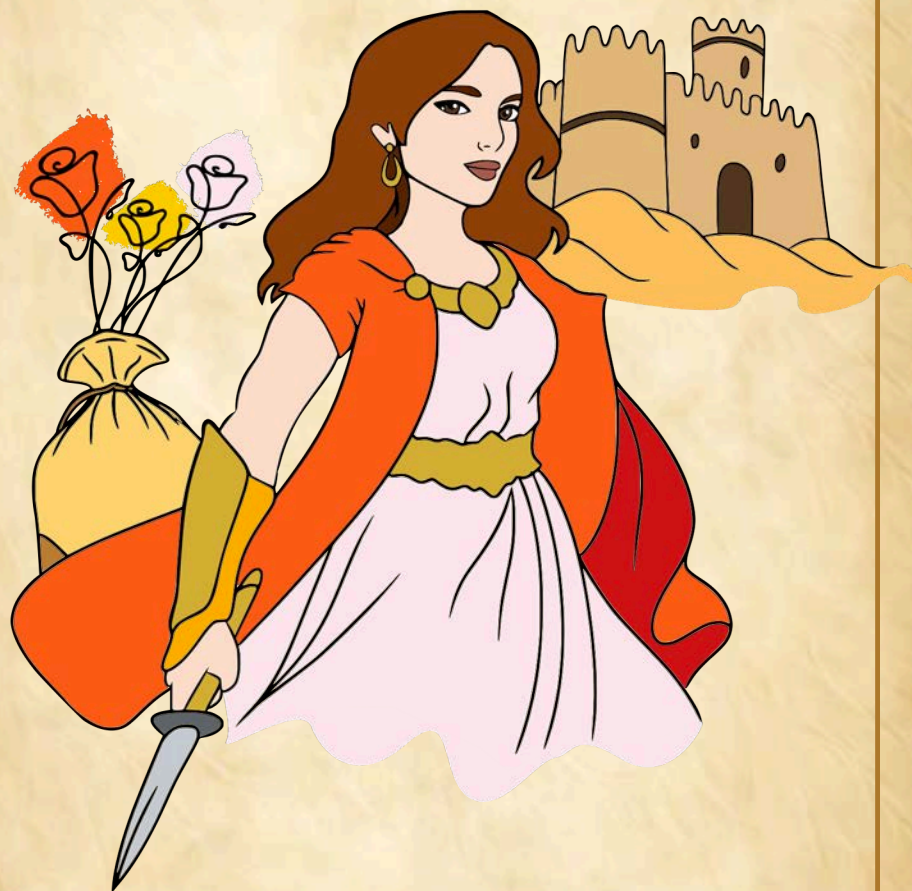


GIOCHI
GREST 2026



GIUDITTA
E LA FORZA DELLA FEDE

CON IL CUORE DEL PASTORE



LABORATORIO PER TUTTI

Il bastone del pastore

Il pastore ha il bastone per guidare, proteggere e controllare il gregge, agganciando le pecore con l'estremità curva, difendendosi dai predatori, aiutandosi nel cammino e usandolo come strumento di autorità e cura.

Materiale: Per ogni squadra: n. 2 bastoni, una pallina da tennis o pallone, secchio

Svolgimento: I ragazzi vengono divisi in coppie. Devono tenere alle due estremità i due bastoni con sopra la pallina e riuscire a far cadere la pallina dentro il secchio collocato a breve distanza da loro. Le coppie faranno a staffetta e giocheranno per un tempo prestabilito. Si possono fare più turni.

Vince: La squadra che riesce a centrare più palline dentro il secchio.

UNA FERITA CHE DIVENTA FERITOIA



GRANDE GIOCO

La Torre della fiducia

Nabucodonosor, che costruiva città con mura altissime e torri gigantesche, aveva un esercito enorme e pensava che la sua forza fosse invincibile. Chiunque non obbediva ai suoi ordini veniva minacciato e attaccato.

Ma la Bibbia ci racconta che non sempre la forza più grande vince. Esiste un coraggio diverso: quello che nasce dalla fiducia e dall'unione. I ragazzi costruiranno una torre, non fatta solo di mattoni, ma di coraggio, come quella che ha salvato il popolo grazie a Giuditta. Ad ogni prova le squadre mostreranno fiducia, collaborazione e amicizia. Solo così la torre potrà restare in piedi.

Svolgimento: tre prove di coraggio.

1° fase) Fiducia

Percorso bendato guidato da altri. Il primo ragazzo con in mano un cubo deve fare un percorso (delineato da delle corde) guidato dal ragazzo successivo, fidandosi delle istruzioni date da chi lo guida. Ogni partecipante a turno deve fare questo percorso (solo andata) in modo tale da costruire una grande torre.

Vince: la squadra che finisce per prima.

2° fase) Distruzione

Dopo aver costruito la torre, questa viene presa in possesso dai guardiani (gli animatori, uno per squadra va bene). Ogni componente della squadra, a turno, deve cercare di distruggere la torre colpendola con delle palline cercando quindi di superare la difesa dei guardiani. (Se non tutti sono riusciti a tirare la pallina per distruggere la torre, tutti si fermano e la torre viene ricostruita per fare giocare tutti)

Vince: chi finisce per primo

UN POPOLO CHE NON SI ARRENDE



GRANDE GIOCO

Il fiume della speranza

Gli abitanti di Betulia non vedevano più la via d'uscita: è la sensazione di non riuscire a trovare una via d'uscita. Ma quando meno ce lo aspettiamo, arrivano delle "gocce di speranza".

Materiali: tre mattoncini di cartone per squadra.

Svolgimento: sul campo si traccia una strada, piena di insidie (ostacoli o semplicemente parole scritte sul pavimento), sembra difficile poter attraversare quel percorso ma arriva la speranza. Vengono consegnati tre mattoni di cartone per squadra con la scritta "speranza." I ragazzi devono attraversare il percorso senza toccare terra, spostando i mattoni uno alla volta davanti a sé, un piede su un mattone e poi passando il secondo sull'altro, in una staffetta a squadre.

1. Il primo giocatore mette un mattone davanti a sé, posizionando un piede su di esso.
2. Mentre è su quel mattone, sposta il secondo mattone davanti al piede che sta per poggiare.
3. Il compagno di squadra, che tiene il terzo mattone, lo passa al primo giocatore solo quando è il momento di spostarlo.
4. Si procede così, spostando i mattoni avanti e indietro (uno in avanti, uno indietro) per creare un "ponte" senza mai toccare terra.

Vince: la squadra che completa il percorso per prima.

LA VOCE CHE RICHIAMA AL BENE



GRANDE GIOCO

Dal cuore all'azione

Come Giuditta, il gioco funziona solo se tutti ascoltano e collaborano. Ogni passaggio richiede attenzione all'altro: se uno è distratto, l'acqua si perde. Così Giuditta, con il cuore aperto non resta ferma, ma agisce per il bene del suo popolo.

Materiali: Palloncini per gavettoni, bicchieri, cannuce, bottiglie.

Svolgimento:

Svolgimento

Il primo giocatore prende un gavettone, corre fino alla prima linea e lo lancia al secondo giocatore; quest'ultimo, se riesce a prenderlo senza romperlo, lo porta fino al bicchiere e rompendolo ne versa il contenuto nel bicchiere stesso. A questo punto parte il terzo giocatore che, aspirando l'acqua con una cannuccia dal bicchiere, correrà fino all'altro bicchiere dove dovrà "sputare" l'acqua. A questo punto il quarto giocatore prende il bicchiere e va a versarne il contenuto nella bottiglia a fine campo. Per permettere a tutta la squadra di giocare, si consiglia di far ruotare i giocatori nei 4 ruoli o predisponete più corsie per squadra.

Vince: la squadra che riempie maggiormente la bottiglia.

IL CORAGGIO DI SCEGLIERE



GRANDE GIOCO

La catena del coraggio

Come Giuditta, scegliamo di restare uniti e di fidarci gli uni degli altri: solo così possiamo superare anche le prove più difficili.

Materiali: Corda lunga per squadra (la catena), palloncini d'acqua, spazio aperto.

Svolgimento: l'obiettivo è quello di raggiungere la linea di arrivo restando uniti nella catena, senza farsi colpire dai palloncini e proteggendo i componenti della squadra. Le squadre al fischio iniziano a correre verso la linea di arrivo senza mai sciogliere la catena.

Durante la corsa gli animatori lanciano dei palloncini pieni d'acqua, tutti devono correre e proteggere i membri per restare uniti. Nell'ultimo tratto vengono lanciati più palloncini per creare maggior difficoltà. Se un membro viene colpito, esce immediatamente dalla catena. La catena deve continuare a correre, ma perde forza. Se la catena si spezza, tutta la squadra si ferma.

Vince: la squadra che, allo scadere del tempo, ha raccolto più acqua nel secchio centrale.

LA FORZA DELLA PREGHIERA



GRANDE GIOCO

Il cammino della fiducia

Come Giuditta, anche i ragazzi si trovano davanti a difficoltà che confondono e rallentano. Nel gioco, l'angoscia ostacola, mentre la preghiera e la fiducia permettono di andare avanti. Non vince chi corre di più, ma chi sa fidarsi, ascoltare e collaborare.

Materiali: grande campo, n.1 grande vaso d'olio al centro del campo, palloni, corde e cerchi, carte "Scelta" (preparare delle carte gioco su cui scrivere angoscia, preghiera e fiducia).

Svolgimento: Lo scopo del gioco è raggiungere il vaso dell'olio (segno della fiducia in Dio) superando ostacoli emotivi e fisici.

Il campo è un unico grande spazio di gioco continuo. Al centro viene posto il vaso d'olio. Le squadre partono tutte insieme dal bordo del campo, con l'obiettivo di raggiungere e toccare il vaso d'olio portando tutta la squadra. Durante il percorso gli educatori devono fermare le squadre e fargli pescare una tra le carte "Scelta". Quando una squadra viene fermata da un educatore, pesca una carta.

Se è una "Carta Angoscia": l'angoscia rallenta, la squadra deve fermarsi, stare in silenzio, sedersi a terra per 30-40 secondi

Se è una "Carta Preghiera": la squadra si ferma, ascolta una breve frase dell'educatore (per es. "Gesù, ci fidiamo di Te"), la ripete insieme. Subito dopo può avanzare più velocemente

Se è una Carta Fiducia": la squadra dovrà affrontare una prova di coordinazione tra: camminare tutti insieme senza cadere o lasciarsi la mano avanzando verso il centro, oppure attraversare un cerchio posto a terra senza muoverlo o oppure passare sotto una corda tenuta bassa dagli educatori, senza toccarla. Se la squadra fallisce la prova, dovrà ripeterla da capo.

Quando una squadra raggiunge il vaso tutti i membri devono toccarlo e gridare insieme: "Ci fidiamo!" L'educatore segna l'arrivo.

Vince: la prima squadra che arriva completa a toccare il vaso d'olio.

LA STRATEGIA DEL BENE



GRANDE GIOCO

La Gara delle Gemme

Il gioco richiama la determinazione di Giuditta: anche lei ha compiuto piccole scelte di sapienza, unendo coraggio, creatività, discernimento e fiducia. Ogni gemma del gioco rappresenta proprio queste scelte buone che costruiscono pace. Come Giuditta ha salvato il suo popolo grazie alla sua intelligenza del cuore, così i ragazzi scoprono che la sapienza nasce da gesti semplici che, messi insieme, fanno grandi cose.

Materiali: n. 4 ciotole per le gemme, gemme di cartone (molte), fogli, pennarelli, oggetti semplici.

Svolgimento: è un gioco a postazioni (n.4 postazioni – da aumentare se le squadre sono di più creando percorsi paralleli) e le squadre girano le postazioni ogni 5 minuti (o in un tempo stabilito dagli educatori). Ad ogni prova superata nelle varie postazioni ricevono una gemma di cartone.

- Postazione 1 - La gemma del coraggio

Ogni squadra deve scegliere un messaggio positivo (es: “Non ti preoccupare, ci sono io”) e trasmetterlo a catena sussurrandolo fino all'ultimo, che deve ripeterlo ad alta voce.

Messaggio corretto = 1 gemma

- Postazione 2 – La gemma della creatività

La Sfida: l'animatore grida il nome di un oggetto comune che non è presente nel luogo dove si gioca (es: "Un ombrello!", "Una chitarra!", "Un tostapane!, ecc...").

L'Azione: i ragazzi hanno 10 secondi per correre nello spazio e usare il proprio corpo (da soli o in piccoli gruppi spontanei) per "diventare" quell'oggetto.

Il Twist Creativo: al segnale "STOP!", l'animatore sceglie un ragazzo e dice: "E ora... usalo male!".

L'invenzione: Il ragazzo deve mimare un uso assurdo e creativo di quell'oggetto.

Esempio: Se l'oggetto è un ombrello, il ragazzo può mimare di usarlo come una mazza da golf o come un cucchiaino gigante per mangiare nuvole.

Regole: non si può usare lo stesso uso creativo due volte e chi rimane immobile per più di 3 secondi durante la trasformazione riceve una "penitenza creativa" (es: inventare un verso di un animale inesistente).

- Postazione 3 – La gemma del discernimento

Si distribuiscono 8 cartoncini con piccole azioni (es. "Aiuto la maestra", "Prendo in giro qualcuno").

La squadra deve dividerli velocemente in Scelta Saggia - Scelta Non Saggia.

maggioranza corretta = 1 gemma

- Postazione 4 – La gemma delle relazioni

Dare: 2 fogli, 10 cannuce, nastro.

La squadra deve creare un simbolo di pace (cuore, fiore, ponte...).

simbolo riconoscibile = 1 gemma

Vince: la squadra che ha ottenuto il maggior numero di gemme.

LA FORZA CHE SALVA



GRANDE GIOCO

Il canestro della gentilezza

Dio compie grandi cose attraverso gesti semplici. Ognuno porta un piccolo gesto, ma tutti insieme, con gentilezza e collaborazione, costruiamo qualcosa di grande e buono.

Materiali: n.1 secchio per ogni squadra (canestro), 1 recipiente grande, palloncini d'acqua (o spugne / palline da tennis), cartoncini con parole e gesti di bene, es. pace, aiuto, gentilezza, ascolto... (uno per ogni canestro riuscito).

Svolgimento: tutte le squadre giocano contemporaneamente, ognuna viene posizionata in fila in un angolo del campo. Al centro viene posizionato un recipiente con dei gavettoni pieni d'acqua. Davanti ad ogni squadra c'è un secchio, che è il canestro.

Quando l'animatore dà il via, il primo giocatore di ogni squadra corre verso il centro e prende un gavettone. Torna correndo verso la postazione della propria squadra e prova a fare canestro, da una certa distanza, nel secchio davanti alla sua base. Se riesce a fare canestro, un animatore gli consegna un cartoncino con una parola di bene (ad esempio pace, aiuto, gentilezza...). Dopodiché il secondo giocatore della squadra può partire e fare lo stesso. Il gioco va avanti per un tempo stabilito.

Tutti i cartoncini accumulati rappresentano il bene che cresce solo quando si condivide.

Vince: la squadra che fa più canestri e accumula più cartoncini alla fine del tempo.

LA GIOIA DELLA LODE



GRANDE GIOCO

Il cammino della gioia condivisa

Gioia e gratitudine crescono quando collaboriamo e ci prendiamo cura degli altri. Solo camminando al passo con l'altro e imparando a dire 'grazie' per l'aiuto ricevuto, i bambini riusciranno a comporre il messaggio finale, perché nessuno può farcela da solo e la gioia è bella solo se condivisa.

Materiali: Cartoncini (29 per ogni squadra), pennarelli (uno per squadra, es. Rosso, Blu, Verde, Giallo), corda o filo teso tra due pali o alberi, mollette da bucato, fasce o elastici per legare le caviglie dei ragazzi.

Svolgimento: Le squadre si dispongono in fila a coppie all'interno del campetto. A circa 20 metri di distanza è teso un filo su cui sono appese, con delle mollette, tutte le lettere e i trattini (spazi) necessari per formare la frase finale.

Al via, la prima coppia di ogni squadra si lega le caviglie: la caviglia destra di un componente con la sinistra dell'altro utilizzando una fascia. Questo legame obbliga i due a coordinarsi perfettamente per poter camminare o correre, bisogna aiutarsi e fidarsi dei compagni, per superare i propri limiti.

La coppia deve raggiungere il filo e individuare un solo cartoncino che riporti una lettera (o uno spazio) scritta con il pennarello del colore assegnato alla propria squadra.

Una volta staccato il pezzo, la coppia deve tornare alla base sempre mantenendo le caviglie legate.

Arrivati alla postazione di partenza, i due si slegano e passano l'elastico alla coppia successiva, che ripete l'operazione.

L'obiettivo finale di ogni squadra è quello di raccogliere tutti i 29 cartoncini contrassegnati dal proprio colore nel minor tempo possibile. Una volta recuperati tutti i pezzi, la squadra dovrà collaborare un'ultima volta per ordinare le lettere e indovinare la frase: "LA GIOIA È BELLA SE CONDIVISA"

Vince: la squadra che per prima riesce a completare la frase correttamente.

COME IO ANCHE VOI



GRANDE GIOCO

Il mosaico della pace

La pace è frutto dell'amore autentico, che si smuove dentro ognuno di noi, ma solo insieme possiamo raggiungerla.

Materiali: cartellone con arcobaleno con pezzi di mosaico bianchi, carte da gioco (da creare), tempera, scatola con distrattori.

Svolgimento: ogni ragazzo deve pescare dallo scatolo una carta: ci devo essere dentro n.7 carte AZIONE con i n.7 colori dell'arcobaleno (rosso: passione, verde: speranza, giallo: gioia, blu: gentilezza, arancione: creatività, viola: attesa, indaco: unione) e inserire altre carte chiamate CONFLITTO (es. incomprensione, egoismo, giudizio).

Se pesca una carta AZIONE può andare a colorare con un dito un tassello dell'arcobaleno con il colore che ha pescato. Se trova una carta CONFLITTO deve ritornare indietro e parte l'altro compagno.

Vince: la squadra che riesce a completare per primo tutto il mosaico.



GIOCHI EXTRA

Staffetta vestita

La squadra si dispone in fila indiana e sceglie un ragazzo che dovrà travestirsi. Dalla parte opposta c'è una scatola piena di vari accessori/vestiti da indossare. Ogni ragazzo a turno corre a prendere un accessorio e lo riporta al compagno, che lo indosserà e batterà il cinque al secondo componente, che a sua volta farà la stessa cosa del primo, e così via. Appena tutti gli indumenti sono finiti si dovrà svolgere il contrario, ovvero ogni componente della squadra dovrà prendere un indumento dal compagno e correre a depositarlo nello scatolone.

Vince: la squadra che finisce prima.

“La Scatola della Fiducia”

Il popolo, come il ragazzo con la mano nella scatola, non vedeva una via d'uscita: era nel buio, senza certezze. Ozia invita a resistere e fidarsi, anche quando la soluzione non è evidente. La fede nasce proprio lì: quando non si vede, quando si ascolta e quando ci si affida a una guida che incoraggia senza imporre

Il gioco: Un ragazzo alla volta inserisce la mano in una scatola chiusa. All'interno ci sono oggetti misteriosi. Il ragazzo non può vederli, può solo toccarli. A turno, i componenti della squadra torneranno dall'animatore per spiegare cosa hanno toccato. L'obiettivo è far sperimentare ai ragazzi cosa significa fidarsi degli altri anche quando non si vede chiaramente, accogliendo i suggerimenti dei compagni e lasciandosi guidare.

- **Materiali:** Una scatola chiusa (tipo scatola da scarpe) con un foro per inserire la mano, un panno o un cartoncino per coprire eventuali fessure, 6-8 oggetti diversi, facilmente riconoscibili al tatto (es. cucchiaino, palla morbida, spugna, matita, macchinina, gomito di lana)

Vince: la squadra che riesce a indovinare tutti gli oggetti presenti.

Pescaggio in bacinella

Materiale: bacinelle/piscinette, oggetti che vadano a fondo (es. tappi, biglie grandi, cucchiaini di plastica)

Svolgimento: predisporre per ogni squadra un recipiente pieno d'acqua nel quale mettere vari oggetti che vadano a fondo. Le squadre partono da una certa distanza dai recipienti. Al via un giocatore per ogni squadra parte e dovrà recuperare uno degli oggetti sul fondo con la bocca e senza usare le mani, quindi portare l'oggetto al punto di partenza per far partire subito un altro giocatore.

Vince: la squadra che per prima recupera tutti gli oggetti.

Equilibrio bagnato

Materiale: bicchieri, secchi o bacinelle, palloncini per gavettoni, pistole ad acqua.

Svolgimento: Predisporre due percorsi uguali (con gli stessi ostacoli) per le due squadre. I giocatori, uno per squadra, dovranno superare il percorso, tenendo un bicchiere pieno d'acqua sulla testa senza farlo cadere. Se il bicchiere cade il giocatore torna indietro e si mette in fondo alla fila di compagni, mentre un secondo giocatore parte. Chi arriva in fondo al percorso verserà il contenuto del bicchiere in un secchio. Il tutto diventa più divertente se oltre agli ostacoli si aggiungono gli animatori che disturbano con gavettoni, getti d'acqua o altro.

Vince: la squadra che riesce a riempire maggiormente il secchio nel tempo fissato.

Colpo d'acqua

Materiale: n.2 secchi per squadra, n.1 bicchiere di plastica per ogni giocatore, acqua.

Svolgimento: Ogni squadra si dispone in cerchio, al centro del cerchio viene posizionato un secchio vuoto, accanto al cerchio viene messo un secchio pieno d'acqua. Un giocatore alla volta prende un bicchiere d'acqua dal secchio pieno.

Senza avvicinarsi al secchio centrale, deve lanciare l'acqua dal bicchiere cercando di farla entrare nel secchio al centro. Dopo il lancio, il turno passa al compagno successivo.

Vince: la squadra che, allo scadere del tempo, ha raccolto più acqua nel secchio centrale.

Sono fuori dal tunnel

Materiali: Palla

Svolgimento: I ragazzi verranno disposti in fila indiana con le gambe divaricate. Il primo ragazzo avrà la palla in mano e al segnale d' inizio la passerà da sotto le gambe al secondo. La palla non dovrà mai cadere a terra, altrimenti il giro ricomincerà da capo. La palla arriverà fino all'ultimo della fila, che dovrà correre all'inizio (da ultimo passerà a primo) e il giro ricomincerà.

Vince: La squadra che riesce a fare più giri durante il tempo stabilito.

Sfida dell'acqua a cascata

Materiali: 1 secchio pieno d'acqua per ogni squadra, 1 secchio vuoto per ogni squadra, 1 spugna per ogni squadra.

Svolgimento: Ogni squadra si siede in fila indiana vicino al proprio secchio vuoto. Il primo giocatore si alza e corre a prendere la spugna dal secchio pieno d'acqua, che sarà posizionato più distante. Torna seduto al suo posto e comincia a passare la spugna al bambino successivo. La spugna continua a passare di mano in mano sopra le teste fino all'ultimo bambino della fila, che corre fino al secchio vuoto e strizza la spugna dentro. L'ultimo bambino diventa il primo della fila che andrà ad inzuppare la spugna e a passarla di nuovo ai compagni e così via, per tutto il tempo stabilito.

Vince: La squadra che ha riempito con più acqua il secchio.

Centra il canestro

Materiali: Scolapasta, spugne, secchi pieni d'acqua.

Svolgimento: Le squadre si dispongono in fila all'interno del campetto.

Al via il primo giocatore va verso la bacinella piena d'acqua, mentre il secondo giocatore rimane in fila e posiziona sulla sua testa lo scolapasta. Il primo giocatore immerge la spugna nell'acqua e cerca di fare canestro nello scolapasta. Una volta terminato il tiro, il secondo giocatore toglie lo scolapasta, lo passa al terzo compagno in fila e prende il posto del primo giocatore, che nel frattempo sarà andato in fondo alla fila. Si va avanti così fino alla fine del tempo.

Ad ogni canestro la squadra guadagna un punto. Se la spugna cade a terra, non si assegnano punti.

Vince: La squadra che ha fatto più canestri nel tempo stabilito.