



## AMBIENTAZIONE

Per rendere l'oratorio più accogliente, l'ambientazione deve essere la più varia possibile. L'ingresso dell'oratorio può trasformarsi in una scatola aperta che consente a ciascuno di entrare nel magico mondo di giochi da tavolo e di ruolo; in alternativa si può creare un cartellone con scritto "VIA" come nei più famosi giochi da tavolo (es. *Monopoly*).

Si possono realizzare quindi dei cartelloni che simboleggiano carte di giochi famosi (es. *Cluedo*, *Monopoly*...) in modo da abbellire le pareti dell'oratorio. Le diverse zone dell'oratorio possono essere ambientate come i giochi da tavolo più noti e il collegamento tra una zona e l'altra si può creare inserendo delle caselle che richiamino il gioco dell'oca, gli scacchi o altri.

Gli animatori saranno quindi vestiti in costume di scena. La fantasia sarà obbligatoria: ci saranno animatori nei panni di personaggi di *D&D*, elfi, maghi... oppure si potranno creare costumi che rappresentino i personaggi del racconto. Per entrambi si possono usare materiali facilmente reperibili in oratorio.

A seconda delle zone dell'oratorio si possono inserire elementi diversi dei giochi da tavolo e di ruolo. Si possono consegnare libretti di istruzioni con gli avvisi della settimana. La bacheca degli avvisi si può trasformare in una plancia di gioco con diverse caselle, corrispondenti alle fasce d'età, oppure ai diversi giorni della settimana. Si può pensare di riservare una casella ad ogni piccolo gruppo in cui, a seconda del protocollo vigente, dovremo dividere i ragazzi.

Altri luoghi simbolo dell'oratorio (cappellina, segreteria, bar) possono essere individuati più facilmente realizzando delle caselle che riportino l'iter che un genitore o un bambino deve percorrere durante la giornata. Ad esempio: per le iscrizioni si consegna una carta ai genitori in cui sono descritti i vari personaggi e i luoghi fondamentali.

Il tabellone del punteggio può essere caratterizzato da uno schema di gioco simile a quello di *Jumanji*, dove le quattro squadre partono da luoghi diversi e devono arrivare alla fine della settimana all'obiettivo centrale. Altrimenti si possono realizzare altre plance di giochi famosi usando gli oggetti del racconto come punteggio e come ambientazione.

