

# ATTIVITÀ IN ORATORIO

## 1. GIRO DELL'OCA (in versione dal vivo)

### Attività per bambini.

L'attività può essere proposta a bambini e bambine nella fascia d'età 6-10 anni.

### Obiettivi

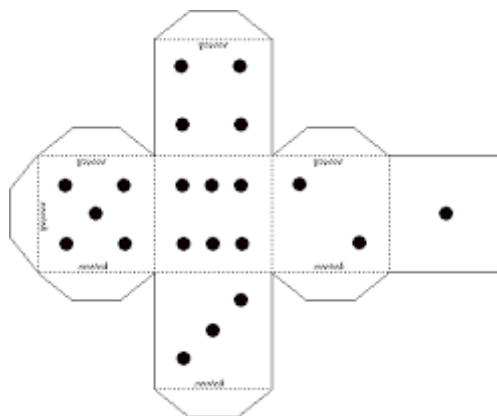
Questa proposta potrebbe occupare circa un'ora e mezza e permettere ai bambini di vivere un tempo di gioco in clima di amicizia, serenità e condivisione. Inoltre, a seconda del contenuto che si darà alle prove, il gioco potrà essere occasione di conoscenza tra partecipanti, di approfondimento su tematiche riflessive, potrà svolgersi su prove a tema musicale, sportivo, ecc.... Si potrebbero trattare anche argomenti di Catechismo.

Il gioco si svolgerà come il tradizionale giro dell'oca solo che al posto delle pedine si muoveranno i bambini. Lo scopo è semplice: ogni partecipante dovrà svolgere il percorso e cercare di arrivare per primo al traguardo.

### Protagonisti e strumenti

- **Numero massimo di bambini 5** per gruppo.
- Un adulto **ANIMATORE** che supporti e vigili i bambini durante l'attività nel rispetto delle distanze e delle regole di igiene. Avrà funzione di conduttore del gioco dando il via e determinando la fine, proclamando il vincitore. Durante lo svolgimento aiuterà i bambini nell'esecuzione delle prove.
- 27 fogli dimensione A3, possibilmente in cartoncino, che formeranno il tabellone di gioco. Ogni foglio avrà la funzione di una casella del tabellone e riporterà scritto il numero della casella e le indicazioni delle prove da fare.
- 1 dado in cartoncino colorato per ogni partecipante (vedi modello qui sotto)

*Da fotocopiare in formato A3*



### Svolgimento

Ritrovo in oratorio e procedure di accoglienza secondo normativa.

L'attività si potrà svolgere all'aperto nel campo da gioco o in un salone sufficientemente grande in caso di brutto tempo.

Precedentemente all'arrivo dei bambini l'animatore avrà predisposto il percorso di gioco avendo cura di posizionare i fogli distanziati a 1 metro uno d'altro per garantire le distanze di sicurezza durante il gioco.

Il gioco si svolgerà come il tradizionale giro dell'oca solo che al posto delle pedine si muoveranno i bambini stessi. Inoltre, sarà già stato posizionato nei pressi del percorso il materiale necessario allo svolgimento delle prove.

Prima di iniziare a giocare si invitano i bambini a fare un primo lancio di dado e chi otterrà il punteggio più alto inizierà per primo il gioco.

Poi a turno ogni partecipante lancia il dado e si posiziona nella casella secondo il numero ottenuto col dado. Una volta giunti nella casella si seguiranno le indicazioni che si troveranno scritte o disegnate.

### **Due attenzioni fondamentali:**

- Ogni bambino avrà il suo dado personale in modo tale da non scambiarlo con altri. I dadi avranno colori diversi per non scambiarli
- Se due bambini arrivano nella stessa casella dovranno posizionarsi a fianco alla casella stessa, in riga tenendo la distanza di un metro.

### **ESEMPIO di come potrebbero essere le caselle del tabellone**

|   |   |
|---|---|
| <b>1</b> Partenza   | <b>15</b> Torna alla partenza   |
| <b>2</b>  | <b>16</b>   |
| <b>3</b> Fai una capovolta  | <b>17</b> Vai alla scatola oggetti guardali per 5 secondi se poi te ne ricordi almeno 5 avanza di 3 caselle |
| <b>4</b> Da quanti giocatori è formata una squadra di calcio? Se lo si sa avanza di 4 caselle | <b>18</b>   |
| <b>5</b> Vai avanti di 2 caselle  | <b>19</b>   |
| <b>6</b>  | <b>20</b> Salta un turno  |
| <b>7</b> Fai canestro col pallone nel cestino se ci riesci avanza di 2 caselle                | <b>21</b> Fai 5 salti con la corda  |
| <b>8</b>  | <b>22</b> Torna alla casella n. 19  |
| <b>9</b> Torna in dietro di 1 casella   | <b>23</b>   |
| <b>10</b>   | <b>24</b> Fai il percorso ad ostacoli e avanza di 2 caselle   |
| <b>11</b> Racconta una storia   | <b>25</b>   |
| <b>12</b>   | <b>26</b>   |
| <b>13</b> Salta un turno  | <b>27</b> Traguardo   |
| <b>14</b>   |   |

### **Nota finale**

Il gioco proposto può essere sviluppato con tante variabili nelle prove che lasciamo alla fantasia degli organizzatori a seconda della tematica che si desidera affrontare. **Interessante, a questo proposito, potrebbe essere pensare ad un gioco da tavola che preveda, nelle caselle, la possibilità di mettere a tema degli argomenti adatti alle dinamiche relazionali degli adolescenti delle superiori: l'innamoramento, l'amicizia, il successo, la vocazione, il rapporto con la famiglia, gli affetti, il corpo etc. etc. In questo senso si potrebbe formulare anche qualche "case study" oppure domande che permettano agli adolescenti di raccontarsi e dialogare insieme: il gioco potrebbe garantire -attraverso regole precise – uno scambio costruttivo. Si può prendere spunto anche dal sussidio "Ogni emozione è un colore" che trovate sul sito.**

## **1. GIRO DELL'OCA (in versione dal vivo) – LINEE GUIDA SICUREZZA COVID-19**

- Far pervenire ai genitori del bambino l'autodichiarazione (vd. allegato) da compilare e consegnare in oratorio il giorno dell'attività. Senza tale dichiarazione i bambini non sono ammessi all'attività organizzata.
- I bambini maggiori di 6 anni devono indossare la mascherina: sempre all'interno dell'oratorio, mentre se all'esterno solo se non si riesce a mantenere la distanza interpersonale di almeno 1 metro.
- Prima di iniziare il gioco, all'interno dell'oratorio tutti bambini devono sanificarsi le mani, sotto l'assistenza dell'animatore adulto. Lo stesso faranno anche gli animatori.
- Durante il gioco è necessario tenere la distanza interpersonale di almeno 1 metro.
- Gli animatori dovranno indossare la mascherina e vigilare sul distanziamento dei bambini, facendogli indossare la mascherina quando necessaria.
- Gli animatori devono compilare l'autodichiarazione e consegnarla al responsabile dell'oratorio o dell'attività, il giorno del gioco.
- Durante l'attività vigilare che non ci sia scambio di oggetti personali tra i bambini, in particolare bibite o alimenti.
- Finito il gioco tutti dovranno sanificarsi le mani.
- Dadi e fogli usati per il gioco non potranno essere utilizzati per altri gruppi e quindi cestinati.

Gli animatori si impegnano a conoscere, dar evidenza e far rispettare le misure igienico-sanitarie (Allegato 16 del DPCM 11/06/2020) e qui fornite.

## 2.TORNEO DI GIOCHI DI MOVIMENTO

### Attività per bambini.

L'attività può essere proposta a bambini e bambine nella fascia d'età 6-10 anni.

### Obiettivi

Questa proposta potrebbe occupare circa due ore e permettere ai bambini di vivere un tempo di gioco in clima di amicizia e serenità.

Il gioco si svolgerà come un tradizionale torneo, dove ogni partecipante farà i giochi e avrà il suo punteggio. La classifica sarà fatta tra i partecipanti del gruppo. Alla fine delle prove chi ha il punteggio più alto vince. Si può anche fare una classifica generale con i punteggi dei vincitori di ogni singolo gruppo.

### Protagonisti e strumenti

- **Numero massimo di bambini 5** per gruppo.
- Un adulto **ANIMATORE** che supporti e vigili i bambini durante l'attività nel rispetto delle distanze e delle regole di igiene. Avrà funzione di arbitro del gioco dando il via e segnando i punteggi ai bambini alla conclusione di ogni prova sul cartellino.
- Materiale necessario allo svolgimento delle prove
- Un foglio di carta segna-punti per ogni bambino
- Un cronometro

### Svolgimento del torneo

Ritrovo in oratorio e procedure di accoglienza secondo normativa.

L'attività si potrà svolgere all'aperto nel campo da gioco o in un salone sufficientemente grande in caso di brutto tempo.

Precedentemente all'arrivo dei bambini l'animatore avrà predisposto il materiale necessario allo svolgimento delle prove.

### 1) PERCORSO

Materiale occorrente: qualcosa che delimiti la partenza e l'arrivo (un pezzo di nastro in terra andrà bene), 6 coni o 6 cerchi di cartone che potete realizzare voi con del cartone riciclato.

Prepariamo un piccolo percorso posizionando i 6 coni o i cerchi di cartone ad una certa distanza per effettuare un percorso a slalom. Ogni bambino si posiziona dietro la linea di partenza a distanza di 1 metro da chi ha davanti e a turno al via effettua tutto il percorso. L'animatore cronometra il tempo impiegato da ogni giocatore, lo segna nel foglietto segna-punti di ognuno e stila la classifica di questo primo gioco.

### 2) PASSA LA PALLA CON I PIEDI

Materiale occorrente: 1 pallone leggero, 1 cestino abbastanza capiente che fungerà da canestro

I bambini si siedono in terra con le gambe distese e le mani poggiate in terra dietro la schiena (in modo da sostenerci e non cadere e perché non si prende il pallone con le mani). I bambini sono in riga a distanza di 1 metro. Dopo l'ultimo bambino si posiziona il cestino sdraiato. I giocatori devono passarsi la palla dal primo all'ultimo della fila solo usando le gambe; l'ultimo della fila cerca di fare goal nel cestino e poi passa all'inizio della fila. Si continua finché tutti avranno provato a fare canestro. Si possono fare 2 o 3 giri di gioco. Alla fine, si segnano i gol fatti da ogni bambino e si stila la classifica di questo gioco.

### 3) TIRO AL BERSAGLIO

Materiale occorrente: 1 pallina per ogni giocatore, 15 lattine o barattoli di latta

I bambini a turno lanciano la palla sui barattoli cercando di buttarne giù il più possibile. Si possono fare cinque giri per ogni bambino. Alla fine, si segna il totale dei barattoli buttati giù da ogni bambino e si stila la classifica di questo gioco.

#### **4) CORSA CON I SACCHI**

Materiale occorrente: 1 Sacco per ogni bambino

I bambini si posizioneranno nella linea di partenza con il proprio sacco. Al via dovranno correre fino al punto di arrivo. Si segna nel foglio segna-punti l'ordine di arrivo e si stila la classifica di questo gioco.

#### **5) PALLA FLASH**

Materiale occorrente: 1 palla

Ci si mette tutti in cerchio in piedi, con le gambe divaricate a distanza di 1 metro. Una mano dietro la schiena, e con l'altra bisogna cercare di buttare la palla tra le gambe degli avversari (sarebbe meglio utilizzare una palla di piccole dimensioni). Al termine della partita si segna nel foglio segna-punti il numero di goal fatti da ogni bambino e si stila la classifica di questo gioco.

#### **Attenzioni fondamentali:**

- Ogni gruppo di cinque bambini avrà il proprio gruppo di prove che può essere uguale per tutti i gruppi, sebbene ciascuno deve avere il proprio, non si possono utilizzare a turno altrimenti occorre igienizzare ad ogni utilizzo con un gran dispendio di tempo ed energie.

#### **Nota finale**

Il gioco proposto può essere sviluppato con tante variabili nei giochi che lasciamo alla fantasia degli organizzatori a seconda della tematica che si desidera proporre ai bambini.

## 2.TORNEO DI GIOCHI DI MOVIMENTO – LINEE GUIDA SICUREZZA COVID-19

- Far pervenire ai genitori del bambino l'autodichiarazione (vd. allegato) da compilare e consegnare in oratorio il giorno dell'attività. Senza tale dichiarazione i bambini non sono ammessi all'attività organizzata.
- I bambini maggiori di 6 anni devono indossare la mascherina: sempre all'interno dell'oratorio, mentre se all'esterno solo se non si riesce a mantenere la distanza interpersonale di almeno 1 metro.
- Prima di iniziare il gioco, all'interno dell'oratorio tutti bambini devono sanificarsi le mani, sotto l'assistenza dell'animatore adulto. Lo stesso faranno anche gli animatori.
- Durante il gioco è necessario tenere la distanza interpersonale di almeno 1 metro.
- Gli animatori dovranno indossare la mascherina e vigilare sul distanziamento dei bambini, facendogli indossare la mascherina quando necessaria.
- Gli animatori devono compilare l'autodichiarazione e consegnarla al responsabile dell'oratorio o dell'attività, il giorno del gioco.
- Durante l'attività vigilare che non ci sia scambio di oggetti personali tra i bambini, in particolare bibite o alimenti.
- Il materiale utilizzato per un gruppo non deve essere utilizzato dagli altri. Per i sacchi, usare quelli di plastica, così da smaltirli dopo il gioco. Usare un pallone per gruppo. Ove possibile, prediligere materiale di gioco "a perdere".
- Finito il gioco tutti dovranno sanificarsi le mani.
- A fine giornata-attività è opportuno che gli animatori/volontari sanifichino gli "strumenti"/giochi utilizzati.