

# **ANIMATORI DELLA PARROCCHIA S. RITA DI BARI**

## **ORATORIO DON MILANI**

### **Giochi introduttivi – 1° giorno**

#### **Fase 1 - Gioco con i nomi – Non far sedere il faraone**

**Ambiente:** Egitto

**Materiali occorrente:** tante sedie per ogni partecipante più una.

**Spazio occorrente:** Stanza grande e vuota o spazio all'aperto

**Partecipanti:** Ogni squadra separatamente

**Scopo del Gioco:** Conoscere i nomi dei componenti della squadra cercando di non far sedere il faraone

**Svolgimento:** far sedere in cerchio tutti i componenti della squadra e fare un giro di nomi cercando di diversificare in caso di omonimia (con diminutivi, soprannomi, ecc.).

Quando tutto il gruppo si è presentato uno degli animatori si alza e lascia libera una sedia.

Viene spiegato il gioco: chi è al centro rappresenta il faraone, i giocatori seduti in cerchio devono riuscire a non farlo sedere.

Comincia il giocatore che ha la sedia libera alla sua sinistra che batte la mano sulla sedia e chiama il nome di uno dei giocatori che si trova nel cerchio. Il giocatore chiamato deve cercare di occupare la sedia libera.

L'altro giocatore che avrà la sedia libera alla sua sinistra chiamerà un altro e così via. Il gioco deve essere fatto velocemente in modo da non permettere al faraone di sedersi.

Nei primi giri è meglio che il faraone sia sempre un animatore fino a che il meccanismo del gioco non sia sufficientemente chiaro.

#### **Fase 2 – il motto e il saluto della squadra**

Al termine del gioco precedente il gruppo dovrà elaborare un breve motto/slogan della squadra che rimarrà per tutta la durata dell'oratorio. Il motto dovrà avere attinenza con il tema dell'oratorio e contenere almeno tre parole a scelta fra le seguenti:

Egitto, fuga, Faraone, monte, legge, Mosè, Mar Rosso, bastone, egiziani, deserto, tende, cammino.

Inoltre ogni squadra definirà il proprio gesto di saluto che sarà usato per tutta la durata dell'oratorio.

### **Fase 3 – Gioco - Non farti sentire dalla guardia**

**Ambiente:** Egitto

**Materiali occorrente:** Una cintura con strisce di carta dei colori delle squadre (10 per colore?)

**Spazio occorrente:** Spazio all'aperto

**Partecipanti:** Le quattro squadre contemporaneamente e un animatore bendato che rappresenta la guardia

**Scopo del Gioco:** Conquistare per primi tutte le strisce del proprio colore dalla cintura della guardia

**Svolgimento:** Un animatore viene bendato e si colloca al centro del campo di gioco. Alla sua vita viene messa una cintura da cui pendono diverse strisce di carta dei colori delle squadre (l'animatore/guardia può anche cambiare dopo un certo numero di strisce conquistate dalle squadre).

Le squadre si dispongono ai quattro angoli del campo di gioco. Da ogni squadra parte un giocatore alla volta che cerca di avvicinarsi e di strappare una delle strisce del proprio colore dalla cintura della guardia. Se la guardia riesce a toccare il giocatore questi deve tornare al posto della sua squadra e far provare un altro compagno, se riesce a strappare una striscia senza essere toccato avrà guadagnato un punto.

Si procede in questo modo fino a quando una delle squadre non avrà raccolte tutte le sue strisce e sarà la squadra vincitrice; per il resto della classifica vengono contate le strisce conquistate da ogni squadra.

## **Gioco delle Piramidi**

**Ambiente:** Egitto

**Materiali occorrente:** birilli, cerchi, altri oggetti per la costruzione del percorso, sei sedie per ogni campo di gioco.

**Spazio occorrente:** Campetto o cortile

**Partecipanti:** 2 squadre di dieci concorrenti per manche

**Scopo del Gioco:** Completare il percorso e realizzare una piramide di almeno dieci componenti nel minor tempo possibile.

**Svolgimento:** Viene realizzato un percorso ad ostacoli. Le squadre vengono disposte in fila indiana. Ogni giocatore parte e cerca di completare il percorso nel minor tempo possibile.

Al suo arrivo parte il giocatore successivo e così via.

Quando tutti i concorrenti sono arrivati bisogna completare una piramide di concorrenti secondo il seguente schema:

4 concorrenti seduti a terra

3 concorrenti seduti sulle sedie

2 concorrenti in ginocchio sulle sedie

1 concorrente in piedi sulla sedia.

**Vince la squadra che per prima completa la piramide.**

## **Grande Gioco - Attraversando il Mar Rosso**

**Ambiente:** Mar Rosso

**Materiali occorrente:**

**Fase 1 - preparazione degli oggetti:** bottiglie di plastica, giornali pezzi o scatole di cartone, scotch, spago, forbici, fogli di carta A4.

**Fase2 - fase del gioco:** 1 retino da pesca e 2 m di corda per ogni carro degli egiziani, 1 pezzo di stoffa delle dimensioni di una tovaglia per ogni carro degli israeliti, 6 pezzi di stoffa o cartoncini blu per il mare.

**Spazio occorrente:** Fase 1 stanze dell'oratorio – fase 2 campetti

**Partecipanti:** le squadre divise in gruppetti da 4 che rappresentano il popolo di Israele, tre animatori in forma di "carro degli egiziani"

**Scopo del Gioco:** Completare il percorso di attraversamento del Mar Rosso riuscendo a salvare il maggior numero possibile di oggetti.

**Svolgimento:**

**Fase 1 – Preparazione degli oggetti.**

Questa fase rappresenta la fase di preparazione del popolo prima della fuga dall'Egitto

Alle squadre viene distribuita una opportuna quantità di materiale. Viene dato il via al tempo di 40 minuti che partirà contemporaneamente per tutte le squadre in cui si dovranno realizzare i seguenti oggetti: 3 Anfore, 3 ceste, 3 pecore.

Alla creatività dei partecipanti è lasciata la modalità di costruzione degli oggetti.

Quando i 9 oggetti saranno stati costruiti, le squadre dovranno assegnare ad ognuno un punteggio d 1 a 9 e scriverlo in modo visibile su ogni oggetto. Le squadre decidono il criterio su come assegnare i punti ad ogni oggetto (un oggetto vale 1, un altro 2, e così via fino a 9).

Al termine della fuga saranno contati gli oggetti che il popolo avrà salvato sommando i relativi punteggi

**Fase 2 – La fuga**

In questa fase il popolo deve scappare inseguito dai soldati del faraone.

Il popolo corre così: 4 concorrenti afferrano gli angoli di una tovaglia sulla quale saranno messi i 9 oggetti costruiti. In questo modo, che rappresenta i carri del popolo di Israele, dovranno correre, cercando di non farsi raggiungere dal carro degli egiziani e di non far cadere gli oggetti.

Gli oggetti che cadono non possono essere raccolti.

Il carro degli egiziani sarà formato da tre animatori disposti in questo modo: due avanti, rappresentando i cavalli, dovranno correre con una gamba legata a quella accanto, il guidatore del carro starà dietro con una corda legata ai due cavalli a formare un triangolo.

Con una mano terrà la corda con l'altra mano un retino con cui cercherà di far cadere gli oggetti dal carro degli israeliti.

Lungo il percorso ci saranno alcuni animatori con i teli blu, che rappresentano il mare.

Quando il carro degli israeliti raggiunge un telo blu. questo si alza e fa passare il carro con gli oggetti, si abbassa davanti al carro degli egiziani che dovranno fermarsi.

Mentre il mare è chiuso, altri quattro concorrenti prenderanno il posto dei primi. Al termine del cambio il carro ripartirà e anche il carro degli egiziani potrà ripartire e così via fino all'ultimo telo che rappresenta l'arrivo.

Al traguardo si conteranno gli oggetti che saranno arrivati sani e salvi oltre il mar rosso e si sommeranno i punti che si trovano sugli oggetti superstiti.

## Caccia al tesoro – Gli esploratori

La caccia al tesoro si svolge all'interno del quartiere. All'inizio ogni squadra riceve una mappa con un itinerario che dovrà essere seguito nell'ordine indicato.

Vince la squadra che completa tutte le tappe e ritorna al punto di partenza.

Luogo della tappa	animatori	materiali	prova
Cortile della parrocchia	2	Immagini scomposte da ricomporre	La squadra riceve due immagini che dovranno essere ricomposte.
Parchetto	2	Scheda con indovinelli	Risolvere nel minor tempo possibile gli indovinelli
Panchine gialle	2	Foglio con frase misteriosa	Risolvere la frase misteriosa con il gioco dell'impiccato
Piazzetta Via Rocco di Cillo	3	3 oggetti da nascondere	La squadra dovrà trovare alcuni oggetti nascosti nell'area del parchetto
Gazebo fronte pizzeria	2	Schema con cruciverba a chiave	Risolvere il cruciverba e trovare la parola chiave.
Parco Via Antonio de Curtis	3	10 palle, un cesto	La squadra dovrà riuscire, tirando a turno uno per volta a far entrare tutte le palle in un cestino prima di poter proseguire il percorso

## **Grande Gioco – Distruggi l'idolo**

**Ambiente:** Monte Sinai

**Materiali occorrente:**

**Fase 1 - preparazione degli oggetti:** scatole, bottiglie di plastica, giornali, tappi colorati, rotoli di cartone, scotch, spago, forbici, fogli di carta A4.

**Fase 2 - fase del gioco:** 1 pallone e 1 pezzo di stoffa per ogni squadra.

**Spazio occorrente:** Fase 1 stanze dell'oratorio – fase 2 campetti

**Partecipanti:** le squadre organizzate a coppie per distruggere l'idolo

**Scopo del Gioco:** Distruggere a colpi di pallone gli idoli costruiti nella prima fase.

**Svolgimento:**

**Fase 1 – Preparazione degli idoli.**

Alle squadre viene distribuita una opportuna quantità di materiale. In modo particolare ogni squadra avrà un ugual numero di scatole.

Queste scatole dovranno essere decorate e sistemate una sull'altra a formare una sorta di totem/idolo che rappresenta il vitello d'oro che il popolo di Israele costruì mentre Mosè era sul Monte Sinai.

Il totem dovrà essere montato con le scatole impilate ma **non incollate una sull'altra**

Alla creatività dei partecipanti è lasciata la modalità di decorazione/costruzione degli idoli: chiaramente è fortemente raccomandato aggiungere dettagli mostruosi e grotteschi (grandi occhi, corna, denti, ecc).

Inoltre ogni squadra può caratterizzare il proprio idolo con dettagli del proprio colore.

Alle squadra sarà lasciato un tempo di 40 minuti circa per la costruzione dell'idolo.

**Fase 2 – Distruggi l'idolo**

In questa fase ogni squadra dovrà cercare di distruggere uno degli idoli (il proprio o quello di un'altra squadra estratta a sorte).

Ogni squadra monterà sul campo di gioco il proprio idolo, sovrapponendo le diverse scatole.

Le squadre saranno sistemate in modo da formare delle coppie: ogni coppia con l'aiuto di un pezzo di stoffa dovrà lanciare il pallone, usando la stoffa come una catapulta, cercando di colpire e far cadere le scatole che formano l'idolo.

Vince la manche la squadra che per prima abbatte completamente l'idolo. Per rendere il gioco più difficile si può cominciare il primo lancio da più lontano avvicinandosi man mano all'idolo.

Se il tempo lo permette è possibile pensare a più manche ricostruendo l'idolo.

## Grande Gioco – I costruttori dell’Arca perduta

**Ambiente:** Monte Sinai

**Materiali occorrente:**

**Fase 1 – Costruzione dell’Arca:** 1 Grande scatola, 2 mazze di scopa o canaline di plastica per il trasporto dell’arca, bottiglie di plastica, giornali pezzi o scatole di cartone, scotch, spago, forbici, fogli di carta A4, per ogni squadra

**Fase2 - fase del gioco:** 1 contenitore e biglietti che riportano ognuno uno dei i 10 comandamenti ed anche altre regole (es. non buttare le carte per terra, ecc) uguali per ogni squadra.

**Spazio occorrente:** Fase 1 stanze dell’oratorio – fase 2 campetti

**Partecipanti:** Le squadre con tutti i componenti.

**Scopo del Gioco:** Essere la prima squadra a completare l’arca con i comandamenti e a portarla nella Tenda dell’Alleanza

**Svolgimento:**

**Fase 1 – Preparazione dell’Arca.**

Nelle stanze le squadre dovranno preparare le due tavole per i comandamenti e decorare la grande scatola in modo da somigliare all’Arca che conteneva le tavole della legge come descritta nella Bibbia.



Il disegno rappresenta uno schema semplificato dell’arca e di come veniva trasportata durante il viaggio.

Sul coperchio sono raffigurati due angeli, gli altri dettagli sono lasciati al creatività dei partecipanti.

Per realizzare le tavole e l’arca la squadra ha un tempo di 40 minuti

**Fase 2 – Alla ricerca dei Comandamenti.**

In questa fase i partecipanti rappresentano Mosè che va sul monte Sinai per ricevere la legge.

Viene realizzato un percorso ad ostacoli che rappresenta la salita al monte. All'arrivo sul monte, rappresentato da una scatola contenente di versi rotoli di carta, il concorrente ne pesca uno a caso e lo riporta alla squadra.

La squadra apre il rotolino e deve decidere se quello che hanno trovato fa parte dei dieci comandamenti. Intanto un altro giocatore parte per prendere un altro rotolino e così via.

Quando la squadra pensa di aver pescato tutti i dieci comandamenti può smettere di correre per andare a pescare i rotolini e dovrà mettere i comandamenti nel giusto ordine sulle tavole della legge.

Quando pensa di aver trovato il giusto ordine può mostrare le tavole ad uno dei giudici di gara che diranno se la soluzione è corretta: se la soluzione non è giusta i giudici potranno dire solo quanti comandamenti non sono nel giusto ordine. La squadra potrà riprovare tutte le volte che vuole.

Quando avrà ricostruito correttamente le tavole della legge dovrà metterle nell'arca e portare quest'ultima alla tenda dell'alleanza che sarà indicata all'inizio del gioco.

La classifica sarà determinata dall'ordine di arrivo alla tenda dell'alleanza.