



X GIOCARE



GIOCO DI INIZIO ORATORIO

INTRODUZIONE

Questo gioco è stato pensato per accogliere i bambini il primo giorno dell'oratorio estivo attraverso le ambientazioni che accompagneranno il cammino del popolo ebraico in questo cammino (Egitto, mar Rosso, deserto, monte Sinai, Terra promessa).

- Scopo** arrivare alla terra Promessa
Tempo tutto la giornata
Spazio tutto l'oratorio
Materiali Vestiti, trucchi e musiche egizie. I materiali saranno spiegati in dettaglio nel singolo gioco
Età tutti le fasce di età, ma dividere le squadre in base all'età

SVOLGIMENTO

Mattino

Nel momento dell'accoglienza iniziale gli animatori si dividono in:

- FARAONE** un animatore grande
EGIZIANI vestiti, truccati con le usanze tipiche egiziane. Dovranno trattare i bambini come se fossero gli Ebrei. Ricordiamoci sempre che i bambini devono sentirsi accolti, non respinti, quindi comportatevi da popolo che si sente "superiore" ma facendo ridere i bambini!
CAPI DELLE TRIBÙ DI ISRAELE gli animatori capisquadra.
MOSÈ Il responsabile, che si sta preparando alla fuga con tutto il popolo e guida i preparativi per la partenza, cioè tutto il gioco.

N.B. Tutti i momenti della giornata (accoglienza, animazione, gioco, ecc..) saranno effettuati rimanendo a tema e "recitando" ognuno la propria parte.

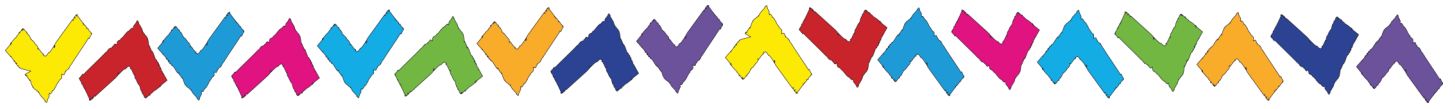
GIOCO

La preparazione alla fuga

- Materiale generale** 4 mappe del vostro oratorio (1 per squadra). Potrebbero essere costruite con lo stile egizio del papiro (crf laboratori) o rese comunque a tema.
Scopo Superare tutte le prove per prepararsi alla fuga e ricevere la mappa dell'Egitto (dell'oratorio)
Struttura La squadra si riunisce per un momento di conoscenza (nome, colore preferito, ecc..) Ogni squadra dovrà poi superare 4 prove (15/20 minuti a prova).

PROVE

- Scappa dall'egiziano** (divisi nelle squadre):
Materiale sedie, una per componente, eventuali travestimenti da egiziano per il conduttore del gioco.
Scopo del gioco Non fare sedere il faraone (e conoscere i nomi dei compagni)
Svolgimento Tutti i ragazzi sono seduti sulle sedie in cerchio e una sedia è libera. Al centro c'è il faraone che deve cercare di sedersi sulla sedia libera, mentre gli israeliti devono impedirlo. Per fare ciò, la persona seduta alla sinistra della sedia libera deve battere su di essa chiamando un suo compagno, che deve alzarsi e correre a sedersi lì. A questo punto, il ragazzo che avrà la sedia alla sua destra libera dovrà a sua volta battere e chiamare il nome di un compagno prima che il faraone si sieda. In questo caso signi-



ficherà che non è stato abbastanza veloce a chiamare uno dei suoi compagni e verrà segnato il suo nome su un foglio. Il gioco riparte con faraone in mezzo al cerchio.

Si consiglia di fare prima del gioco un giro di nomi, cosicché tutti si conoscano e di stabilire previamente dei soprannomi per eventuali ragazzi con lo stesso nome. Alla fine della prova verrà consegnata alla squadra una parte della mappa.

INVENTA IL MOTTO DELLA TRIBÙ

- Materiale** un foglio di carta e una penna per ogni squadra
- Scopo del gioco** creare il più bel motto per la tribù.
- Esempi di parole chiave** SQ1: Egitto, fuga, faraone
SQ2: Monte, legge, Mosè
SQ3: Mar Rosso, bastone, egiziani
SQ4: Deserto, tenda, cammino
- Svolgimento:** ogni squadra ha un tempo determinato per inventare il motto della squadra, che poi verrà giudicato da Mosè, che premierà il più creativo.

NON FARTI SENTIRE DALLA GUARDIA

- Materiale** sedia, 4 bandane dei colori delle squadre, 4 chiavi, una bottiglia di plastica vuota.
- Scopo del gioco** rubare la chiave alla guardia senza farsi sentire (e colpire) prima degli avversari.
- Svolgimento** campo quadrato, con una sedia al centro su cui è seduta la guardia bendata. Le squadre saranno ai 4 angoli del campo. A turno, un componente per ogni squadra partirà e dovrà cercare di slegare dalla gamba della sedia la bandana del proprio colore con la chiave appesa. La guardia cercherà di colpire il ladro quando sentirà dei rumori. Il gioco termina quando tutti i componenti delle squadre avranno tentato di rubare la chiave almeno una volta. Vince la squadra che riesce a rubare più volte la chiave.

PREPARATI ALLA FUGA

- Materiale** lista di oggetti.
- Scopo del gioco** recuperare tutti gli oggetti necessari per la fuga (una quindicina)
- Obiettivo** conoscere i luoghi dell'oratorio)
- Svolgimento** Al via, ogni squadra partirà alla ricerca degli oggetti della lista. Gli oggetti possono essere sia oggetti che si possono trovare in oratorio (es. sassi, ghiande, ecc..) oppure oggetti a tema precedentemente sparsi/nascosti dagli animatori in giro per l'oratorio (es. borracce/bottigliette, sacche per il viaggio, foglietti con indicazioni, ecc..)

CONCLUSA QUESTA PRIMA PARTE OGNI SQUADRA AVRÀ UNA MAPPA DELL'EGITTO (L'ORATORIO).

Pomeriggio

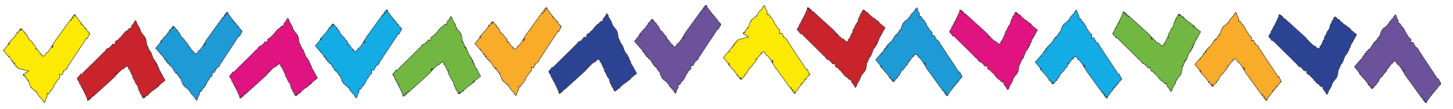
Nella seconda parte del gioco si procederà con la fuga attraversando i diversi ambienti

- Risorse umane minime** Responsabile o animatore rappresentante Mosè
4 animatori che coordinano il gioco "mare" e il gioco "monte"
8 animatori che coordinano i minigiochi del deserto

EGITTO

Ogni squadra dovrà andare da Mosè per consegnare la mappa dell' Egitto. Mosè consegnerà invece una statuetta che lo rappresenta per indicare che sarà sempre con loro in questo viaggio. La squadra dovrà presentare sempre la statuetta per affrontare le prove che la attendono.





N.B. La statuetta è molto importante poiché è la chiave del gioco.

Successivamente ogni squadra si recherà in una postazione "Mare" per la prova.

MAR ROSSO

Materiale nessuno

Svolgimento Gioco dello sparviero. Gli egizi (gli animatori) devono catturare gli Ebrei in fuga. La squadra passa la prova se arriva almeno 1/3 dei giocatori dopo 2 manche. Se i giocatori arrivati sono di meno, dovranno raccontare delle barzellette per esser liberati (questo serve come perdita di tempo perché non hanno passato la sfida)

DESERTO

Terminata la prova del mare, le 4 squadre dovranno affrontare le prove del deserto. Ne faranno 4, poi faranno la prova "Monte" e poi le successive 4. E' bene preparare precedentemente il giro delle squadre, cosicché non si incontrino le squadre nella stessa prova!

Al termine di ogni prova la squadra riceverà una figurina, o un'immagine (ad esempio un vitello d'oro) che certifica il superamento della prova.

Le prove del deserto sono 8:

1. A coppie, slacciare allacciare le scarpe del compagno nel minor tempo possibile
2. Creare il disegno di una tenda utilizzando tutti i componenti della squadra
3. Fare un breve percorso portando in spalla uno zaino pesante
4. Piegare tante magliette nel minor tempo possibile (mostrare come piegare bene una maglia)
5. Arrivare da un punto ad un altro facendo la cavallina: in fila, parte l'ultimo che supera i compagni facendo la cavallina. Arrivato all'inizio della fila si posiziona e parte il suo compagno in fondo. Così via fino al termine del percorso
6. Trovare un acronimo della parola "Deserto"
7. A coppie, schiena contro schiena, si devono alzar da terra senza usare le mani nel minor tempo possibile
8. Il bicchiere bucato: riempire una bottiglia portando la maggior quantità di acqua possibile con un bicchiere bucato da un punto ad un altro

MONTE SINAI

Ottenute le prime 4 schede, dovranno andare a fare la prova del monte. Al termine della prova riceveranno le tavole della legge (un foglio o qualcosa di più articolato) chiuso. Solo al termine delle ultime sfide potranno aprirlo.

Materiale vario

Svolgimento La scalata verso la cima presenta numerose difficoltà! Creare un bel percorso pieno di prove che dovranno fare tutti i componenti della squadra nel minor tempo possibile. (Facciamoli saltare, strisciare, correre, camminare all'indietro, fare slalom, saltare su un piede, ecc..)

Finita la prova monte, vanno a fare gli ultimi 4 giochi.

CONCLUSIONE

Finiti tutte le prove del deserto, possono aprire la busta. Dentro ci sarà scritto "La terra Promessa è nel cuore di Mosè"

I ragazzi dovranno capire che all'interno del pupazzo di Mosè ci sarà l'indizio che porta alla terra Promessa (cappellina o luogo di preghiera)



SCHEDA 1

COSTRUIRE IL PUPAZZO DI MOSÈ

MATERIALI: Rotolo di carta igienica, palla da ping pong, pennarelli indelebili, ovatta, tempera rosa, stecchino da gelato, taglierino, forbici, colla, filo di lana marrone scuro/nero, tessuto marrone, graffetta, foglio di carta FOTO 1

Colorare la pallina da ping pong con la tempera rosa (inserire la graffetta per tener ferma la pallina) FOTO 2

Fare due incisioni ai lati del rotolo e inserire il bastoncino FOTO 3

