

CITTÀ PERDUTA

RITORNO ALLE ORIGINI GIOCO A STAND – PIME



LEGGE DELLA SOPRAVVIVENZA

Scopo

Rubare più code possibili.

Materiali

- Code (possono essere foulard, bandiere, pezzi di carta, corde)

Svolgimento

Ciascuno riceve una "coda", che sta a rappresentare la coda degli animali che vivono nella foresta amazzonica. Per la legge della sopravvivenza ciascuno dovrà rubare le code agli avversari, più code possibili, senza farsi rubare la propria. Sarà necessario delimitare lo spazio, in modo che il tutto si svolga dentro un quadrato delineato.

PERCORSO SUL FIUME

Scopo

Trasportare più componenti della squadra possibile.

Materiali

- Tavole di legno

Svolgimento

I ragazzi troveranno a terra un percorso "ondulato", che simboleggia il Rio delle Amazzoni, e dovranno portare da una parte all'altra del fiume un compagno seduto su un'asse di legno, che simboleggia la canoa. Occhio a non cadere!

AMICA TERRA

Scopo

Raccogliere più semi possibili.

Materiali

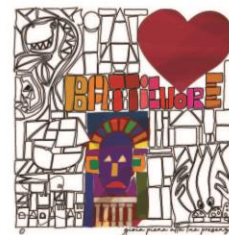
- Tessere con disegnato un seme



CITTÀ PERDUTA

Svolgimento

Viene creato un cerchio per terra all'interno del quale vengono poste delle tessere con disegnato un seme. Tre animatori staranno all'interno del cerchio a difendere queste tessere mentre tutta l'altra squadra starà fuori dal cerchio. Al via chi sta fuori dovrà correre all'interno e rubare una tessera alla volta senza farsi prendere dai guardiani all'interno. Per prendere un ragazzo, occorre toccare l'avversario.



Vince la squadra che in un tempo stabilito raccoglie più semi della terra.

MINIERE NOCIVE

In Amazzonia e nei territori limitrofi alla foresta spesso l'uomo va in cerca di oro e altri minerali, che sono oggetto di scavi minerari che distruggono l'ecosistema e sfruttano il lavoro dell'uomo. La miniera è luogo di fatica, dell'andare sempre più in profondità, ma questo serve anche per trovare e portare alla luce ciò che ha valore, un tesoro!

Scopo

Trovare gli oggetti.

Materiali

- Lista di materiali da recuperare in oratorio

Svolgimento

Viene consegnata alla squadra una lista di oggetti (sassolini bianchi, pigne, matite, quadrifogli...) che devono cercare nel luogo indicato in un determinato tempo. Vince la squadra che per prima trova tutti gli oggetti. Altrimenti si può assegnare un punteggio agli oggetti (anche in negativo) e far vincere la squadra che guadagna più punti.

DISCEPOLI DI XOLOTL

Scopo

Non farsi prendere o prendere!

Materiali

- Cinesini per delimitare il campo di gioco

Svolgimento

Si traccia a terra un grosso rettangolo, all'interno del quale prendono posto tre animatori, che sono gli sciamani discepoli di Xolotl che cercano di catturare i bambini che attraversano la foresta. Tutti gli altri bambini si posizionano da un lato del rettangolo.



CITTÀ PERDUTA

Al "Via!" i bambini devono cercare di attraversarlo da una parte all'altra senza farsi toccare dai tre animatori che ne stanno all'interno. Entrando da un lato del rettangolo, bisogna uscire sempre dal lato opposto e mai dai fianchi. Chi viene toccato diventa uno sciamano e nella manche seguente aiuta gli animatori.



I SUONI DELL'AMAZZONIA

Nella foresta amazzonica c'è una grande biodiversità. Insetti, uccelli, pesci e numerosi animali la abitano e comunicano tra loro con suoni e versi. Nel silenzio perfetto del fiume che scorre possiamo sentire il richiamo della scimmia affamata, del giaguaro che si riposa sui maestosi rami di un albero, dei delfini rosa nel fiume, degli arara che volano da una cima all'altra, dei tucani...

Scopo

Imitare gli animali al meglio realizzando la canzone.

Svolgimento

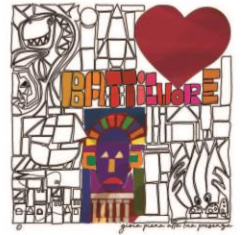
Il gruppo deve dividersi in 7 sottogruppi, ciascun sottogruppo avrà un verso da riprodurre. Un animatore sarà il direttore dell'orchestra e dovrà far cantare il sottogruppo realizzando una sinfonia. I suoni potrebbero essere questi:

- Giaguaro → ruggito
- Scimmia → urlo
- Boto rosa (delfino del rio delle amazzoni) → *iiii iiiii iiiii*
- Arara (pappagallo) → *ara ara ara*
- Uccelli → *cip cip*
- Anaconda → *sssss ssssss*
- Tucano → *gra gra gra* (sembra una rana)

Le musiche da imitare possono essere le più disparate ma anche le più semplici, come "Fra Martino" oppure "We will rock you".

IL MOSAICO DI MONTEZUMA

Gli esploratori si ritrovano per ricomporre un antico mosaico ritrovato distrutto.



Scopo

Ricostruire l'antico mosaico distrutto del capo azteco Montezuma.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Immagini stampate di un panorama azteco (può essere una piramide o altro), diverse per ciascuna squadra
- Palloncini dei colori delle squadre

Svolgimento

Tagliare in tante parti, non troppo piccole, l'immagine e inserire i pezzi della stessa immagine in tanti palloncini dello stesso colore. Dopo aver gonfiato i palloncini, è necessario posizionarli in punti diversi dell'oratorio.

Ciascuna squadra dovrà trovare e scoppiare i palloncini del suo colore e recuperare i vari pezzi del mosaico e ricostruirlo: vince la squadra che per prima ricostruisce l'immagine.

CITTÀ PERDUTA

BATTAGLIA TRA CIVILTÀ



Scopo

Distruggere le piramidi delle squadre avversarie.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Lattine vuote o oggetti che si possono impilare per costruire delle torri
- Palline da ping pong
- Cronometro

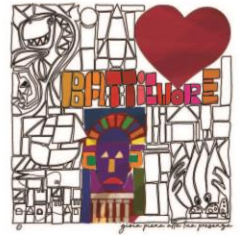
Svolgimento

Al centro di un grande cerchio vengono costruite tante torri quante sono le squadre; ogni torre appartiene ad una squadra. I giocatori di tutte le squadre si dispongono fuori dal cerchio e a turno devono lanciare la pallina per distruggere la torre degli avversari.

Se la torre viene distrutta, si ricostruisce e il gioco continua. Per ogni squadra c'è un animatore che conta quante volte distrugge una torre avversaria e che la ricostruisce. Vince la squadra che allo scadere del tempo avrà distrutto più torri avversarie.

CITTÀ PERDUTA

CACCIA ALLA CITTÀ PERDUTA



Scopo

Dare un nome a tutti gli stati/continenti.

Destinatari

Bambini e preado



Materiali

- Grande cartina planetaria vuota (o italiana o europea)
- Bandiere di stati e cartoncini con i nomi degli stati e dei continenti

Svolgimento

A staffetta, un bambino corre a recuperare dall'altro lato del campo un cartoncino con il nome di una nazione, di un continente o la bandiera di uno stato. Tornato indietro, la squadra deve posizionarli correttamente sulla carta. Alla fine del tempo si contano i cartoncini collocati esattamente.