ESPERIENZA

Destinazione Olimpo

Introduzione

L'esperienza proposta è legata alle divinità mitologiche che abitano l'Olimpo e segue le vicende di Ercole. Il protagonista è un ragazzo cui viene fatta dal padre Giove una promessa, quella di poter diventare un Dio. Questa promessa, per compiersi, ha bisogno della disponibilità di Ercole e della sua voglia di mettersi in gioco. L'Olimpo è il posto da sempre pensato per Ercole e tutti i suoi abitanti sono pronti ad aiutarlo nelle sue imprese per raggiungerlo, senza lasciarlo mai solo, ma è Ercole che deve essere disponibile mostrandosi forte e coraggioso affinché la promessa si compia e il vero viaggio abbia inizio.

La tipologia di esperienza proposta è quella della classica festa di inizio anno con una scenetta guida, una fase di giochi a stand in cui poter totalizzare punti da spendere al bar e un gioco finale da fare tutti insieme. Ciascuno stand di giochi presenta anche dei suggerimenti da attuare con i ragazzi più grandi (11-13 anni) in modo che la proposta risulti accattivante e coinvolgente per ogni fascia d'età.

Struttura generale

- Accoglienza
- Scenetta per il lancio del gioco
- Fase a stand
- Scenetta intermedia
- Gioco finale
- Scenetta finale
- Conclusione e preghiera

Accoglienza

Nell'attesa dei più ritardatari e per far ambientare tutti i bambini è bene iniziare la festa con un momento di accoglienza nel quale vengano proposti dei BAN. Tra i vari possibili si consiglia di prediligere quelli che potrebbero richiamare i viaggi estivi (*Quann' in Mozambico, Sul lago Tanganika, I Wanna Wanna* Sì in varie lingue ecc.) e un BAN modificato legato al protagonista (si potrebbe rivedere il testo del classico *cocomero tondo tondo* per presentare il personaggio di Ercole).

ESPERIENZA

Lancio Attività

Ercole è un giovane ragazzo che sente dentro qualcosa di grande ma non sa bene cose sia né come realizzarlo. Un giorno come tanti sta riflettendo sulla sua vita quando ad un certo punto una voce fuori campo, quella del padre Giove, gli offre risposte alle sue domande: egli è in realtà nato per essere un dio dell'Olimpo ma, per diventare tale, deve essere disponibile ad iniziare un viaggio per tutta la Grecia che lo porti a scoprire i segreti dei vari dèi e poter accedere così alle porte dell'Olimpo. Ercole si mostra entusiasta della promessa e disponibile a realizzarla. Inizia così il viaggio di Ercole ed egli cerca dei compagni per questa avventura perché da soli si arriva poco lontano. Chiederà quindi l'aiuto dei bambini per la fase a stand nella quale l'eroe dovrà trovare le varie divinità dell'Olimpo e aiutarle in un viaggio pieno di avventure.

Proposte di giochi a stand

Ad ogni stand sarà associata una divinità dell'Olimpo che proporrà un gioco legato alle sue caratteristiche. Possibili stand potrebbero essere i seguenti:

Gioco 1: Vulcano, il fabbro degli dèi

Obiettivo: rubare all'avversario la fiamma – scalpo per aiutare Vulcano a forgiare le sue spade

Materiali: scalpi, materiale per delimitare l'area di gioco

Numero minimo di animatori: 1

Svolgimento

I ragazzi entrano a coppie nell'arena di gioco e a ognuno viene chiesto di incastrare uno scalpo nei pantaloni in modo che ve ne sia una parte pendente come fosse una coda. Al via dell'animatore comincia il combattimento che si conclude quando uno dei due giocatori riesce a rubare lo scalpo avversario avendo il suo ancora attaccato. L'unico vincolo è quello di non uscire dall'area di gioco, pena la squalifica e la vittoria dello sfidante.

Gioco 2: Venere, la dèa della bellezza

Obiettivo: aiutare Venere a pulire i pesci del mare dalla spuma delle onde

Materiali: palloncini, schiuma da barba, una "lama" a giocatore (ad esempio una forbice o un rasoio usa e getta: è importante che ciascun bam-

bino, durante il gioco, sia tenuto sotto stretta sorveglianza; si possono utilizzare anche dei guanti di gomma da giardino, per proteggere le mani; in ogni caso i più piccoli possono essere aiutati)

Numero minimo di animatori: 2

Svolgimento:

I ragazzi giocano a coppie. Ognuno dei partecipanti riceve un palloncino ricoperto di schiuma da barba e una "lama" per pulirlo. Vince chi dei due toglie per primo tutta la schiuma da barba senza far scoppiare il palloncino.

Adattamento per i più grandi…

Per aumentare la difficoltà del gioco ai ragazzi più grandi si possono consegnare dei palloncini più gonfi che scoppino con più facilità e proporre loro di effettuare la sfida da bendati.

Gioco 3: Marte, il dio della guerra

Obiettivo: allenarsi nel combattimento

Materiali: spade di gomma o cartone rigido, materiale per delimitare l'area di gioco, fogli di carta di diverse dimensioni, tempera colorata, sacchi della spazzatura per ciascun partecipante

Numero minimo di animatori: 1

Svolgimento

I ragazzi entrano a coppie nell'arena di gioco e ad ognuno viene consegnata una spada con la punta sporca di tempera colorata ed un sacco di plastica da indossare, con gli opportuni fori per le braccia e la testa, al quale sarà attaccato un pezzo di carta all'altezza del petto. Al via dell'animatore comincia il combattimento che si conclude quando uno dei due giocatori riesce a colpire il pezzo di carta attaccato sull'avversario, il segno colorato ne sarà la prova. Gli unici divieti sono quelli di colpire al di sopra delle spalle e ad uscire dall'area di gioco, pena la squalifica e la vittoria dello sfidante.

Adattamento per i più grandi…

Si potrebbe chiedere ai ragazzi di giocare con una mano dietro la schiena, preparare dei pezzi di carta di diverse dimensioni e far giocare i ragazzi più grandi con dei fogli più piccoli così da rendere più difficile il gioco, oppure predisporre su ciascun partecipante più foglietti, con diversi punteggi in base alla grandezza ed al punto vitale che si colpisce.

ESPERIENZA

Gioco 4: Cupido, l'arciere degli innamorati

Obiettivo: colpire con i dardi dell'amore le persone che si vogliono far innamorare

Materiali: foto di catechisti, bacinelle, 4 palline, una bacheca di sughero, freccette

Numero minimo di animatori: 2

Svolgimento

Saranno presenti diverse bacinelle con sopra riportate le foto di alcuni catechisti dell'oratorio. Ad ogni partecipante l'animatore che guida il gioco dirà i nomi di un catechista maschio e una catechista femmina tra i quali andrà innescato il colpo di fulmine. Il bambino dovrà cercare di fare canestro nelle giuste bacinelle così da aiutare il dio nella sua missione. Si hanno a disposizione quattro colpi ma, se la pallina finisce in una bacinella sbagliata, si perde la sfida.

Adattamento per i più grandi…

Per i più grandi si potrebbe sfruttare una bacheca di sughero e utilizzare la stessa dinamica di gioco usando però delle freccette al posto delle palline.

Gioco 5: Mercurio, il messaggero degli dèi

Obiettivo: aiutare il postino degli dèi a consegnare i suoi messaggi

Materiali: elmo alato con porta busta, buste da lettera, materiali per la realizzazione di un percorso, cassette della posta

Numero minimo di animatori: 1

Svolgimento

Sarà allestito un percorso ad ostacoli. A ogni partecipante verrà chiesto di indossare l'elmo alato del messaggero degli dei e di tenerlo sopra la testa, in equilibrio senza l'aiuto delle mani, per trasportare la busta da lettere con il messaggio da recapitare. Il ragazzo dovrà affrontare il percorso e arrivare alla fine per imbucare la lettera nella giusta cassetta senza farla cadere durante il tragitto. Se cade si ricomincia da capo e ogni giocatore dispone al massimo di tre tentativi.

Adattamento per i più grandi…

Ai ragazzi più grandi potrebbe proporsi di svolgere il gioco a coppie, legati per la caviglia. Ogni membro della coppia ha un messaggio da consegnare sulla testa e basta che ne cada uno perché ricomincino da capo entrambi.

ESPERIENZA

Gioco 6: Minerva, la dèa della sapienza

Obiettivo: mostrare alla dèa di essere sapienti quanto basta

Materiali: un grande dado, quiz e giochi di parole e di intelligenza

Numero minimo di animatori: 1

Svolgimento

I ragazzi giocano a coppie, si dispongono nella postazione di gioco e lanciano il dado. Il numero che esce stabilisce il tipo di gioco in cui i giocatori si sfideranno. Per i giochi da associare ai vari punteggi si può dare libero sfogo alla fantasia inserendo domande divise per categoria (es. quiz su animali in uno, sui cartoni in un altro e così via) oppure prendere ispirazione dai numerosi format televisivi della TV (eredità, reazione a catena ecc.)

Adattamento per i più grandi…

Si consiglia di preparare, per ogni punteggio, due giochi connessi a diversi livelli di difficoltà così che, nel caso sia un ragazzo più grande a giocare, è possibile proporgli quello più impegnativo.

Gioco 7: Nettuno, il dio dei mari

Obiettivo: gara di pesca

Materiali: una piscina gonfiabile, degli oggetti che galleggiano, fil di ferro, una canna da pesca artigianale (realizzata con un bastoncino o canna, un filo robusto, un amo in fil di ferro).

Numero minimo di animatori: 1

Svolgimento

Si prepari una piscina con dentro una serie di oggetti galleggianti (i pesci) con sopra applicati degli anellini di fil di ferro. I ragazzi ricevono una canna da pesca e dovranno prendere, nel tempo a loro disposizione, il maggior numero possibile di pesci di un dato tipo indicato dall'animatore che tiene il gioco. Il gioco può anche essere svolto a coppie sfidandosi a chi ne pesca di più.

Adattamento per i più grandi…

Per i ragazzi più grandi si possono inserire dei pesci che presentano degli anellini di fil di ferro più ridotti così che sia più difficile pescarli, farne una tipologia più piccola in modo che siano meno stabili e tendano a ruotare quando l'amo li tocca. Si potrebbe, infine, creare una canna da pesca con un amo più piccolo.

ESPERIENZA

Un occhio di riguardo per...

...I più piccoli *(età inferiore ai sei anni)*

Gioco 1: Apollo, il dio delle arti

Obiettivo: Realizzare il proprio capolavoro

Materiali: Fogli bianchi, disegni a tema da colorare, matite e materiale di cancelleria per colorare in varie modalità

Numero minimo di animatori: 1

Svolgimento

Per i bambini più piccoli si potrebbe creare un angolo in cui abbiano la possibilità di disegnare e colorare dei disegni avvalendosi della tecnica che preferiscono (mosaico con carta colorata adesiva o palline di carta velina, pastelli, pennarelli, tempere, pastelli a cera).

...I più grandi *(a partire dalle medie)*

Gioco 1: Ade, Proserpina, i Titani e l'Aldilà

Obiettivo: testare il proprio coraggio in un viaggio nel regno di Ade

Materiali: il necessario a realizzare una stanza degli orrori

Numero minimo di animatori: 3

Svolgimento

Si adibisca una stanza parrocchiale per la creazione di una casa degli orrori: si crei il buio, si metta il giusto sottofondo musicale e si prepari un percorso che i ragazzi dovranno affrontare per poter compiere un tour dell'Aldilà.

Gioco 2: Bacco, il dio del vino e delle feste

Obiettivo: fare goal all'avversario mandando l'acino d'uva nella porta

Materiali: Un tavolo, cartone, una pallina, scodelle di plastica usa e getta, fogli di cellophane, pistole ad acqua

Numero minimo di animatori: 1

Svolgimento

Si prenda un tavolo e lo si decori adeguatamente montando ai suoi lati delle spondine

di cartone in modo da contornarne tutto il perimetro lasciando solo delle aperture sui lati corti che saranno le porte del gioco. Si decori una pallina da biliardino per farla assomigliare ad un acino d'uva e la si metta nel campo. I ragazzi giocano a coppie. Dovranno infilare la mano nella scodella di plastica e, con essa, colpire la palla per difendere la propria porta e cercare di fare goal in quella avversaria.

Vince chi, allo scadere del tempo, ha segnato più goal. Il gioco si presta a numerose varianti:

- nel caso il tavolo sia grande si può permettere ai ragazzi di giocare in quattro per volta affrontandosi in un doppio
- se si gioca all'esterno si può impermeabilizzare il tavolo e versarvi dell'acqua mischiata a sapone così da giocare su una superficie sulla quale la palla scivoli meglio
- nel caso fosse bel tempo e le temperature lo permettano, giocando all'esterno al posto delle scodelle di plastica si possono usare delle pistole ad acqua e colpire la palla con i getti che ne escono. Si consiglia di far indossare ai giocatori dei sacchi di plastica come protezione. Si potrebbero usare i fucili ad acqua che sfruttano i meccanismi delle siringhe che presentano una più rapida velocità di caricamento e una maggiore potenza del getto uscente.

Intermezzo

Ercole ha finalmente completato il suo viaggio girando tutta la Grecia, aiutando tutti gli Dèi e ora è pronto per il suo ingresso trionfale sul monte Olimpo. Tutti sono felici e Giove cerca le chiavi per aprire i cancelli e fare finalmente ritorno a casa, ma si accorge di non trovarle più. Cala lo sconcerto nell'Olimpo finché Ade non ammette di aver nascosto il mazzo di chiavi perché, invidioso della popolarità conquistata dal giovane eroe, non vuole che Ercole diventi uno di loro. Nell'Olimpo parte la ricerca della chiavi e una nuova missione attende Ercole che però non è solo perché può contare sull'aiuto degli altri dèi e su quello dei bambini.

Gioco finale

Durante la scenetta un catechista nasconde un mazzo di chiavi all'interno del cortile, in un posto segreto e non facile da trovare. Al termine della rappresentazione i bambini vengono invitati a cercare in ogni angolo del cortile le chiavi che Ade ha accuratamente nascosto. In questa fase gli animatori della casa di paura potrebbero disturbare i ragazzi in una sorta di acchiappa fulmine in cui chi viene toccato deve fermarsi

ESPERIENZA

e attendere di esser liberato da uno degli altri dèi per poter proseguire la ricerca.

Chiusura Attività

Le chiavi sono state ritrovate, Giove apre i cancelli, tutti entrano e l'Olimpo fa festa per l'ingresso di Ercole. La disponibilità di Ercole a iniziare il viaggio per la Grecia e a fidarsi della promessa di Giove l'ha finalmente portato a realizzare il suo sogno.

Possibili stand extra

Bar

Si riservi un'area del cortile alla realizzazione di un piccolo bar dove i ragazzi possano fare merenda acquistando cibo e bevande con i punti totalizzati giocando ai vari stand.

Pesca di autofinanziamento

In occasione della festa di inizio anno si potrebbe fare un giro per le attività commerciali del quartiere invitandole a sostenere l'attività oratoriana attraverso la donazione di premi da mettere in palio per una pesca che si terrà durante la festa.

Stand informazioni e calendario

Potrebbe essere utile svincolare un animatore dai vari stand per permettergli di curare le relazioni con i genitori presenti alla festa. Si potrebbe pensare di presentare ai nuovi arrivati le attività dell'Oratorio e consegnare agli affezionati un calendario con le iniziative di tutto l'anno così che, conoscendo per tempo le date, risulti più facile organizzarsi e partecipare. Se possibile si consiglia di chiedere al parroco o all'assistente dell'Oratorio di essere presente a questo stand per curare i rapporti con le famiglie.

Il muro delle firme

In un angolo del cortile potrebbe collocarsi un manifesto con al centro il logo/nome dell'Oratorio sul quale invitare i bambini e i ragazzi a lasciare la loro firma come segno della loro presenza e della loro disponibilità a condividere questo anno che comincia.

Pubblicità

Si consiglia di partire almeno due settimane prima della festa pubblicizzandola nel quartiere. Oltre agli annunci durante la Messa domenicale sarebbe bello fare un po' di volantinaggio nelle scuole e nei parchi di zona. Nei giorni che precedono la festa, se tutto è pronto, si potrebbe pensare ad un giro per il quartiere con le maschere che si

indosseranno durante la festa, per attirare maggiormente l'attenzione e incuriosire i bambini della zona.

Un evento per i più grandi

In occasione dell'inizio di un nuovo anno si potrebbe pensare ad una serata organizzata esclusivamente per i ragazzi tra gli 11 ed i 13 anni. Si consiglia di iniziarla a promuovere già dalla festa di apertura e di fissarla non prima di due settimane dopo di essa per permettere una pubblicità efficace. Oltre a raggiungere i ragazzi che frequentano la parrocchia si punti a far loro invitare gli amici.

Bacco, dio della festa che si è occupato di uno dei due stand rivolti ai più grandi, potrebbe consegnare ai ragazzi un invito per una serata speciale in cui si festeggerà il trasloco di Ercole nell'Olimpo.

Per i ragazzi più grandi non c'è bisogno di un momento particolarmente strutturato: basta curare l'ambiente, scegliere la musica giusta, fornirgli uno spazio di aggregazione ed espressione e ne saranno entusiasti.