



## LANCIO DEL TEMA

ORATORIO ESTIVO 2021

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: Play store

Tempistica: 1 ora circa

Destinatari: tutti

Svolgimento

L'oratorio è un enorme Play Store, in cui i ragazzi possono "scaricare" i giochi disponibili e sfidarsi all'interno di diverse prove. Quale sarà alla fine il gioco che vincerà il titolo di "Gioco più avvincente del Play Store" con 5 stelline?

PROVE:

Titolo: Sempre in alto

Tempistica: 5-10 min.

Destinatari: tutti

Materiali: carte (possibilmente plastificate)

Svolgimento

Scopo del gioco è associare ciascun videogioco con il suo obiettivo.

Sono presenti due mazzi di carte alle estremità del campo: il primo contiene i nomi di molti videogiochi, il secondo ha scritto i vari obiettivi. Le carte sono disegnate in maniera tale che esse raffigurino uno schermo con l'ambientazione del videogioco sullo sfondo.

Il primo bambino della fila corre con una carta del primo mazzo in mano e, una volta arrivato al termine del percorso, sceglie lo scopo corrispondente e lo indica all'animatore e corre a dare il cambio al compagno in fila.

Una volta finite le carte l'animatore dà un voto in base alle corrispondenze.





Varianti: si può rendere il percorso più complesso o più semplice, si possono aggiungere più scopi simili, si possono mettere gli stessi sfondi tra scopo e nome del videogioco... a seconda delle età.

# ORATORIO ESTIVO 2021

Titolo: Community game



Tempistica: 5-10 min.


Destinatari: tutti

Materiali: fogli, matite

Svolgimento

Scopo del gioco è indovinare 10 videogiochi nel minor tempo possibile.

 A un componente della squadra viene comunicato il nome di un videogioco che dovrà disegnare su un foglio di carta. Se la squadra indovina il titolo si passa al videogioco successivo. Ogni squadra ha a disposizione un numero di "passo".  
 A seconda del tempo impiegato la squadra riceve il punteggio.

 Varianti: si può cambiare, a seconda dell'età, la modalità con cui far indovinare il titolo del videogioco. Esempi sono il mimo, oppure come un taboo.

Titolo: L'artigiano.

Tempistica: 5-10 min.


Destinatari: tutti

Materiali: oggetti

Svolgimento

Scopo del gioco è catturare un certo oggetto per cinque volte.

 Ogni bambino dovrà raggiungere, prendere e riconsegnare l'oggetto stabilito superando un percorso a ostacoli.

 Il primo livello è semplice e lo si può superare muovendosi a piacimento. Una volta superato il primo ostacolo, si dovrà percorrere il percorso sempre in modo diverso, con limitazioni via via maggiori (su una gamba sola, bendati...).

Titolo: Extreme makeover home edition

Tempistica: 5-10 min.

Destinatari: tutti





Materiali: fotocopie delle planimetrie vuote e planimetrie arredate.

Svolgimento

Scopo del gioco è posizionare correttamente tutti gli oggetti della stanza nella planimetria della casa seguendo le indicazioni della squadra.

La squadra viene divisa a metà: da un lato si ha un'immagine (foto) con gli oggetti collocati nella maniera corretta.

L'altra metà della squadra ha a disposizione una planimetria vuota da riempire con gli oggetti. Una persona della squadra dovrà quindi disegnare gli arredi.

A seconda dell'età ci saranno delle limitazioni per comunicare: es. non si possono usare le parole sopra-sotto, destra-sinistra... oppure le indicazioni da usare saranno al contrario (es. per indicare il sopra si deve dire "sotto").



Titolo: Reazione a catena



Tempistica: 5-10 min.



Destinatari: tutti



Materiali: diversi oggetti



Svolgimento



Scopo del gioco è creare un effetto domino con degli oggetti con il minor numero di oggetti possibili. La messa in moto di un oggetto crea una conseguenza toccando un altro oggetto. A seconda della posizione e del movimento crea delle conseguenze.



I ragazzi hanno a disposizione un certo numero di oggetti e lo scopo è causare, per esempio, la caduta di una pallina da ping pong in un bicchiere. Ciascun piccolo gruppo deve progettare il percorso in un tempo definito. A seconda del numero di oggetti usati verrà assegnato il punteggio.



Ripresa: Occhio all'obiettivo



Al termine delle prove tutti i piccoli gruppi si ritrovano e si decreta il vincitore.



Il responsabile (don, consacrata, educatore...) riprende le tematiche della settimana sottese alle diverse prove.

