



# *Festa dei Ragazzi*

In ognuno di questi ragazzi, anche il più disgraziato, v'è un punto accessibile al bene.

Compito di un educatore è trovare quella corda sensibile e farla vibrare.

Coraggio, coraggio sempre: non stanchiamoci mai di fare il bene e Dio sarà con noi.

Don Giovanni Bosco



7 Aprile 2015 - Colle don Bosco

# Don Giovanni Bosco

## Obiettivo:

Imparare a conoscere la vita di don Bosco attraverso l'incontro con i personaggi che lo hanno accompagnato nella vita.

## Svolgimento:

Grande gioco a stand. In ogni stand viene presentato un personaggio, ponendo l'accento sui momenti che questi ha trascorso con don Bosco.

Ad ogni personaggio è attribuita una particolare caratteristica e al termine di ogni prova la squadra riceve un oggetto che richiama questa caratteristica.

Al termine di ogni prova, gli animatori dello stand hanno il compito di comunicare al CPR il punteggio ottenuto dalla squadra.

Vince la squadra che ottiene il punteggio maggiore.

## Personaggi Stand:

### **Mamma Margherita**

Amorevolezza - Pane

La mamma di don Bosco, lo appoggia nelle scelte e lo segue a Valdocco. Offre ciò che ha per comperare il materiale utile alla chiesa in costruzione e contribuisce all'istruzione dei ragazzi.

*Gioco:* farina.

### **Don Lacqua**

Intuizione - Libro

Rettore della scuola che accoglie Giovannino subito malvolentieri, ma poi si occupa della sua istruzione.

*Gioco:* Ricercare il maggior numero di parole uguali a quella data, sfogliando i giornali.

### **Fratello Antonio**

Gelosia - Bastone

Fratello di don Bosco, sembra geloso delle capacità del fratello.

*Gioco:* tiro alla fune in quattro.

### **Don Calosso**

Dono - Chiave

Si occupa dell'istruzione di don Bosco e, ormai malato, gli consegna la chiave della cassaforte in cui custodiva del denaro. Don Bosco utilizzerà questo denaro per proseguire gli studi.

*Gioco:* associare la chiave al lucchetto

### **Don Cafasso**

Consigliere - Candela

Consiglia a Giovannino di entrare in seminario e intraprendere gli studi di teologia.

*Gioco:* spegnere i lumini poggiati in terra con l'uso di tappi di sughero legati ad un filo.

### **Giovani disagiati**

Conversione (trasformazione) - Agnellino

Sono i ragazzi che don Bosco ha aiutato a crescere, seguendo il sogno dei lupi che si trasformano in agnellini.

*Gioco:* Lippa

### **Don Giovanni Borel**

Dubbio - Grani di pepe

Consigliere e amico di don Bosco, lo affianca e rientra nei collaboratori più ristretti per la missione oratorio.

*Gioco:* riconoscere le spezie, i vari odori.

### **Mons. Aneiros**

Chiamata - Orecchio

Propone a don Bosco la gestione di una parrocchia in Argentina, ed egli accettò.

*Gioco:* scegli cosa portare nello zaino.

## **Papa Pio XI**

Saper riconoscere (beatificazione) - Cristo risorto della basilica

Riconosce l'operato di don Bosco e lo beatifica, dichiarandolo santo nel giorno di Pasqua del 1934.

*Gioco:* trovare oggetti nascosti in una scatola, mescolati alla pasta scotta.

## **Bartolomeo Garelli**

Fiducia - Sacchetto vuoto

Orfano semianalfabeta, venuto ad ascoltare la messa don Bosco si offre di dargli lezioni di catechismo. Con il tempo a questo giovane si aggiungono altri giovani. Questo incontro diede inizio all'oratorio.

*Gioco:* trovare la giusta via, bendati, facendosi guidare da altri.

## **Materiale da preparare:**

- Mappa posizione stand
- Oggetti da consegnare alle squadre
- Necessario per gli stand

# #RAGAZZINAPP

## APPLICHIAMOCI

### **Obiettivo:**

Il gioco è una sfida sul Game Center tra diverse squadre. Le squadre dovranno muoversi all'interno della location e cercare di accumulare il maggior numero di punti nel game center.

### **Svolgimento:**

Grande gioco a stand. In ogni stand viene presentata un'applicazione nella quale i ragazzi si devono cimentare. I giochi sono gli stessi per le elementari e per le medie.

In ogni stand si sfidano due squadre per volta.

Al termine del tempo stabilito per lo svolgimento della prova, gli animatori dovranno comunicare il risultato alla base.

Vince il gioco chi ha accumulato più punti.

Il punteggio da assegnare ad ogni gioco è:

0 punti in caso di perdita

1 punto a ogni squadra in caso di parimerito

3 punti in caso di vittoria

## Applicazioni stand:

### Candy Crash



Il gioco è un classico puzzle in cui vanno create delle file di 3 figure identiche all'interno di una griglia. Ogni livello ha un differente schema composto da un insieme di dolcetti da tre a sei colori diversi, e qualche ostacolo. Le mosse consistono nello spostare di posizione i dolcetti per allinearne almeno tre dello stesso colore, i quali scompariranno facendo scendere i dolcetti posti sopra nello spazio lasciato vuoto, creando anche delle reazioni a catena. Le mosse possono essere orizzontali e/o verticali. Lo scopo dei livelli è non rimanere senza mosse da eseguire avendo raggiunto il punteggio richiesto e l'obiettivo del livello.

#### *Gioco:*

#### ELEMENTARI

Ogni bambino verrà preventivamente rivestito da strati di gommapiuma che lo faranno diventare un vero e proprio MARSHMALLOW che cammina e gli si farà indossare un cappellino con su cui sarà attaccato un ago. I bambini dovranno quindi affrontare un percorso, che prevederà le seguenti difficoltà:

- sedie, panchine e roba varia da circumnavigare, su cui saltare ecc.;
- ad un certo punto del percorso, presumibilmente a metà, il bambino dovrà affrontare una piccola sfida: armato di sparacqua, dovrà cercare di colpire e far cadere il maggior numero di lattine appositamente piazzate come bersagli;
- alla fine del percorso, il bambino si troverà di fronte due animatori che sorreggono un filo a cui sono appesi dei palloncini: dovrà scegliere SOLO uno di questi palloncini, quindi colpire il palloncino con l'ago attaccato al cappellino che indossa e se sarà fortunato riceverà dei bonus, altrimenti si ritroverà con tante schifezze addosso.

Terminato il percorso, ecco che si presenterà di fronte al bambino un pezzo di polistirolo, su cui sarà disegnata una griglia: scegliendo da un vassoio pieno di caramelle, ne prenderà solo una e, fornitogli da un animatore uno stuzzicadenti, dovrà infilare la caramella nello stuzzicadenti, quindi attaccare stuzzicadenti + caramella all'interno di un riquadro a scelta.

L'obiettivo per ogni squadra sarà quello di formare il numero più alto possibile (di qui la necessità di fare veloce il percorso e attaccare velocemente lo stuzzicadenti) di tris di caramelle all'interno della griglia disegnata sul pezzo di polistirolo, proprio come bisogna fare nel gioco virtuale. Ogni tris formato, garantirà un bonus a cui si aggiungeranno quelli ottenuti dalle due sfide affrontate durante il percorso.

Vince chi ottiene più bonus

## MEDIE

La sfida sarà un fichissimo TWISTER. Su un telo, verrà disegnata una griglia e le caselle rappresenteranno diverse tipologie di caramelle (MARSHMALLOW, LE CARMELLE-UOVA ecc.) l'animatore che guiderà la sfida indicherà le posizioni di mani, piedi ecc. collegandole al nome della tipologia di caramella presente sul telo (es.: MANO DESTRA SUL MARSHMALLOW e così via).

Su alcune caselle, sarà piazzato, a scapito del povero sfortunato di turno, un po' colore a tempera: il ragazzo che non troverà altra casella su cui piazzare la propria mano/piede/quant'altro dovrà per forza sfruttare quella casella, finendo così per sporcarsi ben bene, se non vorrà essere eliminato. Vince la squadra il cui componente è rimasto ultimo nella griglia di gioco.

## Angry Birds



Il gioco consiste nel lanciare gli uccelli tramite una fionda, con lo scopo di eliminare tutti i maialini verdi colpendoli direttamente o spingendoli e facendoli cadere da grandi altezze, o facendo crollare su di loro le strutture che li proteggono. In ogni livello ci sono inoltre diversi tipi uccelli e ognuno di loro ha un suo potere che ha una sua utilità in base all'esigenza del livello. Non potremo

però scegliere a nostro piacimento gli uccelli da usare, per ogni livello abbiamo un determinato tipo e numero di uccelli in un ordine prestabilito. L'obiettivo di ogni livello sarà quello di eliminare ogni maialino presente.

### *Gioco*

#### ELEMENTARI

Una squadra sarà dentro un cerchio(i maiali alieni di Angry Birds), la squadra avversaria ( la banda di uccelli) avrà il compito di prendere tutti i componenti che sono nel cerchio, nel minor tempo possibile, con lanciando palloni o pupazzi.

#### MEDIE

Simulazione del vero Angry Birds: una squadra (gli uccelli), con l'utilizzo di una "fionda", dovrà lanciare dei pupazzi e cercare di prendere l'altra squadra (i maiali alieni).



## Ruzzle



Ciascuna partita è divisa in tre round, e il punteggio finale è dato dalla somma dei punteggi ottenuti nei singoli round. In ciascun round il giocatore ha due minuti a disposizione per formare il maggior numero di parole di senso compiuto con le sedici lettere a disposizione nella griglia 4x4 sullo schermo[6]. Le parole devono essere di almeno 2 lettere e devono essere formate unendo lettere adiacenti fra loro in orizzontale, verticale o diagonale. Non è possibile inserire la stessa casella-lettera più volte all'interno della stessa parola. Come nello Scarabeo, a ciascuna lettera è assegnato un punteggio in base alla difficoltà di inserirla all'interno di parole di senso compiuto; ad esempio vocali comuni come A, E, I, O valgono 1 punto, mentre le consonanti più rare come la Z o la H valgono 8 punti. Il punteggio totale assegnato a ciascuna parola trovata è dato dalla somma dei punteggi assegnati alle singole lettere più un "bonus lunghezza" per le parole più lunghe di cinque lettere. È possibile aumentare il proprio punteggio utilizzando le lettere contrassegnate da simboli-bonus: DL duplica il valore relativo alla lettera, TL triplica il suo valore; DW duplica e TW triplica il valore totale della parola.[6] Il numero delle lettere bonus varia a seconda del round: nel primo round sono presenti solamente una DL e una TL, nel secondo round compare anche una DW mentre nel terzo sono presenti anche due DW e una TW.

Materiale:

- Tabelle 4X4 Ruzzle
- Fogli di carta
- Penne o pennarelli

Gioco

ELEMENTARI e MEDIE

Ad ogni squadra viene data una copia della stessa tabella. In due minuti devono cercare in questa tabella più parole possibili. Le parole devono essere formate da lettere consecutive sia lateralmente che seguendo una diagonale.

Ogni lettera avrà il suo valore.

Finiti i due minuti si raccolgono le parole che le squadre hanno trovato e scritto su un foglio e si contano i punti.

Si ripete altre due volte con altre due tabelle diverse per un totale di 3 round.

Vince la squadra che accumula più punti.

Sono valide tutte le parole del vocabolario italiano comprese quelle formate da due lettere.

Suggerimento: nel momento in cui si preparano le tabelle è meglio anche fare una lista delle parole possibili con il relativo punteggio. In questo modo si evitano troppi tempi morti tra un round e l'altro.

## Clash of clans



Il gioco consiste nello sviluppare un villaggio, con l'obiettivo di raggiungere il più alto numero di trofei possibile, il livello più alto e di arrivare sulla vetta della classifica mondiale o del proprio paese, attaccando i villaggi degli altri giocatori con il proprio esercito, accumulando risorse e sviluppando difese per proteggersi. Nel gioco sono presenti vari edifici e gli Eroi, sbloccabili all'aumentare di livello del Municipio che è il centro del villaggio (l'edificio base). Gli edifici si possono acquistare con l'oro, con l'elisir e, a partire dal municipio di livello 7, con l'elisir nero. Il bonus del gioco sono le gemme, reperibili eliminando gli ostacoli (alberi, cespugli, etc.) nel proprio villaggio, completando degli obiettivi.

### *Gioco*

#### ELEMENTARI e MEDIE

L'obiettivo del gioco è quello di sviluppare un villaggio con il più alto numero possibile di edifici. Per acquistare gli edifici occorrono oro, elisir e gemme, che le due squadre devono conquistare sfidandosi al gioco del fazzoletto che presenta delle varianti rispetto a quello classico ( per recuperare il fazzoletto i ragazzi, anche più di uno per volta, si devono disporre in modi strani richiesti dagli animatori). Una volta recuperati gli elementi, le due squadre potranno comprare gli edifici. La squadra con più elementi potrà comprare il maggiore numero di edifici e vincere il gioco.

## Farm heroes saga



Unisciti agli eroi della fattoria per fermare Rancid il procione ed evitare che distrugga le preziose terre della fattoria.  
Scambia e abbinati tre o più colture per scacciare Rancid!

## Boom beach



Il gioco consiste nello sviluppare un villaggio, costruendo principalmente edifici di produzione risorse, edifici di immagazzinamento risorse ed edifici difensivi. Contemporaneamente, è possibile costruire una flotta navale d'attacco, con il fine di attaccare villaggi adiacenti e basi avversarie generate automaticamente dal sistema. Ogni attacco a buon fine frutta risorse, pietre poderose, libera gli abitanti sottomessi e comporta un afflusso d'oro alla base ogni ora da ciascun villaggio, fino a che resterà libero. Il gioco permette all'inizio di attaccare solo villaggi sottomessi dalla Guardia Nera, il nemico principale di ogni giocatore (questi villaggi, quindi, sono posseduti dal "gioco", fino alla loro liberazione). Avanzando con i livelli, invece, si incontreranno villaggi nemici posseduti da mercenari della Guardia Nera, che altro non sono che giocatori umani avversari.

## Minecraft



La caratteristica principale di Minecraft è il mondo in cui il giocatore si ritrova, generato casualmente o seguendo regole definite dall'utente, perché costituito da blocchi con il quale il giocatore può interagire in diverse modalità.

## Soccer stars



Quasi tutti sanno cos'è il Subbuteo, per quei pochi che non lo avessero mai sentito le regole sono: due giocatori, due porte, 11 omini ciascuno disposti su un tappeto verde. A turno bisogna provare a buttare la sfera tra i pali colpendo le miniature di plastica con dei colpi a punta di dito. Insomma, il calcio in miniatura. In Soccer Stars abbiamo 5 dischi a testa, simili a quelli da hockey, che dovranno essere spinti per colpire la palla e farle oltrepassare la linea di porta.

## Logo quiz



Nel gioco verrà richiesto di inserire il nome di un brand e quindi di una marca, solo vedendo una parte del suo logo dal quale naturalmente è stata rimossa la scritta con il nome del brand.

### *Gioco*

#### ELEMENTARI

Alla squadra vengono presentati i loghi e loro prenotandosi dovranno indovinare il nome.

#### MEDIE

Alla squadra vengono presentati i loghi incompleti e sempre su prenotazione dovranno indovinare.

## Fruit ninja



In Fruit Ninja, il giocatore deve affettare della frutta che viene lanciata in aria, colpendo il touchscreen del dispositivo con un dito. Si può ottenere un punteggio più alto facendo delle combo (3 o più frutti colpiti insieme) o acquistando lame e scenari speciali. I requisiti per l'acquisto di tali extra è il raggiungimento di un determinato livello e il possesso di determinati crediti. La barra dell'esperienza in alto a sinistra si ricarica ogni volta raggiunto un nuovo livello, è di colore viola ed è simboleggiata da uno shuriken, i crediti sono invece indicati in alto a destra simboleggiati dalla carambola.

## Plant VS Zombie



Piante contro Zombie vede il giocatore interrare diversi tipi di piante e funghi, come mine, patate, sparasemi, Typha, funghi ipnotizzanti, catapulte a cavoli e cocomeri, lanterne e molti altri, ognuno con specifiche capacità offensive o difensive, nel giardino, retro e sul tetto di una casa, in modo da fermare un'orda di zombie dal divorare il cervello dei residenti. Il campo di gioco è suddiviso in file orizzontali, e in generale (a meno che venga usata la pianta d'aglio) uno zombie si muove esclusivamente verso la casa del giocatore lungo una linea; tutte le piante possono attaccare o difendere solo nella linea in cui vengono piantate, eccetto una, il "triplo sparatemi", che è capace di proteggere 3 file. Nei livelli iniziali del gioco, se uno zombie raggiunge la casa del giocatore, un attrezzo a uso singolo (tagliaerba o lavapiscine) può essere utilizzato per eliminare tutti gli zombi lungo quella linea; l'attrezzo verrà poi ripristinato al livello successivo. Nei livelli avanzati, il giocatore dovrà acquistare dei gingilli per adattare i tagliaerba ai nuovi ambienti di gioco. Gli zombi, eccetto casi particolari, divoreranno qualsiasi pianta lungo il loro cammino prima di proseguire verso la casa, alcuni livelli contengono mini giochi di strategia in tempo reale.

### Gioco

#### ELEMENTARI

Il gioco vedrà due squadre scontrarsi: una sarà quella degli zombie, che si muovono lungo il campo per prendere le vite, mentre l'altra sarà formata dalle piante, ferme sul campo che dovranno ostacolare il percorso degli zombie.

Gli zombie dovranno superare i vari ostacoli (le piante) del loro percorso, prendere una vita (che sarà rappresentata da un doblone) e rifare il percorso all'indietro.

Le piante devono ostacolare gli zombie ed hanno poteri diversi: i girasoli avranno le mani legate, i papaveri saranno bendati, i funghi velenosi avranno i piedi legati insieme e immobili, mentre le piante carnivore (solo 1-2 bambini) saranno libere e se prenderanno qualcuno, al posto di mandarlo semplicemente indietro (come accade per gli altri 3 "livelli"), lo eliminano dal gioco.

#### MEDIE

Il gioco è lo stesso previsto per le elementari con l'aggiunta di due ruoli speciali agli zombie: uno immobilizza la pianta che lo tocca per 5 secondi, mentre l'altro (che rimane segreto) può riportare alla base 3 vite per volta (anziché solo una).

17 Aprile 2017 - Colle don Bosco

# *Sogna con me*

## **Obiettivo:**

Ritrovare i bottoni della talare di don Bosco che permettono di raggiungere il luogo in cui è nascosto un suo amico.

## **Svolgimento:**

Grande gioco a stand. In ogni stand viene presentato un personaggio biblico, evidenziando una particolare caratteristica. I giochi sono gli stessi per gli stand elementari e gli stand delle medie, è compito degli animatori cercare di adattare il gioco alla fascia di età che lo interessa.

Al superamento di ogni stand la squadra può ottenere da uno a tre bottoni, con scritta una lettera.

Questi bottoni vanno inseriti sulla talare di don Bosco, consegnata a ciascuna squadra. Se si superano tutti gli stand con il punteggio più alto si ottengono 33 bottoni con lettere, che poste in ordine formano una frase indizio per il punto di ritrovo finale. La squadra che per prima si presenta nel punto indicato riceve un bonus sul punteggio finale.

Gli animatori degli stand hanno il compito di comunicare al CPR i punteggi ottenuti nei vari giochi.

Vince il gioco la squadra che ottiene il punteggio più alto, sommando i risultati dei giochi e l'ordine di arrivo nel luogo prestabilito.

## **Frase:**

TROVA L'AMICO DI DON BOSCO IN BASILICA ↓↓!



## **Personaggi Stand:**

### **Abramo era...bugiardo**

Gen 12,10-20 oppure Gen 15,1-5

Gioco: ai ragazzi, disposti in fila, vengono sottoposte domande molto semplici. Questi dovranno dare la risposta contraria a quella esatta per poter proseguire con le altre domande. Ad ogni errore si ricomincia da capo.

### **Giacobbe era...imbrogliatore**

Gen 27,1-44 oppure Gen 32,23-33

In un sacco vengono inseriti oggetti mescolati ad oggetti viscosi (schiuma da barba, pasta scotta, marmellata, etc). I ragazzi, infilando le mani nel sacco, ma senza guardare, dovranno indovinare gli oggetti presenti nel sacco.

### **Samuele era...dormiglione**

1Sam3,1-14 oppure 1Sam3,15-21

Ad ogni nome SAMUELE, DIO, ELI, viene associato un movimento. Gli animatori leggono il brano e ogni volta in cui viene pronunciato uno di quei nomi, i ragazzi devono eseguire il gesto abbinato.

### **Giona era ... disobbediente**

Giona Capitolo 1 e 2

A turno, un ragazzo bendato viene guidato da un altro non bendato a completare un percorso ad ostacoli.

### **Mosè era ...fifone**

Es 4,1-16 oppure 14,16-31

La squadra viene suddivisa in tre gruppi, uno si pone al centro e gli altri due ai lati opposti.

Il gruppo centrale urla, in modo da disturbare il passaggio di informazioni dei due gruppi opposti.

### **Zaccheo era...basso**

Lc 19,1-4 oppure LC 19,5-10

Percorso con ostacoli alti. Per poterli superare devono chiedere l'aiuto di altri.

### **Tommaso era ... dubbioso**

Gv 20,19-25 oppure Gv 20,25-29

I ragazzi possono annusare tante spezie poste in scatolette forate (ma chiuse), ed indovinare il maggior numero di nomi esatti delle spezie.

### **Paolo era ... assassino**

At 9,1-2 oppure At 9,3-19

I ragazzi si sfidano nel gioco del pistolero

### **Maria di Magdala... scambia Gesù per il giardiniere**

Gv 20,11-15 oppure Gv 20,16-18

Ogni partecipante tiene in mano un'immagine.

La squadra viene divisa in due gruppetti che si sfideranno nel cercare di scoprire l'immagine rappresentata sulla carta scelta dall'avversario. (struttura simile al gioco Indovina chi)

### **Discepoli di Emmaus... non riconoscono Gesù**

Lc 24,13-29 oppure LC 24,30-35

I ragazzi si sfidano nel gioco Palla prigioniera, ma incrociata. La partita inizia come palla prigioniera, poi al fischio dell'animatore, le squadre si invertono. L'animatore fischia di nuovo e le squadre si scambiano di nuovo.

### **I primi discepoli erano ... pescatori**

Mt 4,18-22

I ragazzi si sfidano nel gioco "la rete dei pesci". Per i ragazzi più grandi si introducono maggiori difficoltà.

### **Materiale da preparare:**

- Fogli con talare vuota (da consegnare alle squadre)
- Bottoni a sufficienza con indicate le lettere
- Mappa posizione stand
- Necessario per gli stand (elementari+medie)



3 Aprile 2018 - Colle don Bosco

# Missione Mondo

## Preparazione:

30 squadre per ciascuna categoria ( 30 medie+30elementari),

15 territori per ciascuna categoria (15 medie+15 elementari).

Ciascun territorio prevede un gioco (no sfida) che deve essere pronto per accogliere al massimo due squadre per volta.

Il campo di gioco sarà diviso in due zone (una per le medie ed una per le elementari), all'interno delle quali si posizioneranno i vari territori.

**Obiettivo:** evangelizzazione del mondo, "conquista" del maggior numero di territori.

Per conquistare i territori la squadra deve superare la prova proposta nel territorio stesso e cercare di mantenere il punteggio più alto.

## Svolgimento:

Ogni squadra possiede un planisfero sul quale, la prima volta che si presenta nel territorio per eseguire la prova, gli animatori del gioco attaccheranno un **pallino** a simboleggiare il passaggio (se esegue tutti i giochi almeno una volta ogni squadra avrà in totale 15 pallini).

**È obbligatorio il passaggio in almeno un territorio di ciascuno dei 5 continenti.**

Ogni pallino di passaggio vale +5pt alla squadra.

La squadra è libera di girare da un territorio all'altro, per cercare di realizzare il punteggio più alto nella prova proposta, in modo da conquistare più territori possibili.

Gli animatori dei territori comunicheranno alla base (CPR) all'istante i punteggi ottenuti dalle varie squadre (tramite whatsapp), e il CPR segnalerà, su una cartina gigante visibile a tutti, da chi sono stati conquistati i vari territori e chi quindi li possiede al momento. Questo permette a ciascuna squadra di conoscere se il territorio conquistato in precedenza è ancora in suo possesso o se è necessario che ritorni in quel territorio per realizzare un punteggio più alto e quindi riconquistarlo.

Al termine del gioco ogni territorio conquistato permette alla squadra di ricevere +20pti.

Durante lo svolgimento del gioco, e la conquista dei territori, le squadre avranno la possibilità di guadagnare ulteriori punti dedicandosi all'acquisto di oggetti utili alla missione, utilizzando **doblioni** ritrovati qua e là.

Una volta trovato un numero sufficiente di doblioni, la squadra ha la possibilità di recarsi al "negozio CPR" e acquistare degli oggetti. Questi oggetti avranno un punteggio corrispondente al numero di doblioni spesi (1doblione=1pto). Gli oggetti con maggiore valore, e che quindi costeranno maggiormente, saranno quelli correlati alla missione.

Al termine del gioco le squadre dovranno consegnare alla base:

cartina (con almeno i 5 pallini, uno per ogni continente) e oggetti acquistati.

Il CPR sommerà i punti ottenuti da ciascuna squadra con gli eventuali territori conquistati.

Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto.

### **Materiale da preparare:**

- 30+30 planisfero bianco (uno per ciascuna squadra medie ed elementari)
- 180 pallini per 5 colori diversi (450 pallini per medie e 450 per elementari)
- Cartina gigante per segnare i territori (sia medie che elementari)
- Post-it o quant'altro per segnalare la conquista dei territori
- Doblioni a sufficienza
- Lista oggetti in vendita al Negozio CPR
- Listino prezzi oggetti Negozio CPR
- Immagini oggetti Negozio CPR da consegnare all'acquisto
- 30 giochi per 15 territori (15 medie + 15 elementari)

# Coordinamento Pastorale Ragazzi

## Diocesi di Saluzzo

Il Coordinamento Pastorale Ragazzi, meglio conosciuto come CPR, è un organismo pastorale formato da giovani animatori, che opera all'interno della diocesi in collaborazione con le comunità parrocchiali e tutte le associazioni e i servizi pastorali presenti sul territorio diocesano.

Scopi principali del CPR sono la promulgazione e il sostegno nella realizzazione di attività e la condivisione di progetti a fianco delle realtà cui si rivolge, ovvero gli oratori delle comunità parrocchiali presenti nella diocesi.

Il Coordinamento, durante l'anno, si occupa di curare la formazione degli animatori, mettere a disposizione sussidi annuali per facilitare le attività con i ragazzi nelle parrocchie, stimolare il dialogo e i momenti di condivisione tra i vari oratori parrocchiali, sostenere gli animatori nelle attività e realizzare la Festa Diocesana dei Ragazzi, momento di grande condivisione annuale in cui tutte le realtà e associazioni diocesane si trovano a lavorare insieme per la realizzazione di una giornata di comunione tra tutti gli oratori diocesani.

In questo documento sono stati raccolti tutti i giochi proposti durante la Festa Diocesana e vengono offerti come spunto per l'animazione agli oratori della diocesi.



[consigliopastoraleragazzi.cpr@gmail.com](mailto:consigliopastoraleragazzi.cpr@gmail.com)



coordinamentopastoraleragazzi



Coordinamento Pastorale dei Ragazzi C.P.R