



GIOCHI A TEMA

Titolo: Monopoly – L'imprevisto è dietro l'angolo

Tempistica: 45 min. circa


Destinatari: 6-13 anni

Materiali: finte banconote di tagli diversi, scatoloni smontati e giornali, lucchetto con codice numerico ed enigma su cartellone, gessetti, 4 carte-imprevisto giganti e 8 carte-premio.


Preparazione: ogni squadra parte con una base di 1000 euro

Svolgimento


Le carte le pescano o solo l'arbitro o un'altra persona; poi esse vengono scrupolosamente disinfettate.

 Davanti alle squadre ci sono le 12 (4 carte-imprevisto + 8 carte-premio) carte impilate. A turno le squadre pescheranno una carta che conterrà un imprevisto o un premio in denaro. A ogni sfida si farà una classifica e verrà dato un compenso economico proporzionale alla posizione in classifica.


Imprevisto 1: Casa dolce casa

 Per vincere a *Monopoly* bisogna costruire, quindi questa sfida si baserà sul costruire delle case con degli scatoloni smontati e dei giornali. Il tempo a disposizione è di tre minuti e la classifica andrà dalla casa più alta a quella più bassa. Per costruire a *Monopoly* però bisogna pagare, quindi ogni elemento che le squadre vorranno usare dovranno comprarlo al centro edile gestito dalla banca centrale.

Imprevisto 2: Prigione

 Qui non si aspetta un turno per uscire, ma bisogna liberarsi da questa inutile perdita di tempo per tornare a fatturare. La porta della vostra cella è chiusa con un lucchetto a codice numerico, ma per fortuna il carceriere ha la memoria corta e ha lasciato vicino alla porta un indizio che lo aiuta a ricordarsi il codice di apertura. Se sarete abbastanza bravi da risolverlo, riuscirete a uscire di prigione prima degli altri con dei notevoli guadagni.

Imprevisto 3: Passa dal "Via"

 Il mondo della finanza è sempre di corsa e quindi è ora di scegliere il vostro miglior maratoneta. Con il gesso è stata disegnata per terra la via principale di *Monopoly* e il suo famoso "Via". In cinque minuti i concorrenti dovranno fare più giri possibili, perché ogni giro porterà un introito alla propria squadra.

Attenzione ad attenersi diligentemente ai protocolli vigenti anticovid.





Imprevisto 4: Stazione ferroviaria

È uno degli acquisti più gettonati, ma siete pronti a diventare voi il treno?! In questa sfida tutti i componenti delle squadre impersoneranno i vagoni e saranno sparsi a caso per il campo di gioco, tranne un componente per squadra che terrà per un capo la corda sarà la locomotiva. Al via della musica le locomotive devono correre verso un loro compagno di squadra e "agganciarlo" facendogli prendere la corda sul primo nodo libero. Vince la squadra che per prima avrà fatto il trenino con tutti i componenti della squadra.

Nota: questo gioco si può usare in un momento di animazione o come gioco vero e proprio.



Titolo: Forza 4

Tempistica: 30/40 min.

Destinatari: 6-8 anni



Materiali: 21 fogli di carta tagliati a cerchio per ogni colore delle squadre, 2 griglie 6x7 disegnate per terra, elementi per fare un percorso a ostacoli, due lenzuoli che coprono la visuale alle squadre sulle griglie.

Svolgimento

Lo scopo di *Forza 4* è mettere in fila quattro gettoni dello stesso colore in orizzontale, verticale o diagonale. Per aggiungere un po' di movimento al gioco, la griglia si raggiungerà facendo un percorso a ostacoli che porterà il giocatore oltre il lenzuolo (ciò gli permetterà di vedere la situazione), quindi dovrà scegliere la fila in cui l'animatore infilerà il gettone che scorrerà fino alla base "per gravità", come nel gioco vero, ma in orizzontale.

Vince la squadra che per prima riesce a fare 4 oppure la squadra che per prima terminerà i suoi 21 gettoni. Bisogna fare in modo che tutte le squadre si sfidino tra di loro.

Il gettone verrà portato sempre dagli animatori e non dai ragazzi.



Titolo: Indovina chi? (umano)

Tempistica: 5 min.

Destinatari: 6-10 anni

Materiali: nessuno

Svolgimento

Divisi in due squadre, i bambini si sfidano a indovinare il nome di una persona della squadra avversaria.





ORATORIO ESTIVO 2021

Ciascuna squadra è divisa in due gruppi: i personaggi e gli strateghi (valutare quanti strateghi avere in base alla numerosità della squadra secondo il protocollo in vigore al momento del gioco). I personaggi dovranno posizionarsi ben distanziati davanti alla squadra avversaria in base a una griglia (a seconda dei numeri), mentre gli strateghi si posizioneranno a lato della griglia.

Inizialmente tutti i personaggi sono in piedi e gli strateghi scriveranno il nome di un compagno di squadra su un foglio di carta: questo sarà il personaggio che gli avversari dovranno indovinare.

A turno, il gruppo di strateghi porrà una domanda specifica agli avversari, relativa alle caratteristiche fisiche, a cui si potrà rispondere solamente sì o no. A seconda della risposta, i personaggi che non corrispondono alla descrizione dovranno sedersi per terra (o raggiungere i compagni strateghi).

Vince la squadra che indovina per prima il personaggio scritto sul foglietto dell'avversario.

GRANDE GIOCO



Titolo: Jumanji



Tempistica: un'ora e mezza



Destinatari: collaborazione tra piccoli (6-10 anni) e grandi (11-13 anni)

Materiali: scalpi, oggetti che rappresentino delle gemme



Campo: area sufficientemente grande, possibilmente con zone in cui sia possibile nascondersi



Svolgimento

Il mondo di *Jumanji* è pericoloso e per uscirne bisogna vincere contro il gioco riportando al suo posto la gemma verde. In questo gioco i giocatori saranno divisi in due squadre: la squadra degli umani e quella degli animali. La squadra degli umani dovrà partire da un'area del campo e arrivare all'altra, dove saranno presenti le gemme verdi. Quindi prendere una gemma e riportarla nel mondo degli umani, ossia l'area di partenza. Gli umani non potranno essere presi dagli animali quando si troveranno nel mondo umano, ossia nella loro area di partenza e arrivo, ma anche nel cerchio di centrocampo. Per catturare un avversario bisognerà leggergli il codice sulla fronte; questi resterà fermo nel punto del campo in cui si trova. Per liberare un umano un altro umano libero deve arrivare da lui e liberarlo dicendo "Hurrà". La gemma non si può passare a un proprio compagno libero. Vince o fa punto la squadra che riporta alla propria area la gemma verde. Si possono fare delle manches a tempo in cui allo scadere del tempo si invertono i ruoli delle due squadre.

