



ORATORIO ESTIVO 2021

GIOCHI A TEMA

Titolo: Pista delle biglie

Destinatari: 6-10 anni

Tempistica: in base al numero di partecipanti e alla lunghezza del percorso, 10-30 min.

Materiali: biglie, materiali di recupero vari per costruire un percorso, colla, cartone, scotch, ecc.

Preparazione: Costruire una pista utilizzando del cartone tagliato a strisce, così da creare i bordi del percorso.

Si possono creare anche ostacoli come salite o curve particolarmente complesse.

 Svolgimento

Scopo del gioco è arrivare per primo al traguardo.

 Fatta una conta per stabilire l'ordine di partenza, ognuno posiziona di volta in volta la sua biglia sul punto di partenza e la si spinge in avanti.

 La biglia rimane ferma dove arriva e si passa il turno al giocatore seguente.

 Se la biglia esce dal percorso va riposizionata all'incirca nel punto di partenza del tiro e si passa il turno al giocatore seguente.

 Titolo: Corsa con i sacchi

 Destinatari: tutti

 Tempistica: 15 min.

 Materiali: sacchi (di plastica) per tutti i ragazzi, eventuali ostacoli, cinesini, coni, gessi, corde per segnalare il percorso.

 Svolgimento

 Fare gare di corse coi sacchi sperimentando anche varianti creative; la caratteristica della gara è che i ragazzi dovranno "saltellare" verso il traguardo all'interno di sacchi di plastica.

 Variante I: Sfida tra diversi piccoli gruppi. I piccoli gruppi sono posizionati alle 4 estremità del campo. Viene posta una domanda, una volta che si pensa di avere la risposta si saltella col sacco verso il centro del campo dove ci sarà un animatore (può essere all'interno di un cerchio per delimitare bene le distanze) pronto a stabilire l'ordine





di arrivo e quindi la possibilità di rispondere. In caso di risposta corretta si ottiene 1 punto, in caso di risposta errata si passa al secondo arrivato. Vince chi ottiene più punti.

Variante 2: Percorso ad ostacoli con i sacchi. Si possono modificare i percorsi per aumentare le difficoltà (es. necessario passare sotto ad un tavolo). Vince la squadra che, facendo gareggiare tutti i componenti, impiegando meno tempo.

Titolo: Percorso con la ruota

Destinatari: 11-13 anni.



Tempistica: 10/15 min.



Materiali: Pneumatico, bastone di circa 50cm.



Svolgimento

Compiere un percorso facendo rotolare uno pneumatico aiutandosi con un bastone. Ogni ragazzo ha il suo bastone e compie il percorso spingendo lo pneumatico tra slalom e giri su sé stesso.



Titolo: Pistolero

Destinatari: 11-13 anni.



Tempistica: 15 min.



Svolgimento

I bambini si dispongono in cerchio intorno ad un animatore che sarà il pistolero. Il pistolero gira ad occhi chiusi su sé stesso e quando si ferma "spara" ad un bambino indicandolo. Il bambino che viene "colpito" si abbassa e i due concorrenti ai lati (alla sua destra e alla sua sinistra) si "sparano" a vicenda gridando "pem". L'ultimo bambino che "spara" viene eliminato dal gioco. Il bambino a cui il pistolero ha sparato si rialza. Quando restano solo due bambini si passa al duello finale. I due concorrenti camminano dandosi la schiena fino a che l'animatore non dice "stop"; quindi ci si gira e si spara. Vince chi spara per primo.



Variante: al posto che "spararsi" a vicenda e dire "pem", i bambini devono dire il nome dell'altra persona.





ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Mimo senza fili

Destinatari: tutti

Tempistica: 15-45 min.

Materiali: nessuno

Svolgimento

I bambini si dispongono in fila indiana. L'animatore comunica al primo bambino della fila una frase/oggetto/animale/situazione da mimare. Il primo bambino mima ciò che gli è stato riferito al secondo bambino, il secondo bambino mima ciò che ha capito al terzo e così via. L'ultimo bambino della fila dovrà fare il mimo all'animatore e dovrà cercare di indovinare ciò che ha mimato. I bambini che aspettano il loro turno per mimare



dovranno essere girati di spalle, in modo da non vedere gli altri giocatori. Per ogni manche il piccolo gruppo deve indovinare 5 frasi/oggetti/animali/situazioni, chi ne indovina di più vince.



Titolo: Salto della corda

Destinatari: 6-10 anni

Tempistica: 5-10 min.

Materiali: corde (da disinfettare dopo l'utilizzo).

Svolgimento

Si possono creare diverse sfide tra singoli o più componenti del piccolo gruppo. Saltare la corda per più tempo, saltare in coppia avendo due compagni che tengono la corda, saltare a piedi uniti, alternati, facendo passare due volte consecutivamente la corda prima di toccare terra...



Titolo: Zaino in spalla

Destinatari: 11-13 anni.

Tempistica: 10 minuti.

Materiali: un secchio a cui viene tagliato il fondo e al posto del quale viene posizionato un sacchetto. In questo modo quando si lanciano le palline, queste non rimbalzano fuori. Al secchio vanno aggiunte delle bretelle da zaino per poterlo mettere in spalla, 2 palline da tennis per ogni giocatore.





ORATORIO ESTIVO 2021

Svolgimento

Scopo del gioco è fare più canestri possibili in un dato tempo.

Un ragazzo del piccolo gruppo sarà il ricevitore e si posiziona sulla riga di metà campo. Tutti gli altri sono i lanciatori e si dispongono in fila indiana sulla linea di fondo campo.

Il ricevitore, posizionato di fronte ai lanciatori dovrà, spostandosi all'interno di un'area delimitata, muoversi in modo da ricevere all'interno del secchio più palline possibili. Ogni lanciatore ha 2 palline a disposizione. Alla fine del tempo si contano quante palline sono all'interno del secchio.

Titolo: La lippa

Destinatari: tutti

Tempistica: a discrezione

Materiali: un pezzo di legno di forma cilindrica, lungo una decina di centimetri, appuntito alle estremità (sarà la lippa); oltre alla lippa è necessario possedere anche la mazza, che si improvvisa con un manico di scopa lungo una trentina di centimetri, non appuntito alle estremità (magari ricoperto con del materiale morbido, ad esempio spugna, per renderlo più sicuro).

Svolgimento

Scopo del gioco è lanciare la lippa più lontano degli avversari.

Si gioca in due (giocatore A contro giocatore B) o a coppie (A e B contro B e C).

All'inizio della partita si appoggia la lippa a terra e la si colpisce con la mazza su una delle due estremità appuntite.

Se il tiro è eseguito nel modo esatto la lippa si alzerà in aria; una volta sospesa, prima che ritorni a terra, le si darà un altro colpo al volo cercando di mandarla il più lontano possibile. A partita finita i ruoli si invertono.

Titolo: Campana/mondo

Destinatari: 6-8 anni

Tempistica: a discrezione dei giocatori

Materiali: gessetti per disegnare il campo, sassolino

Svolgimento

Il percorso è composto da una decina di caselle rettangolari numerate progressivamente che si susseguono regolarmente in fila indiana salvo un paio di blocchi composti da due caselle affiancate.





L'ultima casella del tracciato è la base, anch'essa di forma rettangolare oppure a semicerchio, nella quale il giocatore deve girarsi per completare il percorso rifacendolo a ritroso.

Il giocatore che inizia lancia nella prima casella il proprio sassolino. Questo deve atterrare all'interno della casella senza toccare nessuna linea o uscirne fuori. Il giocatore quindi saltella su un solo piede di casella in casella lungo tutto il percorso, ma senza mai entrare nel riquadro in cui è presente il suo sassolino.

Le caselle possono essere toccate solo con un piede, ma i blocchi di due caselle affiancate consentono di appoggiare contemporaneamente entrambi i piedi (uno in ciascuna casella, sempre che una delle due non sia occupata dal contrassegno). Raggiunta la casella finale, il giocatore può fermarsi per poi voltarsi, effettuando mezzo giro, e rifare il percorso a ritroso. Giunto in corrispondenza della casella che contiene il proprio sassolino, il giocatore lo deve raccogliere senza perdere l'equilibrio e completare il percorso tornando al punto di partenza.



Dopo aver completato con successo il percorso di andata e ritorno, il giocatore lancia la sua pietra nella casella numero due e così via. Vince chi per primo visita con il proprio contrassegno tutte le caselle, completando ogni volta il percorso.



Per evitare i bambini attendano in fila il proprio turno è possibile disegnare più campate di gioco in modo da distribuire meglio i giocatori



Titolo: Un, due, tre... stella (stai là!)



Destinatari: 6-8 anni



Tempistica: a discrezione



Materiali: nessuno

Svolgimento



Tutti i giocatori, salvo uno (A), si pongono dietro una linea, mentre A si pone di spalle appoggiato a un albero o a un muro a qualche metro di distanza. A scandisce a voce alta e chiara: «Un, due, tre... stella» e quindi si volta verso i giocatori. Questi ultimi possono muoversi fintantoché A è di spalle, ma devono immobilizzarsi quando questi si volta a guardarli. Se un giocatore si muove mentre è osservato deve tornare alla linea di partenza. La cosa si ripete fino a che uno dei giocatori vince raggiungendo o superando la posizione di A.





ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Strega comanda color

Destinatari: 6-8 anni

Tempistica: a discrezione

Materiali: nessuno

Svolgimento

Scopo del gioco è mettersi in salvo prima di essere presi dalla strega. Il gioco si svolge all'interno del piccolo gruppo e inizia quando un bambino che interpreta la strega recita la frase «Strega comanda color...» (ad esempio: «Strega comanda color rosso»). Gli altri bambini dovranno cercare un oggetto del colore indicato e toccarlo, mettendosi in salvo.



Scopo della strega è toccare un bambino prima che si metta in salvo. Il bambino catturato dalla strega al turno successivo svolgerà il ruolo di strega.



Titolo: Regina reginella

Destinatari: 6-8 anni

Tempistica: 10 min.

Materiali: nessuno

Svolgimento

Scopo del gioco è arrivare per primo dalla regina.



A inizio gioco tra i bambini viene scelta una regina che condurrà il gioco (può essere un'animatrice) e i bambini saranno gli ambasciatori.



I bambini si dispongono dietro ad una linea tracciata a 20-40 m dal punto in cui si trova la regina e devono recitare la filastrocca: "Regina reginella, quanti passi devo fare per arrivare al tuo castello, tutto d'oro e tutto bello?". La



regina decide, in base ai suoi voleri, il modo in cui i bambini si debbano avvicinare a lei attraverso dei passi da animale da imitare. Ad esempio: passo del leone (passi molto lunghi), passo della gru (su un piede solo), passo da canguro, passo



da formica (piccoli passi), passo da gatto (a gattoni), passo da gambero, passo da cavallo (simulare il galoppo), passo da serpente... Oltre al tipo di passo da imitare la regina deve specificare anche il numero di passi da fare. I bambini



che sbagliano il passo o il numero dei passi eseguiti tornano alla partenza.

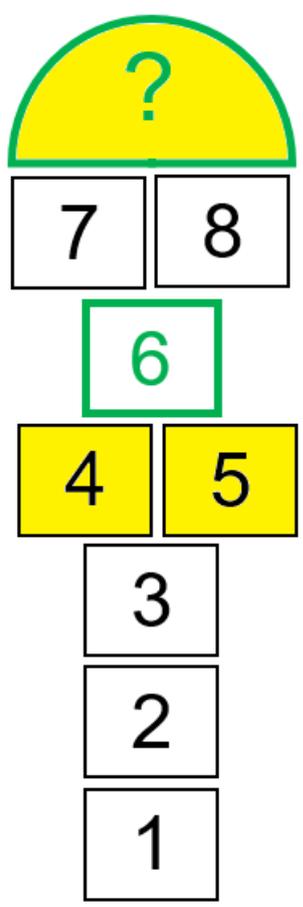


Se si fa una sfida tra piccoli gruppi si può scegliere una sola regina che dà indicazioni a tutti i gruppi. Vince il gruppo che arriva per primo alla regina.





ORATORIO ESTIVO 2021



GRANDE GIOCO



Titolo: Sai giocare a campana?



Tempistica: 1 ora e 30 min. o più a seconda delle varianti



Destinatari: gioco per tutti in cui si sfideranno tutti i piccoli gruppi.



Materiali: preparare lo schema della campana come in figura; lo si può realizzare con dei gessetti sull'asfalto oppure con dei cartelloni sul prato. Gessetti/cartelloni, tanti contrassegni quanti sono i piccoli gruppi (quattro dischetti colorati), 3 cinesini/coni/fogli, lattine per piramide.



Svolgimento



Ogni piccolo gruppo avrà il proprio contrassegno, di colore diverso. I piccoli gruppi si sfideranno a turno, facendo giocare un ragazzo per volta.





ORATORIO ESTIVO 2021

Il giocatore che inizia, del primo gruppo, lancia nella prima casella il proprio contrassegno, che deve atterrare all'interno dello scomparto senza toccare nessuna linea o rimbalzare fuori. Il giocatore compie tutto il percorso fino alle caselle 7 e 8, si volta attraverso un mezzo giro, e raggiunge la casella del proprio contrassegno. Lo raccoglie e passa il testimone al secondo giocatore dello stesso piccolo gruppo, che farà lo stesso per la casella successiva e così via.

Se nel percorrere il tracciato il giocatore tocca una linea, non visita la casella dovuta o perde l'equilibrio, il turno passa al primo giocatore del piccolo gruppo successivo, che farà la stessa cosa del primo piccolo gruppo. Il piccolo gruppo che riesce a completare il percorso per primo, andando dalla casella 1 alla casella con il punto interrogativo, vince un tesoretto di 30 pt e dà il via alla prova finale, corrispondente all'ultima casella (punto interrogativo): si tratta di un gioco in cui si sfideranno tutti i piccoli gruppi.



La campana disegnata conterrà le caselle 4, 5, 6 e "?" di colore diverso, rispettivamente giallo (caselle 4 e 5), verde (casella 6) e giallo contornato di verde (casella ?), come nella figura sopra. Il colore giallo significa che la casella nasconde una prova, che verrà affrontata dal singolo piccolo gruppo; il colore verde della casella 6 corrisponde alla vincita o perdita di 10 pt (vedi sotto).



PROVE:



Titolo: casella 4: "twister"



Materiali: fogli con disegnato le impronte di mano destra, mano sinistra, piede destro e piede sinistro in numero sufficiente per tutti i piccoli gruppi.



Svolgimento

Scopo del gioco è completare il percorso nel minor tempo possibile. Fondamentale è che tutti i componenti del piccolo gruppo completino il percorso.



Ciascun piccolo gruppo ha davanti a sé un percorso (come in figura). A turno, ciascun giocatore deve posizionare le mani o i piedi come richiesto dalle figure, senza commettere errori. Una volta terminato il percorso si dà il cambio al giocatore successivo.



La prova termina quando tutti i componenti del piccolo gruppo hanno completato il percorso.





ORATORIO ESTIVO 2021



Titolo: casella 5: "Piramidi"

Materiali: lattine, pallina

Svolgimento

Scopo del gioco è guadagnare più punti degli avversari.

Ogni piccolo gruppo ha a disposizione una piramide composta da lattine. Un giocatore alla volta lancia una pallina contro una piramide di lattine. Essa viene ricostruita dopo ogni lancio. L'animatore tiene conto del numero di lattine cadute in totale, dopo che tutti i componenti del piccolo gruppo hanno giocato. Tale numero corrisponderà al punteggio ottenuto dalla squadra per questa prova.





ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: casella 6: "Up or down"

Materiali: 1 dado, sanificante

Svolgimento

Si tratta di una casella che potrebbe far acquistare o perdere al piccolo gruppo 10 pt. Come stabilire +10 o -10 pt? Si chiede al ragazzo di tirare un dado: se il numero è pari, il gruppo guadagna +10 pt; se il numero è dispari, il gruppo perde -10 pt. Il dado sarà disinfettato dopo ogni utilizzo.



Titolo: casella 7: Prova finale "Guess what"

Materiali: 1 dado, sanificante

Svolgimento

Scopo del gioco è rispondere a più domande corrette possibili. Tutti i piccoli gruppi si sfidano. Ognuno di essi sceglie un capo-gruppo, che sarà l'unico poter dare la risposta all'animatore. L'animatore legge, uno per volta, un proverbio/modo di dire in un dialetto della lingua italiana con 3 opzioni, relative o al suo significato o al dialetto di cui si tratta (es. 1. napoletano; 2. emiliano; 3. milanese). Il piccolo gruppo si consulta, e riferisce al capo-gruppo la risposta: appena decisa, il capo-gruppo alza la mano. Il primo capo-gruppo che alza la mano, può rispondere alla domanda. Se la risposta è corretta +5 pt. Se la risposta è errata, può provare a rispondere il secondo capo-gruppo che ha alzato la mano e così via. Al termine del gioco, ciascun gruppo aggiunge i punti che ha vinto al punteggio totale.



Il vincitore del gioco è il gruppo che, al termine della prova finale, ha ottenuto il punteggio più alto sommando tutti i punti.

