

BOSCO INCANTATO

BAMBEINE

LANCIO DEL TEMA

GUARMONIA E LE GEMME



Ambientazione: Nel Bosco incantato, i 4 elementi (terra, fuoco, aria e acqua) sono stati intrappolati dalla Nebbia ed è importante liberarli per ristabilire l'armonia. Per fare ciò, è necessario riportare le gemme di ciascun elemento all'Albero della Vita, in modo da far apparire Guarmonia, unico personaggio capace di scacciare la Nebbia.

Scopo: Tutte e quattro le squadre devono collezionare le gemme dei 4 elementi attraverso il superamento di una prova per evocare il guardiano dell'armonia e salvare il Bosco incantato.

Ripresa e contenuto: L'albero della vita, una volta riempito di gemme, si attiva e fa comparire Guarmonia, che scaccia la Nebbia. Lo scopo del gioco viene raggiunto nel momento in cui tutte le squadre sono riuscite a superare le prove e a riportare le gemme all'albero della vita. Come Guarmonia è stata evocata nel momento in cui tutti gli elementi erano in armonia, è stata necessaria anche l'armonia delle squadre perché erano tutte ugualmente fondamentali.

SVOLGIMENTO

Materiale



- Albero della Vita: posizionato al centro dell'oratorio, composto da 4 cubi di cartone impilati. Sulle quattro facce laterali di ciascun cubo sono presenti un pezzo di scotch biadesivo o un pezzo di velcro in modo da poter attaccare facilmente le gemme.

- Gemme degli elementi: 16 dischi di cartone, del colore delle quattro squadre, con raffigurati i quattro elementi della natura (acqua-onda, aria-soffio, fuoco-fiamma, terra-foglia).

BOSCO INCANTATO

1. GEMMA DELL'ACQUA

Scopo

Non cadere nell'acqua (suolo).

Materiali

- Pezzi di giornali o sagome di cartone

Svolgimento

I bambini sono davanti al percorso di zattere e, uno alla volta, devono fare la traversata, camminando solamente sul cartone. Chi manca il cartone viene catturato dal guardiano dell'acqua, che li riporterà al punto di partenza.

Quando tutti riusciranno ad attraversare il percorso, il guardiano dell'acqua sarà sconfitto e dovrà restituire la gemma dell'elemento acqua.



2. GEMMA DELL'ARIA

Scopo

Salvare tutti i compagni che sono sotto forma di statue.

Svolgimento

I ragazzi sono divisi in due gruppi: le statue bloccate dal tornado e i salvatori, che hanno il compito di liberare i compagni. Infine c'è l'animatore che interpreta il tornado.

I bambini del primo gruppo partono sparsi per il campo da fermi, immobili come statue, tenendo le gambe divaricate. I componenti del secondo gruppo sono invece disposti sui lati del campo in modo equo.

Il guardiano dell'aria invece è posizionato esattamente al centro del campo.

Al via dell'arbitro i salvatori corrono liberamente per il campo e passando sotto alle gambe delle statue le rendono libere. Il guardiano del vento si aggira tra statue e salvatori e crea nuove prede toccando i giocatori. Se si viene toccati dal guardiano ci si deve fermare come statue, con le gambe divaricate.

Quando tutte le statue sono libere il gruppo vince e il guardiano dell'aria viene sconfitto ed è costretto a lasciare la gemma dell'elemento aria ai protagonisti, che dovranno portarla all'albero della vita.

3. GEMMA DEL FUOCO

Scopo

Ritrovare la gemma del fuoco.

Materiali

- Finte gemme, gemma del fuoco



BOSCO INCANTATO

Svolgimento

Al via la squadra deve trovare la gemma del fuoco, nascosta in un'area definita dal guardiano del fuoco. Si deve riconoscere la gemma giusta, distinguendola dai falsi che sono stati creati per depistare i giocatori.

La squadra decide in quale parte del campo di gioco posizionarsi in base a un'ipotesi di dove possa essere nascosta la gemma. Il guardiano del fuoco dirà "acqua", "fuocherello" o "fuoco" a seconda della vicinanza con la gemma. La squadra ha a disposizione tre tentativi per trovare la gemma.



4. GEMMA DELLA TERRA

Scopo

Trovare tutti i fiori del campo, evitando le bombe.

Materiali

- Caselle di carta (A4) disposte a griglia (6X6). Tra queste ci sono:
- 5 caselle bombe
- 31 caselle fiori

Svolgimento

La squadra si dispone in fila. Al via il primo giocatore corre verso la griglia e inizierà il gioco. Una volta girata la carta torna dalla squadra per dare il cambio al compagno successivo. Se si pesca una bomba tutte le caselle vengono nuovamente coperte e il gioco ricomincia.

PROVE PER LA CONSEGNA DELLE GEMME

1. GEMMA DELL'ACQUA

Scopo

Ricostruire un ponte con le tessere del tangram.

Materiali

- Tessere del tangram

Svolgimento

Alla squadra viene consegnata un'immagine in nero che rappresenta un ponte. Utilizzando tutte le caselle la squadra deve ricostruire l'immagine proposta nel minor tempo possibile. Per ricreare l'immagine devono essere usate tutte le tessere. Le tessere non possono essere sovrapposte tra loro.



BOSCO INCANTATO

2. GEMMA DELL'ARIA

Scopo

Riordinare tutte le parole.

Materiali

- Gruppi di lettere singole scritte su delle tessere di cartoncino
- Elenco con parole complete, divise per difficoltà crescente (es. aria, vento, tornado, ciclone, tempesta, uragano, burrasca)



Svolgimento

Alla squadra vengono dati uno o più anagrammi da risolvere: la prova è superata quando tutte le parole date vengono ricostruite.

Non basta “sconfiggere” il vento, ma per poter consegnare la gemma dell’aria si deve anche imparare a conoscerlo.

3. GEMMA DEL FUOCO

Scopo

“Spegnere” tutti i fuochi.

Materiali

- Palline di spugna
- “Bersagli” a forma di fiamma: pile di bicchieri/barattoli con disegnata sopra una fiammella

Svolgimento

Ogni ragazzo ha a disposizione due tiri per colpire i bersagli. Una volta che il primo della fila ha tirato, va in fondo alla fila e tocca al secondo a tirare, continuando la staffetta finché tutti gli incendi sono stati spenti (i bersagli colpiti e fatti cadere).

4. GEMMA DELLA TERRA

Scopo

Mantenere l’equilibrio per più tempo possibile.

Materiali

- Basi d’appoggio differenti

Svolgimento

L’animatore dispone la squadra in riga e richiede ai bambini di stare in equilibrio in posizioni differenti, su basi d’appoggio differenti.

Ad ogni manche cambia la base d’appoggio. Si passa quindi da una base stabile, fino a giungere a stare in equilibrio sul bordo di un marciapiede.