadra è fuori dal cerchio a fare da "sciacalli".

I ragazzi della squadra nel cerchio si sono persi in una zona deserta e sono senza acqua da giorni. La loro unica salvezza è aspettare e sperare nella pioggia.

Ad un certo punto, alcuni animatori, come se fossero nuvole, iniziano a correre continuamente intorno al cerchio, gettando palline di carta molto piccole a raffigurare le gocce di pioggia.

I ragazzi cercano così di impossessarsene per non morire di sete, anche uscendo dal cerchio ma stando molto attenti agli sciacalli, che sono lì pronti a catturarli per mangiarli.

Chi viene toccato, si immobilizza e aspetta che un compagno lo venga a salvare, toccandolo a sua volta.

All'interno del cerchio, i ragazzi sono salvi e conservano le gocce di pioggia conquistate.

Il gioco è diviso in due manche a tempo dove le squadre si invertono di ruolo.

Vince il gioco chi recupera più gocce d'acqua.

Tappa 2

Le due squadre si sparpagliano nell'ampio campo da gioco. Ciascun ragazzo tiene in tasca un biglietto con su disegnato il sole o la pioggia. L'obiettivo di ogni squadra è conquistare la pioggia degli avversari, sfidandosi a scalpo.

Ogni giocatore ha infilato, a mo' di coda, una striscia di stoffa nei pantaloni e la sfida consiste nel provare a rubare la coda all'avversario, tenendo una mano dietro la schiena.

La sfida ha inizio quando muovendosi nello spazio ci si incontra con un avversario.

Chi perde lo scalpo è costretto a mostrare all'avversario il proprio biglietto: se si tratta di uno dei tanti soli non accade nulla e i due riprendono il gioco a caccia di nuove sfide, se invece il perdente ha il biglietto con la pioggia non può più giocare e deve consegnarlo all'avversario. Questi porterà la pioggia nella botte della propria squadra, disposta al centro del campo da gioco.

Ogni due minuti la quantità di pioggia custodita in ogni botte raddoppia: i biglietti diventeranno due, dopo quattro minuti saranno quattro, dopo sei otto e così via.

Il gioco è a tempo; ad un certo punto si dà il segnale acustico di fine.

La squadra che in quel momento ha più pioggia nelle botti vince il gioco.

Tappa 3

In modalità di staffetta, al via i giocatori di ogni squadra corrono con un bicchiere tra le mani, verso i palloncini pieni d'acqua, appesi dall'altra parte del campo.

Scoppiano il palloncino cercando di raccogliere più acqua possibile nel bicchiere e tornano indietro svuotandolo nel secchio. Vince chi riempie di più il secchio d'acqua.

Tappa 4

L'attività si svolge nella modalità del gioco "ruba bandiera", ma al suo posto c'è un gavettone che quando viene conquistato non deve rompersi fino all'arrivo nella postazione della squadra del giocatore che l'ha conquistato.

Vince alla fine del gioco chi ha conquistato più gavettoni.

Tappa 5

Si sfidano due squadre: una si dispone ai lati del campo da gioco, mentre la seconda in fila indiana dietro la linea di partenza. Un giocatore per volta, con in mano un piatto e un bicchiere corre verso la bacinella, riempie il bicchiere di acqua e ritorna verso la sua squadra come se fosse un cameriere.

L'altra squadra intanto lo colpisce con delle palline di carta per far cadere il bicchiere e non lasciar riempire la bottiglia.

Al termine del primo turno di gioco (quando tutti i giocatori della squadra hanno giocato), i ruoli si invertono. Vince la squadra che riesce a portare più acqua nel proprio contenitore.

Tappa 6

La squadra si dispone a coppie, un giocatore di fronte all'altro, con un gavettone a disposizione. Al via il giocatore col gavettone lo lancia al compagno. Quindi fa un passo indietro. Si ripete il tutto fino a quando il gavettone cade e scoppia. Vince la squadra con la coppia che raggiunge la distanza maggiore con il gavettone integro. Si può ripetere finché ci sono palloncini.

SERATA

Non fare acqua da tutte le parti

Età = Tutti

Tempo = 60 minuti

Materiale = cucchiaino di plastica, tappi di sughero, palloncini d'acqua, bacinelle, bottiglie di plastica vuote, spugna, imbuto

Manteniamo la medesima scenografia progettata e costruita per il grande gioco dei bambini e dei ragazzi: premiamo la creatività!!

Il Cre-Grest si è congelato, tutto è diventato di ghiaccio e resistere in queste condizioni non è assolutamente semplice, chiediamo una mano alla comunità, ai più grandi perché ci aiutino a procurarci l'essenziale per sopravvivere: il fuoco, il cibo, ghiaccio per le case, giacche pesanti per ripararsi dal gelo.

Di prova in prova, ogni squadra (composta da genitori e figli) conquisterà mezzi e strumenti necessari per vivere, potendo scegliere tra tanti e definendo così una scaletta di priorità.

Al termine della serata, ogni squadra presenterà il suo equipaggiamento finale e scopriremo chi davvero sopravvivrà grazie alla scelta dell'essenziale.

Tappa 1

Con un cucchiaino di plastica legato ad un bastone, a staffetta i giocatori corrono a prendere un tappo di sughero in una grande bacinella piena d'acqua sul quale è scritto un punteggio.

Una volta raccolto, può essere trasportato alla base con le mani.

Vince chi fa il punteggio più alto in un tempo prestabilito dall'arbitro.

Tappa 2

Gli animatori dividono il campo di due parti e i giocatori in due squadre.

Ogni squadra difende una bacinella piena di palloncini d'acqua, posta all'interno del proprio campo in un'area definita e visibile. Al via i giocatori sono chiamati a difendere la propria e ad attaccare la bacinella avversaria.

Nella zona franca (quella dove c'è la bacinella) possono entrare solo gli avversari che non potranno lanciare il palloncino ai compagni ma solo consegnarlo di mano in mano, senza che siano presi. Se

tentano di scappare e vengono presi devono rimanere fermi dove sono in attesa che un compagno li liberi toccandoli. Vince chi alla fine del tempo prestabilito avrà più palloncini avversari nella propria bacinella.

Tappa 3

Tutti i componenti della squadra si tengono a pochi metri di distanza e si lanciano la spugna imbevuta dal primo in un catino; l'ultimo strizzerà poi la spugna in un imbuto sopra la bottiglia. Vince la squadra che riempie di più la bottiglia d'acqua.

Tappa 4

Le squadre devono portare a staffetta la maggior quantità d'acqua da una bacinella capiente alla loro bottiglia attraverso un bicchiere bucato. È vietato coprire il foro con la mano. Vince chi ha trasportato più acqua nella propria bottiglia.

Finale

L'ambientazione è stata glaciale: un tuffo nell'inverno in piena estate. Un antico animale che ha vissuto l'era glaciale ci sta facendo compagnia nel Cre-Grest: insegniamo ai genitori il ballo del Mammut e poi balliamo tutti insieme!