

# SoStareConTeXTutti

## Semplice gioco a stand per questo tempo in preparazione all'Oratorio estivo

**La conclusione dell'anno oratoriano Sostare con te da vivere fra gioco, preparazione, verifica della dimensione della preghiera in oratorio.**

A conclusione di un anno all'insegna di «SoStare con Te», è bene festeggiare per fare memoria e ringraziare di quanto vissuto; come accade sempre in oratorio, una conclusione corrisponde anche a una nuova apertura, il bilancio fatto consente di partire ancora una volta, anche grazie a quanto si è guadagnato durante questo anno.

Il mese di maggio e i primi giorni di giugno, in ogni oratorio, questa dinamica è un vissuto comune: si respira l'aria di conclusione, che anticipa le vacanze, della fine della scuola, ma non è un tempo di riposo e riduzione delle attività, al contrario si tratta di ultimare ciò che serve per iniziare l'Oratorio estivo e per ampliare l'orizzonte, fino all'inizio del prossimo anno pastorale.

Con «Sostare con Te» ciascuno si è messo alla scuola di Gesù per imparare a pregare, scoprendo che la contemplazione è una dinamica ben attiva, che la sosta con il Signore non corrisponde a stare fermi, ma ad andare in profondità nella vita e nella storia; per questo continuare a ritrovarsi e a giocare insieme consentirà di fare memoria di quanto vissuto e di consolidare la bellezza dello stare insieme in oratorio, tutto l'anno.

Per quanto riguarda la proposta «Sostare con Te» sarebbe utile trovare un momento di verifica per fare un bilancio e comprendere insieme in quale modo la dinamica della preghiera porti alla pratica dell'amore, in vista anche delle settimane dell'Oratorio estivo TuXTutti.

## **Ancora e sempre animazione: il gioco con le sagome di ciascuno**

Per preparare un momento di animazione che coinvolga ancora ragazzi e ragazze prima dell'inizio dell'Oratorio estivo e che ricordi quanto è stato bello questo anno oratoriano, forniamo agli oratori lo schema per un gioco a stand.

I ragazzi e le ragazze saranno coinvolti nel gioco sin dagli incontri di catechesi o di gruppo della settimana precedente o nella domenica precedente la convocazione per il gioco: per invitarli potrà essere consegnata loro una sagoma, disegnata da qualche animatore un po' "artista" per tutti (se ne faranno poi le copie), rappresentante una figura umana stilizzata (una maschile e una femminile) che rappresenta un bambino o una bambina che corrisponda il più possibile alla loro età e che li rappresenti.

Sarà chiesto loro di personalizzarla in modo da farla loro somigliante il più possibile, colorando i vestiti o con qualcosa che li caratterizza (e mettendoci il loro nome scritto con un carattere simpatico), ma raccomandando di non aggiungere alcun accessorio, perché questi saranno ottenuti tramite il gioco a stand.

Gli animatori dovranno preparare gli accessori che consegneranno ad ogni stand e che saranno applicati sulla sagoma portata dai ragazzi per il gioco.

Quando l'intero gioco sarà concluso, il personaggio, pieno di accessori, che rappresenta ciascun concorrente, sarà pronto per partire ed essere «TuXTutti».

Occorre pensare a una bella premiazione finale che decreti il personaggio che si è comportato meglio negli stand per velocità, creatività, precisione, simpatia.

Gli animatori negli stand daranno i voti scrivendoli su un foglio accanto al nome e cognome di ciascuno (è anche un modo per imparare o ripassare i nomi in vista dell'Oratorio estivo!)

Il gioco a stand sarà rivolto a concorrenti singoli, ogni stand potrà dare inizio a una manche del gioco quando si sarà radunato il numero necessario di giocatori.

Nel gioco a stand ogni prova, riportata qui sotto, servirà per capire ciò che si è vissuto quest'anno e come poterlo fare fruttare per una nuova partenza. Gli animatori che animeranno lo stand avranno cura di spiegare il gioco e il suo senso, inoltre i concorrenti troveranno un cartellone da compilare in ogni stand, alla fine del gioco i cartelloni saranno esposti per ricordare l'anno vissuto.

## SCHEMA E SENSO DEGLI STAND

STAND	Accessorio	"sostare"	"ripartire"	Cartellone
Attenzione agli ostacoli	Scarpe da tennis	Quando i piedi sono fermi posso riflettere e pensare, facendo attenzione scopro ciò che non conoscevo.	Conoscere la realtà e gli altri mi fa venire desiderio di muovermi, per aiutare dove necessario.	Quale persona ho conosciuto di più quest'anno? Scrivo il suo nome e quando la incontro mi interessa a lei.
Riempi lo zaino	Zainetto	Fare il punto della situazione è necessario per pensare quali sono i propri bisogni	Quando si ha fatto scorta del necessario, si può partire per una nuova avventura.	Quale posto mi piacerebbe visitare prossimamente? Lo disegno
Fai centro	Cappellino	La mente serve per tante attività: pensare, pregare, inventare	i pensieri non sono mai fini a sé, ma servono per poter agire con maggiore consapevolezza.	Scrivo un sogno che vorrei riuscire a realizzare

<p>Aguzza la vista</p>	<p>Occhiali</p>	<p>Quando ci si ferma per guardare con attenzione si scoprono particolari e trasformazioni che altrimenti si perderebbero</p>	<p>Scoprire che la realtà è in continuo mutamento consente di decidere in quale modo inserirsi in quella dinamica</p>	<p>Scrivo un difetto che vorrei trasformare in pregio</p>
<p>Il tempo passa</p>	<p>Orologio</p>	<p>Il tempo scorre, ma può essere significativo se vissuto con intensità: quanto tempo ho speso per la preghiera e per gli altri?</p>	<p>Non è mai troppo tardi: se finora ho perso tempo, adesso è il momento per ripartire, facendolo fruttare.</p>	<p>Scrivo un intervallo di tempo della giornata (cinque minuti) nel quale mi impegno a pregare individualmente. Vivrò questo impegno durante tutte le settimane dell'oratorio estivo.</p>

## **GLI STAND**

### **Attenzione agli ostacoli**

*Materiale occorrente:* tutto ciò che può contribuire a creare un percorso, panchine, sedie, birilli, ecc. e bende di stoffa

*Scopo del gioco:* arrivare a fine percorso nel minor tempo possibile

I concorrenti saranno divisi a coppie, il primo componente dovrà percorrere il percorso da bendato, mentre il secondo guiderà il compagno usando solo la voce e dando le indicazioni in modo da fargli evitare gli ostacoli.

### **Riempi lo zaino**

*Materiale occorrente:* uno zaino/cartella scolastica e vari oggetti di varie dimensioni, per esempio una felpa, astuccio, cornice quadretto, pennarelli, borraccia d'acqua da 0,5 l, bottiglia d'acqua da 2 l, ecc.

*Scopo del gioco:* in un tempo prestabilito fare entrare nello zaino il maggior numero di oggetti possibile, organizzandoli come nel gioco del tetris, in modo tale che lo zaino si possa chiudere con la cerniera.

### **Fai centro**

*Materiale occorrente:* bottigliette o bottiglie d'acqua piene, elastici

*Scopo del gioco:* lanciare l'elastico centrando il collo della bottiglia, come nel gioco del luna park.

Ci saranno molte bottiglie affiancate poste su un ripiano, i concorrenti, posti a una certa distanza, dovranno lanciare l'elastico e farlo incastrare nel collo delle bottiglie. La prova sarà superata quando saranno incastrati almeno sette elastici.

In alternativa si potranno usare delle lattine vuote e i concorrenti dovranno colpirle con una pallina fino a farle cadere.

### **Aguzza la vista**

*Materiale occorrente:* due foto del gioco «Dov'è Wally» che si possono stampare trovandole a questi collegamenti

<https://atlantidekids.wordpress.com/2012/06/18/buon-compleanno-wally/>

[https://www.google.it/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fatlantidekids.files.wordpress.com%2F2012%2F06%2Fwaldo.jpg&tbid=w8\\_A6ziPqcuTYM&vet=12ahUKEwi0wtqC3dz-AhXqkScCHePbDa0QMygBegQIARBo..i&imgrefurl=https%3A%2F%2Fatlantidekids.wordpress.com%2F2012%2F06%2F18%2Fbuon-compleanno-wally%2F&docid=SGDuh7sWdipq2M&w=2800&h=1760&q=dov%3A%20wally%20soluzioni&ved=2ahUKEwi0wtqC3dz-AhXqkScCHePbDa0QMygBegQIARBo](https://www.google.it/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fatlantidekids.files.wordpress.com%2F2012%2F06%2Fwaldo.jpg&tbid=w8_A6ziPqcuTYM&vet=12ahUKEwi0wtqC3dz-AhXqkScCHePbDa0QMygBegQIARBo..i&imgrefurl=https%3A%2F%2Fatlantidekids.wordpress.com%2F2012%2F06%2F18%2Fbuon-compleanno-wally%2F&docid=SGDuh7sWdipq2M&w=2800&h=1760&q=dov%3A%20wally%20soluzioni&ved=2ahUKEwi0wtqC3dz-AhXqkScCHePbDa0QMygBegQIARBo)

*Scopo del gioco:* trovare il personaggio "Wally" (nella foto 1, in spiaggia, Wally è in nella parte alta centrale della foto, accanto a una sdraio con le righe verdi e bianche; nella foto è in piedi, vicino all'angolo del tavolo bianco con sopra delle scarpe)

### **Il tempo passa**

*Materiale occorrente:* nulla, oppure musica per creare disturbo

*Scopo del gioco:* contare mentalmente (senza muovere le labbra o parlare) fino a 30 o a 60 secondi, naturalmente senza l'aiuto di orologi o cellulari, avviando una sfida a chi si avvicina di più ai secondi esatti. Intanto, si possono creare elementi di disturbo per rendere più difficile il conto a mente. Vince chi riesce a contare esattamente i secondi o arriva all'obiettivo con un margine di un secondo o due (variabile a discrezione degli animatori). Se invece si sbaglia di molto, si ricomincia da capo. I ragazzi dovranno dire "30" o "60" quando a loro sembra di essere arrivati ai secondi esatti e l'animatore con il cronometro valuterà l'esattezza del tempo contato.

