

ANIMAZIONE
DEL TEMPO DI AVVENTO
CON I RAGAZZI

Verso il
Natale



A occhi aperti

A causa della situazione sanitaria e delle conseguenti norme segnalate dal DPCM, almeno durante la prima settimana di avvento, non sarà consentito agli oratori svolgere le loro attività in presenza, ma tutto si potrà svolgere in modalità a distanza.

Pertanto, occorre leggere questa proposta seguendo l'opzione "online", finché non sarà possibile tornare "in presenza".

Se l'evoluzione epidemiologica segnerà un miglioramento, a partire dalla seconda settimana di avvento o quando sarà possibile, le attività potranno essere svolte anche in presenza considerando i protocolli definiti per "summerlife" e quindi la costituzione di piccoli gruppi, il distanziamento fisico, l'uso della mascherina, il numero di presenze contemporanee secondo la capienza degli spazi, ecc. Pertanto, l'attività proposta potrà essere realizzata secondo l'opzione "in presenza".

STAI ALL'OCCHIO!

Giochi a "stand" online o in presenza

Presentiamo una serie di giochi a stand adeguati al tema «A occhi aperti», si tratta di giochi che stimolano la capacità di osservazione e di attenzione visiva.

Sono realizzabili seguendo le norme previste dai decreti governativi "in presenza", in particolare ciascuno stand può essere realizzato da **singoli** e in ogni caso non è necessario che i partecipanti tocchino del materiale né che interagiscano tra loro, ma possono anche essere **riadattati anche in modalità online**.

Gli animatori assegneranno un punteggio a ogni ragazzo, ma i punteggi saranno sommati per costituire il punteggio totale della squadra alla quale ciascun ragazzo appartiene.

I giochi sono particolarmente adatti per l'animazione dei momenti introduttivi all'incontro di catechismo, anche nella modalità online. Si può anche pensare di stilare una classifica data dalla somma di tutte le prove svolte durante l'intero periodo di avvento.

In caso di necessità queste attività possono essere proposte per incontri online, per introdurre i ragazzi nel momento dell'accoglienza o per rendere più divertente e leggero l'incontro.

In occasione degli incontri online, in particolare, si potrà iniziare l'incontro chiedendo a tutti i partecipanti, una volta collegati, di fare un saluto personale della durata massima di 20 secondi.

Quando tutti avranno salutato dovranno contemporaneamente spegnere la videocamera. Chi conduce l'incontro dirà a tutti un particolare visibile in uno dei saluti e gli altri partecipanti dovranno indovinare a chi si stia riferendo. Vincerà il miglior osservatore.

Cosa vedi?

L'animatore mostrerà per pochissimo tempo (variando a seconda dell'età dei partecipanti) immagini di illusioni ottiche (qualcosa che sembra di vedere ma in realtà non esiste, un'illusione ottica accade quando il cervello interpreta in modo errato quello che si sta guardando). I ragazzi dovranno rispondere alla domanda che viene loro posta, riferita alle illusioni ottiche scelte (cfr. allegato-giochi-stand-online-presenza).

Memoria fotografica!

Il gioco è quello classico del Memory, che prevede coppie di carte girate, e mette alla prova la capacità di memorizzare velocemente immagini e posizioni corrispondenti. I ragazzi dovranno scegliere quali carte girare e indovinare più coppie possibili. Solo l'animatore potrà toccare e girare le carte (indicate dai ragazzi), per vivere l'attività in sicurezza. Per rendere il gioco più divertente si possono preparare le carte con i loghi degli Oratori estivi e degli anni oratoriani, o con fotografie simpatiche degli animatori e delle persone o dei luoghi del proprio oratorio.

Uguali o diversi?

Un passatempo stimolante consiste nel trovare (tutte) le differenze esistenti tra immagini differenti, apparentemente uguali. Si possono preparare immagini con vari gradi di difficoltà da proporre ai ragazzi.

Guarda attentamente

Viene mostrata ai ragazzi un'immagine: più l'immagine è complessa, dotata di tanti dettagli, più aumenta il livello di difficoltà. Dopo un paio di minuti viene nascosta dalla vista, il concorrente la dovrà descrivere dettagliatamente, ricordandone i vari elementi.

Lo vedi?

Si mostrano ai ragazzi immagini con tanti elementi di uno stesso tipo (per esempio numeri) tranne uno. Vince chi individua il più velocemente possibile l'unico elemento diverso, che si confonderà con gli altri.

Concentrati

Occorre preparare dei cartoncini colorati sui quali scrivere i nomi dei colori in colori differenti, senza mai far coincidere il nome del colore con il colore della scritta; per esempio si può scrivere "blu" in nero, "rosso" in verde o viceversa... e via dicendo. Ai ragazzi sarà chiesto di leggere i nomi dei colori in maniera sempre più rapida, cercando di non sbagliare e non lasciarsi influenzare dalla mancata corrispondenza tra il nome del colore e la tonalità con cui è stato scritto. Allo stesso modo si può chiedere di dire velocemente i nomi dei colori con cui sono scritti, senza prestar attenzione al nome riportato.

Per complicare il gioco i nomi potranno essere scritti su cartoncini a loro volta di differente colore e si potrà domandare ai ragazzi di dire il nome del cartoncino senza farsi distrarre dagli altri due colori, o combinando le tre modalità, chiedendo, rapidamente, di dire il colore della scritta, oppure del cartoncino, oppure il nome scritto.

In comune!

Preparare delle carte, secondo lo stile del gioco "Dooble", con elementi grafici ripetuti (suggeriamo ad esempio i disegni grafici della proposta Summerlife, sole, nota musicale, cuore, onda ecc. oppure altri disegni a piacere). Nelle carte proposte a coppie dovrà sempre risultare un solo elemento grafico ripetuto. Vince chi individua più velocemente l'elemento in comune, per più volte, nella manche.

