



ORATORIO ESTIVO 2021

# GIOCHI A TEMA

Titolo: Jenga

Tempistica: 15-30 min.

Destinatari: 6-10 anni

Materiali: Jenga, mattoncini, sassi, palline, qualunque oggetto... cerchio, gessetti per tracciare i cerchi nei quali sono posizionati gli oggetti.

Svolgimento: disporre su più file dei cerchi con all'interno i diversi oggetti come nell'esempio qui sotto.



Il numero delle file deve corrispondere al n. dei giocatori componenti del piccolo gruppo (così ogni bambino potrà toccare solamente gli oggetti del suo cerchio).



All'interno del cerchio posizionato più lontano da ogni bambino (rappresentato in blu nell'immagine sotto) c'è una costruzione realizzata dagli animatori, diversa per ciascuno di loro.



Lo scopo del gioco è portare tutti gli oggetti dal cerchio pieno al cerchio vuoto (quello bianco nell'immagine) e riprodurre la costruzione in modo identico a quella costruita dagli animatori all'inizio del gioco. Al termine del gioco il piccolo gruppo guadagnerà tanti punti quante sono le costruzioni riprodotte fedelmente alle originali.



Alice ○ ●



Matteo ○ ●



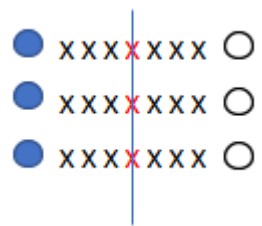
Sara ○ ●



Nel cerchio blu sono disposti quattro mattoncini del Jenga, il primo di ciascuna fila deve prendere un jenga alla volta e passarlo al compagno accanto a sé, che a sua volta lo passerà fino a farlo arrivare nel cerchio vuoto. Tutti i giocatori possono muoversi a destra e a sinistra per passare il jenga TRANNE i giocatori ROSSI, disposti a metà, che non possono assolutamente muoversi. Ogni giocatore può passare un solo mattoncino alla volta ma ovviamente il gioco deve essere rapido.



Gioco a squadre (in questo caso tre squadre da sette giocatori disposti su tre righe); anche undici giocatori per squadra.





# ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Alè

Tempistica: 15-30 min.

Destinatari: 6-7 anni

Materiali: cinesini

Svolgimento: ogni bambino ha un punteggio dato dall'animatore e conosciuto solo da lui. Alla fine della prova il piccolo gruppo otterrà il punteggio dell'ultimo bambino rimasto in gara.

In questo modo potranno essere confrontati i punteggi dei vari piccoli gruppi e decretare il vincitore.

I ragazzi di una squadra si dispongono in riga su una linea. Dietro di loro gli animatori posizionano cinesini in



numero uguale al numero dei ragazzi in fila meno uno ( $n^{\circ}$  cinesini =  $n^{\circ}$  ragazzi -1) in giro per il campo.



Nel momento in cui l'animatore urla "Alè", i ragazzi dovranno correre e posizionarsi sopra un cinesino. Chi rimane senza cinesino è eliminato. Vince l'ultimo ragazzo in gara.



Titolo: Pithu Garam "Sette tegole"

Tempistica: 10-15 min.

Destinatari: 6-10 anni

Materiali: Una torre fatta di lattine o bicchieri o bottiglie di plastica, una palla a testa per bambino.

Svolgimento: si sfidano due piccoli gruppi alla volta. Ognuno di essi è diviso in attacco e difesa (Es. piccolo gruppo



di 5 bambini: 2 difesa e 3 attacco) e possiede la propria torre. L'obiettivo di ogni piccolo gruppo è difendere la propria torre e abbattere quella degli avversari nel minor tempo possibile. I bambini in difesa hanno un cartone a



testa che useranno per proteggere la propria torre, mentre i bambini in attacco hanno una palla a testa (che



non dovranno mai scambiarsi con gli altri giocatori) per abbattere la torre degli avversari).



Titolo: Cammelli e pastori – Deserto del Sahara

Tempistica: 15-30 min.

Destinatari: 6-10 anni





Materiali: oggetti per delimitare il percorso, tante bende quanti sono i componenti dei microgruppi.

Svolgimento: i cammelli sono usciti dal recinto e non vogliono ritornare dal pastore.

Ogni piccolo gruppo sceglie un pastore che dovrà ricondurre i cammelli (altri componenti del piccolo gruppo) nel recinto. Per fare ciò i cammelli verranno bendati (ognuno con la propria benda, che non andrà scambiata con gli altri bambini) e il pastore dovrà dare indicazioni rispetto al percorso. Si cronometra il tempo impiegato da tutti i cammelli per arrivare nel recinto. Alla fine si confronteranno i tempi e vincerà il piccolo gruppo che ha impiegato il minor tempo.

Titolo: Tetsuagui Oni – Giappone



Tempistica: 15-30 min.



Destinatari: 6-10 anni



Materiali: palla, bende da mettere ai polsi per poter creare una catena senza toccarsi



Svolgimento: un giocatore insegue tutti gli altri, che scappano di qua e di là. Chi viene preso con la pallina prende la benda dell'inseguitore e corre con lui. Man mano che il gioco va avanti, i giocatori che vengono presi prendono la benda di chi li ha presi con la palla, formando così una catena sempre più lunga. Solo il giocatore all'estremità di questa catena potrà avere la palla per prendere i fuggitivi, mentre gli altri devono limitarsi a correre senza mai staccarsi dai compagni. Vince il giocatore che viene preso per ultimo. Il conduttore, durante il gioco, può variare le dimensioni del campo, aumentandone la superficie man mano che diminuisce il numero di giocatori ancora liberi. Per far questo può usare una corda posata a terra attraverso il campo, corda che sposta, quando è il momento, con la collaborazione di un aiutante.



Titolo: Kakopi – Uganda



Tempistica: 15-30 min.



Destinatari: 6-10 anni



Materiali: nessuno (e quindi il conduttore indica la gamba) oppure un bastone (e quindi il conduttore usa questo per toccare le gambe dei bambini)



Svolgimento: i giocatori, seduti a terra uno accanto all'altro con le gambe distese in avanti, cantano una breve canzoncina. Il conduttore, seguendo il ritmo della musica, indica una dopo l'altra le loro gambe. Quando la





ORATORIO ESTIVO 2021

canzoncina finisce, l'ultima gamba che è stata indicata esce dal gioco; il giocatore a cui appartiene la piega sotto di sé e la canzoncina ricomincia. Man mano che il gioco prosegue, viene sempre ripreso dal punto in cui è stato interrotto (e non dal primo giocatore della fila). I giocatori con entrambe le gambe piegate sotto di sé vengono eliminati e si siedono un po' più indietro degli altri, per permettere alla fila di serrarsi. L'ultimo giocatore rimasto in gara vince e viene proclamato "Danzatore della notte".

## GRANDE GIOCO

Titolo: Appunti dal mondo



Tempistica: 90 min.



Destinatari: elementari



Materiali: a seconda delle prove



Svolgimento: un animatore dell'oratorio ritrova un planisfero con, qua e là, appuntati alcuni luoghi visitati dal possessore della mappa. Desideroso di trovare il proprietario della mappa e incuriosito dagli appunti del misterioso esploratore, chiede ai bambini di aiutarlo nella ricerca.



Ciascuna squadra riceve quindi il planisfero con le tappe da seguire. I piccoli gruppi hanno un percorso da seguire con varie tappe (studiato per far sì che nessun piccolo gruppo si incroci con un altro) oppure sarà l'animatore che tiene la prova che si sposta nei luoghi adibiti a ciascun piccolo gruppo.



Scopo del gioco è superare il maggior numero di prove. A parità di prove superate, si calcherà il punteggio ottenuto dalle singole squadre.



### PROVE:



Titolo: Gand Bazaar di Istanbul



Tempistica: 5-10 min.



Materiali: foto di piatti etnici e bigliettini con gli ingredienti



Svolgimento: vengono presentati cinque piatti tipici alla squadra, ciascuno dei quali sarà composto da un determinato numero di ingredienti (tutti i piatti devono avere lo stesso numero di ingredienti). Con una staffetta i componenti della squadra devono comporre i cinque piatti con i corretti ingredienti.





ORATORIO ESTIVO 2021

Gli ingredienti dei piatti vengono solo indicati dal bambino e spostati dall'animatore vicino ai vari piatti.

A seconda delle risposte corrette, la squadra riceve un punteggio.


Occorre modificare la complessità in base dell'età dei ragazzi.

Titolo: Tempio di Gerusalemme

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: oggetti per costruire (lego, mattoncini, bicchieri di plastica...) e foto della costruzione da diverse prospettive

Svolgimento: all'interno del piccolo gruppo viene scelto un bambino che sarà il costruttore e a turno gli altri

 bambini saranno gli architetti. Vengono mostrate le foto della costruzione precedentemente fatta dagli animatori. Il costruttore invece non vedrà la foto della costruzione: saranno gli architetti, uno alla volta, a dare indicazioni corrette di un oggetto solo ciascuno

ES: architetto 1: "incastra il mattoncino verde sopra al mattoncino rosso"

architetto 2: "metti alla base di tutto il cartone"

Scopo del gioco è ricostruire il tempio nel modo corretto e nel minor tempo possibile.



Titolo: Opera di Vienna

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: file audio

Svolgimento: scopo del gioco è riconoscere le canzoni con il minor numero di suggerimenti possibili. Alla squadra viene fatto ascoltare un file audio contenente un solo strumento e si chiede di quale canzone si tratti. Man mano si aggiungono più strumenti.



Titolo: Artide o Antartide

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: cartelloni e immagini o nomi di animali

Svolgimento: scopo del gioco è collocare flora e fauna corretti ai due poli. A seconda del numero di risposte esatte, la squadra guadagna punti. Solo l'animatore può spostare le immagini.





ORATORIO ESTIVO 2021

Si posizionano due cartelloni in fondo a un percorso: uno è l'Artide, l'altro l'Antartide. Ogni ragazzo, concluso il percorso potrà indicare all'animatore, a turno, le immagini degli animali che popolano i due poli (es. pinguini Imperatore, foche, orsi polari...).

Titolo: Serengeti – Africa

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: lista di parole difficili

Svolgimento

Un animatore (può rappresentare il capo tribù dei Masai) ha una lista di parole; tutti i componenti di una squadra si dispongono in fila indiana davanti a lui. L'animatore legge la prima parola al primo della fila, il quale cerca di scomporla lettera per lettera in dieci secondi. Se ci riesce, si aggiudica un punto.

Alla fine della prova la squadra dovrà comporre una storia ambientata in Africa con le parole che sono state fornite loro.

La squadra vince se indovina nel minor tempo possibile un numero di parole stabilito e se inventa una storia originale.

Titolo: Parchetti di New York

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: cartellone, pennarelli, palline di carta

Svolgimento: disegnare un tabellone (su un cartellone) e disporlo a terra, adiacente a un muro. Dev'essere un rettangolo diviso in sezioni, su ognuna delle quali è segnato un certo punteggio. Le sezioni più grandi hanno un punteggio inferiore. Ogni giocatore lancia a turno una pallina di carta contro il muro in modo che essa rimbalzi sul tabellone. La squadra deve realizzare un punteggio stabilito con un certo numero di lanci.

Titolo: Taul Park – Moldova

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: immagine del parco tagliata a pezzetti (mappa da google maps).





ORATORIO ESTIVO 2021

Svolgimento: l'architetto del parco ha il progetto con sé, quando una folata di vento fa volare via tutte le sue carte. Compito della squadra, quindi, è ricomporre nel minor tempo possibile la cartina del parco. Per fare ciò ogni bambino ha un pezzo e lo posiziona senza spostare o toccare quello degli altri OPPURE un bambino a turno da indicazioni all'animatore rispetto a dove mettere ogni pezzetto.

### CONCLUSIONE

Al termine del gioco, una volta designati i vincitori e la classifica, si spiega l'importanza dei giochi dal mondo. I giochi proposti (alcuni realmente giocati nelle diverse zone del Pianeta) aiutano ad aprire nuovi orizzonti, a cambiare sguardo. Il gioco diventa quindi occasione di incontro e condivisione.

