



## SETTIMANA 2 – ACCOGLIENZA

**Target:** Elementari (prima e seconda)

### **Scopo del gioco:**

Accogliere nella propria arca di Noè (o fattoria) il maggior numero possibile di animali, completando tutte le prove e costruendo l'arca più ricca.

### **Materiali:**

- Stampa di un'arca di Noè o di una fattoria (una per squadra).
- Stampe di animali (uno per ogni prova).
- Colla o nastro adesivo per attaccare gli animali all'arca/fattoria.
- Eventuali materiali per le prove (dipendenti dal tipo di sfide).

### **Svolgimento del gioco:**

#### **1. Preparazione:**

- Gli animatori interpretano diversi animali dell'arca/fattoria e si posizionano in punti specifici dell'oratorio.
- Ogni animatore ha una prova diversa da far svolgere alle squadre.
- Ogni squadra riceve un foglio con disegnata l'arca di Noè (o una fattoria) e iniziano dal punto di partenza.

#### **2. Meccanica di gioco:**

- Ogni squadra può raggiungere solo un animatore (animale) alla volta.
- Per guadagnare l'animale, devono superare la prova proposta.
- Se la prova viene completata con successo, l'animatore consegna un foglietto con il disegno dell'animale corrispondente, che i ragazzi possono incollare sulla propria arca/fattoria.
- 

#### **3. Vittoria:**

- Vince la squadra che completa tutte le prove e accoglie per prima tutti gli animali.

### **Suggerimenti per il miglioramento:**

#### **1. Più varietà nelle prove:**

Inserire sfide diverse per coinvolgere abilità motorie, logiche, creative e di squadra. Ecco alcuni esempi:

- **Prove motorie:** Saltare a piedi uniti in un percorso ad ostacoli o fare una corsa con cucchiaini e palline.
- **Prove logiche:** Risolvere piccoli indovinelli o puzzle tematici sugli animali.
- **Prove creative:** Inventare una canzone, un verso, o una danza ispirata all'animale in questione.
- **Prove di squadra:** Trasportare un oggetto da un punto A a un punto B senza farlo cadere (es. usando corde o bastoncini).



## 2. **Personalizzazione degli animali:**

Dare a ogni animale una personalità o un carattere divertente che si rifletta nella prova. Ad esempio:

- Il **Leone coraggioso** richiede una prova di velocità.
- La **Volpe furba** propone un indovinello.
- L'**Elefante paziente** fa fare una prova che richiede precisione.

## 3. **Rendere il gioco più competitivo:**

- Ogni prova potrebbe avere due livelli di difficoltà: superando il livello base si ottiene l'animale, ma completando il livello difficile si ottiene un "bonus speciale" (es. un animale raro o un jolly).
- In alternativa, assegnare un tempo limite per completare ogni prova.

## 4. **Finale creativo:**

- Una volta raccolti tutti gli animali, ogni squadra deve inventare una breve storia o canzone che rappresenti la loro arca/fattoria. Questa può essere presentata alla fine come celebrazione.

## **Personaggi (esempi di animali e prove):**

### 1. **Leone (prova di coraggio):**

- Prova: Saltare da cerchio a cerchio (hula hoop) senza toccare il pavimento.

### 2. **Scimmia (prova di agilità):**

- Prova: Portare una palla piccola (o un oggetto) usando solo una mano o un cucchiaio.

### 3. **Gufo (prova di logica):**

- Prova: Risolvere un indovinello. Esempio: "*Sono un animale con grandi orecchie, chi sono?*"

### 4. **Cane (prova di squadra):**

- Prova: Trasportare un oggetto grande insieme senza farlo cadere.

### 5. **Farfalla (prova di creatività):**

- Prova: Inventare un verso o una danza per rappresentare la farfalla.