



GIOCHI



Come ogni anno, la dispensa può contare su una nutrita sezione “Giochi”, grazie alla quale i catechisti potranno proporre giochi sempre diversi ad ogni attività, non trascurando l’obiettivo educativo, in particolare quello del tempo liturgico che ci apprestiamo a vivere.

Nel tempo d’avvento, attendiamo l’arrivo del Signore Gesù. È importante per questo che anche i giochi riflettano quest’attesa, non solo nel senso di un countdown fino al 25 dicembre ma soprattutto nel riconoscere il particolare valore di questa venuta facendo attenzione a ciò che è veramente essenziale nel Natale. In questi giochi i ragazzi impareranno a fare attenzione alle cose importanti in modo da essere “allenati” a cogliere la vera essenza, la “cosa importante” del Santo Natale e cioè la nascita di Gesù. Sarà necessario e importante far comprendere ai ragazzi il valore dell’attesa.

IL TOCCO DI RE MIDA

Età: 5-7 anni

Numero di partecipanti: da 5 a 20 ragazzi.

Campo di gioco: preferibilmente all’aperto o comunque in uno spazio che permetta di correre.

Durata: non superiore a 10 minuti.

Occorrente: tanto fiato e cartoncini gialli con nastro biadesivo attaccato dietro.

Obiettivo del gioco: educare all’attesa.

Scopo del gioco: resistere al micidiale tocco di Re Mida. Coloro che alla fine del gioco non sono diventati d’oro hanno vinto.

Svolgimento: il catechista si veste da Re Mida e, se il numero di catechisti lo consente, avrà degli aiutanti. Una volta presentatosi, spiegherà che il Tocco di Re Mida rende dorato e immobile chi lo subisce. Al via il catechista e i suoi aiutanti dovranno rincorrere i ragazzi e toccarli attaccando loro un cartoncino di color giallo. I compagni dei bambini dovranno cercare di liberare gli altri staccando



il cartoncino. Vince chi riesce ad arrivare allo stop imposto dal catechista senza essere toccato.

MATEMATICA SPRINT

Età: 8- 10 anni

Numero di partecipanti: almeno due squadre.

Campo di gioco: una stanza.

Durata: un numero di manche non superiore a 10, ogni manche dura massimo un minuto.

Occorrente: una serie di cartoncini con sopra scritti dei numeri.

Obiettivo del gioco: educare alla cooperazione.

Scopo del gioco: con la somma delle proprie carte realizzare il numero chiesto dal catechista nel minor tempo possibile. Vince chi vi riesce più volte.

Svolgimento: il catechista consegna 3 cartoncini a ogni ragazzo con scritti numeri sempre diversi. A un certo il catechista stabilirà un numero e ogni bambino dovrà fare i conti e scambiare la propria carta con quella di un compagno vicino fino a totalizzare il numero richiesto. Al massimo dopo un minuto il catechista ferma il gioco e chi ha totalizzato il numero richiesto o chi ci è andato più vicino ottiene un punto.

II CODICE SEGRETO

Età: 11-14

Numero di partecipanti: da 4 a 12.

Campo di gioco: una stanza o uno spazio aperto, in ogni caso un luogo dove non ci sia troppa confusione.

Durata: 3 manche.

Occorrente: Un po' di silenzio.

Obiettivo del gioco: sviluppare l'attenzione all'essenziale.

Scopo del gioco: Individuare la regola che individua il codice.

Svolgimento: un numero non inferiore a 3 animatori si metteranno davanti ai bambini e prepareranno una frase ciascuno, seguendo una logica prestabilita che cercheranno di mascherare in maniera che i ragazzi non la comprendano immediatamente. Per esempio una regola potrebbe essere quella di inserire sempre un colore piuttosto che un animale nelle varie frasi, oppure grattarsi il mento o toccarsi i capelli mentre si pronunciano. I ragazzi, divisi in squadre o individualmente cercheranno di capire il meccanismo che regola il codice.



Vince la squadre che indovina per prima 2 regole.

ELEMENTARE, WATSON

Età: 5-7 anni

Numero di partecipanti: da 8 a 20.

Campo di gioco: uno spazio aperto dove sia possibile nascondersi.

Durata: si possono prevedere diverse manche.

Occorrente: una benda e un pizzico di memoria.

Obiettivo del gioco: sviluppare l'attenzione all'essenziale.

Scopo del gioco: trovare i 4 criminali che si sono nascosti.

Svolgimento: si crea un cerchio e si mette un bambino all'interno che è l'investigatore di turno. Il ragazzo al centro ha 20 secondi per guardare tutti i compagni e ricordarsi chi sono. Dopo aver fatto questo, si benda l'investigatore e 4 ragazzi vengono scelti dal catechista per essere i malviventi che l'investigatore deve acciuffare. Dopo che questi ragazzi si sono nascosti gli altri cominciano a camminare nel campo di gioco in svariate direzioni e viene tolta la benda all'altro ragazzo. Costui dovrà indovinare nella confusione dei ragazzi che camminano e parlano quali sono quelli che si sono staccati dal gruppo. Se non vi riesce entro un minuto ha perso e deve fare un'altra manche. Se ci riesce il primo ladro scoperto va al centro al posto suo e così via.

L'ELISIR DI LUNGA VITA

Età: 8-10 Anni

Numero di partecipanti: almeno due squadre.

Campo di gioco: un tavolo con le varie "bevande".

Durata: si possono prevedere diverse manche con un punteggio finale.

Occorrente: bottiglie con diversi miscugli commestibili e non letali ☐, bicchieri di carta e fazzoletti.

Obiettivo del gioco: sviluppare l'attenzione all'essenziale.

Scopo del gioco: scoprire gli elementi che compongono l'Elisir.

Svolgimento: il catechista si presenta come un mercante che vende elisir per la bellezza, piuttosto che per la forza o altro, composti da miscugli di diverse sostanze commestibili. Queste sostanze saranno assaggiate dai bambini che dovranno poi indovinarne gli ingredienti. Chi ne indovina di più vince.



CAST AWAY

Età: 11-14

Numero di partecipanti: almeno due squadre.

Campo di gioco: preferibilmente all'aperto ma anche al chiuso va bene.

Durata: si possono prevedere più manche nelle quali viene eliminata la squadra ultima arrivata.

Occorrente: bastano una corda o uno spago per squadra.

Obiettivo del gioco: educare alla cooperazione.

Scopo del gioco: preparare la zattera che ci porta via dall'isola deserta.

Svolgimento: si presenterà ai ragazzi una scenetta in cui il catechista si trova su un'isola deserta insieme ai ragazzi e dovranno ingegnarsi per preparare la zattera per tornare alla civiltà. Inutile dire che i tronchi viventi della zattera saranno i ragazzi che si uniranno tutti tra loro facendo passare uno spago attraverso le maniche delle loro magliette. Una volta congiunti tutti, i ragazzi dovranno cimentarsi in un percorso più o meno complesso che rappresenta il mare che li separa dalla civiltà. Vince la squadra naufraga che impiega meno tempo a fare il percorso.

LA PAROLA TABOO

Età: 5-7 anni

Numero di partecipanti: almeno due squadre.

Campo di gioco: all'esterno o in una stanza.

Durata: si possono prevedere diverse manche.

Occorrente: piccoli oggetti in numero sufficiente a coprire tutti i giocatori tranne uno (ad es. dei tappi).

Obiettivo del gioco: educare all'attesa.

Scopo del gioco: eliminare tutti gli avversari.

Svolgimento: si pongono gli oggetti al centro del campo e si chiede ai ragazzi di sparpagliarsi a debita distanza (se possibile delimitare la zona degli oggetti con un cerchio); il catechista spiega che racconterà una storia e qualora citasse il nome di un animale (o qualsiasi altra categoria), tutti i ragazzi devono precipitarsi nel cerchio e prendere uno (ed uno solo) degli oggetti. Il giocatore che rimarrà senza oggetto, verrà eliminato dal gioco; successivamente si prosegue togliendo di volta in volta un oggetto.



PRONTI, PARTENZA, VIA!!!

Età: 8-10 anni

Numero di partecipanti: massimo 10.

Campo di gioco: uno spazio dove si possa effettuare una corsa senza ostacoli di nessun tipo.

Durata: si possono prevedere diverse manche con eliminazione dell'ultimo arrivato o di chi avrà collezionato almeno due false partenze.

Occorrente: tante bende quanti sono i giocatori, un cronometro.

Obiettivo del gioco: educare all'attesa.

Scopo del gioco: partire senza fare falsa partenza e contando da soli fino a 15, ovviamente vincendo la gara.

Svolgimento: I ragazzi verranno bendati e messi sulla linea di partenza. A questo punto l'animatore, che rappresenta lo starter, gli spiegherà che dal momento in cui lui dirà via, i ragazzi dovranno contare mentalmente 15 secondi. Chi parte prima dei 15 secondi fa falsa partenza (ovviamente garantite un minimo di flessibilità). Se tutti partono correttamente avranno sviluppato una buona educazione all'attesa.

SISTEMA D'ALLARME

Età: 11-14 anni

Numero di partecipanti: almeno due squadre.

Campo di gioco: un campo 10m x 10m con in mezzo un albero o un paletto.

Durata: si possono prevedere diverse manche di 2 minuti ciascuna.

Occorrente: una corda lunga 5 metri e un albero (o paletto).

Obiettivo del gioco: sviluppare l'attenzione all'essenziale.

Scopo del gioco: toccare l'albero senza essere intercettati dal sistema d'allarme.

Svolgimento: l'animatore spiegherà che l'albero al centro è una cassaforte con un grande tesoro che può essere raggiunto solo toccando l'albero. Un componente della seconda squadra, invece, verrà legato all'albero e sosterrà il ruolo del guardiano del tesoro. Al via un giocatore alla volta della prima squadra dovrà tentare di avvicinarsi all'albero senza farsi intercettare dal guardiano o farsi toccare dalla corda di quest'ultimo. Chi viene toccato sarà in arresto e dovrà quindi tornare indietro e facendo partire un nuovo componente della squadra. Vince chi tocca per primo l'albero e conquista il tesoro oppure il sistema d'allarme che impedisce a tutti di arrivare nel tempo stabilito.



PREPARIAMO LA MANGIATOIA DI GESU'

Età: 5-7 anni

Numero di partecipanti: almeno due squadre.

Campo di gioco: uno spazio in cui sia possibile allestire la mangiatoia e nascondere oggetti.

Durata: circa 15 minuti.

Occorrente: cartelloni raffiguranti la culla, il bue, l'asinello, la paglia, e altri elementi a vostra scelta che possono far parte della mangiatoia.

Obiettivo del gioco: educare alla cooperazione.

Scopo del gioco: trovare gli elementi della mangiatoia e ricostruirla in tempo.

Svolgimento: l'uomo che ha deciso di ospitare Giuseppe e Maria in vista della nascita di Gesù è in difficoltà perché un tornado gli ha portato via tutto ciò che aveva nella mangiatoia. Ci chiede non solo di ritrovare gli elementi ma anche di risistemarli nella maniera corretta mostrando loro un disegno che spiega come fossero collocati tutti gli elementi. Fatta questa premessa il gioco si rivela essere una semplice ma sempre appetibile caccia al tesoro con ricostruzione finale della mangiatoia. Per aggiungere un pizzico di suspense e coerenza alla storia potete dare un limite di tempo dicendo che altrimenti i genitori del Messia arriveranno prima che la casa sia pronta e non li avremo accolti nella maniera migliore.

ORO, MIRRA E INCENSO

Età: 8-10

Numero di partecipanti: 4 in su.

Campo di gioco: 3 stanze o luoghi in cui allestire un Kim Oggetti.

Durata: 5-10 minuti.

Occorrente: tre scatole colme di oggetti fra cui quelli che devono portare i Magi, uno per scatola.

Obiettivo del gioco: sviluppare l'attenzione all'essenziale.

Scopo del gioco: trovare gli altri regali predisposti dai Magi e portarli a Gesù.

Svolgimento: i Re Magi si devono mettere in viaggio e hanno nei loro bagagli (le scatole del Kim) i rispettivi doni. Dato che il tempo stringe e che i loro bagagli sono pieni, chiedono ai bambini di dar loro una mano. Al via i bambini si metteranno in fila davanti a ogni scatola di Kim, che si potrebbero trovare in 3 luoghi diversi, rappresentando le 3 tende dei Magi, e andare uno alla volta a cercare nelle scatole gli oggetti richiesti dai Magi e nelle quali possono infilare soltanto una mano per cercare gli oggetti richiesti dai Magi con il solo uso del tatto in un tempo massimo



di 90 secondi; se non trovano quanto richiesto devono tornare indietro e far partire un altro compagno. Raggruppati tutti gli oggetti richiesti avranno 2 minuti per cercare un'icona di Gesù bambino per presentargli i doni.

OCCHI DI GHIACCIO

Età: 11-14 anni

Numero di partecipanti: da 6 in su divisi in squadre.

Campo di gioco: un campo lungo almeno 6m x 6.

Durata: si possono prevedere diverse manche.

Occorrente: niente in particolare.

Obiettivo del gioco: educare all'attesa.

Scopo del gioco: mantenere in gioco quanti più membri della propria squadra sia possibile.

Svolgimento: L'animatore divide i bambini in 2 squadre e si dispongono a metà del campo in file parallele a un paio di metri di distanza. Verranno scelti 2 capitani che si dovranno guardare negli occhi senza muovere le pupille. Quando l'animatore scorge un movimento degli occhi di uno dei due capitani lo indica, alza il braccio e urla "muove" e successivamente conta fino a 3. Allora tutti i bambini della linea opposta dovranno correre verso l'altra estremità del campo inseguiti dai componenti dell'altra squadra. Come nel più classico degli Sparvieri, chi raggiunge la linea di fondo è salvo. Chi viene toccato è eliminato. Finita la manche si può procedere per un numero predefinito di manche oppure fino a che i componenti di una delle due squadre sono stati tutti catturati.

JINGLE BELLS

Età: 5-7 anni

Numero di partecipanti: almeno 10.

Campo di gioco: va bene un'aula ma si consiglia uno spazio aperto e ampio.

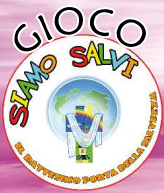
Durata: non superiore a 10 minuti.

Occorrente: Uno stereo con le più note canzoni natalizie.

Obiettivo del gioco: educare all'attesa.

Scopo del gioco: vincono i due ragazzi che rimangono in gioco.

Svolgimento: i ragazzi si muovono liberamente per il campo mentre parte la musica natalizia. Ad un certo punto la musica si fermerà e l'animatore dovrà dire un numero da 2 a 5. I ragazzi dovranno unirsi in gruppetti del numero pronunciato dall'animatore. Chi rimane fuori viene eliminato. Gli ultimi 2 ragazzi che rimangono vincono.



LA MOVIOLA

Età: 8-10 anni

Numero di partecipanti: almeno 2 squadre.

Campo di gioco: una striscia di almeno 15 metri di lunghezza.

Durata: si possono prevedere diverse manche con punteggio finale per squadra.

Occorrente: due biciclette.

Obiettivo del gioco: educare all'attesa.

Scopo del gioco: impiegare più tempo possibile per fare il percorso senza cadere o poggiare piedi per terra.

Svolgimento: Ogni squadra avrà davanti a sé un rettilineo di 15-20 metri. Il gioco consiste nell'affrontare il percorso il più lentamente possibile il percorso senza cadere e senza poggiare piedi per terra. Chi lo fa infatti incorre in una penalità di 10 secondi in meno sul tempo finale. Vince la squadra che riesce a totalizzare il tempo maggiore.

NOMI, COSE, CITTA'... NATALIZIO!

Età: 11-14 anni

Numero di partecipanti: almeno due squadre.

Campo di gioco: una stanza.

Durata: 5 o 6 manche.

Occorrente: una penna e un foglio per ogni bambino.

Obiettivo del gioco: educare alla cooperazione.

Scopo del gioco: totalizzare il punteggio maggiore.

Svolgimento: è una classica sfida a nomi, cose città, includendo però delle categorie natalizie, come per esempio nomi, cose natalizie, città, personaggi del presepe, film natalizi, canzoni natalizie e così via.