

GIRO DEL GIOCA

DURATA: 2 ore circa

SVOLGIMENTO:

Predisporre un tabellone (stile Gioco dell'Oca, con numeri da 1 a 63) in versione gigante: si può usare uno spazio all'aperto, ma è possibile adattarlo anche ad uno spazio chiuso sufficientemente grande. Per giocare a questo gioco, è necessario dividere gli adolescenti in squadre (minimo 5/6 per squadra): ogni squadra dovrà scegliere un Pedone, il cui compito sarà quello di fare il "segnaposto".

A turno, le squadre dovranno lanciare due grossi dadi di gomma (se non li avete, vanno bene anche quelli normali!) e, come nel classico gioco dell'Oca, il Pedone dovrà avanzare di tante caselle quante indicate dalla somma del lancio dei dadi.

Quando predisponete il cartellone, dividete le 63 caselle del gioco in 3 categorie (il numero di caselle per ogni categoria dipende dalle vostre esigenze e da quanto volete far durare il gioco):

- **CASELLE NUMERO:** sono le caselle normali, se finisci su queste non devi fare nulla;
- **CASELLE SPECIALI:** sono caselle che ti fanno avanzare o retrocedere di un determinato numero di caselle;
- **CASELLE GIOCA:** se una pedina finisce su questa casella la squadra (o alcuni componenti di essa) dovranno affrontare una sfida. Solo se la sfida viene superata, la pedina può rimanere sulla casella, altrimenti deve retrocedere al punto in cui era prima di lanciare i dadi.

Le **PROVE DELLA CASELLA GIOCA** sono di diverso tipo: alcune dovranno essere affrontate dalla singola Pedina, altre da tutta la squadra e altre ancora solo da alcuni componenti. Assicuratevi che le sfide non siano troppo lunghe per evitare di creare lunghi tempi di attesa.

Ecco alcune idee:

- karaoke silenzioso: si fa partire una canzone famosa e ad un certo punto di abbassa il volume e la squadra deve continuare a cantare la canzone. Quando si alza di nuovo il volume, la squadra e la canzone devono essere sincronizzati;
- rullo trasportatore: un componente della squadra deve essere trasportato da una parte all'altra del rullo trasportatore, formato dagli altri componenti della squadra sdraiati a terra uno di fianco all'altro, che devono ruotare in modo coordinato per far muovere la "merce";
- cane da tartufo: una persona bendata deve usare l'olfatto per trovare un oggetto nascosto nella stanza (l'oggetto deve avere un odore forte!)
- lancio nel vuoto: sei persone forma un letto con le loro braccia, sul quale una persona deve lanciarsi;
- l'amico ritrovato: due persone bendate nella stanza devono ritrovarsi seguendo le indicazioni degli altri componenti della squadra;

Vince il gioco la prima squadra che riesce a portare a compimento il percorso.

SUGGERIMENTI: Si può far indossare al Pedone un mantello o un indumento, di colore diverso per ogni squadra.

CRE- GREST IN PALIO

DURATA: mezza giornata/una giornata intera.

SVOLGIMENTO:

Per questo grande gioco è necessaria una preparazione precedente alla messa in pratica, che richiede una divisione in squadre e, in base al tema principale deciso, l'assegnazione ad ogni squadra di un nome. È possibile ispirarsi al tema del Cre-Grest, ma anche a temi esterni: per esempio, se il tema è Film d'Animazione, le squadre potrebbero essere Disney VS Marvel. Gli adolescenti dovranno quindi mettere in moto la fantasia e creare da nuovo o ricavare da qualcosa che già possiedono dei travestimenti in linea con il tema della propria squadra.

Il Palio sarà composto da tanti mini-giochi: alcuni a squadre, altri che richiederanno la partecipazione solo di alcuni dei componenti della squadra.

I giochi si svolgeranno uno alla volta, in successione.

È consigliabile inserire dei mini giochi che coinvolgano più persone possibili e che non siano troppo lunghi, per non correre il rischio di annoiare i partecipanti.

Ecco ALCUNE IDEE PER I MINI-GIOCHI:

- PallaTelo: i giocatori di due squadre si dispongono a coppie nel campo da pallavolo, con in mano un telo a coppia (in campo ci saranno 4/5 coppie per squadra). Proprio come nella pallavolo, lo scopo del gioco è far punto nel campo avversario: la palla sarà lanciata però con il telo e sarà assolutamente vietato toccarla con le mani. Una possibile variante prevede l'utilizzo dei gavettoni.
- Fontana: i ragazzi si dispongono in cerchio intorno ad un componente della propria squadra che avrà sulla testa un secchio: i ragazzi intorno dovranno cercare di riempire il secchio sputando acqua. È consigliabile dare un limite di tempo: chi alla fine avrà il secchio più pieno avrà vinto.
- Bicchieri bucato: la classica staffetta, con sedie, panche, ostacoli, con in mano un bicchiere bucato. Alla fine del percorso ci sarà un secchio o una bottiglia che chi riempie per primo vince.
- Sfida di costruzione: far costruire qualcosa ai ragazzi, con materiali messi a disposizione (per esempio un aquilone), per poi verificare se funziona.

VINCITORE:

La squadra vincitrice sarà quella che, alla fine di tutti i mini-giochi, avrà accumulato più punti.

UN'IDEA PER L'ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Consegnare sempre, al termine di ogni mini-gioco, delle monete giganti (o altri simboli), che al termine di tutto verranno contate per l'assegnazione del premio finale.

Si può anche pensare di inserire, al termine del Palio, un gioco che può ribaltare il risultato ottenuto fino a quel momento: per esempio, visto che gli adolescenti si saranno impegnati per costruirsi il travestimento, si può concludere con una sfilata in maschera, giudicata da esterni (per esempio i baristi dell'oratorio), con tanto di palette numerate.

HUNGER GAMES – CRE-GREST EDITION

DURATA: mezza giornata

SVOLGIMENTO:

FASE I - MIETITURA

Per cominciare gli Hunger Games è necessario radunare tutti gli animatori per la "Mietitura": è questo il momento in cui vengono date le regole, definiti i confini del campo di gioco (Arena) e viene distribuita una bandiera (da usare come coda) a ciascun giocatore (Tributo).

TRIBUTI: tutti gli adolescenti. Se sono tanti, si può pensare di unirli in coppie (magari "ammanettandoli") o in gruppetti (dando un simbolo o un colore).

ARENA: l'Arena deve essere ampia e dare la possibilità di correre e nascondersi. Potrebbe essere tutto lo spazio dell'oratorio o, se siete in un paese o in un quartiere che lo permette senza pericoli, anche oltre. L'importante è stabilire con precisione quali sono i confini da non superare, pena l'eliminazione dal gioco.

REGOLE GENERALI: l'obiettivo del gioco è eliminare tutti gli avversari per essere incoronato vincitore degli Hunger Games. Ogni Tributo ha una coda: quando questa coda viene portata via, il giocatore viene eliminato. Verranno messi in gioco dei palloni (di varie dimensioni: palline da tennis, pallavolo, calcio, altro...): quando un giocatore viene colpito da una palla, resta immobilizzato per 5 secondi, rendendolo una preda facile.

FASE II - CORNUCOPIA

Per dare inizio al gioco, i Tributi devono formare un grande cerchio. Al centro di questo grande cerchio sono posizionati una serie di strumenti e materiali: non tutti nello stesso punto, ma sparsi qua e là. Più ci si avvicina al centro (Cornucopia) più gli oggetti sono di valore. Al via, i Tributi avranno 60 secondi di tempo per cercare di accaparrarsi il materiale migliore: in questo momento non ci si può eliminare e non si possono rubare oggetti dalle mani degli altri. Se un oggetto è per terra, invece, chiunque può impossessarsene.

Ecco una **SERIE DI IDEE PER GLI OGGETTI DA PREPARARE** (il numero varia in base ai partecipanti e alle esigenze di chi organizza il gioco):

- qualche palla, di diverso tipo: alcune palle sono più utili e altre meno... è più facile colpire qualcuno con un pallone da calcio, che con una pallina da ping pong;
- qualche biglietto "BONUS": permetterà di sopravvivere alle prove (della prossima fase) senza doverle affrontare. Il BONUS si può usare una volta sola;
- qualche bottiglietta d'acqua e piccole scorte di cibo: non si possono fare pause dal gioco, bisogna sopravvivere;
- altro materiale in base alle prove che preparerete: ad esempio, qualche guanto, qualche cucchiaino, una corda, un telefono (o un buono che permette l'utilizzo del telefono), un bicchiere, ecc. Qualche oggetto sarà utile per superare le prove, altri saranno totalmente inutili.
- qualche zainetto vuoto, borsa (sia di stoffa che di carta) e marsupio: dovranno fare delle scelte, non di può tenere tutto in mano.

FASE III - CACCIA E PROVE

Allo scadere dei 60 secondi, il conduttore (Stratega) annuncia l'inizio dei giochi. Da questo momento inizia la Caccia ed è possibile eliminare gli avversari rubando loro la coda o immobilizzandoli con un pallone per portargli via la coda. La Caccia può venire interrotta dallo Stratega (ogni 5/10 minuti, a sua discrezione) per una Tregua: durante la Tregua non è possibile eliminare gli avversari. Lo Stratega richiama tutti i Tributi per una Prova: tutti devono affrontarla, chi rinuncia o non riesce a superarla verrà eliminato. Durante le prove si possono utilizzare gli strumenti conquistati durante la Cornucopia.

Ecco alcuni **SUGGERIMENTI PER LE PROVE** (ma possono essercene tante altre e diverse):

- Mangiare un peperoncino o qualcosa di piccante (o, in alternativa, di sgradevole);
- Bere un intruglio dalla consistenza sgradevole;
- Cercare una moneta in una scatola piena di fango o insetti (tempo massimo: 20 secondi);
- Pescare con bocca almeno 3 mele (tempo massimo: 30 secondi);
- Rispondere correttamente ad almeno tre domande su cinque;
- Fare almeno 3 canestri con 10 tentativi;

Le prove devono essere brevi, sfidanti (non deve essere scontato riuscire a passarle) e devono poter essere svolte da più persone contemporaneamente, ad esempio preparando diversi stand per lo stesso gioco (per evitare lunghi tempi di attesa).

VINCITORE

Il vincitore è il Tributo che riesce a sopravvivere dopo che tutti gli altri sono stati eliminati durante la Caccia o le Prove.

SUGGERIMENTI:

- Lo Stratega può decidere di inserire degli imprevisti a suo piacimento per movimentare il gioco: ad esempio, può dire che chiunque si trova sul campo da calcetto rimane fermo per 10 secondi; oppure può togliere o aggiungere palloni al gioco.
- Quando un Tributo viene eliminato, deve lasciare a terra i suoi materiali: possono essere raccolti da chiunque (oppure lo Stratega può eliminarli dal gioco).
- Un pallone lanciato immobilizza chiunque lo tocchi. Ma, se cade a terra, può essere raccolto e usato da chiunque. Se viene preso al volo, l'effetto è annullato e la palla passa a chi l'ha presa al volo.
- Il vincitore può essere incoronato e fatto sfilare tra la folla a eterna gloria.