

CACCIA AL TESORO FOTOGRAFICA

Obiettivi

Questa proposta potrebbe occupare una mattinata o un pomeriggio e permettere ai ragazzi di conoscere alcuni particolari del paese in cui vivono. Può essere proposta a ragazzi di 12-14 anni, ma volendo può essere appetibile anche a giovanissimi fino ai 16-17 anni.

Come attività inoltre aiuta l'affiatamento del gruppo, stimola la creatività e sollecita a un divertente e sano impiego del tempo all'aria aperta.

Lo scopo del gioco è semplice: ogni partecipante del gruppo dovrà aiutare a raggiungere gli obiettivi della caccia fotografica, che gli organizzatori forniranno (vedi "Foglio obiettivi" fac-simile sotto).

Protagonisti e strumenti

- **Numero minimo di ragazzi (4-5)** e multipli superiori.
- Un adulto accompagnatore (lo chiameremo **ANIMATORE**) che supporti e vigili ogni gruppo composto di 4-5 ragazzi (se gli adulti dovessero scarseggiare si potrà aumentare il numero di ragazzi per gruppo tenendo presente che il numero massimo è 10 e che più alto è il numero più la gestione risulterà impegnativa).
- L'animatore potrà muoversi **a piedi** con loro **oppure in bici**, a discrezione.
- **Un telefono o una macchinetta fotografica** per ogni gruppo che svolge la sfida.
- **"Foglio obiettivi" da raggiungere**, verrà consegnato ad ogni singolo gruppo.
- **Cellulari o smartphone** per comunicazioni repentine tra gli organizzatori.
- **Arbitro del gioco (adulto)** che avvia e termina il gioco, proclamando il gruppo vincitore.

"FOGLIO OBIETTIVI" (fac simile)*

1. Fotografa la macchina più bella che c'è in paese.
2. Fai una foto di uno o più fiori del parco "Hemingway".
3. Trova un passante con un cane e chiedi di poter fare una foto al suo cane (mantenendo le dovute distanze;-)).
4. Uno o più componenti del gruppo fa una foto con una statua che c'è in paese.
5. Tutti i componenti del gruppo fanno una foto seduti in riva al fiume e facendo finta di pescare.
6. Fai una foto all'acquasantiera vuota che c'è in chiesa
7. Fotografa l'ora del campanile (l'arbitro terrà conto dell'orario, più punti per chi arriva prima)
8. Fai una foto alla farmacia.
9. Fotografa il palazzo più alto che c'è in paese.
10. Fotografa un negozio con la scritta CHIUSO.
11. Fotografa il campanello di una famiglia che ha il cognome che inizia per M.
12. Fai una foto al gelato (solo al gelato) che sta mangiando un passante (chiedendo il consenso alla persona).
13. Fai una foto a qualcuno che si sta igienizzando le mani

** Quanto scritto è solo a titolo di esempio. Ogni organizzatore potrà inventare a proprio piacimento obiettivi possibili legati al paese/città in cui i ragazzi giocano e potrà introdurre obiettivi speciali che*

Svolgimento della caccia fotografica

Ritrovo in oratorio con le dovute accortezze e distanze. Si può cominciare l'incontro con una semplice preghiera. Dopo le dovute divisioni ed eventuali presentazioni ogni singolo gruppo, assieme all'animatore incaricato, è bene che si allontani dall'oratorio di modo che la partenza del gioco sia da un luogo diverso

per ogni gruppo (partendo dallo stesso luogo c'è il rischio che tutti i gruppi facciano lo stesso giro e si seguano).

Mentre ci si allontana l'animatore potrà iniziare a dare le seguenti istruzioni preliminari:

- Il gruppo deve sempre muoversi unito e attendere chi è più lento, ogni obiettivo della caccia fotografica può essere raggiunto solo quando tutto il gruppo è presente.
- Viene deciso chi sarà il fotografo del gruppo che avrà in custodia la macchinetta o il telefono con il quale scattare la foto (è bene che il dispositivo sia sempre lo stesso per non fare confusione nel momento del controllo finale).
- Viene scelto il coordinatore del gruppo: avrà in mano gli obiettivi da raggiungere, ma sarà anche il ragazzo che più dovrà preoccuparsi che il gruppo resti unito.
- Si spieghi infine che il gioco ha un arbitro che con un fischiotto (o altro segnale convenuto) darà inizio e fine al gioco, valuterà il raggiungimento o meno degli obiettivi e proclamerà il vincitore.
- Vince chi in minor tempo torna al luogo in cui l'arbitro aspetta i gruppi (oratorio o altro) con tutti gli obiettivi realizzati nel dispositivo che aveva in dotazione.

Arrivati al luogo dove l'animatore ha deciso di far partire il gruppo si possono dare queste ultime istruzioni. L'animatore consegna al capitano del gruppo il foglio con gli obiettivi della caccia fotografica. Che suggeriamo siano minimo 10 (il numero degli obiettivi dipende dal tempo e dalle particolari modalità che si vorranno impiegare). L'animatore avvisa a questo punto l'arbitro che il gruppo è pronto. Si attende che lo siano tutti gli altri gruppi che partecipano alla sfida. Quando tutti sono pronti l'arbitro (collegato agli animatori attraverso un gruppo whatsapp provvisorio) dà il VIA al gioco.

Il gruppo (va concordato se con l'aiuto dell'animatore o senza l'aiuto dell'animatore) dovrà decidere come muoversi per il paese per raggiungere gli obiettivi scritti nel foglio.

Sarà a discrezione dell'organizzazione decidere se ogni obiettivo deve essere approvato dall'arbitro inviando la foto al momento del suo raggiungimento (attraverso immagine whatsapp) oppure se verificare il raggiungimento degli obiettivi una volta che il gruppo ha finito tutti gli obiettivi ed è ritornato dall'arbitro di gioco.

Nota finale

Il gioco proposto può essere potenziato anche con tante variabili che lasciamo alla fantasia degli organizzatori che volessero proporre un'attività divertente per ragazzi e giovanissimi.

Concludere l'attività – prima di salutarsi – con una preghiera.

- Far pervenire ai genitori del ragazzo 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.
 - facciamo una precisazione a riguardo: il documento di cui sopra è necessario perché l'attività è organizzata da qualcuno (parrocchia o gruppo), quindi la "responsabilità" è ricondotta ad un Ente, ovvero al suo legale rappresentante. E, in questo periodo di emergenza sanitaria, bisogna tutelarsi il più possibile, proprio "dandosi delle regole" che, in modo formale e tecnico, prendono il nome di linee guida/protocolli. Un'autodichiarazione non può che essere prevista da un protocollo, quindi ne è uno strumento da applicare.
- I ragazzi devono indossare la mascherina (se maggiori di 6 anni): 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 l'uscita, all'interno dell'oratorio tutti i partecipanti devono sanificarsi le mani, sotto l'assistenza dell'animatore adulto. Lo stesso faranno anche gli animatori.
- Non è obbligo di legge misurare la temperatura corporea in oratorio. Fortunatamente la legge ci esenta (sempre che non si gestisca un "Centro estivo", ex lege). Attenzione che se l'oratorio è affiliato a NOI Associazione è necessario (obbligo di legge) che chiunque vi acceda si registri; il registro deve essere conservato per 14 giorni.
- Durante la camminata è necessario tenere la distanza interpersonale di almeno 1 metro.
- Gli animatori dovranno vigilare sul distanziamento dei ragazzi, facendogli indossare la mascherina quando necessaria. L'obbligo della mascherina vige anche per gli animatori stessi, se non è garantita la distanza interpersonale di almeno 1 metro.
- 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 ragazzi, in particolare cellulari, bibite o alimenti. Visto il gioco che pone al centro un cellulare e/o una macchinetta fotografica, se siete "certi" che venga utilizzata solo da un componente del gruppo (quindi non passata tra tutti) potete mantenere questa impostazione; diversamente, per sicurezza, è da valutare se variare il gioco, facendo fare le foto a tutti, e con il proprio cellulare.

Indossando i guanti, comunque non si risolverebbe il problema...
- Sarebbe bene che l'animatore di ogni gruppo portasse con sé una confezione "tascabile" di gel igienizzante, così da farlo usare ai ragazzi (soprattutto a quelli sotto i 15 anni), quando necessario.

Il “quando necessario” è già una valutazione dell’animatore: potrebbe essere ogni “tot ore”, o quando si accorge che i ragazzini hanno avuto contatti con cose/oggetti non previsti

- Nel dare mandato agli animatori di organizzare e gestire un’attività, il loro responsabile (parroco o altro laico preposto) deve evidenziare come in questo particolare periodo il loro ruolo educativo deve mettere in primo piano anche i giusti comportamenti sopra citati, dando per primi l’esempio di rispetto delle normative vigenti.
 - Gli animatori devono conoscere che nel loro oratorio (molto probabilmente) è stato adottato un “protocollo Covid-19” e i contenuti di quel documento sono alla base di tutte le attività sia all’interno che all’esterno dell’oratorio.
- In questa periodo “particolare”, l’utilizzo di fischietti (per i giochi) è decisamente da evitare!