



Giochi a tema *Il Signore degli Anelli*

Abbiamo provato ad ambientare alcuni grandi classici con l'ambientazione de *Il Signore degli Anelli*. Oltre a essere uno spunto concreto per i giochi, è anche uno stimolo a prendere i grandi classici che normalmente si usano in oratorio e provare a renderli più "magici" e accattivanti per i ragazzi.

LE MINIERE DI MORIA

AMBIENTAZIONE:

La Compagnia dell'Anello sta attraversando le miniere di Moria, luoghi remoti ricchi di oro a volontà, protetti gelosamente dai Balrog, creature mostruose pronte ad attaccare chiunque provi a rubare queste ricchezze.

DESTINATARI: Elementari e medie.

MATERIALE:

- Monete di cartone,
- Forziere (scatola di cartone),
- Conetti per delimitare il cerchio e le basi.

SCOPO: Recuperare più monete possibili dalle miniere di Moria.

REGOLE:

I quattro angoli del campo da gioco sono le basi di ciascuna squadra, al centro si trova Moria, un'area delimitata da un cerchio, all'interno del quale si trova un forziere con le monete d'oro. A difesa delle monete d'oro ci saranno gli animatori (Balrog), ma non possono uscire dal cerchio. Quando il gioco comincia, i bambini/ragazzi, partendo dalla propria base, devono correre verso il centro del campo e cercare di superare le difese dei Balrog (animatori), per raggiungere il forziere e guadagnare una moneta. I Balrog devono toccare i bambini/ragazzi per impedire loro di entrare nell'area del cerchio: una volta che un bambino viene toccato da un Balrog, deve ritornare alla sua base senza monete. Una volta guadagnata la moneta, si ritorna alla base. Vince la squadra che alla fine del gioco ha recuperato più monete d'oro dalle miniere di Moria.

VARIANTI:

Scegliere la categoria di persone che dovranno correre: solo quelli con gli occhiali, solo quelli con il cappellino, solo le ragazze, solo i ragazzi...



Giochi a tema *Il Signore degli Anelli*

LE DUE TORRI (Castellone)

AMBIENTAZIONE:

Frodo, Sam e Gollum si dirigono verso il valico di Cirith Ungol. Improvvisamente dalla torre di Minas Morgul, considerata la gemella di Minas Tirith, sbuca l'esercito nemico, formato da orchi, che percepisce la presenza dell'Anello.

DESTINATARI: 3-4-5 elementare e medie.

MATERIALE:

- Due bandane (o due anelli) o due oggetti che rappresentino il tesoro della squadra.

SCOPO: Rubare il tesoro alla squadra avversaria e portarlo nel proprio territorio.

REGOLE:

I ragazzi si dividono in due squadre e a ognuna è assegnata una metà campo. In fondo a ogni parte, predisporre una zona in cui posizionare il tesoro da difendere. I ragazzi di ogni squadra si dividono secondo due ruoli, gli attaccanti e i difensori: i primi devono cercare di rubare il tesoro avversario, gli altri devono difendere il proprio bloccando con un tocco il nemico. Al via le squadre possono superare la metà campo e invadere la zona avversaria. Se un componente di una squadra viene preso dai difensori nemici, deve fermarsi nel punto in cui si trova e attendere che un suo compagno lo liberi toccandogli la mano. Nel momento in cui un tesoro viene preso non lo si può rubare dalle mani del nemico, ma si può solo cercare di non fare avanzare l'avversario verso il suo campo. Vince la squadra che riesce a portare il tesoro avversario nella propria zona di difesa.

VARIANTI: un animatore interpreta il ruolo di Gollum.

Durante il gioco, specialmente quando ci si trova in un momento di stallo, si può introdurre questa figura che ha il compito di cambiare la situazione del gioco. Gollum può prendere un tesoro o entrambi e spostarli all'interno del campo dove preferisce. Non può essere fermato con un tocco e non gli si può strappare di mano i tesori; l'unico modo per bloccarlo è rinchiuderlo in un cerchio formato da una catena umana. Durante gli interventi di Gollum, che devono essere abbastanza brevi e veloci, le squadre non possono avanzare nel gioco. Tutte le persone bloccate si liberano e possono aiutare i propri compagni a formare il cerchio.



Giochi a tema *Il Signore degli Anelli*

FUGA DA VALFORRA (Bandiera incrociata)

AMBIENTAZIONE:

Frodo, ferito gravemente da uno dei Nazgûl, e gli altri Hobbit che sono con lui vengono accolti, per un certo tempo, a Valforra dove incontrano Bilbo che vi si era ritirato, anni prima, dopo la sua scomparsa dalla Contea. Si riunisce così il Consiglio, durante il quale si decide di dover andare a distruggere l'Anello.

DESTINATARI: Elementari e medie.

MATERIALE:

- Due bandiere
- Cinesini.

SCOPO: Prendere la bandiera sulla diagonale e portarla nella propria area.

REGOLE:

Dividere il fondo campo a metà con i chinesini, creando due zone (A e B), una per ciascuna squadra. Disporre due bandiere in fondo al campo nell'angolo opposto diagonalmente alle due squadre.

Le squadre attaccano e difendono alternativamente: quindi quando la squadra A attacca, la B difende e viceversa.

L'arbitro sceglie la fascia d'età e il numero dei bambini che attaccano, e anche la fascia d'età e il numero dei bambini che difendono, durante quella manche.

Gli animatori scelgono gli attaccanti, tra la fascia decisa, e allo stesso tempo tutti gli altri bambini formano un muro sulla linea divisoria tra le due squadre così da impedire agli avversari di capire chi sarà a partire e in che momento.

Dopo aver dato del tempo per prepararsi, l'arbitro inizia un countdown entro il quale gli attaccanti devono partire.

La squadra che difende può partire soltanto dopo la partenza degli attaccanti. Solo un bambino può prendere la bandiera, che non può più essere passata a nessun altro giocatore.

Quando un attaccante viene preso (con o senza bandiera) deve fermarsi e sedersi.

Quando tutti gli attaccanti sono presi i difensori tornano indietro (mentre gli attaccanti rimangono fermi dove sono). Si invertono i ruoli: quindi la squadra che era in difesa passa in attacco e viceversa.

Finita la manche i nuovi attaccanti possono prendere la bandiera (se non è ancora stata presa) o toccare i propri compagni per liberarli (quindi questi tornano nuovamente correre verso la propria base).

VARIANTI:

Al posto di utilizzare la bandiera si possono usare delle monete, oppure una gigantografia di un anello.



Giochi a tema *Il Signore degli Anelli*

GANDALF, FRODO E GOLLUM (Gallo-Gallina-Pulcino)

AMBIENTAZIONE:

La Compagnia dell'Anello viene formata per distruggere il più potente Anello del Potere, un'arma che potrebbe rendere invincibile il suo malvagio creatore, l'Oscuro Signore Sauron, se solo tornasse nelle sue mani, dandogli il potere di dominare tutta la Terra di Mezzo. Nella Compagnia ci sono Gandalf, Frodo e Gollum. Gandalf è uno dei principali baluardi della resistenza contro Sauron, e diventa anche il capo della Compagnia dell'Anello. A Frodo è affidato il compito di difendere l'anello. Gollum è la guida di Frodo nella strada verso Mordor e sarà lui a distruggere l'Anello (anche se involontariamente).

DESTINATARI: Medie.

MATERIALE:

- 3 palle di dimensioni diverse (calcio-pallavolo-pallina da tennis o da calcio piccola)
- Cinesini.

SCOPO: Prendere la palla di dimensione più grande.

REGOLE:

Preparare un quadrato di cinesini dentro il campo.

Al centro del quadrato appoggiare 3 cinesini staccati tra loro con sopra tre palloni di diversa grandezza: una pallina da tennis (1 punto – Gollum), una palla da pallavolo (2 punti – Frodo), una palla da calcio (3 punti – Gandalf).

I ragazzi si dividono in 4 squadre, ogni squadra si dispone in un angolo del campo e numera i componenti disponendoli in fila per ordine di età (dal più piccolo al più grande). Dopo aver preparato le file, ogni squadra si mette su un lato del quadrato.

Quando viene chiamato un numero, i quattro ragazzi corrispondenti si alzano ed escono dal quadrato, correndo compiono il giro del quadrato passando dall'esterno e rientrando da dove sono usciti. Una volta nel quadrato devono prendere uno dei tre palloni. I palloni hanno grandezze e valori diverse, vince quindi la squadra che alla fine di tutto il gioco totalizza più punti.



Giochi a tema *Il Signore degli Anelli*

PALLA NAZGÛL

AMBIENTAZIONE:

I Nazgûl erano in origine nove re, degli Uomini ai quali Sauron donò nove Anelli del Potere dotati di grande potenza, che resero questi re immensamente potenti.

DESTINATARI: Elementari e medie.

MATERIALE:

- Palla (una o due)
- Foulard.

SCOPO: Colpire Sauron.

REGOLE:

Formare due squadre e dividersi nelle due metà campo.

L'arbitro mette in gioco delle palle (una o due) con le quali i giocatori devono prendere gli avversari (come a palla avvelenata). Un giocatore è preso quando la pallina lanciata da un avversario lo colpisce prima di toccare terra, o quando la pallina che ha lanciato viene presa al volo da un suo avversario. Quando un giocatore viene preso va nella "prigione", situata dietro campo avversario. All'inizio della partita sono necessari due prigionieri provvisori, che verranno poi sostituiti dai primi presi.

In ogni squadra c'è Sauron (che rappresenta il re), che quando viene preso causa la sconfitta della propria squadra, e altri due giocatori (per squadra) chiamati "Nazgûl" che avranno il compito di proteggerlo grazie al foulard legato al braccio. Questi giocatori potranno pararsi dalla pallina usando il braccio legato con il foulard (immune ai colpi). I Nazgûl possono comunque essere presi se vengono colpiti in altre parti del corpo; inoltre se la pallina colpisce prima il braccio del guardiano e poi un altro giocatore, questo è comunque preso.

Perde la squadra in cui il Sauron viene colpito.

VARIANTI: Tra i ruoli è presente anche Galadriel. Dal momento in cui il giocatore che ricopre questo ruolo viene colpito, l'intera squadra deve proseguire il gioco saltellando su un piede solo per 30 secondi.



Giochi a tema *Il Signore degli Anelli*

LA TERRA DI MEZZO (Il gioco delle stanze)

AMBIENTAZIONE:

Dopo la partenza da Valforra, la Compagnia è spesso costretta a cambiare strada e a rivedere i propri piani per evitare che il nemico riesca a impadronirsi dell'Anello.

DESTINATARI: Elementari e medie.

MATERIALE:

- Conetti per diverse delimitare le aree di gioco.

SCOPO: Riuscire a spostarsi da un quadrato all'altro senza farsi prendere.

REGOLE:

Suddividere il campo in quadrati e rettangoli separati da corridoi. Le zone possono essere anche molto distanti tra di loro.

A ogni quadrato\rettangolo viene assegnato un nome di un luogo de *Il Signore degli Anelli* (ad esempio la Contea, Moria, Gondor, Eriador, la Locanda del Cavallino Inalberato, ponte di Kazadhum, Lothlórien, ecc). Tutti i bambini/ragazzi, che giocano in un'unica squadra, si posizionano inizialmente sparsi all'interno dei vari luoghi, mentre gli animatori, che rappresentano l'esercito di Mordor, stanno nei "corridoi". Il loro compito è quello di prendere chiunque si trovi al di fuori di un quadrato. Al via una voce guida esterna "apre e chiude" i vari luoghi: se un luogo è aperto si può stare all'interno dell'area che lo delimita, altrimenti si deve uscire e correre nel luogo aperto più vicino senza farsi prendere. La voce guida è libera di aprire e chiudere i luoghi in ogni momento e anche in contemporanea.

Se un giocatore viene preso deve andare all'interno della prigione di Barad-dur, che può essere un rettangolo a sé oppure un cerchio delimitato dagli animatori. Un giocatore libero può liberare i prigionieri correndo all'interno della prigione e dando il cinque a chi è dentro, il tutto senza farsi prendere. Vince chi riesce a rimanere libero fino alla fine del gioco.

VARIANTI:

Si possono introdurre uno o più anelli (ad esempio uno per ogni squadra dell'oratorio) che i giocatori devono passarsi di mano in mano senza farli prendere all'esercito di Mordor. Se gli animatori riescono a impadronirsene, ad esempio se catturano chi ha in mano l'anello, si può far andare tutta la squadra in prigione o in alternativa dare una penalità in termini di punti.



Giochi a tema *Il Signore degli Anelli*

L'ATTACCO DEI NAZGÛL (Sparviero)

AMBIENTAZIONE:

La Compagnia dell'Anello si imbatte nei Nazgûl, re degli Uomini corrotti dal potere e divenuti spettri, alla ricerca dell'unico Anello, portato da Frodo e protetto dalla Compagnia dell'Anello.

DESTINATARI: Elementari e medie.

MATERIALE: Conetti.

SCOPO: Non farsi catturare dai Nazgûl.

REGOLE:

I bambini/ragazzi sono i componenti della Compagnia dell'Anello, gli animatori invece sono i Nazgûl.

I bambini vengono disposti su un lato del campo da gioco, in un'area delimitata da conetti, che rappresenta la Contea; i Nazgûl invece si posizionano al centro, lungo una linea (immaginaria) che divide a metà il campo. Una manche è composta da più turni, e in ogni turno i bambini devono attraversare tutto il campo correndo, cercando di raggiungere il lato opposto senza essere presi dai Nazgûl.

In ogni turno di gioco, tutti i giocatori devono lasciare la Contea, e non è consentito tornare indietro una volta che si è usciti dalla base. Ogni bambino che viene preso dai Nazgûl viene trasformato in Nazgûl, e giocherà per il resto della manche come tale, cercando di catturare più componenti possibili della Compagnia dell'Anello. Ogni manche è a tempo, e allo scadere del tempo si contano quanti componenti della Compagnia dell'Anello sono riusciti a sfuggire ai Nazgûl. Vince la squadra che ha più componenti ancora non trasformati in Nazgûl.

VARIANTI: I Nazgûl possono decidere di muoversi tenendosi per mano, formando una lunga catena.