

BANANA

Azione

I ragazzi devono portare in salvo il tesoro degli ex-voto del Santo.

DESCRIZIONE: Staffetta

MATERIALI: oggetti vari (il tesoro), due pallottole di carta, scatole.

REGOLE: 4 quadre

Due squadre disposte in fila indiana (affiancate)

Due squadre ai lati del percorso (1 da una parte e 1 dall'altra) ciascuna con 1 pallone.

SCOPO: le squadre in fila devono depositare tutto il tesoro nella propria scatola ai piedi del Santo.

Le squadre ai lati devono impedirlo a suon di pallonate.

SVOLGIMENTO: Il gioco si svolge in due manches.

Prima manches:

Partono contemporaneamente i giocatori in prima fila (uno per squadra) e possono decidere quanti pezzi del tesoro trasportare.

Se vengono beccati dalla pallonata devono restituire il tesoro all'animatore; se evitano la pallonata ed arrivano a deporre il tesoro nella scatola, parte il componente successivo della sua squadra. Avanti così fino a che non rimane più niente da trasportare.

Seconda manches:

Le squadre ai lati col pallone si scambiano con quelle che trasportavano il tesoro.

VINCE: Chi porta al Santo più monete.

MELA

Relax

DESCRIZIONE: Gioco a tempo (scioglilingua).

REGOLE: 4 squadre sedute ognuna a formare un cerchio.

SVOLGIMENTO: Un giocatore per ciascuna squadra in piedi nel centro dice ad un compagno (a scelta):
“DONSTAMPAOLAPIRILINCAPIIMENCAPITONCAPITANCAPINCA”
Se il compagno ci riesce si alza e si dispone in piedi dietro di lui nel cerchio e dirà la stessa parola ad un altro compagno che è seduto e così via fino a formare un bel serpente.

VINCE: La squadra che (entro il tempo stabilito) avrà formato il serpente più lungo.

CILIEGIA

Azione

DESCRIZIONE: Gioco a tempo.

REGOLE: 4 squadre disposte ognuna a formare un cerchio.

SVOLGIMENTO: Ad occhi chiusi si comincia a camminare verso il centro lentamente. Si tende una mano, cercando quella di un altro, e una volta trovata si fa poi lo stesso con l'altra mano.

Quando tutti stringono due mani si possono aprire gli occhi.

A questo punto bisogna tentare di snodarsi senza lasciare la presa.

Tutto il gruppo deve collaborare per sciogliere i nodi.

VINCE: il gruppo che riesce a formare un grande cerchio (uno solo e non di più) e senza nemmeno un "nodo".

BANANA

Azione

DESCRIZIONE: Tiro alla fune.

MATERIALI: fogli di carta, pennarelli.

REGOLE: 4 giocatori avversari legati (di schiena) all'estremità di funi legate a croce.

SVOLGIMENTO: I giocatori legati alla fune devono riuscire (mentre gli altri tirano la fune) a disegnare, su un cartellone poggiato a terra, una chiesa con i seguenti elementi:

- tre portoni;
- 1 campanile
- 1 orologio;
- 1 croce sul tetto

(ogni disegno completo vale 10 punti)

VINCE: La squadra che avrà totalizzato più punti.

MELA

Azione

DESCRIZIONE: Palla numerata (tipo acchiappa bandiera)

MATERIALI: due pallottole di carta (i palloni).

REGOLE: 4 quadre

SVOLGIMENTO: I giocatori sono numerati. A centrocampo ci sono due palloni, posti ad una distanza di circa 10 passi uno dall'altro.

Quando vengono chiamati due numeri, questi devono correre verso il pallone, prenderlo in mano e cercare di colpire col pallone, al volo, l'avversario.

Se il primo lancio fallisce si può recuperare il pallone e ritentare senza farsi colpire dall'avversario.

Il punto va alla squadra del giocatore che per primo colpisce l'avversario.

Se il giocatore colpisce con un tiro l'altro pallone il punto è della squadra avversaria.

VINCE: Chi totalizza più punti.

BANANA

Azione

DESCRIZIONE: Raccatta l'oggetto (staffetta).

MATERIALI: oggetti vari (rappresentano il tesoro e/o i gli ostacoli per lo slalom), scatole (una per squadra), pallottole di carta.

SCOPO: ciascun giocatore di ogni squadra deve riuscire a depositare un pezzo del tesoro (oggetti vari), tenendolo in un cesto legato sopra la testa; attraverso un percorso ad ostacoli, deve arrivare a depositarlo in una scatola (una per ogni squadra) posta ai piedi del Santo.

SVOLGIMENTO: le squadre si dispongono in file. Parte il primo giocatore di ciascuna squadra con il cesto legato sulla testa e cerca di raggiungere il santo, superando uno slalom con la pallottola di carta al piede (zigzagando tra gli ostacoli) ma senza far cadere l'oggetto che porta sulla testa .

Se l'oggetto cade il giocatore è fuori gioco: deve velocemente passare il cesto e l'oggetto al compagno che partirà al suo posto.

Non appena un giocatore riesce a depositare l'oggetto nella scatola ai piedi del santo, egli deve velocemente ritornare dalla sua squadra e passare il cesto al compagno che se lo legherà in testa, e così via fino a che avranno giocato tutti i componenti di ciascuna squadra.

VINCE: Chi porta al Santo più oggetti.

MELA

Azione

DESCRIZIONE: Caccia al ladro (gioco a tempo).

MATERIALI: monete-bicchieri-piatti (di carta), 4 scatole, strisce di carta, nastro di carta.

REGOLE: Il ladro scappa con il tesoro del Santo che tiene legato a delle strisce attaccate sulla sua schiena.
I giocatori devono recuperare il tesoro strappando le strisce, ma se il ladro li tocca sono fuori.
Vietato uscire dal campo di gioco (area delimitata): il giocatore che mette piede fuori dall'area viene eliminato.

SVOLGIMENTO: Una squadra farà il ladro mentre le altre tre squadre dovranno recuperare il tesoro. Allo scadere del tempo stabilito, si cambia fino a che, a rotazione, tutte e quattro le squadre abbiano fatto la parte del ladro.

VINCE: la squadra che ha recuperato il maggior numero di pezzi del tesoro

VINCE: la squadra del ladro fa fuori tutti gli avversari

CILIEGIA

Azione

DESCRIZIONE: Spingi il bastone (gioco a tempo).

MATERIALI: tubi di cartone (i bastoni)

REGOLE: vietato abbandonare (mollare) il bastone.

SVOLGIMENTO: Giocatori avversari a coppie si spingono. L'obiettivo è spingere l'avversario fuori dall'area.
Il giocatore che mette piede oltre la riga è fuori.

VINCE: la squadra che allo scadere del tempo ha mantenuto in gioco il maggior numero di concorrenti.

MELA

Azione

DESCRIZIONE: Acchiappa il calice.

MATERIALI: nastro di carta, bicchiere di carta.

REGOLE: Due squadre divise da una riga; sulla riga un calice; ciascun giocatore ha un numero.

SVOLGIMENTO: Il capogioco chiama un numero e i giocatori corrispondenti devono recuperare il calice e riportarlo al proprio posto. Il giocatore avversario lo rincorre: se riesce a toccarlo prima che arrivi al posto vince 1 punto, altrimenti lo perde.

Si perde 1 punto anche se:

- si attraversa la riga di metà campo prima che l'avversario prenda il calice
- si tocca l'avversario prima che abbia preso il calice
- se il calice cade di mano.

VINCE: la squadra che ha totalizzato più punti.

MELA

Azione

DESCRIZIONE: O VOI CH'ENTRATE LASCIATE OGNI PILA, PRENDETE UN LUMINO E PROCEDETE IN FILA.

“COLPISCI NEL CUORE MA ATTENTO ALLA TESTA”

MATERIALI: lumini, pallottole di carta, carta crespata, cuori di carta, nastro di carta.

REGOLE: i buoni devono trasportare il maggior numero di lumini (accesi) fino alla statua del santo; i cattivi devono riuscire a spegnere i lumini senza farsi colpire (dai buoni) nel cuore di carta che hanno sul petto. Nella prima manches due squadre fanno i cattivi e due i buoni, nella seconda manches i ruoli si invertono.

SVOLGIMENTO: Ciascuna squadra dei buoni (quelli che portano il lumino) indossa un grembiule tipo da cucina (in carta crespata) pieno di pallottole di carta; la squadra avversaria (i cattivi) cercano di spegnere il lumino senza farsi colpire dalla pallottola. Inizia la lotta. Il cattivo che viene colpito è fuori. Il buono a cui viene spento il lumino è fuori.

VINCE: la squadra che allo scadere del tempo ha mantenuto in gioco il maggior numero di concorrenti.

VINCE: chi ha portato al santo più lumini.

BANANA

Azione

DESCRIZIONE: angeli e diavoli.

MATERIALI: nastro di carta, drappi di carta crespata rossa (per identificare gli arcangeli).

REGOLE: tracciare due recinti di circa 4 metri per 6. Sono i recinti degli angeli: gli angeli custodi e l'arcangelo Michele. A rotazione due squadre faranno gli angeli e due i diavoli.

SVOLGIMENTO: gli arcangeli escono dal recinto e cercano di prendere i diavoli col semplice toccarli, portandoli poi nel recinto dove gli angeli custodi (che non possono uscirne) faranno buona guardia.

I giocatori (diavoli) devono cercare di sfuggire agli arcangeli e liberare i diavoli prigionieri senza farsi toccare dagli angeli custodi. Per liberare un diavolo basta toccarlo; se i prigionieri si tengono per mano a catena, si intende liberata tutta la catena.

VINCE: La squadra che riesce a catturare 5 giocatori.

CILIEGIA

Azione

DESCRIZIONE: tiro alla fune incrociata.

MATERIALI: due corde legate a croce.

REGOLE: Ad un distanza di circa 4 o 5 metri da ciascuna estremità della corda c'è un calice.

SVOLGIMENTO: 4 giocatori (uno per squadra) sono legati a ciascuna estremità della corda e devono riuscire ad afferrare il calice. I loro compagni tirano la corda per aiutarlo a raggiungere il calice.

VINCE: la squadra che afferra il calice per prima.

CILIEGIA

Relax

DESCRIZIONE: “A che serve?” (gioco a tempo).

REGOLE: 2 squadre: una da un lato (attaccanti) e 1 dall’altro (difensori). A ciascun giocatore di ogni squadra corrisponde un numero. Il gioco è in due manches così che tutti, a rotazione, possano “attaccare”.

SVOLGIMENTO: Il capogioco chiama un numero e i giocatori corrispondenti si alzano in piedi. L’attaccante pone la domanda “a che serve ... (si nomina un oggetto)?” e il difensore deve rispondere entro TRE secondi.

Le domande sono 4 per ciascun attaccante. Per esempio:

1. “a che serve il fuoco?” – risposta: “a scaldare”
2. “a che serve il cappello?” – risposta: “a coprire la testa”
3. “a che serve il cucchiaino?” – risposta: “a mangiare”
4. “a che serve il gatto?” – risposta: “.....”

Se il difensore esita, trascorsi TRE secondi la sua squadra perde 10 punti e la squadra dell’attaccante ne guadagna 10.

VINCE: la squadra che totalizza più punti.

CILIEGIA

Relax

DESCRIZIONE: Il raccontastorie

REGOLE: Tutti seduti a terra; a ciascun giocatore un numero. Gioca una squadra per volta e le altre squadre ascoltano.

SVOLGIMENTO: Il capogioco chiama il numero in sequenza. Chi è chiamato racconta un pezzo della storia.

VINCE: la squadra che racconta la storia più bella

MELA

Azione

DESCRIZIONE: il TORERO (gioco a tempo).

MATERIALI: Cordicella, un fischiello e una benda per ciascun TORO.

REGOLE: In ciascuna squadra viene sorteggiato un TORO.

Il toro è bendato e ha, attaccato dietro alle spalle, un fischiello.

SVOLGIMENTO: Il TORO si agita e cerca di "acchiappare" chi gli si avvicina. Gli avversari devono riuscire a soffiare nel fischiello che porta attaccato sulla schiena. Chi viene toccato dal TORO è fuori gioco.

VINCE: la squadra il cui giocatore riesce a suonare il fischiello.

VINCE: la squadra del TORO se il TORO fa fuori tutti i giocatori.

MELA

Azione

DESCRIZIONE: Palloncini.

MATERIALI: Palloncini, pennarelli, musica.

REGOLE: Ogni giocatore di ciascuna squadra riceve un palloncino da gonfiare, su cui scriverà il proprio nome e il paese di provenienza.

SVOLGIMENTO: Quando inizia la musica tutti ballano liberamente (ciascuna squadra nella propria cappella), lanciando i palloncini in aria e mantenendoli per aria senza farli toccare terra, in modo che si mescolino per bene.

All'ALT della musica ognuno prende un palloncino a caso e ne cerca il proprietario. Quando lo avrà trovato si presenta sotto il palco per formare un trenino. Quando la musica riparte chi non ha trovato il proprietario del palloncino lo rilancia nuovamente in aria in modo che i palloncini si mescolino di nuovo. Di nuovo all'ALT della musica si prende un palloncino a caso e si cerca il proprietario. E così via fino a quando tutti hanno trovato il proprietario del palloncino e ogni squadra sarà sotto il palco, a formare un un solo lungo trenino.

VINCE: 40 punti la squadra che termina per prima il trenino

VINCE: 30 punti la squadra che termina per seconda il trenino

VINCE: 20 punti la squadra che termina per terza il trenino

VINCE: 10 punti la squadra che termina per ultima il trenino

MELA

Azione

DESCRIZIONE: Angeli e Diavoli (gioco a squadre).

MATERIALI: pallottole e cappellini di carta.

REGOLE: In ciascun gruppo gli angeli formano un cerchio tenendosi per mano guardando all'esterno e dandosi la schiena. I diavoli stanno nel mezzo con un cappellino di carta in testa.

SVOLGIMENTO: I ragazzi (angeli) si devono spostare insieme per raccogliere le palline di carta che sono in terra, per lanciarle e cercare di abbattere i cappellini degli altri

VINCE: la squadra che rimane con il cappello in testa.

CILIEGIA

Azione

DESCRIZIONE: La mela di biancaneve (gioco a tempo).

MATERIALI: pallottole di carta (la mela).

REGOLE: mettersi in cerchio. La mela non si può tirare ma deve essere passata di mano in mano, SEMPRE NELLA STESSA DIREZIONE. Se il gruppo è numeroso si possono utilizzare più mele.

SVOLGIMENTO: quando l'animatore grida ALT il bambino che in quel momento avrà la palla in mano morirà avvelenato e sarà eliminato dal gioco. Se però riuscirà ancora a passare la mela avvelenata al suo vicino (dopo l' ALT) e questi farà l'errore di prenderla, allora sarà lui ad essere avvelenato ed eliminato. I giocatori avvelenati devono saltellare da un piede all'altro per eliminare tutto il veleno. Possono riposarsi solo quando l'animatore dice ALT e poi ricominciano a scalpitare fino alla fine del gioco.

VINCE: chi rimane per ultimo senza avvelenarsi.

JESUS'S GOT TALENT

DESCRIZIONE: Esibizione ispirata al famoso "Italian's Got Talent"

REGOLE: I partecipanti sono sottoposti a valutazione a punti da parte della giuria composta da Zerbi, Maria Defilippi/Maionchi(=Marionchi 😊) e Scotti.

MATERIALI: presentazione del "JESUS'S GOT TALENT" da consegnare ai ragazzi il primo giorno in modo che abbiano il tempo per pensare e realizzare il numero che poi proporranno nel corso della festa. Premi finali. PC karaoke e basi musicali (già in dotazione Manuela/Asya).

SVOLGIMENTO: **IL TALENTO E' LIBERO!** I partecipanti possono esibirsi secondo diversi ambiti di competenza:

Canto: esibizione con base musicale (karaoke) o accompagnamento alla chitarra.

Ballo: coreografia su brano musicale a scelta.

Recitazione: verrà preparata una breve scenetta da recitare.

Intrattenimento: breve momento di intrattenimento di libera interpretazione ... (spazio alla creatività)

VINCE: La squadra che totalizza più punti.

VINCE: Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti dalla giuria.