

GLI ELFI DI BABBO NATALE

Gioco in Oratorio

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

AMBIENTAZIONE

Il Natale è alle porte, i bambini buoni in giro per il mondo sono sempre di più e Babbo Natale ha sempre più lavoro per riuscire a fabbricare e poi consegnare a tutti i regali desiderati. Anche i suoi amici elfi cominciano a scarseggiare in confronto a tutto il lavoro che c'è da fare! E allora Babbo Natale in persona ha deciso di cercare nuovi elfi che lo aiutino nelle varie mansioni. Ha pensato dunque di sottoporre a delle prove tutti i bambini per capire quale sia il compito più adatto a ciascuno. Così facendo tutti potranno dare una mano a far felici i bambini e alleggeriranno di un po' il lavoro del buon Babbo Natale. E per gli elfi più in gamba, sarà possibile anche raggiungere il grado di "Super Aiutante di Babbo Natale"!

PARTENZA e DINAMICA

Babbo Natale esce all'improvviso da una stanza tutto di corsa e spiega che è alla ricerca di nuovi elfi per aumentare il numero degli aiutanti. Divide i bambini a coppie (a loro piacimento) e spiega che più punti raccoglieranno lungo le prove, più importante sarà il compito che verrà loro affidato.

Le coppie possono girare liberamente per gli otto stand preparati, ma in ciascuno stand devono giocare contemporaneamente due coppie scontrandosi l'una contro l'altra. Ogni coppia ha con sé un bigliettino con l'elenco di tutte le otto prove, sul quale viene segnato il punteggio di ogni prova. Ad ogni prova, viene assegnato un punteggio da 1 a 10 alla squadra vincente (a seconda della bravura e del tempo impiegato nel battere la coppia avversaria), mentre la squadra perdente dovrà ripetere il gioco sfidando un'altra coppia. Ogni coppia termina il gioco quando ha superato una volta tutte le otto prove, ottenendo così un punteggio totale da 1 a 80.

ALLEGATI (alla fine della scheda):

1. il cartello della Mansioni come Elfo a seconda del punteggio ottenuto
2. le sagome (natalizie e non natalizie) per il gioco "il Sacco di Babbo Natale"
3. le tessere per il gioco "Memory Natalizio"



I GIOCHI

1) IL SACCO DI BABBO NATALE

rovista nel il saccone e cerca i regali giusti

Le due coppie si appostano ad una certa distanza dal sacco di Babbo Natale, che contiene tante sagome che raffigurano oggetti natalizi e tante sagome che rappresentano altre cose (vedi sagome in allegato, da stampare e incollare su cartoncino per essere poi ritagliate). Un giocatore alla volta (alternativamente di una e dell'altra coppia) corre al sacco e fruga dentro alla ricerca di una sagoma natalizia. Se estrae la sagoma giusta, la coppia se la tiene, altrimenti la ributta nel sacco. Alla fine della sfida (a tempo oppure quando le sagome giuste sono finite) vince la coppia che ha trovato più sagome.

2) RIORDINA I REGALI

raccogli tutti i regali disordinati in giro per la stanza

Due scatoloni vengono sistemati agli estremi della stanza, in mezzo alla quale vengono sparsi alcuni palloncini di due colori diversi. Al via, le due coppie mettendosi a carriola (uno da in piedi prende le caviglie dell'altro che camminerà con le mani) devono spingere i palloncini del proprio colore dentro il proprio scatolone. Alla fine della sfida (a tempo oppure quando tutti i palloncini di un colore sono entrati) vince la coppia che ha raccolto più palloncini.

3) SCHERZO A BABBO NATALE

un po' di neve dentro il sacco dei regali

Ognuna delle due squadre si sistema a qualche metro dal rispettivo sacco vuoto sistemato stile canestro. Con un certo numero di palline a testa, tirando una coppia alla volta, si cerca di fare canestro nel proprio sacco. Alla fine della sfida (a tempo oppure quando una squadra mette dentro il sacco tutte le proprie palline) vince la coppia che ha più palline nel sacco.

4) RIEMPI LA SLITTA

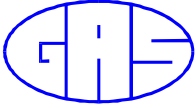
carica la slitta a tutta velocità

Ognuna delle due coppie si sistema a qualche metro dal rispettivo scatolone inizialmente vuoto. Mettendosi a slitta (uno seduto per terra e l'altro che lo prende per le gambe e tira camminando all'indietro) devono caricare i vari oggetti nello scatolone, sistemando l'oggetto alla partenza nella pancia del ragazzo seduto per terra e trasportandolo così fino allo scatolone. Per non rovinare il didietro dei pantaloni è utile usare ad esempio un piatto di plastica. Alla fine della sfida (a tempo oppure quando una squadra porta tutti gli oggetti nella slitta) vince la coppia che ha più oggetti nello scatolone.

5) RECUPERA IL REGALO

alcuni regali sono stati rubati e nascosti

Ci sono diversi pacchi regalo nascosti in mezzo ad un groviglio di fili e ostacoli. Le due coppie contemporaneamente vanno a recuperare i pacchi senza però toccare i fili. Se un filo viene toccato da un ragazzo, questo deve uscire dal groviglio e stare fermo qualche momento come penalità. Alla fine della sfida (a tempo oppure quando tutti i pacchi sono stati raccolti) vince la coppia che ha recuperato più pacchi.



6) PALLE DI NEVE

scontro all'ultima "palla"

Su un tavolo, le due coppie si sistemano una da un lato e una dall'altro, in modo che ogni giocatore abbia davanti a sé un giocatore della coppia avversaria. Nel mezzo dei due avversari viene sistemata sul tavolo una pallina da ping pong (due palline in tutto, una per ogni coppia di avversari) e al via tutti soffiando tentano di far cadere la pallina dal lato dell'avversario. Alla fine della sfida (a tempo oppure quando una delle due coppie raggiunge un certo numero di palline soffiate) vince la coppia che ha soffiato più palline verso il lato avversario.

7) MEMORY NATALIZIO

trova le coppie di regali uguali

Classico gioco del memory, con le tessere natalizie (in allegato alla scheda, da stampare in due copie e incollare a dei tesserini di cartone). Si inizia con tutte le tessere con il disegno coperto, e un giocatore alla volta (alternando le due coppie) scopre due tessere cercando di fare coppia. Se si realizza la coppia si tengono le tessere, altrimenti si dispongono nuovamente le due tessere coperte. Alla fine della sfida (quando tutte le tessere sono state scoperte) vince la squadra che ha realizzato più coppie.

8) PACCHI REGALO

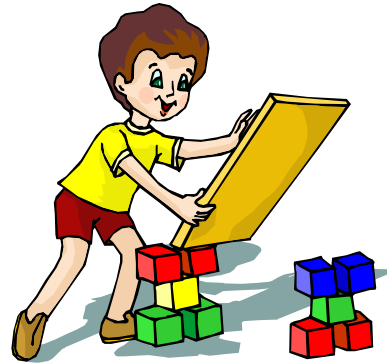
aiutiamo Babbo Natale ad incartare i regali

Usando un solo braccio a testa, ogni coppia deve riuscire ad impacchettare un certo numero di regali. Le due coppie giocano contemporaneamente. Alla fine della sfida (a tempo oppure quando i pacchi sono terminati) vince la coppia che ha incartato più regali (i pacchetti devono essere fatti bene, altrimenti non contano!)

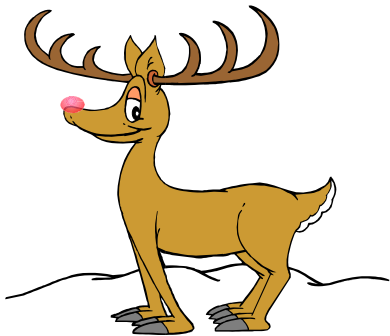
gli Elfi di Babbo Natale



da 1 a 20 punti
**pulisci-stanze
di Babbo Natale**



da 21 a 40 punti
**riordino-giocattoli
di Babbo Natale**



da 41 a 50 punti
**guardiano delle renne
di Babbo Natale**



da 51 a 60 punti
**meccanico della slitta
di Babbo Natale**



da 61 a 70 punti
**piccolo aiutante
di Babbo Natale**



da 71 a 80 punti
**super aiutante
di Babbo Natale**

