



A causa della situazione sanitaria e delle conseguenti norme segnalate dal DPCM, almeno durante la prima settimana di avvento, non sarà consentito agli oratori svolgere le loro attività in presenza, ma tutto si potrà svolgere in modalità a distanza.

Pertanto, occorre leggere questa proposta seguendo l'opzione "online", finché non sarà possibile tornare "in presenza".

Se l'evoluzione epidemiologica segnerà un miglioramento, a partire dalla seconda settimana di avvento o quando sarà possibile, le attività potranno essere svolte anche in presenza considerando i protocolli definiti per "summerlife" e quindi la costituzione di piccoli gruppi, il distanziamento fisico, l'uso della mascherina, il numero di presenze contemporanee secondo la capienza degli spazi, ecc. Pertanto, l'attività proposta potrà essere realizzata secondo l'opzione "in presenza".

Giochi "informali" dell'oratorio (anche online)

L'emergenza sanitaria e le norme di sicurezza che giustamente ne conseguono ha limitato l'attività degli oratori, soprattutto per quanto riguarda la possibilità di vivere informalmente, di accogliere i ragazzi che semplicemente vogliono passare del tempo insieme, senza che sia necessario partecipare a un'attività programmata.

Per cercare di ovviare all'impossibilità di realizzare una dimensione che resta costitutiva della vita in oratorio **proponiamo alcuni brevi giochi**, da realizzare accompagnati da un animatore, ma che non richiedono una grande programmazione e si possono proporre per trascorrere insieme del tempo in modo controllato e sicuro, ma al contempo senza trascurare la naturalezza dell'informalità.

Potranno essere proposti quando si tornerà alla libera frequentazione dell'oratorio.

Molti di questi giochi possono essere usati anche per un momento di animazione on-line.

SCRITTURA CREATIVA

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALI: fogli di carta, penne, eventualmente dei dadi cantastorie (ovvero dei dadi autoprodotti sulle cui facce, anziché i numeri, sono riportate differenti immagini, a partire delle quali si possono inventare delle storie).

PREPARAZIONE: in assenza di dadi cantastorie, preparare dei bigliettini da estrarre con diverse parole, divisi in categorie (per esempio personaggi, luoghi, oggetti)

SCOPO: scrivere una storia che comprenda tutte le parole estratte

SVOLGIMENTO: Vengono estratte le parole (lanciando i dadi cantastorie oppure estraendole tra quelle scritte in precedenza). I giocatori devono inventare una storia che le contenga tutte.

Variante: invece che essere scritta, la storia può essere inventata e raccontata a voce, oppure mimata.

CHE RITMO (gioco musicale)

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALI: un oggetto sonoro, come per esempio un tamburello

PREPARAZIONE: disegnare il campo di gioco con una linea di partenza e l'arrivo a qualche metro di distanza.

SCOPO: Arrivare per primi alla fine del percorso senza errori.

SVOLGIMENTO: I giocatori sono disposti, debitamente distanziati, lungo la linea di partenza. L'animatore ha in mano un tamburello. A ogni colpo sul tamburello bisogna avanzare d'un passo: se l'animatore batte 2 colpi, bisogna fare due passi, se invece i colpi sono 3 i giocatori devono retrocedere fino alla linea di partenza. Vince chi per primo arriva in fondo al percorso senza errori.

INDOVINA LA CANZONE (gioco musicale)

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi, divisi in squadre

MATERIALI: cassa o strumenti per la riproduzione musicale

SVOLGIMENTO: Indovinare la canzone che viene fatta ascoltare. Vince la squadra che ne indovina il maggior numero.

Variante per i preadolescenti: indovinare anche autore e anno di uscita della canzone.

JUST DANCE

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi, deve consentire il distanziamento

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALI: proiettore o schermo abbastanza grande da essere visibile a tutti i giocatori

SVOLGIMENTO: Su YouTube sono disponibili i video di tutte le coreografie di Just Dance. Basta seguire quello che accade sullo schermo.

KAHOOT (Gioco a Quiz)

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALE: telefono cellulare

SVOLGIMENTO: Rispondere correttamente ad una serie di domande date nel minor tempo possibile.

1/2/3 STELLA

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi, purchè consenta l'adeguato distanziamento

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALI: nessuno

SVOLGIMENTO: I bambini si posizionano su un lato del campo e un animatore o uno dei bambini si sistema sul lato opposto dando le spalle. Durante il gioco quest'ultimo conterà ad alta voce «1, 2, 3... Stella!» per poi subito girarsi di scatto. I giocatori devono arrivare dall'altra parte del campo senza essere visti mentre si muovono. Durante il conteggio dovranno cercare di percorrere la distanza il più velocemente possibile, ma appena l'animatore si volta, dovranno apparire immobili come delle statue. L'animatore può anche muoversi e cercare di farli ridere, ma senza toccarli. Nel caso siano stati visti muoversi sono obbligati a tornare indietro e ricominciare dall'inizio.

LUPUS (gioco di società)

CAMPO DA GIOCO: interno. I giocatori saranno disposti in cerchio.

NUMERO GIOCATORI: minimo 8

MATERIALE: nessuno

SCOPO: far vincere la propria squadra

SVOLGIMENTO: Si possono recuperare le spiegazioni di base su Youtube <https://youtu.be/zuDf3D6eNYQ>.

Per le carte da gioco, le regole e i vari personaggi fare affidamento a questo documento https://docs.google.com/document/d/1Jh6xm2_7_dyX55qKoV6fGKWNbLqQsWRgA67tCln0Do/edit?usp=sharing

CACCIA FOTOGRAFICA IN ORATORIO (gioco per piccoli gruppi)

CAMPO DA GIOCO: interno o esterno dell'oratorio.

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALE: una macchina fotografica/telefono con fotocamera per gruppo

PREPARAZIONE: Preparare delle liste indicando oggetti/persone di vario tipo.

SVOLGIMENTO: Consegnare la lista ai ragazzi e dargli un tempo stabilito per fotografare, all'interno dell'oratorio, il maggior numero elementi indicati nelle liste. Vincerà chi riuscirà a fare il maggior numero di fotografie.

PICTIONARY A DISTANZA (gioco di disegno)

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALE: manico di scopa, pennarello per lavagna, lavagna (in alternativa, pennarello e fogli di carta abbastanza grandi)

SVOLGIMENTO: L'animatore suggerisce al giocatore qualcosa da disegnare, che dovrà essere fatto indovinare agli altri partecipanti. Per disegnare il giocatore deve tenere il manico di scopa all'estremità opposta rispetto al pennarello, e disegnare sulla lavagnetta. Chi indovina il disegno prende il posto del giocatore che disegna.

COTTON FIOC (gioco competitivo)

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi

NUMERO GIOCATORI: due

MATERIALE: asse di legno (o zona delimitata a terra), 2 manici di scopa, gommapiuma, scotch

PREPARAZIONE: preparare i cotton fioc giganti mettendo la gommapiuma a un'estremità del manico di scopa. Posizionare a terra l'asse di legno su cui saranno i partecipanti, distanziati

SVOLGIMENTO: Lo scopo del gioco è far cadere l'avversario dall'asse di legno, toccandolo con il cotton fioc. Vince chi rimane sull'asse.

GIOCO DELL'OCA UMANO (a gruppi)

CAMPO DA GIOCO: interno o esterno dell'oratorio

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALE: fogli di carta, dado gigante

PREPARAZIONE: Preparare delle caselle con fogli (formato A4/A3) con indicati dei numeri (es. da 1 a 30), alcune caselle riporteranno, tramite scritte o disegni, delle challenge e degli imprevisti, da posizionare per terra.

SVOLGIMENTO: Le regole sono le stesse del gioco dell'oca tradizionale ma con la variante delle prove, degli imprevisti e della divisione in gruppi. Ogni gruppo a turno può scegliere uno o più componenti che facciano da pedina umana e che si spostino seguendo le caselle durante la partita. Vince chi arriva all'ultima casella o chi si avvicina di più ad essa.

GIOCO DEL SEMAFORO (Gioco di movimento)

CAMPO DA GIOCO: interno o esterno

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALE: 3 dischetti colorati, uno giallo, l'altro verde e l'altro ancora rosso.

SVOLGIMENTO: L'animatore mostra ai ragazzi in modo alterno e casuale i tre dischetti colorati. Quando mostra quello verde i ragazzi devono muoversi (ballando/correndo/saltando), quando mostra quello giallo devono correre sul posto e quando mostra quello rosso devono assumere la posizione di una statua e devono stare immobili fino a quando non ne mostra un altro.

PISTOLERO (Gioco competitivo in cerchio per bambini)

CAMPO DA GIOCO: interno o esterno

NUMERO GIOCATORI: piccolo gruppo

MATERIALE: nessuno

SVOLGIMENTO: I partecipanti sono disposti in cerchio, ben distanziati e una persona, il pistolero, si mette in mezzo al cerchio. Gira ad occhi chiusi/aperti su sé stesso, si ferma e spara un colpo di pistola (si fa il gesto di uno sparo) ad una persona, che appena indicata si deve abbassare e se non si abbassa in tempo, muore. A questo punto quelli che stanno ai suoi lati si sparano e l'ultimo che spara, muore, sedendosi per terra. Quello a cui il pistolero ha sparato si rialza e si continua il gioco fino a che rimangono 2 giocatori. La finale si fa in stile duello western ("shoot out"), si sta schiena contro schiena, si fanno cinque passi e, terminato il quinto passo, ci si gira e si spara. Vince il giocatore che spara per primo.

QUESTO È IL MIO PIEDE (Gioco in cerchio)

CAMPO DA GIOCO: interno o esterno

NUMERO GIOCATORI: piccolo gruppo

MATERIALE: nessuno

SVOLGIMENTO: Tutti i giocatori si dispongono in cerchio e l'animatore si mette al centro. L'animatore al centro del cerchio si dirige verso uno dei giocatori e indicando una parte del proprio corpo ne nomina un'altra. Ad esempio indica la propria spalla e dice: «Questo è il mio piede!» Il giocatore deve allora rispondere, indicando il proprio piede: «Questa è la mia spalla!» Se risponde bene, è l'animatore che prende di nuovo la parola, si dirige da un altro dicendo ad esempio: «Questa è la mia mano!» e segnala la propria testa. Quando un giocatore si confonde e sbaglia, sarà lui a cercare di far confondere un altro giocatore, mentre l'animatore si siederà al suo posto. Il gioco può iniziare lentamente e poi proseguire sempre con maggior velocità.

APRI LA CARAMELLA

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi, divisi in squadre

MATERIALI: tanti sassolini confezionati come le caramelle con la carta, che si aprono ruotando la carta, forchette e coltelli di plastica, tavoli.

PREPARAZIONE: sui tavoli vengono disposte le caramelle, ciascuna con le due posate

SVOLGIMENTO: Al via i ragazzi divisi in squadre devono, sotto l'occhio vigile degli animatori, aprire l'incartamento delle «caramelle» usando solo le posate, non le mani. Vince chi apre il maggior numero di caramelle.

LETTERA PADRONA

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALI: carta, penna

SVOLGIMENTO: Si estrae una lettera con cui si devono fare frasi di senso compiuto con parole che iniziano con la lettera estratta (esclusi articoli e congiunzioni). Per esempio, con s: il Sole Scalda e Si Suda.

MEMORY

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALI: tessere del memory

SVOLGIMENTO: I giocatori selezionano 2 tessere da girare (vengono girate dall'animatore). Se sono uguali, guadagnano un punto e le tessere vengono rimosse. Se non sono uguali, vengono nuovamente girate e lasciate nella stessa posizione.

TANGRAM

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALI: tessere del tangram, da stampare e ritagliare per ogni partecipante

SVOLGIMENTO: Ricostruire la forma proposta, utilizzando tutte le tessere, senza sovrapporle tra loro.

Variante: **tetris**. al posto di una forma del tangram è fornita una griglia, mentre le varie parti sono le forme del gioco tetris. Si deve coprire completamente tutta la griglia, senza sovrapposizioni tra le forme.

INDOVINA L'INGREDIENTE (Gioco in cerchio)

CAMPO DA GIOCO: interno o esterno

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALE: foglietti con stampati diversi ingredienti es. formaggio, sugo, zucchero, ecc.

PREPARAZIONE: Preparare delle liste con indicati vari piatti es. lasagne, tiramisù, ecc.

SVOLGIMENTO: I giocatori sono disposti in cerchio e sono divisi in piccoli gruppi.

L'animatore assegna ad ogni squadra un tempo a disposizione e i ragazzi devono capire come si cucinano questi piatti, dovranno scegliere tra gli ingredienti al centro, quelli che li costituiscono. Ogni ingrediente ha un punteggio diverso, vince chi totalizza più punti.

Variante 1: **che piatto è questo?**

Al posto di indovinare gli ingredienti dei vari piatti si deve indovinare un piatto a partire dagli ingredienti dati.

Variante 2: per i più grandi ingredienti e piatti possono essere scritti in inglese, per aumentare la difficoltà.

TRASFERIMENTO CARICO (gioco di cooperazione)

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi

NUMERO GIOCATORI: 2

MATERIALI: sacco o secchiello con 2 maniglie, 2 manici di scopa

SVOLGIMENTO: Portare un sacco/secchiello con 2 maniglie da un lato all'altro della stanza. Per portarlo, 2 persone (messe in lati opposti rispetto al secchio), devono sollevarlo contemporaneamente con dei manici di scopa/bastoni.

THE FLOOR IS LAVA

CAMPO DA GIOCO: qualsiasi

NUMERO GIOCATORI: qualsiasi

MATERIALI: nessuno

SVOLGIMENTO: L'animatore urla "the floor is lava", e inizia un conto alla rovescia di qualche secondo. I giocatori devono trovare un modo per non toccare il pavimento entro il tempo limite.

SALTINMENTE

CAMPO DA GIOCO: interno o esterno

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALE: fogli e penne

SVOLGIMENTO: Le regole sono le stesse di nomi, cose, animali ma con delle varianti. Quando viene indicata la lettera il giocatore deve scrivere es. nomi film, personaggi tv, capitali...

KIM VISIVO (gioco di osservazione)

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: piccolo gruppo. Disposti attorno a un tavolo.

MATERIALE: vari oggetti, un tavolo, carta e penna

PREPARAZIONE: Posizionare tutti gli oggetti sul tavolo e coprirli con un telo

SVOLGIMENTO: L'animatore toglie il velo sopra gli oggetti e stabilisce un tempo in cui i giocatori devono memorizzare il maggior numero possibile di oggetti senza poterli scrivere.

Allo scadere del tempo l'animatore riposiziona il telo e i giocatori devono scrivere in 30 secondi tutti gli oggetti che si ricordano di aver visto. Vince chi ricorda e scrive più oggetti.

DOBBLE

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: il numero massimo consentito dai decreti

MATERIALE: carte (da proiettare su schermo)

SVOLGIMENTO: Vince chi trova per primo l'elemento in comune tra 2 carte.

DOVE VIVE L'ANIMALE? (laboratorio per bambini elementari)

CAMPO DA GIOCO: interno

NUMERO GIOCATORI: a scelta

MATERIALE: fogli di carta e colori

SVOLGIMENTO: I Ragazzi disegnano e colorano un animale a loro scelta.

Una volta terminato, si dividono i gruppetti e viene dato a ciascun gruppo un cartellone diviso in 3 parti, terra, acqua e aria.

Stabilito un tempo i bambini devono indicare sul cartellone dove vive il loro animale.

Vince la squadra che ha collocato correttamente più animali nel loro habitat naturale

