

GrEst Diocesano 2021



GIONA IL PROFETA RIBELLE

alla scoperta di un amore senza confini

GIOCHI





Chiamato per nome

Il nostro nome indica chi siamo. Spesso ci perdiamo, non assumendoci la responsabilità delle nostre azioni. Ri-conquistando il “nome” ci assumiamo la responsabilità di ciò che siamo e degli impegni che prendiamo.

Materiale: post-it e penne

Preparazione: dividere il campo in zone, una per ogni squadra, il centro del campo è lo scenario del gioco. L'animatore di ogni squadra scriverà il nome del componente della squadra che parteciperà alla manche e la consegnerà al giudice del gioco. Il giudice attacherà il nome sulla schiena di un altro componente della squadra avversaria.

Svolgimento: ogni manche dura 20 secondi, gioco a più manche. Ad ogni round un membro di ogni squadra si reca al centro dove l'arbitro attaccherà il post-it sulla schiena. Al via ogni partecipante dovrà recuperare il proprio nome, quando avrà preso il suo nome dovrà correre nella sua zona. Vince la squadra che recupera più nomi.

I giocatori non potranno toccarsi dentro il campo, ma solo muoversi e dovranno dimostrare abilità a riuscire a staccare il post-it dalla schiena dell'avversario.

La tempesta

La tempesta è metafora dell'irrompere di Dio nella vita dell'uomo; da Lui non si può sfuggire.

Materiale: ostacoli, percorso, contenitori, fucili e pistole d'acqua, gavettoni, puzzle di una zattera da ricostruire con il polistirolo o con il cartone, contenitori con i pezzi da recuperare.

Preparazione: preparare un percorso ad ostacoli

Svolgimento: la squadra si metterà in fila dietro la linea di partenza (a distanza di 1 mt uno dall'altro). Gioco a tempo. Ogni squadra avrà alla partenza il foglio con il puzzle da ricostruire della zattera con il numero di pezzi, al via un membro per volta parte alla “caccia” dei pezzi di puzzle. Durante il tragitto i ragazzi saranno bersagliati dalla “tempesta” da parte degli animatori, bombe d'acqua, fucili, gavettoni ecc... tutto questo per ostacolare il cammino intrapreso. Appena il membro della squadra troverà il pezzo mancante tornerà al posto e partirà l'altro membro. Tornerà alla postazione iniziale e partirà l'altro giocatore. Vince la squadra che riuscirà a ricostruire la zattera per prima.

Ascoltare per ri-costruire

Il pentimento comporta fatica, ma ci porta a conquistare pezzi importanti della nostra vita e ricostruirla su basi solide.

Materiale:

-lettere dell'alfabeto, ostacoli.

Svolgimento:

Ogni squadra è posta in fila indiana. Nel campo è predisposto un percorso ad ostacoli. Al via parte il primo giocatore per squadra, affronta il percorso ad ostacoli e recupera una lettera dell'alfabeto. Torna in squadra e parte il secondo e così via. Nel tempo stabilito si ferma il gioco e l'animatore dirà una parola (ex. "Giona" o parole emerse dal laboratorio legate al pentimento e al chiedere scusa) e ogni squadra con le lettere conquistate dovrà costruire la parola. Possono essere fatte più manche.

Vince la squadra che riesce a ricostruire più parole.

Guardate con occhi nuovi

Dobbiamo guardare all'amore con occhi nuovi questa è la prima missione alla quale siamo chiamati.

Materiale:

occhiali, musica, oggetti presenti nelle canzoni scelte

Svolgimento:

Si scelgono una o più canzoni (o mix di canzoni) con tanti oggetti. La squadra è posta in fila indiana e dall'altro lato del campo, davanti ad ogni fila, l'animatore avrà preparato un tavolo contenente gli oggetti della canzone scelta.

Nella prima fase si chiederà di indossare degli occhiali (preparati precedentemente dagli animatori) e riascoltando la canzone, ad uno ad uno saltellando a piedi uniti (o nelle modalità scelte dagli animatori) si recheranno al tavolo per riconquistare gli oggetti scritti.

Vince la squadra che riesce a conquistare più oggetti.

Il ricino che perisce

Dobbiamo imparare a vedere "oltre" ciò che sembra.

Obiettivo: Vedere oltre ciò che sembra.

Materiale: scatole di scarpe o pezzi di cartone, ostacoli, giornali, colori, forbici, colla.

Svolgimento: Il gioco si svolge in due fasi.

Nella prima fase bisogna preparare un percorso a ostacoli per squadra. Un ragazzo alla volta affronterà il percorso e conquisterà un pezzo di cartone (scatola di scarpe), che posizionerà nella base della sua squadra. Finiti i pezzi da conquistare, la squadra potrà costruire il proprio albero di ricino, unendo tutti i cartoni. Vince la squadra che finisce per prima.

Nella seconda fase, verrà dato un tempo stabilito dall'educatore, durante il quale ogni giocatore deve costruirsi la pallina (verme) con i giornali, scrivendo quale difetto vuole abbattere. Al termine del tempo stabilito, ogni squadra dalla linea di partenza, dovrà abbattere con le proprie palline l'albero di ricino precedentemente costruito. Vince la squadra che lo abbatte per prima.

i 5 sensi

Sono proprio i 5 sensi che ci fanno percepire che l'amore è qualcosa di concreto, non pensiero astratto.

Materiale: tutto il necessario per i 5 stand

Svolgimento: ci sono 5 stand che richiamano i 5 sensi. È un gioco a tempo, le squadre gireranno tra i vari stand e vince la squadra che finisce per prima tutte le prove.

Stand vista: Si mostrano alla squadra tutti gli oggetti posizionati su un piano. I giocatori possono osservarli attentamente per 2 minuti. - I giocatori, poi, si fanno girare di spalle e si tolgono 8 oggetti. - I componenti della squadra per superare la prova devono ricordarne il numero più alto possibile.

punti extra: Dove vivo, studio, gioco, come posso attraverso la vista compiere gesti di misericordia? Indicare da 1 a 3 situazioni in 1 minuto. Ogni situazione detta equivale a un punto.

Stand Udito: la squadra è in fila indiana, al via parte il primo giocatore che raggiungerà l'animatore in fondo al campo e ascolterà la prima frase di una poesia. Ritornando in fondo alla fila della squadra dovrà trascrivere quanto ricorda di ciò che ha ascoltato. Si prosegue per ogni giocatore, fino alla fine della poesia. Per superare la prova dovranno aver trascritto almeno metà della poesia in modo corretto.

Dove vivo, studio, gioco, come posso attraverso l'udito compiere gesti di misericordia? Indicare da 1 a 3 situazioni in 1 minuto. Ogni situazione indicata equivale a un punto.

Stand tatto: Verranno preparati tanti oggetti quanti sono il numero dei ragazzi. Il ragazzo bendato dovrà riconoscere con il tatto l'oggetto a lui affidato. La squadra supererà la prova quando tutti avranno riconosciuto l'oggetto.

Domanda punti extra: Dove vivo, studio, gioco, come posso attraverso il tatto compiere gesti di misericordia? Indicare da 1 a 3 situazioni in 1 minuto. Ogni situazione detta equivale a un punto.

Stand Gusto: Verrà fatto bere un bicchiere con due bevande incrociate. Ogni giocatore dovrà riconoscere le due bevande (ad ex. succo arancia e pera).

Nella vita ci sono esperienze dal gusto amaro e altre dal gusto dolce. Come posso, attraverso opere di misericordia, trasformare le prime nelle seconde? Indicare da 1 a 3 situazioni in 1 minuto. Ogni situazione individuata equivale a un punto.

Stand Olfatto: Vengono fatte odorare tre diverse spezie e i ragazzi dovranno riconoscerle con il solo olfatto.

Il cristiano porta con sé il profumo di Dio, che perde quando si allontana da lui. Cosa può farci perdere questo profumo? Indicare da 1 a 3 situazioni in 1 minuto. Ogni situazione detta equivale a un punto.

Il tesoro della golena

Ambientazione: la storia si rifà un po' alla mitologia greca, con quei labirinti tanto magici quanto intrigati. Visto che si può disporre di cotanta ricchezza di laterizi, il labirinto new age è un bosco, possibilmente di quelli di pioppi, con gli alberi piantati in modo regolare. L'importante è che le piante siano tantissime...

Materiale: un bosco, domande fantasiose, un tesoro.

Regole:

- Si dividono i giocatori in 4 squadre di almeno 4 giocatori l'una.
- Si immagina un bosco quadrato (una bandierina a fianco di 4 angoli del bosco)
- Ogni squadra parte da uno dei 4 angoli del bosco
- Un animatore pone la prima domanda alla prima squadra: a seconda della risposta (giusta o sbagliata) la squadra viene mandata ad un dato albero (ad ogni domanda deve rispondere un ragazzo diverso)
- Lo scopo è trovare l'albero magico il cui custode (un animatore) fornirà ai primi arrivati le coordinate necessarie per arrivare al premio finale (in genere una Bibbia nascosta in un qualche cespuglio)
- I primi ad arrivare all'albero magico saranno coloro che avranno risposto in modo esatto al maggior numero di domande: chi sbaglia si vedrà allungare, ad ogni errore, il percorso verso la destinazione

Vince chi... arriva per primo a raccogliere il premio

Scacchi

Ambientazione: torri, alfieri e pedoni... tutti uniti per un unico scopo: difendere il re!

Regole: Ci si divide in due squadre, disposte su due file, come per rubabandiera. In ogni squadra si decidono i ruoli; ci sarà un re, una regina, due torri, due alfieri e, tra quelli che rimangono la metà saranno cavalieri, la metà saranno pedoni.

A turno uno dell'altra squadra viene vicino alla fila della squadra avversaria, tocca una persona a sua scelta e scappa verso la sua squadra.

Se la persona toccata è un pedone, solo lui dovrà correre e cercare di prenderlo (toccandolo).

Se la persona toccata è un cavaliere, correranno lui e tutti i pedoni.

Se è un alfiere correranno lui, i cavalieri e i pedoni.

Se è una torre correranno lui, gli alfieri, i cavalieri e i pedoni.

Se è la regina correranno tutti tranne il re.

Se è il re, correranno tutti.

Se chi è venuto a scegliere chi toccare riesce a scappare e tornare nella propria base illeso, acquista un punto.

Viceversa, se viene toccato, il punto passa alla squadra opposta.

Se viene scelto il re, i punti vengono triplicati; quindi 3 punti se chi ha scelto riesce a tornare a "casa", 3 punti se viene toccato.

Ogni volta che viene trovato il re di una squadra finisce la manche e si ridistribuiscono i ruoli.



Vince chi... la squadra che ha più punti

Battaglia navale

Materiale: una lavagna grande, gesso per lavagna

Regole: Come la battaglia navale, solo che al posto delle navi si inseriscono delle lettere che, una volta trovate dai singoli partecipanti, andranno a comporre una frase del Vangelo. L'animatore, a turno, invita ogni singolo giocatore a scegliere una casella corrispondente a determinate coordinate (ad es. 4-D).

Vince chi... Chi riesce a guadagnare più punti, tenendo conto che si guadagnerà un punto per ogni lettera trovata.

Tiro all'orso

Ambientazione: nel bosco del parco dello Stelvio, quest'estate al campo, trovavamo tutto in disordine. I nostri ragazzi non trovavano mai i loro bei panini: quando li cercavano, sempre, dico, sempre, si sentivano dei suoni piuttosto strani. Erano dei cuccioli d'orso che ci prendevano in giro: "Scommettete che tutti voi non siete capaci di prenderci con questa palla?"

Materiale: una o due palle (non troppo dure)

Regole: due squadre (orsi e campeggiatori) in un campo rettangolare.

Gli orsi si dispongono tutti lungo uno dei lati minori, i campeggiatori, metà lungo un lato lungo e l'altra metà di fronte.

Al via del capogioco parte il primo orso che deve arrivare senza essere colpito con la palla dai campeggiatori che non devono oltrepassare il lato su cui sono disposti, ma che prontamente recuperano la palla per colpire l'orso successivo.

L'orso colpito esce dal gioco.

Vince chi... riuscirà ad attraversare senza essere colpito: in pratica la squadra che avrà meno orsi colpiti.

Bicchiere bucato

Occorrente:

- acqua
- una bacinella capiente per ogni squadra
- un bicchiere bucato per squadra
- una bottiglia per squadra

Svolgimento:

Le squadre devono portare a staffetta la maggior quantità d'acqua da una bacinella capiente alla loro bottiglia tramite il bicchiere bucato. È vietato coprire il foro con la mano!!!

Vince chi...

ha trasportato più acqua o chi riempie per prima la bottiglia

Le sedie sì e no!

Occorrente:

- due sedie per ogni squadra
- un foglio con scritto SI e uno con scritto NO per ogni squadra

Svolgimento:

Si dispongono le squadre in fila indiana, davanti ad esse si pongono le due sedie: su una si incollerà la parola 'sì' e sull'altra 'no' (per ogni squadra)
L'animatrice o animatore farà delle domande, possibilmente inerenti al tema della giornata, ai giocatori, le cui risposte potranno solamente essere SI o NO, ma per rispondere dovranno raggiungere le sedie del campo opposto e sedersi in quella con la risposta corretta. Tornando nelle proprie squadre, i giocatori capofila diventeranno gli ultimi, così via scorrendo in maniera tale da prendere parte al gioco tutti quanti.

Vince chi...

si siede prima sulla sedia giusta conquista un punto per la sua squadra.

Minigolf

Materiali: Spiegazione attività

1 mazza da golf/cricket o bastone con all'estremità una tavoletta, 3/4 palline da tennis per ogni campo di gara/giocatore, 3 rondelle o piccoli anelli metallici (opzionali), da 1 a 3 portici per ogni campo di gara realizzate con un ferro ricurvo o tubo di plastica di 20/30 cm di lunghezza 20/25 cm di diametro tagliato a forma di C, cartellini con il punteggio assegnato dalla porticina.

Spazio necessario e come organizzarlo:

terreno con fondo compatto e liscio di dimensione minima

2x5 metri per ogni campo.

Durata: 1 minuto ca per manche di gioco.

Spiegazione attività

I giocatori a turno stando dietro la linea di tiro cercheranno di far passare la pallina dentro una porticina posta a qualche metro di distanza (3/4 metri) colpendola con una mazza. Possono essere posizionate anche più porticine a differente distanza così da assegnare un differente punteggio.

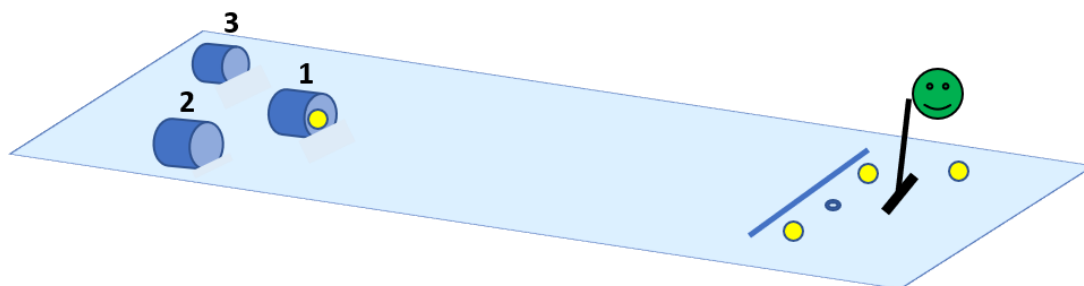
Se il terreno lo consente in alternativa alle porticine può essere scavata una buca da centrare.

In ogni manche il giocatore ha a disposizione 3 palline preposizionate + 1 che può posizionare a piacere.

Le palline possono essere mantenute ferme appoggiandole su una rondella o piccolo anello metallico.

Il gioco può prevedere anche più manche per lo stesso giocatore.

Alla fine del gioco vince il giocatore/ squadra che ha realizzato più "buche" (porte).



TRIS

Materiali: 1 pallone per giocatore, 9 cerchi.

Descrizione del gioco

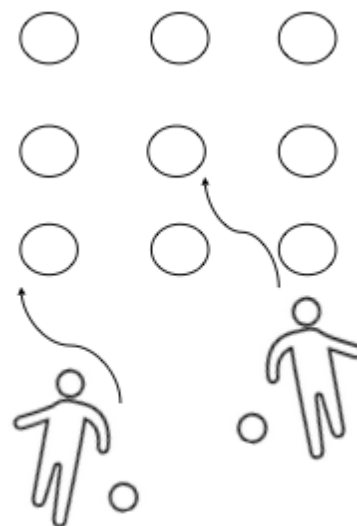
Disporre i nove cerchi come le tradizionali caselle del tris a distanza di almeno 1,5 m tra loro.

Dividere in due squadre e disporle ad una distanza predefinita.

A turno i primi giocatori delle due squadre partono contemporaneamente con la palla al piede e la fermano all'interno di uno dei cerchi. Poi tornano e parte il secondo giocatore della squadra che, a sua volta, parte per posizionare la sua palla.

Obiettivo di ciascuna squadra è di comporre il tris.

Variante: è possibile eseguire il gioco facendo rimbalzare la palla come nel basket.



Volley bowling

Materiali: un pallone, nastro per il corridoio, birilli o bottiglie.

Descrizione del gioco

Disporre dei birilli o bottiglie vuote alla fine di un corridoio largo 1,5/2 metri e lungo 6 metri i giocatori a turno devono con il palleggio (bagher, lanci vari o schiacciata) abbattere i birilli.

Vince chi dopo un determinato numero di tiri avrà abbattuto più birilli possibile.

Variante: diminuire o aumentare la lunghezza del corridoio in base all'abilità dei ragazzi.

Stabilire un punteggio per ogni birillo abbattuto.

