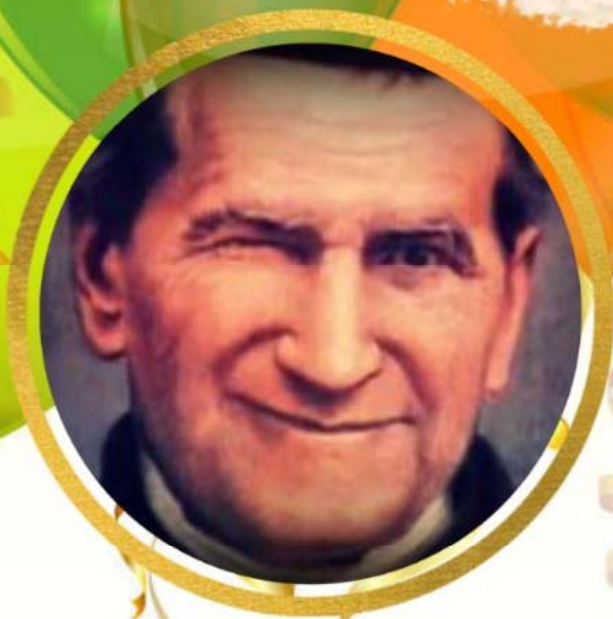


27-28 GENNAIO 2023

# Festa di don Bosco!

“Noi ci  
S(t)iamo”



## PROGRAMMA

### 27 GENNAIO:

20:15-21.45 | Veglia con le promesse  
di GAS e ADS, i ragazzi presenteranno  
le loro promesse alla comunità.

### 28 GENNAIO:

15-15:30 | Accoglienza nel cortile  
dell'oratorio

15:30-17:30 | Giochi e testimonianze

17:30-18:15 | Merenda

18:30-19:30 | Santa Messa

19:30 | Serata di festa in oratorio

# GIOCO PER FESTA DI DON BOSCO

## PIANO A, (SE CE BEL TEMPO)

I RAGAZZI VERRANNO DIVISI IN 10 SQUADRE (PER ETA' DA CIRCA 8/10 PERSONE) E SI SFIDERANNO 1VS1 (PREFERIBILMENTE SQUADRE DELLA STESSA ETA') PER I 5 VARI STAND .

(4 GIOCHI + UNA TESTIMONIANZA DI SUOR DOMINGA)

### GIOCO 1: ROVERINO (campo da pallavolo rosa)

L'obiettivo di questo gioco è mandare più volte possibile il roverino (un dischetto) all'interno della porta avversaria (un palo di scopa)

Ogni squadra sceglierà un giocatore che andrà al limite del campo opposto e dovrà tenere la scopa per la propria squadra, ogni persona con il roverino in mano potrà fare al massimo 3 passi poi dovrà passarlo (altrimenti sarà fallo e il roverino verrà dato alla squadra avversaria). Alla fine del gioco chi avrà fatto più punti avrà vinto la sfida.

MATERIALE: roverino, corde per delimitare campi

### GIOCO 2: BANDIERA GENOVESE (campo da calcio)

Le squadre saranno disposte ognuna in una metà campo.

L'obiettivo è giungere al limite della base avversaria (dove saranno messe delle bandiere), prendere una bandiera e ritornare nella propria metà campo senza essere toccati. Si può essere presi in qualsiasi momento, se ciò accade si deve restare fermi nel luogo dove si è stati catturati fino a che un componente della propria squadra viene a liberarlo. Ogni ragazzo può prendere una bandiera alla volta e non può passarla a nessuno compagno di squadra.

Alla fine vince il gioco chi prende più bandiere.

MATERIALE: 10bandiere, corde per delimitare campi.

### GIOCO 3: CARIOCA (uno dei due campi del parco)

Una delle squadre sarà l'attaccante l'altra invece farà la parte della difesa.

L'obiettivo degli attaccanti è quello (partendo da un angolo del campo) di raggiungere l'angolo opposto del campo senza essere presi, successivamente raggiungere il lato opposto (senza essere presi) e infine raggiungere l'ultimo angolo del campo (senza essere presi). Se uno degli attaccanti riesce a fare ciò fa guadagnare un punto alla propria squadra e può ripartire per far guadagnare altri punti alla propria squadra. L'obiettivo dei difensori invece è quello di bloccare più persone possibili: quando una persona viene presa deve ritornare allo step precedente (non sempre a quello

iniziale.

Dopo circa 10 minuti le due squadre cambieranno ruoli (i difensori diventeranno attaccanti e viceversa)

MATERIALE: corde per delimitare i campi

#### GIOCO 4: 7 PASSAGGI

L'obiettivo è quello di riuscire a fare 7 passaggi di fila senza far cadere (o farsi rubare) la palla. La squadra che riesce a farlo riceve un punto. Per ogni punto si cambia possesso di palla: chi ha la palla non può muoversi e non può ripassarla alla persona che gliela ha appena passata. Se un componente della squadra avversaria tocca la palla il conteggio si ferma e si cambia il possesso della palla.

VINCE chi fa più punti.

MATERIALE: palla.

## **PIANO B (SE PIOVE)**

I RAGAZZI VERRANNO DIVISI IN 12 SQUADRE (PER ETA' DA CIRCA 6 PERSONE) E SI SFIDERANNO 1VS1 (PREFERIBILMENTE SQUADRE DELLA STESSA ETA') PER I 6 VARI STAND .

(6GIOCHI + UNA TESTIMONIANZA DI SUOR DOMINGA)

**PROVE (Ogni 15minuti cambio gioco)**

### **SQUALI E NAUFRAGHI**

Ci sono due squadre: ogni squadra sceglie due volontari (che diventeranno i naufraghi). Saranno bendati e verranno messi ai due lati opposti della stanza e avranno in mano una bastone di cartone a testa e sotto di loro ci saranno dieci fogli di giornale.

L'obiettivo degli altri componenti della squadra (gli squali) sarà quello di rubare tutti i pezzi di giornale (che rappresentano la barca) della squadra avversaria (ne potranno prendere massimo uno alla volta).

Ma attenzione: se uno degli squali colpiti verrà colpito dal naufrago con la sua potente mazza sarà eliminato dal gioco.

Vince chi ruba tutti i pezzi di giornale.

**MATERIALE:** 2 giornali, bende e 2 mazze finte

### **GIOCO DELLE PALLINE DI CARTA**

Ci sono due squadre che verranno posizionate ai lati opposti della stanza dove verranno messi degli scatoloni (tre per squadra).

La stanza sarà riempita di palline di carta (circa una cinquantina), l'obiettivo del gioco è semplice: le due squadre dovranno lanciare dentro la porta avversaria (gli scatoloni) più palline possibili.

Non si potrà superare la metà campo (i tavoli faranno da divisori) e non si potranno togliere le palline entrare negli scatoloni.

Vince chi fa più gol nella porta avversaria.

**MATERIALE:** scatoloni, giornali per palline di carta

### **GIOCO DELLE CANOE UMANE**

Ci sono due squadre che verranno posizionate tutte su un lato di una stanza, i ragazzi

dovranno sedersi uno attaccato

all'altro con le gambe aperte (in modo da formare due file da seduti che rappresentano le due squadre) e formeranno così una specie di canoa.

Successivamente a coppie senza alzarsi da terra dovranno partire e andare fino in fondo alla stanza e tornare indietro per poi dare il cambio ai compagni di squadra (staffetta).

Vince la squadra che fa sei volte il giro completo avanti e indietro della stanza.

MATERIALE: nulla

## FLIPPER

Le due squadre formeranno un unico grande cerchio tenendo le gambe belle aperte, all'interno verrà lanciata una palla e i ragazzi dovranno fare il possibile per lanciare la palla all'interno delle gambe di uno dei componenti della squadra avversaria. Se ci riusciranno riceveranno un punto, Vince la squadra che alla fine avrà fatto più punti.

MATERIALE

## TRIS UMANO

Ci sono due squadre che verranno messe in cerchio in modo alternato (a-b-a-b).

Ai loro lati ci saranno messe nove sedie disposte a base di tris (3 file da 3),

successivamente partirà la musica e i ragazzi

dovranno ballare: quando la musica si fermerà i ragazzi dovranno correre a sedersi sulle sedie in modo da formare più tris possibili.

Vince la squadra che in otto minuti realizza più tris.