

Sabato 23 febbraio 2019

---

Proposta di "Gioco in contemporanea"  
per tutti gli oratori della diocesi di Saluzzo,  
per concludere al meglio il **Convegno diocesano degli oratori**,  
in preparazione al **Meeting degli oratori** che si terrà nel mese di giugno.

---

# *Voliera o Veliero?*

## CONTESTO

I PIRATI HANNO CATTURATO IL PAPPAGALLINO **DREAM** E RINCHIUSO NELLA VOLIERA IN CIMA ALL'ALBERO MAESTRO DELLA LORO NAVE ANTELOPE. I RAGAZZI MARINAI HANNO IL COMPITO DI LIBERARE DREAM DALLA NAVE PIRATA.

## FASE 0 - ACCOGLIENZA

Per essere dei marinai a pieno titolo bisogna avere il cappello da marinaio! Ogni ragazzo dovrà costruirsi un cappello di carta (aiutato dagli animatori) personalizzandolo con i colori o altro! [il cappellino dovrà essere poi indossato per tutto il gioco].



## FASE 1 - LA BARCA DEI MARINAI

I ragazzi divisi in squadre dovranno costruire una barca in 3d utilizzando scatoloni, corde, colori, teli, etc. e, al termine disegnare la propria bandiera da appendere all'albero maestro.

## FASE 2 - LA SCALA A PIOLI



Ogni squadra riceverà una mappa dell'oratorio su cui sono segnati i luoghi dove sono nascosti 7 pioli, utili per costruire la scala necessaria per arrivare a liberare il pappagallino Dream. Ps. I componenti di ogni squadra dovranno spostarsi insieme seguendo un percorso personalizzato, un animatore, **Gambadilegno**, avrà il compito di prendere un piolo alla squadra non rispettosa delle regole. Una volta raccolti tutti i pioli, le squadre potranno procedere all'assemblaggio della scala.

### **FASE 3 - L'INDOVINELLO**

Gli animatori si inventano un indovinello (che consegnano alle squadre) che abbia come soluzione il luogo dell'oratorio dove è nascosta la nave pirata.

### **FASE 4 - RICERCA DELLA NAVE PIRATA**

I ragazzi, tenendo con le loro mani la barca (al suo interno metteranno la scala appena costruita), si recheranno insieme nel luogo in cui si trova la nave dei pirati costruita precedentemente dagli animatori.



### **FASE 5 - ALL'ARREMBAGGIO!**

Sulla nave dei pirati le squadre troveranno il *Corsaro Nero*, un animatore che dovranno sfidare in una prova. La squadra che vincerà, riceverà dall'animatore la chiave per aprire la voliera in cui è rinchiuso il pappagallo Dream.



### **MATERIALE DA PREPARARE:**

**FASE 0:** Giornali e colori per costruire i cappellini.

**FASE 1:** Scatoloni, corde, colori, materiale di recupero, nastro adesivo, colla, pennarelli, telo / foglio di carta per la bandiera da personalizzare.

**FASE 2:** Rotoli di carta igienica per i pioli e nastro adesivo per l'assemblaggio.

**FASE 4:** Disegnare su un cartellone la nave pirata.

**FASE 5:** Cruciverba da far completare dalle squadre dei ragazzi (allegato), voliera/scatola in cui è nascosto Dream il pappagallo, chiave/lucchetto del cassetto, pappagallo (disegno o pupazzetto).

### PREGHIERA/RIFLESSIONE

Il brano proposto per il momento di preghiera e/o riflessione è "La tempesta sedata" che potete trovare:

Matteo 8,23-27

Marco 4, 35-41

Luca 8, 22-25

### #VOLIERAVELIERO

Durante il pomeriggio gli animatori sono invitati a scattare una fotografia ai marinai, alle loro navi e al pappagalino Dream e pubblicarla con l' #volieraveliero su Instagram.

### ALLEGATO

1				C	O	R	S	A	R	I
2	A	R	C	H	E					
B										
3	F	O	R	Z	I	E	R	E		
4				A	L	I				
5				V	E	L	I	E	R	O
6	O	L	I	E	R	A				
V										

1. Un altro modo per chiamare i pirati
2. Hanno i remi e la vela
3. Contenitore sigillato di tesori
4. Le ha il pappagallo per volare
5. Barca di grandi dimensioni
6. "gabbia" per uccelli

*Per qualsiasi informazione fare riferimento al gruppo C.P.R.*