

Evviva i nonni!

Sorprendiamo i nonni in prossimità della loro festa, il 2 ottobre. Invitiamoli al catechismo e coinvolgiamoli in un pomeriggio di giochi.

Si sfidano due squadre costituite da nonni e nipoti. Questi giochi, però, possono divertire anche due squadre di soli ragazzi sostenuti dal tifo appassionato dei nonni. E al termine, una gustosa merenda con i sapori di una volta...

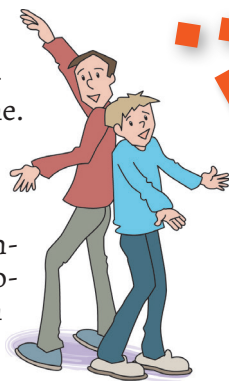
Un salto da te

Invitiamo i nonni a disporsi in riga accanto ad una parete. Dalla parte opposta disponiamo i nipoti con i piedi e le gambe in un sacco nero. Al via, i ragazzi saltano verso i nonni. Il primo che arriva fa vincere la sua squadra.



Musica maestro

Invitiamo nonni e nipoti a ballare sulle note di un'allegria canzone. D'un tratto interrompiamo la musica e, se diciamo a voce alta la parola "olio" i ragazzi si abbassano, "sale" si abbassano i nonni, "pepe" nonno e nipote si mettono schiena contro schiena. Se un nonno o un ragazzo sbaglia la coppia resta ferma un giro.



Mano destra

I concorrenti sono a coppie, nonno e nipote, e disposti in fila. Dalla parte opposta c'è un contenitore vuoto. La prima coppia riceve un piatto con quattro palline da ping-pong. Nonno e nipote tengono entrambi il piatto con la mano destra. Al via, si dirigono verso la scatola e fanno scivolare le palline all'interno. Se una o più palline cadono per terra, il nipote le raccoglie e le mette nella scatola. Ogni pallina caduta è una penalità per la squadra. La coppia torna indietro e partono gli altri due giocatori. La squadra con meno penalità vince.

ILLUSTRAZIONI DI BARBARA GALLIZIO



Tra un salto e l'altro



Prepariamo un foglio con venti semplici domande (chiediamo di risolvere un calcolo, per esempio $5-3$, $4+2...$ il colore di alcuni elementi della natura come il sole, il mare... qualche "nozione catechistica" come il nome della Mamma di Gesù, quanti doni portano i magi a Gesù, ecc.) e consegniamolo ad uno dei nonni mentre altri due tengono i lembi di una fune. I ragazzi, a turno, si avvicinano, rispondono ad una domanda e saltano due volte la corda fatta girare dai nonni. Vince la squadra più veloce.

La coda del gatto

Attacciamo ad una parete due cartelloni con il disegno di un gatto senza la coda. I concorrenti sono a coppie, nonno e nipote, e disposti in fila di fronte ad un cartellone. Il primo ragazzo, bendato, fa due giri su se stesso e con un pennarello disegna la coda del gatto aiutato dalle indicazioni del nonno. Vince la squadra che ha più code al posto giusto.

