

**Animazione del tempo di Quaresima in oratorio 2013**  
**Credici! È l'Incontro che ti cambia la vita**



## **Giocaci!**

**Giochi in oratorio  
per le domeniche o altre occasioni**

Anche nel tempo di Quaresima in oratorio si gioca! Non potrebbe essere altrimenti. Ogni momento è opportuno per organizzare un gioco che possa mettere i ragazzi in movimento. E allora non dimentichiamoci di organizzare – oltre alle attività più propriamente «quaresimali» - anche il gioco. Perché un oratorio dove non si gioca insieme perde molto della sua «credibilità» e della sua «bella testimonianza».

*Questi giochi saranno a disposizione e da consultare anche sulla App JUMP!, pensata per gli animatori dallo smartphone «facile»! Si può scaricare la App dal Google play store cliccando sulla ricerca «Fondazione Oratori Milanesi» (solo per il sistema android).*



La schermata della App JUMP!  
per smartphone con sistema android

## **I SETTIMANA DI QUARESIMA: VIENI E SEGUIMI**

**Trailer:** prima di iniziare il gioco un animatore andrà in giro per tutto l'oratorio con un megafono e continuerà a ripetere frasi tipo "Chi mi ama mi segua", "seguitemi, grandi caramelle e offerte per tutti", "venghino signori venghino", ecc....

**Tipologia:** gioco a squadre (con possibilità di più manches)

**Numero partecipanti:** illimitato, a seconda dello spazio a disposizione

**Numero squadre:** 2 o più (8-10 componenti max per squadra)

**Target:** elementari o medie

**Luogo:** salone o campo

**Materiale occorrente:** ostacoli vari (sedie, birilli, panchine, ecc...) per il percorso, pallone

**Scopo del gioco:** finire il percorso con tutti i componenti della squadra prima delle altre squadre

**Svolgimento:** ogni squadra è posizionata in fila indiana davanti al percorso, al via dell'animatore il primo componente della squadra eseguirà il percorso prestabilito fino in fondo dove troverà un pallone che dovrà colpire come meglio crede per farlo entrare nello spazio tra due birilli. Se riuscirà a fare tutto questo potrà ritornare al via, in caso contrario dovrà ripetere l'intero percorso dall'inizio. Nuovamente al via, nel caso di percorso eseguito correttamente, il secondo componente della squadra metterà le mani sulle spalle del giocatore che ha appena finito il percorso e che si disporrà di spalle. Il percorso dovrà essere ripetuto da entrambi con le stesse regole e sempre attaccati. Alla fine del percorso i due torneranno al via a prendere un terzo componente della squadra e così via fino ad esaurire tutta la squadra.

## **II SETTIMANA DI QUARESIMA IL CONTO TORNA O NON TORNA?**

**Trailer:** a catechismo, durante la settimana, nelle squadre della società sportiva, ecc, l'animatore/educatore/allenatore darà dei punti presenza/punti risposte corrette, ecc.

**Tipologia:** gioco a squadre

**Numero partecipanti:** illimitato

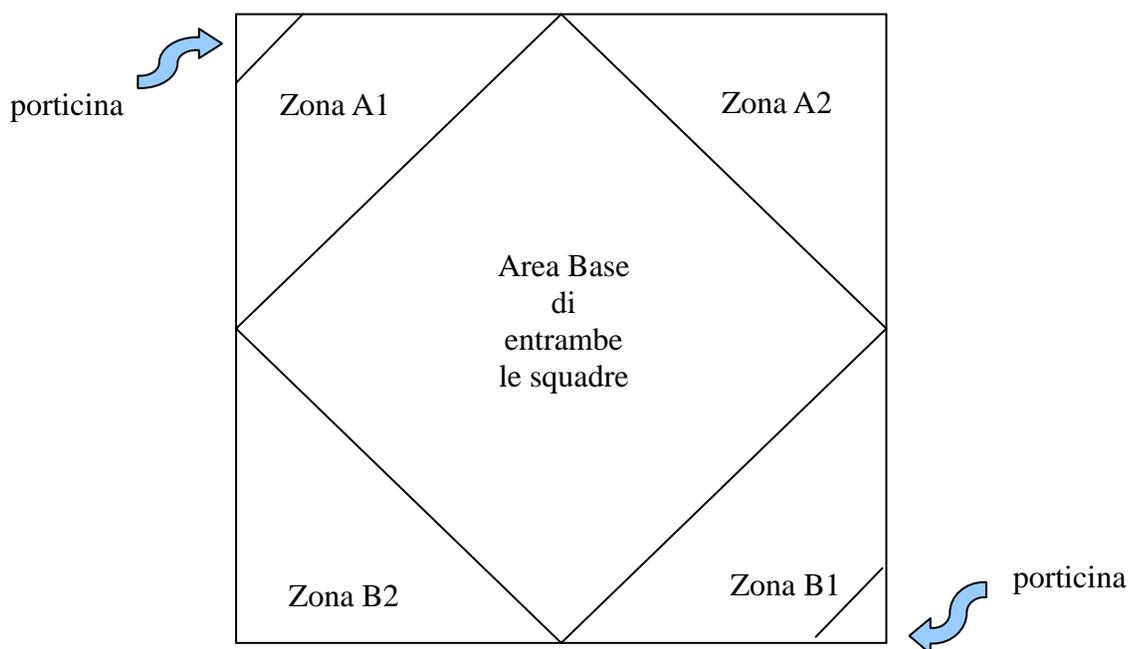
**Numero squadre:** 2

**Target:** elementari e/o medie

**Luogo:** salone o campo

**Materiale occorrente:** due scatoloni, due palloni, due porticine da calcio, foglietti di carta/cartoncino, nastro e/o birilli e/o qualsiasi altro oggetto utile a delimitare il campo di gioco descritto qua sotto:

## Campo di gioco



**Scopo del gioco:** Fare esattamente il punteggio indicato dagli animatori all'inizio della manche nel tempo prestabilito.

**Svolgimento:** prima del via ogni giocatore mette in comune con la propria squadra tutti i punteggi ottenuti durante la settimana. Tutte e due le squadre si disporranno nel rombo delineato nel mezzo del campo di gioco. Al centro di questo rombo ci sono due scatoloni, uno per squadra che conterranno i vari foglietti recuperati dai giocatori. All'inizio di ogni manche gli animatori indicheranno il punteggio da ottenere (esempio: 100) e il tempo a disposizione. Al via un giocatore per volta per ogni squadra andrà nella propria zona "1", nel dettaglio il giocatore della squadra A andrà al limite della zona A1 e il giocatore della squadra B andrà al limite della zona B1. Qui vi sarà un pallone che bisogna calciare (o lanciare) verso la porticina in fondo al campo. Il giocatore che farà goal potrà trasferirsi nella zona "2" (squadra A verso zona A2, squadra B verso zona B2). Il giocatore che non farà goal tornerà indietro e potrà riprovare solo dopo tutti gli altri suoi compagni di squadra. In ogni caso partirà un nuovo giocatore verso la zona "1" per provare a fare goal. Chi riuscirà a passare nella zona "2" troverà, per terra, sparpagliati per tutta la zona dei foglietti di carta/cartoncino con riportato, nella parte verso il pavimento una cifra positiva o negativa. Il giocatore dovrà raccogliere uno di questi foglietti e, una volta raccolto, non potrà essere rimesso a terra o cambiato, dovrà essere portato verso l'area di partenza e il giocatore, su consiglio della squadra dovrà decidere se imbucarlo nello scatolone della propria squadra o nello scatolone della squadra avversaria. Una volta inserito il foglietto nello scatolone questo non può essere estratto. Vince la manche chi, alla fine del tempo si avvicinerà di più (in difetto o in eccesso vale allo stesso modo) alla cifra indicata in partenza.

**Evoluzione PRO (2.0):** togliere il vincolo dell'impossibilità di estrarre i foglietti dal proprio scatolone. Lo si potrà fare, magari per un tempo limitato e/o a un preciso segnale degli animatori.

**Suggerimento:** non è fatto divieto di poter guardare i foglietti nel proprio scatolone, prenderli in mano senza farli uscire dallo stesso, e non è altresì vietato costituire un gruppettino di giocatori che, a turno o meno tengano il conteggio aggiornato dei punti nello scatolone.

### III SETTIMANA DI QUARESIMA IL FORZIERE INCATENATO

**Trailer:** In oratorio, ben visibile, vi sarà per tutta la settimana un forziere/una scatola pregiata con un lucchetto e una frase su un foglio con su scritto "... chi troverà la chiave?..."

**Tipologia:** gioco a squadre

**Numero partecipanti:** illimitato

**Numero squadre:** 2

**Target:** elementari e medie

**Luogo:** salone

**Materiale occorrente:** un bel mucchio di chiavi fasulle, una chiave corretta, lucchetto, forziere, fogli, domande (almeno una ventina) già preparate su Abramo.

**Scopo del gioco:** Riuscire a trovare la chiave giusta per aprire il forziere.

**Svolgimento:** al via il forziere sarà sopra un tavolo bene in mostra con davanti il mucchio di chiavi tra le quali ci sarà l'unica capace di aprire il lucchetto. A turno ogni squadra risponderà a una domanda, ogni risposta corretta dà diritto a scegliere una chiave dal mucchio delle chiavi. Alla fine delle 10 domande per ogni squadra, sempre a turno ogni squadra proverà una chiave alla volta. Vince chi riuscirà ad aprire il forziere.

### IV SETTIMANA DI QUARESIMA LE PAROLE ILLUMINANTI

**Trailer:** durante la settimana si invitano i ragazzi ad annotare tutte le luci, naturali e non che si incontrano ogni giorno durante la vita quotidiana. Valgono sia le disposizioni territoriali (il lampione in piazza, ecc...) che la tipologia (il sole, la lampadina, ecc...)

**Tipologia:** gioco a squadre

**Numero partecipanti:** illimitato, a seconda dello spazio a disposizione

**Numero squadre:** 2

**Target:** elementari e medie

**Luogo:** campo o grande salone

**Materiale occorrente:** fogli di carta, diversi fogli A4 (su ognuno deve essere disegnata una lettera dell'alfabeto diversa, è indispensabile fare più volte l'alfabeto completo e raddoppiare quelle più utilizzate, caratterizzando le lettere per ognuna delle due squadre con colori diversi), due scatoloni

**Scopo del gioco:** raccogliere più "luci" possibili

**Svolgimento:** prima dell'inizio, ogni giocatore elenca alla squadra (all'animatore o ad un caposquadra) tutti i tipi di luci che conosce e che ha individuato. Ogni "luce" individuata deve essere unica e non può ripetersi. Una squadra si disporrà una su un lato del campo e l'altra sul quello opposto. Su due vertici opposti sono disposti gli scatoloni con all'interno le lettere. Gli scatoloni sono messi in modo tale che lo scatolone di una squadra sia posto nel lato opposto alla base di partenza. Al via ogni giocatore partirà dalla propria base, si dirigerà verso lo scatolone della propria squadra, prenderà una e una sola lettera e la riporterà alla base. Una volta presso la base, uno o più giocatori (si lascia la scelta alla strategia della squadra) rimarranno a comporre delle parole con le lettere raccolte. Ogni parola creata deve essere segnalata all'animatore che ne prenderà nota per il punteggio.

Ogni lettera utilizzata e parola creata infatti, generano nuove “luci” in questo modo: parola formata da due lettere = 3 “luci” (1+2), parola formata da 3 lettere = 6 “luci” (1+2+3), parola formata da 4 lettere = 10 “luci” (1+2+3+4) e così via. Vince, la squadra che, alla fine del tempo avrà ottenuto più “luci”.

## V SETTIMANA DI QUARESIMA IL SERPENTE FIDUCIOSO

**Trailer:** ogni ragazzo viene invitato, durante la settimana, a pensare (e poi raccontare) una vicenda di amicizia che l'ha colpito, che si ricorda, che ha visto al cinema, in tv, ecc...

**Tipologia:** gioco a squadre

**Numero partecipanti:** squadre di massimo 10-12 giocatori

**Numero squadre:** almeno 2

**Target:** elementari e medie

**Luogo:** campo grande

**Materiale occorrente:** bende per gli occhi in numero uguale al totale dei partecipanti diminuito del numero delle squadre, birilli

**Scopo del gioco:** fare il percorso con tutta la squadra o, in alternativa, alla fine del tempo, avere il serpentone più lungo

**Svolgimento:** ogni membro della squadra viene bendato, tranne il caposquadra che sarà l'unico che può vedere liberamente. Ogni squadra parte da un angolo del campo delimitato con un birillo (oltre le 4 squadre è possibile far partire più squadre dallo stesso angolo). Al via il caposquadra partirà e si dirigerà verso l'angolo opposto del campo dove ci sarà un altro birillo, lo aggirerà e tornerà indietro verso la base. Girando attorno al birillo il caposquadra chiederà al secondo membro della squadra di attaccarsi con le mani sulle proprie spalle. I due rifaranno lo stesso percorso e andranno poi ad accodare il terzo componente e così via. Se il serpentone si spezza (entrambe le mani si staccano dalle spalle di chi precede) la squadra dovrà ricominciare totalmente da capo (dovrà ripartire il caposquadra e via dicendo). Nel frattempo è possibile ostacolare le squadre avversarie andando a toccare (sarà il caposquadra a farlo) un componente del serpentone avversario. Se ciò avverrà il serpentone colpito perderà tutti gli elementi dall'elemento toccato fino alla coda. Vince chi riuscirà a far fare tutto il percorso al serpentone di tutti i componenti oppure, a tempo scaduto vincerà il serpentone più lungo.

