



GIOCO ORA CORRI... Sì, ma le scarpe??!

Tipologia: gioco a stand

Target: dai sei anni in su

Squadre: massimo sei. Ogni squadra dovrà avere un numero massimo di una dozzina di giocatori. Se i partecipanti fossero in numero maggiore si potranno prevedere alcuni stand supplementari, nei quali non saranno dati elementi della scarpa, ma serviranno semplicemente per intrattenere i ragazzi, chiedendo loro di cantare una canzone, fare un bans, ecc.

Animatori necessari: uno per ciascuna prova e due animatori che rimangano nel punto base del gioco.

Scopo del gioco: creare una scarpa prima che lo abbiano fatto le squadre avversarie

Svolgimento: in una prima fase le squadre dovranno sostenere le prove degli stand per ottenere gli elementi che compongono la scarpa (punta, stringhe, suola, lato, logo, linguetta).

Terminate le prove e ottenute le parti di scarpa la squadra dovrà personalizzare la scarpa e consegnarla a chi conduce il gioco.

Materiale necessario: quello indicato per ogni prova; i pezzi della scarpa per ciascuna squadra (suola, stringhe, lato, linguetta, punta, logo). A questi link è possibile ottenere un cartamodello utile da riprodurre su cartoncino <https://www.wikihow.it/Fare-le-Scarpe> <https://it.paperblog.com/scarpette-di-carta-1556677/>.

Una volta ottenuti tutti i pezzi della scarpa la squadra tornerà al punto base per costruirla e personalizzarla, in modo particolare creando il proprio logo. Una volta costruita la scarpa verrà consegnata a chi dirige il gioco. A giudizio di quest'ultimo la scarpa sarà accettata se integra e adeguatamente personalizzata. Quando tutte le scarpe saranno consegnate si procederà con la proclamazione della classifica.

Le scarpe potranno essere usate per introdurre al momento di preghiera durante la Festa dell'oratorio: si posizioneranno molte impronte di cartoncino a creare un percorso verso la croce sopra le quali saranno messe le scarpe realizzate, partendo dalla prima classificata, posta sull'impronta più distante dalla croce. Durante la riflessione si concentrerà l'attenzione dei partecipanti sul fatto che la meta non è ancora stata raggiunta, ma che quel giorno coincide con l'inizio di un cammino che durerà tutto l'anno.

L'allestimento della preghiera potrà quindi essere posto nella cappella dell'oratorio come ambientazione permanente.

Stand:

THE FLOOR IS LAVA – la suola

Scopo: arrivare alla fine del percorso senza mettere mai i piedi a terra.

Materiali: il necessario per creare un percorso: coni, cinesini, sedie, ecc.

Svolgimento: il primo componente dovrà compiere il percorso e quando sarà arrivato alla fine potrà partire un altro. Se durante il percorso si mettono i piedi per terra il concorrente dovrà ricominciare il percorso.

ALLACCIARE LE SCARPE – le stringhe

Scopo: allacciare le scarpe nel minor tempo possibile

Materiali: nessuno se non le scarpe stringate dei concorrenti. Se qualche concorrente non ha le scarpe con le stringhe dovrà ricevere una scarpa da un altro componente della squadra.

Svolgimento: l'animatore dirà a ciascun componente la modalità con la quale dovrà allacciare le stringhe di una scarpa (bendato, senza usare il pollice, dietro la schiena, ecc.). La squadra sceglierà il primo componente che proverà ad allacciare le stringhe, appena costui avrà portato a termine la richiesta potrà iniziare il secondo fino a che tutti i componenti avranno riallacciato le scarpe.

NON PERDERE IL FILO – il lato

Scopo: completare nel minor tempo possibile tutti gli schemi e realizzarne fisicamente uno

Materiali: schemi del gioco enigmistico "unisci i puntini", matite, spago.

Svolgimento: la squadra dovrà completare nel minor tempo possibile tutti gli schemi. Una volta completati potrà scegliere quale rappresentare: i componenti dovranno sdraiarsi sul terreno di gioco come fossero i puntini e uno di loro dovrà far passare lo spago in modo da realizzare lo stesso disegno dello schema, come se fosse la decorazione del lato della scarpa.

TRAVERSINA – la punta

Scopo: colpire più volte possibile la traversa della porta con il pallone, colpendolo solo con la punta del piede.

Materiali: porta, pallone

Svolgimento: ogni componente della squadra avrà a disposizione tre tiri consecutivi per colpire il pallone con la punta fino a toccare la traversa della porta. Quando tutti avranno tirato la squadra dovrà aver toccato la porta almeno per i due terzi dei tiri. In caso contrario dovrà ripetere tutto nuovamente.

IMPRONTE E TRACCE – la linguetta

Scopo: appaiare nel minor tempo possibile tutte le coppie di scarpe

Materiali: tessere del memory realizzate su cartoncino rappresentanti coppie di impronte di scarpe di diversa forma e dimensione

Svolgimento: la squadra potrà visionare per 30 secondi le tessere con disegnate le impronte di scarpe. Quando le tessere saranno rigirate ogni componente, a turno, potrà indicare una coppia. Se questa è corretta la squadra potrà proseguire indicando una nuova coppia. Quando la squadra avrà commesso tre errori il gioco dovrà incominciare nuovamente con tutte le tessere del memory disposte per essere indovinate.

DI CHE MARCHIO SEI? – il logo

Scopo: riconoscere nel minor tempo possibile tutti i loghi che hanno caratterizzato l'oratorio estivo e l'anno pastorale degli anni passati, indicando per ogni logo l'anno di riferimento e lo slogan corrispondente.

Materiali: immagini dei loghi

Svolgimento: mostrare di volta in volta un logo e chiedere alla squadra di indicare anno e slogan corrispondente. Se la squadra avrà risposto in modo erroneo oppure saranno passati più di dieci secondi bisognerà incominciare dal primo.

Al termine di questa prova la squadra riceverà un cartoncino bianco sul quale dovrà riprodurre il logo Ora corri dell'anno pastorale 2019-20 durante la fase di personalizzazione.



Fondazione Oratori Milanesi

Via Sant'Antonio, 5 – 20122 Milano

Tel. 0258391356 (ore 9-13); e-mail: ragazzi@diocesi.milano.it

www.chiesadimilano.it/pgfom

Facebook: www.facebook.com/pgfom

Instagram: [fondazioneoratorimilanesi](https://www.instagram.com/fondazioneoratorimilanesi)

Telegram: <https://t.me/pgfom> (Fondazione Oratori Milanesi)

