

# SERATA ADO «SOLO INSIEME»

Per iniziare nel modo migliore l'anno oratoriano è molto bello includere nella festa dell'oratorio anche una serata pensata per gli adolescenti. Questi ragazzi che dovranno essere l'anima della festa potranno farlo in modo ancora migliore attraverso una serata preparata solo per loro che li vede come protagonisti e non come organizzatori, una serata che faccia loro comprendere che «Solo insieme» potranno vivere un anno pieno e felice.

## Cena

Se possibile prima di passare alla serata vera e propria sarebbe consigliabile iniziare con una cena tutti insieme, il momento in cui una famiglia si sente più unita è quando riesce a radunarsi al completo attorno ad un tavolo; proprio per questo è bello riuscire a fare una grossa tavolata unica magari disposta a «ferro di cavallo» in modo tale da permettere a tutti di guardarci in faccia tutti i componenti di questa grande famiglia che vuole festeggiare «Solo insieme».

## Attività

Questo gioco molto semplice vuole far capire agli adolescenti quanto sia importante giocare tutti insieme perché anche se un ragazzo è più bravo in qualche campo degli altri solo coinvolgendo tutta la squadra potrà vincere il gioco, da solo non potrà arrivare da nessuna parte. Questo è un gioco che si può fare «Solo insieme».

## Svolgimento

Scopo della serata è raggiungere una quota minima di punteggio pari a 30 punti, ma gli adolescenti divisi in due squadre potranno raggiungere questa soglia solo sommando i loro punteggi, le due squadre non sono quindi in competizione ma affronteranno le prove con l'obiettivo di raggiungere il punteggio più alto possibile in modo tale da raggiungere la soglia minima, cosa che si potrà fare «Solo insieme» all'altra squadra. Le prove sono semplici e coinvolgeranno tutti i componenti delle squadre, gli educatori a seconda dei risultati valuteranno ogni squadra con un punteggio da 1 a 5.

## PROVE

### «Oltre l'ostacolo!»

**Materiale:** una corda

**Svolgimento:** legare la corda da una parte all'altra di una stanza a una altezza di circa 1,60m, gli adolescenti (una squadra alla volta) dovranno passare da una parte all'altra della stanza passando sopra la corda, senza utilizzare sedie, tavoli ecc. e senza abbassare la corda, nel minor tempo possibile; solo collaborando sollevandosi e prendendosi a vicenda potranno superare questa

prova.

• «Viaggia assieme a me, io ti guiderò»

**Materiale:** bende, ostacoli vari

**Svolgimento:** preparare un percorso ad ostacoli, bendare alcuni ragazzi per squadra e assegnare loro dei compagni di squadra che li dovranno guidare con le loro voci nel percorso ad ostacoli fino alla fine nel minor tempo possibile.

• «Intesa vincente»

**Materiale:** elenco di parole da far indovinare

**Svolgimento:** dividere i ragazzi in gruppi di tre, a turno ogni gruppo dovranno indovinare una parola, due ragazzi dicendo una parola (senza consultarsi precedentemente) alla volta dovranno costruire una frase di senso compiuto per definire la propria parola, il terzo ragazzo dovrà indovinarla.

• «Solo insieme»

**Materiale:** nessuno

**Svolgimento:** le squadre dovranno formare una o più (a seconda del loro numero) piramidi umane nel minor tempo possibile, verranno valutati i tempi e la qualità della piramide.

## Conclusione

Al termine delle prove si raccoglieranno i punteggi e si sommeranno quelli delle due squadre per raggiungere la vittoria. Per concludere in bellezza è bello fare qualche ballo di gruppo per divertirsi «Solo insieme».

## Cerchio di gioia per la festa

Preleva dalla pagina online per la Festa dell'oratorio il Cerchio di gioia che abbiamo pensato come momento festoso da vivere la domenica insieme.

Scarica dal  
Sito della FOM  
e stampa  
il poster  
da appendere.  
Ciascun  
ragazzo potrà  
applicare  
la propria  
foto: solo  
insieme faremo  
l'oratorio!



# GIOCO TUTTIXUNO

Il gioco che caratterizza la festa dell'oratorio è qualcosa che deve permettere a tutti di partecipare, per questo la proposta vuole coinvolgere non solo i ragazzi, ma anche quei genitori che hanno voglia di mettersi in gioco insieme soprattutto ai bambini piccoli che da soli forse non riuscirebbero a divertirsi. Nella spiegazione del gioco chiameremo "grandi" i genitori, i ragazzi degli ultimi due anni della scuola primaria e i preadolescenti, invece "piccoli" tutti gli altri bambini.

Il fine di questa attività è comprendere come le capacità di ognuno siano fondamentali per la buona riuscita del gioco, infatti come in una comunità vengono valorizzate tutte le doti e capacità che ognuno mette in campo al servizio degli altri, così nel gioco proposto le abilità di ognuno verranno messe in risalto e aiuteranno la squadra nella buona riuscita del gioco.

**ETÀ:** tutti

**LUOGO:** chiuso o aperto

**N. DI GIOCATORI:** 4 squadre

**SCOPO:** vincere più sfide nei minigiocchi sapendo che ogni minigioco avrà una durata di 15 minuti così da riempire un tempo pari a circa un'ora.

**REGOLE:** le quattro squadre devono sfidarsi in quattro minigiocchi che hanno a tema dei ruoli che caratterizzano le persone che abitano e vivono il nostro oratorio, giocando tutte contemporaneamente allo stesso minigioco; questo permetterà una buona gestione degli spazi all'interno dell'oratorio e dei tempi di preparazione dei campi e del materiale.

## 1. IL GIARDINIERE

- **Scopo:** riempire il più possibile un cesto.

- **Svolgimento:** i bambini più grandi saranno i "trattorini", i più piccoli i "giardinieri".

Il gioco prevede un percorso ad ostacoli, più o meno complesso a discrezione degli animatori, in cui i

giardinieri, a cavallo dei trattorini, dovranno recuperare foglie/erba/paglia (potrebbero essere anche simbolici ed essere sostituiti con foglietti di carta, palline, paglia finta...) andando a riempire il proprio cesto, come una vera e propria staffetta.

- **Materiale:** tutto il necessario per creare il percorso, quattro cesti, cartacce, paglia, foglie, palline, erba.

## 2. IL CUOCO

- **Scopo:** recuperare più ingredienti possibili

- **Svolgimento:** le squadre verranno divise in due gruppi (grandi e piccoli). I piccoli della squadra si disporranno su due file parallele, una di fronte all'altra, e dovranno cercare di intralciare il passaggio dei grandi della squadra avversaria tirando palloni (leggeri). I grandi dovranno passare in mezzo alle due file nel tentativo di raggiungere l'estremità opposta alla partenza e recuperare gli oggetti. Una volta recuperato l'oggetto potrà partire un altro componente della medesima squadra.

Poiché il minigioco ha una durata pari a 15 minuti, è bene dividere le quattro squadre in due gruppi così a metà tempo si può fare cambio squadra e far giocare tutti in attacco e difesa.

- **Materiale:** finti pacchetti con vistose etichette di farina, pasta, sughi, basilico... (tutto ciò che caratterizza la cucina e il cuoco), palloni leggeri.

## 3. L'ADDETTO ALLE PULIZIE

- **Scopo:** comporre il puzzle più rapidamente possibile.

- **Svolgimento:** vengono sparsi nel campo di gioco numerosi ritagli di fogli, tra cui quelli del puzzle (in proporzione un pezzo di puzzle e 15 fogli che non c'entrano). A turno, i piccoli dovranno cercare un pezzo del puzzle con il retro del proprio colore, che verrà portato alla propria base dove ci saranno i più grandi che

dovranno cercare di comporlo.

- **Materiale:** 4 puzzle del logo SOLO INSIEME con il retro colorato con i 4 colori delle squadre, ritagli di fogli di tutti giornali, quotidiani o cartacce riciclate.

## 4. SEGRETARIA

- **Scopo:** comporre la piramide più alta.

- **Svolgimento:** ogni squadra si metterà in fila davanti a un animatore che comincerà a comporre una domanda/indovinello al primo componente; se riuscirà a rispondere in maniera positiva potrà iniziare a comporre la piramide, altrimenti si metterà in fondo alla fila attendendo nuovamente il suo turno.

- **Materiale:** domande e indovinelli divise in tre fasce in base alla difficoltà: ALTA per i più grandi; MEDIA e BASSA per i più piccoli.

**VARIANTE 1:** i temi dei vari minigiocchi potranno essere modellati in base alle attività del nostro oratorio, non devono essere vincolanti ma solo spunto.

**VARIANTE 2:** la durata del minigioco potrà essere valutata e quindi cambiata, si può pensare di fare più giochi/sfide e quindi ridurre il tempo.

## ATTENZIONE PER CHI ORGANIZZA E TIENE IL GIOCO

- è bene munirsi di cronometro in modo tale da non sfiorare i tempi,

- ogni animatore responsabile del minigioco sarà anche l'arbitro e dovrà decretare la classifica del suo gioco senza comunicarlo alle squadre. Solo alla fine di tutte le sfide si decreterà il vincitore,

- si può pensare di scandire il termine di una sfida con della musica, in modo tale che quando le 4 squadre sentono quella canzone (fatta ascoltare prima dell'inizio del gioco) sapranno che il tempo è scaduto ed è ora di cambiare sfida.