

## PROPOSTADO 2019

### Spunti

- FULL responsabili: dobbiamo sponsorizzare la PROPOSTADO!
- La prima cosa è far capire al responsabile (prete/suora/laico) che anche gli animatori vanno animati e che è importante coinvolgere i vari educatori che durante l'estate lavorano o studiano.

### Filo Rosso

Diamo un portafoglio, con delle banconote colorate: a ogni colore della banconota è associata l'attività (gioco/preghiera eccetera elencate sotto), e su ogni banconota c'è un QRcode che rimanda al sito dell'oratorio estivo.

L'ultima settimana, chiediamo al responsabile di capire il frutto che hanno portato le settimane precedenti.

### Proposte concrete AMBIENTATE

1. Giocone in oratorio – diverse modalità (gioco di ruolo/gioco a squadre)
2. Serata spirituale
3. Serata in uscita

#### 1. GIOCONE IN ORATORIO

##### a. Gioco a squadre:

– **Caccia al Tesoro** – LIBRO GAME (con Prove Ambientate) – con questa modalità si possono fare quante squadre si vogliono. La FOM prepara i cartelli che servono e ogni oratorio può stamparseli.

– **Il Grande Fratello**

##### b. Gioco di ruolo:

– **Cena con Delitto**

– **Gioco Incredibili**

#### 2. SERATA SPIRITUALE

a. Proposta **SOFT** – una sola serata con i 5 stand (uno per ogni santo/beato della proposta estiva)

b. Proposta **STRONG** – proposta caritativa concreta:

– caritativa interna (Caritas/poveri della parrocchia/malati/anziani della parrocchia...)

– caritativa esterna (pediatria/poveri a Milano...) vedi <http://www.perglioratori.it/Objects/Home1.asp>

– (proposta concreta Istituto dei Ciechi "Dialogo nel Buio")

#### 3. SERATA IN USCITA e GITA/SERATA AMBIENTATA

## 1- GIOCONE IN ORATORIO/GIOCO A SQUADRE – IL GRANDE FRATELLO

### Introduzione

Far giocare gli adolescenti è sempre più difficile, perché sono sempre più abituati a spendere il loro tempo in “giochi” organizzati (cioè gli sport che fanno) o si ritrovano assopiti davanti agli schermi. Questo gioco mette insieme diversi elementi, utilizzando strumenti semplici e che, ormai, hanno tutti.

### Scopo

Le opzioni sono:

- Terminare più prove possibili nel minor tempo (rischio: una squadra finisce molto prima delle altre e si annoia).
- Terminare tutte le prove guadagnando un punteggio più alto.

### Svolgimento

*Premessa:* questo gioco ha una struttura estremamente semplice. Saranno cruciali tutti gli aspetti di animazione e ambientazione. Nella spiegazione ce ne saranno alcuni, che fungeranno da esempi; ma ognuno è libero (e invitato) a modificare e incrementare qualsiasi aspetto!

I ragazzi saranno tutti in una stanza. I gestori del gioco dovranno dividerli in squadre (non più di 5-6 per squadra). I gestori sono i sottoposti di questo fantomatico “Grande Fratello”, che tutto vede e tutto sa. (quindi potrebbero essere vestiti tutti eleganti, stile agenti segreti, o da militari dell’esercito eccetera). Le squadre verranno portate poi in luoghi differenti.

Quando le squadre sono tutte divise, i gestori dovranno ritirare tutti i cellulari tranne uno, che sarà l’unico strumento di comunicazione (sarebbe più opportuno scegliere il cellulare di chi magari fa più fatica a giocare, o quello che si fa coinvolgere di meno. Il cellulare dovrà avere la connessione a internet). Ogni cellulare dovrà essere salvato su un numero sconosciuto. Potrebbe essere il telefono di un educatore, o di qualcun altro. Sarebbe bello che la sua foto profilo fosse particolare, legata al gioco. Ricordarsi di modificare anche il nome di WhatsApp.

Quando le squadre sono formate, si può partire.

Il gioco potrebbe essere spiegato tramite l’invio da parte del “Grande Fratello” di un video o di un testo.

Regole:

- ogni squadra avrà delle prove da superare, che verranno indicate dal “Grande Fratello” tramite un messaggio.
- Per superare la prova, bisognerà inviare la foto della prova stessa al “Grande Fratello”: solo così si potrà ricevere la prova successiva.
- Il telefono dovrà essere utilizzato da chi lo possiede. Sarà compito dei “gestori” controllare questo. Sarà a discrezione dei gestori scegliere di:
  - avere un unico telefono da cui inviare le prove
  - avere più telefoni che gestiscono più squadre.
- Le prove possono essere di qualsiasi genere:
  - far ballare una canzone dell’oratorio
  - far inventare dei passi su un tormentone estivo
  - andare fuori dall’oratorio e chiedere di far fare qualcosa a qualcuno di esterno
  - risolvere un enigma inviato tramite un’immagine
  - far fare qualcosa con il corpo (rappresentare monumenti, parole, quadri eccetera)

- far fare un disegno con l'impostazione di WhatsApp
- trovare un tot di oggetti (10 sassi, 30 foglie, 5 bottiglie di plastica eccetera).

N.B. Sempre meglio trovare tante prove e non farle, piuttosto che pensarne poche e poi non sapere cosa far fare!

Al termine delle prove, ci si potrà trovare tutti in un luogo comune e decidere se svelare o meno l'identità del "Grande Fratello".

## **1- GIOCO IN ORATORIO/GIOCO DI RUOLO – CENA CON DELITTO**

### **Introduzione**

La cena con delitto è una tipologia di gioco molto bella perché appassionante, ma molto difficile da inscenare affinché sia nello stesso tempo verosimile e divertente. In questo caso, la cena si basa su un'idea semplice che richiede però buone capacità di intrattenimento.

### **Preparazione**

Il gioco avrà bisogno di un po' di preparazione e richiederà un buon numero di educatori (minimo 6).

Il *plot* è il seguente: La storia è ambientata nell'oratorio, ma in un futuro prossimo (20-30 anni). L'occasione in questione è una cena di beneficenza in cui le squadre sono invitate, organizzata dal don e a cui partecipano gli educatori, che in venti anni hanno trovato lavoro, fatto esperienze, si sono sposati eccetera. Quindi bisognerà preparare la storia futura possibile di ognuno, inventando le informazioni stando attenti ad indicare:

- lavoro/impiego
- vita privata: single, sposato con una persona conosciuta da tutti o un'esterna...
- legame con gli altri educatori
- rapporto con l'oratorio
- dove vive.

N.B. L'intreccio di storie verrà più divertente se si inventeranno dei "futuri" possibili ma ingigantiti: ad esempio, il don potrà esser diventato vescovo o chi studia all'università un luminare della sua disciplina.

### **PERSONAGGI FONDAMENTALI**

- Una persona (l'assassinato) che dovrà aver mantenuto dei rapporti di contrasto con tutti, per motivi diversi. (Personaggio X).
- Uno dei personaggi dovrà avere una moglie defunta l'anno prima.
- Un personaggio dovrà morire subito: non deve avere collegamenti con nessun altro (Personaggio Y).
- Dovrà essere scelto un "conduttore" esterno al gioco, che spiegherà i vari passaggi. Se si è a corto di persone, potrà farlo colui che rappresenta il don.

### **LA STORIA**

Tutti gli educatori, l'anno prima della cena, si sono ritrovati dopo tanto tempo per un'occasione infelice: la morte della moglie di uno di loro. Sono presenti tutti, tranne uno. Al termine del funerale, tutti fanno notare la cosa e condividono il loro astio nei suoi confronti. Decidono così di farla fuori tutti insieme, l'anno successivo, inscenando una cena di beneficenza.

## SOLUZIONE DELL'ENIGMA

I colpevoli sono tutti i partecipanti alla cena.

## SVOLGIMENTO DELLA CENA

La sala è deve essere organizzata in questo modo: al centro, il tavolo degli educatori, intorno, un tavolo per ogni squadra (max 5-6 per squadra).

All'arrivo, i ragazzi potrebbero trovare una sorta di *tableau mariage*, in cui viene indicato il loro posto. Ogni tavolo potrebbe rappresentare una delegazione di un particolare stato invitato alla cena.

Il conduttore prende parola e presenta, uno alla volta, i personaggi con una rapida descrizione. Una volta entrati tutti, il conduttore indicherà le regole del gioco:

- gli invitati "speciali" avranno qualcosa da dire alle delegazioni. La cena prosegue normalmente, ma al segnale sonoro stabilito (tintinnio della forchetta sul bicchiere, sirena eccetera) dovranno stare in silenzio e appuntarsi ciò che viene detto.
- Ci sarà un momento della cena in cui potranno fare una domanda a testa: dovranno pensare bene e scegliere a chi farla.
- Ci sarà una seconda parte della cena che verrà spiegata successivamente.
- Durante la cena potranno succedere delle cose importanti, quindi le squadre sono invitate a prestare sempre attenzione.

La cena inizia normalmente. Quando tutti hanno finito il **primo piatto** ci sarà il PRIMO INTERVENTO degli ospiti. Ognuno di loro dovrà presentarsi in modo molto generale, parlando con gli altri ospiti.

Verrà poi portato la **seconda portata**. Mentre stanno per terminare il secondo, il don richiederà l'attenzione, e farà portare una bottiglia per brindare alla cena. Il vino verrà servito solo agli ospiti "speciali". Il Personaggio X farà cadere per sbaglio il bicchiere al Personaggio Y (che dovrà quindi essere vicino a lui) e gli darà il suo bicchiere.

Una volta bevuto, il personaggio Y stramazzerà a terra, in preda al soffocamento.

Gli invitati, scossi, porteranno via il deceduto.

Il Personaggio X, capito che il bicchiere era per lui, inizierà ad accusare tutti. Questo è il SECONDO INTERVENTO, in cui il Personaggio X spiegherà il suo problema con ogni personaggio seduto al tavolo. Tutti negano o minimizzano, gli animi si placano ma lui decide di uscire dalla stanza per chiamare la polizia, seguito da altri personaggi che cercano di dissuaderlo.

Sarà questo il momento in cui, ogni squadra, potrà fare una domanda ad un sospettato.

Al **dessert**, succede l'imprevisto: le luci si spengono, si rimane al buio. Tutti i personaggi, con una scusa (trovare il generatore della corrente, cercare il Personaggio X e gli altri personaggi eccetera) escono dalla stanza. Si sentirà un urlo. Tutti i personaggi tornano nella stanza e il don spiegherà che è stato trovato morto il Personaggio X.

Tutti i sospettati si mettono a sedere e il conduttore inviterà ad un partecipante per squadra di andare a vedere il cadavere e annotare ciò che vedono.

Troveranno il Personaggio X disteso a terra, con una maglia imbrattata di sangue, con sopra un numero di coltellate pari al numero di personaggi presenti. (N.B. È la prova schiacciante, ma che non viene capita da quasi nessuno.)

Da questo momento in poi, partono le indagini: i sospettati si posizionano separatamente, e le squadre potranno interrogare tutti i sospettati, ma potranno sottoporre solo 3 domande a sospettato, per far sì che ci sia un cambio veloce e che tutti possano parlare con i sospettati.

I sospettati, durante gli interrogatori, dovranno dire sempre la verità, ma dovranno solo stare vaghi a questa domanda: dov'eri quando il Personaggio X è stato assassinato? Hai visto qualcosa?

Al termine del tempo stabilito per le indagini, ogni squadra dovrà indicare:

- Chi ha ucciso il Personaggio X
- Come ha ucciso il Personaggio X
- Perché ha ucciso il Personaggio X.

(N.B. Anche se una squadra dovesse capire fin da subito che sono stati tutti i sospettati, dovrà indicare in modo dettagliato PERCHÉ lo ha ucciso.)

Al termine, al posto di spiegare ciò che è accaduto, si potrebbe inscenare il flashback del funerale, in cui tutti hanno deciso di ucciderlo.

## **1- GIOCONE IN ORATORIO/GIOCO DI RUOLO – GLI INCREDIBILI (I TALENTI)**

### **Introduzione**

Siamo nel quartier generale dei Santi (potrebbe essere il Paradiso), i Santi devono essere aiutati a sconfiggere il Boss del Male, i ragazzi vengono divisi in squadre e sfidandosi devono superare le prove dei Santi per arrivare a sconfiggere il Male Supremo.

### **Scopo**

I ragazzi devono guadagnare più talenti possibili, superando le prove, per acquistare degli oggetti che li aiutino a superare le prove ma anche a sconfiggere i "boss". Ogni volta che supereranno le prove dovranno tornare al quartier generale e capire cosa possono acquistare o se possono ricaricare gli oggetti (come nei videogiochi).

### **Svolgimento**

Dividere i ragazzi in squadre, le squadre devono essere pari e il doppio degli stand.

Gli educatori impersonificheranno i Santi, uno/due rimarranno al quartier generale per far acquistare gli oggetti ai ragazzi.

Tutti avranno un loro foglio (vedi sotto) sul quale verranno scritti i punteggi esperienza ottenuti (che verranno trasformati in talenti al quartier generale) e tutti gli oggetti utilizzati.

Gli educatori sceglieranno dei giochi che riguarderanno una caratteristica dei Santi, mini-prove che possono durare anche solo 5/7 minuti. In base alle prove pensate si sceglieranno degli oggetti che possono facilitare la riuscita della prova o ostacolare l'altra squadra (gli oggetti non sono materiali ma saranno solo delle foto).

Le prove che ogni educatore dovrà pensare sono 4: 3 da fare nelle manches e una del Boss. Nella prima manche si farà sempre la stessa prova, tanto le squadre continueranno a girare e non capiteranno mai 2 volte nella stessa manche dallo stesso Santo/educatore. La prova Boss dovrà essere più complicata delle altre.

I punteggi verranno dati così: 10 punti ad una squadra e 0 all'altra, 9 ad una e 1 all'altra, in base a come verranno svolte le prove.

**Conclusion**

Il gioco si concluderà con una prova Boss finale da svolgere tutti insieme, dove i ragazzi potranno usare tutti gli oggetti comprati e sfidare tutte le squadre.

Squadra 1  
Team Leader .....

NOME SQUADRA.....

Super Team (NOMI COMPONENTI SQUADRA)	
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Tabella Punti ESP (PUNTEGGI DA DARE OGNI VOLTA)				
Manche	Livello Santo	Punti ESP+	Punti ESP-	Totale PE
1	.....	.....	.....	.....
1	.....	.....	.....	.....
1	.....	.....	.....	.....
BOSS 1	.....	.....	.....	.....
2	.....	.....	.....	.....
2	.....	.....	.....	.....
2	.....	.....	.....	.....

BOSS 2	.....	.....	.....	.....
3	.....	.....	.....	.....
3	.....	.....	.....	.....
3	.....	.....	.....	.....
BOSS 2	.....	.....	.....	.....

Tabella Punti HERO! (VENGONO DATI SOLO NELLA PROVA BOSS E SERVONO PER LA MANCHE FINALE PER DARE UNA CLASSIFICA FINALE)		
Manche	Livello Santo	Punti HERO!
BOSS 1	.....	.....
BOSS 2	.....	.....
BOSS F	.....	.....

PE = punti esperienza, ovvero quanti ne servono per poter comprare l'oggetto		I numeri indicano quante volte è stato utilizzato l'oggetto, una volta che viene utilizzato deve essere RICARICATO	
PE	Nome oggetto	PE	Nome oggetto
3	..... 1□ 2□ 3□	8	..... 1□ 2□ 3□
9	..... 1□ 2□ 3□	8	..... 1□ 2□ 3□
12	..... 1□ 2□ 3□	5	..... 1□ 2□ 3□

5	..... 1□ 2□ 3□	3	..... 1□ 2□ 3□
---	----------------	---	----------------

Ricariche																			
Nome oggetto		PE	1	2	3	4							Nome oggetto		PE	1	2	3	4
		1													4				
		3													4				
		5													2				
		2													1				

**PE = PUNTI ESPERIENZA CHE SERVONO PER RICARICARE, I NUMERI SEGUENTI INDICANO LE VOLTE CHE UNA SQUADRA HA RICARICATO.**

**PROPOSTA SERATA GIOCHI**

Si potrebbe proporre una serata animatori settimanale, per poter far divertire e/o visitare alcuni luoghi per riscoprire/valorizzare i propri talenti e quelli altrui.

Pensando di suddividere le proposte nelle varie settimane a tema dell’oratorio estivo:

**1. Musica**

Serata gioco musicale stile *Furore*, con varie prove musicali tutti insieme, divisi in 2 gruppi (uomini e donne fa sempre scena) + karaoke finale.

Esempi di prove a squadre:

- canzone interrotta: mentre si proietta e canta una canzone al karaoke, si abbassa la musica e oscura lo schermo per un certo tempo. La squadra dovrà riuscire a ricordarsi le parole e a cantare a tempo la canzone; rialzando il volume e riscoprendo lo schermo si vedrà se la squadra sarà stata in grado. In base alla bravura delle squadre si daranno i punti.
- Canzone per città/parola: scelto un tema per ogni manche, ad esempio le città o una determinata parola, a turno le squadre dovranno cantare insieme il pezzo di una canzone contenente il nome di una città. Si passa di squadra in squadra finché una squadra non sarà in grado di trovare e/o cantare una nuova canzone. In base alle manche disputate si daranno i punti.
- Mix musicale: si preparano prima mix di più canzoni sovrapposte, una volta fatto ascoltare il pezzo preparato le squadre dovranno scrivere su un foglio tutte quelle che hanno riconosciuto. In base a quante ne hanno riconosciute prenderanno più punti.
- Dare alle squadre dei testi dei brani senza alcune parole e dare del tempo per completare il testo. Dare punti in base a quante parole hanno trovato.
- Riprodurre alcune canzoni con altri strumenti improvvisati come le parti del corpo o alcuni versi (ma non canticchiando).

- Un presentatore leggerà un pezzo del testo di una canzone straniera in lingua italiana e le squadre dovranno capire qual è la canzone. La squadra che prima indovina si aggiudica i punti. Per rendere il gioco più movimentato la prenotazione per dare la risposta la si può fare tipo a staffetta.

Per la serata più **culturale** si potrebbe pensare di andare tutti insieme a sentire un concerto o se c'è una o più band dell'oratorio farle esibire insieme in una serata insieme.

## 2. Pittura

- Si può proporre un gioco in cui si fa vedere un famoso dipinto e le squadre dovranno riprodurlo su un grande foglio usando come pennello una spugna legata alla testa di un ragazzo e per muoverlo bisogna usare 4 persone che lo tengano su una per ogni arto. I colori si troveranno a qualche metro dalla "tela" quindi dovranno fare avanti e indietro tenendo il ragazzo pennello sospeso.
- Altro gioco può essere Pictionary fatto proiettando il tutto tramite l'utilizzo di pentab o del mouse di un pc, piccola difficoltà aggiuntiva: farli bendati.
- Si potrebbe usare la modalità di Kahoot! per fare sfida a squadre mostrando le foto di alcune sculture e dando le possibili opzioni di risposta su autori/nomi dell'opera/dove sono esposte.

Per la proposta **culturale** si potrebbe andare a visitare alcuni musei:

Pinacoteca di Brera  
Cenacolo  
Mostre di Palazzo Reale  
Castello Sforzesco  
Museo Diocesano  
Tesoriera del Duomo  
Museo del 900.

## 3. Sculture

Si potrebbe usare la modalità di Kahoot! per fare sfida a squadre mostrando le foto di alcune sculture e dando le possibili opzioni di risposta su autori/nomi dell'opera/dove sono esposte.

Per la proposta **culturale** si potrebbe andare a visitare alcuni musei:

Duomo e terrazze  
Mostre di Palazzo Reale  
Castello Sforzesco  
Museo Diocesano  
Tesoriera del Duomo  
Hangar Bicocca.

## 4. Fotografia

Si potrebbe pensare a qualche concorso oratoriano con varie giornate a tema dove gli animatori sono chiamati a cogliere l'attimo, a gustarsi il momento, a trasmettere una loro sensazione/emozione attraverso una foto fatta durante la giornata. Il tema potrebbe essere "Cogli il talento del bambino" o "Cogli il talento di un altro animatore".

## 5. Letteratura

- Si potrebbe usare la modalità di Kahoot! per fare sfida a squadre sul completare un testo Biblico, la Parabola, il pezzo di Vangelo, con una delle frasi proposte dagli educatori (tipo Plagio ma con già le possibili opzioni).
- Si potrebbe usare la modalità di Kahoot! per fare sfida a squadre come Dr.Why/Il Cervellone su autori/testi letterari.
- Dare alle squadre dei testi con brani senza alcune parole e dare del tempo per completare il testo. Dare punti in base a quante parole hanno trovato.
- Un presentatore leggerà un pezzo del testo di una canzone straniera in lingua italiana e le squadre dovranno capire qual è la canzone. La squadra che prima indovina si aggiudica i punti. Per rendere il gioco più movimentato la prenotazione per dare la risposta la si può fare tipo a staffetta.