



Giochi e animazione





Gioco: Occhi di chi...

MODALITÀ: giochi a stand

TEMPO: durata un'oretta

SVILUPPO:

Esempi di stand:

> 1 stand (*occhi di chi aspetta*): osservo per 30 secondi un'immagine con molti oggetti e alla fine dico quanti più oggetti ho notato

- l'idea di un punteggio può andare in base al numero di oggetti trovati.
- Es. Immagini del gioco in scatola Kaleidos
- si può pensare a delle immagini personalizzate dai diversi oratori

> 2 stand (*occhi di chi si fida*): percorso a ostacoli bendati

- un classico a coppie o in gruppo
- materiali: oggetti per costruire il percorso + bende

> 3 stand (*occhi di chi osserva*): trova un numero di oggetti preciso tra molti / trova l'animale o l'elemento diverso nella massa di cose uguali



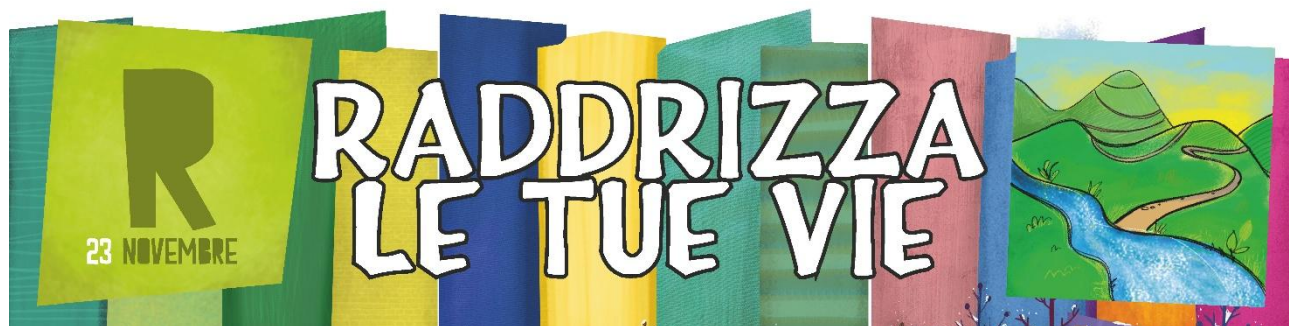
- scegliere diverse immagini di questo tipo
- punteggio: più foto di difficoltà diverse con un punteggio oppure con "riuscito/non riuscito"

> 4 stand (*gli occhi di chi ricorda*): ricostruisci una costruzione o un'immagine dopo averla vista per poco tempo

- punteggio dato dalla precisione

> 5 stand (*gli occhi di chi sente*): indovina gli oggetti ad occhi chiusi

> 6 stand (*gli occhi di chi fa memoria*): memory



Gioco: raddrizzate le vie e le corde...

Materiale:

- corde (una per squadra)
- materiali vari per minigiochi

Partecipanti:

dividere in due o più squadre, a seconda del numero di partecipanti.

Contenuto:

così come San Giovanni Battista invita a "preparare la via del Signore e raddrizzare i suoi sentieri", i bambini dovranno raddrizzare la corda, metafora del cammino, collaborando all'interno della propria squadra per superare delle sfide.

Svolgimento:

prima che inizi il gioco, si prepara una corda per ogni squadra. La corda viene stesa a terra creando un numero predefinito, in base a quanto si vuole far durare il gioco, di "loop" (grovigli). Lo scopo di ogni squadra è riuscire, prima degli altri, a sbrogliare la corda per "raddrizzare il sentiero". Ogni groviglio può essere sciolto superando un minigioco. Di seguito, alcuni esempi di possibili minigiochi che possono essere sostituiti o integrati con altri minigiochi, frutto della vostra creatività o che funzionano bene nel vostro oratorio.

Esempi di minigiochi:

-Quiz sull'Avvento (le squadre a turno cercano di indovinare una parola, se riescono guadagnano un punto, altrimenti un'altra squadra ha la possibilità di indovinare).

Definizioni

1. Periodo liturgico di preparazione al Natale (AVVENTO)
2. Oggetto circolare con quattro punti dove si accendono le candele nelle settimane d'Avvento (CORONA)
3. Il momento in cui, secondo il Vangelo, Maria riceve il messaggio dell'angelo (ANNUNCIAZIONE)
4. Racconto e rappresentazione della nascita di Gesù tramite figure e scene (PRESEPE)
5. Nome della città indicata come luogo di nascita di Gesù (BETLEMME)
6. Colui che "prepara la via del Signore" (BATTISTA).
7. Con il loro lavoro e la loro vita semplice, furono i primi ad ascoltare l'annuncio degli angeli (PASTORI)
8. L'oggetto luminoso che si accende ogni domenica d'Avvento sulla corona (CANDELA)
9. Colui che porta l'annuncio a Maria (GABRIELE)
10. Libro sacro della fede (BIBBIA)
11. Stella che guidò i sapienti da Oriente fino alla stalla (COMETA)
12. Virtù cristiana che l'Avvento aiuta a risvegliare: attesa fiduciosa e... (SPERANZA)
13. Gli uomini saggi che seguirono la stella (MAGI)

-Caccia alla candela: si nascondono diverse candele/ immagini di candele, vince la squadra che trova le sei candele dell'Avvento (oppure si può assegnare un punto a squadra per ogni candela trovata).

-Corpo-cometa: ogni squadra cerca di ricreare la stella cometa con il corpo e con fantasia.



Gioco: gli inizi di Abraham

(vedi gli allegati sul sito della FOM)

GIOCO DI COOPERAZIONE TRA SQUADRE

SCOPO DEL GIOCO: completare la missione e “visitare” tutte le isole degli INIZI per comporre il *MESSAGGIO FINALE*, non vince chi completa prima la frase, ma è un gioco d’unità e cooperazione. Ogni squadra compone il proprio messaggio, il quale sarà parte di una frase unica finale.

MATERIALE:

- Lettera di Abraham + lettera con CODICI DA SEGUIRE per completare la missione (ALLEGATA)
- ISOLE DEGLI INIZI (cartelli), da appendere in giro per l’oratorio, con raffigurato il nome delle isole, il simbolo e con appesa una busta/scatola del TESORO contenente l’attività da svolgere. (ALLEGATI)
- Pezzi del messaggio finale, divisi per colore delle squadre in buste, da dare ad un TESTIMONE DI INIZIO (prete, suora, educatore, catechista... (Anche più di uno)) (ALLEGATI)
- PER LE MISSIONI/SFIDE: bende, trova le differenze (vedi pagina 3 del doc), fogli, pennarelli, colle, penne, anagramma della parola GENTILEZZA... *(controllare l’elenco delle sfide qui sotto).*

SVOLGIMENTO:

1. **Divisione dei giocatori** in 4 SQUADRE MISTE (ad ognuna corrisponde un colore: rosso, verde, giallo e blu) seguite da uno o più ANIMATORI.
2. Prima dell’inizio del gioco, gli animatori nascondono in parti distanti e casuali dell’oratorio i SIMBOLI CORRISPONDENTI ALLE ISOLE DEGLI INIZI.
E i TESTIMONI DI INIZIO ricevono i pezzi del messaggio finale da dare alle squadre.
3. **Si inizia con la lettura della lettera di Abraham**, personaggio misterioso custode della LUCE, e della lettera nella quale sarà riportata una SEQUENZA DI SIMBOLI, ciascuno dei quali indirizzerà la squadra verso le ISOLE DEGLI INIZI.
4. Dopo la lettura delle lettere l’animatore **spiega il gioco:**

“Abbiamo una MISSIONE da compiere, che solo visitando tutte le isole degli inizi riusciremo a portare a termine.

Guardiamo la sequenza di simboli che Abraham ci ha indicato...ANDIAMO a cercarli TUTTI INSIEME, uno alla VOLTA.

Ad ogni SIMBOLO trovato, completiamo la SFIDA/MISSIONE e andiamo dal TESTIMONE D’INIZIO, il quale ci darà un pezzo del messaggio”

PROVE PER ISOLA:

- **INIZIARE A FIDARCI:** i ragazzi camminano in fila indiana, solo il primo che guida il gruppo ha gli occhi aperti, tutti gli altri sono bendati/occhi chiusi, si inizia a camminare, tutti devono seguire il movimento FIDANDOSI e senza parlare...quando l'animatore dice CAMBIO, il primo della fila bendato si mette alla fine della fila, e di conseguenza chi era il secondo diventa il primo e si benda, così via.

OBIETTIVO: arrivare alla fine del percorso senza rompere la fila.

- **INIZIARE A SOSTARE CON DIO:** Vediamo se sei stato attento...elenca 3 inizi nella storia della chiesa (anche con dei post-it).
- **INIZIARE A CONDIVIDERE:** Ogni ragazzo ha un foglio, ciascuno disegna un elemento e poi lo passa al compagno alla sua destra che aggiungerà a sua volta un altro elemento. Il gioco finirà quando il disegno tornerà al ragazzo che l'ha iniziato.
- **INIZIARE A DONARE:** I ragazzi si mettono in cerchio, uno a testa (a giro) dice al compagno alla sua destra "ti dono..."(esempio: ti dono una torta) e, il compagno che riceve deve mimare come riceverebbe quel dono (con sorpresa, stupore, gioia...). Si continua così fino alla fine del giro.
- **INIZIARE A COLLABORARE:** I ragazzi si mettono in cerchio, inizia l'ANIMATORE dicendo una parola, a turno ognuno di loro deve dire una parola che si colleghi con la precedente, COLLABORANDO a creare una storia di senso.
- **INIZIARE A VOLER BENE:** Anagramma della parola GENTILEZZA.
- **INIZIARE AD AVERE CORAGGIO:** i ragazzi dovranno costruire una piramide umana.
- **INIZIARE A SCOPRIRE:** GIOCO TROVA LE DIFFERENZE DA SCARICARE ONLINE
- **INIZIARE A MERAVIGLIARSI:** CATENA DELLA MERAVIGLIA, nel punto di quest'isola i ragazzi troveranno delle strisce di foglio, pennarelli e colle. Ognuno di loro prenderà un foglietto e scriverà una cosa/un momento in cui ha provato gioia e meraviglia. Dopo aver scritto, si piega il foglio come per creare un cerchio con la scritta all'interno, ATTENZIONE: tutti i foglietti devono essere incollati come a formare una CATENA.
- **INIZIARE A PRENDERSI CURA:** nel punto di quest'isola i ragazzi troveranno foglietti e penne, ogni ragazzo scrive su un foglietto, dentro ad un cuore disegnato, un gesto da fare per prendersi cura di qualcun altro (nonna, fratelli, amici...), dopodiché tutti i biglietti si piegano e si mischiano. Al termine ognuno ne pesca uno...quello sarà il loro impegno per la settimana seguente.

5. Una volta **completata la missione** (L'ANIMATORE SI DEVE ACCERTARE CHE LA SQUADRA FACCIA CIÒ CHE DEVE FARE) ci si reca **dal TESTIMONE DI INIZIO** che avrà 4 buste, una per ogni squadra, e che darà a ciascuna un pezzo della chiave del messaggio finale.

6. Dopodiché **si riparte:** guardando la sequenza di simboli sulla lettera di Abraham ci si recherà all'isola con il simbolo successivo.

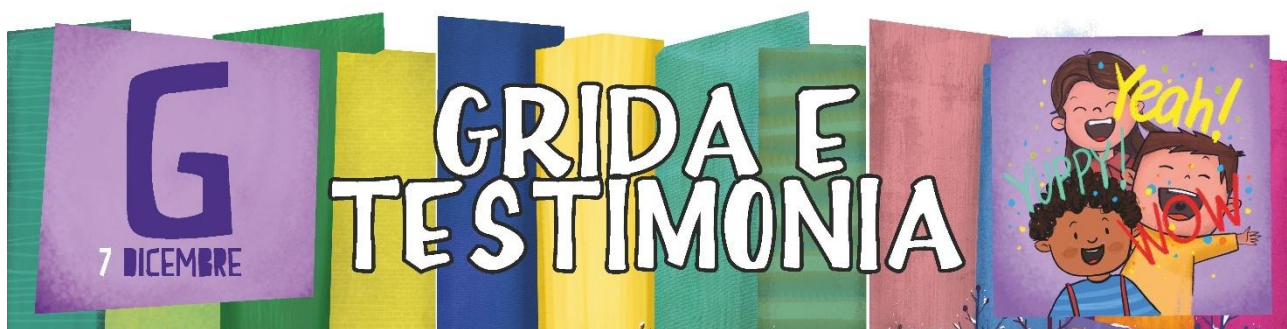
7. Qui si completa la sfida e poi si ritorna dal TESTIMONE DI INIZIO che darà un nuovo pezzo di chiave (se la sfida comporta costruire qualcosa di materiale, questo andrà portato al testimone).

8. Si continua così **fino a che non si ricevono tutti i pezzi della chiave e finché non si trovano tutti i simboli corrispondenti alle isole.**

9. Al termine ci si ritrova, **ogni squadra mette insieme i suoi pezzi** (ATTENZIONE!!! NON È UNA GARA) e, successivamente, **si uniranno i pezzi delle 4 squadre** che insieme formeranno un unico grande messaggio – QUESTO È IL MESSAGGIO FINALE DI ABRAHAM. (ALLEGATO)

IN SINTESI:

Divisione in 4 squadre - Lettura delle 2 lettere di Abram (la presentazione e la sequenza) - Partenza delle squadre - Ricerca dei simboli - Completare la missione - Recarsi dal TESTIMONE DI INIZIO per ritirare il pezzo di messaggio - Completare tutte le isole - Unire tutti i pezzi e trovare il messaggio finale.



Gioco: Grida e testimonia!

MATERIALE:

Biglietti o cartoncini con frasi tratte dal Vangelo oppure detti dei santi

SVOLGIMENTO:

Per giocare è necessario disporre di uno spazio libero abbastanza ampio, in modo da poter formare due file una di fronte all'altra.

I giocatori vengono divisi in due squadre. Ogni squadra si sistema in fila, uno dietro l'altro, facendo attenzione che i giocatori non possano vedersi tutti contemporaneamente.

L'animatore chiama il primo giocatore di ogni fila e gli mostra una frase, ad esempio: *"Alzati e cammina"*. Il giocatore torna poi verso la propria squadra e, in silenzio, mima la frase soltanto al secondo della fila. Il secondo cerca di interpretare il gesto e, a sua volta, lo ripete al terzo, e così via, fino ad arrivare all'ultimo della fila.

Quando il mimo è arrivato all'ultimo giocatore, questo corre dall'animatore e grida ad alta voce la frase che ha capito. L'animatore allora rivela la frase originale.

Dopo ogni turno, il ruolo del primo giocatore cambia, in modo che tutti possano provare a fare il mimo.

VARIANTI:

- **A PUNTI:** ogni frase indovinata vale 1 punto. Vince la squadra con più punti.
- **A TEMPO:** chi indovina più frasi in un tempo prestabilito (es. 5 minuti) vince.
- **VERSIONE COOPERATIVA:** una sola fila, per vedere se l'ultimo riesce a capire la frase iniziale!



Gioco: nuova palla prigioniera

MATERIALI:

- un campo
- dei nastri -due palle

REGOLE DEL GIOCO:

Il gioco si basa sulla struttura di palla prigioniera, quindi si svolge su un campo che viene suddiviso a metà con un nastro in modo da avere due aree.

Ogni area è a sua volta suddivisa in un campo di gioco e in una prigione (che si trova alle spalle del campo di gioco).

I bambini vengono divisi in due squadre.

L'obiettivo del gioco è eliminare i giocatori della squadra avversaria. Per eliminarli bisogna colpirli tirando la palla, con alcune eccezioni: se un giocatore viene colpito alla testa è salvo, se un giocatore prende la palla al volo viene eliminato colui che ha lanciato la palla.

L'elemento della novità è che ogni 8/10 minuti di gioco possono essere introdotte all'improvviso delle nuove regole, in grado di cambiare le sorti del gioco.

L'inserimento delle nuove regole è lasciato alla fantasia di chi arbitra, ma ecco alcuni suggerimenti:

- mettere in gioco più di un pallone;
- inserire dei ruoli segreti (come la "Stella", se il bambino con il ruolo della Stella viene eliminato tutta la squadra perde);
- far tornare in gioco tutti i giocatori eliminati o automaticamente o quando un giocatore prende al volo la palla;
- far giocare per alcuni minuti solo i bambini di una certa fascia d'età e chiedere agli altri di sedersi;
- inserire elementi nuovi come la musica: quando è presente la musica si gioca, quando si ferma bisogna stare immobili per evitare di essere squalificati;

...

Può essere utile inserire una nuova regola sia a intervalli regolari sia quando l'entusiasmo dei bambini sta calando, in modo da tenerli sempre attivi.

Il consiglio di inserire nuove regole è valido per qualsiasi gioco perché è utile per renderli più innovativi.



Giochi: annuncia la tua originalità

Proposta: due giochi 'classici', ma resi originali da alcune varianti che si ricollegano al tema dell'anno oratoriano Fatti avanti, dell'Avvento e della domenica della Divina Maternità.

Durante la spiegazione dei giochi far notare ai ragazzi come le regole ed indicazioni siano legate al tema.

Gioco: Un due tre... stella cometa!

MATERIALI: bigliettini piegati con scritte le 'caratteristiche originali'. Facoltativo: qualcosa per delimitare la linea di partenza e di arrivo.

REGOLE: i giocatori si dispongono sulla linea di partenza e pescano la loro 'caratteristica originale' (vedere ambientazione). Si sceglie un ragazzo che, alla linea di arrivo, dando le spalle agli altri giocatori deve contare ad alta voce, lentamente, fino a tre. Mentre conta, i giocatori si 'fanno avanti': devono muoversi cercando di raggiungere la linea di arrivo. Dopo il tre, il ragazzo che conta deve dire 'stella cometa' e girarsi, mentre i giocatori devono rimanere immobili. Se il ragazzo che conta vede qualcuno che si sta muovendo o non si è fermato in tempo, allora il giocatore deve tornare alla linea di partenza. Vince il primo giocatore che raggiunge la linea di arrivo, diventando il nuovo contatore e facendo pescare un nuovo 'carattere originale' ai giocatori.

AMBIENTAZIONE:

All'inizio della manche il ragazzo che conta fa pescare ad ogni giocatore un 'carattere originale', un qualcosa che renderà la loro manche unica, originale, diversa da quella degli altri giocatori. Ogni carattere è un'indicazione che deve essere seguita per poter arrivare al traguardo. Ogni ragazzo, una volta pescato, annuncia ad alta voce il suo carattere che dovrà rispettare: nel caso in cui non venga rispettato durante gli spostamenti, dovrà tornare alla linea di partenza.

Suggeriamo una serie di 'caratteri originali' che possono essere usati (pensandone di nuovi o inserendoli in più copie in modo che ciascun ragazzo possa pescarne uno).

- Si muove saltellando su un piede (specificare piede destro o piede sinistro, o alternandoli, cioè un solo piede per volta deve sempre toccare terra)
- Si muove saltando a piè pari, uniti
- Carattere di coppia (mettere due foglietti uguali): si muovono legati per un braccio o legati per una gamba
- Si deve muovere camminando all'indietro
- Si muove a 4 zampe
- Carattere di coppia (mettere due foglietti uguali): cariola
- Deve muoversi tenendo sempre le braccia alzate in verticale sopra la testa
- Si muove saltando a rana
- Si muove mettendo un piede davanti all'altro (in modo che rimangano attaccati, tallone appoggiato alla punta dell'altro piede)
- Si muove ad occhi chiusi/bendato
- Carattere di coppia (mettere due foglietti uguali): granchio (si muovono schiena contro schiena, tenendosi incrociando i gomiti).

Gioco: SMS

MATERIALI:

Delimitatori per linea di partenza e di arrivo, fogliettini con lettere dell'alfabeto stampate, ciascuna lettera in più copie (un set di lettere per ogni squadra) Eventualmente: materiali per un percorso

REGOLE:

Si formano più squadre (massimo 4) con stesso numero di giocatori. E si definisce il tempo per una manche.

I giocatori si dispongono ad un'estremità del campo, in fila indiana per ogni squadra. Alla fine del campo, uno per squadra, si dispone invece un animatore/adulto con il mazzo di lettere dell'alfabeto stampate.

Al via, i ragazzi di ogni squadra partono a staffetta, uno alla volta, e completano il percorso fino all'animatore che consegnerà loro una lettera. Una volta ricevuta la lettera, devono correre di nuovo alla partenza, battere la mano al giocatore successivo per poter partire, e consegnare la lettera presa, rimettendosi in fondo alla fila indiana.

Una volta che più lettere sono state recuperate, si può iniziare a pensare a come formare parole di senso compiuto.

Prima che scada il tempo della manche (5-10 minuti, come deciso all'inizio) i ragazzi devono riuscire a recuperare più lettere possibili. Allo scadere del tempo ogni squadra ha 3 minuti per cercare di comporre più parole possibili con le lettere ottenute.

Vince la squadra che compone più parole.

ATTENZIONI:

- Chi consegna le lettere deve stare attento a non consegnare lettere 'difficili'. Indicativamente, si dovrebbe consegnare una vocale ogni due consonanti.
- Si può decidere, per decretare il vincitore, di dare un bonus alla squadra che ha scritto anche la parola più lunga, o più creativa, o (nel caso in cui si desse un tema per le parole, per esempio a tema natalizio), di contare solo le parole che c'entrano con il tema dato.
- Definire all'inizio dei 'parametri' per le parole da creare: solo parole in italiano, oppure no abbreviazioni, in base ai gusti personali.
- Il percorso da percorrere può essere un percorso a ostacoli (in questo caso, deve essere costruito uguale per ogni squadra), oppure si può dividere l'area da percorrere in 3 segmenti, ed ogni segmento deve essere percorso in modo diverso (per esempio: saltando su una gamba sola, correndo all'indietro, saltando a rana).

AMBIENTAZIONE:

Ogni ragazzo si fa avanti personalmente, è chiamato a dare il proprio contributo personale e originale (perchè ciascuno ottiene una lettera diversa) per avere le parole finali.

La creatività personale viene messa in gioco anche nel trasformare le singole lettere in parole.



@fondazioneoratorimilanesi



[Segui il canale WhatsApp PG FOM Milano](#)