

Acchiappa sogni

Introduzione

Acchiappare i sogni è l'occupazione maggiore del GGG che, con il retino in mano, si aggira nel cuore della notte alla ricerca di sogni da catturare. Per il GGG ogni sogno ha un suo valore e va acchiappato per essere custodito.

Materiale

- un barattolo o una scatola da scarpe per ogni squadra
- un retino da pesca per squadra
- nuvole sogno o post-it (segue allegato), almeno il triplo rispetto al numero degli animatori presenti

Svolgimento (15 minuti)

Il gioco è composto di due fasi da 5 minuti ciascuna.

Gli animatori sono suddivisi in due o quattro squadre a seconda del numero dei presenti e dello spazio che si ha a disposizione salvaguardando il distanziamento.

Prima di spiegare le regole è necessario preparare il terreno di gioco. Stampare il file in allegato con sul fronte le nuvole del sogno e nel retro i numeri. Attaccarle, quindi, ad una parete in ordine sparso con un numero sufficiente in modo tale che ce ne siano almeno tre a giocatore.

Fase 1. Posizionare le squadre davanti ad una linea di partenza segnata a terra a circa 4 metri di distanza dalla parete con appese le nuvole sogno. A turno, un ragazzo per squadra corre verso la parete e deve "acchiappare" la nuvola e tornare, sempre di corsa, dalla propria squadra facendo, quindi, partire il secondo compagno. Se si vuole complicare questa fase, si possono decidere diverse andature che gli animatori devono fare nel tragitto che li separa dal muro con le nuvole sogno. Ogni volta che un animatore ha recuperato una nuvola sogno, la mette nel retino che si trova davanti alla propria linea di partenza e si rimette in fila indiana pronto a ripartire. Obiettivo di questa fase è acchiappare più sogni possibili nel tempo di 5 minuti. Terminata questa fase, le squadre si riposizionano in fila indiana pronti per la seconda fase.

Fase 2. Prima dell'inizio della fase, fare sanificare nuovamente le mani ai giocatori. Davanti alle varie file indiane delle squadre, alla distanza di circa 1,5 metri dalla linea di partenza, viene posizionato un grande barattolo (o una scatola da scarpe). Un componente alla volta appallottola una nuvola sogno prendendola dal proprio retino da pesca e la lancia verso il barattolo cercando di centrarlo. Ogni sogno che al primo lancio entra nel barattolo è considerato valido, mentre diversamente è sempre da considerarsi perso. Allo scadere dei 5 minuti, il coordinatore recupera i vasi e fa la somma dei valori riportati nel retro di ogni nuvola sogno. Vince la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto sommando il valore sulle nuvole sogno.