**PROPOSTE DI GIOCHI**

**IV SETTIMANA – SANTA FRANCESCA SAVERIO CABRINI – PITTURA**



**Grande Gioco:** *La tavolozza dei colori*

**Obiettivo**: recuperare i quattro colori della tavolozza (o il maggior numero) attraverso quattro grandi giochi

**Target**: bambini primaria

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

**Durata**: due ore circa

**Primo Gioco: COLORI VS PITTORI**

I bambini giocano divisi nelle quattro squadre dell’oratorio estivo. Il campo da gioco di forma rettangolare ha quattro immaginarie tavolozze (le basi, definite da dei cinesini, corde o scotch di carta) poste ai quattro angoli. All’inizio i bambini (i colori) si dispongono come preferiscono nelle basi dove, durante il gioco, saranno sempre al sicuro dai pittori/animatori che hanno l’obiettivo di acchiapparli ed eliminarli. Le tavolozze sono definite con dei numeri: tavolozza 1, 2…

L’arbitro dà inizio al gioco e dichiara una tavolozza chiusa («Chiudo la tavolozza numero quattro»): i bambini/colori che vi si trovano devono, per salvarsi, rifugiarsi in una delle restanti tavolozze.

Nell’uscire dalle basi, i pittori/animatori possono toccarli ed eliminarli. L’arbitro può chiudere contemporaneamente anche due tavolozze oppure “riaprirle” quando lo desidera. Vince la squadra che, dopo un tempo prestabilito, ha il maggior numero di colori/bambini ancora in gioco, ottenendo così un colore da apporre sulla propria tavolozza. Gli altri animatori faranno da arbitri, altri staranno alle basi e con un cartello apposito potranno segnalare se la tavolozza è “aperta o chiusa”.

**Materiale:** scotch carta

**Secondo Gioco: STENDI IL COLORE**

Si gioca a staffetta. Uno alla volta i giocatori di ciascuna squadra partono da una parte del campo e raggiungono l’altro estremo dove troveranno un dado (uno per squadra). Su ogni faccia del dado sono raffigurati rispettivamente: una macchia verde, una gialla, una rossa, una blu, una nera, e una tavolozza. Il giocatore che raggiunge il dado lo lancia: se viene un colore V G R B, allora riceverà dall’animatore un mattoncino lego con il corrispondente colore, e tornerà indietro, per far partire il giocatore successivo. Se il dado darà come risultato la tavolozza, allora il giocatore che avrà lanciato potrà chiedere all’animatore un mattoncino Lego di un colore a sua scelta. Se infine sul dado apparirà la macchia nera, allora il giocatore cadrà a terra svenuto, e tutta la squadra dovrà andare a prenderlo e riportarlo, di peso, alla linea di partenza; solo a quel punto potrà partire un successivo giocatore per un nuovo lancio. A tempo scaduto o quando tutti i componenti hanno partecipato, ogni squadra conterà i punti accumulati: un punto per ogni colore, 4 punti in più per ogni gruppo di quattro pietre di diverso colore, -2 punti per ogni svenimento accumulato durante il “gioco”. Chi vince ottiene il colore da inserire sulla propria tavolozza.

**Materiale:**4 dadi grandi personalizzati (uno per squadra), immagini di tavolozze e macchie colorate da appiccicare ai dadi, tanti mattoncini Lego dei quattro colori delle squadre

**Terzo Gioco: MESCOLA I COLORI**

Le squadre si schierano sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana.

In fondo al campo viene posata a terra la piscina (riempita di acqua e sapone). I mattoncini Lego vengono distribuiti equamente nelle quattro piscine. Il primo giocatore di ogni squadra riceve dall’arbitro un bicchiere e il gioco può avere inizio.

Al via dell’arbitro, il primo giocatore di ogni squadra corre verso la piscina, pesca un mattoncino con il bicchiere (senza aiutarsi con le mani), torna indietro, lascia cadere davanti alla squadra il pezzo che ha raccolto, consegna il bicchiere al secondo giocatore e così via. Chi pesca due o tre pezzi contemporaneamente, deve rimetterli tutti in acqua e riprovare a pescarne un altro.

Quando tutti i pezzi sono stati pescati si precede alla conta dei punti: ad ognuno dei colori dei mattoncini Lego presenti nell’acqua è stato assegnato segretamente un punteggio prima dell’inizio del gioco. Vincerà quindi la squadra che non accumulerà più mattoncini, ma quella che per puro caso avrà catturato i colori con il punteggio maggiore (es. al mattoncino blu viene assegnato 1 punto, al giallo zero, al rosso 2 punti, al bianco -3...eccetera). Chi vince ottiene il colore da inserire sulla propria tavolozza.

*N.B. Considerare l’eventualità di far indossare il costume ai bambini, qualora si permettesse loro di entrare in piscina per pescare il mattoncino.*

**Materiale:** quattro piscinette, tanti mattoncini Lego, sapone neutro per le mani, bicchieri di plastica

**Quarto Gioco: COLLEZIONA I COLORI**

Le quattro squadre si dispongono in zone diverse dell’oratorio. Gli animatori sono sparsi nel campo da gioco e, in generale, in oratorio: ciascuno di loro ha riportato con della tempera sulla schiena una croce di un colore. Compito dei bambini, al via dell’arbitro, è partire e provare ad acchiappare toccandoli gli animatori. L’animatore toccato viene condotto alla base e mostrando la schiena rivela il proprio colore. L’obiettivo del gioco è collezionare più colori possibili, stabiliti prima che il gioco abbia inizio. Uno o due animatori potrebbero avere come colore sulla schiena il nero e, una volta toccati, eliminano direttamente tutta la squadra; altri animatori un arcobaleno e portano alla liberazione di tutti gli animatori catturati; o ancora altri potrebbero avere due croci di colore differente e valere doppio… eccetera.

Allo stop dell’arbitro si contano quanti colori ciascuna squadra è riuscita a raccogliere. La squadra che vince ottiene il colore da inserire sulla propria tavolozza.

**Materiale:** colori a tempera

**Attenzioni educative**

Se il numero di bambini coinvolti fosse alto, si può proporre il gioco a giorni alterni, dividendo i partecipanti per età (un pomeriggio le classi I/II/III e il giorno seguente IV/V); oppure far giocare due squadre (ad esempio, i gialli e i rossi) ai primi due giochi; i verdi e i blu ai restanti. A seguire, invertire.

Suddividere gli animatori in modo che alcuni restino fissi sui quattro giochi spiegandone le regole, mentre gli altri accompagnino le squadre.