

Giochi Giornata Antimine 27/2/2000

Presentiamo qui i giochi di sensibilizzazione x la campagna contro le mine organizzati domenica 27 febbraio dai gruppi missionario e ricreativo della parrocchia per i bambini della catechesi. Scusate la sinteticità ma non c'è proprio il tempo per riorganizzare il materiale. Per alcuni giochi troverete il materiale allegato da scaricare e stampare

Gioco n°1: Trasporto delle mine

Gioco a staffetta: ciascun giocatore deve correre a prendere una mina (pallina da ping pong) da un contenitore usando un cucchiaino di plastica. Se durante il trasporto la mina cade, l'esplosione disorienta il trasportatore, che dovrà tornare al contenitore delle mine e ripetere il trasporto. Il gioco finisce ad esaurimento mine e vince chi ne becca di più.

Gioco n°2: Staffetta delle frasi

Gioco a staffetta: uno per volta si corre a prendere un foglietto su cui è scritta una parola di una frase riguardante le mine (e la giornata antimine). Ogni foglietto però sta sotto ad una mina (bottiglia di plastica vuota). E' importante togliere la frase senza far cadere la mina (quest'ultima non si può assolutamente toccare). Se cade la bottiglia si torna a mani vuote. Vince chi per primo completa la sua frase (attenzione: ogni squadra ha una frase diversa).

Gioco n°3: La bonifica del campo minato (1)

Gioco (manco a dirlo) a staffetta: ogni squadra ha davanti a se una fila di bottiglie (mine). Ad ogni squadra sono poi stati consegnati dei fiori di cartoncino (con un foro nel mezzo). Scopo di ciascun giocatore è quello di correre a slalom intorno alle bottiglie, fermarsi all'ultima, girarci intorno 10 volte (l'operazione di disattivazione) ed infilare il fiore nel collo della bottiglia. Dopodiché torna indietro, prende un altro fiore e si consegna al giocatore che parte dopo. Vince chi per primo completa la bonifica

Gioco n°4: Bowling

Gioco a... staffetta! In fondo al campo ogni squadra trova una serie di bottiglie disposte tipo bowling. Ogni giocatore della squadra dovrà correre e lanciare un pallone contro le mine così disposte. Attenzione: è importante che al momento che verranno buttate giù le bottiglie, tutti i giocatori della squadra si buttino giù (perché l'esplosione sarà teggrrrificante!): se questo non avviene il lancio non viene considerato valido. Vince chi per primo fa esplodere tutte le mine.

Gioco n°5: La raccolta dei fiori ([Allegato](#))

Gioco forse a staffetta? In fondo al campo ci sono dei cartoncini (a testa in giù). Su ciascuno ci può essere: una mina (30 x cento) o un fiore (70 x cento). I fiori possono essere di 5 colori diversi. Al via un giocatore alla volta corre a prendere un cartoncino: se è una mina salterà in aria (deve farlo davvero) e dovrà attendere che un compagno "croce rossa" lo vada a riprendere per mano e lo riporti alla base, in modo che un altro giocatore possa poi continuare il gioco. Se invece verrà raccolto un fiore, lo porterà alla base e lo metterà insieme agli altri raccolti. Attenzione: ogni fiore raccolto vale un punto, ma 5 fiori diversi raccolti valgono 5 punti di più. Si continua fino ad esaurimento fiori. Vince chi fa più punti

Gioco n°6: La mina più potente

Questo NON è un gioco a staffetta (per davvero!): si consegna un po' di pasta di sale ad ogni squadra ed alcuni petardi (quelli piccolini, che non fanno male a nessuno). Ognuna deve (in circa 5 minuti) realizzare una mina, tenendo conto che la valutazione dei lavori avverrà in base alla forma delle opere (quella che somiglia di più a una mina prende più punti) e alla sua potenza (i giudici daranno fuoco alle micce e quella che esploderà "di più" prenderà più punti). E' ovvio chi vince.

Gioco n°7: Metti in salvo i bambini ([Allegato](#))

Gioco a staffetta: ogni giocatore deve correre in fondo al campo dove lo aspetta un foglietto con disegnato un bambino: lo prende e torna indietro. Nel mentre, un filo (imbevuto di petrolio) brucia fino a raggiungere un palloncino (che esploderà). Vince chi prende più bambini. Attenzione: ogni squadra ha un palloncino, per cui non succederà che tutte le squadre avranno lo stesso tempo (ma questa è la fortuna che occorre in ogni gioco).

P.S.: sarà meglio fare qualche prova per vedere come brucia il petrolio sui fili e con quali fili, (perché noi s'è fatto un casino...). In particolare sappiate che: un palloncino a contatto col petrolio scoppia (scoppia come scoppia sempre un palloncino (Ppa!), non che col petrolio diventa una bomba), quindi quando preparate non toccate il palloncino con le mani unte di petrolio. Come filo vi conviene usare lo spago più "poroso" cioè che assorba bene il petrolio, e non quello più denso tipo da macellaio, perché non assorbe nulla.

Gioco n°8: La bonifica (2)

Gioco di molto movimento. Si divide il campo in 4 parti dove piazzeremo le 4 squadre. In ogni campo spargeremo delle mine (palline di carta avvolte nello scotch). Al via ogni squadra cercherà di togliere le mine dal proprio campo e di buttarle negli altri campi. Attenzione alle seguenti regole (molto importanti per evitare contestazioni):

1) chi prende più di due mine in mano insieme esplode ed esce dal gioco.

2) A 10 secondi dalla fine del gioco (circa 3 minuti) ci sarà il conto alla rovescia. Allo ZERO esatto, CHIUNQUE lancerà una o più palline, farà PERDERE la propria squadra.

Vince chi ha meno palline in campo

Gioco n°9: Le Jeep

In questo gioco partecipano anche gli animatori che faranno i lanciatori di mine. Ogni squadra ha una jeep fatta con i cartoni dentro cui possono stare due giocatori.

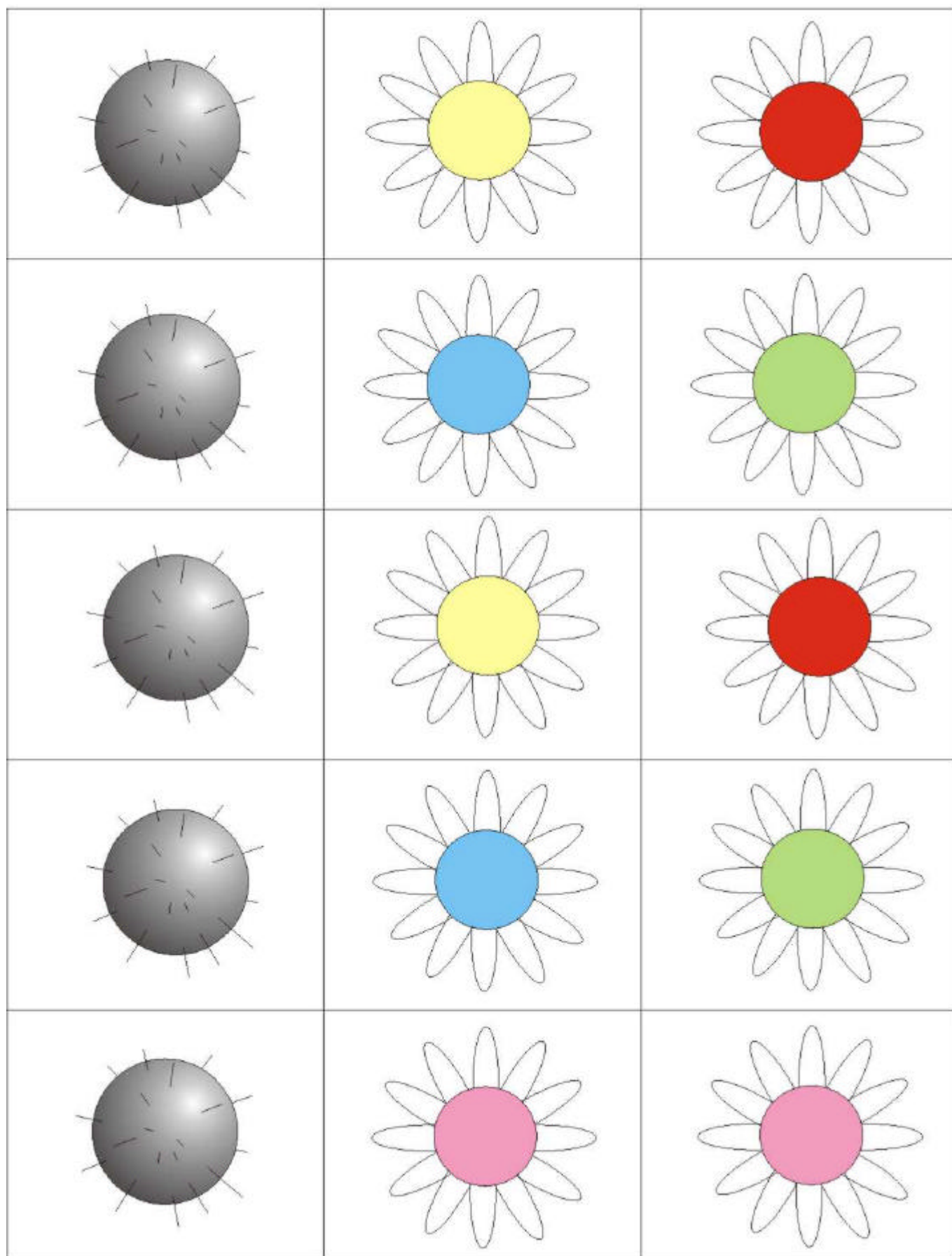
I giocatori sono in fila, al solito, a staffetta. Al via due giocatori "entrano" nella jeep ed attraversano un percorso fatto con le bottiglie. Arrivati in fondo, un giocatore esce dalla jeep, mentre l'altro torna indietro con la jeep e raccoglie il giocatore successivo. Si va avanti finché non finiscono i giocatori. Durante i tragitti, gli animatori lanceranno pallonate alle jeep. Queste esplosioni non distruggeranno la jeep, però le farà sbandare, per cui i giocatori, quando "sentiranno" la pallonata, dovranno far fare un giro su se stessa alla jeep. Vince chi porta x primo tutti i giocatori a casa. P.S.: se le squadre non sono composte da stesso numero di giocatori, allora qualche giocatore farà il giro due volte.

Gioco n° 10: Dadi e mine














In questo gioco occorrono almeno 25 dadi con 4 facce con i 4 colori delle squadre, 1 faccia con disegnata una mina, 1 faccia con la scritta UFO.

Il gioco è a staffetta. I dadi sono sparsi in una zona circa 5x5 metri a distanza di almeno 10 metri dai giocatori tutti che presentano la faccia con la mina. Al via un giocatore x ogni squadra parte, prende un dado e lo rilancia x aria: se viene un colore o la mina, torna indietro, mentre se viene la faccia UFO allora può posizionare il dado con la faccia del colore della sua squadra verso l'alto, dopodiché torna indietro. Tornato indietro, fa partire il giocatore successivo. I giocatori continuano ad uscire, uno per squadra, finché nel campo c'è almeno un dado che mostra la faccia con la mina. Al momento che nessun dado presenta come faccia superiore quella della mina, il gioco si ferma e si contano i dadi che presentano la faccia di colore rosso, verde, blu o giallo (cioè i colori delle squadre). La classifica è così stabilita in base al colore più presente.

Top



Top

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | | |

