



PIRATI

Gioco in Oratorio

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

» Molti stand di questo gioco sono tratti da idee del sito www.abcgames.it «

AMBIENTAZIONE

I mari e gli oceani sono pronti ad ospitare oggi un nuovo veliero: un grande capitano di un'antica e nobile nave dei pirati ha deciso di rimettersi in mare verso la ricerca di nuovi e ricchi tesori. Ma prima di salpare il nostro capitano ha bisogno di una ciurma, e non di una ciurma qualsiasi, ma di otto pirati scelti, pronti a tutto, valorosi, senza paura e con tanta voglia di scovare il tesoro. Siamo pronti dunque a dimostrare il nostro vero valore attraverso varie prove di abilità che aiuteranno il capitano nella scelta della propria ciurma.

PARTENZA e DINAMICA

Il capitano chiama tutti i bambini a sé e spiega che è alla ricerca di nuovi valorosi pirati pronti a salpare per i mari alla ricerca di un grande tesoro. Per scegliere la propria ciurma sottoporrà i presenti a otto diverse prove di abilità, coraggio e destrezza. An ogni prova verrà assegnato un risultato da 1 a 10 a seconda della prestazione, in modo che alla fine delle otto prove il punteggio totale potrà andare da 1 a 80. A seconda del punteggio, ognuno raggiungerà un diverso grado sulla nave, da semplice Spugna fino a Vice-Capitano (vedi allegato "Grado Raggiunto").

I bambini giocano divisi a gruppi di quattro e ogni gruppo è libero di muoversi tra i vari giochi senza nessun ordine. Alla fine di ogni prova occorrerà segnare il risultato su un foglio, il quale dovrà alla fine essere consegnato per il conteggio e la proclamazione del grado raggiunto dal gruppo.

ALLEGATI (alla fine della scheda):

1. il proclama del capitano
2. il cartello del Grado Raggiunto a seconda del punteggio ottenuto
3. dei cartellini da usare in corrispondenza di ogni stazione del gioco



I GIOCHI

1) LE BOE SCIVOLOSE

per salire a bordo della nave occorre passare su delle boe scivolose.

I concorrenti della squadra si seguono a staffetta lungo un percorso camminando su tre piatti di plastica (stanno in equilibrio su due e portano avanti il terzo). Se mettono un piede in... mare devono ricominciare da capo.

2) CARICHIAMO LA STIVA

Una volta a bordo, occorre caricare la merce per il viaggio.

C'è confusione perché l'equipaggio non riesce a capire le parole del portuale che indica loro cosa caricare. Un membro della squadra sta in cima ad una rampa di scale, mentre gli altri stanno ai piedi. L'animatore suggerisce al ragazzo in cima alla scala una parola e questi dovrà dirla ai compagni solamente muovendo la bocca e senza emettere suoni.

Esempi di merci: peperoni, seta, cipolle, porcellana, semi di pepe, candele, cetrioli, oro.....

3) LA BONACCIA

La crociera potrebbe iniziare, ma c'è grande bonaccia.

I ragazzi a due a due si siedono di fronte, con le soles delle scarpe l'una contro l'altra, prendendosi per mano. Al via il giocatore spinge con i piedi il compagno, mentre questi tira a sé con le mani colui che spinge. Così fino al traguardo. Per scivolare meglio si possono usare dei fogli di carta sotto il sedere.

4) IL RE DELL'ISOLA

Dopo la bonaccia, le navi partono e giungono ad un'isola.

Qui vorrebbero rifornirsi di acqua potabile, ma il re dell'isola non concede loro l'autorizzazione finché non gli avranno presentato il disegno di una loro invenzione, spiegandolo.

5) LO SCORBUTO

In mezzo all'oceano l'equipaggio si ammala di scorbuto, che rende ciechi.

Un giocatore per squadra viene bendato e deve soffiare un batuffolo di cotone lungo un percorso cosparso di ostacoli, mentre gli altri componenti della squadra gli indicano la giusta via.

6) L'ATTRACCO

Il viaggio è terminato, ma occorre assicurare la nave al molo con una solida gòmena. Ogni squadra ha a disposizione tre corde di spago che deve prima legare a treccia e poi disfare.

7) PER CARICARE LA STIVA

Lo spazio sulla nave non è mai abbastanza e così occorre mettere tutto in ordine per ottimizzare lo spazio.

In una stanza vengono sparsi diversi palloncini e uno scatolone vuoto. I ragazzi con dei bastoni devono far entrare tutti i palloncini dentro lo scatolone.

8) LOTTA TRA PIRATI

Incontrando una nave pirata occorre essere sempre pronti a lottare.

Ogni componente ha un palloncino legato al piede e si può muovere solamente dentro un certo spazio delimitato. L'animatore deve cercare di scoppiare i palloncini della squadra.



PIRATI!!!



L'arruolamento

La nave dell'oratorio sta per partire e ha bisogno di personale a bordo!!!
Ma soprattutto ha bisogno di valorosi pirati per affrontare le magnifiche e pericolose avventure di quest'anno.
Le sfide che vi faremo affrontare oggi serviranno per valutare il grado di agilità, prontezza, fedeltà, forza, coraggio di tutti voi!! Alla fine vi diremo se siete pronti per salpare e vi assegneremo a ciascuno il grado raggiunto sulla nave. Se siete abbastanza valorosi,, potreste anche diventare vice-capitano!!!



Grado Raggiunto

da 1 a 10 punti: Spagna

da 11 a 20 punti: Mozzo

da 21 a 30 punti: Addetto Ancora

da 31 a 40 punti: Cuoco

da 41 a 50 punti: Macchinista

da 51 a 60 punti: Vedetta

da 61 a 70 punti: Timoniere

da 71 a 80 punti: Vice Capitano

1) LE BOE SCIVOLOSE

- prova di equilibrio xchè per salire a bordo della nave occorre passare su delle boe scivoLOSE.

2) CARICHIAMO LA STIVA

-prova di collaborazione xchè una volta a bordo, occorre caricare la merce per il viaggio.

3) LA BONACCIA

- prova di forza xchè sulla nave c'è da alzare le vele.

4) IL RE DELL'ISOLA

– prova di creatività e ingegno xchè per conquistare nuove terre bisogna inventarsi di tutto

5) LO SCORBUTO

– prova di forma fisica xchè bisogna avere un fisisco bestiale per navigare in mezzo all'oceano

6) L'ATTRACCO

- prova di velocità xchè sulla nave il tempo non aspetta tempo e ci sono le corde da sistemare.

7) PER RIORDINARE LA STIVA

- prova di destrezza xchè sulla nave tutto deve essere in ordine.

8) LOTTA TRA PIRATI

- prova di agilità xchè ognuno deve essere più furbo dell'avversario.