



GIOCHI PER L'ANIMAZIONE IN ORATORIO

PRIMA SETTIMANA: LASCIAMOCI CONDURRE

Modalità: gioco a stand.

Il tema dell'intero gioco è lasciarsi condurre: negli spostamenti da uno stand all'altro metà squadra viene bendata e l'altra metà per mano li deve condurre allo stand successivo. A ogni fine stand i bambini si scambiano le bende. All'arrivo allo stand i bambini bendati dovranno alzare la benda per vedere lo spazio in cui si trovano, orientarsi e ascoltare la spiegazione del gioco per poi ribendarsi e fare il gioco.

Tempo: un'ora. Circa 10 minuti a stand.

Target: 1-5 elementare.

STAND 1:

A coppie, un bambino non bendato dovrà disegnare con la mano di un bambino bendato un oggetto indicato dall'animatore. Gli altri dovranno indovinare di cosa si tratta.

STAND 2:

Percorso. Uno alla volta ogni bambino bendato sarà guidato a voce nel percorso realizzato con cerchi, corde, sedie, pance (materiale vario..) dai bambini non bendati.

STAND 3:

Mosca cieca. I bambini bendati devono cercare gli altri che si nasconderanno nella stanza.

STAND 4:

Se all'aperto: i bambini bendati dovranno fare goal o canestro posizionati e guidati dagli altri.

Se al chiuso: i bambini bendati dovranno fare canestro con una pallina di carta o di spugna in un cestino posizionati e guidati dagli altri.

STAND 5:

Attacca la coda. I bambini bendati, guidati dagli altri, dovranno attaccare un foglio di carta con una coda disegnata all'immagine dell'animale posta a distanza sulla parete.



SECONDA SETTIMANA: LASCIATI GUARDARE

IL VILLAGGIO DEI SIGNIFICATI PERDUTI - GIOCO DI SGUARDI, oltre le apparenze

Scoprire che il vero valore delle persone e delle cose non si vede subito, ma bisogna imparare a guardare in profondità, come ha fatto Gesù con la Samaritana.

Modalità di gioco:

Divisione dei ragazzi in **DUE GRUPPI**

Ad un gruppo verranno dati I SIMBOLI --> gruppo CHIAVI
e all'altro il SIGNIFICATO DEI SIMBOLI --> gruppo SERRATURA
(es. simbolo lanterna, significato luce)

Spazio di gioco: sia all'aperto che al chiuso

Ambientazione: il VILLAGGIO DEI SIGNIFICATI PERDUTI, si possono ritrovare solo comunicando DAVVERO CON CUORE E SGUARDO

Materiale di gioco:

- Chiavi con simboli (già fornite, da tagliare)
- Lucchetti con significati (già fornite, da tagliare)
- Un animatore per squadra (ha un foglio con le corrispondenze corrette simboli-significati)
- Messaggio segreto tagliato lettera per lettera (fornito, da tagliare)

Raccomandazione: mettere dietro ad ogni lettera un numerino, così che, al momento della costruzione della frase in cirillico, i ragazzi siano agevolati.

La squadra "chiavi" comporrà la prima parte (viola --> prime 35 lettere) e la squadra "lucchetti" la seconda (blu --> le altre 35 lettere)

[Per i materiali clicca qui e scarica il pdf](#)

MESSAGGIO FINALE da non rivelare: **SOLO GUARDANDOCI SCOPRIAMO CHE LA BELLEZZA VERA NASCE QUANDO STIAMO TUTTI INSIEME.** (VIOLA: frase da comporre per la squadra CHIAVI – BLU: frase da comporre per la squadra LUCCHETTI)

Alfabeto cirillico con traduzione in italiano in busta chiusa e segreta da dare ai ragazzi solo alla fine del gioco per tradurre il messaggio (fornita)

Fase 0: preparazione e divisione dei ragazzi

Per compiere la missione e scoprire il significato vero del messaggio finale, gli animatori dividono i ragazzi in 2 SQUADRE: una sarà la squadra in possesso delle CHIAVI e l'altra dei LUCCHETTI.

Prima di iniziare l'animatore della squadra CHIAVE distribuisce una chiave a ciascun ragazzo e lo stesso farà l'animatore della squadra LUCCHETTI.

ATTENZIONE!!! Se i simboli/significati sono di più rispetto al numero dei partecipanti, quando un ragazzo trova la sua corrispondenza può prendere un'altra chiave/lucchetto e continuare il gioco.

Se, invece, sono di meno dividere i ragazzi in gruppetti da 2 o 3.

**Ogni squadra ha una base "vigilata" dall' ANIMATORE CAPOSQUADRA
(un animatore per gruppo chiavi e uno per gruppo serratura).**

->L'animatore avrà le soluzioni, ma potrà vederle solo lui



Svolgimento del gioco:

Fase 1. OSSERVAZIONE E RICERCA

AI VIA, le due squadre, devono mischiarsi e iniziare a “perlustrare” tutta l’area di gioco: i partecipanti delle due squadre devono andare a cercare la chiave o il lucchetto corrispondenti a ciò che hanno in mano (esempio: sono della squadra CHIAVI, ho in mano una lanterna, vado e cerco chi ha in mano un lucchetto che abbia il significato della lanterna)

Quindi, ogni ragazzo o coppia con in mano LA CHIAVE COL SIMBOLO dovrà trovare il ragazzo o coppia con il LUCCHETTO CON IL SIGNIFICATO DEL SIMBOLO.

****REGOLA IMPORTANTE: le squadre devono cercare di non parlare tra di loro, comunicare solo con sguardi.**

Fase 2. Accoppiamento

Una volta che ciascun gruppetto pensa di aver trovato il simbolo o il significato corretto, corre dal proprio animatore caposquadra.

L’animatore verificherà se l’abbinamento è corretto o no.

Fase 3. Verifica abbinamenti

Ogni volta che i ragazzi vanno dall’animatore per la verifica dell’accoppiamento:

-Se l’accoppiamento è sbagliato il ragazzo ritorna in gioco per trovare la vera corrispondenza

-Se l’accoppiamento è giusto l’animatore darà al ragazzo UNA LETTERA del messaggio segreto, scritta in alfabeto cirillico.

Nel caso in cui avanzino dei simboli/significati (e quindi anche delle lettere che compongono la frase) la coppia può prenderne un altro e tornare in gioco.

Fase 4: Ricerca soluzione del significato perduto

Dopo che tutte le lettere del messaggio sono state distribuite ai ragazzi e che, quindi, tutti gli accoppiamenti sono stati trovati, ogni squadra mette in ordine le lettere trovate (grazie ai numeri scritti in partenza). Quando le due squadre avranno trovato le loro metà frasi si uniscono per metterle insieme, SOLO ORA l’animatore da l’alfabeto cirillico-italiano e i ragazzi traducono la frase.

L’OBIETTIVO È STATO RAGGIUNTO: TUTTI I SIMBOLI HANNO TROVATO IL LORO SIGNIFICATO SOLO GRAZIE AL NOSTRO SGUARDO ATTENTO.



CORRISPONDENZE SIMBOLI E SIGNIFICATI

ILLUMINA IL CAMMINO E I PASSI INCERTI: LANTERNA
UNISCE CIO' CHE E' DIVERSO: NODO
RICORDA CHE UNA DIREZIONE ESISTE SEMPRE: BUSSOLA
SOLO GRAZIE A LORO UNA PIANTA DIVENTA TALE: SEMI
UNISCE, SEGNO DI PASSAGGIO: PONTE
NON SI VEDE, MA SI SENTE, MOLTI LO VEDONO COME LA PRESENZA DI DIO: VENTO
SEMPRE STABILE, ANCHE IN UNA NOTE VENTOSA: ALBERO CON FOGLIE
NASCONDE TUTTI I NOSTRI DESIDERI: STELLA
CI COPRE, MA SOTTO SOTTO RIMANIAMO SEMPRE NOI STESSI: MASCHERA
DICONO DI NOI, ANCHE DOPO CHE SIAMO GIA' PASSATI: ORME
GUIDA DI NOTTE I MARINAI: FARO
NON RAPPRESENZA LA FINE, MA L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA: ALBERO SPOGLIO
DOPO LA TEMPESTA PORTA COLORI CHE PRIMA NON VEDEVI: ARCOBALENO
AIUTO, SOSTEGNO E COMPLICITA': MANO TESA

RINFRESCA IN UNA CALDA GIORNATA: ANGURIA
COLORA I PRATI IN PRIMAVERA: FIORE
OFFRE PROTEZIONE: OMBRELLO
SERVE AD ARRICCHIRE LA MENTE DI CHI LO UTILIZZA: LIBRO
NON LA PORTANO TUTTI, MA CI RENDE SPECIALI: CORONA
UTILE PER PORTARE I PESI CHE ABBIAMO: ZAINO
NELLE MANI DI UN UOMO PUO' SERVIRE PER CREARE UN CAPOLAVORO: MATITA
NON SI FERMA MAI: OROLOGIO
SIMBOLEGGIA UN LEGAME FORTE: INFINITO
SI MOSTRA IN DIVERSI MODI, DIPENDE DALLA NOSTRA FORTUNA: DADO
UNITO SEPARA: FORBICI
CI INSEGNA A BRILLARE, MA NON SI LUCE PROPRIA: LUNA
LA VERA LUCE CHE CI GUIDA OGNI GIORNO: SOLE
SEMPLICI MURA CHE RACCHIUDONO AMORE E ACCOGLIENZA: CASA

OGNUNO HA IL SUO PEZZO COMPLEMENTARE: PUZZLE
SALUTA IL VECCHIO PER DARE INIZIO A QUALCOSA DI NUOVO: TRAMONTO
SOLO TANTE INSIEME FORMANO QUALCOSA DI VASTO: GOCCE
LEI, RINASCITA E CAMBIAMENTO: FARFALLA
LO DO PER DIMOSTRARE CHE CI TENGO A TE: REGALO
PROGRESSO, CRESCITA, VERSO L'ALTO: SCALINI
NUOVO SGUARDO: OCCHIALI



TERZA SETTIMANA: LASCIA CHE TI DICA LA VERITÀ

GIOCO A STAND: SARÀ VERO?

Modalità: Gioco a stand, per ciascun gioco possono essere svolte più manche

GIOCO 1: “È IL TUO NUMERO, VERO?”

Materiali: mazzo di carte da scala togliendo le figure

Sfida: tutti contro tutti

Campo: aperto/chiuso

Lo scopo è quello di prendere più carte possibili. I bambini girano liberamente nel campo con una carta da 1 a 10, quando due giocatori si incontrano si fermano e fanno una sfida. Ognuno tiene la propria carta coperta sul palmo della mano e a turno provano ad indovinare il numero della carta dell'altro (“hai un 5, vero o falso?”). Chi indovina prende la carta dell'altro. Chi perde consegna la carta, ma può continuare a sfidare gli altri giocatori anche senza carte. Se entrambi non indovinano, sfidano un altro giocatore. Se dovesse capitare che in una sfida entrambi i giocatori indovinano la carta dell'altro, si scambiano la carta e aspettano a sfidarsi per un turno (una sfida con un altro giocatore). Se un giocatore ha in mano più carte sceglie la carta che sfida l'avversario (può essere sia quella che ha vinto o quella precedente) e la mette bene coperta sulla mano. Il gioco termina non appena un giocatore ha conquistato 3 carte (o più carte a seconda di quanto si vuol far durare il gioco)

Versione con domande: Per indovinare le carte si possono fare 3 domande: “è pari o dispari”, “maggiore di.../minore di” e “è un (numero) vero o falso?”

GIOCO 2: “VERO O FALSO”

Materiale: nessuno

Sfida: divisi in due squadre (da 2 a 10 persone)

Campo: aperto

L'obiettivo del gioco è quello di rispondere correttamente a più domande possibili. All'interno dello stand i bambini vengono divisi in due squadre che si posizionano dal lato del campo opposto rispetto all'animatore. L'animatore ha una lista di domande di cultura generale e/o sull'oratorio a cui si può rispondere vero o falso.

Per esempio: l'oratorio ha il campo da basket, vero o falso? Vero I romani costruivano le piramidi, vero o falso? Falso Per rispondere un bambino per squadra deve correre dall'animatore. Il bambino che arriva per primo dall'animatore risponde alla domanda (vero/falso). Se risponde correttamente la sua squadra riceve un punto se sbaglia può rispondere il bambino dell'altra squadra.

Versione 2: Il gioco si svolge nello stesso modo solo che alle domande bisogna rispondere in modo sbagliato, per esempio: I romani costruivano le piramidi? Invece di dire FALSO la risposta “corretta” sarà VERO



GIOCO 3: “DETECTIVE”

Materiali: nessuno

Sfida: Tutti contro tutti, 2/3 ruoli

Campo: aperto

Il gioco si svolge in piedi camminando in uno spazio delimitato I ragazzi sono disposti in cerchio con gli occhi chiusi, l'animatore sceglie 2 bambini: un bambino che avrà il ruolo di fare l'occhiolino agli altri giocatori per derubarli (LADRO) l'altro giocatore avrà il compito di individuare tra i bambini il colpevole prima che questo derubi più della metà dei giocatori (DETECTIVE).

Per esempio: se i giocatori sono 10 e il ladro ruba a 6 bambini ha vinto, se viene scoperto e ne ha derubati solo 5 ha perso. I bambini a cui viene fatto l'occhiolino si siedono per terra e non possono dire chi era il ladro. Il gioco termina quando il detective dichiara di sapere chi è il ladro o quando vengono derubati più della metà dei giocatori.

Versione 2: vengono dati 3 ruoli: ladro, detective e COMPLICE. Il complice sa chi è il ladro e ha il compito di depistare giocatori e detective facendo un doppio occhiolino. I giocatori sanno che c'è un complice ma non sanno come distinguerlo quindi possono scambiarlo per il ladro ed essere derubati. Il detective, quindi, deve prestare molta attenzione, ma deve essere anche rapido nell'accusa perché essendoci sia il ladro che il complice i giocatori possono essere derubati più velocemente.

GIOCO 4: “DISEGNO SENZA FILO”

Materiali: fogli, pennarelli e scotch

Sfida: 2 o più squadre con lo stesso numero di giocatori (da 2 a 8 persone)

Campo: chiuso

Ogni squadra si disporrà in fila indiana, un ragazzo dietro l'altro, ad ogni componente verrà attaccato un foglio sulla schiena e verrà dato un pennarello, tranne all'ultimo della fila a cui verrà dato solo un pennarello. L'obiettivo è far arrivare il disegno corretto al primo della fila. L'animatore suggerirà all'ultimo della fila di ogni squadra un oggetto diverso e semplice da disegnare (nave, pupazzo di neve...); al via l'unico a conosce l'oggetto da disegnare, partì con il disegno. La persona disegnerà un elemento alla volta.

Per esempio: se l'oggetto da disegnare è un pupazzo di neve, l'ultimo della fila disegna un cerchio, la persona davanti a sua volta disegnerà un cerchio sulla schiena dell'altro e successivamente un altro elemento, così via fino alla persona davanti.

Vince la squadra che il più velocemente possibile riesce a dare il disegno che si avvicina di più all'oggetto iniziale assegnato (il “vero” oggetto)



QUARTA SETTIMANA: LASCIATI GUIDARE

GIOCO: La città invisibile

Obiettivo: Fare vivere ai ragazzi un'esperienza concreta di fiducia, affidamento, ascolto, lasciarsi guidare attraverso un percorso a tre tappe.

Materiale: Bende, sedie, coni, pance, cerchi, strumenti per creare rumori, tavoli, una piccola croce, oggetti di uso quotidiano (palla, mazzo di chiavi, quaderno...)

Svolgimento: I ragazzi vengono divisi a coppie. In ogni coppia uno viene bendato ed è il “cieco”, l’altro resta vedente ed è la “guida”. Prima di iniziare è importante spiegare bene una regola fondamentale: la guida non può toccare il cieco in nessun momento, può usare soltanto la voce.

Ogni coppia inizia il proprio percorso attraversando tre stazioni.

PRIMA STAZIONE - La Strada

Qui viene preparato un percorso semplice, fatto di sedie, coni, pance o cerchi a terra, che il cieco deve attraversare. Intorno, alcuni animatori o ragazzi producono rumori e voci che distraggono, suggerendo direzioni sbagliate. In mezzo a questa confusione, il cieco deve camminare seguendo solo la voce della propria guida.

SECONDA STAZIONE - La Casa

Su un tavolo vengono disposti diversi oggetti diversi tra loro: una palla, una chiave, una bottiglietta, un quaderno, un mazzo di chiavi, un campanello... Ogni coppia si ferma davanti al tavolo. Il cieco non può toccare gli oggetti.

Il compito del cieco è capire che cosa c’è sul tavolo e riconoscere uno o più oggetti, facendo domande alla propria guida. Le domande devono essere formulate in modo tale che la guida possa rispondere solo con “sì” o “no”. La guida non può mai dire il nome dell’oggetto.

In alcuni momenti, se il cieco lo chiede, la guida può anche prendere un oggetto e farne sentire il rumore: scuotere le chiavi, far rotolare la palla, aprire e chiudere una bottiglietta, far suonare un campanello. Il cieco deve ascoltare attentamente e provare a immaginare che cosa ha davanti.

La prova termina quando il cieco riesce a indovinare correttamente almeno due o tre oggetti.

TERZA STAZIONE - Il Tempio

Su un tavolo vengono disposti diversi oggetti. Tra tutti, una piccola croce è l’unico oggetto corretto da trovare.

Il cieco entra lentamente, guidato dalla voce della guida che può dare solo istruzioni semplici, come: “più avanti”, “a destra”, “piano”.

Lo scopo è trovare la piccola croce tra tutti gli oggetti sul tavolo.

Al termine del percorso, tutte le coppie scambiano i ruoli, così che chi era cieco diventi guida e viceversa.

Per la seconda stazione, è consigliabile cambiare gli oggetti sul tavolo per rendere l’esperienza nuova e stimolante.

*Il gioco può concludersi con un breve momento di riflessione sul Vangelo: Gesù non ha dato una mappa al cieco, ma gli ha chiesto fiducia. Allo stesso modo, oggi ci invita ciascuno di noi: “**Fatti avanti, insieme a me... lasciati guidare.**”*



Laboratorio: SEGUI L'ISTINTO

Materiali:

- Un cartoncino A3 (uno per ogni bambino)
- Diversi oggetti come pezzi di stoffa, pezzi di spugna, cordini, pezzi di cartoncino
- Matite
- Colla
- Scotch
- Bende

Obiettivo: Far immaginare al bambino come ci si sente ad essere come il cieco nato, quali possono essere i punti di forza e quelli di debolezza.

La riflessione che potrebbe sorgere in loro è la fortuna che li caratterizza, che spesso i nostri 5 sensi vengono sottovalutati e dati per scontato.

Svolgimento: Ogni bambino sul proprio cartoncino A3 disegnerà un occhio, successivamente verrà bendato, l'educatore predisporrà tutti i materiali precedentemente citati sul tavolo e ogni bambino dovrà toccare essi e prendere quelli di sua preferenza.

Una volta recuperati i materiali procederà sempre con gli occhi bendati a incollarli sul cartoncino A3 cercando di seguire la forma dell'occhio precedentemente disegnato, seguendo appunto l'istinto.



QUINTA SETTIMANA: LASCIATI AMARE

Proposta: due giochi ‘classici’, ma resi originali da alcune varianti e accortezze che si ricollegano al tema dell’anno oratoriano con un focus sulla Quaresima.

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

Castellone di Lazzaro

Materiali: 2 palloni, materiale per delimitare il campo (cinesini, conetti), 2 porte da calcio agli estremi del campo

Regole: Si divide un campo in quattro strisce: Nelle fasce esterne verranno poste una porta da calcio ciascuna e un pallone all’interno della stessa (si avrà l’accortezza di mettere le due porte equidistante l’una dall’altra e in modo che siano speculari tra loro, come normalmente è nel gioco del calcio); mentre le fasce interne saranno più grandi poiché il gioco si svolgerà principalmente entro esse. Si divide i ragazzi in due squadre e le si pone ciascuna all’interno della propria fascia interna. L’obiettivo è, correndo, entrare nella fascia avversaria senza essere toccato per arrivare a prendere il pallone che si trova all’interno della porta. Fatto ciò, bisogna ritornare nella propria metà campo senza essere toccato e quindi preso. Quando si è preso bisogna fermarsi nel punto in cui si è e sedersi. Per essere liberati bisogna, un po’ come nel vangelo, essere “toccati dalle parole” di Gesù. Infatti i ragazzi devono toccare chi è stato già preso e dire “[Il nome di chi è stato preso] Alzati e cammina”. Fatto ciò, ritorna in partita. Vince la prima squadra che porta il pallone nella propria metà campo. Si possono fare più manche (e.s. al meglio di 5 manches).

Variante: per rendere il gioco più particolare si può introdurre la regola che il pallone, una volta recuperato dalla porta avversaria, può essere lanciato a un compagno per velocizzare la partita. Per far ciò però è obbligatorio indicare il nome del compagno di squadra. È un modo semplice per aiutare a conoscere i nomi dei compagni di squadra.

Variante 2 (consigliata per i più grandi): al posto di prendere i ragazzi toccandoli, è possibile dare una strisciolina/bandana di stoffa da inserire nei pantaloni in modo che una estremità di essa fuoriesca fino al ginocchio. Al posto di toccarsi, il ragazzo è preso se l’avversario riesce a rimuovere la strisciolina/ bandana di stoffa. Chi è preso si siede e rimette la striscia di stoffa che gli è stata sottratta.

Ambientazione:

Ogni ragazzo si fa avanti personalmente, è chiamato a dare il proprio contributo personale e originale per la squadra. Come lazzaro è stato mosso dal suo luogo di sepoltura e si è fatto avanti uscendo dal sepolcro, grazie all’amore di Gesù che lo chiama per nome, allo stesso modo i ragazzi, per essere liberati, devo essere chiamati per nome.

Uniti... dall’amore

Materiali: Nulla. Facoltativo: qualcosa per delimitare l’area di Gioco.

Regole: I ragazzi vengono suddivisi in varie sotto squadre (minimo 3 massimo 7) formate tutte dal medesimo numero di ragazzi. Ciascun ragazzo si prende per mano con il vicino e si vengono a formare delle bolle. Ogni ragazzo giocherà con le braccia alzate ad altezza spalle sempre tenendosi per mano. Lo scopo del gioco è catturare i membri delle bolle avversarie e inglobarli nella propria bolla. Per far ciò, bisogna far passare le proprie braccia sopra la testa di un membro di una squadra avversaria, abbassarla fino a cingerlo sotto il collo e strapparlo delicatamente dalla bolla avversaria. Se si riesce a fare ciò il ragazzo è preso, lascia le mani dei suoi compagni e si unisce alla bolla che lo ha catturato. Così facendo, può continuare a giocare. Lo scopo del gioco è riuscire a prendere fino all’ultimo membro dell’ultima bolla.

Variante: come per il gioco precedente, si può introdurre la variante che è necessario chiamare per nome il ragazzo che si vuole prendere prima ancora di prenderlo.

Ambientazione:

Dato che il tema della V domenica è “lasciati amare” proponiamo questo gioco in cui si sente l’abbraccio dei compagni che ti avvolge e ti porta in un unico grande gruppo. Alla fine fare capire che partiamo da parti diverse e diventiamo un unico gruppo grande, nuovo e bello.



Laboratorio: Ti invito

Proposta di laboratorio: bigliettini con carta velina ..."Fatti avanti..insieme a me...ti invito..."

In vista della Pasqua, come Gesù ha chiesto a Lazzaro di uscire dal sepolcro, anche noi possiamo invitare i nostri amici a partecipare ai riti della settimana santa, realizzando dei bigliettini con la carta velina colorata.

Età: dalle elementari in su

Materiale: cartoncino con stampa da ritagliare (due per ogni bigliettino), forbici, colla, carta o carta velina colorata

Procedimento: stampare su carta pesante o cartoncino leggero la scritta o il disegno da voler decorare.



Ritagliare la scritta o il disegno in modo da lasciare i "buchi".



Taglia della stessa dimensione dei fori la carta colorata.



Chiudere i fori con la carta colorata.



Applicare sul retro l'altro cartoncino in modo da nascondere la zona dove è stata incollata la carta colorata.



Per i più esperti: è possibile stampare e ritagliare un disegno speculare al primo, ritagliarlo ed applicarlo sul retro in modo da avere un'immagine double-face. In questo caso è necessario essere più precisi sul taglio della carta colorata.



@fondazioneoratorimilanesi



Quaresima in oratorio 2026 • Fatti avanti, insieme a me...