



FESTA DELL'ORATORIO



GIOCO PER LA FESTA DI APERTURA DELL'ORATORIO 2021 AMA. QUESTA SÌ CHE È VITA!

La Festa di apertura degli oratori è l'occasione per lanciare l'inizio delle attività del nuovo anno oratoriano 2021-2022, che avrà come tema "AMA. QUESTA SÌ CHE È VITA!"

La proposta di gioco e di animazione, organizzata in stand, da vivere a piccoli gruppi, trae origine dal Messaggio per la Festa di apertura degli oratori, con la riflessione del nostro Arcivescovo.

Invitiamo gli Oratori, in occasione della Festa, a valorizzare questo Messaggio, rendendolo disponibile tramite siti e social dell'oratorio, o in versione cartacea. Durante la Messa, nella giornata della Festa di apertura degli oratori, possono essere lette le frasi più significative.

L'oratorio, per la Festa, si trasformerà in un "paese". Un paese, sì, ma con delle caratteristiche speciali, come quelle che l'Arcivescovo Mario Delpini spiega nel suo Messaggio e con dei messaggi irrinunciabili da cogliere per la propria vita: amarsi gli uni gli altri.

Gli stand sono vie e piazze del "paese dell'oratorio" (si può inventare un nome) e come tali andranno contraddistinti, con tanto di segnaletica, indicazioni e cartelli e caratterizzato con simpatia (es. fiori vanitosi, cani con le cuffie, uccelli arrabbiati ecc.).

La frase che ispira lo stand può essere scritta o stampata e decorata a partire dal tema dello stand.

Gli animatori e i coordinatori possono scegliere un dress code fantasioso per la giornata.

All'inizio del percorso a ogni partecipante sarà consegnata una cartina, da creare appositamente, con rappresentati in modo creativo gli stand, le vie, le piazze che si sceglie di allestire e i luoghi più rappresentativi dell'oratorio, disegnati simbolicamente (es. campo da calcio con un pallone, cappellina con una croce, bar con una bibita, giochi per i bambini, ecc.).

Accanto alle vie sulla cartina ci saranno dei piccoli spazi bianchi per poter riportare il punteggio ottenuto in ciascuna prova.

Ciascun partecipante svolgerà il gioco individualmente, recandosi di volta in volta in uno stand differente. Gli animatori daranno inizio al gioco dello stand quando si sarà creato un piccolo gruppo che consenta lo svolgimento del gioco.

Chi conduce il gioco potrà dare la possibilità di ripetere più volte le prove degli stand così da accumulare più punti, purché tutte le prove siano state già superate una volta.



FESTA DELL'ORATORIO



In ogni stand sarà assegnato un punteggio da 1 a 5 in base alla capacità di superare la prova e il partecipante che avrà ottenuto il punteggio maggiore sarà premiato alla fine della giornata.



È necessario porre la massima attenzione alle norme sanitarie, evitando di creare assembramenti negli stand, alcuni animatori potranno regolare gli afflussi segnalando gli stand che rimangono liberi.



VIA KAL

Materiale necessario: gel igienizzante, cartina stampata

Stand simpatico (e facoltativo), di accoglienza, posto all'inizio del percorso. In questo momento si dovrà prevedere del gel igienizzante per le mani di bambini e ragazzi, per ricordare alcune semplici regole e dare avvio al gioco, consegnando loro la cartina.



VIA-LETTO un luogo con panchine e sedie per far riposare i genitori che non partecipano attivamente ai giochi



PIAZZA DELLE MARGHERITE

Questo paese si chiama oratorio, dove i ragazzi e le ragazze rispondono, ascoltano la carezza del sole e si aprono alla vita.



Materiale necessario: immagini di fiori disegnati e della pizza margherita, divisi in petali e parti; biro/pennarelli per scrivere

Scopo: trovare i pezzi nascosti per ricostruire i fiori, le margherite, la pizza. Ogni fiore, con tutti i suoi petali vale 1 punto. Il fiore margherita 2 punti. La pizza, completa delle 2 parti, 4 punti, che saranno convertiti nei punti da 1 a 5 da attribuire al termine dello stand.



Realizzazione: in un'area dell'oratorio delimitata, vicino a dove si trova lo stand, saranno nascosti i petali dei fiori e la pizza margherita (divisa in due parti e più nascosta). Ciascuno dovrà trovare i vari petali e le parti della pizza e su ogni petalo di fiori trovato e occorrerà scrivere, in un tempo massimo di 10 secondi, una delle attività e delle esperienze che rendono bello l'oratorio (una proposta vissuta, un gioco, un incontro di catechismo particolare, un'esperienza, una giornata di Oratorio estivo ecc.).



Al termine del gioco chi conduce l'attività potrà sottolineare che tutti, per "sbocciare", crescere e diffondere il meglio di quello che sono (gratis e senza vanità), hanno bisogno di un terreno buono per mettere radici e di aria pulita, proprio come i fiori.



VIA(LE) CUFFIE

Gli abitanti stanno con le orecchie bene aperte perché non vogliono perdere i messaggi irrinunciabili, quelli che aiutano a vivere e sperare. Questo paese si chiama oratorio: dove i ragazzi e le ragazze imparano ad ascoltare per distinguere la voce di Gesù.





FESTA DELL'ORATORIO



Materiale necessario: cellulare/pc con musica, cassa.

Scopo: riconoscere le canzoni nel minor tempo possibile.



Realizzazione: si invitano i ragazzi a sedersi, distanziati. Vengono fatte sentire, con diverse modalità, delle musiche, secondo modalità differenti: solo la base, a volume alto ma sovrapposto ad altre musiche (una o più), a volume basso e molto basso, disturbato da altri rumori, con il volume che si alza e si abbassa.



Le canzoni proposte possono essere quelle degli Oratori estivi degli ultimi anni, canti che si cantano abitualmente in chiesa durante la messa, canzoni moderne o di cartoni animati.

Al termine chi tiene lo stand potrà suggerire il messaggio sotteso al gioco: ascoltare bene, riconoscere quello che si sta sentendo, non farsi distrarre e distinguere le parole che cantano.



VIA-GGIANDO

Nel paese della danza e dei sogni, dove ragazzi, adolescenti e giovani amano il futuro e si entusiasmano dei testimoni che hanno seminato gioia su tutta la terra. Questo paese si chiama oratorio, dove ragazzi e ragazze ascoltano le voci del mondo e si sentono vivi per andare lontano.



Materiale necessario: bicchieri di plastica, bigliettini con propositi, palline da ping-pong, pennarelli per colorare il bordo dei bicchieri e dare punteggi diversi a seconda della distanza.



Scopo: lanciare la pallina mirando in modo che entri nel bicchiere.

Realizzazione: a turno ogni partecipante lancerà una pallina fino a che non l'avrà fatta entrare in un bicchiere. Chi conduce lo stand sommerà i punti acquisiti da ogni componente in corrispondenza del bicchiere nel quale è entrata la pallina.



In ogni bicchiere è inoltre nascosto un bigliettino con indicato un proposito per il nuovo anno oratoriano (per esempio cerco di coinvolgere un amico che non viene più in oratorio, mi impegno a partecipare alle animazioni della domenica pomeriggio, mi fermo un po' di più oltre l'orario del catechismo, invito la mia famiglia a pregare prima di cena, mi informo su ciò che accade nel mondo e ne parlo con una persona adulta ecc.). Chi conduce lo stand spiegherà che all'inizio di un nuovo anno che si apre si sente slancio e l'entusiasmo, si vuole viaggiare verso il futuro e anche impegnarsi.



VICOLO DEGLI SPECCHI

Non vogliono sciupare la vita.



Materiale necessario: immagini di oggetti diversi ma molto simili tra loro (es. fiori e foglie messe in posizione diverse) da associare tra loro a coppie. Specchi veri o disegnati per allestire lo stand.

Scopo: individuare il maggior numero di coppie corrette

Realizzazione: le varie immagini si distinguono tra loro solo per piccoli dettagli, ogni partecipante dovrà individuare quelle tra loro speculari.

Chi conduce lo stand spiegherà che è necessario prestare molta attenzione ai messaggi che si ricevono, senza essere superficiali.





FESTA DELL'ORATORIO



VIA-DOTTO

Si entusiasmano dei testimoni che hanno seminato gioia su tutta la terra.



Materiale necessario: nessuno

Scopo: riuscire a trasmettere la parola ricevuta tramite il mimo. Il punteggio sarà attribuito alla luce dell'impegno nel realizzare il mimo, non se si sarà capaci di indovinare la parola, perché questo dipende dalla bravura degli altri a trasmetterla.



Realizzazione: i partecipanti saranno disposti in fila. All'ultimo della fila sarà fatta leggere una parola o una frase. A questo punto il penultimo ragazzo si girerà verso l'ultimo, che dovrà mimare ciò che ha appena letto. Il penultimo ragazzo dovrà ora mimare al ragazzo che è nella fila davanti a lui e così via, fino al termine di tutta la fila. Il primo della fila sarà colui che dovrà indovinare cosa ha mimato il secondo, e verificare se corrisponde alla parola iniziale.



Al termine dello stand l'animatore evidenzierà l'importanza della testimonianza, che deve essere vera e coerente. È necessario ascoltare le voci del mondo, le persone che guidano e ci sono d'esempio, comprendendo i loro messaggi e appropriandosene. Solo con questa "saggezza" si potranno tramandare ad altri ed essere testimoni che seminano gioia.



PRONTI, PARTENZA... VIA!

Sono contenti di essere stati scelti per la missione di aggiustare il mondo.



Materiale necessario: una porta da calcio o, se non si ha a disposizione, un muro; un pallone

Scopo: totalizzare il maggior numero di punti colpendo i riquadri della porta di calcio
Realizzazione: la porta da calcio sarà divisa con un nastro in vari riquadri (se possibile nove), altrimenti i riquadri saranno disegnati sul muro con un gessetto colorato.



Posizionare i ragazzi in fila indiana, a distanza tra loro, per calciare il rigore. Ogni rettangolo colpito avrà dei valori differenti, mentre se la palla esce o colpisce il palo il punteggio sarà nullo.



L'animatore spiegherà che è possibile prendere spunto dall'anno delle Olimpiadi e delle Paralimpiadi di Tokyo 2020, che ricordano l'impegno a dare sempre il meglio di sé, a vincere la pigrizia, superare i propri limiti, mettersi in gioco.

STRETTO DEL PASSATO

Sono fieri di essere gli abitanti del domani.



Materiale necessario: fotografie del passato, ricordi

Scopo: riconoscere il maggior numero di persone

Realizzazione: uno spazio, nel quale camminare senza assembrarsi, sarà allestito con fotografie di esperienze e soprattutto di ricordi di esperienze, volontari, animatori di alcuni (o anche molti) anni fa.



Un luogo di memoria, per riconoscere chi sono quelle persone, chi ancora oggi dà una mano in oratorio, chi ha preso altre vie, chi ha tramandato questo servizio ai figli o ha coinvolto un amico o un'altra persona.





FESTA DELL'ORATORIO



Dopo che i ragazzi avranno indovinato i nomi delle persone ritratte l'animatore sottolineerà che a partire dal passato è possibile guardare avanti, carichi di speranza e pieni di gioia per fare la nostra parte per il nostro oratorio. Il futuro è oggi.



VIA DELLE VIE

Solo per il gusto di essere vivi.



Materiale necessario:

Scopo: lista di vie con nomi divertenti e un elenco di città a cui si devono associare le vie corrispondenti: biro/pennarelli

Realizzazione: l'animatore chiederà in quale paese realmente esistente sono presenti le vie nominate. I concorrenti dovranno scrivere su un foglio la via e il paese che pensano la contenga, al termine dell'attività l'animatore svelerà le giuste corrispondenze e di conseguenza attribuirà i punti.

La fortuna, più che l'intuito, possono fare la differenza in questo gioco.



Via delle sedie volanti (Palermo); Via vecchia del Pinocchio (Ancona); Via Fattibello (Ferrara); Via Ammazalamorte (Roma); Via Abbi Paziienza (Pistoia); Via della sposita vecchia (Lago di Bracciano, Roma); Via dell'acqua matta (Roma)

VIA VAI

Al termine del percorso o dell'intera giornata ci sarà uno stand dedicato all'uscita, nel quale tutti saranno invitati a tornare in oratorio (si potranno eventualmente predisporre le iscrizioni per il catechismo o dare le informazioni per prossime attività).

Potrà essere donato ad ogni ragazzo il logo del nuovo anno oratoriano.

