



GIOCONI

2026

GIOCO 1

IL TOTEM DELLA VITTORIA

Età: tutti

Tipologia: gioco per piccoli gruppi (durata media)

Materiale per squadra: pittura, 5 scatole di cartone per ogni squadra, spugne, palloncini ad acqua

Obiettivo: ogni squadra deve affrontare varie sfide.

Ad ogni sfida superata si può colorare una scatola, fino a completare tutto il totem.

Giochi:

1. Mosse Memory: L'animatore che comanda il gioco dice 5 movimenti da eseguire (es: stare su una sola gamba, mossa del samurai, braccia sulla testa, ecc). Quando tutta la squadra esegue il movimento, si passa al secondo, ma ogni volta si deve ripetere anche il movimento precedente. Se si supera la sfida, si colora il totem, altrimenti si passa ad un'altra sfida.

NB: ogni volta che si perde e si rifà la sfida cambia l'ordine delle mosse.

2. Sciogliti!: 15 partecipanti per squadra si posizionano sparsi nel campo di gioco ad occhi chiusi. Uno alla volta, dà le mani a due compagni di squadra a caso e così fanno tutti. Quando aprono gli occhi si ritrovano tutti le mani intrecciate. (può aiutare l'animatore che comanda il gioco a farli intrecciare). Il caposquadra dà indicazioni su come sciogliere il nodo (Es: passa sotto alle loro braccia, fai un passo indietro ecc.). L'obiettivo è formare un cerchio ordinato senza mai staccare le mani.

3. La campana di matematica: a terra viene disegnata una campana con numeri fino a 20. Chi comanda il gioco dirà 3 numeri in sequenza in cui il partecipante deve saltare, al termine dei salti, in base all'età del partecipante, viene chiesto di sommare, moltiplicare, dividere oppure sottrarre i 3 numeri e darne il risultato. Se è giusto si passa al prossimo. La sfida viene superata dopo 5 risultati esatti.

4. Colpisci il colore giusto: sono posizionati nell'area di gioco 5 coni di 5 colori diversi, posti distanti tra di loro. La squadra si posiziona in fila indiana. Quando l'animatore dice un colore, il primo

della fila deve lanciare il palloncino ad acqua e farlo scoppiare all'altezza del cono del colore esatto. La sfida è superata quando viene colpito il cono giusto per 5 volte consecutive, in un tempo prestabilito.

5. Staffetta: bisogna riempire il secchio fino ad un livello prestabilito, in 10 minuti, con una staffetta di 3 componenti della squadra. Primo step: il primo componente esegue un percorso con una spugna in mano, fino ad arrivare ad una linea, oltre la quale è posizionato un secchio pieno d'acqua, nel quale lanciare la spugna per poi tornare al punto di partenza e toccare la mano al primo della fila. Secondo step: il secondo componente esegue lo stesso percorso fino ad arrivare al secchio, prende la spugna piena d'acqua e corre verso una bottiglia posta in un altro lato del campo e la strizza (la bottiglia avrà un buco sotto). Al termine emette un verso per fare partire il nuovo prossimo della squadra. Terzo step: il terzo componente esegue il percorso, supera il secchio pieno ed arriva alla bottiglia, la prende e deve correre veloce alla base, per svuotare la bottiglia in un secchio vuoto, posizionato accanto alla squadra.

Possibili sfide tra due squadre:

Calcio Balilla: si disegna a terra un campo di gioco uguale a quello del classico calcio balilla. Devono partecipare ugual numero di maschi e femmine per squadra. I giocatori devono avere le braccia ferme lungo i fianchi e non possono muoversi dal posto ma solo calciare, non possono nemmeno guardare verso l'altra direzione. Vince chi fa per primo 10 gol nella porta avversaria.

Tiro al bersaglio: Si gioca in 3 manche e 10 lattine o bottiglie di plastica da buttare giù con il getto d'acqua di bazooka ad acqua. Vince la manche la squadra che con una sola carica d'acqua butta giù più oggetti. Vince la sfida chi vince il maggior numero di manche.

Vince: la prima squadra che completa il proprio totem con il colore della propria squadra.

GIOCO 2

IN TIME

Età: tutti

Tipologia: gioco per piccoli gruppi (durata media)

Modalità: gioco a tempo, 2 squadre da piccoli gruppi. Ogni squadra ha un Mentore (animatore) che gestisce il tempo e i punteggi.

Occorrente:

L'Artefatto Finale: Una scatola chiusa, che può essere aperta solo con una combinazione che conosce l'animatore.

Indizi/Tasselli: Indizi chiave per il codice finale: un numero, lettera o parola. A fine di ogni prova, tranne la prova tassello 0, verrà rilasciata una lettera alla squadra, l'insieme di queste lettere formerà un anagramma da risolvere, la parola risultante aprirà la scatola che contiene un premio o tanti punti da aggiungere alla squadra.

Mappe degli Enigmi: Un elenco dei luoghi dell'oratorio dove si trovano le sfide.

Timer/Cronometri: Un timer visibile per squadra per monitorare il tempo totale.

Oggetti per gli Enigmi: Corde (per nodi), indovinelli/rebus, oggetti misti (per l'enigma sensoriale) e problemi di matematica/logica.

Fogli e penne: Per annotare i Tasselli scoperti.

Svolgimento:

Ogni squadra deve affrontare delle sfide, per potersi aggiudicare dei tasselli che conducono alla soluzione finale. Possono affrontare le stesse sfide ma separatamente, in base a chi arriva prima, o all'ordine che scelgono.

FASE E PROVA 1

Tassello Zero (Vantaggio): Le squadre iniziano con una sfida iniziale comune (es. sciogliere un nodo complesso).

Le squadre ricevono una corda ciascuno, o un qualsiasi oggetto annodato, da sciogliere in un tempo scelto dagli animatori in base alla complessità del nodo. La squadra che scioglie per prima il nodo riceve un vantaggio di 5 minuti da usare quando vuole (facendo fermare il tempo per l'altra squadra) o da usare come moneta di scambio per poter comprare una soluzione a una prova/enigma.

FASE 2

La Caccia: Le squadre seguono la loro Mappa degli Enigmi e corrono nei luoghi indicati (in qualsiasi ordine).

Risoluzione Enigmi: In ogni luogo, un animatore pone una sfida (logica, fisica, creativa, sensoriale). Risolvendo la sfida si ottiene un Tassello da annotare.

La Pressione del Tempo (Penalità): Se una squadra non riesce a risolvere un Enigma entro 5 minuti, può chiedere all'animatore la soluzione comprandola, ma subirà una penalità di 5 minuti aggiunti al suo tempo totale.

Enigmi/prove da risolvere nella fase 2

Prova di fisica

La squadra deve trasportare un oggetto che può “fragile” (es. una palla da tennis su un vassoio, o un bicchiere d’acqua) da un punto A a un punto B (circa 15 metri). La regola è che solo due persone possono vedere l’oggetto in ogni momento, mentre le altre devono tenere gli occhi chiusi o essere bendate, affidandosi alle istruzioni verbali degli altri. A fine prova verrà rilasciata una lettera.

Prova di logica

Viene presentata una sfida di logica, piccolo calcolo o un indovinello. Esempio: “Ha le chiavi ma non apre porte; ha le note ma non canta. Che cos’è?” (pianoforte). A fine prova verrà rilasciata una lettera.

Prova sensoriale

La squadra riceve una scatola chiusa con un piccolo foro (o possono essere bendati). All’interno ci sono

5-6 oggetti comuni simili (es. diverse chiavi o sassi). Solo uno degli oggetti è diverso dagli altri (es. un sasso liscio tra tanti ruvidi, o una chiave di plastica tra metallo). A turno, devono toccare gli oggetti e identificare l'unico intruso al primo tentativo. A fine prova verrà rilasciata una lettera.

Prova creatività

La squadra riceve una parola verticale (es. PACE o AMORE). Devono comporre un Acrostico (una parola o una frase per ogni lettera) che esprima un valore, un'azione positiva o un concetto legato all'oratorio. A fine prova verrà rilasciata una lettera.

Prova del Karaoke cieco

L'animatore sceglierà 6 partecipanti e 6 canzoni in versione karaoke. Successivamente posizionerà il telefono dietro la testa del partecipante e ascoltando soltanto la musica, il partecipante dovrà cantare la canzone. Dei 6 partecipanti almeno 4 dovranno cantare la canzone correttamente, altrimenti non verrà assegnata la lettera di fine prova.

FASE 3

Decifrazione Finale: Dopo aver raccolto tutti i Tasselli, le squadre tornano al punto di partenza per l'ultima fase: unire e decifrare i Tasselli per trovare la Parola Chiave che sblocca l'Artefatto.

Vince: la squadra che per prima inserisce la Parola Chiave corretta e apre la scatola dell'Artefatto Perduto.

IL GRAN GIOCONE

NON ROVINIAMO LA PACE

Età: tutti

Tipologia: giococone (durata lunga)

Tema: l'Armonia del mondo è in pericolo. Solo recuperando i quattro Simboli (Ragione, Giustizia, Empatia, Forza) la pace può essere ristabilita.

Obiettivo: Collezionare i 4 Simboli per sbloccare il finale.

Simboli e oggetti da conquistare: per ciascun simbolo trovi l'oggetto che lo rappresenta in parentesi.

- Ragione (lampadina)
- Giustizia (bilancia)
- Empatia (cuore)
- Forza (pesi)

Svolgimento:

Tappa 1: Usare la Ragione

- Simbolo in Palio: Cervello (Ragione).
- Luogo: Stanza o Area della Memoria.
- Procedura:
 1. L'Animatore prepara 5 oggetti in ordine normale (libro, vaso, cappello, palla, tazza).
 2. Accesso Limitato: La squadra entra per soli 30 secondi per memorizzare.
 3. Il Caos: Quando la squadra è fuori, l'Animatore fa 5 modifiche (es. sposta l'oggetto, apre il libro, riempie la tazza, ecc.).
 4. La Sfida: La squadra rientra e deve identificare tutte le modifiche apportate.
- Vittoria: La prima squadra a presentare l'elenco esatto delle modifiche vince il Cervello e l'indizio per la Tappa 2.

- Se Falliscono: La squadra deve stare 30 secondi in silenzio assoluto, poi bendarsi e mettersi in fila per altezza, per ristabilire l'attenzione.

Tappa 2: Il Peso Esatto

- Simbolo in Palio: Bilancia (Giustizia).
- Luogo: Officina della Misura.
- Enigma: Il Peso Esatto.
- Procedura:
 1. L'Animatore fornisce una Bilancia Funzionante.
 2. Il Peso Target: L'Animatore annuncia il peso esatto da raggiungere, il "Peso della Legge" (es. 450 grammi).
 3. La Giustizia: La misurazione è valida solo se rientra nel margine di ± 10 grammi (tra 440 grammi e 460 grammi).
 4. La Gara: Le squadre usano oggetti raccolti nell'area per raggiungere il peso.

- Vittoria: La prima squadra a centrare il peso di un tot oggetti nel margine di ± 10 grammi vince la Bilancia e l'indizio per la Tappa 3.
- Dare Indizio per Tappa 3:
- Se Falliscono: Devono eseguire il Percorso di Pazienza (es. uovo/limone sul cucchiaino) prima di poter ritentare.

Tappa 3: La Catena della Determinazione

- Simbolo in Palio: Braccia/Pesi (Forza).
- Luogo: Pista di Forza (Campetto Aperto).
- Enigma: Il Passaggio Sincronizzato.
- Procedura:
 1. L'Animatore prepara un carico scomodo (scatolone pesante, secchio pieno d'acqua) e un percorso di 5 ostacoli (coni, tappeti, ecc.).
 2. Sincronia Obbligatoria: Tutti i membri della squadra devono essere legati insieme (polso a polso, caviglia a

caviglia) per tutto il tragitto e devono trasportare il carico in un tempo stabilito.

3. La Sfida: La squadra deve completare il percorso, superando gli ostacoli.
 4. Penalità/Errore: Ogni errore (carico rovesciato, legame rotto, ostacolo toccato) aggiunge 10 secondi al loro tempo.
- Vittoria: La squadra che rientra nel tempo e fa per bene il tragitto vince le Braccia/Pesi e l'indizio per la Tappa 4.
 - Se Falliscono: fanno una prova

Tappa 4: Emozioni ed Empatia

- Simbolo in Palio: Cuore (Empatia).
- Luogo: Pista delle Emozioni (Campetto Aperto).
- Enigma: Il Passaggio Emotivo (Doppia Sequenza).

- Procedura:
 1. L'Animatore prepara un percorso e due Sequenze Segrete di 4 emozioni diverse (A e B).
 2. Prima Staffetta (Sequenza A - GIOIA-RABBIA DELUSIONE)

La squadra si dispone lungo il percorso. È vietato parlare: si comunica solo con il volto e i gesti.

Il primo giocatore (Mittente) legge la Sequenza A e corre verso il secondo giocatore (Ricevente).

Il Mittente mima le 3 emozioni una dopo l'altra.

Il Ricevente scrive su un foglio le 3 emozioni che crede di aver visto, poi corre verso il compagno successivo per mimarle a sua volta.

L'ultimo giocatore della catena corre dall'animatore con il foglio finale

2. Verifica: Se la Sequenza A è corretta, passano alla Seconda Staffetta. Se è sbagliata, scatta la Penalità.
3. Seconda Staffetta (Sequenza B esempio: paura, sorpresa, disgusto) La

squadra rifà il percorso, comunicando la Sequenza B.

- Vittoria: La prima squadra a decifrare correttamente entrambe le sequenze (A e B) vince il Cuore e l'indizio per il Finale.
- Se Falliscono: fanno una prova

Sistema Bonus

- A Cosa Servono: servono per ANNULLARE UNA PENALITÀ (costo 3 P) e ottenere un tentativo extra immediato, o per un Suggerimento Veloce (costo 2 P).
- Come si Guadagnano:
 - Partita Veloce (Calcio/Palla Base): +3 P per la squadra vincente.
 - Tiro Perfetto (Canestro/Bersaglio): +2 P per la squadra vincente.
 - Passaggio Sincronizzato (Staffetta in silenzio): +5 P per la squadra vincente.

- ogni simbolo può essere preso più volte perché vale dei punti.

La Vittoria e la Conclusione

- **Vittoria:** Ogni Simbolo (Cervello, Bilancia, Braccia, Cuore) vale x Punti. La squadra con il totale di Punti più alto è la squadra che ha vinto il gioco

Conclusione: alla fine si può pensare a una discussione su quale dei 4 simboli è più difficile usare nella vita.