



LUNA-PARK

Gioco in Oratorio

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

AMBIENTAZIONE

Siamo nel bel mezzo del Luna Park! Il luogo preferito per il divertimento dei più piccoli, e a volte anche dei più grandi. Come ogni Luna Park che si rispetti si possono vincere tanti bei premi se ci si cimenta in alcuni giochini di abilità che lungo le vie si possono incontrare. Avanti allora: ai più abili il compito di giocare a tutti e dieci i giochi e riuscire a totalizzare il punteggio più alto.

PARTENZA e DINAMICA

Ogni bambino gioca singolarmente ed è libero di muoversi tra i vari giochi senza nessun ordine. A ciascuno viene consegnato un cartellino come quello allegato alla fine della scheda. In ogni stazione i bambini troveranno un animatore che alla fine della prova assegnerà nel tesserino un punteggio da 1 a 10 a seconda dell'esito della prova.

Una volta che un bambino ha concluso tutti i giochi, deve consegnare la tessera e... sperare di essere il migliore!

Il fattore tempo non è qui considerato. Se si desidera, è possibile aggiungere dei punti bonus ad esempio ai primo 10 bambini che consegnano il tesserino completo. Ma solitamente non c'è bisogno di spronare i piccoli a correre: ci pensano già da sé.



I GIOCHI

1- CANESTRI ROTANTI

Su un filo appeso (ad esempio tra due sedie poste all'estremità) si legano tre cerchi utilizzando tre pezzi di spago, in modo che i cerchi possano ruotare su se stessi appesi al filo. Con dieci tiri a disposizione, si assegna un punto per ogni pallina lanciata attraverso uno dei tre cerchi.

Materiale: filo, pallina da tennis, cerchi.

2- TIRO AL BERSAGLIO

Si costruisce una piramide di dieci bicchieri di plastica (4 alla base, 3 sopra, poi altri 2 sopra e 1 in cima). Con tre tiri a disposizione, si assegna un punto per ogni bicchiere buttato a terra al termine dei tre tiri.

Materiale: 10 bicchieri di plastica, pallina da tennis di spugna

3- TRE PER TRE

Ci sono tre bicchieri capovolti contenenti ognuno un cartoncino colorato: uno rosso, uno verde e uno giallo. Bisogna indovinare la giusta combinazione nascosta sotto i tre bicchieri. Si assegnano 10 punti se si indovina al primo tentativo, e si scala di 2 punti ogni tentativo ulteriore. Per non rischiare che si intraveda il colore sotto il bicchiere si possono utilizzare bicchieri doppi uno dentro l'altro.

Materiale: 6 bicchieri di plastica, 3 cartoncini di 3 colori diversi.

4- CACCIA AL TAPPO

Dentro una scatola ci sono tanti piccoli contenitori (ad esempio sono ottimi i porta-pellicole fotografiche di plastica) con dentro ciascuno un bigliettino con indicato un punteggio da 0 a 100. Ogni bambino sceglie tre contenitori a caso e fa la somma dei punteggi ottenuti. Il risultato diviso per dieci è il punteggio ottenuto (con un massimo comunque di 10). Se non si hanno a disposizione dei contenitori adatti, si possono semplicemente usare bigliettini ripiegati opportunamente.

Materiale: almeno 10 contenitori con bigliettini, una scatola da scarpe.

5- MOSCA CIECA

Su un albero o un muro, si appende un grande bersaglio disegnato su un cartellone con dietro incollato del polistirolo. Il bersaglio è diviso per zone con diversi punteggi come quello delle freccette, con 10 al centro e via via calando verso l'esterno. Da bendati, occorre infilzare una matita appuntita sul bersaglio, aiutati dalle indicazioni dell'animatore nel centrare la zona dal punteggio più alto. I punti ottenuti corrispondono alla zona centrata.

Materiale: benda, cartellone con bersaglio, polistirolo, matita.



6- PESCA ALLA MONETA

Si sistemano a terra cinque barattoli di diversa misura. Al barattolo più grande si assegnano 2 punti, poi 4 a quella un po' più piccola, e via così fino a 10 per quella più piccola. Fermi in piedi davanti ai barattoli, occorre sistemarsi una moneta sulla fronte e mantenerla sulla fronte senza usare le mani guardando all'insù. Poi si deve far cadere la moneta abbassando la fronte ma senza piegarsi, cercando di farla cadere in uno dei barattoli. Con tre tiri a disposizione, il punteggio finale sarà il massimo ottenuto dai tre tiri.

Materiale: 5 barattoli di diversa misura, una moneta.

7- CIABATTA PAZZA

Ci sono cinque scatole sistemate in fila una dietro l'altra davanti al bambino, in modo da avere una scatola vicina, una un po' più lontana e così via. Alla scatola più vicina si assegnano 2 punti, 4 a quella subito dietro, e così via fino a 10 per l'ultima infondo. Occorre infilarsi una ciabatta al piede e poi lanciarla tentando di centrare una delle scatole. Con tre tiri a disposizione, il punteggio finale sarà il massimo ottenuto dai tre tiri.

Materiale: ciabatta, 5 scatole.

8- PALLA IN RETE

Si può usare una porta da calcio se la si ha a disposizione, oppure si può disegnare un rettangolo usando dello scotch di carta su un muro. Sistemati ad una certa distanza, occorre prima prendere bene la mira e sistemarsi pronti al tiro, dopodichè si viene bendati e si tira in porta. Se si fa goal al primo tiro si guadagnano 10 punti, e si scala il punteggio di 1 ogni tiro aggiuntivo.

Materiale: porta da calcio o qualcosa di simile, benda, pallone.

9- SUPER CESTO

Usando un cestone per le immondizie, occorre andare a canestro da una certa distanza. Se si fa canestro al primo tiro si guadagnano 10 punti, e si scala il punteggio di 2 ogni tiro aggiuntivo.

Materiale: cesto come canestro, pallone.

10-ANELLI VOLANTI

Si sistemano 10 bottiglie di plastica piene d'acqua, ognuna contrassegnata da un punteggio da 1 a 10. Occorre lanciare un anello e prendere la bottiglia con il punteggio più alto. Il punteggio finale sarà quello corrispondente alla bottiglia che vale di più tra quelle prese in tre tiri.

Materiale: anello, 10 bottiglie.

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>

LUNAPARK 

① canestri rotanti <input type="checkbox"/>	② tiro al bersaglio <input type="checkbox"/>
③ tre per tre <input type="checkbox"/>	④ caccia al tappo <input type="checkbox"/>
⑤ mosca cieca <input type="checkbox"/>	⑥ pesca alla moneta <input type="checkbox"/>
⑦ ciabatta pazza <input type="checkbox"/>	⑧ palla in rete <input type="checkbox"/>
⑨ super cesto <input type="checkbox"/>	⑩ anelli volanti <input type="checkbox"/>