



PER NON DIMENTICARE

Scopo

Lo scopo del gioco è raccogliere più mattoni possibili (lattine) per fare la colonna memoriale del tempo: la squadra che la costruisce più alta vince

Età

9-14 anni

Numero squadre

4 (o comunque pari)

Luogo

Qualsiasi campo/spazio dell'oratorio

Materiale

Tante lattine vuote integre (anche di varie dimensioni per i più grandi)

Preparazione

Allestire tre (o più) zone per i giochi e una quarta (su una superficie piana e rigida) per la costruzione finale delle colonne di lattine.

Svolgimento:

Le squadre si sfidano a due a due nei tre (o più) minigiochi, cambiando gioco ad ogni "cambio" (ogni 10 min). La squadra che vince riceve 10 lattine (i più grandi possono scegliere tra le varie dimensioni disponibili), quella che perde 6.

Una volta che ogni squadra ha fatto tutti i minigiochi, deve costruire con le lattine vinte la torre più alta che riesce a fare, e quella composta dal maggior numero di lattine vince!

I possibili minigiochi sono:

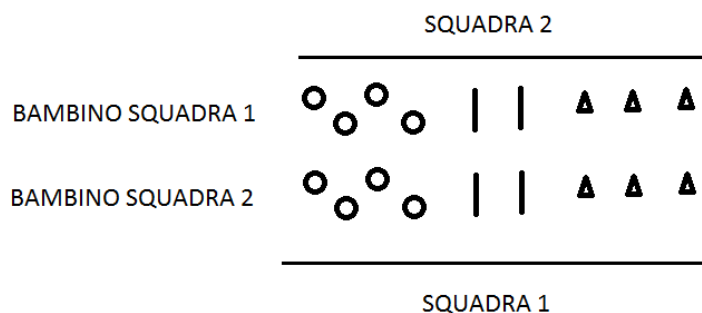
Morra svedese

È una specie di morra cinese umana: le squadre si dispongono inizialmente in due righe ai lati opposti del campo e decidono quale sarà il loro personaggio: ebrei, egiziani o mare. Al via i bambini si portano al centro del campo e, insieme al via dell'arbitro, dichiarano chi sono facendo una mossa (o facendolo dire ai capisquadra). Chi è sconfitto deve scappare alla propria base, senza essere preso dai vincitori (ebrei inseguono il mare, mare insegue gli egiziani, egiziani insegue gli ebrei). In caso abbiano scelto lo stesso personaggio nessuno verrà preso e si tornerà a scegliere un nuovo personaggio.

Alla fine del gioco, dopo un numero di manche o un tempo prestabilito, si fa la somma dei bambini presi: vince chi ne totalizza di meno. (materiale: nessuno - variante: si può giocare con lo scalpo legato dietro al posto di esser presi "al tocco")

Percorso bendato

Si creano due percorsi uguali (paralleli) e le due squadre si dispongono ai lati dei due percorsi (vedi schema sotto) per suggerire i movimenti al proprio compagno e confondere l'avversario; parte contemporaneamente un bambino bendato per squadra, intanto che un altro compagno viene bendato; vince la squadra che fa più volte il percorso in un tempo stabilito o che fa fare un giro a tutti i componenti della squadra. (materiale: bende e ostacoli)



Mix4Quiz I bambini devono indovinare quattro canzoni sovrapposte, la squadra che ne indovina di più vince. (materiale: cassa e tracce audio già preparate/computer)

Aromi d'Oriente I bambini devono scoprire il maggior numero di aromi presenti in bicchieri coperti semplicemente annusandoli, la squadra che ne indovina di più vince. (materiale: bicchieri ricoperti con stagnola, aromi vari da mettere in ogni bicchiere)

Varianti

7-9 anni se il gioco viene proposto ai più piccoli si possono usare altri oggetti al posto delle lattine che siano più facili da impilare (per esempio delle scatole).

Note

Affinché tutte le squadre facciano tutti i giochi almeno una volta, l'abbinamento o la rotazione delle squadre deve essere sempre lo stesso.

Se vi sono tanti bambini si possono suddividere le squadre in più gruppetti, inserendo più minigiochi di vario tipo, facendo sì che siano sempre posti a sfida tra due squadre (ad esempio bandiera, staffette, calcio/hokey svizzero). In questo modo ci saranno più possibilità di creare la colonna memoriale più alta.

