Festa della famiglia in oratorio 2015

GIOCO IN ORATORIO
«Ciao, ti ascolto, ti chiedo!»

DESTINATO A.
Tutti: bambini, ragazzi e adulti.

MATERIALI.
Fogli bianchi, pennarelli, scotch di carta, strumenti musicali, oggetti adatti ad essere usati come percussioni improvvisate e altri adatti a diventare parte di un semplice percorso ad ostacoli.

STRUTTURA.
I partecipanti saranno divisi in squadre che si sfideranno in diverse prove.

Scopo del gioco. Accumulare il maggior numero di punti possibili, la squadra che avrà accumulato più punti sarà decretata vincitrice. Attraverso il linguaggio del gioco potremo riflettere su cosa significhi custodire una relazione, specie in un contesto famigliare partendo proprio dal semplice "*Ciao, ti ascolto, ti chiedo*".

Preparazione.
Divisione in squadre:
Tutti i partecipanti saranno invitati a riunirsi sul campo da gioco. Una volta fatto ciò gli animatori dovranno attaccare sulla schiena di ognuno un post-it, che rappresenterà la propria squadra di appartenenza.
Per scoprirla ogni giocatore, non potendo leggere il foglietto sulla propria schiena, dovrà chiedere aiuto ad un altro partecipante.
Per ottenere l'aiuto di qualcuno sarà sufficiente toccarlo, dopo un saluto reciproco dovranno mimare l'uno il disegno sul post-it dell'altro. Ogni mimo non dovrà durare più di una manciata di secondi, se necessario un animatore potrebbe scandire il tempo dando ritmicamente il cambio.
Chiunque potrà ricorrere al numero di aiuti che desidera, ma soltanto uno per volta!

Nonostante i suggerimenti muti che riceverà dai compagni di gioco, è più che plausibile che ci sia qualcuno che non riesca a capire. Per questo motivo ogni minuto o due, chi conduce l'attività rivelerà il nome di una delle squadre, così che le associazioni possano diventare sempre più immediate!
(Ad esempio, se fino ad ora avrò ricevuto suggerimenti che mimavano gli uomini dell'età della pietra, non appena sentirò che una delle squadre si chiama "Famiglia Flintstones" molto probabilmente potrebbe essere la mia!).
Non appena un giocatore indovinerà la propria squadra, dovrà correre al punto di ritrovo senza poter più dare alcun suggerimento.
Vincerà la squadra che riuscirà a radunarsi per prima!

Scelta del motto:
Ciascuna squadra dovrà preparare un breve motto da lanciare prima di ogni prova.

Svolgimento:
Prima attività:
Ogni squadra sarà invitata a sedersi in cerchio, dopodiché dovrà scegliere un "cantastorie" da mandare nel cerchio di un'altra squadra, alla fine di questa operazione i gruppi dovranno risultare con un membro a testa proveniente da una delle altre due squadre.
Questa attività si basa sul gioco del telefono senza fili, infatti ai "cantastorie" sarà chiesto di raccontare un evento buffo che hanno vissuto a casa o in oratorio; per inventare e scrivere la storia da raccontare avranno cinque minuti.
Allo scadere del tempo ciascun cantastorie dovrà raccontare la sua vicenda all'orecchio del suo vicino, curandosi che nessun altro lo senta. Il vicino del cantastorie dovrà fare la stessa cosa e così via fino alla persona seduta all'altro lato del cantastorie.
Vince la squadra che arriva prima e che riporta la storia il più accuratamente possibile!
Prima di cominciare, potrebbe essere interessante chiedere alle squadre sedute di intersecare tra loro i cerchi formati…

Seconda attività:
In questa prova potremo sfruttare al massimo la forza unificatrice della musica.
Che cosa significa Famiglia? Cosa mi piace fare o che cosa facciamo quando siamo tutti riuniti? Quali sono le frasi che i nonni dicono di più? Queste, e altre domande a piacimento, saranno consegnate a ciascuna squadra come traccia… Per una canzone! Ed è qui che potranno entrare in scena gli strumenti musicali. Con un quarto d'ora a disposizione, ciascun gruppo dovrà ingegnarsi a scrivere e musicare un breve brano che racconti la vita di una famiglia secondo quanto emergerà dai membri della propria squadra.
L'unico obbligo che avranno sarà che nel testo dovrà essere presente il ritornello.
Vincerà la squadra che riceverà il maggiore consenso della giuria (formata coinvolgendo chi non si è lasciato prendere dal gioco, o dagli stessi animatori) che sarà munita di svariati oggetti per esprimere il proprio apprezzamento secondo le regole dell' "applausometro".
(NB: Nel caso qualcuno volesse abbinare una coreografia alla musica, chi siamo noi per mettere freno alla creatività…?)

Terza attività:
In questo gioco, sarà fondamentale darsi una mano a vicenda… Ma senza usare le mani!
Ciascuna squadra dovrà mettersi in fila indiana di fronte ad un percorso ad ostacoli, i percorsi dovranno essere più simili possibile. I primi due di ciascuna fila formeranno una coppia che dovrà portare un biglietto all'altro capo del percorso; per fare questo però non potranno usare le mani, ma dovranno camminare con il foglio tra l'orecchio sinistro di uno e il destro dell'altro. Ogni qual volta i foglio cadrà, dovranno aspettare 5 secondi.
Il primo pezzo di carta di ciascuna squadra dovrà riportare parte di una scritta, di modo che accostandoli si possa leggere la frase per intero. Questo allo scopo di appiccicarli su un cartellone bene in vista alla fine del percorso una volta che sarà terminato il gioco!

La frase in questione può essere un buono spunto per una riflessione a conclusione del pomeriggio di giochi insieme, prima di coronare il tutto con la preghiera ed una bella merenda!
Volendo riflettere sull'importanza dell'ascolto in famiglia, ad esempio potrebbe essere: "Dio ci ha dato due orecchie ma soltanto una bocca proprio per ascoltare il doppio e parlare la metà" (Epitteto)
Vince la squadra che in un tempo prestabilito, porta dall'altra parte del percorso il pezzo di carta per il maggior numero di volte. (Per non rovinarlo, dopo la prima coppia può tranquillamente essere sostituito con un altro foglio).

NOTE E SUGGERIMENTI.

È molto importante che ci si impegni a coinvolgere tutte le fasce d'età.
Il numero di attività sarà, naturalmente, variabile a seconda dei tempi, degli spazi e della fantasia del gruppo animatori.
Per chiamare tutti a riuniti sul campo, perché non proporre a due generazioni di venirsi incontro? I bambini hanno il desiderio di giocare con i genitori e questi ultimi sanno quanto possa far bene ai loro figli un po' di moto, perché non provare a riscoprire un vecchio classico come palla prigioniera? Pronti, partenza, via!

FONDAZIONE ORATORI MILANESI
Fondazione diocesana per gli Oratori Milanesi
Via Sant'Antonio 5 • 20122 Milano • tel. 0258391356 • fax 0258391350
E-mail: ragazzi@diocesi.milano.it • http://www.chiesadimilano.it/pgfom