



SETTIMANA 6 – VOCAZIONE

Titolo: Come Maria

Target di età: Elementari - Preadolescenti

Numero di giocatori: 4 squadre

Materiali:

- Fascia lunga (almeno 3 giri attorno alla vita di un ragazzo).
- Oggetti per costruire un ponte (spago, bastoncini del ghiacciolo, bottiglie, ecc.).
- Cerchio (hula hoop o simile).
- Immagini di alberi, foglie e mobili in legno con nomi associati.
- Tesoro (forziere o contenitore).
- Cinque chiavi (fisiche o simboliche).

Scopo del gioco:

Raccogliere 5 chiavi dai personaggi (animatori) superando le loro prove per aprire un tesoro. Solo il ragazzo più piccolo della squadra può aprirlo.

Svolgimento Generale:

1. Caccia agli animatori:

- I ragazzi devono cercare i 5 animatori, nascosti in diverse aree dell'oratorio, che rappresentano i personaggi principali delle settimane precedenti.
- Ogni animatore ha una prova da far superare ai ragazzi.
- Una volta completata la prova, l'animatore consegna una chiave.

2. Apertura del tesoro:

- Una volta raccolte tutte e 5 le chiavi, la squadra può dirigersi al tesoro, posizionato in un punto visibile (es. centro del campo).
- Solo il ragazzo più piccolo della squadra può aprire il tesoro.

Personaggi e Prove:

1. Arcangelo (rallegrare):

- **Prova:**
 - I ragazzi si dispongono in fila.
 - L'animatore arrotola una fascia attorno alla vita del primo ragazzo.
 - Il lembo finale della fascia viene passato al secondo ragazzo, che si arrotola la fascia girando, mentre il primo si srotola.
 - Questo processo continua fino all'ultimo ragazzo.
- **Obiettivo per vincere la chiave:**
 - L'ultimo ragazzo deve completare l'arrotolamento.



2. **Maria (accogliere):**

- **Prova:**
 - I ragazzi partecipano a una staffetta con un percorso a ostacoli.
 - Alla fine del percorso trovano materiali per costruire un ponte (non tutti utili).
 - Ogni ragazzo deve completare il percorso almeno una volta.
- **Obiettivo per vincere la chiave:**
 - Costruire un ponte stabile (es. tra due sedie).

3. **Giuseppe (scoprire):**

- **Prova (variante scelta dall'animatore):**
 - **Facile:** Associare i tipi di alberi ai nomi corretti.
 - **Medio:** Associare i tipi di foglie agli alberi corretti.
 - **Difficile:** Associare i tipi di legno ai mobili e agli alberi corretti.
- **Obiettivo per vincere la chiave:**
 - Completare l'associazione senza errori (ripetere in caso di errore).

4. **Elisabetta (incontrare):**

- **Prova:**
 - I ragazzi si dispongono in cerchio e si tengono per mano.
 - Un cerchio (hula hoop) viene posizionato tra le mani dei ragazzi.
 - Il cerchio deve essere passato lungo la catena senza staccare le mani, fino a tornare al punto di partenza.
- **Obiettivo per vincere la chiave:**
 - Completare il giro del cerchio.

5. **Giovanni Battista (gioire):**

- **Prova:**
 - I ragazzi devono cantare e ballare l'inno dell'oratorio.
 - Se sbagliano le parole o i gesti, devono ricominciare da capo.
- **Obiettivo per vincere la chiave:**
 - Completare l'inno senza errori.

Conclusione:

- Quando la squadra ha raccolto tutte e 5 le chiavi, raggiunge il tesoro.
- Il ragazzo più piccolo della squadra apre il tesoro, decretando la vittoria.