



## IL FANTASTICO MONDO DEI CARTONI

Gioco in Oratorio

- Genere: prove a tappe
- Ambienti: sia in interno che in esterno
- Età: bambini delle elementari

### AMBIENTAZIONE

Nel paese delle fiabe i nostri eroi più amati passano le giornate in allegria. Ci sono proprio tutti: Holly e Benji, la Sirenetta, Biancaneve, Alice, Sampei, Cenerentola e Pollicino e assieme si divertono come più a loro piace. Una mattina però al loro risveglio trovano che qualcosa di brutto è accaduto: il loro bel paese meraviglioso ha perso tutti i suoi colori e tutto ora è grigio! Inoltre come se non bastasse sono spariti i quattro posti del paese da loro più amati.

Holly e Benji: "oh noo... dov'è finito il nostro albero dove andiamo sempre ad allenarci?"

Pollicino: "è vero! Il grande albero che io uso per orientarmi quando viaggio!"

La Sirenetta: "accidenti, è sparito anche il ponte dal quale tutti i giorni io mi tuffo!"

Sampei: "eh già, lo stesso ponte dal quale io pescavo dalla mattina alla sera grossi pesci!"

Biancaneve: "ragazzi anche il castello è sparito! Il castello del mio amato principe azzurro!"

Alice: "sì, lo stesso castello della mia regina di cuori!"

Cenerentola: "e dov'è andata la mia carrozza?! Senza carrozza come faccio!"

Uomo Nero: "HAHAHA!, ebbene sì, sono stato io a rubarvi il grande albero, il vecchio ponte, il magnifico castello e l'antica carrozza! E ora tutto il paese è grigio senza colori! Ora avete finalmente finito di divertirvi!"

### PARTENZA e DINAMICA

A questo punto i sette personaggi chiedono aiuto ai ragazzi, dividendoli in quattro squadre e mandando ciascuna squadra alla ricerca di uno dei quattro oggetti rubati. Ci sarà dunque la squadra della carrozza, quella del ponte, quella dell'albero e quella del castello. Ogni squadra passerà tutti i personaggi, che nel frattempo si saranno sparsi per l'oratorio, e da ognuno di loro riceverà un pezzo del loro oggetto (dopo aver superato una prova). Quindi ad esempio, la squadra della carrozza dovrà raccogliere sette pezzi (uno per personaggio) che uniti assieme formeranno la carrozza.

Quando una squadra ha raccolto tutti i propri pezzi, dovrà incollarli sul cartellone del paese, e colorare l'oggetto così formato.

Non c'è una vera squadra vincitrice, lo scopo è quello di ricostruire completamente il cartellone colorato del paese delle fiabe.



## I PERSONAGGI e LE PROVE

### 1- Sampei

Con una lunga canna da pesca occorre lanciare dentro un canestro la pallina legata alla sua estremità. Il canestro è ad una distanza pari alla lunghezza della canna più tutto lo spago, in modo che la pallina legata all'altra estremità dello spago arrivi appena al canestro.

### 2- Biancaneve

Occorre spostare un po' di piccole mele avvelenate senza toccarle. A due a due, con una forchetta a testa, si devono prendere le piccole mele e percorrere una certa distanza senza farle cadere.

### 3- Alice (quella nel paese delle meraviglie)

Serve un bel colpo ben assestato di Cricket. Su un tavolo sono sistemati dei libri semi-aperti con il dorso verso l'altro, e messi in fila in modo da formare un lungo tunnel. Con un solo colpo di dita, si deve far passare una pallina da ping-pong sotto tutta la fila di libri.

### 4- Cenerentola

Tempo di pulizie. Su un tavolo sono sparsi tanti pezzi di carta e i ragazzi devono raccoglierceli un pezzo alla volta aspirandolo con una cannuccia, stile aspirapolvere, in modo che il pezzo rimanga attaccato alla cannuccia e così trasportato nel cestino dei rifiuti.

### 5- Holly e Benji

Con un po' di birilli e un pallone, i ragazzi devono mostrare la loro bravura nel dribbling, completando il percorso palla al piede.

### 6- La Sirenetta

Sott'acqua si sa, parlare è difficile. I ragazzi devono ripetere una lunga frase (o raccontare cosa han fatto il giorno prima, o cantare una canzone) con un biscottone in bocca, senza masticarlo.

### 7- Pollicino

Un ragazzo bendato deve ritrovare la strada di casa. I compagni di squadra potranno aiutarlo gridandogli da che parte andare, in modo da districarsi lungo il percorso preparato per il gioco.



## MATERIALE

- i quattro oggetti tagliati ciascuno in sette pezzi (vedi infondo al documento)
- un grande cartellone dove incollare gli oggetti. Il cartellone deve essere preparato disegnando il paesaggio che accoglierà poi i quattro oggetti. Per disegnarlo correttamente è utile stampare i quattro oggetti, sistemarli temporaneamente sul cartellone, disegnare (senza colori) il paesaggio e infine togliere gli oggetti che saranno poi tagliati per essere consegnati alla fine di ogni prova.
- colla, e pennarelli colorati per incollare e colorare il cartellone nel finale.
- Sampei: palo + spago + palla da tennis + cestino
- Biancaneve: mele finte (possono essere anche palline da ping-pong), forchette di plastica.
- Alice: libri, pallina da ping-pong
- Cenerentola: pezzetti di carta, cannuce
- Holly e Benji: Birilli o qualsiasi tipo di ostacoli per fare un zig-zag, un pallone
- La Sirenetta: un pacco di biscotti
- Pollicino: una benda, oggetti vari per gli ostacoli del percorso

Di seguito i quattro oggetti: il castello, la carrozza, il ponte, l'albero.







