**PROPOSTE DI GIOCHI**

**III SETTIMANA – PADRE PINO PUGLISI – LETTERATURA**

**Grande Gioco:** *Nel mezzo del cammin di nostra vita*

**Obiettivo**: aiutare Dante a sconfiggere Lucifero e far trionfare il bene

**Target**: bambini e ragazzi

**Numero di partecipanti**: da 40/50 in su

**Durata**: due ore circa

**Svolgimento**

I bambini vengono divisi nelle quattro squadre dell’oratorio estivo. Tutto inizia in una biblioteca dove le squadre incontrano Dante che chiede il loro aiuto per sconfiggere Lucifero. Dante consegna a ogni squadra una pergamena su cui sono raccontati i dannati, e una mappa dell’oratorio che indica dove sono ubicati. Per poter sconfiggere Lucifero le squadre dovranno liberare i dannati dall’inferno.

In fondo alla pergamena ci sarà il titolo di un libro e un numero di pagina.

Consultandola, la squadra troverà delle righe sottolineate che racconteranno qualcosa che possa ricondurre le squadre a uno specifico personaggio, secondo la descrizione in loro possesso.

Una volta individuato il personaggio dovranno superare la sua prova. I dannati avranno quattro catene, una per squadra (con anelli colorati fatti con i nastri), e superata la prova la catena di quella squadra verrà tolta. Proprio su uno degli anelli della catena ci sarà scritto il titolo di un nuovo libro con il numero di pagina corrispondente per trovare il successivo personaggio. Si procede così fino al superamento di tutte le prove.

**6 personaggi:** Caronte, Minosse, Ulisse, Orfeo, Icaro, Bruto.

**Materiale:**pergamene, libri, nastri per le catene, costumi di scena.

**STAND – Prove Gioco**

**CANOTTAGGIO**

**Caronte**: è colui che, con la sua piccola imbarcazione, trasporta le anime di coloro che lasciano questa vita, viaggiando su un fiume nero

**Numero di partecipanti**: massimo 10 componenti per canoa (con bambini della primaria anche meno)

**Libro di riferimento:** *Le avventure di Tom Saywer* (primo XIII dove con una zattera attraversano il fiume)

La squadra si dispone in file con un massimo di 10 componenti. I ragazzi si siedono uno sulle gambe dell’altro (a gambe incrociate) così da formare le varie “canoe”.

Ogni canoa dovrà raggiungere il traguardo nel minor tempo possibile. Per spostarsi, i ragazzi non potranno staccarsi l’uno dall’altro, ma dovranno coordinarsi e trovare un modo per avanzare mantenendo le gambe incrociate.

**LA SENTENZA**

**Minosse**: è un giudice. Lui ti dirà in quale luogo dell’inferno passare l’eternità in base alla colpa che si è commessa. Impugna una frusta che usa spesso…

**Libro di riferimento:** *Delitto e castigo* (parte seconda, capitolo 7, dove viene descritto il giudice Petrovic)

La squadra si mette in riga. A turno ogni componente deve rispondere in maniera errata a una domanda con risposta doppia (come nel format televisivo Avanti un altro). Quando la squadra sbaglia ricomincia da capo.

ESEMPIO: Po’ o Seveso, qual è il fiume più lungo d’Italia?

Risposta: Seveso

Le domande verranno calibrate a seconda della classe a cui è proposto.

**TROVA LA VIA**

**Ulisse**: un grande navigatore. Non è molto bravo ad orientarsi dato che per tornare a casa ci ha messo 10 anni. Nel suo ultimo viaggio un grande temporale fa sprofondare la sua nave negli abissi, condannandolo a rimanere all’inferno.

**Libro di riferimento:** *Viaggio al centro della terra* (capitolo 27, dove il protagonista si trova perduto al centro della terra non trovando più la strada per ritornare a casa)

Vengono scelti 5 componenti della squadra che verranno bendati. Successivamente tutta la squadra dovrà aiutare i prescelti a compiere un percorso dando indicazioni solo con la voce. (Per aumentare la difficoltà si potrebbe usare musica per coprire le indicazioni della squadra).

**SARABANDA OPPURE MUSICA INFERNALE**

**Orfeo**: si dice che fosse il miglior musicista del mondo. È sceso di sua spontanea volontà negli inferi per salvare la sua amata. Il diavolo però è stato più furbo, e lo ha intrappolato per sempre nell’oltretomba.

**Libro di riferimento:** *900* (dove Novecento viene descritto come il migliore pianista al mondo)

Alla squadra vengono fatti sentire diversi suoni di diversi strumenti musicali. La squadra deve indovinare quale strumento ha riprodotto quel suono. Con i più piccoli la lista degli strumenti può essere mostrata su un cartellone.

**Chi troppo vuole nulla stringe**

**Icaro**: ha voluto raggiungere gli dei volando con ali di cera nel cielo. Il sole gliele ha sciolte, e per lui non ci sono state speranze…

**Libro di riferimento:** *Fallen* (capitolo 18, punto in cui la protagonista chiede «Sei un angelo?»)

Staffetta di squadra. Obiettivo: riempire un recipiente/contenitore con acqua o altro materiale (può essere sabbia, sassi…) senza eccedere nelle quantità.

Esempio: riempire una bottiglietta d’acqua da 0,5 l consegnando al giocatore una caraffa di 1,5 l. Ogni giocatore deve riempire la bottiglia utilizzando tutta l’acqua con cui ha riempito la caraffa. Nel caso in cui l’acqua della caraffa ecceda il contenuto della bottiglia il giocatore deve ripetere la prova da capo. Ogni componente della squadra deve riempire la sua bottiglia.

**Schiva il colpo**

**Bruto**: uomo di potere e grande politico. Si macchiò dell’omicidio di un importante politico del suo tempo, nonché suo padre politico, venendo condannato ad una eternità di dannazione…

**Libro di riferimento:** *Giulio Cesare* di Shakespare (atto II, scena 2, finale di scena dove Cesare incontra Bruto poco prima che questi lo ucciderà)

A coppie i bambini devono completare un percorso, cercando di evitare i palloni che verranno lanciati dagli animatori.