



ORATORIO ESTIVO 2021

LANCIO DEL TEMA

Il lancio del tema è un gioco a stand che si svolge il primo giorno della settimana. Il suo scopo è quello di introdurre i bambini e i ragazzi all'ambientazione e al tema della settimana. Sarà necessario strutturare l'attività in modo che gli spostamenti all'interno dell'oratorio consentano di rispettare le norme vigenti, evitando assembramenti e contatti tra i piccoli gruppi.

Titolo: Pre Olimpiade

Tempistica: 30 min.

Destinatari: 6-10 anni

Materiali: nessuno

Svolgimento

Nell'ambito sportivo le squadre si riconoscono attraverso alcuni elementi caratteristici: l'inno, la divisa, la bandiera, lo stemma...

All'inizio della settimana si potrebbe introdurre il tema proprio partendo dalla realizzazione di questi elementi.

Ogni squadra sarà divisa nei piccoli gruppi, ciascuno dei quali dovrà realizzare o inventare la caratteristica assegnata. Allo scadere del tempo ogni squadra sarà chiamata a presentare al centro del palcoscenico il proprio prodotto. Esso non deve contenere volgarità di frasi e gesti e non deve essere offensivo nei confronti delle altre squadre.

Vi saranno due modi di valutare l'inno:

- una giuria composta da adulti e responsabili, che valuterà ogni squadra con un punteggio da 1 a 10 a seconda dell'originalità e del coinvolgimento di ogni componente dei piccoli gruppi;
- applausometro: tutto il pubblico applaudirà ciascun gruppo. A seconda dell'intensità e del fragore, la giuria attribuirà ulteriori 5 punti alla squadra più applaudita.

Questi elementi possono essere riutilizzati nei vari momenti della settimana e durante (o prima) delle competizioni.





ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Impianti sportivi


Le squadre si devono preparare per il ritiro sportivo oppure le attesissime Olimpiadi di Tokyo. Gli staff tecnici hanno bisogno del contributo di tutti gli atleti per arrivare con tutto il necessario.

Ciascun gruppo ha una lista di oggetti da recuperare. Per fare ciò i gruppi devono superare delle prove da svolgere nelle diverse zone dell'oratorio che fanno riferimento ai suddetti oggetti.


La squadra che guadagna più oggetti vince. Ciascuna prova darà la possibilità di guadagnare da 1 a 5 oggetti, a seconda dell'esito della prova.

Tempistica: 30 min.



Destinatari: tutti



 Materiali: elenco di oggetti, cronometri, cinesini, fischietto, lavagnette da allenatore, vortex



Svolgimento

 Viene data contemporaneamente a ogni caposquadra una lista di oggetti a tema sportivo da recuperare e portare al giudice entro un tempo prestabilito. Viene assegnato un punto a ogni oggetto guadagnato. Raddoppia il punteggio la squadra che consegna tutti gli oggetti per prima. Gli oggetti possono essere i più disparati, purché siano presenti nell'oratorio e legati al tema sportivo.

PROVE:

  Cronometro: scopo del gioco è contare fino a 30 secondi, cercando di sfiorare il meno possibile rispetto al tempo del cronometro. L'animatore fa partire il cronometro e la squadra inizia a contare ad alta voce; quando la squadra arriva a 30 l'animatore ferma il cronometro e si controlla il risultato.

  Prova di spirometria: scopo della prova è fischiare più a lungo possibile. A turno, ciascun componente della squadra dovrà fischiare per più tempo possibile senza riprendere fiato. La durata dei fischi verrà cronometrata e sommata. A seconda del tempo ottenuto dal gruppo si riceveranno dei punti.

  Lavagnetta magnetica dell'allenatore in panchina. Scopo della prova è riconoscere la parola urlata da un giocatore. Un animatore riferisce a un componente della squadra una parola che dovrà poi urlare appena raggiunto un punto distante stabilito. La squadra dovrà comprendere e riferire all'animatore la parola ascoltata.





ORATORIO ESTIVO 2021

Il componente che urla dovrà correre velocemente indietro per far partire il giocatore successivo. A seconda del numero di parole indovinate si daranno i punti.

Cinesino in testa: scopo del gioco è che ogni componente (a staffetta) completi il percorso tenendo in equilibrio il cinesino sulla testa nel minor tempo possibile.

A ciascun giocatore viene fornito un cinesino. Al via, il primo componente della squadra partirà facendo il percorso. Se il cinesino cade dalla testa si deve tornare alla linea di partenza. Non si possono tenere i cinesini con le mani. Quando il giocatore termina il percorso parte il successivo. A seconda del tempo impiegato si assegnano i punti.

Lancio del vortex: scopo del gioco è totalizzare più punti possibili. Per fare ciò il vortex deve atterrare all'interno di aree che determinano il punteggio crescente. Più è piccola l'area, maggiore è il punteggio. A turno, ciascun giocatore lancia il vortex, che verrà sanificato dopo ogni lancio e consegnato al giocatore successivo. Al termine dei lanci si sommano i punteggi ottenuti, i quali determinano il punteggio finale.

