**PROPOSTE DI GIOCHI**

**I SETTIMANA – MADRE TERESA – SCULTURA**

**Grande Gioco:** *L’opera in trappola*

**Obiettivo**: liberare la scultura intrappolata nel blocco di marmo

**Target**: bambini e ragazzi

**Numero di partecipanti**: qualunque

**Durata**: un’ora circa

**Svolgimento**

L’opera in trappola permette ai ragazzi di sperimentare i vari passaggi del lavoro dello scultore (incidere, modellare, intarsiare, stuccare, smerigliare). È un giocone a tappe in cui l’obiettivo è quello di liberare l’opera d’arte “intrappolata” nel blocco di marmo. Le squadre dovranno affrontare e superare cinque prove che consentiranno di guadagnare tutti i badge per rivelare l’opera.

**Ambientazione**

Ai ragazzi si annuncia l’arrivo di uno scultore di fama internazionale che è stato invitato per presentare i suoi capolavori. Le opere d’arte saranno realizzate dagli animatori (1 per squadra) e all’inizio del gioco saranno coperte da dei teli, oppure in un altro luogo nascoste alle squadre (le sculture, infatti, saranno ancora incastrate nel loro “blocco di marmo” e sarà compito della squadra liberarle). L’obiettivo del gioco è quello di guadagnare dei badge che permetteranno di far uscire, passo dopo passo, l’opera dal suo blocco di marmo. Per realizzare questo l’animatore che farà l’opera della sua squadra sarà ricoperto da vari strati di materiale per ricreare il blocco di marmo in cui le opere sono ancora intrappolate. Un esempio: prima si avvolge il corpo dell’animatore con del cellofan (non bisogna assolutamente coprire il viso), poi viene ricoperto con dei fogli di giornale, sopra gli si fa indossare una maglietta molto larga, sopra ancora un giubbotto imbottito e infine con del cartone abbastanza grande si ricrea il blocco in cui l’animatore è incastrato fino alla vita (per ricreare l’effetto “trappola” si può dipingere il cartone di bianco e far uscire le braccia dai lati del cartone).

**Svolgimento**

1) Il gioco comincia con una breve scenetta.

Viene presentato ai bambini un ospite speciale, uno scultore che è venuto a mostrare le sue opere d’arte. Lo scultore, prendendo parola, inizia a raccontare ai bambini del suo lavoro, quando però vengono fatte entrare o scoperte le sue opere si accorge che si è dimenticato di farle uscire dal blocco di marmo e sono ancora intrappolate (un animatore per squadra fa l’opera d’arte che è incastrata nel blocco di marmo, appena entrano in scena le opere chiederanno disperatamente di essere liberate). A questo punto, lo scultore chiede una mano ai bambini per liberarle affidandone una per squadra, a cui consegna il progetto di quell’opera e i passi (cioè i mini giochi) che dovranno svolgere per portare a compimento la missione e guadagnare i badge necessari per svolgere tutti i lavori (nel progetto sono indicati luoghi delle prove da svolgere in ordine).

I progetti servono per dare alle squadre l’ordine delle prove da svolgere (e i luoghi di ognuna) in modo che non ci siano sovrapposizioni e ogni squadra abbia lo stesso tempo per svolgere ogni prova.

I badge da guadagnare sono:

**Badge incidere**

**Badge modellare**

**Badge intarsiare**

**Badge stuccare**

**Badge smerigliare.**

2) Al via, ogni squadra, ricevuto il proprio progetto, potrà partire con la prima prova prevista.

**Esempi di mini-giochi a stand**

**1. RICREARE QUADRI O SCULTURE FAMOSI.**

**2. MIMO SENZA FILI.** La squadra dovrà mettersi in fila indiana. Al primo della fila verrà detta all’orecchio una frase da mimare al compagno dopo di lui, che a sua volta dovrà mimarla al successivo. L’ultimo della fila dovrà interpretare il messaggio e dire la frase.

**3. STAFFETTA GHIACCIATA.** Prima della prova, mettere degli oggetti in un contenitore pieno d’acqua che si farà congelare. Un componente per squadra alla volta dovrà attraversare un percorso fino al blocco di ghiaccio da cui cercare di tirar fuori gli oggetti nascosti con strumenti via via più efficaci per raschiare il ghiaccio (acqua cada, spugne, cucchiai, raschietti).

**4. RICONOSCI LA CANZONE.** Vengono proposte alle squadre delle canzoni modificate (registrate al contrario, velocizzate, rallentate). La squadra dovrà indovinarne il più possibile.

**5. SCRIVILO COL CORPO.** I componenti della squadra dovranno scrivere una frase scelta dall’animatore (titolo oratorio estivo, nome oratorio...) realizzando le lettere con il corpo.

**Attenzioni educative**

Se il numero dei componenti delle squadre è molto alto, per permettere a tutti i bambini di giocare e divertirsi, si possono aumentare il numero delle prove e dividere le squadre a metà, adattando magari le prove per fasce d’età. In questo caso, bisognerà coinvolgere più animatori per realizzare le opere intrappolate.

Per ogni gioco viene stabilito un tempo (massimo 5 minuti), e sarà compito degli animatori che gestiscono le prove valutare se sono superate o no. In caso di prova superata, l’animatore consegnerà il badge corrispondente, altrimenti la squadra dovrà riprovarci successivamente.

3) Terminate tutte le prove, se alla squadra dovessero mancare ancora dei badge, potrà riprovare le prove non superate.

4) Solo quando la squadra avrà ottenuto tutti i badge (cioè quando avrà superato tutti mini-giochi) potrà andare dalla propria opera intrappolata, lì troverà un addetto ai lavori (un animatore che avrà il ruolo di arbitro) che controllerà che vengano svolti come da progetto.

Badge incidere —> si può rimuovere il cartone esterno che intrappola l’opera

Badge modellare —> si può togliere il cappotto invernale

Badge intarsiare —> si può togliere maglietta larga

Badge stuccare —> si possono togliere i fogli di giornale che avvolgo il corpo dell’animatore

Badge smerigliare —> si può togliere il cellofan che avvolge il corpo dell’animatore

Quando l’animatore sarà finalmente libero con un gesto teatrale si metterà in una “posa artistica” e così rimarrà fino alla fine del gioco.

**Attenzione**: *gli animatori che rappresentano le opere è bene che siano posizionati in un luogo ben visibile dove poi si concluderà il gioco (salone, punto di ritrovo), preferibilmente fresco. Fare attenzione a lasciare scoperto il volto dell’animatore che fa l’opera*.

5) La squadra che per prima libera la propria opera vince il gioco.

Sarebbe bello concludere il gioco con una scenetta finale dello scultore che, felice di vedere tutte le sue opere libere, presenta i suoi lavori (con descrizioni divertenti) e ringrazia le squadre per l’impegno dimostrato.