

GIOCHI PER I BAMBINI DEL CATECHISMO

Domenica 8 maggio

9.30- 10.45 giochi per i bambini di 4° e 5°

ANIMATORI: Francesca, Alice, Cristina, Diana, Sveva, Filippo, Riccardo.

Ritrovo animatori: **ore 9.15** presso i campi della parrocchia.

Materiale:

- Bigliettini con oro, argento e bronzo preparati da Alice Notari
- Cartoni per casseforti preparati da Anna
- Fasce colorate preparate da Anna

1° GIOCO: "Miniera"

N. di giocatori: da 1 a 100

Età: da 1 a 60 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: a squadre; gara;

Occorrono 4 caposquadra...

Come si lavora in una miniera? Con fatica, agilità e ... furbizia. Sì, perché dietro l'angolo ci sono i briganti pronti a rubare quel poco che hai appena estratto!!!

Ai quattro angoli del campo si radunano le quattro squadre. Ogni caposquadra distribuisce ad ogni giocatore un bigliettino sul quale c'è la scritta ORO o ARGENTO o BRONZO. Al centro del campo si radunano due (o più) componenti per squadra (contrassegnati con una fascia ben visibile) ai quali NON verrà dato alcun biglietto; questi saranno i BRIGANTI. Al via dell'arbitro ogni giocatore deve cercare di portare il proprio biglietto nella cassaforte della propria squadra (che sarà messa in un punto del campo opposto all'angolo di partenza) senza farsi toccare dai briganti. Se un giocatore viene toccato dovrà dare il proprio biglietto al brigante. Ogni giocatore senza biglietto tornerà dal caposquadra che gli consegnerà un nuovo biglietto. Quando un caposquadra finisce i biglietti il gioco si interrompe.

I briganti riporranno il "bottino" nella cassaforte della propria squadra. Si procederà poi alla conta. Ogni biglietto ORO vale 3 punti. Un argento vale 2 punti. Un bronzo vale 1 punto.

Si possono fare più manches.

Vince chi... alla fine del gioco totalizza più punti.

Materiale necessario: Tanti bigliettini con la scritta Oro, Argento e Bronzo.

Delle fasce colorate. Dei cartoni per fare le casseforti.

2° GIOCO: "Atomi"

N. di giocatori: da 10 a 999

Età: da 5 a 99 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: gara

Come saprete, non tutte le molecole sono uguali: a seconda delle condizioni ambientali, i diversi elementi si combinano tra loro per sopravvivere nel modo migliore....

I giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle "molecole" contenenti tanti "atomi" (persone) quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le "molecole" con un numero sbagliato di atomi. Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8). Per veri "massacri", provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)!

Vince chi... rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

Materiale necessario: nessuno.

Forse i bambini non sanno che cosa sono gli atomi e le molecole.

Propongo di ambientare il gioco nel paese degli "appiccicosi".

Nel paese degli appiccicosi le persone non riescono a restare da sole devono per forza appiccicarsi tra loro. Il loro re ogni mattina comanda loro il modo corretto per appiccicarsi. Il re grida: "popolo degli appiccicosi, appiccatevi per 3..."

Il re ovviamente è un animatore che griderà il numero....poi procede come il gioco degli atomi.

Domenica 8 maggio

11.00- 12.00 giochi per i bambini di 2°.

ANIMATORI: Alberto, Claudio, Davide, Alessandro.

Ritrovo animatori: **ore 10.45** presso i campi della parrocchia.

Materiale necessario: Un campo diviso in due.

Ci procuriamo della farina per delimitare la metà del campo: la procura Anna

Storia per Cavalli e cavalieri: se ne occupa Alberto

1° GIOCO: "Atomi"

N. di giocatori: da 10 a 999

Età: da 5 a 99 anni

Durata media: 15 minuti

Gioco da giocare... all'aperto

Tipo: gara

Come saprete, non tutte le molecole sono uguali: a seconda delle condizioni ambientali, i diversi elementi si combinano tra loro per sopravvivere nel modo migliore....

I giocatori si dispongono su un ampio campo di gioco, a piacere. Il conduttore urla un numero, e i giocatori si raggruppano in modo da formare delle "molecole" contenenti tanti "atomi" (persone) quante indicate dall'animatore. Chi non riesce a rientrare nei gruppetti viene eliminato dal gioco; stessa sorte subiranno le "molecole" con un numero sbagliato di atomi. Si consiglia di partire utilizzando numeri bassi (es. 2 o 3, che creano pochi eliminati) per poi passare, nel vivo del gioco, a numeri più grandi (in base al numero di giocatori, es. 7 o 8). Per veri "massacri", provate a chiamare un numero alto e, al turno seguente, il numero precedente o quello successivo (es. 8, poi 9)!

Vince chi... rimane in gioco dopo un numero prefissato di turni o allo scadere di un determinato tempo.

Materiale necessario: nessuno.

Forse i bambini non sanno che cosa sono gli atomi e le molecole.

Propongo di ambientare il gioco nel paese degli "appiccicosi".

Nel paese degli appiccicosi le persone non riescono a restare da sole devono per forza appiccicarsi tra loro. Il loro re ogni mattina comanda loro il modo corretto per appiccicarsi. Il re grida: "popolo degli appiccicosi, appiccatevi per 3...

Il re ovviamente è un animatore che griderà il numero....poi procede come il gioco degli atomi.

2° GIOCO: "Cavalli e cavalieri"

N. di giocatori: da 14 a 999

Età: da 7 a 14 anni

Durata media: 20 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

Tipo: a squadre; gara

Il campo deve essere diviso a metà. Le due squadre (i Cavalli e i Cavalieri) si sistemano una di fronte all'altra sulla riga di centro campo, in modo che di fronte ad ogni giocatore di una squadra ce ne sia uno dell'altra. Il conduttore inizia a raccontare una storia (che può benissimo inventarsi sul momento). La storia deve contenere di tanto in tanto la parola CAVALLI e la parola CAVALIERI. Quando il conduttore dice CAVALLI, ogni cavaliere deve fuggire immediatamente verso l'inizio della sua parte del campo, fino a raggiungerne e superarne la linea finale. Ugualmente, ogni cavallo deve cercare di toccare il suo cavaliere prima che questi abbia raggiunto l'inizio della sua parte del campo. Quindi con onestà, il conduttore farà alzare le mani ai cavalieri che sono stati presi prima di essersi messi in salvo, e assegna alla squadra dei cavalli tanti punti quanti i cavalieri presi. Tutti i giocatori ritornano al proprio posto presso la linea di metà campo. Il conduttore riprende quindi la narrazione; quando dice la parola CAVALIERI, accade lo stesso di prima, ma all'inverso: i cavalieri dovranno prendere i cavalli che fuggono. Occorre che il conduttore alterni la chiamata degli uni e degli altri in modo che alla fine siano stati chiamati lo stesso numero di volte. Il conduttore può vivacizzare il gioco utilizzando parole come cavallo, cavaliere, cavallerizzo, cavalcando, parole non valide ai fini del gioco, ma che causeranno confusione e movimento nei partecipanti.

Vince chi... La squadra che dopo un tot di chiamate (tante per l'una quante per l'altra squadra) avrà totalizzato più punti, avrà cioè catturato più avversari.

Sabato 14 maggio

17.45 - 19.00 giochi per i bambini di 2° e 4°.

ANIMATORI: Alice, Cristina, Diana

Ritrovo animatori: **ore 17.30** presso i campi della parrocchia.

Materiale: sedie, musica: ci pensa Anna

1° GIOCO: "Gabbie umane"

N. di giocatori: da 1 a 999

Età: da 1 a 99 anni

Durata media: 5 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

Tipo: a squadre; gara

Alcuni uccellini stanno cercando di volare nel bosco, ma devono stare attenti a non farsi catturare dalle gabbie. Alcuni giocatori tenendosi per mano formano delle gabbie, altri, gli uccellini, devono cercare di passare da una parte all'altra del campo di gioco senza lasciarsi catturare dalle gabbie. Per catturare gli uccellini, i componenti della gabbia, alzando le braccia, senza lasciare le mani, devono farli entrare nel cerchio formato. Una volta presi gli uccellini non possono più scappare. Vince... la gabbia che è riuscita a catturare più uccellini.

Materiale necessario: nessuno.

2° GIOCO: "sedie musicali"

Si dispongono le sedie a cerchio (tante sedie quanti sono i bambini, meno una).

Al suono della musica i bambini girano intorno alle sedie, quando la musica si interrompe i bambini si devono sedere su una sedia. Il bambino che rimane senza sedia è eliminato.

Si può anche fare la versione che il bambino senza sedia si deve sedere sulle gambe di un amico.

Questa versione è divertente e evita l'eliminazione.

Sabato 21 maggio

17.45- 19.00 giochi per i bambini di 2°, 4° e 5°.

ANIMATORI: Alice, Sara, Cristina, Diana.

Ritrovo animatori: **ore 17.30** presso i campi della parrocchia.

Materiale: foglietti con le lettere: le prepara Sara

1° GIOCO: "staffetta scarabeo"

N. di giocatori: da 1 a 999

Età: da 6 a 99 anni

Durata media: 10 minuti

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

Tipo: a squadre; gara

Simpatica staffetta che necessita di un buon gioco di squadra.

L'animatore prepara una scatola contenente molte lettere dell'alfabeto mischiate (es.10 a, 7 g ...)

Al via un componente a turno per squadra si dirige verso la scatola ed estrae una lettera a caso, al suo ritorno al posto di partenza, parte il secondo giocatore e così via... Dopo un tempo stabilito (circa 2 minuti) le squadre sono invitate a formare, con le lettere ottenute, la parola o la frase il più lunga possibile....

Vince chi... riesce a formare la parola o la frase più lunga.

Faremo più manches e teniamo segnate le parole composte.

In base alla lunghezza diamo un punteggio:

parole da 2 lettere: 2 punti
parole da 3 lettere: 3 punti
parole da 4 lettere: 4 punti
ecc...

2° GIOCO: "carovana stanca"

La squadra si divide in 5 gruppi. Ogni gruppo si dispone dietro una linea di partenza facendo sedere i concorrenti a terra, a gambe allargate, e ogni giocatore siede tra le gambe di chi gli sta alle spalle e tiene strette le caviglie di questo suo compagno. Al via, le 5 squadre devono raggiungere la linea di arrivo (posta a circa 2 metri di distanza) spostandosi a piccoli saltelli e senza rompere la catena della carovana. Se la catena si rompe, l'arbitro fa ritornare il gruppo alla linea di partenza. Il gioco finisce quando tutti e cinque i gruppi oltrepassano completamente la linea di arrivo.

GIOCHI DA FARE IL CASO DI BRUTTO TEMPO

(possono anche essere utilizzati come riserva per gli altri giorni, nel caso rimanga del tempo)

Musichiere

N. di giocatori: da 4 a 999
Età: da 6 a 99 anni
Durata media: 20 minuti
Gioco da giocare... al chiuso
Tipo: a squadre; musicale

Parte la musica di una canzone, i capitani delle squadre possono correre verso una piccola campanella non appena la squadra pensa di aver capito di che canzone si tratta. Il primo che suona la campanella ha il diritto di rispondere. In caso di errore si torna ai posti, la musica continua dal punto in cui è stata interrotta. Tutte le squadre possono ripetere la corsa verso la campana, esclusa la squadra che ha dato la risposta sbagliata. Vince chi... La squadra che ha dato la risposta giusta dopo aver suonato la campanella.

Varianti:

i bambini vengono divisi in squadre.

Lungo il percorso per arrivare alla campanella devono fare uno slalom tra piccoli ostacoli (anche semplici bicchieri di carta).

La gara si svolge in tre manche:

- Prima: ci si aggiudica la possibilità di rispondere suonando la campanella.
- Seconda: ci si aggiudica la possibilità di rispondere facendo scoppiare un palloncino gonfiato utilizzando il sedere (il concorrente che per primo lo fa scoppiare si aggiudica la possibilità di rispondere). In questo caso la canzone deve essere cantata da tutta la squadra (si interrompe il brano e devono continuare).
- Terza: ci si aggiudica la possibilità di rispondere bevendo un bicchiere d'acqua. In questo caso la canzone deve essere ballata da tutta la squadra.

Materiale necessario: impianto stereo, 5 campanelle (possono essere sostituite da 5 tegami con coperchio)...li procura Anna

Cd con canzoni (chiedere a Claudio)

10 canzoni da indovinare tra le più moderne e il repertorio classico

5 canzoni da ballare

5 canzoni in italiano da cantare

Gioco con le carte da briscola

I bambini sono seduti in cerchio e ognuno di loro possiede una carta da briscola.

Al centro del cerchio c'è animatore con altre carte da briscola.

L'animatore mostra una carta e tutti coloro che possiedono quel seme (spade, coppe, denari, bastoni) devono alzarsi e spostarsi sulla sedia alla loro destra. Se sulla sedia c'è un compagno, si devono sedere in braccio.

Se all'uscire della carta il bambino che si deve spostare ha appoggiato sulle gambe un compagno, non può alzarsi.

Vince chi riesce a ritornare sulla sedia iniziale

Materiale: un mazzo di carte da briscola e sedie: le procura Anna

Le scarpe

I bambini vengono divisi in due o più squadre. Tutti si tolgono le scarpe, le quali sono ammassate tutte insieme.

Si procede con una staffetta e la prima squadra che riesce a recuperare e rimettersi tutte le scarpe ha vinto.

Gioco del che c'è

Bambini divisi in 4 squadre. I bambini di ogni squadra si tengono a braccetto. Ad ogni squadra è abbinato un colore.

Inizia una squadra (per esempio la squadra rossa) a pronunciare la frase

GIALLO, GIALLO, GIALLO (ad ogni parola devono fare un salto tutti insieme senza staccarsi)

La squadra gialla deve rispondere:

CHE C'E', CHE C'E', CHE C'E' (ad ogni parola devono fare un salto tutti insieme senza staccarsi)

La squadra rossa risponde:

AVETE COTONE DA VENDERE? (ad ogni parola devono fare un salto tutti insieme senza staccarsi)

La squadra gialla risponde:

CE N'E', CE N'E', CE N'E' (ad ogni parola devono fare un salto tutti insieme senza staccarsi)

La squadra rossa risponde:

DI CHE COLORE E'? (ad ogni parola devono fare un salto tutti insieme senza staccarsi)

La squadra gialla risponde dicendo un colore delle altre squadre e il gioco ricomincia.

Viene eliminata la squadra che si sbaglia a saltare o a pronunciare la frase...