



“Stand by”, un gioco a stand per Sostare con te

Il tema proposto per quest'anno oratoriano 2022-2023 è “Sostare con te”.

“Sostare con te” significa sapersi fermare, saper sostare in un posto: per questo viene proposto un gioco a stand, composto da tante postazioni (gli stand) in cui sostare e fare “pausa” attiva prima di poter proseguire.

I ragazzi vengono divisi in squadre o gruppetti e dovranno svolgere tutti gli stand proposti. Dopo ogni “pausa”, una volta completato ogni stand, verrà consegnato al gruppo una parte del logo di “Sostare con te”.

Al termine, per aggiudicarsi la vittoria, la squadra dovrà assemblare tutti i frammenti del logo ottenuti superando gli stand prima delle concorrenti.

1. SoStare insieme

Occorrente:

- Conetti/cinesini
- Elastico
- vassoio
- 10 Palline da ping-pong

Svolgimento:

Per questa prova servono 2 ragazzi (per esempio un preado e un bambino): le loro caviglie (gamba dx di uno e gamba sx dell'altro) vengono legate insieme e, tenendo insieme in mano un vassoio contenente 10 palline da ping-pong, devono eseguire il percorso cercando di non far cadere le palline. Per ottenere il pezzo di logo dello stand, bisogna cercare di far cadere al massimo 5 palline.

Scopo:

Eseguire il percorso insieme facendo cadere il minor numero di palline per ottenere il pezzo di logo.

2. Occhio di falco

Occorrente:

- Bersagli (bandierine di carta)
- Un tavolo
- Righello ed elastici

Svolgimento:

I ragazzi si dispongono dietro una riga, ad una certa distanza dal tavolo su cui sono stati disposti i bersagli da colpire. Ogni ragazzo ha a disposizione due tiri e dovrà cercare di colpire i bersagli lanciando l'elastico. Per preparare il tiro si dispone l'elastico sul righello (per il lato lungo), e per lanciarlo si lascia scivolare via l'elastico da una delle due estremità.

Scopo:

Abbatte il maggior numero di bersagli per ottenere il pezzo di logo.

3. Non fermarti

Occorrente:

- Secchi/contenitori
- Bicchieri con dei buchi
- Materiali per un percorso



Festa dell'oratorio

Svolgimento:

I ragazzi si dispongono in fila indiana, vicino a un catino pieno d'acqua. A turno, il primo della fila dovrà immergere un bicchiere con dei buchi nel catino e, correndo, raggiungere un contenitore posto alla fine del percorso.

Una volta rovesciata l'acqua rimasta nel bicchiere, il ragazzo dovrà poi riportare il bicchiere vuoto al secondo ragazzo in fila, che dovrà ripetere il percorso.

Scopo:

Riempire d'acqua il contenitore per ricevere il pezzo di logo dello stand.

Variante:

Al posto di correre verso il contenitore alla fine del percorso, si può proporre un percorso da superare.

4. Strike

Occorrente:

- 5 sedie
- Pallone da calcio

Svolgimento:

Disporre le sedie in fila una dietro l'altra.

Ogni ragazzo ha due tentativi per dare un calcio al pallone e cercare di farlo passare in mezzo alle gambe delle sedie.

Scopo:

Far passare il pallone con un solo tiro attraverso tutte le sedie per ottenere il pezzo di logo.

Variante: Se diventa difficile è sufficiente una sedia e cambiare lo scopo facendo "gol" da lontano, centrando le gambe della sedia

5. Cerca la risposta

Occorrente:

- Domande sugli animatori, collaboratori presenti e su curiosità del proprio oratorio

Svolgimento:

A ogni squadra vengono fatte 12 domande sugli animatori e collaboratori presenti durante la festa. Se la squadra risponderà correttamente a 10 domande otterrà il pezzo di logo dello stand. È possibile, in caso non si sappiano le risposte, abbandonare lo stand per andare cercare i diretti interessati presenti in oratorio e chiedere loro le risposte, una volta conosciute, tornare a riprovare lo stand.

Esempi di possibili domande:

- Quante finestre ha il salone dell'oratorio?
- Quanti quadri ci sono nell'aula rossa?
- Chi è l'animatore più giovane/più vecchio?
- Quando fa gli anni il don?
- Qual è l'indirizzo del nostro oratorio?
- Nome/cognome del proprio Parroco
- Etc.

Scopo:

Rispondere in modo corretto ad almeno 10 domande per ottenere il pezzo di logo.



Festa dell'oratorio

6. I see you

Occorrente:

- Foto di statue/quadri famosi (anche da smartphone)

Svolgimento:

A ogni squadra viene assegnata una statua o un dipinto da riprodurre con il proprio corpo. Dopo aver rappresentato correttamente almeno 3 immagini, verrà consegnato il pezzo di logo corrispondente stand.

Scopo:

Rappresentare almeno 3 immagini/statue per ricevere il pezzo di logo.

Qualche idea: Carro trainato dai buoi, Colosseo, Duomo di Milano, Urlo di Munch...

7. Il muro del suono

Occorrente:

- Canzoni di oratori estivi passati
- Telefono o PC + Cassa Bluetooth

Svolgimento:

L'animatore fa partire una canzone dell'oratorio e a un certo punto la ferma, tocca quindi ai ragazzi continuare a cantare per completare la canzone. La prova è superata se si cantano almeno 3 canzoni.

Scopo:

Completare almeno 3 canzoni per ottenere il pezzo di logo.

Variante: Al posto degli inni si possono utilizzare volendo delle canzoni estive o musiche famose a piacere

8. SoStare con Te

Occorrente:

- Pezzi del logo ricevuti durante il gioco
- Carta e colla, se lo si vuole incollare bene su un foglio

Svolgimento:

Ricostruire il logo di "SoStare con Te" utilizzando i pezzi ottenuti dai vari stand.