

## Animazione del tempo di Quaresima in oratorio 2014



### Gioco: DEFENDER!

*Questo gioco è pensato per la IV domenica di Quaresima o la quarta settimana dal 30 marzo al 5 aprile 2014 in cui il tema è «Paga di persona» (cfr. file itinerario e preghiera della domenica).*

**ETÀ:** tutti.

**LUOGO:** chiuso o aperto (sul campo da pallavolo o riproducendolo).

**N. DI GIOCATORI:** almeno quattro.

**MATERIALE:** 2 o più palloni leggeri, 6 fiori grandi per squadra (almeno quanto un A4 stampati e incollati su del cartone un po' pesante stando attenti a ritagliare solo forme arrotondate).

**SCOPO:** difendere gli attaccanti.

**REGOLE:** dividere i giocatori in due squadre. Posizionare le due squadre sul campo di pallavolo, nella zona più grande del campo, che chiameremo zona di attacco (al contrario rispetto alla pallavolo), in modo da lasciare libere le due zone dei tre metri. All'inizio del gioco in entrambe le squadre, tutti svolgono il ruolo di attaccante. Al via dell'animatore i giocatori che si trovano nella zona di attacco (ossia dove sono stati posizionati non sotto la rete) devono colpire con i palloni gli attaccanti avversari che si trovano nella stessa zona nell'altra metà campo, stando attenti a non entrare dentro l'area dei tre metri che è riservata solo ai difensori. Quando un attaccante viene colpito diventa definitivamente un difensore e il suo scopo è, stando nell'area dei tre metri, parare i tiri degli attaccanti avversari evitando che i suoi compagni vengano presi. Inoltre i difensori avranno a disposizione sei fiori da lanciare nel campo avversario che una volta a terra saranno come delle mine che eliminano chi le calpesta. Un fiore, una volta calpestato, tornerà ai difensori della squadra avversaria che potranno rilanciarlo. Un attaccante è preso sempre se una palla, prima di fare almeno un rimbalzo, lo tocca e/o quando si trova a calpestare un fiore: questi sono gli unici due modi in cui si diventa difensori. Vince la squadra che riesce a eliminare tutti gli attaccanti o la squadra che alla fine del tempo ha a disposizione più attaccanti.

Variante 1: far tenere i difensori per mano.

Variante 2: un difensore che prende la palla al volo, torna a essere attaccante.