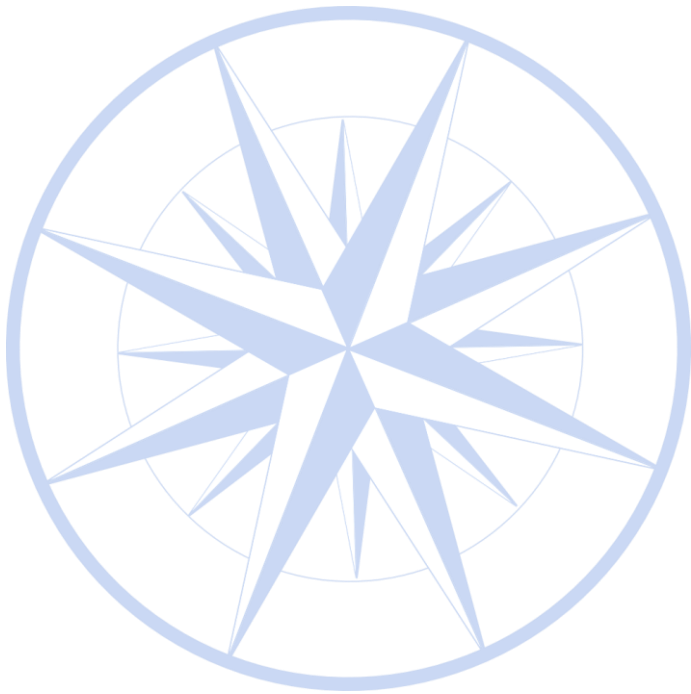


Diocesi di Prato

Estate Ragazzi



'20 di Futuro

Proposta educativa

Quest'estate così inedita porta con sé un sano desiderio di divertimento e di socialità, di aria fresca e di amicizia. Allo stesso tempo ha già sulle spalle un vissuto importante e particolare, sia nei bambini che negli educatori. Un vissuto che chiede di essere condiviso e ri-significato. L'idea di fondo che attraversa "20 di Futuro", un progetto nato sulla scia del documento della Cei "Aperto per ferie", non è di "appesantire" la realtà, ma di offrire strumenti per riappropriarsene.

Risuona allora da più parti il desiderio e la necessità di ripartire, sicuramente economicamente, ma anche socialmente, facendo tesoro degli apprendimenti, spesso inconsapevoli ed obbligati, provocati appunto dal virus. Un virus che non ha colpito solo i corpi, ma anche i sentimenti, le relazioni, le comunità, le visioni e le storie.

Non si può più dire "si è fatto sempre così", ma vorremmo continuare a dire tutto il desiderio di accompagnare l'estate di ogni oratorio, a servizio e in alleanza con il territorio, mettendo al centro i più piccoli, in modo coraggioso e responsabile.

Già il titolo del nostro progetto è emblematico: **"20 di futuro"**:

- "20": come l'anno di quest'estate;
- "venti" come quelli che ci spingeranno ad entrare nella rotta rappresentata dagli obiettivi dell'Agenda 20-30 sullo Sviluppo Sostenibile indicati dall'Onu.
- "futuro": perché saremo chiamati a guardare con occhi nuovi le cose di sempre rintracciando in esse i segni di quanto accaduto e prendere al volo i venti che soffiavano novità.

Il percorso è pensato a partire dalle fasi di un volo aereo. E come in ogni volo che si rispetti, a guidare il tutto ci sarà una "Torre di controllo": un piccolo gruppo locale responsabile del progetto e garante dell'applicazione delle normative.

E se consideriamo che le migliori condizioni di decollo e atterraggio si hanno *controvento*, allora è l'estate giusta per trasformarci in **esploratori della vita e del mondo, esploratori del presente e del futuro** e costruire una città nuova (metafora della realtà e della vita), dove vivere in modo più buono, giusto, vero e bello.

Molto materiale è possibile trovarlo su

<https://unric.org/it/agenda-2030>

<https://asvis.it>

<https://giovani.chiesacattolica.it/aperto-per-ferie/>

4 Venti, percorsi di speranza:

Ogni percorso si rifà ad alcune tematiche e sensibilità precise, sono indicati sotto alcuni spunti utili. Lo scopo di questo materiale vuole essere quello di far nascere idee. Non troverete perciò un "classico sussidio" come siamo abituati ad avere di solito, ma un qualcosa da cui partire per poter COSTRUIRE insieme ai GIOVANI...



TRAMONTANA



La Tramontana è un vento freddo che viene dalle alte montagne. Non ha paura di attraversarle e superarle. Per questo vento, non esistono barriere, non esistono ostacoli che non si possano superare...

SCONFIGGERE POVERTA' E FAME

(PUNTI 1 e 2 dell'Agenda 20/30)

KEYWORDS: Povertà, Lotta alle disuguaglianze sociali, Carità, Senso del dono e della condivisione, Prendersi cura, Fame nel mondo, Aiutare, Alimentazione, Bisogni, Servizio, Solidarietà.

Possibili Mission: servizi caritativi per i più poveri, distribuzione alimenti, spesa equo-solidale, attività in collaborazione con la Caritas locale o con altre organizzazioni caritative, raccolte beni di prima necessità, preparazione pacchi solidali, attività di sensibilizzazione, laboratori di cucina equo-solidale.



SCIROCCO

Lo Scirocco è il vento che viene dal Mezzogiorno. Arriva da lontano e non guarda alle differenze di chi incontra. Attraversa popoli e culture diverse, abbracciandoli tutti senza pregiudizi...

PARITA' DI GENERE E RIDUZIONE DELLE DISUGUAGLIANZE

(PUNTI 5 e 10 dell'Agenda 20/30)

KEYWORDS: Umanità, Valore della Donna, Popoli, Culture e tradizioni, Immigrazione, Discriminazione, Uguaglianza, Diritti dell'uomo, Conoscersi e conoscere, Società, Psicologia, Differenze, Intercultura



OSTRO

L'Ostro è il vento che "viene dall'aurora". Il suo nome richiama le stelle che dall'alto guardano con amore la Terra. È un vento delicato, come delicati sono la natura e il suo equilibrio...

CLIMA, VITA SULLA TERRA E SOTT'ACQUA

(PUNTI 13, 14 e 15 dell'Agenda 20/30)

KEYWORDS: Cambiamento climatico, Ecologia, Natura, Pianeta Terra, Ecosistema, Mari e oceani, Biodiversità, Animali e piante, Cura dell'ambiente, Riscaldamento globale, Inquinamento, Specie in via di estinzione, Rischio ambientale, Deforestazione.

Possibili Mission: laboratori ecologici su natura e animali, sistemazione aree verdi della città, attività con WWF e LIPU, laboratori sulla vita marina (se si è in città di mare), attività di cura dell'ambiente, iniziative ecologiche, collaborazioni con associazioni che lavorano per la cura ambientale e l'ecologia.



LEVANTE

Il Levante è il vento che soffia da dove sorge il Sole. Risolleva le sorti del mondo, parte dalla Terra indicando orizzonti nuovi di speranza...

CONSUMO RESPONSABILE ED ENERGIA

(PUNTI 7 e 12 dell'Agenda 20/30)

KEYWORDS: Ecosostenibilità, Energia pulita, Responsabilità, Consumo responsabile, Riciclare, Raccolta differenziata, Sobrietà e semplicità, Riutilizzo, Economia circolare, Plastic free, No waste, Zero emissioni, Energie alternative, Spreco inutile.

Possibili Mission: laboratori di riciclo e riutilizzo, iniziative di sensibilizzazione, Servizi di raccolta rifiuti e pulizia ambientale, laboratori scientifici, collaborazione con associazioni coinvolte in attività ecologiche.



Prima del decollo: Preparazione.

Ciclo di tre incontri formativi da remoto per gli animatori responsabili al fine di prepararli al meglio condividendo l'impianto generale del progetto, le sue specificità e concentrandoci sugli obiettivi che ogni singola tappa richiederà. Nel frattempo tutti gli ambienti che verranno utilizzati per le attività dei ragazzi verranno preparati, attrezzati e sanificati secondo le normative.

Nella formazione degli animatori sarà ovviamente prevista anche tutta la parte sulle normative igienico-sanitarie secondo le "Linee guida per la gestione in sicurezza di opportunità organizzate di socialità e gioco per bambini e adolescenti nella fase 2 dell'emergenza Covid-19" ministeriali.

Fase 1. Decollo nelle isole.

Seguendo le indicazioni nazionali i bambini in età di scuola primaria (6-11anni) saranno divisi in gruppi/isole di 7 componenti, mentre gli adolescenti in età di scuola secondaria (12-17 anni) saranno divisi in gruppi/isole di 10 componenti.

Sarà un'estate che vedrà i protagonisti divisi in parti diverse di un giardino o in stanze diverse di un luogo chiuso; ciascuno sarà chiamato a vivere in compagnia dei "soliti" compagni di viaggio su un' Isola; la sfida, attraverso gli strumenti della tecnologia e la potenzialità dei social media, sarà quella di creare un Arcipelago e quindi mettersi in connessione per poter vivere in spazi diversi la stessa esperienza.

Ogni gruppo/isola sarà guidata da un animatore/adulto maggiorenne che, oltre a garantire il rispetto delle regole/leggi, sarà accompagnatore dei bambini e dei ragazzi nell' organizzare una serie di attività e giochi per il tempo che vivranno insieme durante le settimane a loro proposte.

Fase 2. Entrare in rotta.

In questa fase si prevede il confronto e l'approfondimento di una tematica legata all'Agenda dell'Onu 20-30. Partendo dal riconoscimento del Creato come dono gratuito di Dio, dall'inno di lode di San Francesco nella sua preghiera del Cantico delle Creature, e dalle parole di Papa Francesco nell'enciclica "Laudato si'", al centro delle nostre giornate ci sarà una riflessione e un impegno verso il creato, la casa comune di cui ogni persona è chiamata a prendersi cura attraverso l'attenzione, i gesti quotidiani e sognando insieme all'umanità intera uno sviluppo sempre più sostenibile.

Abbiamo scelto 4 rotte per centrare l'obiettivo "ecologia":

ENERGIA - CREATO - FAME 0 - PACE

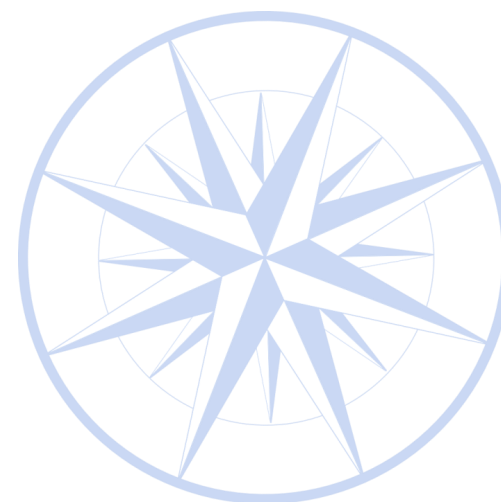
Seguendo queste 4 rotte un Esploratore ci accompagnerà in 4 diverse parti del mondo, di cui ci descriverà punti di forza e di debolezza; esplorando per 5 giorni quella parte di mondo i 4 macro obiettivi saranno declinati in altri micro obiettivi (ispirati sempre ai Global Goals dell'Agenda 20-30):

1 settimana	Vento di Levante verso la rotta ENERGIA	Vento	Elettricità	Sole	
2 settimana	Vento di Ostro verso la rotta: CREATO	Cielo	Mare e Terra	Mondo – Casa comune!	Casa Tua!
3 settimana	Vento di Tramontana verso la rotta FAME 0	Corpo	Povertà	Istruzione	Salute
4 settimana	Vento di scirocco verso la rotta PACE	Giustizia	Accoglienza	Perdono	Atterraggio

Fase 3. Fase di Volo.

Ogni giorno la piccola isola (con i propri animatori di riferimento) in concreto vivrà questi momenti

Entrata	Triage all'ingresso Momento di accoglienza con balli e canti
1 ora circa:	Preghieria (vissuta possibilmente in modalità Online contemporaneamente tra le varie isole), piccola riflessione e laboratori esperienziali legati all'obiettivo/rotta della giornata declinati per le due diverse fasce di età (bambini della primaria e ragazzi della secondaria). Lettura del romanzo “Viaggio al centro della terra” di Jules Verne
1 ora circa:	Compiti delle vacanze
1 ora circa:	Gioco che potrà essere svolto all'interno dell'isola o in sfida OnLine con le altre isole.
Uscita	Conclusione con la stesura di un report da parte dei bambini e dei ragazzi (Diario di Volo) in cui si raccontano le esperienze vissute e le riflessioni condivise nella giornata



VIAGGIO AL CENTRO DELLA TERRA

La scelta, di farci guidare durante questa estate dal romanzo per ragazzi “viaggio al centro della terra”, nasce dal desiderio di intraprendere un viaggio che ci porti al centro dell’essenzialità della vita e dell’ecologia integrale. Ci si scopre protagonisti, anzi ricercatori dei segreti più intimi della natura e dell’uomo, sperimentando modi concreti per custodirli.

L’oratorio, quindi, diventa il luogo e lo spazio dove emerge la sua capacità di lanciare le nuove generazioni in una straordinaria avventura educativa sull’importanza della salvaguardia del creato, partendo “semplicemente” dal gioco.

Audiolibro

<https://www.youtube.com/watch?v=vxLjb9y5QAg&t=131s>

PREGHIERA

PRIMA SETTIMANA

	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven
Tema	Decollo	Levante/Energia	Vento	Elettricità - acqua	Sole
Enciclica Laudato si	N. 144 (consumismo – partecipazione - cura)	145-146 (risorse locali – terra come dono di Dio)	147-148 (ambiente e identità)	30 (acqua come diritto – educazione all’utilizzo)	23 (stili di vita – gas serra)
Brano biblico	Lc 5,1-11 (la pesca miracolosa)	Mt 25,14-30 (parabola dei talenti)	Mc 4,35-41 (la tempesta sedata)	Gv 4,5-14 (Samaritana)	Mc 9,2-7 (trasfigurazione)
Spunti di riflessione	Dio da sempre ha un sogno ... è l’uomo, è l’Amore per l’uomo! Dio vuole che di questo sogno siano partecipi anche gli uomini ... quelli di 2000 anni fa e quelli di oggi ... ovvero te! Dio chiama, sceglie ciascuno di noi per farsi partner dei nostri sogni! Questo mondo lui avrebbe potuto cambiarlo anche da solo, di certo non gli manca la potenza e la forza, è pur sempre Dio! Ma il punto è che a lui non piace assolutamente fare le cose da solo ed ecco perché sulla riva	I tuoi talenti, i doni che il Signore ti ha regalato sono la tua energia da investire, sempre rinnovabile! Ad ogni bambino è chiesto di mimare, rimanendo al proprio posto, una attività bella che fa usando solo il corpo e attrezzi che non inquinano. Noi stessi siamo già energia e cambiamento; noi	Chiedi a un velista la preziosità del vento! Esistono nella nostra vita venti CONTRARI che spesso ci affaticano ma a volte se provi ad assecondarlo quel vento può diventare una vera e propria OPPORTUNITA’!	La potenza dell’acqua di un ruscello che scorre contiene in sé un’energia bellissima, tanto che quando d’estate, in montagna, accaldati da una camminata sotto il sole, troviamo un torrente, il primo pensiero è quello di buttarsi dentro! Diverso sarebbe se trovassimo una pozza di acqua stagnante, magari piena di moscerini e	Il sole è una delle fonti di energia fondamentale per la nostra vita, ci dona luce e calore, ma non solo! Pensiamo a quanto ci manca il sole nelle giornate di pioggia ... come se ci mancasse un motivo per essere felici; Gesù in questo

	del mare di Galilea chiama quei primi discepoli e oggi in questo oratorio chiama te ... per cambiare insieme a te, a quello che sei, ai tuoi sogni, desideri, pregi e difettucci, il mondo! Per questo mondo, agli occhi di Dio, tu non sei uno dei tanti ... ma sei unico, irripetibile, chiamato ad amare e vivere come nessun altro ... a cambiare la vita di chi ti sta intorno e il mondo che ti è stato donato! E allora forza! È necessario iniziare a SOGNARE ... poi Dio ci metterà il resto ... sarà capace di dilatare i tuoi sogni come ha fatto con quei pescatori che dai pesci sono passati alle persone!	possiamo essere luce e sale, salati e gustosi perché portiamo un annuncio e non semplicemente una “forza sociale che fa del bene”. Un bambino potrà mimare il fare la pasta, un altro un gioco. Sono escluse attività che prevedano l’uso di prodotti inquinanti. L’assemblea cerca di indovinare le attività mimate. Si conclude con un canto sulle Beatitudini o “Luce del mondo (sono qui a lodarti)”		zanzare...l’acqua che scorre ci attira, ci tuffiamo con tutta la testa per dissetarci, ber bere quell’acqua buona e pulita che sappiamo che ci fa bene. Gesù ci dice che seguirlo dona quella stessa soddisfazione che proviamo quando – assetati e accaldati – troviamo una fonte fresca e pura che ci dona nuove forze per proseguire un’avventura senza fine!	brano si rivela splendente, sfolgorante come il sole...e ci fa capire che se gli stiamo accanto quella luce non verrà mai meno
--	--	--	--	--	--

SECONDA SETTIMANA

Giorno	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven
Tema	Vento di Ostro verso la rotta: CREATO	Cielo	Mare e Terra	Mondo – Casa comune!	Casa Tua!
Brano biblico	Gen 2,1-15 (la creazione)	Gen 1,14-19 (il firmamento)	Gen 1,6-10 (il mare e l’asciutto)	Gen 1,27-29 (Dio dona la terra)	Lc 10, 29 – 37 (Il buon samaritano)

				all'uomo)	
Laudato si	N. 25-26 (impatto ambientale, cambiamenti climatici, migrazioni di popoli)	24 riscaldamento globale e risorse essenziali	40-41 (estinzione specie ittiche – inquinamento vs barriere coralline)	21-22 (rifiuti; ciclo naturale vs ciclo industriale)	152 – importanza di una casa propria
Spunti di riflessione	Saranno questi dei giorni in cui vivere la bellezza e la contemplazione di tutto ciò che è buono. Sarà come stare innanzi all'universo e vedere le cose con lo sguardo del Creatore. Nel racconto della Genesi la narrazione dei giorni della creazione ci rivela un mondo ordinato, perché voluto e desiderato pezzo per pezzo fino alla gioia per aver visto compiere tutte le cose, per aver detto e fatto bene ogni cosa.	Non c'è uomo che non si sia lasciato affascinare dallo splendore del cielo notturno, dove nel buio risplendono le STELLE ... tanto che qualcuno non ha resistito alla tentazione di andare nello spazio per danzare in mezzo a quelle luci! Ma guardando le stelle si accendono anche i nostri DESIDERI più grandi ... non a caso la parola desiderio viene da De-Sidera!	Al secondo giorno sul nostro pianeta c'era una massa d'acqua prorompente e in mezzo a questa Dio pone la terra e così il bagnato comincia a infrangersi e a Contrarsi con il suo LIMITE, l'asciutto! Saranno i LIMITI, che tante volte sentiamo come ostacoli, a renderci quello che siamo, a diventare opportunità per crescere!	Tutto il mondo diventa dono per l'uomo e la donna ... a loro il compito di custodirla, di prendersene cura, chiamare ogni cosa per nome, sfruttarla sì ma in vista del bene di tutti! La Creazione è luogo di senso per la vita umana ma anche icona dinamica dell'Amore di Dio per i suoi figli. Alla fine della lettura, si propone un minuto di silenzio. Durante il silenzio ogni bambino deve pensare ad un tipo di inquinamento o distruzione dell'ambiente che ha visto. Si può concludere con un	Per prenderti cura del mondo intero dovrai cominciare dal mondo che ti circonda ... non puoi che cominciare dalle persone e dai luoghi che ti sono più vicini ... ovvero la tua Famiglia, la tua Casa! Come vivi nella tua casa? Ti fai vicino alle persone o sei un estraneo chiuso nella tua stanza/bunker? Sai dove trovare la merenda o sei sempre a chiedere?

				canto ispirato al Cantico delle Creature e la preghiera per la nostra terra di Papa Francesco.	
TERZA SETTIMANA					
Giorno	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven
Tema	Vento di tramontana verso la rotta FAME ZERO	CORPO	POVERTA'	ISTRUZIONE	SANITA'
Laudato si	N. 49 (grido della terra e grido dei poveri)	155 (corpo e ambiente)	50 (povertà, natalità, consumismo)	210-211 (educazione ambientale e responsabilità)	20-21 (inquinamento e salute)
Brano biblico	Gv 6, 1-14 (Divisione dei pani e dei pesci)	Mc 8, 17-21 (Perché discutete che non avete pane?)	Mc 12, 38-44 (vedova povera)	Lc 2, 51-52 (Gesù al tempio)	Mt 9, 20-22 (Emorroissa)
Spunti di riflessione	Attorno a Gesù c'è, sperduto tra la folla un ragazzo che ha cinque pani e due pesci. Pensaci seriamente: questo	Il tuo corpo ha fame! Ovvero il tuo corpo ha	Nel Vangelo ci sono a paragone gli scribi con le loro belle vesti e la piccola	La scuola è un diritto. Sei sicuro	La liberazione da alcune malattie è stata la principale attività di Gesù nella sua vita pubblica. Le malattie sono un

	ragazzo non sarai tu, con i doni e le capacità che tu hai ricevuto? Certamente, anche senza questi cinque pani e due pesci, Gesù avrebbe potuto sfamare la folla, ma ha chiesto questa collaborazione. Dio, per compiere i suoi miracoli, ha bisogno di te! Quel giovane poteva essere tentato di conservare per sé stesso o i suoi amici o i vicini quello che aveva. Ma lo dona, lo mette a disposizione del Maestro. E Gesù lo moltiplica. Sì, questo giovane è ogni cristiano; questo giovane sei tu! Davanti all'immensità della miseria dell'umanità, consideriamo pure che le nostre possibilità sono poca cosa. Ma se noi ci mettiamo tutte le nostre ricchezze e capacità (non alcuni pani, ma tutti e cinque i pani e anche i due pesci!), la generosità genera generosità, la condivisione moltiplica la condivisione, l'amore provoca l'amore. Il messaggio centrale non va cercato nella moltiplicazione, ma nella condivisione. Il	dei bisogni! Il tuo stomaco ha fame di cibo, il cervello di conoscenza, i muscoli di forza, il cuore di emozioni ... Gesù non è indifferente a tutto questo, sulla barca con lui oggi ci sei anche tu e Lui si prende cura di te! Attraverso chi il Signore si prende cura della tua vita? Genitori, educatori, insegnanti, amici ... non sono altro che quei discepoli che distribuiscono il pane!	vedova ... Se ci pensiamo bene questa disparità che si nota non è altro quella che vive anche il nostro mondo dove ci sono paesi in cui si combatte l'obesità e paesi invece in cui si combatte per un piatto caldo al giorno. E' su questa disparità che si vuole riflettere sottolineando anche l'importanza di condividere anche una piccola parte dei nostri beni con gli altri! La fede è un modo nuovo di vedere	che sia per tutti, ovunque? Accompagnare i ragazzi a compiere il passaggio dall'obbligo e dal peso dello studio alla scoperta dell'opportunità di crescere e arricchirsi	segno dell'azione del male nel mondo, mentre le guarigioni dimostrano che Dio è vicino. Gesù è venuto a sconfiggere il male alla radice e le guarigioni sono un anticipo della sua vittoria, ottenuta con la sua Morte e Risurrezione. Il dolore della malattia: noi vorremmo un Gesù con la bacchetta magica che risolve i problemi. E invece Gesù ha un altro stile: non risolve ma condivide il tuo dramma, si lascia toccare da te e non ti lascia solo.
--	--	--	--	--	--

	nostro amore di Dio non ha come misura quello che diciamo a Lui, ma quello che facciamo al prossimo. E allora: è legittimo che noi viviamo nello spreco, e contemporaneamente altrove si muoia di fame? è legittimo correre ai consumi voluttuari e superflui, quando miliardi di persone mancano del necessario? Gesù prese i pani, rese grazie, li distribuì. I tre verbi diventano per noi: ricevi, ringrazia, dona. Tre verbi che fanno palpitare il Vangelo nella tua vita.		la vita; ciò che è minimo e non fa notizia agli occhi del mondo sembra non esistere. Non è così per il credente. Dopo la lettura del brano, in silenzio, fermo al suo posto, ogni bambino deve concentrarsi sull'ambiente circostante e memorizzare un particolare che sia piccolo e apparentemente insignificante (una coccinella, un chiodo arrugginito, un sassolino, un riflesso di luce delle finestra). Infine ogni bambino lo potrà rivelare a turno. Si conclude col canto "Preghiera semplice" e la preghiera di Madre Teresa "La Bontà"		

QUARTA SETTIMANA

Giorno	Lun	Mar	Mer	Gio	Ven
Tema	Vento di scirocco verso la rotta: PACE	GIUSTIZIA	ACCOGLIERE IL DIVERSO	Perdono	Ultimo Giorno
Laudato si	N 82 (dominio vs servizio)	157 (giustizia distributiva)	86 (diversità, interdipendenza, servizio)	71 (perdono ed equità delle relazioni)	13-14 (l'appello di Papa Francesco)
Brano biblico	Mt 20,20-28 Risposta ala domanda della madre di Giacomo e Giovanni	Mt 20,1-16 Operai ultima ora	Lc 7,1-10 (la fede del centurione)	Gv 8,1-11 – la donna adultera	Traguardo: si riparte
Spunti di riflessione	Possiamo puntare a possedere un ruolo, una posizione, una proprietà, ad ottenere un premio e tenerlo solo per noi. Legittimo, certo. Ma ciò che è nostro significa che è tolto ad altri. E ci saranno sempre liti e guerre per contendersi quello uno possiede.	Quello che viene raccontato nel Vangelo ci appare chiaro ma sicuramente molto lontano dalla “giustizia” così come la	Nessuno nel Vangelo riceve un complimento così grande come il centurione ... la sua fede da pagano risulta più grande di ogni pio israelita conosciuto da Gesù! Ma lui era un pagano! Uno straniero! Quanto poteva apparire strano alle orecchie dei discepoli una cosa del genere! Eppure nel pagano c'è un'originalità! Proviamo allora a	Fai pace con te: lasciati perdonare nelle tue mancanze, nei tuoi errori. Gesù si lascia lavare i piedi con le tue lacrime. Gli scribi e i farisei, che pure si sono	Uscita a piedi e S. Messa di ringraziamento

	Possiamo puntare a vivere rapporti di pace...per far questo Gesù dichiara che non c'è altra via se non quella di mettersi al servizio. Servire vuol dire essere utili per qualcosa. È una parola splendida. Quando uno strumento ci è molto utile lo teniamo con tutte le cure possibili, lo trattiamo con attenzione, lo riteniamo prezioso. Se il mondo fosse pieno di padroni e governanti non si andrebbe da nessuna parte. Se fosse pieno di gente "a servizio" si farebbero tutte azioni utili al bene comune, che è l'unico bene possibile, quello che custodisce la pace!	intendiamo noi! Per capirla forse dovremmo semplicemente metterci nei panni di Dio e vedremo che la giustizia è sempre misurata con l'Amore!	vedere la diversità come originalità. Giudichiamo il diverso, il pagano, lo straniero ... quando invece a volte quello strano e diverso sei proprio te! Dopo la lettura si inviata a osservarsi l'un l'altro in silenzio; invitare i ragazzi a guardarsi bene e ignorare i primi momenti di imbarazzo e riso. Lasciare un buono spazio di silenzio. Richiamare l'attenzione ai molti particolari di ognuno. Siccome si avranno le mascherine indosso, se alcuni si conoscono già, si può richiamare alla memoria anche qualche particolare di quella persona che già si conosce ma che in quel momento non si può vedere (sorriso accogliente, naso a punta etc.). Finito il silenzio l'animatore chiederà ad ogni ragazzo il particolare su cui si è concentrato e lo disegnerà su una sagoma umana disegnata in formato gigante e appesa nel luogo della riflessione/preghiera. Si può anche usare la sagoma umano come raccoglitore dei particolari e semplicemente scriverli. Canto finale "dove due o tre" oppure "Voi siete di Dio".	sempre comportati bene e si sentono i primi della classe, non amano, giudicano perché non hanno fatto l'esperienza dell'essere perdonati. Gesù invece vuole accogliere anche ciò che alla maggior parte delle persone non piace di te, la tua debolezza, i tuoi sbagli. Sei amato. Sempre. Comunque.	
--	--	--	---	--	--

LABORATORI

POSSIBILI ATTIVITA' DA SVOLGERE CON I BAMBINI PER L'ORATORIO

ESTIVO CON IL TEMA DELL'ECOLOGIA/CREAZIONE

LABORATORI IN SPAZI CHIUSI E APERTI

- Disegnare un proprio pensiero e un proprio sogno che riguarda il futuro del mondo e liberamente raccontarlo agli altri bambini. I vari disegni si potranno attaccare su una sagoma a forma di mondo.
- Costruire un oggetto che funziona solo grazie al vento: una girandola, una mongolfiera, una barca a vela o una meridiana.
- Disegnare e colorare, su una tavoletta di legno o su una tegola (o qualsiasi altro materiale di scarto adatto per il lavoro) un paesaggio naturale privo di inquinamento con la tecnica dello stancil.
- Realizzare un mosaico recuperando materiali come piastrelle di scarto, riviste e giornali vecchi, tagliati a pezzettini piccoli e uniti insieme con la colla (o materiale adatto per le piastrelle).
- Dividersi in piccoli gruppi e inventare un gioco scrivendo scopo, modalità e regole con l'obiettivo di far divertire il più possibile gli altri compagni e imparare a stare insieme e "fare gioco di squadra".
- Scrivere una lettera a un amico molto caro aprendo il proprio cuore, raccontando gioie, dolori e sentimenti, soprattutto degli ultimi mesi vissuti in casa, rispondendo alle domande:

"Cosa ti è mancato più di tutto?" "Cosa ti ha fatto più piacere?"

"Che cambiamento in positivo e in negativo ti ha portato questo periodo di

quarantena?" "Come e cosa provare a cambiare?"

- Dare una melodia di base a ogni isola e comporre un canto/inno di squadra e sfidare le altre isole. Il canto potrà essere valutato da una giuria di animatori in base alla fantasia, collaborazione di squadra, originalità, impegno (non copiare canzoni già esistenti), coreografia, purezza del linguaggio e del significato riguardante il tema della giornata.
- Costruire strumenti musicali semplici (es. Maracas ,tamburo ecc..)
- Cucinare (ognuno il suo, senza contagiare gli altri) ricette senza l'uso del forno (es. Ricetta Pavesini cocco e nutella, biscottini con corn-flakes)
- Legarsi al polso il filo di un gomitolino lanciato da un compagno, tutti in cerchio. Chi lo tiene in mano deve raccontare una situazione in cui si è sentito "strano" e a disagio, sicuro che sarà compreso da chi lo ascolta.
- Costruzione di una panchina, mensoline con l'utilizzo di bancali riciclati.
- Ricoprire oggetti in vetro o legno o plastica (es. Porta-tovaglioli,

bottiglie, cofanetti, barattoli...) con la tecnica "decoupage".

- Disegnare su una tela la bandiera della propria isola, attaccarla a un bastoncino di legno e imparare a sventolarla come veri sbandieratori.

- Costruire strumenti di giocoleria:

- 3 palline da giocoliere: riempire un palloncino con del riso (non cucinato),

rivestendolo con altri 2 palloncini uno sopra l'altro e imparare a usarle come i giocolieri.

- Bolas: mettere dentro a un calzino lungo una pallina da tennis e imparare a

girarle facendo coreografie artistiche.

- Seminare in un vaso o in un pezzo di terra (chi ha uno spazio aperto nel proprio oratorio), il seme di un fiore o di una pianta e prendersene cura ogni giorno annaffiandola e mettendola al sole.

- Dipingere un disegno con tutte cose naturali. Es: disegnare un paesaggio con le montagne, le colline e il cielo. Utilizzare per il marrone delle montagne cortecce di alberi, pigne, bastoncini di legno (..ecc); per il verde delle colline invece erba, muschio, spighe (..ecc); per il cielo, fiorellini celesti, sassolini (..ecc).

- Fare ognuno la proprio maglietta. Ci possono essere diversi modi per dipingerla:

- "Metodo nodi": creare un nodo nella maglietta, legarla con degli elastici e

metterla nell'acqua colorata. Per colorare l'acqua basta far sciogliere il

colorante della "Coloreria" del colore desiderato.

- "Metodo stancil": disegnare e ritagliare uno stancil su un foglio di plastica (o di cartoncino plastificato con lo scotch), porlo sulla maglietta e colorare con tempere acriliche. Prima di farla asciugare mettere la colla spray perchè non si sbiadisca e scolorisca la maglietta nel lavarla.

- Costruire "Herby": in metà bottiglia di plastica mettere della segatura, un po' di terra e qualche semino di erba. Una volta fatta crescere, l'erba diventerà i capelli della faccia disegnata a fantasia sulla bottiglia di plastica.

- Far ricostruire un puzzle con pezzi nascosti nella propria isola. Per la ricerca di ogni pezzo si può dare un indizio, stile caccia al tesoro. Vince l'isola che impiega minor tempo a rimontare il puzzle (che può essere uno vero, ma anche uno costruito dagli animatori, disegnado e ritagliando un disegno molto grande a pezzi).

- Ideare una scenetta ricreando un'ambientazione desiderata (Es: stile anni 80) oppure mettere in scena una barzelletta, uno "schetch" di pagliacci, clown ... e sfidare l'altra isola.

- Fare una piccola Adorazione abbellendo la Chiesa (o il luogo dove viene fatta) con dei fiori di carta (fatti in qualsiasi modo uno preferisce), metterli in un vasetto di terra, o spugna per i fiori, con uno stuzzicadenti. Sui fiorellini si può scrivere una preghiera che sarà letta in Chiesa/cappellina

da ogni bambino. Il vaso con tutti i fiori si può mettere sotto l'altare contornato da stoffe, veli, candele, fiori veri (ecc..).

- Costruire cestini di vimini, o vitalba.
- Fare delle cornici colorate con cannuce tagliate, matite vecchie, pastelli che non vengono più usati, conchiglie, tappi di bottiglia, disegni con tempere, polvere di gesso o ciò che uno desidera.
- Sfida di bontà: consegnare a ogni bambino o ragazzo un'azione buona da fare. Il bambino dovrà svolgere la buona azione entro la giornata. Colui al quale verrà fatta la buona azione darà al bambino un bigliettino che testimonierà il gesto compiuto. Chi nell'arco della settimana metterà da parte più "bigliettini di bontà", vincerà la sfida. Es: Azione buona da fare: aiutare la mamma ad apparecchiare la tavola. La mamma darà al bambino un bigliettino con scritto: "Mio figlio/a mi ha aiutato ad apparecchiare la tavola". Il bambino il giorno dopo porterà il biglietto all'animatore. Chi più ne ha, più acquisisce "punti bontà".
- Seminare e coltivare erbe medicinali.
- Fare un corso per riconoscere le erbe spontanee e imparare a sapere il loro utilizzo e beneficio.
- Fare una composizione di fiori secchi, o fiori di cartapesta.
- Realizzare delle icone sacre, ritagliando delle figure religiose. Incollarle su un pezzo di legno e ricoprirle con abbondante colla vinavil.
- Dare alla propria isola un nome e costruire un'insegna/targhetta da mettere alla porta della stanza. (Ci si può sbizzarire con striscioni, teli, disegni, tutto per rendere il proprio spazio il più bello possibile).
- Per chi ha lo spazio all'aperto, ogni gruppo può costruire un fortino/base della squadra, utilizzando solo cose che trovi in natura.
- Se viene ricordata nella riflessione della mattina un santo, immaginare che quel santo possa venire a trovarti quel giorno stesso, per tanto, preparargli fiori, bigliettini, disegni, metterli in una cesta e darla alla persona/animatore che impersonificherà il santo.
- Realizzare delle lavagnette da regalare alla mamma da appendere in cucina:

prendere un pezzo di compensato (dimensione foglio A4), scartavetrarlo,

lasciare un bordo con lo scotch di carta per la cornice, e spennellare con la tinta apposta per lavagna. Una volta asciutta la tinta, decorare la cornice con ciò che uno vuole.

- Fare bottigliette di vetro con sale colorato (Per colorare il sale si può utilizzare polvere di gesso)
- Fare la carta riciclata:

Prendere carta "da buttare via", sminuzzarla e lasciarla in un recipiente piatto per una notte.

Il giorno seguente passare la carta con il minipimer. Ottenuto "l'impasto", stenderlo su una retina e lasciarlo sgocciolare. Poi metterla al sole per farla

asciugare.

- Ideare una piccola aiuola con sassi colorati. Preferibilmente utilizzare sassi piatti, bianchi e lisci. Colorarli con le tempere.

GIOCHI

Questa lista è un indice provvisorio dei giochi per navigare più facilmente attraverso le schede. Per le regole complete rifarsi alle schede specifiche del gioco. Non inclusi sono i giochi che abbiamo considerato “versatili” e quindi adattabili a più temi. Niente vieta ovviamente di adattare anche questi ad altri temi.

DECOLLO

Saluti stranieri

Crea la risposta (anche per presentare tema Energia, volendo)

ENERGIA

Gara di corsa

Vento: Stai attento ai mulini a vento!

Elettricità: La scossa

Sole: Vita da piantine (piccoli) / Botta e risposta (grandi)

CREATO

Cielo: Percorso astronauti

Mare&Terra: Definizioni strampalate / La valigia a tema

Mondo/Casa Comune: Mimo allo zoo

Casa: Indovinelli “Casalinghi” / Post-It Challenge / Reazione a Casa-tena / Staffetta di Parole

FAME O

Corpo: Al mercato (piccoli) / Al supermercato (grandi)

Povertà: A spasso nello spazio (piccoli) / Stracci’s Got Talent (grandi)

Istruzione: Sfida fra isole (piccoli) / Wanderlust (grandi)

Salute: #iomiproteggerò (piccoli) / Piccoli medici crescono (piccoli) / Medicina ieri e oggi (grandi) / Memory della salute

PACE

Giustizia: Big Hero Quiz

Accoglienza: Aloha

Perdono: L’occasione (piccoli) / Il processo (grandi)

ATTERRAGGIO

Cluedo

Obiettivo Agenda 20-30: DECOLLO!	Nome del gioco: SALUTI STRANIERI	Tempo previsto: ☒ gioco (30/45 minuti) ☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)
		Fascia d'età: ☒ 6-8 ☐ 8-11 ☐ +12 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari: 2 animatori	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☒ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Animatori inventano i saluti con relative nazioni (almeno 7) Sistemare i bambini a coppie, uno davanti all'altro Tutti i bambini dicono il loro nome (si presentano)		
Spiegazione regole del gioco: L'animatore esclama la nazione del saluto, ogni bambino deve salutare il bambino che ha di fronte ricordando il suo nome e il saluto giusto! Chi lo fa prima vince, acquista 1 punto e rimane fermo nella sua posizione, chi sbaglia cambia coppia		
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Per aumentare il livello di difficoltà, si possono aggiungere via via nuovi saluti, o saluti bonus (magari più difficili e chi lo fa meglio vince e acquista 2 punti)		
Materiale occorrente: Lista con saluti in varie lingue (e pronuncia)		

Obiettivo Agenda 20-30: DECOLLO / ENERGIA	Nome del gioco: CREA LA RISPOSTA	Tempo previsto: ☒ gioco (30/45 minuti) ☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)
		Fascia d'età: ☐ 6-8 ☒ 8-11 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☐ competitività	N. animatori necessari: 2 animatori	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☐ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☒ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Creare i fogli con le lettere che formano le risposte Scegliere le domande a tema fonti rinnovabili/ energie (es. quale strumento si utilizza per ricavare energia dal Sole? -Pannelli solari)		
Spiegazione regole del gioco: L'animatore pone la domanda Ai bambini vengono dati i fogli con le lettere e nel minor tempo possibile devono cooperare per trovare risposta, ordinando le lettere Gli animatori cronometrano, così che si possa stilare una classifica e un punteggio tra le varie squadre/gruppi		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Alternativa: dare degli indizi per indovinare la parola, invece di fare la domanda diretta

Meno indizi chiedi più sarà alto il punteggio

Materiale occorrente:

-Fogli

-Pennarelli

Obiettivo Agenda 20-30:

Nome del gioco:

Tempo previsto:

ENERGIA -- ENERGIA

GARA DI CORSA

☒ gioco (un'ora)

☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)

Fascia d'età:

☐ 6-8

☐ 8-11

☐ +12

☒ per tutti

Obiettivo del gioco:

☐ cooperazione

☒ competitività

N. animatori necessari:

Tipologia di gioco:

☒ all'aperto

☒ di movimento

☐ a stand

☐ a sfida diretta

☐ al chiuso

☐ statico

☐ a staffetta

☒ a tempo

☐ a eliminazione

Preparazione del gioco:

Delimitare il campo/area di gioco in modo che ci sia spazio adeguato tra i giocatori. Inoltre, scegliere un traguardo che sia alla stessa distanza per ogni Isola.

VARIANTE: Inserire un breve ostacolo nel percorso, soprattutto per i più grandi, per aumentare il coefficiente di difficoltà.

Spiegazione regole del gioco:

Ogni giocatore si posizionerà dietro la riga di partenza, a debita distanza dai compagni. L'animatore darà il via, ogni volta annunciando una modalità di corsa diversa, per esempio, oltre alla corsa normale in avanti, si potrebbe correre all'indietro, lateralmente, in slow-motion, saltellando come canguri, marcia (militare e atletica), su una gamba sola, correre ed urlare il nome della loro Isola, etc...sbizzarrire la fantasia!

Ogni giocatore compete da solo/a, anche se il punteggio sarà valido per l'intera Isola. Si assegna un punto all'isola che arriva prima, ma solo quando tutta la squadra ha varcato il traguardo. Se uno dei giocatori non esegue il passo giusto o in maniera adeguata può essere penalizzato con una retrocessione o un'esclusione totale dalla manche, così che l'isola non prenderà nessun punto.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Per bambini più piccoli, scegliere passi meno complicati, così come se ci dovesse essere un gruppo con bambini con difficoltà motorie, cercare di adeguare i passi in modo da garantire la partecipazione di tutti.

Cercare di alternare passi più energici ad altri più rilassanti, in modo da far riprendere fiato ai giocatori.

Materiale occorrente:

- lista dei passi uguale per tutti
- percorsi delimitati per ogni Isola

Obiettivo Agenda 20-30: ENERGIA - VENTO	Nome del gioco: STAI ATTENTO AI MULINI A VENTO!	Tempo previsto: ☐ gioco (un'ora) ☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)
		Fascia d'età: ☒ 6-8 ☒ 8-11 ☐ +12 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari: Almeno 2 animatori	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☒ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☐ al chiuso ☐ statico ☒ a staffetta ☒ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Gli animatori preparano un percorso a ostacoli e sistemano in fila indiana i bambini La storia è quella di Don Chisciotte che in un famoso episodio sta cavalcando adagio con il suo fedele scudiero Sancio Panza, quando scorge in lontananza più di trenta mulini, che però scambia per giganti. Don Chisciotte dichiara a Sancio Panza la sua ferma decisione di assalirli e ucciderli tutti e rendere un servizio a Dio.		
Spiegazione regole del gioco: Un bambino alla volta affronta il percorso contro i "giganti" Gli animatori potrebbero essere i "disturbatori" e rendere più difficile il percorso (aggiungendo nuovi oggetti, dando fastidio con la voce, facendo il "vento") Vince la squadra che completerà il percorso nel minor tempo possibile		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Adeguare il percorso alle fasce di età.

Cercare di adeguare il livello di disturbo al livello di difficoltà oggettiva che il bambino già ha nel completarlo.

Materiale occorrente:

-oggetti vari per fare il percorso

Obiettivo Agenda 20-30

ENERGIA - ELETTRICITA'

Nome del gioco:

LA SCOSSA

Tempo previsto:

☒ gioco (1 ora)

☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)

Fascia d'età:

☐ 6-8

☐ 8-11

☐ +12

☒ per tutti

Obiettivo del gioco:

☒ cooperazione

☐ competitività

N. animatori necessari:

2 animatori

Tipologia di gioco:

☒ all'aperto

☐ di movimento

☐ a stand

☐ a sfida diretta

☒ al chiuso

☒ statico

☐ a staffetta

☐ a tempo

☐ a eliminazione

Preparazione del gioco:

Gli animatori preparano una serie di domande (su fonti rinnovabili/energia/sole/vento) e devono scegliere 8 risposte di cui solo 1 è quella giusta

Spiegazione regole del gioco:

L'animatore fa la domanda e ogni bambino a turno deve dare la risposta che pensa non sia giusta. Ogni volta l'animatore fa "scossa?", se si trova la risposta giusta si prende la scossa (può essere solo il suono oppure i bambini si siedono ogni volta che danno la risposta e se sbagliano scuotiamo la sedia)

I bambini possono cooperare e confrontarsi sulle risposte

Una volta trovata la risposta, si fa una nuova domanda

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Le domande dovranno essere differenziate per i bambini dai 6/8 anni e 8/11

Più le domande sono di ragionamento più dura il gioco

Materiale occorrente:

- lista domande
- sedia (facoltativa)
- audio di una scossa

Obiettivo Agenda 20-30:

ENERGIA - SOLE

Nome del gioco:

VITA DA PIANTINE

Tempo previsto:

☒ gioco (un'ora)

☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)

Fascia d'età:

☒ 6-8

☐ 8-11

☐ +12

		☐ per tutti	
Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività		N. animatori necessari: 2 animatori	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☒ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☐ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☒ a eliminazione			
Preparazione del gioco: Disporre i bambini distanziati e mostrare le varie mosse			
Spiegazione regole del gioco: Ogni bambino è una pianta, in base a se c'è il sole, la pioggia o il vento, il bambino deve stare in piedi, in terra o piegato (come gioco sacco pieno/sacco vuoto). Chi sbaglia mossa perde Via via è sempre più veloce Si possono far più manche			
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Adeguare la velocità alla reattività dei bambini e assicurarsi che mantengano le distanze.			
Materiale occorrente: area delimitata per il gioco in cui tutti possano vedere l'animatore			

Obiettivo Agenda 20-30: ENERGIA - SOLE	Nome del gioco: BOTTA/RISPOSTA	Tempo previsto: ☒ gioco (un'ora) ☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)
		Fascia d'età: ☐ 6-8 ☒ 8-11 ☒ +12 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari: 2 animatori	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Scegliere le categorie di gioco: titoli di film, titoli di libri, citazioni famose, cartoni, proverbi che abbiano compresa la parola "sole"		
Spiegazione regole del gioco: Si sfidano due squadre: l'animatore dà la categoria Parte una squadra nominando a voce un titolo con la parola "sole" (botta), l'altra squadra ha massimo un minuto per trovare un altro titolo (risposta) Quando una delle due squadre non ha più titoli, perde e si cambia categoria La squadra che vince acquista un punto Vince la squadra che ha totalizzato più punti		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Gli animatori devono accertarsi dell'esistenza del titolo (no cose inventate). Se possibile l'animatore si documenta e ha già una lista di consultazione "veloce".

Materiale occorrente:

- lista categorie
- spazio adeguato

Obiettivo Agenda 20-30**CREATO - CASA****Nome del gioco:****INDOVINELLI
"CASALINGHI"****Tempo previsto:**☐ gioco (un'ora)**Fascia d'età:**☒ 6-8☐ 9-11☐ +12☐ per tutti**Obiettivo del gioco:**☐ cooperazione☒ competitività**N. animatori necessari:****Tipologia di gioco:**☒ all'aperto☐ di movimento☐ a stand☐ a sfida diretta☒ al chiuso☒ statico☐ a staffetta☐ a tempo☐ a eliminazione

Preparazione del gioco:

Su dei foglietti, preparare degli indovinelli per descrivere oggetti comuni della casa. Averne un numero sufficiente per ogni manche.

Spiegazione regole del gioco:

L'animatore pescherà un foglietto e leggerà l'indovinello. I bambini avranno un minuto per indovinare di quale oggetto si tratta. Se necessario, l'animatore potrà rileggere l'indovinello e/o dare degli indizi.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Per i più grandi, cercare oggetti più particolari della casa, oppure indovinelli più criptici. Con i bambini delle prime classi delle elementari limitarsi ad indovinelli semplici.

Cercare di non avere indovinelli troppo lunghi, solo qualche riga basta.

Materiale occorrente:

- fogli con indovinelli
- penna

Obiettivo Agenda 20-30:	Nome del gioco:	Tempo previsto:
CREATO -- CASA	POST-IT CHALLENGE	☒ gioco (un'ora) ☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)
		Fascia d'età: ☒ 6-8 ☒ 9-11 ☐ +12 ☐ per tutti

Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☒ a tempo ☐ a eliminazione	
Preparazione del gioco: Scrivere oggetti della casa da indovinare su dei post-it (mi raccomando usare guanti o disinfettarsi mani in modo che rimangano sterili). Disporre i bambini a coppie, uno di fronte all'altra.	
Spiegazione regole del gioco: Ogni bambino sceglierà uno e un solo post it e lo attaccherà sulla fronte (se non dovesse attaccarsi può anche leggerlo e basta o usare scotch) in modo che non sia in grado di leggerlo. Il bambino di fronte dovrà dargli indizi riguardo alla parola sulla sua fronte e viceversa. Entrambi cercheranno di indovinarne il più possibile. La manche finisce quando uno dei due indovina, e prenderà un punto. Può diventare una sfida "arcipelago" creando una classifica generale dell'oratorio.	
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Cercare di evitare il più possibile la contaminazione dei post-its e/o toccare i bambini. Per eventualmente giocare con i ragazzi +12, utilizzare parole con un livello di difficoltà elevato	

Materiale occorrente:

- post-its
- penna
- foglio per punteggio

Obiettivo Agenda 20-30: CREATO -- CASA	Nome del gioco: REAZIONE A CASA-TENA	Tempo previsto: [] gioco (un'ora)
		Fascia d'età: [] 6-8 [X] 9-11 [X] +12 [] per tutti
Obiettivo del gioco: [X] cooperazione [X] competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: [X] all'aperto [] di movimento [] a stand [] a sfida diretta [X] al chiuso [X] statico [] a staffetta [X] a tempo [] a eliminazione		
Preparazione del gioco: Dividere i partecipanti in gruppi di 3 con un bambino seduto in mezzo e gli altri due in piedi all'altezza delle sue spalle, in modo che il bambino seduto non li veda (variante Covid-19: posizione a triangolo, con distanza massima possibile in modo che si sentano tutti). Creare una lista di parole a tema casa (nomi, verbi, aggettivi etc...) che siano abbastanza conosciute. Scriverle belle grandi su un foglio.		

Spiegazione regole del gioco:

Il bambino seduto sarà quello che indovinerà la parola, i due in piedi dovranno dare una definizione. L'animatore farà vedere la parola ai due bambini che danno la definizione, in modo che il bambino seduto non la veda. I due bambini dovranno dare la definizione dicendo una parola per uno. (es: Casa: Luogo / dove / vivi / con / mamma / babbo / sorelle / fratelli.) Il bambino seduto dovrà indovinare.

La frase dovrà avere senso compiuto. Se i bambini si inceppano, si perde un punto, altrimenti se il bambino seduto indovina, guadagnano un punto.

Ogni terzetto avrà a disposizione un tempo cronometrato (1 minuto?). La squadra che indovinerà più parole, vince. C'è la possibilità di "passare" il turno se uno dei due bambini non conosce la parola in questione o non riescono a dire una definizione.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Cercare parole non troppo difficili, per evitare che i bambini "sprechino" un passo.

Per i bambini delle prime classi elementari (6-8) forse è più semplice se fatto a coppie, dove uno dice la definizione e l'altro indovina, stile Taboo, soprattutto se si vede che l'intesa non funziona.

Materiale occorrente:

- fogli A4 con parole scritte in grande
- cronometro
- sedia (in caso di necessità il bambino si potrà sedere anche sul prato, basta che non veda i compagni)

Obiettivo Agenda 20-30:**CREATO -- CASA****Nome del gioco:****STAFFETTA DI PAROLE****Tempo previsto:**☒ gioco (un'ora)☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)**Fascia d'età:**☒ 6-8

		☒ 9-11 ☐ +12 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☒ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☐ statico ☒ a staffetta ☒ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Preparare un percorso delimitato (anche qualcosa di più complicato). Alla fine foglietti (magari contenuti in un contenitore?). solo una striscia tipo campo di del atletica, oppure volendo anche percorso ci dovrà essere un animatore che consegna dei Ogni bambino dovrà avere una penna/pennarello _____ (di sua proprietà) sulla linea di partenza		
Spiegazione regole del gioco: Quando i bambini sono tutti pronti, l'animatore annuncerà la stanza di una casa. Il primo bambino della fila inizierà a correre e, completato il percorso, dovrà prendere un foglietto e scrivere un oggetto che si trova in quella determinata stanza della casa. Depositerà il foglietto in un contenitore, poi correrà indietro, e partirà il secondo. Così via, fino alla fine del tempo prefissato. Alla fine della manche, si conteranno i bigliettini e prenderà un punto la squadra che avrà individuato più oggetti. Punti bonus eventuali se ci sono oggetti particolarmente interessanti (ovviamente a discrezione dell'animatore/giudice)		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Per scegliere un tempo adeguato considerare il numero di bambini della squadra e fare una proporzione, in modo che tutti riescano a scrivere almeno un oggetto.

Per renderlo più complicato, magari scegliere una lettera di inizio degli oggetti, oppure un certo numero di lettere della parola.

Materiale occorrente:

- foglietti quadrati già tagliati
- ogni giocatore dovrà avere la sua penna
- materiale per delimitare il percorso (es: cinesini, cerchi, scotch, aste, sedie...)

Obiettivo Agenda 20-30:**CREATO -- CIELO****Nome del gioco:****PERCORSO
ASTRONAUTI****Tempo previsto:**☐ gioco (un'ora)**Fascia d'età:**☒ 6-8☒ 9-11☐ +12☐ per tutti**Obiettivo del gioco:**☒ cooperazione☒ competitività**N. animatori necessari:****Tipologia di gioco:**☒ all'aperto☒ di movimento☐ a stand☐ a sfida diretta☒ al chiuso☐ statico☒ a staffetta☒ a tempo☐ a eliminazione

Preparazione del gioco:

Preparare il percorso con i cerchi (scegliere almeno 1 cerchio per bambino della squadra).

Preparare il foglio con le cose da mimare.

Organizzare i bambini nelle squadre.

Spiegazione regole del gioco:

I bambini saranno degli astronauti che devono raggiungere la Luna; per fare ciò, devono proseguire in un percorso creato con dei cerchi (o comunque con uno spazio delimitato). Si sceglierà un bambino che sarà l'astronauta che inizierà il percorso. In ogni cerchio dovrà scegliere un numero, che rimanderà ad un qualcosa da mimare. L'animatore suggerirà la parola alla squadra, che insieme mimerà la parola. Il bambino ha 3 tentativi per indovinare. Se non riesce, viene eliminato, ed un secondo bambino prenderà il suo posto nel cerchio. Se indovina, potrà proseguire con il percorso. Vince chi fa arrivare tutti i bambini sulla Luna in meno tempo.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Cercare di adeguare la difficoltà dei mimi all'età della squadra.

Ovviamente il percorso potrà essere personalizzato anche con altri tipi di ostacoli, la chiave è avere una "prova" da affrontare per ogni ostacolo, prova che si può risolvere solo con l'aiuto della squadra.

VARIANTE: Ogni cerchio potrebbe contenere una domanda, e la squadra mimerà la risposta.

Materiale occorrente:

- cerchi/scotch (o altro per delimitare aree del percorso)
- parole/indovinelli da mimare
- fogli
- penna

Obiettivo Agenda 20-30:	Nome del gioco:	Tempo previsto:
CREATO - MARE&TERRA	DEFINIZIONI STRAMPALATE	☐ gioco (un'ora)
		Fascia d'età: ☐ 6-8 ☐ 9-11 ☐ +12 ☒ per tutti
Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☒ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☒ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Cercare sul dizionario una lista di parole (una per manche più circa 5 di riserva) che hanno a che fare o con il mare o con la terra, e le loro definizioni. Per rendere il gioco divertente, scegliere parole che i bambini sicuramente non conoscono. Riscriverle su un foglio o avere le definizioni pronte all'inizio del gioco.		
Spiegazione regole del gioco: Ad ogni partecipante verranno dati dei fogli per scrivere ed un lapis. L'animatore che conduce il gioco richiamerà il silenzio, e teatralmente, leggerà la parola del dizionario. I giocatori avranno 30 secondi/1 minuto per scrivere sul loro foglio una definizione. L'animatore stesso (o un assistente), raccoglierà le varie definizioni "ideali", e le leggerà ad alta voce. Chi si avvicina di più alla soluzione, prende un punto.		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Scegliere le parole in base all'età dei giocatori, magari iniziando con le più facili all'inizio e progressivamente andare alle più difficili. Se possibile scegliere anche parole che potrebbero ingannare perché simili ad altre già conosciute.

Materiale occorrente:

- dizionario
- fogli di carta
- lapis / penne

Obiettivo Agenda 20-30:

CREATO --
MARE&TERRA

Nome del gioco:

[[LA VALIGIA A TEMA]]

Tempo previsto:

[] gioco (un'ora)

Fascia d'età:

[X] 6-8

[X] 9-11

[] +12

[] per tutti

Obiettivo del gioco:

[X] cooperazione

[] competitività

N. animatori necessari:

Tipologia di gioco:

[X] all'aperto

[] di movimento

[] a stand

[] a sfida diretta

[X] al chiuso

[X] statico

[] a staffetta

[] a tempo

[] a eliminazione

Preparazione del gioco:

Nessuna

Può diventare parte di un gioco a stand

Spiegazione regole del gioco:

Come nel Gioco della Valigia classico, i bambini dovranno creare una catena di oggetti, legati ad un tema, in questo caso saranno animali, di mare o di terra.

Il primo bambino inizierà la catena nominando un animale di acqua, il secondo un animale di terra, e così via, ricominciando il giro quando sono finiti i bambini. Il gioco si interrompe quando un bambino o sbaglia a nominare l'animale, oppure non riesce a dire nessun animale.

Per i più grandi si possono mettere ulteriori restrizioni per rendere il gioco più competitivo (tipo solo animali che vivono in Africa, solo animali che iniziano per C, etc...)

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Variare la difficoltà a seconda dell'età dei bambini

Materiale occorrente:

immaginazione (e distanza di sicurezza!)

Obiettivo Agenda 20-30:

CREATO - MONDO

**Nome del
gioco:**

MIMO ALLO
ZOO

Tempo previsto:

[X] gioco (un'ora)

		☐ grande gioco (un'ora e mezza/due)
		Fascia d'età: ☒ 6-8 ☐ 9-11 ☐ +12 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Creare dei bigliettini con gli animali da mimare e eventualmente ulteriori informazioni che vogliamo aggiungere che devono mimare		
Spiegazione regole del gioco: Nel gruppo dei bambini, sceglierne uno che verrà a leggere il primo bigliettino. Il bambino deve riuscire a mimare l'animale e gli altri devono riuscire ad indovinarlo. Chi indovina prende un punto e poi è il suo turno per mimare.		
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Per i più grandi, il gioco risulterà facile, quindi inserire animali particolari o difficili da mimare. Altra variante, può essere di far mimar loro l'habitat / tipo di nutrimento / etc... oltre all'animale.		

Cercare di far fare un giro di mimo a tutti i bambini, anche quelli che non indovinano l'animale.

Materiale occorrente:

- Foglietti di carta piccoli
- Penna / pennarello

Obiettivo Agenda 20-30: SCONFIGGERE LA FAME (2) -- CORPO	Nome del gioco: [[AL SUPERMERCATO]]	Tempo previsto: ☐ gioco (un'ora) ☒ grande gioco (un'ora e mezza/due)
		Fascia d'età: ☐ 6-8 ☒ 9-11 ☒ 12-15 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☐ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		

Preparazione del gioco:

Scegliere i cibi da usare e creare i cartoncini della spesa. Eventualmente pensare ad un gioco per guadagnarsi il budget necessario.

Spiegazione regole del gioco:

L'ambientazione del gioco è al supermercato. L'isola è una famiglia che deve andare a fare la spesa con un preciso budget che viene consegnato all'inizio **[si può introdurre una prima fase di gioco in cui la squadra si guadagna un certo budget di spesa, come se andasse a lavorare]**. Con quel budget potrà comprare alimenti "sani" ma anche "junk food". Ogni alimento del supermercato è rappresentato da un cartoncino: sulla parte visibile ci sarà l'immagine del prodotto ed il costo in euro; dall'altra il costo in termini di risorse naturali ed umane e la sua tabella nutrizionale **[questi cartoncini potrebbero essere il risultato di un laboratorio sulla spesa responsabile fatto con gli animators 12-15 o 16-18]**.

Alla fine della spesa, l'isola rifletterà sul costo vero del cibo che ha comprato, sul suo apporto nutrizionale reale e sullo spreco di cibo. Si chiederà anche se è riuscita a sfamare tutti i suoi componenti.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Cercare di mantenere un clima di cooperazione e non solo di pura sfida. Moderare la riflessione dagli spunti dell'isola.

Materiale occorrente:

- cartoncini con cibi
- denaro finto es. monete del Monopoli, Euro disegnati, etc... (facoltativo)
- fogli e penne per giocatori

Obiettivo Agenda 20-30:

**SCONFIGGERE LA FAME
(2) -- CORPO**

**Nome del
gioco:**

**[[AL
MERCATO]]**

Tempo previsto:

[] gioco (un'ora)

[X] grande gioco (un'ora e
mezza/due)

Fascia d'età:

		☒ 6-8 ☐ 9-11 ☐ +12 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☒ di movimento ☒ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☐ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Preparare gli stand in anticipo, avendo tutto il materiale pronto (vedi sezione materiale). Preparare l'ordine degli stand per ogni squadra.		
Spiegazione regole del gioco: E' un gioco a stand (ogni singola isola fa gli stand in successione); verranno assegnati i punti in base a come vengono svolti gli stand. Ci saranno 5 stand con i nomi delle piante/cibo: grano, albicocco, pomodoro, avocado, olivo. stand avocado -> in 2 minuti la squadra deve dire il maggior numero di parole collegate ad avocado; per ogni parola collegata guadagna dei punti stand grano -> viene consegnato un foglio a ciascun bambino su cui c'è disegnato un labirinto; si prende il tempo in cui l'intera isola risolve i labirinti (i punti saranno assegnati in base al tempo) stand albicocco -> l'isola dovrà fare uno spot per pubblicizzare l' "albicocca dell'oratorio" in una lingua a scelta (parole e gesti); i punti saranno assegnati in base all'originalità stand olivo -> disposti a cerchio, ciascun bambino avrà a disposizione dei piccoli sassi con cui dovrà fare canestro in un secchio al centro del cerchio stand pomodoro -> i bambini sono in fila indiana e davanti a loro vengono posizionate 8/10 sedie, 1 per regione. l'animatore dirà una pietanza tipica regionale a base di pomodoro e per rispondere, il primo bambin* dovrà correre alla sedia che corrisponde alla regione; i punti vengono assegnati in base al tempo che l'isola impiega per rispondere correttamente a tutte le domande, senza mai sbagliare		

risposta/sedia.
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Trovare i sassi. Gestire gli stand in successione potrà essere un problema, dato il limitato numero di animatori e animators, quindi creare una “scaletta” di gestione.
Materiale occorrente: fogli bianchi penne fogli con labirinto sassini 1 secchio 8/10 sedie 8/10 pietanze a base di pomodoro, 1 per regione

Obiettivo Agenda 20-30:	Nome del gioco:	Tempo previsto:
ISTRUZIONE DI QUALITA' (4) - ISTRUZIONE	[[WANDERLUST]]	[] gioco (MEZZ'ORA)
		Fascia d'età:
		[] 6-8
		[x] 9-11
		[x] 12-15
		[] per tutti

Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☒ a tempo ☐ a eliminazione	
Preparazione del gioco: Preparare domande per ogni stato, magari tenendo gli stati in ordine alfabetico per una più facile consultazione.	
Spiegazione regole del gioco: L'isola farà un viaggio a giro per il mondo. Su una cartina potranno scegliere in quale paese andare: ad ogni paese corrisponde una domanda che riguarda quel paese ed un punteggio, adeguato alla difficoltà della domanda (e non in base alla "presunta" importanza del paese). Le domande possono riguardare vari argomenti (capitali, cucina, bandiere, tradizioni, geografia, sport tipici, lingue, stereotipi, eventi storici, musica, letteratura, opere d'arte, scioglilingua in lingua, religione). Se la squadra risponderà correttamente, otterrà sul suo libretto scolastico il punteggio corrispondente. Il gioco sarà a tempo. Quando sarà finito, si vedrà quanti punti ha ottenuto la squadra e quale titolo di studio è riuscita a raggiungere (ad ogni titolo di studio corrisponde un punteggio via via maggiore, come fosse un termometro). [si potrebbe poi riflettere sulle possibilità che il titolo di studio offre e sull'importanza dell'educazione, ancor prima che dell'istruzione; un altro spunto di riflessione potrebbe essere la vastità delle dimensioni che tocca l'istruzione, che non si limitano a ciò che ci insegna la scuola: ciascun* deve alimentare una spinta costante al sapere]	
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Se non si vogliono preparare multiple domande per ogni stato, evitare che si possa scegliere lo stesso. Possibilmente avere una cartina con i nomi degli stati per rendere la vita più facile a tutti (a meno che nominare lo stato non sia parte della sfida stessa!)	

Materiale occorrente:

cartina

domande stati

carta e penna per segnare i punteggi (ed eventualmente per l'isola)

Obiettivo Agenda 20-30:	Nome del gioco:	Tempo previsto:
ISTRUZIONE DI QUALITA' (4) - ISTRUZIONE	[[SFIDA FRA ISOLE]]	☐ gioco (MEZZ'ORA)
		Fascia d'età:
		☒ 6-8
		☐ 9-11
		☐ 12-15
		☐ per tutti
Obiettivo del gioco:	N. animatori necessari:	
☒ cooperazione		
☒ competitività		
Tipologia di gioco:		
☒ all'aperto	☐ di movimento	☐ a stand ☒ a sfida diretta
☒ al chiuso	☒ statico	☐ a staffetta ☐ a tempo
☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco:		
Avere a disposizione o un sacchetto con lettere, oppure usare un'app per sceglierla virtualmente.		
Preparare un foglio per squadra ed assicurarsi che i bambini abbiano la propria penna/lapis/matita personale, nonché siano ad adeguata distanza fra loro.		

Spiegazione regole del gioco:

nomi, cose, città, animali, canzoni rivisitato: l'animatore dice una lettera, la squadra trova le parole corrispondenti e quando ha tutte le parole si prenota e le dice. il gioco si svolge come una gara fra due isole adiacenti

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

I bambini non possono toccarsi, quindi serve un animatore per gestire le distanze. Eventualmente avere un "portavoce" che scriverà le parole per ogni isola.

Materiale occorrente:

uno strumento per fare rumore (o battere le mani, urlare)

fogli

penna (personale del bambino/a che scrive)

lettere (online: <https://randomwordgenerator.com/letter.php>)

Obiettivo Agenda 20-30:

SCONFIGGERE LA POVERTA' (1) --
POVERTA'

Nome del gioco:

[[STRACCI'S GOT TALENT (AND
POWER!)]]

Tempo previsto:

☐ gioco (un'ora)

Fascia d'età:

☐ 6-8

☒ 9-11

☐ 12-15

☐ per tutti

Obiettivo del gioco:

☒ cooperazione

☐ competitività

N. animatori necessari:

Tipologia di gioco:

☒ all'aperto ☒ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta

☒ al chiuso ☐ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo

☐ a eliminazione

Preparazione del gioco:

Raccogliere gli stracci e sceglierne un numero preciso per ogni isola.

Scegliere le canzoni ed eventualmente le figure da disegnare.

Spiegazione regole del gioco:

La prima fase del gioco è il canzoniere. L'animatore farà sentire un pezzo di una canzone e i componenti dell'isola gareggeranno fra di loro. Ogni volta che un componente indovina il titolo della canzone e chi la canta, ottiene uno straccio (per l'intera isola si decide precedentemente quanti stracci sono disponibili). In questo modo, i componenti dell'isola potranno sperimentare la "corsa alle risorse".

Nella seconda fase, l'isola dovrà realizzare una figura sul prato con gli stracci che ogni bambin* ha ottenuto. L'isola deciderà l'immagine (o la sceglierà l'animatore) e un componente per volta aggiungerà uno straccio; chi ha più stracci ha più "potere".

I punti all'isola verranno assegnati in base a come verrà realizzata l'immagine.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Scegliere canzoni che i bambini possono conoscere, magari andando in progressione di difficoltà.

Delimitare uno spazio preciso per la figura da disegnare in modo da poter giudicare in modo equo

Materiale occorrente:

- stracci
- lista canzoni (playlist ed eventualmente lista scritta) con titoli ed autore precisi
- spazio delimitato

Obiettivo Agenda 20-30: SCONFIGGERE LA POVERTA' (1) -- POVERTA'	Nome del gioco: "A SPASSO NELLO SPAZIO!"	Tempo previsto: ☐ gioco (un'ora)
		Fascia d'età: ☒ 6-8 ☐ 9-11 ☐ 12-15 ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☐ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☒ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☐ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Preparare la storia in modo divertente e creativo... anche animandola volendo. Preparare i fogli.		
Spiegazione regole del gioco: All'inizio verrà raccontata una storia ai bambini per farli immedesimare nell'ambientazione e cioè fargli credere che in qualche modo sono veramente su Plutone e che per fluttuare e tornare sulla Terra devono stare a distanza di 2m. L'obiettivo dell'isola è quello di tornare sulla Terra, ossia di arrivare dall'altra parte del campo. Per farlo (per creare il percorso) i bambini dovranno guadagnarsi i "tasselli" (fogli) attraverso delle sfide fisiche scelte dall'animatore (crunch, flessioni, corsa). Chi eseguirà meglio l'esercizio guadagnerà un foglio... l'obiettivo dell'animatore è anche quello di far in modo che alla fine tutti i bambini abbiano almeno 1/2 fogli, nessuno resta senza. In questo modo, ciascun componente ha aiutato l'isola.		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Bambini con particolari difficoltà a svolgere degli esercizi. Potremmo comunque fargli fare altri tipi di movimenti idonei alle sue potenzialità (es muovere solo le braccia).

Materiale occorrente:

Fogli di riciclo, tagliati

Tante idee originali per la storia :)

Obiettivo Agenda 20-30: SALUTE E BENESSERE (3) -- CORPO	Nome del gioco: [[MEDICINA IERI E OGGI]]	Tempo previsto: [] gioco (un'ora)
		Fascia d'età: [] 6-8 [x] 9-11 [x] 12-15 [] per tutti
Obiettivo del gioco: [X] cooperazione [X] competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: [X] all'aperto [] di movimento [] a stand [] a sfida diretta [X] al chiuso [X] statico [] a staffetta [] a tempo [] a eliminazione		

Preparazione del gioco: Preparare le domande del quiz. Per facilitarvi, dividerle per livello di difficoltà e andare progressivamente. Scegliere un portavoce per ogni isola/squadra
Spiegazione regole del gioco: quiz in generale sulle malattie che sono state debellate (spagnola, hiv/aids, sars1, malaria, tubercolosi, poliomielite, ebola, peste)
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Ricordarsi di far mantenere ai partecipanti le distanze. Usare un suono/grido/verso per prenotarsi, magari qualcosa legato alla salute (starnuto, colpo di tosse, etc...)
Materiale occorrente: domande quiz carta e penna per assegnare i punti

Obiettivo Agenda 20-30:	Nome del gioco:	Tempo previsto:
SALUTE E BENESSERE (3) -- CORPO	[[MEMORY DELLA SALUTE]]	[] gioco (un'ora)
		Fascia d'età:
		[] 5-7
		[] 8-10
		[] 11-12

		[x] per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☐ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☒ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Creare cartoncini con malattie e situazioni. Ritagliare fogli per cartoncini bianchi		
Spiegazione regole del gioco: All'isola vengono consegnati dei piccoli cartoncini sui quali ci sono scritte delle malattie/situazioni spiacevoli: febbre, tosse, raffreddore, affaticamento, mal di testa, mal di pancia, gamba rotta, mal di denti, braccio rotto, nausea, scoraggiamento, litigio fra amici/amiche, delusione, rabbia, stress, aver detto una bugia, aver rubato un oggetto. L'isola dovrà inizialmente trovare le cure/rimedi alle malattie/situazioni, scrivendole su dei cartoncini: per ogni malattia/situazione ci dovrà essere un solo cartoncino cure/rimedi. La seconda parte dell'attività è il gioco del memory. Dovranno infatti trovare il cartoncino della malattia/situazione ed abbinarlo a quello della cura/rimedio. I punti all'isola vengono assegnati in base al tempo con cui riescono a completare il memory.		
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: Cercare di ridurre al minimo i contatti fra bambini. Cercare di aiutare i bambini se non hanno idee sulla cura e far arrivare loro stessi alla cosa da scrivere sul cartoncino, senza suggerimenti troppo espliciti		

Materiale occorrente:

cartoncini con malattie/condizioni negative

cartoncini su cui i bambini scrivono le cure

penne (possibilmente personali)

Obiettivo Agenda 20-30: SALUTE E BENESSERE (3) -- CORPO	Nome del gioco: [[#IOMIPROTEGGO]]	Tempo previsto: [] gioco (un'ora)
		Fascia d'età: [x] 6-8 [] 9-11 [] 12-15 [] per tutti
Obiettivo del gioco: [X] cooperazione [] competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: [X] all'aperto [] di movimento [] a stand [] a sfida diretta [X] al chiuso [X] statico [] a staffetta [] a tempo [] a eliminazione		
Preparazione del gioco: Scegliere i comportamenti corretti più utili e procurarsi il materiale necessario		

Spiegazione regole del gioco:

Il gioco può essere utilizzato come educazione ai comportamenti corretti da tenere nella situazione di emergenza sanitaria attuale. L'animatore della squadra mostrerà mimando vari modi per fare una certa azione (mascherina, guanti, lavaggio delle mani, distanza personale, starnutire, tossire); i bambini individuano quelle corrette e quelle sbagliate. I punti saranno assegnati in base alle risposte.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Far mantenere le distanze ai bambini e monitorare che i comportamenti/suggerimenti vengano eseguiti correttamente da tutti prima di passare oltre

Materiale occorrente:

mascherine

gel disinfettante

guanti

altro materiale che si può ritenere utile per illustrare dei comportamenti corretti

Obiettivo Agenda 20-30:

SALUTE E BENESSERE (3) -- CORPO

Nome del gioco:

[[PICCOLI MEDICI CRESCONO]]

Tempo previsto:

☐ gioco (un'ora)

Fascia d'età:

☒ 6-8

☐ 9-11

☐ 12-15

☐ per tutti

Obiettivo del gioco:

☒ cooperazione

☒ competitività

N. animatori necessari:

Tipologia di gioco:

☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☒ a sfida diretta

☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☒ a tempo

☐ a eliminazione

Preparazione del gioco:

Preparare delle domande adeguate all'età dei componenti dell'isola (ma non esitare a farne qualcuna un po' più difficile!) e assegnare un punteggio per ognuna.

Spiegazione regole del gioco:

L'isola dovrà rispondere alle domande di un quiz semplificato sulle parti del corpo.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

Usare un suono/movimento/strumento come "pulsante" di prenotazione per il quiz.

Nominare un portavoce.

Dare un tempo massimo di risposta dopo la prenotazione, altrimenti il turno passa all'isola successiva (o alla domanda successiva)

Assicurarsi che i bambini mantengano le distanze fra loro.

Materiale occorrente:

lista di domande

carta e penna per segnare i punteggi

Obiettivo Agenda 20-30: N. 16 PACE ACCOGLIENZA	Nome del gioco: [ALOHA]	Tempo previsto: ☐ gioco (30 min)
		Fascia d'età: ☐ 6-8 ☐ 9-11 ☐ +12 ☒ per tutti
Obiettivo del gioco: ☒ cooperazione ☐ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☒ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☐ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Siamo appena arrivati alle Isole Fiji e siamo accolti con il ballo degli indigeni. I bambini devono preparare una coreografia su una musica a scelta a piacere.		
Spiegazione regole del gioco: I bambini mostrano il ballo dell'accoglienza.		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

I bambini non possono toccarsi, quindi serve un animatore per gestire le distanze.

Materiale occorrente:

lettore multimediale per la musica

Obiettivo Agenda 20-30:

N. 16 PACE

atterraggio

Nome del gioco:

[CLUEDO]

Tempo previsto:

☐ gioco (due ore)

Fascia d'età:

☐ 6-8

☐ 9-11

☐ +12

☒ per tutti

Obiettivo del gioco:

☐ cooperazione

☒ competitività

N. animatori necessari:

Tipologia di gioco:

☒ all'aperto

☐ di movimento

☒ a stand

☐ a sfida diretta

☒ al chiuso

☐ statico

☐ a staffetta

☐ a tempo

☐ a eliminazione

Preparazione del gioco:

-cosa è stato rubato: creare tracce e indizi utili e inutili.

Es. vengono ritrovate delle banconote, dei gioielli, ecc. Il Sig. X dice che ha trovato una scatolina...

-Chi ha rubato? : creare tracce e indizi utili e inutili. tracce: impronte, un fazzoletto cifrato, un biglietto da visita...

-Dove è stato rubato: creare tracce e indizi utili e inutili.

Spiegazione regole del gioco:

Ai bambini viene illustrata la situazione iniziale e vengono consegnati degli indizi a ogni squadra e un percorso da seguire tra gli stand contrassegnato con numeri o i nomi degli stand. Ogni squadra avrà un percorso diverso da seguire in modo da non incrociarsi.

In ogni stand ci sarà un'attività da svolgere e le tracce/ indizi da annotare.

Alla fine ogni squadra dovrà dare il proprio risultato e vince chi indovina o chi indovina prima.

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

I bambini possono avere difficoltà a seguire il percorso. L'animatore li indirizza.

I bambini non possono toccarsi, quindi serve un animatore per gestire le distanze.

Materiale occorrente:

Fogli

penne

Indizi

Obiettivo Agenda 20-30:

N. 16 PACE

giustizia

Nome del gioco:

[BIG HERO QUIZ]

Tempo previsto:

[] gioco (45 min)

		Fascia d'età: ☐ 6-8 ☐ 9-11 ☐ +12 ☒ per tutti
Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:	
Tipologia di gioco: ☒ all'aperto ☐ di movimento ☐ a stand ☐ a sfida diretta ☒ al chiuso ☒ statico ☐ a staffetta ☐ a tempo ☐ a eliminazione		
Preparazione del gioco: Scrivere domande aperte o a risposta multipla e assegnare punteggi in base alla difficoltà.		
Spiegazione regole del gioco: I bambini scelgono un portavoce che si prenota imitando le pose dei supereroi. Solo il portavoce risponde dopo essersi consultato con la squadra. Se la risposta è sbagliata il punto viene assegnato all'altra squadra. Vince la squadra che ha il punteggio più alto.		

Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni:

I bambini non possono toccarsi, quindi serve un animatore per gestire le distanze.

Materiale occorrente:

- domande
- fogli
- penne

Obiettivo Agenda 20-30:

N. 16 PACE

PERDONO

Nome del gioco:

IL PROCESSO

Tempo previsto:

☒ gioco (un'ora)

☐ grande gioco (1 ora e mezza/due)

Fascia d'età:

☐ 5-7

☐ 8-10

☒ 11-12

☐ per tutti

Obiettivo del gioco:

☒ cooperazione

☐ competitività

N. animatori necessari:

almeno 2

Tipologia di gioco:

☒ all'aperto

☐ di movimento

☐ a stand

☐ a sfida diretta

☒ al chiuso

☒ statico

☐ a staffetta

☐ a tempo

☐ a eliminazione

Preparazione del gioco: Sistemare un tavolo come banco della corte e una sedia per eventuali testimoni poco distante. Un banco per l'imputato e il team difensore. I bambini devono scegliere un "imputato" e inventarsi il suo reato: cosa ha fatto, come e scriverlo. Devono individuare anche un "avvocato difensore" portavoce del team dei difensori. Possono creare delle testimonianze a favore dell'imputato.
Spiegazione regole del gioco: Il giudice dà inizio al processo e un altro animatore- assistente legge il reato. L'imputato non può parlare se non viene interrogato. L'avvocato portavoce deve convincere il giudice a perdonare l'imputato o a condannarlo a una pena lieve. Per farlo può chiamare dei testimoni per la difesa e interrogarli davanti al giudice.
Eventuali problemi che si possono creare e relative soluzioni: ● I bambini possono avere difficoltà a creare la storia o a metterla in scena. Avranno un animatore che li aiuta.
Materiale occorrente: ● fogli ● pennarelli ● Tavolo/banco ● sedie

Obiettivo Agenda 20-30: N. 16 PACE PERDONO	Nome del gioco: L'OCCASIONE	Tempo previsto: ☒ gioco (un'ora)
		Fascia d'età: ☒ 6- 8 ☐ 9-11 ☐ 12+ ☐ per tutti
Obiettivo del gioco: ☐ cooperazione ☒ competitività	N. animatori necessari:	

USO DELLA TECNOLOGIA PER LA CONDIVISIONE E LA DIFFUSIONE

Premessa: Quelle qui elencate sono proposte generali che poi ogni oratorio declinerà in base alla propria disponibilità di connessione Internet e dispositivi elettronici. Inoltre le varie idee potranno essere arricchite e dettagliate nelle modalità e nei contenuti non appena verrà definito il filo conduttore del tema.

- Utilizzo di zoom (o altra piattaforma) per collegare i diversi gruppi via webcam e organizzare giochi da fare in simultanea, coordinati da una regia centrale (che funge da conduttore e/o arbitro del gioco)

Varianti:

- La stessa modalità può essere usata per altre attività, come per esempio balli, scenette o momenti di riflessione e preghiera
- In alcuni casi (per esempio se si vogliono fare giochi più semplici per i più piccoli) la “regia” potrebbe essere affidata ai gruppi dei ragazzi delle medie

- Utilizzo della piattaforma kahoot! (per i più grandi)

- Si tratta di una piattaforma di apprendimento basata sul gioco, con quiz a scelta multipla che possono essere inventati dagli animatori e condivisi tramite app - Per partecipare ogni ragazzo dovrà possedere l'app sul proprio smartphone

- Per approfondire: <https://kahoot.com>

- Radio degli Oratori Uniti

- Possibilità di affidarsi a Radio Canale 7 per trasmettere via web

- Creazione di un calendario per cui ogni mattina la conduzione della trasmissione viene affidata a una parrocchia diversa (che manderà in radio uno o due persone scelte)

- Definizione di una scaletta fissa della trasmissione, che comprenda diversi momenti, per esempio:

- Apertura con canzone
- Momento di riflessione legato al brano del Vangelo o al salmo del giorno
- Momento interattivo con la partecipazione degli ascoltatori tramite whatsapp

(ogni giorno si potrebbe per esempio proporre un indovinello e un responsabile per ogni parrocchia sarà il portavoce incaricato di rispondere)

- Creazione di una pagina Facebook degli Oratori Uniti

- Creazione di un calendario che ogni giorno stabilisce la parrocchia incaricata di pubblicare contenuti e il genere di contenuti da pubblicare, secondo una divisione in rubriche che assicuri contenuti differenziati e non monotoni (che comprendano foto, video, dirette, ecc.)
- Per esempio:
- Lo scopo è condividere e diffondere le attività realizzate in oratorio ma anche coinvolgere i bambini che sono a casa

Data Parrocchia Rubrica (ESEMPLIFICATIVO)

6 LUGLIO Oratorio Tobbiana Preghiera

7 LUGLIO Oratorio San Paolo Gioco

8 LUGLIO Oratorio Iolo Creatività

- Ogni oratorio può poi prevedere la creazione di una propria pagina social (Facebook o Instagram)

- La gestione della pagina può anche essere affidata (in alcuni momenti e sotto la supervisione degli animatori) ai ragazzi delle medie, utile anche per realizzare un percorso di sensibilizzazione al corretto utilizzo dei social tra i più giovani

- Realizzazione di un video ricordo dell'oratorio

- Anche visto il fatto che non sarà possibile organizzare un momento di condivisione finale con le famiglie dei bambini, si può pensare di realizzare un video ricordo

- Durante tutto l'oratorio gli animatori registreranno dei brevi video delle attività e dei giochi realizzati, che poi saranno montati tutti insieme

- Per fare ciò sarà necessaria l'autorizzazione dei genitori alla ripresa di foto e video e in ogni caso il video finale non sarà pubblicato apertamente sui social ma si prevedranno modalità di invio in privato.