

## TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

**OBIETTIVO:** Giocare sul viaggio e le sue difficoltà.

**LUOGO:** all'aperto.

**PARTECIPANTI:** almeno 36 bambini divisi in 6 squadre.

**CHI VINCE:** la squadra che riesce ad avere più buoni di cittadinanza dell'arca.

**MATERIALE:** nastro da cantiere o coni per tracciare le zone dell'arca, 60 buoni di cittadinanza

La zona di gioco viene delimitata con dei nastri o dei coni a riprodurre la forma dell'arca. Al suo interno si creano sei zone distinte, una per ogni squadra. Ogni squadra rappresenterà una SPECIE di animali: MAMMIFERI, RETTILI, PESCI, UCCELI, ANFIBI, INSETTI. Gli animali tra loro non comunicano e non vogliono accettare che gli altri animali entrino nella loro zona. Noè cerca allora di mettere in comunicazione gli animali obbligandoli a visitare tutta la nave: ogni specie dovrà accogliere le altre e a sua volta andare a far loro visita. Ogni squadra si dividerà quindi in due gruppi: i VISITATORI e gli OSPITANTI: i primi gireranno per l'arca i secondi rimarranno nella loro zona per accogliere gli altri animali in visita. In ognuna delle sei parti dell'arca un animatore, nei panni di Noè, proporrà ai visitatori e agli ospitanti presenti un gioco di conoscenza A TEMPO. Scaduto il tempo, in base all'impegno dimostrato, consegnerà alle due squadre un BUONO DI CITTADINANZA DELL'ARCA che potrà valere da 1 a 5 punti. Il buono sarà compilato da Noè che vi aggiungerà il punteggio. Fatto questo i visitatori ripartiranno per visitare un altro settore della barca. L'ordine con cui i visitatori si sposteranno sarà il semplice senso orario. Ad ogni cambio di zona gli animatori proporranno un nuovo gioco di conoscenza, in modo tale che tutti giochino sempre ad un gioco diverso. In questo modo serviranno 5 giochi di conoscenza.

Per i giochi di conoscenza rimandiamo a testi specifici, oppure consigliamo di utilizzare, eventualmente riadattandoli, i giochi di interazione di questo sussidio. Ci limitiamo quindi a dare solo alcuni semplici consigli:

- I giochi devono fare partecipare contemporaneamente sia i visitatori sia gli ospitanti.
- La durata del gioco deve essere al massimo 5 minuti.
- I giochi possono prevedere che le due squadre si mescolino.
- Non è importante che il gioco sia di movimento.
- Il criterio della valutazione del gioco da parte dell'animatore Noè sarà essenzialmente l'impegno nel mettersi in gioco e non i risultati.