



ORATORIO ESTIVO 2021

GIOCHI A TEMA

Titolo: Scarbocce

Tempistica: 30 min.

Destinatari: 6-13 anni

Materiali: birilli

Svolgimento

Scopo del gioco è avvicinarsi maggiormente all'obiettivo. Come nel gioco delle bocce, viene posizionato uno scarpino (boccino) equidistante da ciascuna squadra. A turno un giocatore per squadra si posizionerà sulla linea di lancio (linee di fondo di un campo quadrato). Ciascun concorrente sfilerà la propria scarpa e la lancerà scalzandola dal proprio piede. Al termine di ciascuna manche, la scarpa più vicina all'obiettivo otterrà il punteggio maggiore. Ciascuno riprenderà la propria scarpa e si darà il via alla manche successiva.



Titolo: Bandiera due palloni (Dodgeball)

Tempistica: 1 ora

Destinatari: 6-10 anni

Materiali: quattro cerchi, due palloni

Svolgimento

Scopo del gioco: afferrare al volo la palla lanciata dal proprio compagno, prima dell'avversario.

Le squadre si posizionano su due file, come a bandiera. A ogni giocatore viene assegnato un numero e ogni squadra ha a disposizione il proprio pallone, disposto all'interno di un cerchio. Ad una stabilita distanza si trova un altro cerchio. Nel momento in cui l'animatore chiamerà due numeri, i giocatori corrispondenti corrono nei due cerchi. Il primo numero chiamato raggiunge il cerchio con la palla e la lancia al compagno nell'altro cerchio. Il primo pallone afferrato al volo decreta il punto.





ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Percorso a canestro

Tempistica: 45 min.

Destinatari: 11-13 anni

Materiali: campo da basket, oggetti per il percorso, due palloni da basket

Svolgimento

Scopo del gioco: totalizzare più punti degli avversari facendo più canestri possibili. A seconda del modo in cui i canestri vengono effettuati e a seconda del percorso effettuato, il punteggio aumenta. Le due squadre si posizionano nelle due metà campo; entrambe le squadre hanno uno o più palloni. Viene costruito un percorso con delle porticine o dei cinesini. Al via dell'animatore il giocatore dovrà completare il percorso in palleggio e andare a fare canestro.



Varianti:

- variare il percorso;
- variare la posizione di partenza;
- variare la posizione e il numero dei coni.



GRANDE GIOCO

Titolo: Le Olimpiadi pazze

Tempistica: tutto il giorno, anche più giorni se lo si desidera

Destinatari: tutti

Svolgimento

Organizzare delle vere e proprie Olimpiadi è qualcosa di memorabile, soprattutto se parliamo di gare distribuite su più giorni. Gli Stati saranno le squadre dell'oratorio estivo e gareggeranno per vincere il medagliere.

Una buona ambientazione è importante per creare l'atmosfera e la voglia di partecipare, quindi avere un podio dove a fine giornata si possono effettuare le premiazioni con delle medaglie e avere un medagliere esposto che si compone di tutte le vittorie dei propri atleti è fondamentale!





Inoltre si potrebbe pensare di creare un'équipe di "animatori medici" che simulino dei controlli antidoping divertenti e goliardici.

Come svolgere le Olimpiadi?

Fase 1: le iscrizioni

Non tutti devono fare tutto! Ma ogni squadra dovrà coprire tutte le discipline con gli atleti e tutti gli atleti dovranno gareggiare almeno in una disciplina. Chi non partecipa alla disciplina può essere impegnato in un laboratorio di "tifo positivo", nella creazione delle ambientazioni, o nello svolgimento del gioco stesso.

Fase 2: la pianificazione

Ogni squadra dovrà avere il tempo di pianificare e gestire i propri atleti secondo il regolamento fornito e iscrivere i propri partecipanti.

Regolamento:

- Ogni persona della squadra deve partecipare ad almeno una disciplina.
- Le modalità di iscrizione variano a seconda dell'oratorio. Indicativamente però ci saranno tanti stand/banchi quante sono le discipline. Per ogni disciplina ci sarà un animatore che prenderà le iscrizioni. L'iscritto deve indicare: nome, cognome, squadra, età.
- A seconda delle discipline e del numero di partecipanti si creano batterie, fasi eliminatorie e fasi finali (es. 100 metri con balzo finale). Si possono fare batterie da otto partecipanti (divisi per sesso ed età), fino ad arrivare alla fase finale.
- Nei limiti dell'organizzazione, chiunque voglia partecipare a più discipline deve avere la possibilità di farlo. Per questa ragione è consigliabile scalare i tempi delle varie gare.

Fase 3: discipline

Qui di seguito alcuni "sport" che potranno essere utilizzati durante l'evento, ma spaziate con la fantasia e lasciatevi ispirare!

STAFFETTA CON PALLONCINO: gara a squadre di trasporto, lungo un percorso accidentato, di un vassoio con sopra un palloncino gonfiabile.

CENTO METRI CON BALZO FINALE: normale gara di corsa veloce, ma gli ultimi dieci metri devono essere fatti a piedi uniti.

LO SPRINT DEI 100 METRI: un giocatore percorre 100 metri saltando la corda.

LANCIO DEL DISCO VOLANTE: costruire un disco di cartone robusto di polistirolo, del diametro di 21 cm e del peso di 100 gr. Creare un campo molto ampio attorno alla pedana di lancio, dato che il disco potrebbe volare ovunque. Si





ORATORIO ESTIVO 2021

hanno a disposizione tre tentativi a testa per fare il lancio più lungo. Il lanciatore può fare delle rotazioni per prendere più velocità, senza superare la linea di lancio.

LANCIO DEL GIANDUIOTTO: un grosso gianduiotto delle dimensioni di 50x25x30 cm, in cartone, ben incartato di carta dorata, va lanciato per un massimo di tre tentativi. Vince chi lancia il gianduiotto sopra un'asticella (o corda) posta a due metri dalla pedana di lancio e a un'altezza di 150 cm da terra, nella stessa struttura utilizzata per il lancio del disco volante.

SALTO CON IL MARTELLO: un grosso martello di polistirolo e cartone del peso complessivo di 500 gr. In una pedana di rincorsa di non più di cinque metri, ogni atleta ha un massimo di tre tentativi per saltare in lungo, tenendo in braccio il grosso martello. Se ne ha la possibilità, utilizzare la buca in sabbia del salto in lungo.

LANCIO DEL PESO ALTERNATIVO: scelto un sasso, una boccia, un peso comune da lanciare, ogni concorrente effettua un lancio con la mano destra e segna con un gesso il punto di caduta. Il secondo lancio verrà effettuato con la mano sinistra dal punto di caduta del primo lancio. Ogni concorrente ha a disposizione tre tentativi con le due mani (per un totale di sei lanci) di cui viene ritenuto valido quello migliore (destra+sinistra). Una variante potrebbe essere che i sei lanci siano consecutivi, ma sempre alternati con le due mani, e la somma di tutti i lanci rappresenti il punteggio del concorrente.

SALTO CON PASTA: costruire un colapasta gigante con maniglie, del diametro di almeno 50 cm, in cartapesta o metallo. Con una rincorsa di cinque metri, due concorrenti della squadra dovranno, tenendo per mano il colapasta, saltare la fettuccina (nastro rosso, elastico, nastro di stoffa...) posta davanti a loro. Simpatico sarebbe che i sostegni della fettuccina fossero a forma di cucchiaio e forchetta (anch'essi in cartapesta). Ci sono a disposizione tre tentativi per coppia, e a ogni superamento la fettuccina si alza. Posizionare dopo l'ostacolo dei materassi o la buca di sabbia.

TRIPLO GAMBERO TRIPLO: compiere tre salti all'indietro, da fermi, consecutivi, raggiungendo la distanza maggiore dal punto iniziale. Dal punto di arrivo del primo concorrente parte il secondo giocatore, e analogamente il terzo giocatore. Posizionare una fila di cinesini con cui contare le distanze e per segnalare il punto raggiunto dai nove salti del trio gamberetto e il record corrente.

SOLLEVAMENTO PESCI: costruire un bilanciere con un manico di scopa e due pesi laterali a forma di pesce, di legno o plastica, del peso di 250 gr l'uno. I pesci non sono fissati ma devono essere creati con un supporto che li possa tenere in equilibrio sul manico. Il concorrente dovrà eseguire tre sollevamenti sopra la testa senza far cadere i pesci.

GINNASTICA ARTISTICA: con pennello gigante, barattoli di colore (tempere lavabili ad acqua), tela (lenzuolo), ogni squadra deve realizzare un quadro artistico, ma ogni pennellata va data con gesti ginnici, verticali, volteggi, salti...





ORATORIO ESTIVO 2021

e tutto quanto di fantasioso e movimentato viene in mente. La valutazione dei giudici sarà maggiore se i componenti della squadra faranno dei gesti sincronizzati.

CORSA DEI CA-BALLI: vengono posizionate due linee ad una distanza di qualche metro; scopo del gioco è aver percorso tale distanza il maggior numero di volte. Durante la prova vengono lasciate in sottofondo le animazioni e gli inni dell'oratorio estivo, che i partecipanti allineati sulla prima linea devono iniziare a ballare. Quando l'animatore vede tutti i concorrenti ballare e partecipi dà il "via!" per correre alla seconda linea; di nuovo, per ricevere nuovamente il via libera, i concorrenti devono tornare a ballare finché gli viene dato il permesso di correre di nuovo alla prima linea.



VOLTAGGIO: vengono disegnati dei percorsi identici e paralleli che ricordano dei circuiti elettrici (ogni elemento corrisponde a un ostacolo da saltare, passare sotto, eccetera). Si disputa una staffetta in cui ogni membro di ogni squadra ha in mano una cassetta (tipo quella degli attrezzi) e, dopo aver corso fino alla fine del percorso a ostacoli, raccoglie un oggetto, lo ripone nella cassetta e torna alla base, dove parte il compagno successivo. Vince la squadra che completa per prima la staffetta con tutti gli attrezzi nella cassetta.



SCI DA FONDO(SCHIENA): possono essere usati degli skiroll, dei vecchi sci o anche semplicemente delle assi di legno a forma di sci. Serve poi un cuscino, che ogni giocatore legherà in vita a proteggere il fondoschiena, e due bastoncini corti (al massimo 50 cm) che lo obbligheranno ad accosciarsi per spingersi. Vince il concorrente (o la squadra) che arriva per primo in fondo al percorso.



DISC JOCKEY: serve un "dischetto musicale", realizzato con cinque o più dvd incollati. Con la musica di sottofondo, ci si fa passare il dischetto musicale. Quando la musica si interrompe chi ha il dischetto in mano viene eliminato. L'ultimo partecipante che rimane è il vincitore della disciplina.



TIRO CON L'ARCHETTO: recuperare un arco giocattolo oppure disegnare su un cartoncino la forma di un violoncello con le corde fatte con un elastico. La regola è quella di lanciare l'archetto/freccia alla maggiore distanza possibile, sfruttando l'elasticità del proprio violoncello. È possibile mettere un sottofondo di musica classica che, quando verrà fermata, darà il via al lancio dell'archetto.



INSEGUIMENTO A SQUADRA: si recuperano due biciclette (perfetti anche i tricicli!) e si realizza un percorso di otto metri di diametro; i concorrenti indossano una sagoma di cartone a forma di squadra da disegno e si posizionano diametralmente opposti (ai vertici dell'immaginario diametro del percorso). Scopo del gioco è raggiungere il giocatore avversario. A ogni giro (o a ogni n giri) i concorrenti dovranno scendere dalle biciclette e scambiarsi con i propri compagni di squadra, come in una staffetta.



GOLF-INO GIGANTE: utilizzare una mazza da hockey o costruirla con un bastone con fissato all'estremità un barattolo; procurarsi poi una pallina del diametro di circa 10 cm e fatta di carta pressata ricoperta di fili di lana





ORATORIO ESTIVO 2021

grossa, a formare un grande gomito. Disegnare un campo (a forma di maglione) con delle bandierine (tipo quelle del minigolf) sparse. Vince il concorrente o la squadra che riesce a compiere tutto il giro del campo, arrivando ogni volta in prossimità delle bandierine (basta mettere un cerchio attorno a ognuna), con il minor numero di colpi possibili.

FIGURACCIA CON I PATTINI: i giocatori indossano un paio di pattini a rotelle in linea o parallele. In una pista quadrata di tre metri di lato, devono eseguire delle figure a loro piacere per raccogliere il punteggio più alto dai giudici. Inserire sempre una colonna sonora adeguata (musica classica, hip hop, rock...) per stimolare e valutare figure e ritmo.

CALCIO FILATO: servono tanti palloni quante sono le squadre (4 squadre = 4 palloni). Le squadre si dispongono in fila in modo parallelo tra loro (es. 4 squadre, 4 righe disposti in modo parallelo). Ciascun



giocatore sarà distanze circa 1 metro dal suo compagno di squadra. All'inizio di ogni fila è posizionato un pallone. I giocatori devono passarsi la palla con i piedi stando in fila, e farla arrivare all'ultimo della fila che dovrà tirare in porta e fare goal. Vince la squadra che fa più punti.



HOCKEY AL LIMONE: si traccia un corridoio sul pavimento di una palestra, o su un campo di gioco, con del nastro adesivo. Il primo giocatore di ogni squadra dovrà rimanere all'interno del corridoio spingendo un limone finto (o qualsivoglia oggetto con una forma simile a una sfera) con un ombrello. Appena il limone esce dalla corsia, bisogna ricominciare da capo. Sfida individuale a eliminazione o a gara come staffetta.



CALCIO DELLE BIGLIE: tutti i giocatori sono allineati a piedi scalzi uno di fianco all'altro (meglio in palestra o su campo di erba sintetica). A ciascuno viene messa una biglia sotto il piede che deve guidare avanti e indietro in un breve percorso. Chi arriva primo è il vincitore. Gara possibile anche a staffetta.



PALLACANESTRO: su un tavolo vengono posti nove bicchieri in file da tre ciascuna. La squadra A e la squadra B si dispongono a qualche metro di distanza dal tavolo, una di fronte all'altra. Si mette in gioco il "pallone", che è una pallina da ping pong con la quale bisogna cercare di fare canestro: vale la regola che va fatto fare un rimbalzo alla pallina prima che questa entri in uno dei nove canestri. Si può stabilire che un canestro già realizzato non può essere ripetuto e in questo caso si gira il bicchiere. Variante all'aperto: recuperare nove cestini o nove bidoni della spazzatura e con le stesse modalità, ma con un pallone di gomma (super tele) si lancia, con rimbalzo, per fare canestro, oppure, per i più abili, con i piedi si esegue un calcio morbido, che faccia rimbalzare la palla a terra e poi nei canestri.



TIRO CON LA PISTOLA: su un tavolo vengono posizionati dei bicchieri di plastica (sul fondo vengono segnati dei numeri che rappresentano i punti per ogni bicchiere). A qualche passo di distanza si dispongono i tiratori, armati di





ORATORIO ESTIVO 2021

pistola ad acqua. In un minuto di tempo si dovrà abbattere il maggior numero possibile di bicchieri, sommando poi i punti segnati sul fondo.

STAFFETTA AMERICANA: gli atleti, appartenenti alle diverse squadre, corrono lungo il perimetro di un campo di gioco (esempio: campo di calcio). Sarà necessario creare 4 corsie in modo da evitare che gli atleti delle diverse squadre si mischino. A seconda del numero dei giocatori e della lunghezza del percorso, a ogni giro gli ultimi n atleti vengono eliminati dalla corsa, mentre gli altri proseguono senza fermarsi, stando attenti a non finire in coda al gruppo.

Man mano che la gara continua rimarranno sempre meno giocatori. A partire dal decimo posto, a ciascun piazzamento corrisponderà un punteggio crescente. Vince la squadra con il punteggio più alto. In questo modo non vince automaticamente la squadra del primo classificato e si evita di attribuire al singolo la vittoria o la sconfitta della propria squadra.



CANOTTAGGIO: serve uno skateboard per squadra. Si disputa una gara a staffetta, in cui i componenti sono in ginocchio su uno skateboard e "remano" con le mani, fino al ritorno dove cedono il posto al giocatore successivo.



Questa competizione funziona meglio su un pavimento liscio, dove lo skateboard può scivolare bene, magari usando anche un mestolo come pagaia!



STAFFETTA-OGGETTONI: i giocatori vengono divisi in due gruppi uguali e si siedono a terra. Il primo giocatore tiene sollevato solo con i piedi un oggetto (scatola, dado gigante...) e lo passa al secondo, senza farlo cadere. Si procede fino all'ultimo giocatore che deposita il testimone al termine del percorso tracciato. Vince la squadra che per prima sposta tutti gli oggetti dall'inizio alla fine del percorso.

