

# Festa della Famiglia online

## Gioco: A tempo

Sarà una Festa della Famiglia ancora segnata dalle restrizioni, ma non vogliamo perdere la possibilità di vivere con un'inedita modalità un momento di incontro e di gioco online dedicato alle famiglie, mettendo al centro i ragazzi. Nonostante non sia possibile ritrovarci in oratorio (per la zona rossa in cui si colloca la Lombardia) potremo essere certi di essere comunque «In presenza... del Signore».

«Trovare il tempo per Dio» significa anche riconoscere la Sua presenza nelle relazioni belle che siamo capaci di costruire in famiglia, nel tempo che è offerto alla nostra libertà, esprimendo la bellezza di essere comunità che si custodisce e si accompagna insieme. Così come infatti dobbiamo prendere coscienza del tempo, del tempo che passa, possiamo dare valore al tempo che abbiamo a disposizione, «una risorsa da mettere a frutto» (come ha ricordato l'Arcivescovo nell'augurio per il nuovo anno) e da organizzare. Sì, il tempo ci condiziona, molti fattori ci mettono fretta, altri, giustamente, ci interpellano: anche quello che stiamo vivendo, allora, è un «buon tempo per vivere come figli di Dio e in presenza del Signore». «A tempo» chiediamo alle famiglie di condividere questo momento di animazione, seppur a distanza, unite dal desiderio di incontrare altre famiglie e di vivere con i propri figli un momento di gioco e di serenità.

Si dovrà predisporre l'animazione nel pomeriggio di domenica 31 gennaio (dopo la S. Messa celebrata al mattino) tramite una piattaforma online e una regia di educatori e animatori che guidino le famiglie nelle diverse attività.

*N.B.* Le Note suggeriscono come organizzare le attività in presenza, se si volesse riproporne alcune quando sarà possibile, seguendo i protocolli e le disposizioni, ritrovarsi in oratorio.

**Target:** familiare (adulti con bambini).

**Scopo del gioco:** totalizzare più punti possibili, affrontando le sfide correttamente nel minor tempo possibile o nel tempo previsto dall'attività.

**Svolgimento:** lo schema proposto suggerisce diverse attività di gioco, legate dal tema del "tempo". Le attività saranno coordinate da animatori e da educatori, che assegneranno il punteggio alle famiglie in base alla prova ed al tempo. Vince la famiglia che al termine delle attività proposte ha totalizzato il maggior numero di punti. I numeri 2, 6, 7, 7, 8 si prestano particolarmente per un gioco online, con sfide in diretta. Le altre attività sono più indicate per giochi in ambito familiare, ma meno fruibili per una realizzazione condivisa online.

**Nota:** in oratorio si caratterizza come un classico gioco a stand (così da permettere a più famiglie di giocare a uno stand diverso senza entrare in contatto con le altre; si possono anche duplicare tutti gli stand). Ogni famiglia corrisponde necessariamente a una squadra.



## Attività suggerite:

### 1- Centra o non c'entra? Centra il bicchiere!

Un gioco di mira e precisione, per mettere alla prova la propria abilità di tiratore.

**Materiale:** tavolo, bicchieri di plastica, acqua, palline da ping pong (materiali che devono essere procurati dalla famiglia, per questa attività)

**Svolgimento:** invitare le famiglie a versare due “dita d'acqua” in due bicchieri di plastica (in modo da dargli stabilità e non far rimbalzare fuori la pallina) e posizzarli sul tavolo, uno di fronte all'altro. Al via del tempo previsto (es. 3 minuti), i componenti dello stesso nucleo familiare, a turno, devono fare centro nel bicchiere, facendo rimbalzare, prima, una volta sola, sul tavolo la pallina. I tentativi avvengono di continuo, fino allo scadere del tempo, con il quale sarà necessario comunicare il numero di palline che si è riusciti a far cadere, secondo la regola indicata, nel bicchiere.

**Nota:** in oratorio si può utilizzare il tavolo da ping pong o eventualmente anche un tavolo normale.

Lo stesso nucleo familiare potrà utilizzare la stessa pallina. Prima del turno successivo sarà necessario invece igienizzare accuratamente il materiale. Si può pensare di posizionare anche più bicchieri (invece di due) secondo una forma geometrica a piramide (scrivendo su ogni bicchiere, ad esempio, le stagioni o i mesi dell'anno ecc.) e assegnando ad ogni posizione, dalla più vicina alla più lontana, punteggi differenti.

### 2- La scala delle età

Un gioco che valorizza tutte le persone che hanno a cuore l'oratorio, e che dedicano, negli anni, tempo ed energie per la cura delle giovani generazioni.

**Materiale:** fotografie di diversi animatori, giovani educatori, catechisti, baristi e altri volontari dell'oratorio (materiali predisposti dalla regia di educatori e animatori). Dopo aver selezionato le fotografie di diversi animatori, giovani educatori, catechisti, baristi e altri volontari dell'oratorio, educatori e animatori predispongono un file con i volti (in piccoli quadrati), contrassegnando in un angolo della fotografia, per ognuna di esse, un numero diverso.

**Svolgimento:** verrà condiviso online il file con le fotografie, chiedendo di scrivere in chat privata ad uno degli organizzatori l'ordine corretto secondo le età (dal più piccolo al più grande), scrivendo i numeri corrispondenti ai volti (otterrà più punti chi riuscirà ad indovinare correttamente l'ordine nel minor tempo possibile e così via). Il gioco diventa più complicato se si inseriscono anche educatori o volontari che hanno solo qualche mese di differenza della data di nascita.

**Nota:** in oratorio si possono stampare (nel numero delle famiglie coinvolte) i volti, organizzati su fogli e ritagliati in piccoli quadrati. Consegnare le fotografie al nucleo familiare che dovrà ordinarle, secondo le età, nella giusta sequenza.



### 3- A libro aperto

La storia aiuta a comprendere il passato e le nostre radici: conoscerla permette di riflettere su come affrontare la vita oggi.

**Materiale:** alcune domande di storia, di diversa difficoltà (materiale preparato dalla regia di educatori e animatori)

Ne suggeriamo alcuni esempi (si può valutare di presentare le più difficili con risposta a scelta e altre con risposta libera, avendo cura di individuarne alcune adatte per i più piccoli): Preistoria: - La preistoria viene prima o dopo l'invenzione della scrittura? [Prima] - Quando sono comparsi i primi uomini, i dinosauri erano già estinti? [Sì]; Antica Grecia: - Quali erano le due città principali dell'antica Grecia? [Atene e Sparta] - Su quale monte si pensava abitassero gli dei Greci? [Monte Olimpo]; Antichi Romani: - Chi è stato l'ultimo dei 7 re di Roma? [Tarquinio il Superbo]- L'imperatore Caligola ha nominato come suo senatore un animale. Quale? [Un cavallo]; Medioevo: - In quale giorno dell'anno è stato incoronato Carlo Magno? [Natale] - Dove è nato Dante? [Firenze]; Età moderna: - Quando si è formato il regno d'Italia? [1861] - In che anno Cristoforo Colombo è giunto in America? [1492]

**Svolgimento:** sottoporre le domande alle famiglie assegnando i punteggi in base alle risposte corrette e al tempo impiegato (si possono condividere in chat, oltre che leggerle ad alta voce, le domande e chiedere di inviare le risposte in chat privata ad uno degli organizzatori o leggere la domanda e prenotarsi per la risposta in un modo originale, es. la prima famiglia che scrive la parola, indicata di volta in volta, in chat condivisa o attraverso altri piccoli giochi veloci, e fantasiosi, pensati per la prenotazione).

**Nota:** in oratorio tutte le domande vengono poste a nucleo familiare. Vince la famiglia che risponde correttamente a tutte le domande nel minor tempo possibile.

### 4- La torre traslata

Un gioco di intuito e abilità che richiede concentrazione e attenzione.

**Materiale:** quattro scatole di diversa dimensione (es. scatole da gioco, scarpe, biscotti, tisane, ecc.) per famiglia (materiale necessario per ciascuna famiglia per questa attività).

**Svolgimento:** si guidano i partecipanti nel preparare una torre con le quattro scatole predisposte, dalla più grossa (in basso), a scalare, salendo, fino alla più piccola.

Lo scopo del gioco, detto "Torre di hanoi", consiste nel ricreare la stessa torre, a lato, ma... si può fare una sola mossa per volta e non si possono mai impilare due scatole con la più piccola sotto e la più grossa sopra. La famiglia che concluderà l'attività (con una sola mossa per volta), nel minor tempo, avrà vinto.

**Nota:** in oratorio sarà necessario recuperare molte scatole di cartone (sono necessarie quattro scatole, di diversa dimensione, per ogni famiglia partecipante).



### 5- Pronto?! Di corsa, una corsa strampalata

Un gioco che mette in movimento, divertendosi, nel cimentarsi in andature differenti.

**Materiale:** nastro/spago, sedia, scotch di carta o altro materiale per segnalare il percorso.

**Svolgimento:** invitare le famiglie a predisporre un percorso, con un inizio e una fine.

Al via si invitano i nuclei familiari (con un componente disposto all'inizio e uno alla fine) ad effettuare il percorso (secondo il tempo stabilito, es. 5 minuti): es. prima saltando solo sulla gamba destra, poi sulla sinistra, legando le caviglie di un genitore e un bambino (prima camminando veloci, poi saltando su un piede solo ma legati), poi camminando all'indietro, girando su se stessi ogni due passi ecc.

**Nota:** in oratorio si può strutturare il percorso con cinesini, coni, cerchi o altro materiale.

### 6- L'intesa perfetta

Un gioco coinvolgente che allena i partecipanti in una divertente "ginnastica mentale".

**Materiale:** lista di parole da indovinare: es. rosso, scuola, sipario, tempo, oratorio, zio, saldi, casa, favola, gatto ecc (preparate dagli educatori e animatori che guidano l'attività).

**Svolgimento:** le famiglie partecipano a turno, con una sola parola da far indovinare, in diretta, insieme. Ad un componente della famiglia viene inviata la parola da far indovinare, con la promessa solenne di non rivelarla a chi deve indovinare. Al gioco partecipano almeno tre persone. Una di loro è quella che deve indovinare la parola scelta: le altre, dicendo solamente una parola a testa, devono proporre una frase che permetta alla persona di indovinare il concetto. Quando il concorrente pensa di aver indovinato deve alzare il braccio e dare la risposta entro tre secondi. Nella formulazione delle domande ci sono alcune regole: non si può pronunciare la parola da indovinare; il singolo concorrente non può pronunciare più di una parola (esclusi i termini composti e le parole con articolo apostrofato); non sono ammessi sinonimi o termini con la stessa radice della parola da indovinare; le parole della domanda devono essere pronunciate entro 5 secondi. La domanda inoltre deve essere il più possibile strutturata.

Appena una famiglia avrà effettuato l'attività, inizia un'altra famiglia. Sarà divertente assistere, in attesa del proprio turno, alla gestione della prova da parte delle altre famiglie.

**Nota:** in oratorio si possono predisporre più parole da far indovinare per famiglia. Si può scambiarsi nei turni tra l'azione di "indovinare" e "far indovinare". Le persone che pongono la domanda hanno tre possibilità di "passare", in caso di difficoltà.



### 7- In fretta e senza furia

Un simpatico gioco di intrattenimento dove bisogna essere veloci nel dare 3 risposte in meno di 5 secondi.

**Materiale:** lista di domande, di diversa difficoltà. Ad esempio: 3 animali che iniziano per G, 3 oggetti che trovi in chiesa, 3 nomi di apostoli, 3 paesi della provincia di Milano, 3 nomi di scrittori, 3 frutti estivi, 3 cose che trovi nell'astuccio di scuola, 3 indumenti invernali, 3 canali della televisione, 3 nomi di cantanti italiani, 3 cose che si bevono a colazione, 3 sport in cui si usa il pallone ecc (le domande devono essere state preparate dagli educatori e animatori che guidano nell'attività)

**Svolgimento:** 5 secondi non sono pochi se la domanda è facile ma riuscire a dare tre risposte, sotto pressione, è un altro discorso. A turno i componenti del nucleo familiare devono rispondere alle domande che vengono poste. Si possono proporre più domande a famiglia, a seconda di quante famiglie sono collegate all'attività.

**Nota:** in oratorio, rispetto all'online, si possono dilatare con più tranquillità i tempi, predisponendo già un numero consistente di domande da porre a nucleo familiare.

### 8- Occhio alla star

Un gioco originale in cui la differenza la fa il dettaglio.

**Materiale:** fotografie di particolari fisici (occhio, orecchio, naso, bocca, ecc.) di diverse personalità del mondo religioso, sportivo, politico, musicale, ecc. Ad esempio: Papa Francesco, Chiara Ferragni, Zlatan Ibrahimović, Sergio Mattarella, Luciano Ligabue, Arcivescovo Mario Delpini, ecc. (il materiale deve essere preparato precedentemente dagli educatori e dagli animatori)

**Svolgimento:** condividere con le famiglie un particolare alla volta della persona cui ci si riferisce, e aggiungere particolari fino a quando non viene indovinata. La risposta corretta va scritta in chat condivisa (per decretare il punteggio, in modo che risulti evidente la famiglia che ha indovinato, per prima, più velocemente) oppure privata ad uno degli organizzatori e verificare quante famiglie hanno indovinato correttamente la persona. Così si continua con altre "star" famose.



Fondazione Oratori Milanesi  
<https://www.chiesadimilano.it/pgfom>

[Facebook](#)

[Instagram](#)

