

Giochi d'acqua 2 - The revenge!

Fascia d'età: tutti i ragazzi al di sopra degli 8 anni

Svolgimento della festa: i ragazzi saranno divisi in 4 squadre (in caso di grande affluenza 5; in generale, bisognerà fare in modo che il numero di ragazzi di ciascuna squadra non superi i 14 elementi, e soprattutto che siano in numero pari). Le squadre affronteranno 5 grandi giochi che avranno per protagonista l'acqua; a seconda del risultato di ciascuna prova, sarà attribuito loro un punteggio sotto forma di una certa quantità d'acqua che sarà versata nel secchio che fungerà da segnapunti (ovviamente ogni squadra avrà il proprio). La squadra che alla fine dei giochi avrà accumulato la maggior quantità d'acqua sarà dichiarata la vincitrice della giornata.

I giochi: vediamo nel dettaglio i giochi scelti per la giornata.

- **Alla conquista della rocca:** la rocca è un pannello di cartone con il castello disegnato. Metà di una squadra deve difenderla dagli attacchi della metà dei componenti di una seconda squadra, che giungeranno sotto forma di gavettoni. Chi difende avrà a disposizione solo una racchetta da tennis. La squadra che attacca avrà un limite di tempo (2-3 minuti) ed accumulerà punti sulla base dei gavettoni che andranno a segno colpendo la rocca. Finito il tempo i ragazzi che non giocavano danno il cambio ai compagni scambiando i ruoli (chi attaccava difende e viceversa). La squadra tra le due che avrà accumulato più punti passerà alla fase finale contro la vincitrice tra le altre due. Ci sarà, ovviamente, anche la finale per il terzo e quarto posto. Sarà cura degli animatori fare in modo che i ragazzi che hanno difeso passino all'attacco e viceversa.
- **Gli irrigatori:** tutti i componenti di una squadra dovranno cercare di raccogliere l'acqua che fuoriuscirà dagli ugelli di un irrigatore per mezzo di un bicchiere, durante un lasso di tempo prefissato (3-4 minuti). La classifica verrà stilata in base alla quantità d'acqua raccolta da ciascuna squadra.
- **Basket spinoso:** ogni ragazzo avrà a disposizione una data quantità di gavettoni (4-5) e dovrà cercare di far centro in un canestro sul cui bordo saranno fissati dei chiodi. Ogni tiro andato a segno farà guadagnare punti alla propria squadra, che si useranno per stilare la classifica.
- **I cercatori d'oro:** ogni squadra avrà a disposizione un lasso di tempo limitato (al massimo 3 minuti) per cercare le pepite d'oro nascoste sul fondo di due piscine riempite di fanghiglia. La classifica sarà stilata in base al numero di pepite raccolto da ciascuna squadra.
- **Testa a testa:** i ragazzi di una squadra avranno una spugna legata in testa. Partiranno a coppie, intingeranno la spugna nell'acqua della piscina e correranno a spremerla sul proprio secchio, premendosi le teste l'uno contro l'altro. La squadra avrà a disposizione un determinato lasso di tempo (3-4 minuti) al termine del quale lascerà il campo alla squadra successiva. La classifica non sarà necessaria, in quanto i ragazzi contribuiranno direttamente ad accrescere la quantità d'acqua presente nel proprio secchio.

A cura dell'equipe degli animatori di Tetris

*Tetris è un'idea per l'oratorio proposta dall'Azione Cattolica
della parrocchia Maria Ss. Madre della Chiesa di Stella*

