Giochi per ogni tempo

Momento ricreativo per eccellenza, il gioco costituisce un elemento irrinunciabile per un riuscito Mese di Maggio.

Di seguito riportiamo due "classici" momenti di gioco propri del Mese di Maggio.

Olimpiadi Oratoriane

Le Olimpiadi Oratoriane verranno svolte all'interno del nostro oratorio in forma di gioco più che di competizione sportiva ed a squadre!!!

Il personaggio guida dei giochi olimpici sarà "Olimpionick", un animatore vestito da atleta che sarà il punto di riferimento per tutta la manifestazione.

Prima di affrontare i giochi è necessario sottolineare la preparazione di alcuni elementi fondamentali per la manifestazione:

- La corona di alloro
- Le medaglie
- La bandiera olimpica
- Il giuramento olimpico
- Il fuoco olimpico

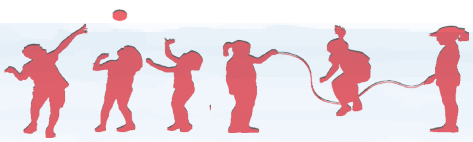
La corona di alloro

I vincitori delle olimpiadi, secondo le antiche usanze greche, indossavano una corona di alloro. Nel caso fosse difficile da reperire si possono adoperare delle foglie normalissime che si mettono insieme con minuscoli bastoncini. Preparare una corona di alloro per ogni categoria.

Il giuramento olimpico

All'inaugurazione dei giochi olimpici un atleta, oppure il più piccolo e il più grande della manifestazione, in nome di tutti gli altri, presta il giuramento olimpico. Con una mano prende la bandiera olimpica, alza l'altra e giura solennemente con il testo seguente:

> *In nome di tutti i partecipanti alla n.X edizione dei giochi olimpici oratoriani di ……. Giuro che rispetteremo e seguiremo le regole olimpiche Nel vero spirito degli atleti Comportandoci con la massima correttezza in onore dei nostri compagni delle nostre*



squadre e soprattutto in onore dello sport.

Ricopiare il giuramento su un cartoncino color ocra e bruciarne i bordi in modo che renda l'idea della pergamena.

Il fuoco olimpico

All'inizio dei giochi olimpici si accende il fuoco olimpico che arde finché sarà spento solennemente al termine dei giochi. Per accendere il fuoco olimpico un membro di ogni squadra riceve una "palla di fuoco". Per costruirle servono: un foglio di giornale Scotch, almeno 4 strisce di carta crespa di diversi colori, di circa 1,20 m. di lunghezza e di 4 cm. di larghezza e uno scampolo quadrato di stoffa con il lato lungo circa 25 cm.

Mettere la stoffa sul tavolo, stropicciare il foglio di giornale in modo da formare una palla, per una maggiore tenuta chiuderlo con lo scotch. Attaccare le strisce di carta crespa sulla stoffa in modo da formare un asterisco e mettere la palla di giornale al centro. Infilare la mano sotto la stoffa e afferrare la palla di giornale dal di sotto. Il tutto si gira, così la palla di stoffa rimane in alto e legarla salda- mente con la corda. La palla di fuoco è pronta. Quando si deve lanciare prender- la per i fili di corda che rimangono e farla roteare sopra la testa.

Divisione delle squadre

Per la divisione delle squadre occorre preparare un tot di cartoncini colorati rappresentanti le bandiere dei paesi partecipanti ai giochi olimpici. Le bandierine devono essere di circa 15 cm per 7 cm. e dietro devono avere una piccola spilla da balia per attaccarla alla maglia. Vengono consegnate al cerchio iniziale dai capi squadra e subito dopo ogni bambino si dispone nella postazione della propria squadra che sarà visibile grazie ad una bandiera più grande. I paesi partecipanti sono:

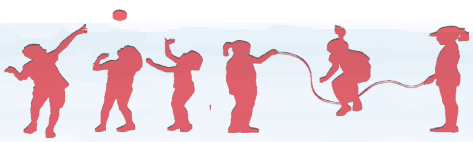
Cina, Italia, USA, Australia e Tanzania.

Preparare circa 30 cartoncini bandiera per squadra.

Le prove

Le squadre giocheranno contemporaneamente in tutte le prove che sono le seguenti:

- Staffetta con il palloncino
- Tiro con l'arco
- Lancio del giavellotto
- Palo!



Tiro con la pistola La Maratona

Staffetta con palloncino

Il componente della squadra girerà intorno a un punto prestabilito tenendo in mano un vassoio e cercando di trasportare un palloncino con questo. Dopo aver girato intorno al palo della propria squadra torna al punto di partenza e consegna il vassoio al bambino successivo.

Tiro con l'arco

In questo gioco ci sarà Olimpionick che lancerà un pallone in aria. Un partecipante per ogni squadra deve cercare di colpire questo pallone con una palla da tennis. L'arbitro assegnerà il punto a chi colpisce il pallone. I bambini raccolgono la loro palla e corrono a portarla al componente della squadra dopo di loro. Vince chi colpisce la palla più volte.

Lancio del giavollotto

Le squadre si sistemano sempre in fila tipo staffetta in ordine di altezza. Il primo della squadra riceve un frisbee e deve lanciarlo cercando di superare i limiti segnati sul pavimento con del nastro isolante. Un animatore per ogni squadra segnerà la distanza effettuata e la migliore riceve un punto.

Palo!

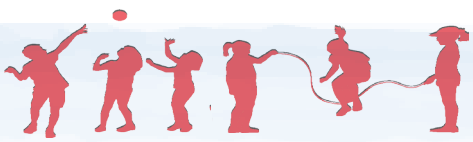
Davanti le file delle squadre bisogna preparare cinque postazioni costituite da un palo (utilizzare un secchio) con sopra un barattolo. Il primo della fila colpendo un pallone da calcio deve cercare di colpire il secchio e far cadere il barattolo. Vince la squadra che più volte fa cadere il barattolo.

Tiro con la pistola

Davanti ogni squadra viene disposto un tavolo con venti bicchieri. Sotto i bicchieri è segnato con un pennarello indelebile un punteggio da 0 a 10. I bicchieri si mettono uno vicino all'altro sul tavolo. Ogni tiratore ha a disposizione circa 30 secondi per colpire più bicchieri possibili. Poi si fa la somma dei numeri scritti sui bicchieri caduti e si passa la pistola al tiratore successivo.

Maratona

La Maratona si svolge tipo la staffetta dell'ubriaco. I giocatori di ogni squadra si dispongono in fila. I più prestanti fisicamente devono stare all'inizio della fila. Il primo parte, deve girare intorno al suo animatore posto davanti alla fila a circa 10 m. da lui, torna indietro, tende la mano a quello posto in fila dietro di lui e riparte facendo lo stesso giro,



tornano indietro danno la mano al terzo e così via fin- ché tutta la squadra non ha compiuto il giro. L'importante è che i giocatori non si lascino mai la mano. Vince la squadra che per prima termina il percorso.

Premiazione

Per ogni gioco effettuato viene decretato il migliore indifferentemente dalla squadra di appartenenza e gli viene consegnata la corona di alloro, almeno un'eccellenza per ogni disciplina. Oltre alle medaglie d'oro, argento e bronzo, per accontentare tutte le squadre, verranno assegnate anche alla quarta classificata la medaglia di legno (fatta semplicemente con il cartoncino marrone chiaro) e all'ultima la medaglia di biscotto (fatta o legando un biscotto al nastro per pacchi oppure utilizzando un cartoncino più leggero). Dopo la premiazione viene spento il fuoco olimpico.

Gioco dell'oca... Mariano

Il gioco si svolge come il classico gioco dell'oca. La differenza sta nel contenuto perché le caselle raccontano il brano del Vangelo di Luca 24, 13-25, ovvero il percorso dei Discepoli di Emmaus. Sarà l'occasione per soffermarsi sulle parti del vangelo più importanti e condividere i propri pensieri sulla narrazione.

Realizzazione: disegnare su di un lenzuolo, utilizzando delle bombolette spray, il percorso illustrato nell'allegato. In alternativa, se si gioca all'aperto, si può disegnare il tracciato con un gessetto; volendo, il contenuto delle caselle colorate può essere scritto su un foglio che viene poi inserito a terra nella rispettiva casella.

Regole: si usa un solo dado, possibilmente molto grande (realizzato per es. con una palla di gommapiuma tagliata a dado) i ragazzi si dividono in squadre; un ragazzo per squadra fa la pedina (al cambio entra un altro ragazzo) nella casella "collaborazione" la pedina decide due compagni di squadra da scambiare con i ragazzi della squadra più vicina. Nelle caselle che raccontano parti del Vangelo ci si sofferma a discutere insieme al catechista.