VOLUME TRE

GIOCO

Offriamo di seguito una selezione di giochi scelti in funzione degli atteggiamenti e dei temi proposti in questo tempo liturgico.

Ad essa i catechisti potranno attingere per trovare idee per i tanti momenti di gioco in oratorio.

GIOCHI DI MOVIMENTO

DISEGNIAMO... INSIEME

Età: 8-12

Numero dei partecipanti: 10-15

Obiettivo del gioco: Collaborare verbalmente e aiutare il compagno

Scopo del gioco: Avvicinarsi il più possibile al disegno originale, ascoltando i consigli dei compagni

Svolgimento: I bambini sono divisi in due squadre dove viene scelto un disegnatore *(che si può cambiare ad ogni manche)* che si trova in piedi, di fronte ad un muro, con un foglio bianco di fronte, una matita e una gomma da cancellare. Dietro di lui si trova il resto della squadra che riceve dal catechista un foglio con un disegno che il disegnatore dovrà riprodurre senza vederlo ma seguendo i suggerimenti dei compagni. Il foglio passerà tra le mani dei compagni di squadra ogni 30 secondi (tale tempo sarà scandito con un segnale del catechista) e solo chi avrà il foglio in mano potrà suggerire cosa disegnare. Vince la squadra che si avvicina più fedelmente al disegno originale

EVVIVA L'ARITMETICA!

Età: 8-12 anni

Numero dei partecipanti: 12-20

Obiettivo del gioco: Collaborare per uno scopo comune

Scopo del gioco: trovare due bigliettini con sopra i numeri la cui somma equivale al numero detto dal catechista

Svolgimento: i bambini divisi in squadre sono in fila indiana davanti un campo ben delimitato nel quale sono sparsi tanti foglietti di carta con sopra dei numeri. Il catechista dirà ad alta voce un numero e i primi due della fila di ogni squadra dovranno entrare nel campo di gioco e trovare due numeri che sommati fanno il numero precedentemente detto dall'animatore. Si possono introdurre vari livelli di difficoltà a seconda dell'età e per variare durante il gioco: si possono usare anche la sottrazione, la divisione e la moltiplicazione.

Componi la parola

Età: 8-12 anni

Numero dei partecipanti: 12-20

Obiettivo del gioco: Collaborare per uno scopo comune

Scopo del gioco: Vince la squadra che compone prima una parola di senso compiuto

Svolgimento: Si distribuisce ad ogni bambino un cartoncino con scritta una lettera dell'alfabeto. I bambini verranno divisi in squadre e in un tempo dato dovranno formare una parola di senso compiuto. Si può diversificare il gioco in base alle età: si possono dare due lettere dell'alfabeto *(una per ogni lato del cartoncino)* o si può far dire al catechista la parola da comporre e vince chi lo compone prima *(consigliato per i più piccoli)*.

GIOCHI SENSORIALI

La scatola magica

Età: 8-10 anni

Numero dei partecipanti: 8-16

Obiettivo del gioco: Imparare a conoscere l'altro in maniera non convenzionale!

Scopo del gioco: Riconoscere l'altro prendendosi per mano in una scatola chiusa

Svolgimento: quattro alla volta i bambini mettono le loro mani in una scatola *(alla quale sono stati fatti quattro buchi lateralmente)*. I bambini dovranno quindi

cominciare a prendersi le mani e quando riconosceranno il loro compagno dalla mano diranno il suo nome. Quando avranno abbinato correttamente la mano al nome di tutti i bambini in gioco in quel momento si passerà al gruppetto successivo.

Ti ho sentito!

Età: 8-10 anni

Numero dei partecipanti: 8-15

Obiettivo del gioco: Imparare a conoscere la voce dell'altro

Scopo del gioco: Riconoscere quale bambino sta dicendo una frase specifica mentre gli altri dicono altre cose.

Svolgimento: i bambini verranno posti in cerchio e uno di loro alla volta sarà al centro. Quando verrà scelto il bambino al centro, gli si faranno chiudere gli occhi e si sceglierà un bambino del cerchio al quale verrà detta una frase da dire ad altra voce mentre gli altri saranno liberi di dire (e urlare!) qualsiasi altra frase (ma non quella!!). Al via il bambino al centro, al quale sarà comunicata la frase da "trovare", dovrà riconoscere nel frastuono qual è il bambino che sta dicendo quella frase. Si consigliano vari livelli di difficoltà, a seconda dell'età e per variare durante il gioco: il bambino al centro potrà avere o meno gli occhi chiusi, oppure potranno esserci uno o più bambini a dire la frase da indovinare, infine la frase potrà essere più o meno lunga o più o meno nota.

GIOCHI DI CONOSCENZA

Palla-nome

Età: 8-12 anni

Numero dei partecipanti: 12-20

Obiettivo del gioco: Imparare i nomi degli altri bambini

Scopo del gioco: Scappare quando la palla è in aria per non farsi colpire, o se si viene chiamati, prendere la palla il prima possibile e colpire il bambino più vicino

Svolgimento: il catechista ha in mano una palla *(morbida!)* e la lancia in alto gridando il nome di un bambino. Nel momento in cui la lancia in alto tutti scappano e si fermano immobili nel momento in cui il bambino chiamato ferma

la palla tra le mani. A questo punto, il bambino con la palla in mano potrà fare 3 passi verso il compagno più vicino e colpirlo. Se lo colpisce toccherà a lui a lanciare in alto palla e a chiamare un altro bambino, altrimenti toccherà al bambino che non è stato colpito *(o che ha bloccato la palla tra le mani)*. Il catechista dovrà fare in modo che tutti i bambini vengano chiamati *(magari suggerendo a quelli più indecisi!)*

Animali della foresta

Età: 6-8 anni

Numero di Partecipanti: 6-20

Obiettivo del gioco: Rompere il ghiaccio nella conoscenza degli altri bambini

Scopo del gioco: Riconoscere il verso dell'animale e trovare i bambini a cui è stato assegnato il proprio animale

Svolgimento: A ogni bambino verrà assegnato un animale della foresta senza che gli altri sappiano qual è. I bambini, in cerchio, inizieranno, al segnale del catechista, a fare il verso dell'animale assegnatogli e dovranno trovare gli animali dello stesso tipo. Il gioco si può effettuare con vari livelli di difficoltà: dapprima a occhi aperti, facendo eseguire ai bambini il verso e le movenze dell'animale, poi solo il verso e infine a occhi chiusi.

Memory...umano

Età: 8-14 anni

Numero di Partecipanti: 6-12

Obiettivo del Gioco: Riconoscere nell'altro anche i particolari più dettagliati

Scopo del gioco: Indovinare quali oggetti sono stati scambiati indosso ai bambini

Svolgimento: Uno alla volta un bambino verrà scelto dal catechista e visualizzerà e memorizzerà bene i particolari degli altri bambini e poi verrà fatto uscire dalla stanza *(in compagnia di un catechista)*. Al suo rientro i bambini avranno cambiato un numero stabilito *(che aumenta a seconda dell'età)* di oggetti che indossavano. Il bambino che era uscito dovrà indovinare quanti e quali sono. Si consiglia per i bambini più piccoli di fornire loro oggetti particolari e vistosi come occhialoni e cappelli colorati, di aiutarli nello scambio degli oggetti facendo a rotazione in modo che tutti possano indossarli.
Per i grandi invece si possono sfruttare i loro oggetti: borse, cappelli, occhiali, etc etc.

A ME PIACE...

Età: 11-14

Obiettivo del gioco: Imparare a conoscere l'altro anche dai suoi gusti personali

Scopo del gioco: Riconoscere chi ha scritto il foglio con l'elenco delle cose che gli piace

Svolgimento: Ai ragazzi verrà dato un foglio da compilare scrivendo le cose che gli piacciono *(cibo, colori, etc etc)*. I ragazzi si disporranno poi sparsi per la stanza. Il catechista poi raccoglierà i fogli, li mischierà e uno alla volta li leggerà senza dire il nome di chi lo ha scritto. I ragazzi dovranno indovinare chi lo ha scritto e dovranno formare un cerchio velocemente e muovendosi in modo abbastanza autonomo intorno alla persona che secondo loro è l'autore del foglio *(che nel frattempo rimarrà al suo posto)*, poi il catechista svelerà il nome.