



LABORATORI

I laboratori si dividono in tre proposte:

- laboratori sportivi: gli animatori sono chiamati a preparare dei mini allenamenti delle discipline che praticano, di quelle più famose (calcio, basket, pallavolo...) oppure di sport meno conosciuti (ultimate frisbee, tchoukball, torball...).
- laboratori tifoserie
- laboratorio gioco dell'oca alimentare



Laboratorio tifoserie.



Costruzione di pom-pom.



Materiali: giornali, sacchetti di plastica, materiale di riciclo, nastro adesivo, forbici.



Svolgimento: tagliare delle strisce a partire dai giornali o dai sacchetti di plastica di lunghezza uniforme. Unire alla base le strisce con il nastro adesivo. Decorare.



One foot cup, barchette a vela:



[https://www.chiesadimilano.it/pgfom/oratorio-e-ragazzi/one-foot-cup-regata-velica-](https://www.chiesadimilano.it/pgfom/oratorio-e-ragazzi/one-foot-cup-regata-velica-barchette-autocostruite-38222.html)



[barchette-autocostruite-38222.html](https://www.chiesadimilano.it/pgfom/oratorio-e-ragazzi/one-foot-cup-regata-velica-barchette-autocostruite-38222.html)



Questo nuovo grande gioco, che è un'esperienza simpatica e divertente, unisce una facile attività manuale (la costruzione della propria barchetta) ad una vera e propria regata velica! Un gioco semplice che può coinvolgere tanti ragazzi, in una regata con tutte le regole del caso, spettacolare per il pubblico, divertente per tutte le età. La FOM mette a disposizione da giugno, oltre ai kit per la costruzione di 100 barchette, una vasca (500 x 500 cm) e un ventilatore per creare l'effetto del vento.





ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Il gioco dell'oca alimentare (laboratorio di educazione alimentare sportiva)

Tempistica: 1 ora

Destinatari: tutti

Svolgimento

Ad ogni gruppo viene consegnato il tabellone con le caselle da 1 a 60. Si gioca come il tradizionale Gioco dell'oca ma all'interno dei piccoli gruppi, ogni casella permette di guadagnare terreno («Salta alla casella 15»), indietreggiare («Retrocedi alla casella 2») oppure fare un nuovo tiro dei dadi, se questi riportano un numero doppio. Ogni gruppo in autonomia giocherà la propria partita; al termine del tempo stabilito, la squadra più avanti avrà vinto

L'abilità degli animatori sarà quella di giustificare ogni casella, ogni premio o retrocessione, con una domanda o un'affermazione relativa alle informazioni alimentari. L'ideale è abbinare le caselle anche ad attività motorie, prese dagli sport fatti in settimana.

Ad esempio:

«Avete mangiato troppi carboidrati questa settimana e quindi, se volete passare alla casella successiva, dovete fare almeno cinque giri del campo di gioco».

«Tutta l'attività fatta vi ha fatto perdere dei sali: dovete stare fermi un turno e bere tanta acqua».

«Dopo essere andati a scuola a piedi, vi sentite molto leggeri, potete quindi saltare avanti di due caselle».

«Se volete passare alla casella successiva, dovete rispondere alla seguente domanda: quante porzioni di frutta e verdura bisogna mangiare ogni giorno?».

«Troppi dolci possono fare male: ogni componente della squadra dovrà fare dieci salti della corda, per smaltire gli zuccheri in eccesso».

«Non avete fatto colazione stamattina, siete troppo deboli per proseguire: fermatevi un turno e dopo uno spuntino potete riprendere».

«Per poter proseguire dovete mettere la mano dentro una scatola e con il tatto indovinare di quale alimento si tratta (frutta, verdura, pasta, riso, zucchero, sale...) e di quale categoria alimentare fa parte (grassi, zuccheri, carboidrati...). Se dite anche quante volte alla settimana va mangiato, potete raddoppiare il punteggio dei vostri dadi».

