

## Animazione del tempo di Quaresima in oratorio 2014 Una vita da spendere



### Gioco: passaparola!

*Questo gioco è proposto per completare un eventuale momento di giornata speciale in oratorio o di ritiro con i ragazzi durante il tempo di Quaresima.*

**ETÀ:** tutti.

**LUOGO:** chiuso o aperto.

**N. DI GIOCATORI:** almeno quattro, l'importante è che ci siano due squadre di uguali dimensioni.

**MATERIALE:** strisce di carta con descrizione sintetica di un oggetto tagliata a ogni singola parola (Es. Lo|si|usa|per|togliere|l'|acqua|dopo|aver|fatto|bollire|gli|spagnetti| → scolapasta), tanti oggetti o fotografie di oggetti.

**SCOPO:** Completare più frasi e indovinare più oggetti.

**REGOLE:** Sul campo di gioco, in un punto determinato, posizionare tutti gli oggetti o le loro foto in modo che siano bene visibili. Ad ogni turno di gioco una squadra sarà in difesa e l'altra in attacco. All'inizio di ogni turno la squadra che è in difesa si posizionerà in cerchio intorno agli oggetti guardando verso l'interno del cerchio, mentre la squadra in attacco si metterà in disparte con un animatore che consegnerà ai partecipanti le strisce di carta e li metterà in fila perché correndo uno alla volta con il biglietto in mano possano in ordine completare la frase intera. Occorre scegliere anche un ultimo giocatore che correrà senza bigliettino, ma che dovrà indovinare l'oggetto descritto dai suoi compagni. Non tutti i bambini della squadra avranno un foglietto, quindi bisogna fare in modo che in ogni turno di attacco ci sia un ricambio di corridori. Dopo la distribuzione dei bigliettini e la decisione dell'ordine di corsa, tutta la squadra in attacco (anche chi non ha il foglietto) si dovrà disporre nel cerchio in modo che si alternino un giocatore in difesa e uno in attacco (anche loro rivolti verso il centro del cerchio, dove ci sono gli oggetti). Quindi ogni giocatore in attacco dovranno andare a posizionarsi tra due giocatori in difesa. Al via dell'animatore, il primo giocatore scelto con il bigliettino inizia a correre in senso antiorario fuori dal cerchio (la squadra in difesa non deve sapere chi siano i giocatori con i bigliettini), il giocatore in difesa che lo precede (quindi alla sinistra del giocatore in attacco che corre) dovrà anche lui correre nella stessa direzione (o direzione opposta a discrezione degli animatori). Vince la sfida chi dei due torna per primo al suo posto, se il primo ad arrivare è il giocatore con il bigliettino, esso potrà aprirlo e leggerlo ad alta voce, viceversa l'animatore sequestrerà il bigliettino senza farlo leggere a nessuno. Si continua così fino alla fine della frase, il giocatore che sa di avere l'ultimo bigliettino dovrà urlare "ultimo" mentre inizia a correre. Una volta finita la fase di componimento della frase, il giocatore designato per indovinare l'oggetto dovrà iniziare a correre come tutti gli altri giocatori, così anche il suo avversario a sinistra, però a questo punto non vince chi torna per primo al posto, ma chi rientrando nel cerchio dal proprio posto riuscirà a prendere per primo l'oggetto corretto descritto dalla frase. Il punteggio sarà dato in base al numero di pezzi di frase portati in salvo e urlati, ossia saranno a disposizione 100 punti da distribuire a ogni bigliettino (Es. 10 pezzi di frase = 10 punti a bigliettino portato in salvo) e 50 punti per chi riesce ad aggiudicarsi per primo l'oggetto al centro del cerchio. A ogni fine frase la squadra che giocava in attacco andrà a giocare in difesa e viceversa.