



ORATORIO ESTIVO 2021

## GIOCHI A TEMA

Titolo: Tutti contro tutti: Battle Royal

Tempistica: 7/10 min. (è possibile fare più manche)

Materiali: cartoni e materiali di riciclo, palline da tennis o di spugna

Destinatari: 6-10 anni

Ambientazione: ti sei appena lanciato dal Vinder Bus, sull'isola di Fortnite... ora il gioco è nelle tue mani!

Svolgimento



Lo scopo del gioco è ottenere più punti degli altri distruggendo il fortino della squadra avversaria. Il gioco si divide in due fasi: costruzione e attacco.



Ciascun piccolo gruppo si divide in due sotto-squadre: i costruttori e gli attaccanti (si possono poi scambiare i ruoli in più manche).



Nella prima fase vengono costruiti i fortini che, a seconda dei materiali usati e della posizione nel campo, assumono un punteggio assegnato dall'arbitro.



La fase di attacco prende il via al termine della costruzione dei fortini. Ciascun giocatore ha a disposizione 4 palline, che saranno i colpi da sferrare. Quando le palline sono esaurite, vince il gruppo che ha totalizzato più punti abbattendo i fortini avversari.



I colpi (palline) una volta usati non possono più essere riutilizzati nella manche.



Titolo: Pac-man



Tempistica: 15 min.



Materiali: finte monete, linee per terra, scatoline/barattoli (uno per fantasma).



Destinatari: 6-8 anni



Preparazione: sul campo da gioco vanno disegnate delle linee che si intersecano, come un reticolo.

Svolgimento



L'obiettivo del gioco è raccogliere il maggior numero di monete in un tempo stabilito. Le monete raccolte daranno il punteggio del gioco. Verranno quindi sommate tutte le monete raccolte dai Pac-man.





Ogni piccolo gruppo gioca da solo. I bambini saranno i Pac-man, mentre due animatori i fantasmi. Un animatore dispone le monete nel campo. Al via i Pac-man potranno iniziare a muoversi **solo in avanti** sulle linee del campo cercando di raccogliere da terra le monete, poste a una distanza costante. I fantasmi si muovono anch'essi sulle linee e quando incontrano un pac-man gli portano via tutte le monete raccolte, facendole mettere dal bambino nella scatola.

Quando il pac-man perde le monete si siede a lato della riga e aspetta il via libera dell'arbitro per poter ripartire. L'arbitro ha il compito di liberare i pac-man così che non stiano troppo tempo seduti fuori dal gioco. Il gioco fa totalizzare tanti punti quante le monete raccolte dai pac-man allo scadere del tempo. Come alternativa si può confrontare allo scadere del tempo di gioco chi ha recuperato più monete tra pac-man e fantasmi e sfidarsi in più manche di gioco.



**Titolo:** Just dance



**Tempistica:** 20/30 min.



**Materiali:** YouTube, proiettore, impianto audio



**Destinatari:** tutti



**Preparazione:** Preparare una lista di canzoni da riprodurre



**Svolgimento**



Scopo del gioco è totalizzare più punti riproducendo i balletti visti in video.



Con video di Youtube si riproducono i balli e ha luogo una sfida tra i piccoli gruppi. Si può fare una vera e propria battle: ogni gruppo a turno sceglie un ballo da eseguire. Il gruppo avversario si inserisce comunque a ballare dietro il gruppo che si sta esibendo. Una giuria di animatori assegnerà dei punti per ogni esibizione. Per l'ultima manche gli animatori scelgono quale coreografia far fare ai gruppi che si disporranno uno di fronte all'altro (e non uno dietro l'altro come nelle manche precedenti) e potrà valere doppi punti.



**Titolo:** Minecraft



**Tempistica:** 10-15 min.



**Materiali:** vecchie scatole di cartone, forbici, scotch, colla, spago, pennarelli



**Destinatari:** 6-10 anni





ORATORIO ESTIVO 2021

Preparazione: preparare precedentemente delle sculture con i cartoni e fare le foto da stampare (fotografare le costruzioni da più angolature, così da rendere più comprensibile il posizionamento).

Svolgimento

Scopo del gioco è ricreare nel minor tempo possibile le costruzioni mostrate in foto dagli animatori, utilizzando tutte le scatole. Al piccolo gruppo viene mostrata la foto di una costruzione fatta con gli scatoloni presenti nell'area delimitata. Al via dell'animatore il piccolo gruppo dovrà collaborare per ricreare in maniera identica la costruzione nel minor tempo possibile.

Possibili varianti: la foto può essere mostrata solo una, due o tre volte; la foto viene mostrata a sole due persone del piccolo gruppo, oppure si possono inserire degli oggetti che non compongono la costruzione.



Titolo: Puzzle bubble

Tempistica: 15-20 min.

Materiali: Fogli tagliati e colorati a forma di bolla, schema del percorso per l'animatore

Destinatari: Tutti

Preparazione: Disporre sul terreno di gioco i fogli per formare una griglia 4x10 e preparare uno schema della griglia con il percorso di almeno 4x30 in modo da considerare i vari errori.

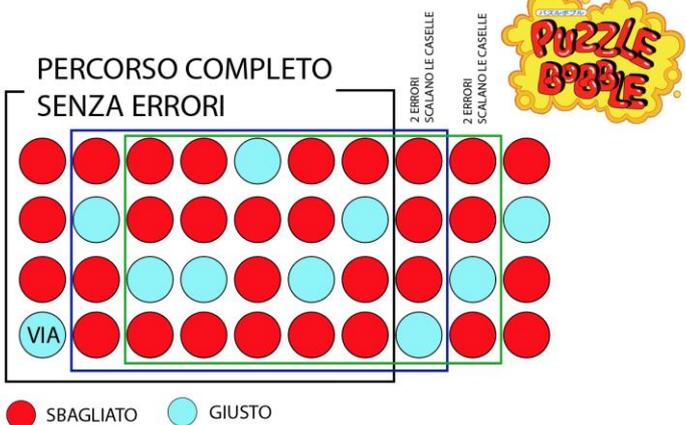
Svolgimento

Scopo del gioco è completare il percorso nel minor tempo possibile, oppure facendo meno errori possibile.

Vengono disposti a terra i fogli bolle per formare una griglia 4x10.

Un bambino alla volta sceglie su quale bolla posizionarsi per andare avanti nel percorso. Ha a disposizione massimo 2 errori per trovare la bolla corretta secondo lo schema dell'animatore. Dopo 2 errori il percorso si modifica non

fisicamente, ma scalando di una riga da 4 rispetto allo schema dell'animatore ed entra in gioco un secondo bambino che riprende il percorso dall'inizio (che nello schema dell'animatore equivale alla seconda riga) e così via. Se il percorso viene completato in breve tempo è possibile giocare di nuovo con un altro schema.





# GRANDE GIOCO

ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Il volante di Vanellope (Ralph spacca Internet)

Tempistica: 1 ora

Destinatari: 11-13 anni

Materiali: smartphone (usare i qr code, o Telegram), il necessario per l'ambientazione, il necessario per ogni prova già pronto per ogni piccolo gruppo.

Svolgimento

Nel mondo di *Ralph spacca Internet*, Vanellope e Ralph si ritrovano in rete per comprare su ebay il pezzo di ricambio per giocare nuovamente a *Sugar Rush* (si può mostrare la parte del film). Il pezzo è disponibile, ma serve un modo per recuperare i bitcoin necessari per comprarlo.

Lo scopo del gioco è quindi acquistare su ebay il pezzo di ricambio. Chi lo compra vince e a seguire si crea una classifica in base ai bitcoin accumulati nelle prove. Per farlo i piccoli gruppi dovranno superare delle prove, al termine delle quali riceveranno dei bitcoin (a seconda di come verrà svolta la prova).

Si tratta di un gioco a stand dove i piccoli gruppi non si spostano, ma svolgono le prove tra di loro in un unico luogo loro assegnato seguendo le istruzioni che ricevono per messaggio.

Il gioco si svolge telematicamente grazie all'utilizzo dello smartphone: ci sarà una sala di controllo dove alcuni animatori gestiranno le prove e ogni piccolo gruppo avrà un cellulare da usare con salvato il numero di un animatore a cui dovrà inviare le prove. A seconda della prova si dovrà inviare un filmato, un audio, un file Gif, una foto... per proseguire.

Una volta terminate le prove, tutti i piccoli gruppi concluderanno il gioco con l'asta Ebay per il pezzo di ricambio (a seconda dell'ordine di arrivo le squadre otterranno ulteriori bitcoin).

Ogni piccolo gruppo con i suoi bitcoin parteciperà all'asta per comprare il pezzo di ricambio.

Regole

1. Lo svolgimento delle prove deve essere compiuto dal piccolo gruppo al completo. Nei video, nelle foto e nelle note vocali dovrà essere presente l'intero piccolo gruppo, pena la nullità della prova.
2. Nel momento in cui si fanno foto o video ad altre persone è obbligatorio chiedere il permesso della persona interessata, specificando che si tratta di un gioco e che i materiali non verranno pubblicati.
3. L'esito delle prove (foto, video, note vocali...) dovrà essere inviato al numero di telefono del referente (o dei referenti) del piccolo gruppo.
4. Le foto, i video e le altre risposte vanno nominati con il numero della prova per un più facile riconoscimento.





# ORATORIO ESTIVO 2021

## Prove

(a ogni prova associare un punteggio da 10 a 100 bitcoin)

**Canta con le principesse:** scopo del gioco è indovinare tutte le canzoni tratte da film di animazione Disney.

Varianti: indovinare titolo, film, cantare tutti insieme, continuare o completare il testo.

Si può decidere che per ogni canzone si applica un criterio diverso tra quelli precedentemente elencati. (es.

Canzone 1: indovina il titolo - Canzone 2: cantare tutti insieme - ecc...)

**Pose da principesse:** scopo del gioco imitare le foto tratte dai cartoni animati.

**Virale come Ralph:** scopo del gioco è diventare una star del web, riproducendo fedelmente il maggior numero di meme nel tempo stabilito. In ogni oratorio ci sono delle situazioni divertenti o delle persone (don, consacrata,



educatore...) che hanno delle caratteristiche riconoscibili a tutti. A partire da queste situazioni la squadra deve inventare un meme. Si potrà inventarne uno da zero oppure usare uno schema di meme già presenti sul web.



**Slaughter race:** scopo del gioco è completare il percorso ad ostacoli nel minor tempo possibile facendo giocare tutto il piccolo gruppo. La prova va documentata con un video.



Agli animatori del piccolo gruppo viene inviato lo schema del percorso e devono riprodurlo. La squadra dovrà svolgerlo con una staffetta.



**Evita i pop-up:** scopo del gioco è indovinare il maggior numero di oggetti/simboli possibili nel tempo stabilito. Si stampano una o più immagini piene di oggetti/simboli. A turno ogni bambino dovrà identificare all'interno della foto



la posizione dell'oggetto/simbolo indicato dall'animatore (in stile dov'è Wally?) Ogni bambino avrà un tempo massimo a disposizione per l'identificazione. Ogni piccolo gruppo può richiedere al massimo 3 indizi (ad esempio se l'oggetto da trovare è molto piccolo, il bambino può chiedere come aiuto una lente d'ingrandimento).



**Risolvi il coding:** scopo del gioco è tradurre il messaggio criptato in simboli.



Il piccolo gruppo si divide in due sotto-squadre: una ha un foglio con il messaggio cifrato e il secondo gruppo ha un foglio con l'alfabeto. Al via le squadre devono interagire cercando di decifrare il codice. Le due sotto-squadre non possono scambiarsi e mostrare i propri fogli, ma l'unico modo per risolvere l'enigma è comunicare i simboli cercando un riscontro dall'altro gruppo. Una volta decifrato il messaggio dovranno scriverlo sul gruppo all'animatore nella sala di controllo.





ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Salva la principessa Peach

Tempistica: 2 ore

Destinatari: 6-10 anni

Materiali: biglietti e materiali per prove, chiave grande in cartone, un grande castello di lattine vuote.

Svolgimento

I bambini svolgono le prove all'interno del proprio gruppo separati dagli altri piccoli gruppi. Esempio: si divide il campo di gioco in 2 o 3 spazi in base a quanti gruppi giocano. All'interno di ogni spazio ci saranno i materiali e gli oggetti delle prove che i bambini dovranno usare/cercare.

L'idea è di proporre ai bambini un gioco a piccoli gruppi che preveda il superamento di livelli. Le prime prove saranno semplici e man mano che verranno superate saranno sempre più complesse. I piccoli gruppi devono superare quattro livelli, ognuno dei quali prevede missioni uguali per ogni piccolo gruppo.



✓ Livello 1: prove individuali semplici;

✓ Livello 2: prove individuali complesse;

✓ Livello 3: prove divisi in sottogruppi all'interno del piccolo gruppo;

✓ Livello 4: prova di piccolo gruppo;

✓ Prova finale.

Vince il piccolo gruppo che dopo la prova finale ottiene più punti.

Ambientazione

Super Mario deve salvare la principessa Peach e chiede aiuto al piccolo gruppo.

All'inizio del gioco un animatore vestito da Super Mario si presenta ai bambini e chiede loro aiuto per salvare la sua principessa, ma Bowser fa irruzione con la principessa incatenata dicendo che Mario non potrà liberarla questa volta perché la chiave si trova alla fine di un percorso difficilissimo che richiede di superare quattro livelli impossibili: da solo non ha nessuna speranza! Mentre Bowser esce con la principessa Peach disperata, Mario chiede aiuto alle squadre: lui da solo non può farcela ma i bambini sono tanti e magari se collaborano insieme loro ce la possono fare... e promette un grande premio al piccolo gruppo che per prima supererà i quattro livelli e riuscirà a guadagnare la chiave per liberare la sua Peach.





ORATORIO ESTIVO 2021

I piccoli gruppi allora andranno sul campo da gioco dove troveranno al centro la principessa Peach incatenata con Bowser a controllarla. I piccoli gruppi si posizioneranno nella loro base dove riceveranno la prima prova dagli animatori. Ad ogni prova ci sarà un animatore che gestisce i bambini/ragazzi.

Esempi di prove a tema:

✓ Livello 1:

1. Disegna il personaggio di un videogioco dopo aver visto per 30 secondi una foto.
2. Trova cinque monete all'interno di un disegno con i personaggi di Super Mario.
3. Elenca tutti i personaggi di vari videogiochi.
4. Ricorda più personaggi possibili che sono all'interno di un'immagine

✓ Livello 2:

1. Risolvi un indovinello a tema
2. A ciascuno vengono date determinato numero di palline da ping pong/tennis con un adesivo incollato sopra (es. stellina, tartaruga, funghetto). A turno, ognuno prova a fare canestro in un cesto/scatola fino ad esaurimento palline. L'animatore segna il numero di palline andate a buon fine per poi restituirle ed usarle nel livello 4 per abbattere il castello.
3. Trova gli oggetti elencati in una lista.

✓ Livello 3:

1. Balla inno/bans
2. Ricrea una scena di un videogioco...
3. Fai il mimo: 2 o più membri fanno il mimo, gli altri indovinano

✓ Livello 4:

1. Scrivere con i corpi una parola fattibile in base al numero di bambini
2. Realizzare un percorso a ostacoli in stile *Super Mario*

✓ Prova finale:

Abbattere il castello di lattine con le palline raccolte nella prova del livello 2 in base all'ordine di completamento dei 4 livelli.

La squadra che, sommando i punti ottenuti nelle prove dei 4 livelli e il numero di lattine cadute nella prova finale, ottiene il punteggio più alto riceverà da Bowser la chiave da consegnare a Mario, che andrà a liberare al centro





del campo la principessa Peach e insieme consegneranno alla squadra una coppa con dentro moltissime monete (punti che la squadra guadagnerà sul punteggio della settimana).

# ORATORIO ESTIVO 2021

