

# Olimpiadi

- Partecipanti: 30-40 ragazzi
- Animatori necessari: 6 + un responsabile  
3 faranno i giudici per la zona A; 3 per la zona B
- N. squadre: 4 – con un caposquadra scelto tra i ragazzi della squadra
- N. giochi: 6

I 6 giochi sono divisi logisticamente tre nell'area A e tre nell'area B

Le quattro squadre (chiamiamole 1-2-3-4) si dividono in 2 gruppi.

Il primo gruppo: Squadre 1-2

Il secondo gruppo: Squadre 3-4

Inizialmente il primo gruppo va nella zona A e fa tre giochi.

Il secondo gruppo andrà nella zona B per fare in parallelo altri tre giochi.

Terminati i giochi, ci si inverte.

## **Tempistiche del gioco**

Circa 20 minuti per ogni specialità: 15 di gioco e 5 per gli spostamenti

## **Punteggi**

Questo gioco è un gioco in cui non si scontrano mai tutte e 4 le squadre fra loro. Ma si sfidano sempre gli stessi 2 gruppi; ovvero 1 contro 2 e 3 contro 4.

Tenendo conto dei punteggi ottenuti nella varie specialità, si può poi stabilire chi delle 4 squadre ha ottenuto le migliori prestazioni per ogni gioco.

E' quindi fondamentale che venga presa nota dettagliata dei punteggi (vedi tabella finale).

Verrà anche assegnato un premio al recordman di ogni specialità...

Per questo motivo attrezzare le due zone di gioco (A e B) con cartelloni, dove sarà indicato e modificato man mano per ogni specialità il record da battere. Esempio record attuale in salto in lungo:...

## Inizio del gioco

1. Divisione delle squadre.
2. Le squadre si mettono in fila indiana (parallele fra loro) e poi si siedono
3. Introduzione del giudice generale del gioco, che spiega le regole:
  - Ci saranno giochi tipici delle olimpiadi, giochi di sprint, di precisione, di forza, di eleganza....
  - Alcuni giochi dovrete farli singolarmente, altri in gruppo
  - Vincerà la squadra che avrà ottenuto vittorie in più specialità
  - I punteggi vengono consegnati di volta in volta al caposquadra dal giudice sportivo (consistono in cartoncini con disegnata una finestra; ogni cartoncino = un punto)
  - Ma ci sarà per ogni gioco anche un vincitore assoluto...il recordman.
  - Attenzione: giocherete sempre 2 squadre accoppiate. Ma per la proclamazione finale del vincitore si terrà conto di punteggi anche delle altre squadre. Insomma siete davvero 4 squadre in gara.
4. Introduzione del tema delle olimpiadi: la “finestra” attraverso cui Dio vede noi e noi Lui: G.A. Per ogni prova infatti, è associata una sfida anche per la nostra vita. Un invito di Gesù a trovarlo per diventare campioni come lui
5. Accensione della fiaccola olimpica...tutti in piedi.  
La fiaccola è semplicemente un bastone al quale è legata una torcia a vento. Questa torcia sarà accesa (magari con un inno come sotto fondo musicale) e poi il bastone piantato nel terreno in una zona dove non vi sia rischio che qualcuno possa accidentalmente toccarla.
6. Avvio dei giochi. Viene data indicazione dove devono andare le squadre che in fila indiana si sposteranno.
7. Terminati i giochi ci si ritrova nella stessa “formazione” descritta per l'avvio dei giochi e si proclama il vincitore per ogni specialità e quindi i vincitori finali con l'assegnazione dei premi

## AREA A

### Salto in lungo

#### **A- Preparazione**

- A. Si esegue la corsa su uno spazio precedente la zona di sabbia.
- B. Occorre stabilire bene quale è la linea oltre la quale non si può saltare e che se oltrepassata rende appunto il salto nullo.
- C. Questa linea indicativamente deve essere distante circa 0,5 metro dalla sabbia.
- D. Creare questa linea nel seguente modo:
  - Tracciare due linee parallele fra loro distanti circa una 15 cm e lunghe almeno 2 metri. Usare un gesso
  - Riempire lo spazio fra le due linee con sabbia, abbondante. Questo serve per rendere evidente l'impronta del piede
  - Pulire con la massima accuratezza la zona in cui i ragazzi correranno per evitare che tracce di sabbia provochino cadute proprio durante la corsa
- E. Porre agli estremi della linea precedente la sabbia due pali alti (meglio se ricoperti di materiale morbido) a cui si lega un tessuto a mo' di tenda, per dare l'idea della finestra



#### **B. Messaggio da lanciare prima dell'inizio del gioco**

Ci sono tanti ostacoli nella vita, tanti momenti in cui proprio non va. Si è tristi, annoiati, niente ci soddisfa. Non c'è altre uscita se non si riesce a "buttare il cuore" oltre l'ostacolo. Passiamo al di là della finestra con tutto il nostro slancio e senza pensarci troppo...

### **C. Svolgimento del gioco**

Ogni concorrente inizierà la sua corsa dal porticato (o più vicino se preferisce)

Sarà necessario un giudice per osservare se il salto è valido.

Questo stesso giudice è anche colui che detta il ritmo al gioco. Nel senso che darà lui il via al saltatore successivo e terrà conto dei punteggi, scrivendoli su un apposito foglio.

Un altro giudice (meglio se fossero in due) invece si prenderà cura di misurare la lunghezza del salto e di rimettere a posto la sabbia dopo il salto. Per questo gioco 3 animatori sarebbero davvero l'ideale.

### **D. Assegnazione punteggi**

Si prende nota della misura del salto. Ogni ragazzo ha a disposizione 2 salti in totale.

Verrà preso in considerazione il migliore fra i 2 eseguiti (se validi)

Viene fatta la somma di tutti i salti migliori fatti da ogni squadra. Ogni 5 metri viene assegnato 1 punto (es. 54 metri in totale = 10,2 punti)

Verrà quindi proclamato il saltatore migliore che assegna 5 punti alla propria squadra e prenderà un premio speciale.

Per semplificare la misura del salto fissare il metro a terra parallelo alla direzione del salto e – senza spostarlo – con una approssimazione di circa 10 cm, eseguire ad occhio la misura del salto.

La squadra che avrà totalizzato più punti ovviamente vincerà questa gara.

### **E. Materiale necessario**

- Gessi bianchi
- Metro lungo almeno 5 metri
- Calcolatrice

## Lotta Greco-Romana = Scalpo

### A. Preparazione

Questo gioco è bene farlo sull'erba.

E' fondamentale – per evitare che il gioco si dilunghi troppo – segnare con la massima chiarezza il cerchio all'interno del quale si potrà svolgere la lotta. Se uno dei due sfidanti mette anche solo un piede sulla linea o fuori da essa, automaticamente perderà lo scontro.

Questo cerchio può essere tracciato utilizzando delle bombolette spray colorate (colorando l'erba insomma).

Le dimensioni di questo cerchio vanno "provate " dagli animatori e stabilite sulla base del vostro buon senso. Troppo piccolo rende il gioco impraticabile. Troppo grande lo rendo troppo lungo.

Diciamo che tutti gli altri ragazzi, che non giocano, devono poter assistere alla sfida stando tranquillamente all'esterno di questo cerchio.

Indicativamente 4 passi di diametro

### B. Messaggio da lanciare prima dell'inizio del gioco

Anche nelle situazioni di paura possiamo andare al di là della "finestra" buttandoci ad amare l'altro. Se per paura di perdere il fazzoletto cerco solo di difendermi lo perderò sicuramente, se invece vado al di là e mi preoccupo di guardare il fazzoletto dell'altro ho buone possibilità di riuscire a prenderlo.

### C. Svolgimento del gioco:

Ognuno ha un fazzoletto messo fra schiena e pantaloncini. Non è valido legarlo e nemmeno renderlo troppo corto.

Bisogna rubare il fazzoletto all'avversario, senza uscire dalla zona di gioco definita.

### D. Assegnazione punteggio.

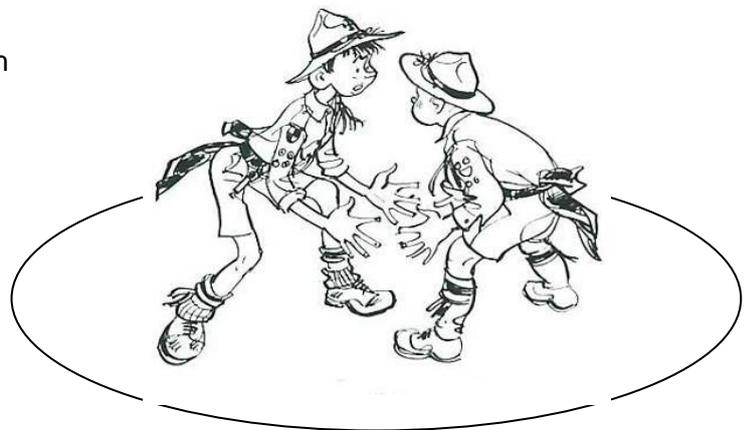
Mettere un tempo massimo ad ogni sfida di un minuto.

Se entro questo minuto nessuno vince, viene assegnato 1 punto ad ogni squadra.

Chi vince invece regala 2 punti alla propria squadra.

### E. Materiale Necessario

- Fazzoletti
- Fischietto per decretare inizio e fine match
- Bomboletta spray
- Cronometro



## Ginnastica

### A. Preparazione

Importante che il gioco sia svolto su un prato.

### B. Messaggio da lanciare prima dell'inizio del gioco

Quante volte ci capita di cadere, di sbagliare, di non farcela?

Ebbene possiamo rimanere per terra oppure rialzarci, andare al di là della "finestra" dello sbaglio e ricominciare...

### C. Svolgimento del gioco:

In questo gioco è bene gareggiare 2 giocatori in contemporanea, uno per ogni squadra ad una certa distanza con gli altri ragazzi e tra loro in modo che non si facciano male uno con l'altro. Ogni ragazzo prova a fare una verticale cercando di fermarsi aria per il maggior numero di secondi.

Analogamente a quanto detto per il gioco del salto in lungo, anche in questa prova si farà la somma dei tempi.

In questo caso si assegna 1 punto se si sale in verticale e tre punti per ogni secondo in cui ci si sta in verticale. Vale camminare con le mani, non vale appoggiare la testa.

A turno ogni giocatore può fare tre tentativi.

Si aggiudicherà anche il campione assoluto che assegnerà altri 5 punti in più alla propria squadra.

Vincerà la squadra che avrà totalizzato più punti (non secondi)

### D. Materiale Necessario

- 2 Cronometri



## AREA B

### Tiro con l'arco (...o meglio con la fionda)

#### A. Preparazione

Tipo di palline = quelle di gomma che rimbalzano. Sono sufficientemente pesanti e al tempo stesso non pericolose.

Per la distanza di tiro occorre calibrarla con una prova fatta su qualche ragazzo.

Segnare una linea di tiro con nastro bianco e rosso

Bersaglio: utilizzare un vecchio lenzuolo o un grande cartone con una struttura di sostegno come ad esempio una piccola porta di calcio oppure un pannello di legno o plastica con una sedia dietro. A questo occorre fare un buco come "centro" da prendere con la pallina lanciata (vedi esempio nella foto). Ancora una volta, se possibile, sul bersaglio si può disegnare una grande finestra.

È consigliabile montare il bersaglio davanti ad un muro, così che tutte le palline che oltrepassano il bersaglio, non vadano troppo lontano e la zona all'interno della quale recuperare le palline a fine gioco sia il più possibile limitata.

Occorrerà quindi sollevare in qualche modo questa porta-bersaglio (un tavolo).



#### B. Messaggio da lanciare prima dell'inizio del gioco

Ci sono tante persone che ci ricordano GA (chiedere e fare qualche esempio).

Non sempre è facile ma possiamo amare GA in ognuna di loro.

Inquadrate bene il bersaglio! Attenti a non sbagliare mira. Potreste puntare su voi stessi, oppure solo alle persone che considerate "simpatiche", "belle", amiche.

Gesù ci dice che dobbiamo amare tutti, anche i nemici.

#### C. Svolgimento del gioco:

Si fanno 2 file indiane (le due squadre). A turno ognuno cerca di centrare il bersaglio.

Fare bene attenzione a curare l'aspetto di "sicurezza" di questo gioco per evitare che qualcuno possa farsi male (compresi gli animatori che potrebbero prendersi qualche pallina vagante sul corpo)

#### D. Assegnazione punteggio.

Ogni centro vale un punto. Vincerà la squadra che fa più centri. L'giudice tiene il punteggio.

#### E. Materiale Necessario

- Porta piccola per bersaglio
- Fionda
- Palline di gomma che rimbalzano
- Nastro bianco e rosso
- Eventuale tavolo per sollevare il bersaglio

## Basket

### **A. Preparazione**

Nessuna se c'è già un campo di basket, altrimenti occorre tracciare il campo da gioco e avere i due cestì.

### **B. Messaggio da lanciare prima dell'inizio del gioco. IMPORTANTE!**

Rivolgere alle squadre questo quesito a mo' di indovinello.

“Di cosa c'è bisogno per poter fare canestro?”

Tra i tanti tentativi di risposta se viene detto “C'è bisogno del canestro” (oppure dopo un po' di tempo si può dare qualche indizio) Si può dire che stanno avvicinandosi...

Ma come deve essere il canestro?

Alla fine si può far notare che la cosa essenziale è che il canestro sia vuoto, altrimenti non potrebbe entrare il pallone.

Così, quando cerchiamo di voler bene a qualcuno e lo ascoltiamo, dobbiamo essere “vuoti” (cioè non pieni di pregiudizi, preoccupazioni, egoismo...) come il canestro che lascia passare la palla e come la finestra che ci lascia vedere dall'altra parte.

### **C. Svolgimento del gioco:**

Vedi le regole del basket

### **D. Assegnazione punteggio.**

Il totale dei canestri fatti

### **E. Materiale Necessario**

- Fischietto
- Pallone da basket

## Corsa

### A. Preparazione

Non c'è una preparazione per questo gioco, se non quella di tracciare in modo evidente e incontrovertibile la linea di partenza e di arrivo della corsa

### B. *Messaggio da lanciare prima dell'inizio del gioco*

Ormai che conosciamo come andare al di là delle difficoltà, corriamo a portare a tutti la gioia. Attenzione, come nella corsa, non ci si può permettere di guardare indietro...

### C. Svolgimento del gioco:

Si può fare la corsa a staffetta. Ovvero con dei birilli segnate i vertici di un rettangolo (lato 8 metri).

2 giocatori per ogni squadra con un testimone in mano (es un pennarello) e parecchio distanziati fra loro (almeno 3 metri) per evitare che si intralcino, partono al via del giudice.

Fanno il giro completo e poi passano il testimone al compagno che fa un altro giro.

Così via finché tutti i giocatori non hanno corso. Vince la squadra che arriva per prima.

Un giudice sta alla linea di partenza per dare il via

Un giudice sulla linea di arrivo per stabilire chi vince.

### D. Assegnazione punteggio.

Vince la squadra che arriva per prima.

Occorrerà tenere anche il tempo di arrivo per proclamare il più veloce in assoluto.

### E. Materiale Necessario

- Fischietto.
- Cronometro
- Nastro bianco e rosso o simile per delimitare la linea di partenza

TABELLONE PUNTEGGI

Gioco	Squadra1	Squadra 2	Squadra 3	Squadra 4	Recordman
Salto in lungo					
Lotta greco romana					
Ginnastica					
Tiro con l'arco					
Basket					
Corsa					