

Animazione del tempo di Quaresima in oratorio Una vita da spendere... A TUTTO CAMPO!



Gioco per la V settimana di Quaresima SVELATI!

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

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

Numero squadre: 2

Target: elementari o medie.

Luogo: Salone o campo.

Materiale occorrente: Nastri colorati (giallo, rosso, verde, blu), 8 cartelloni colorati (due per colore secondo i 4 colori dei nastri).

Scopo del gioco: Togliere le bende e quindi svelare l'identità del proprio "Lazzaro" di turno.

Svolgimento:

Prima fase: ogni squadra ha una propria base su un lato del campo in modo tale da avere le due squadre in lati opposti. Ogni squadra ricopre uno degli animatori con strisce di nastri colorati, la quantità è decisa all'inizio ed è uguale per tutte e due le squadre. I due animatori, uno per squadra, così bardati verranno portati sul lato opposto della base della propria squadra. Ai piedi di questa "statua umana" verranno posti, tutt'attorno e distanti un metro dall'animatore, 4 cartelloni colorati.

Seconda fase: al via le due squadre si trovano nella propria base, ogni componente partirà dalla propria metà campo e dovrà cercare di toccare un cartellone colorato ai piedi del proprio "Lazzaro", senza farsi toccare dal componente della squadra avversaria. Nel caso in cui l'"attaccante" venga toccato dal "difensore", il primo dovrà indietreggiare di due passi e poi potrà ripartire. Una volta toccato il cartellone colorato il giocatore potrà togliere dal proprio animatore una striscia colorata del colore toccato. Vince la squadra che per prima libererà il proprio "Lazzaro" dalle bende/strisce colorate e svelerà così la sua identità.

Variante a tempo: Vince la squadra che, alla fine del tempo avrà tolto più bende.