**PROPOSTE DI GIOCHI**

**V SETTIMANA – BEATO PIERGIORGIO FRASSATI – FOTOGRAFIA**

**Grande Gioco:** *Collage investigativo*

**Obiettivo**: ritrovare l’animatore scomparso, cercando foto seminate in giro per oratorio collegate tra loro in modo da risolvere l’enigma

**Target**: ragazzi secondaria, semplificato adatto anche per i bambini della primaria

**Numero di partecipanti**: da 40/50 in su

**Durata**: un’ora e mezza/due circa

**Svolgimento**

I bambini vengono divisi nelle quattro squadre dell’oratorio estivo.

Si introduce il gioco dicendo che è sparito un animatore (“il fotografo” dell’oratorio), e il responsabile è preoccupato perché non si hanno più sue tracce. L’ultima volta è stato visto nell’aula animatori, mentre preparava con le sue foto qualcosa per la festa finale. Il responsabile, che è andato a cercarlo, ha trovato solo un biglietto, delle forbici e una foto. Sul biglietto, accartocciato, c’era scritto «GUARDA BENE ALTRE FOTO». Ma altre foto nella stanza non c’erano. Che altre foto non siano indizi per scoprire dove sia sparito? Le squadre dovranno andare in giro per l’oratorio alla ricerca delle foto, una volta trovate tutte dovranno andare dal responsabile che gli mostrerà la foto trovata nell’aula animatori e unendo tutti gli indizi potranno ritrovare l’animatore scomparso.

**Attenzioni nel preparare il gioco:** le foto (che racchiude gli indizi per scoprire dove si trova l’animatore scomparso) devono essere pensate dagli animatori di ogni oratorio. Le singole foto potrebbero essere parti di un’unica foto, dove la parte che ha responsabile permette di dare senso alle altre e indicare luogo dove è animatore, oppure ogni foto potrebbe dare un indizio su dove possa essere l’animatore scomparso (ad esempio: foto che indica chi potrebbe averlo rapito; foto che mostra cosa stesse cercando, foto che segna un orario in cui viene vissuto il luogo dove è rinchiuso…).

Ogni squadra dovrà essere accompagnata da un animatore che, nel luogo dove viene trovata la foto o nelle vicinanze, proporrà alla squadra la prova da superare.

**Materiale:**diverse foto sparse e nascoste per l’oratorio (deve esserci una copia per ogni squadra)

**Possibili giochi**

**Primo gioco: INQUADRARE**

Si presenta alla squadra un foglio con sopra rappresentato un disegno stilizzato e misterioso. La squadra prova ad indovinare cosa rappresenta. Si procede in questo modo con altri disegni.

Materiale: fogli e fotografie

**Secondo gioco: FOTOGRAFARE**

Per qualche istante vengono mostrati alla squadra una serie di oggetti da memorizzare. Successivamente, senza avere più la possibilità di osservarli, ciascuno scrive il maggior numero di oggetti ricordati.

Materiale: una serie di oggetti, tavolino, telo, fogli, penne

**Terzo gioco: ZOOMARE**

Staffetta: alla fine del percorso ogni bambino/ragazzo deve fare canestro in alcuni cestini.

Materiale: palline, cestini/canestro, materiali per gimcana

**Quarto gioco: SVILUPPARE**

In un locale viene riproposta una camera oscura (con poca luce, non deve essere totalmente buia) dove si sviluppano foto. All’interno la squadra deve realizzare uno o più monumenti (come il Duomo di Milano, il Castello Sforzesco) “assemblando” i propri corpi. Per realizzare i monumenti le squadre non potranno parlare e dovranno scegliere un “architetto” che guidi gli altri. Realizzato il monumento, si accenderanno le luci e l’animatore valuterà l’opera.

**Quinto gioco: STAMPARE**

La squadra deve comporre una serie di puzzle (in base a quanti ragazzi/bambini sono per squadra e possibilmente differenziati per età).

Materiale: puzzle, tavoli