

# GIOCHI 3-4-5 ELEMENTARE

## 1° Settimana

### Lunedì 15 giugno

#### INTRODUZIONE AI TORNEO

Collegamento con la storia: i nostri 4 amici lasciano Londra per sfuggire alla guerra. Arrivare al paesino sarà un'impresa, numerose saranno le difficoltà da superare.

Il gioco è un percorso ad ostacoli in cui si ripercorre il tragitto da Londra al paesino in campagna.

- Fare la borsa: mettere in uno zaino, nel minor tempo possibile, degli oggetti posti in un percorso terra
- Bombardamento: passare senza farsi colpire in un percorso in cui gli avversari tirano delle palline di carta
- Viaggio in treno: passare attraverso un tunnel (fatto con le sedie o quello del corridoio)
- Carrozza: fare un pezzo di percorso in un carrello
- Arrivo al castello: buttare giù barattoli con palline di carta
- Per aprire porta castello.
- Conoscenza dei padroni di casa: 2 domande ai bimbi su Narnia.
- L'ultimo gioco porterà alla stanza dove c'è la porta magica: correre nel luogo prestabilito.

Alla squadra che avrà superato tutto il percorso (tutte lo superano) verrà dato la chiave della porta magica

#### CACCIA AL TESORO

GIOCO A STAND: Scopo del gioco è visitare Narnia e conoscerne luoghi e personaggi. Ogni squadra avrà una mappa di Narnia con indicati i posti e i personaggi della storia. Al via dovranno, seguendo la mappa, visitare i vari luoghi superando prove e incontrando i personaggi.

Elenco delle prove:

ARMADIO: preparare una scatola coprendo un lato di essa con un telo e fargli frugare dentro per identificare almeno 5 oggetti.

UN THÈ CON IL FAUNO: disporre in fila indiana la squadra. Consegnare un bicchiere con un foro sul fondo colmo d'acqua al primo della fila. Ogni concorrente dovrà correre fino ad una bacinella, svuotare il bicchiere e tornare indietro per consegnare il bicchiere ad un altro giocatore. Riempire nuovamente il bicchiere e farlo con tutti i giocatori.

LA STORIA DI PAPA' CASTORO: riassumere la scenetta della mattina modificando alcuni passaggi. I bambini devono trovare tutti gli errori nel racconto della scenetta del mattino.

INCANTESIMO DELLA STREGA: " Il potere della strega fa sim sala bam" . I bambini disposti in fila al fondo del campo devono correre verso la strega e fermarsi quando lei dopo avere pronunciato la frase si gira. Scopo toccare il muro dove si trova la strega.

L'ACCAMPAMENTO DI ASLAN: gioco percorso (per reclutare i combattenti dell'esercito).

IL SACCO DI BABBO NATALE: un concorrente bendato deve percorrere un percorso aiutato da tutta la squadra. Alla fine deve prendere un oggetto (dalla scatola che avrà in mano un animatore) utile alla squadra per sconfiggere la strega. Se non trovare un oggetto adatto un altro giocatore dovrà affrontare la prova.

### Mercoledì 17 giugno

#### GARA DI ORIENTAMENTO IN CITTADELLA (pomeriggio)

Grande gioco a stand con tesoro finale. Preparare una frase che conduce al luogo del tesoro e ogni stand deve consegnare un pezzo di frase alla squadra. Vince chi per primo ricomponne la frase e trova il tesoro.

##### 1° stand

#### LE GELATINE DELLA STREGA

Gioco: La squadra deve cercare dei sassi colorati con la tempera (gelatine) sparse nel prato e portarle all'animatore.

##### 2° stand

#### SFILATA NARNICA

Gioco: la squadra deve scegliere un maschio e una femmina che faranno i manichini da vestire. Gli altri giocatori devono cercare, tra molti vestiti, quelli che servono per affrontare un viaggio a Narnia (vestiti invernali e estivi)

##### 3° stand

#### SCAPPA DAGLI ORSI

Gioco: staffetta

Vince: chi svolge il gioco nel minor tempo possibile

##### 4° stand

#### AIUTA ASLAN!!

Gioco: fare delle sagome di personaggi cattivi della storia; ogni parte del corpo avrà un punteggio. I giocatori avranno a disposizione 5 tiri di palline per totalizzare il maggior punteggio in un tempo stabilito.

5°stand**BALLA COI LUPI**

Gioco: l'animatore blocca una squadra e gli fa perdere un po' di tempo facendo gli fare una penitenza (bans, canzone, balletto)

**Venerdì 19 giugno****LUCY CONTRO I FRATELLI**

Si dividono i ragazzi in due squadre. A turno faranno una volta i cavalieri e una volta i briganti. Prima che inizi il gioco si devono decidere le basi delle due squadre nelle quali si posizionerà un animatore. In ogni base viene consegnato un cartellino giallo a tutti i ragazzi della squadra che deve attaccare. Scopo del gioco è entrare nella base nemica e scambiare il cartellino giallo col cartellino blu. L'altra per difendersi affronta, allo scalpo, un avversario. Se vince chi difende si prende il bigliettino dell'avversario, se vince chi attacca prosegue la sua strada. Vince chi ha più cartellini blu.

**2° Settimana****Lunedì 22 giugno****LA CORSA DI EDMUND VERSO L'ARMADIO**

Divisi in due squadre con due palle. Disposti in fila e seduti ognuno tra le gambe del giocatore dietro. Il primo giocatore, al via, passa al compagno dietro il pallone, che dovrà arrivare fino all'ultimo giocatore che forma la fila. Questo, dopo aver ricevuto la palla, si porta all'inizio della fila. Vince la squadra che arriva per prima all'armadio. Se la palla cade, bisogna farla ripartire dal primo della fila.

**Pomeriggio: LOTTA IN CASA**

Materiale: pennarello, bende

Svolgimento: dividere i bambini in 2 squadre (gli amici di Lucy e quelli della signora Macrady). Contrassegnare ogni bambino con un numero scritto sulla mano, infilare una benda nei pantaloncini di ogni bambino. Ogni bambino dovrà andare a cercare il bambino dell'altra squadra con il numero corrispondente, sfidarlo cercando di portargli via la benda. Vince la squadra che riesce a recuperare più bende.

**Mercoledì 24 giugno****I FAUNI E I SOLDATI DELLA STREGA BIANCA (mattino)**

Tracciata la linea di partenza sul suolo, tutti i ragazzi vengono divisi in due squadre di ugual numero di giocatori. Ogni squadra si dispone schiena contro schiena, in fila lungo la linea di partenza. Da una parte della linea ci sarà la squadra dei FAUNI, dall'altra quella dei soldati della strega bianca. Le schiene delle due squadre devono essere a contatto tra loro. L'arbitro comincia a raccontare la storia dei fauni e dei soldati della strega e quando dice "fauni", questi devono scappare in avanti a raggiungere una linea prestabilita, mentre i soldati si devono girare e rincorrerli. Stessa cosa quando si dice soldati. Quando si è presi si è eliminati. Vince la squadra che rimane con più giocatori.

**Venerdì 26 giugno****CORSA LUNGA UN GIORNO****LA PROFEZIA DI CAIR PARAVEL**

Funziona come 4 basi. I guerrieri dovranno correre attraverso gli accampamenti di aslan(basi). L'altra squadra "la strega" dovrà tirare delle palline ai bimbi che non si trovino ai castelli. Quando un giocatore viene colpito si interrompe la manche e si invertono le squadre.

**3° Settimana****Lunedì 29 giugno****POMERIGGIO: UN GIORNO DA CASTORO**

Siamo alla diga dei castori, ma purtroppo qualcuno ha intralciato il lavoro dei nostri amici e lo sbarramento su fiume non è completo. Vogliamo aiutare i castori?

**Preparazione** si dividono i bambini in 4 squadre.

A ogni squadra sarà comunicato il primo stand dove recarsi e sfidare l'altra squadra. Per andare negli altri stand verrà dato alla squadra un indizio. Ogni squadra, nel punto base (da dove partiranno le 4 squadre) avrà un cartellone su cui è disegnata una diga rotta e sporca. Ad ogni stand verrà consegnato un pezzo di diga che andrà a sostituire la parte danneggiata.

GLI STAND (da adattare..)

- DIVIDIAMO I RIFIUTI : staffetta con un rifiuto in mano, al termine gettare il rifiuto nel bidone esatto per la raccolta differenziata

- **TRAVASO E NON SPRECO !** : travasare acqua da bacinella a bicchiere e da bicchiere a bottiglia cercando di sprecare meno acqua possibile, basterà travasare solo da bicchiere a bottiglia.
  - **COPPIA ECOLOGICA** : raccogliere bottiglie e carta per terra mentre sono a coppie e schiena contro schiena con le braccia intrecciate, devono buttare i rifiuti raccolti dentro ad un sacco nel minore tempo possibile
  - **SCOPRI IL RIFIUTO**: da bendati, di fronte ad un mucchio di rifiuti di diverso genere, dovranno cercare di riconoscere di che rifiuto si tratta e individuarne il genere.
  - **INVENTA L'ECOLOGIA**: acrostico con le parole "riciclaggio" o "rifiuto", invece di inventare le parole devono sceglierle tra una serie scritte su dei cartoncini questo per facilitare se no si fa normale.
  - **RIFIUTO NEL SACCO** : 5 bambini per squadra devono essere vestiti da rifiuto e fare la corsa del sacco fino a raggiungere un ipotetico cassonetto della spazzatura.
  - **PULIAMO IL MONDO** : 6 bambini per squadra devono formare 3 coppie. Saranno legati: il braccio di uno con il braccio dell'altro e la gamba di uno con la gamba dell'altro. La coppia deve cercare di raccogliere i rifiuti sparpagliati. Un'altro giocatore, uno per squadra, fisso in un punto, tiene in mano un sacco per raccogliere questi rifiuti.

### Mercoledì 1 luglio

#### LA GRANDE PROVA

Le 4 squadre devono affrontare la gara di orientamento che consiste nel superare le prove. Gli viene consegnata la cartina della cittadella con i luoghi dove si trovano gli stand.

1. **Sacchi appesi (forza)** : ci sono dei sacchi appesi, gli animatori li fanno oscillare e i ragazzini devono cercare di fare la gincana senza farsi centrare dai sacchi stessi.
2. **Tiro lancia (forza)** : ogni bambino deve tirare una lancia e a seconda della lunghezza del tiro vengono assegnati dei punti.
3. **Braccio di ferro (forza)**.
4. **Salto (forza)**
5. **Corsa (forza)** : viene misurata la velocità dei bambini facendoli gareggiare uno contro l'altro.
6. **Percorso militare (forza)** : da creare. Assegnare i punti ai bimbi in base al tempo impiegato per farlo.
7. **Test storia (intelligenza)** : vengono fatte delle domande sulla storia, in base alle quali il bambino deve rispondere.

### Giovedì 2 luglio

#### GITA A CREA STRATEGO

### Venerdì 3 luglio

#### NARNIA: IL DISGELO ( mattino)

I bambini vengono divisi in due squadre: gli amici della strega e gli amici di Aslan. Il gioco funziona come palla avvelenata. Quando un amico della strega colpisce un avversario, questo deve rimanere immobile come un pupazzo di neve così com'è e dove si trova fino a che un amico di Aslan riesce a colpire un avversario. Solo così può liberarsi..

#### CASTORI vs LUPI (pomeriggio)

come il gioco del fazzoletto le squadre sono divise in due file una di fronte all'altra e ogni giocatore è contraddistinto da un numero. l'animatore lancia la palla (invece di tenere il fazzoletto) dicendo il numero della coppia che deve correre a prenderla. Alla parola **primavera** tutti i componenti delle squadre devono correre a prendere la palla.

### 4° Settimana

### Lunedì 6 luglio

#### GIORNATA MISSIONARIA ( da pensare)

### Mercoledì 8 luglio

#### POMERIGGIO: GELATINA AVVELENATA

2 squadre. All'inizio del gioco ogni squadra sceglie segretamente un componente "strega" . le due squadre giocano una partita di "palla avvelenata" ma se colpiscono la strega avversaria liberano i componenti della propria squadra in prigione.

#### EDMUND è SALVO

Formare due squadre assegnando a ognuna una base. A questo punto un giocatore di una squadra corre verso l'altra che è disposta in fila con il palmo delle mani rivolto verso l'alto. Il "visitatore" passa la sua mano su quella degli avversari, da sinistra a destra. Tutte le volte che vuole può dare

una botta sulla mano di un avversario e corre a tutta velocità verso il suo territorio. Il giocatore colpito corre al suo inseguimento cercando di toccarlo prima che raggiunga la linea difensiva. Se ci riesce, il giocatore raggiunto passa all'altra squadra, altrimenti rimane tutto come prima.

Il gioco finisce a tempo oppure quando una squadra sparisce, assorbita dall'altra.

Gli inseguimenti si alternano tra le due squadre.

### Venerdì 10 luglio

#### IL SACRIFICIO DI ASLAN (giochi ad acqua)

- Percorso da fare saltellando su un piede solo con in mano un bicchiere d'acqua. Alla fine del percorso bisogna vuotare ciò che rimane dell'acqua in una bottiglia di plastica vuota. Vince chi ha riempito di più la bottiglia.
- Viene scelto un certo numero di componenti per ogni squadra (ad esempio 4 componenti della squadra A e 4 componenti della squadra B) e un componente alla volta viene completamente bagnato con una bacinella d'acqua, a questo punto deve scrollarsi più acqua possibile di dosso facendola cadere su un grosso cartone per terra. E così faranno tutti gli altri componenti. Vince chi ha bagnato di più il cartone.
- Con delle pistole ad acqua bisogna abbattere dei bicchieri di plastica sui quali è segnato un numero. Bisogna abbattere 4 bicchieri e sommare i punti corrispondenti ad ogni bicchiere abbattuto. Chi ha totalizzato più punti vince.
- Un concorrente della squadra A sfida un concorrente della squadra B in un quiz sulla storia. Viene fatta la domanda al giocatore A e, se risponde giusto, il giocatore B riceve un bicchiere d'acqua; poi viene fatta la domanda al giocatore B e, se risponde in modo esatto, il giocatore A riceve la secchiellata d'acqua. Vince chi risponde esattamente a più domande.
- Occorre un pannello con un buco in mezzo dietro al quale c'è un animatore, ogni bambino ha diritto al lancio di un piatto di schiuma da barba o di panna, chi lo sporca di più vince.
- riempire un secchiello facendo la staffetta di cinque componenti per ogni squadra, portando a turno un piatto bucato con dell'acqua sulla schiena, scivolando sullo skate, (come un cammello).
- pallavolo a Narnia: non far cadere i palloncini pieni d'acqua. La squadra viene divisa in due gruppi: uno di fronte all'altro con una coperta in mano, con la quale devono lanciarsi il palloncino.
- passarsi sopra la testa una spugna imbevuta d'acqua per riempire un secchio

#### Attraversa la foresta

calcio da seduti a squadre

Palla prigioniera seduti su carta di giornale

### 5 settimana

#### Mercoledì 15 luglio

Caccia al tesoro in paese (DA PENSARE)

#### Giochi al chiuso o da fare quando il gruppo è stanco

##### LA CORRIDA

**Materiale necessario:**- una cordicella lunga 50 cm. - un fischietto - una benda.

**Condizione del Gioco :**Si fa un cerchio di giocatori: uno che fa da 'toro' è nel centro, bendato.

Ha alle spalle, legato con una cordicella di circa 50 cm., il fischietto.

Vengono scelti tre 'toreri' che debbono... uccidere il toro fischiando nel fischietto.

Naturalmente il toro, all'interno del cerchio, corre, si agita alla cieca, ed ogni 'torero' toccato è fuori combattimento.

**Vince** - Il toro se riesce a mettere fuori combattimento i toreri.

**Finalità Educative :** solidarietà, collaborazione.

##### FILO D'ARIANNA

**Materiale necessario:**- spago - cucchiaino da thé

**Regole:**La squadra si dispone in modo da formare una fila.

La prima persona ha in mano un cucchiaino da thé legato ad uno spago molto lungo.

Al via, la persona deve farsi passare il cucchiaino dalle maniche, facendolo entrare da quella destra e uscire da quella sinistra. Si prosegue in questo modo fino a quando il cucchiaino arriva all'ultimo della fila.

**Vince chi...** mette meno tempo per arrivare alla fine.

**Valori educativi:** solidarietà e abilità

### LE QUATTRO TAZZE

**Preparazione** - 4 tazze - 4 bicchieri - una sedia- uno sgabello.

**Conduzione del gioco** - Due giocatori vengono bendati.

Le quattro tazze, i quattro bicchieri, la sedia e lo sgabello vengono posizionati a terra in ordine sparso.

Il primo giocatore deve cercare le quattro tazze e metterle sulla sedia, il secondo deve cercare i quattro bicchieri e metterli sullo sgabello.

Se incontrano un recipiente che non interessa loro devono lasciarlo dove si trova.

Se trovano il sedile dell'avversario possono portare via i recipienti che vi sono già stati messi a meno che l'altro non stia lì e stia toccando i recipienti.

**Vince** - chi mette per primo i quattro recipienti sul proprio sedile. **Finalità educative** - Lealtà e abilità

**INSIEME E' PIU' BELLO** I bambini camminano per il cortile e quando l'animatore dice un numero loro si devono raggruppare secondo quel numero. L'ultimo gruppo che si forma o i bambini che restano esclusi sono eliminati. Vince il gruppetto che rimane per ultimo. Per rendere il gioco più movimentato l'animatore può dire il numero associato ad un'azione da compiere

*(siamo a Villa Poggio...vedrei meglio un gioco più movimentato e mi sembra logisticamente complesso portar su tutto il materiale occorre per i vestiti-potrebbe essere carino da fare in oratorio il venerdì mattina, magari senza la sfilata))*

### L'investitura a principe di Narnia

Ad ogni squadra viene data un certo quantitativo di materiale per vestire quattro dei loro componenti come principi di Narnia. Mentre avviene tutto questo una parte dell'altra squadra cerca di impedire in qualche modo le operazioni con delle sortite.

Prima della preghiera della sera o alla serata delle presentazioni delle squadre si può fare la mostra o la "sfilata di moda di Narnia"

*Aggiungerei qualche gioco di riserva...sia all'aperto che al chiuso: non si sa mai, magari sarà bellissimo il tempo però...*