



## ATTIVITÀ PREADO

L'attività prevede tre momenti di gioco, che aiutino i ragazzi non solo a divertirsi e a vivere un'esperienza simile a quella di un videogioco, ma anche a ragionare insieme agli animatori sulle dinamiche del gioco stesso, in relazione al loro percorso di crescita. I momenti possono essere sviluppati in diversi momenti o nell'arco di un solo giorno. Essi sono:

1. Crea il tuo personaggio
2. Fai esperienza e avanza di livello
  - a. Colleziona gli strumenti
3. Modalità multiplayer



### CREA IL TUO PERSONAGGIO



Tempistica: 20-30 min



I ragazzi possono scegliere tra le classi personaggio che vengono suggerite dagli animatori: Guerriero/a - Mago/a - Druido/a - Guardiano/a - Ranger. I ragazzi sceglieranno la classe più affine alle loro caratteristiche e al loro carattere.



- Guerriero/a: impulsivo, si butta spesso in mezzo alla mischia senza pensare alle conseguenze. Usa le maniere forti e non si fa mettere i piedi in testa da nessuno.
- Mago/a: astuto, evita il combattimento diretto rimanendo a distanza. Utilizza i suoi incantesimi per non sporcarsi le mani e sfrutta il cervello più che i muscoli.
- Guardiano/a: generoso, è sempre impegnato a proteggere e sostenere gli altri. Interviene quando il gioco si fa duro, facilitando l'azione dei propri compagni.
- Druido/a: empatico, il suo animo è connesso al mondo naturale che lo circonda. Coopera con piante e animali per perseguire i suoi nobili scopi.
- Ranger: agile, evita la mischia osservando ogni minimo dettaglio utile per vincere. Sfrutta l'ambiente a suo favore, utilizzando trappole o colpendo da grande distanza.

Ognuno, scegliendo il proprio personaggio, compila anche una propria scheda con le sue statistiche base: forza, resistenza, agilità, equilibrio, intelligenza, precisione, altruismo, natura. Ogni giocatore suddivide 10 punti iniziali alle



ORATORIO ESTIVO 2021

proprie statistiche, a piacimento (esempio: Forza 2pt, Resistenza 1pt, Agilità 2pt, Equilibrio 2pt, Precisione 1pt, Intelligenza 1pt, Altruismo 0pt, Natura 1pt).

Dopo aver compilato la scheda, in base alla classe personaggio scelta, si ottiene anche:

- Guerriero: +1 Resistenza, +1 Forza
- Mago: +1 Intelligenza, +1 Precisione
- Guardiano: +1 Altruismo, +1 Resistenza
- Druido: +1 Natura, +1 Altruismo
- Ranger: +1 Agilità, +1 Precisione

## FAI ESPERIENZA E AVANZA DI LIVELLO

Tempistica: 45 min

I ragazzi hanno la possibilità di potenziare le statistiche del proprio personaggio, superando delle prove. Alla fine di ogni prova l'animatore che la gestisce stabilisce un punteggio da aggiungere alla statistica, da 0 a 4. Alcune prove permettono di potenziare due statistiche, in queste il punteggio sarà da 0 a 2 per ogni statistica.

**RESISTENZA:** bisogna appoggiarsi al muro con la schiena e resistere per più tempo possibile con le gambe piegate a formare un angolo retto. → Posizione del samurai.

**EQUILIBRIO:** bisogna mettere in equilibrio degli oggetti (o dei sassi) di diversa forma uno sopra l'altro, costruendo una pila il più alta possibile.

**Variante:** viene posta un'asse su un cilindro e bisogna aggiungere più oggetti possibili alle due estremità, mantenendo l'asse in equilibrio.

**EQUILIBRIO + AGILITÀ:** bisogna svolgere un percorso con un oggetto sulla propria testa nel minor tempo possibile, senza farlo cadere.

**INTELLIGENZA:** bisogna svolgere delle prove di logica, come labirinti e rompicapi.

**INTELLIGENZA + PRECISIONE:** bisogna rispondere ad una serie prolungata di domande e/o indovinelli a cui si deve dare la risposta errata, tra le due opzioni suggerite.

**ALTRUISMO:** il giocatore può donare punti di altre statistiche a qualcuno, guadagnandone altrettanti in altruismo, fino a 4.





ORATORIO ESTIVO 2021

ALTRUISMO + ALTRA STATISTICA A SCELTA: il giocatore svolge una delle altre prove per un'altra persona, facendole guadagnare i punti corrispondenti alla statistica scelta a piacimento e guadagnandone lui stesso altrettanti in altruismo.

NATURA: bisogna rispondere ad alcune domande riguardo a curiosità su animali e piante.

AGILITÀ: vengono disposti due cinesini a una determinata distanza. In un dato tempo si conta quante volte il giocatore copre la distanza tra i due cinesini.

AGILITÀ + RESISTENZA: serve un campo composto da cinque linee parallele. Si parte dalla prima linea, di partenza, e si corre fino alla seconda linea. Si torna a fondo campo, poi si raggiunge la terza linea, si ritorna alla partenza, quindi si raggiunge la quarta linea. Ancora una volta si torna alla linea di partenza e, infine, si corre verso la quinta linea di fondo; si finisce ritornando alla prima linea. Viene conteggiato il tempo impiegato.



PRECISIONE: vengono posizionati dei cerchi a distanze graduali. Si dovrà riuscire a lanciare la propria scarpa, scalzata, all'interno del cerchio più vicino. Se si riesce a fare centro si dovrà ripetere l'azione verso il secondo cerchio e così via; al contrario, se non si riesce a centrare, la prova termina e si riceve il punteggio corrispondente.



FORZA: bisogna lanciare una palla medica il più lontano possibile.



NATURA + FORZA: vengono posizionati degli oggetti leggeri (es: bicchieri...) ad una certa distanza. I ragazzi dovranno, con un cartoncino rigido, provocare uno spostamento d'aria che spinga gli oggetti il più lontano possibile.



## - COLLEZIONA GLI STRUMENTI

Ogni videogiocatore può guadagnare due strumenti (preparare delle carte con i nomi degli strumenti) che danno un ulteriore bonus alle statistiche. Si possono collezionare al massimo due oggetti, ma si possono tentare più prove.



Se uno possiede già due oggetti, può guadagnarne uno nuovo rinunciando ad uno di quelli che ha già. Può capitare che un giocatore riesca a guadagnare un solo oggetto, o anche nessuno, nel caso non riuscisse a superare la prova.



NB: Attenzione alla gestione; gli animatori dovranno controllare che i ragazzi non cerchino di collezionare più strumento del dovuto!



FORZA +3 - *Zanna del predatore di ferro*



Il giocatore deve riuscire a rimanere in posizione di plank per 30 secondi.



RESISTENZA +3 - *Corazza di ghiaccio spinato*



Il giocatore deve riuscire a resistere saltando la corda per 30 secondi, senza fermarsi.





ORATORIO ESTIVO 2021

### AGILITÀ +3 - Cintura delle correnti cosmiche

Vengono tirati tra più alberi (o pali, o altro) un po' di fili che tra di loro creano un reticolo; i ragazzi dovranno riuscire ad attraversare il reticolo da una parte all'altra senza toccare nessuno dei fili. Se ne toccano anche solo uno non superano la prova.

### NATURA +3 - Dente del drago oceanico

Il giocatore deve saper collocare nel mondo una serie di elementi naturali (Kilimangiaro, isola di Komodo, Foresta Nera...).

### PRECISIONE +3 - Artiglio del sole notturno

Ci sono tre piani sfalsati, sull'ultimo in basso viene posizionato un bicchiere (o un piccolo contenitore). I ragazzi dovranno far cadere la pallina, facendole fare un rimbalzo per ogni piano, e riuscire a centrare il



bicchiere/contenitore.



### ALTRUISMO +3 - Velo del cavaliere fantasma

Il giocatore ottiene l'oggetto se cede un oggetto che già possiede a qualcun altro.



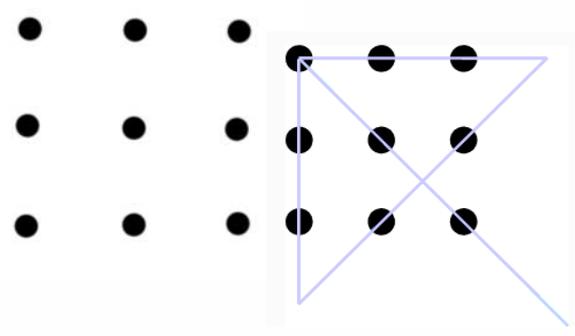
### EQUILIBRIO +3 - Clessidra del re in rovina

Il giocatore deve rimanere in equilibrio, in piedi, su una tavola appoggiata su un cilindro.



### INTELLIGENZA +3 - Scettro di luna rinnovata

Risolvere il seguente rompicapo "fuori dagli schemi": vengono forniti 9 pallini posizionati a righe di tre, a formare un quadrato.



La prova consiste nel tracciare 4 linee rette, senza mai staccare la matita dal foglio, in modo che siano toccati tutti i puntini.



## MODALITÀ MULTIPLAYER

Tempistica: 45 min.

Vengono predisposti dei "boss finali" da sconfiggere, che potrebbero essere interpretati dagli animatori. I ragazzi si raggruppano in "compagnie", formate da 3-5 persone; per ogni compagnia, i punteggi dei singoli giocatori vengono sommati e il piccolo gruppo affronta i boss finali. Vince chi riesce a sconfiggerne il maggior numero. Ogni compagnia avrà a disposizione un foglio su cui il boss sconfitto (animatore) metterà la sua firma.



## BOSS FINALI





# ORATORIO ESTIVO 2021

*Idra del bosco antico* - per sconfiggerla sono necessari 30 punti Forza e 40 punti Natura. Se nella compagnia è presente un guerriero, servono anche 40 punti Intelligenza.

*Samurai della valle fantasma* - per sconfiggerlo sono necessari 40 punti Agilità e 30 punti Equilibrio. Sconfitto, il samurai strappa il Velo del cavaliere fantasma (se lo si ha).

*Kraken dello spazio profondo* - per sconfiggerlo sono necessari 35 punti Natura e 35 punti Precisione. Se nella compagnia è presente un druido, servono 50 punti Natura.

*Faraone del Regno Antico* - per sconfiggerlo bisogna possedere l'Artiglio del sole notturno.

*Gorilla quadrumano* - per sconfiggerlo senza ripercussioni, il punteggio di Resistenza deve essere superiore a quello di Natura. Altrimenti, il Gorilla viene sconfitto ma riduce i punti Natura della compagnia pari ai punti Resistenza.



*Gigantessa spezzapassi* - per sconfiggerla sono necessari 30 punti in tutte le statistiche, e almeno 40 punti Equilibrio.



*Basilisco d'argento* - per sconfiggerlo sono necessari 40 punti Altruismo e 30 punti Resistenza. Non può essere sconfitto se nella compagnia non c'è un ranger.



*Super Cyborg Distruttore* - per sconfiggerlo sono necessari 40 punti Forza e 30 punti Intelligenza. Se si possiede lo Scettro di luna rinnovata servono anche 35 punti Precisione.



*Orso della tempesta* - per sconfiggerlo, la somma tra i punti Precisione e Agilità deve essere almeno di 70.



*Stregone oceanico* - per sconfiggerlo è necessario possedere il Dente di drago oceanico oppure essere almeno due maghi.



Ogni oratorio può aggiungere e inventare altri boss finali a piacimento, modificando le statistiche e le modalità di vincita in base al numero dei partecipanti.



## FOCUS PER LA RIFLESSIONE

Questi spunti possono essere utilizzati per una successiva riflessione con i ragazzi riguardo quanto vissuto nel gioco.



- Ognuno ha talenti diversi, non siamo tutti uguali.
- Come tu cresci e guadagni esperienza, così lo fai anche nella vita.
- Si può sempre migliorare anche se parti svantaggiato.
- Quali sono i miei talenti? Cosa posso fare per migliorare?
- Cooperazione, condivisione e lavoro di gruppo.