



Giochi



IL GALEONE E LE SCIALUPPE

Età: 8-10/11-13

Materiali: una corda e una benda per squadra, gesso per tracciare il percorso, ostacoli di vario genere.

Svolgimento: la nave ha finito le scorte d'acqua. E' necessario quindi trovare velocemente un approdo per fare rifornimento. Per fare questo dobbiamo aiutare le nostre scialuppe a trovare la rotta corretta per evitare gli scogli e giungere a terra.

Disporre le squadre lungo il percorso tracciato a una certa distanza l'una dall'altra. Ogni squadra sarà composta da una nave e da una scialuppa. La scialuppa sarà rappresentata da un componente della squadra bendato mentre la nave sarà composta dal resto dei giocatori della stessa squadra uniti da una corda. La fune avrà un'estremità di due metri libera che servirà alla scialuppa per trainare la nave seguendo il percorso tracciato. I ragazzi che compongono la nave dovranno guidare, attraverso comandi vocali, la scialuppa bendata. Lungo il percorso ci saranno scogli rappresentati da ostacoli vari che dovranno essere evitati (nel caso, si possono stabilire punti di penalità, oppure costringere la squadra a ripartire dall'inizio). Tutto questo deve essere fatto tenendo tesa la corda che unisce la scialuppa.

Vince la squadra la cui nave raggiunge per prima il traguardo, avendo subito il minor numero di penalità.





IL SEMAFORO

Età: 6-7

Materiale: nessuno

Svolgimento: i bambini rappresentano tante macchine che devono tener conto delle regole della strada indette dal catechista. Quando quest'ultimo dice verde i bambini devono correre, quando dice arancione devono camminare a rallentatore e quando dice rosso devono fermarsi. Il catechista può aggiungere altri colori a suo piacimento, inventandosi nuove situazioni e difficoltà.

I CERCHI MUSICALI

Età: 6-7/8-10

Materiale: gesso, musica

Svolgimento: Si disegnano sul pavimento, con il gesso, alcuni cerchi di diverse dimensioni. Quando parte la musica tutti i concorrenti ballano fuori dai cerchi. Quando la musica si ferma, tutti devono entrare nei cerchi, senza avere i piedi fuori. Chi resta fuori viene eliminato. Ogni volta viene cancellato un cerchio. Vince chi riesce a entrare nell'ultimo cerchio.

SPEED DATE

Età: 11-13

Materiale: carta e penna

Svolgimento: prima di dare inizio al gioco il catechista passerà da tutti i ragazzi e raccoglierà le informazioni riguardo tre loro "caratteristiche" (es: colore preferito, film preferito, hobby). Successivamente i ragazzi verranno divisi in due squadre e si disporranno a coppie uno di fronte all'altro, dovranno porre le



Questa è la mia casa



tre domande sopracitate a ogni componente della squadra avversaria. Avranno a disposizione pochi minuti e il cambio delle coppie sarà annunciato dal catechista a voce o con un campanello. Finito il giro, in cui tutti i componenti di una squadra hanno conosciuto tutti quelli dell'altra squadra, partirà il quiz, il catechista farà delle domande ad esempio: " il suo piatto preferito sono le lasagne" e a turno i componenti di ogni squadra devono indovinare a chi si riferisce. Vince chi ha indovinato più persone e quindi si è aggiudicato più punti.

LA TOMBOLA DEGLI ANIMALI

Età: 6-7

Materiale: cartelle per la tombola con i disegni degli animali (si trovano già pronte su internet), sacchetto, disegni di animali.

Svolgimento: a ciascun bambino viene consegnata una cartella. Inizialmente il catechista e poi un bambino a turno deve estrarre un animale dal sacchetto e riprodurre il verso. Gli altri bambini devono riconoscere l'animale a cui appartiene il verso e segnarlo sulla cartella. Vince il bambino che fa tombola completando tutti gli animali.

SARABANDA

Età: 8-10

Materiale: musica

Svolgimento: i ragazzi verranno divisi in squadre. Il catechista farà partire la base/l'inizio di una canzone che i ragazzi dovranno indovinare. Si può essere creativi variando i modi di prenotazione per rispondere (sedersi su una sedia, suonare una campana, "premere" il pulsante rappresentato da un animatore con in testa un cappellino colorato ecc.)





RUBA LA MELODIA

Età: 8-10/11-13

Materiale: bandiera, musica

Svolgimento: I ragazzi verranno divisi in due squadre, ad ogni coppia di ragazzi viene assegnata una canzone (può essere anche un suono/un rumore) al posto di un numero. Quando il catechista farà partire la canzone i ragazzi corrispondenti dovranno correre e prendere la bandiera come il classico ruba bandiera.

NON SOLO PAROLE

Età: 8-10/11-13

Materiale: nessuno

Svolgimento: dividiamo i ragazzi in almeno due squadre. Facciamo schierare le squadre in linea ponendo una certa distanza tra un componente e l'altro, al via il catechista consegna al primo bambino un foglietto con una frase e il bambino dovrà trasmetterla al secondo senza parlare, quindi utilizzando il mimo; il secondo farà altrettanto con il terzo e così via fino ad arrivare all'ultimo che dirà al catechista cosa ha capito. Vince la squadra che riesce a trasmettere più messaggi in maniera esatta nel tempo stabilito dal gioco.

CHE STORIA!!

Età: 8-10

Materiale: nessuno

Svolgimento: Il catechista inizia a raccontare una storia improvvisata al momento, i bambini a turno dovranno continuarla legandola a quella precedente, aggiungendo sempre più particolari bizzarri e divertenti.



Questa è la mia casa



OLTRE IL MURO DEL SUONO

Età: 8-10/11-13

Materiale: telo

Svolgimento: i ragazzi vengono divisi in due squadre. Le squadre si disporranno una di fronte l'altra e giocheranno un turno per volta alternandosi. Ciascuna squadra sceglie due componenti a turno, uno si dispone dalla parte della propria squadra e l'altro dalla parte opposta dando le spalle alla squadra avversaria. I due saranno divisi da un telo che rappresenterà un muro per cui non potranno vedersi. Ad ogni turno il catechista sceglie una frase che uno dei due componenti della squadra che gioca il turno dovrà comunicare all'altro mentre la squadra avversaria farà confusione per confonderli. Ogni frase comunicata correttamente è un punto, vince la squadra che ha accumulato più punti.

CANTA TU!

Età: 8-10

Materiale: canzoni

Svolgimento: si può giocare a squadre o ciascun giocatore gioca come singolo. Il catechista ha preparato una serie di canzoni famose che sa che i ragazzi conoscono. A suo piacimento abbassa la musica e la squadra o il singolo deve continuare la canzone. Il catechista può variare facendo per esempio continuare una squadra dopo l'altra per testare la loro attenzione verso l'altra squadra.





CACCIA ALLA CANZONE

Età: 11-13

Materiale: i ragazzi dovranno munirsi dell'applicazione su smartphone per la lettura dei QR CODE

Svolgimento: il catechista avrà precedentemente preparato i QR CODE (<http://it.qr-code-generator.com/>) inserendoci delle basi musicali. I ragazzi dovranno cercare i vari codici nascosti in vari punti, nello spazio prescelto per l'attività ed indovinare il titolo e l'autore della canzone ascoltata.

CADA UNO EN SU CUADRADO – Ognuno nel suo quadrato

Età: tutte le età

Materiale: musica e gessetti

Svolgimento: divisi in squadre i bambini affronteranno una vera e propria gara di ballo. Le regole possono cambiare secondo la fascia d'età:

Per i bambini (6-10 anni) si propone di posizzionarli a coppie. Ciascuna coppia deve ballare rimanendo in un quadrato disegnato per terra dal catechista. Durante il gioco il catechista darà un segnale a suo piacimento, per esempio ogni 30 secondi e le coppie dovranno cambiare velocemente.

Per i ragazzi più grandi, il catechista tratterà sempre per terra, per ciascuna squadra, quadrati di diverse dimensioni uno dentro l'altro. L'intera squadra dovrà iniziare il gioco ballando dentro il quadrato più esterno. Al segnale del catechista dovrà via via passare ai quadrati più interni, progressivamente. Le squadre che sconfinano dal perimetro del quadrato indicato, vengono man mano eliminate.



Questa è la mia casa



DOPO DI ME

Età: 8-10

Materiale: nessuno

Svolgimento: i bambini verranno posizionati in cerchio. Ciascuno di loro dovrà scegliere un suono da emettere come ad esempio un verso di un animale magari legato anche ad un gesto. Il primo bambino dovrà dire il suo suono, il secondo dovrà ripetere quello del primo e poi aggiungere il suo, il terzo ripeterà prima i precedenti e poi anche lui aggiungerà il suo e così via. Quando si sbaglia si ricomincia da capo.

