

Come organizzare una festa

Note tecniche

La festa è qualcosa che richiede giorni e giorni per essere organizzata, dura solo per 2 ore, ma rimane nei ricordi per anni

La festa è magica, perché i grandi tornano piccoli e si sforzano di entrare nel mondo fantastico dei bambini, per farli divertire e crescere

La festa è un momento prezioso che va organizzato con cura, attenzione e passione...perché ogni dettaglio è importante per renderla ancora più bella

Decalogo per organizzare una festa

- 1) **Preparare un volantino.** Senza volantino i ragazzi non sanno che esiste la festa, non vi parteciperanno e quindi la festa non potrà esistere
- 2) **Preparare un calendario** di almeno 2 . 3 incontri per organizzare la festa, in modo da non arrivare affannati.
- 3) ***Decidere il tema, una storia fantastica e una coreografia dell'Oratorio***
- 4) **Scegliere i personaggi** della festa
- 5) **Stabilire i giochi** e assegnare ad ognuno di essi un luogo di svolgimento nell'Oratorio (N.B. non dimenticare chi starà alla porta per dividere i bambini nelle squadre, chi supervisionerà il gioco e chi farà le foto)
- 6) **Assegnare i giochi** ai vari animatori e uno o due animatore per ogni squadra in gioco. Tutti devono sapere cosa fare durante la festa
- 7) ***Preparare i vestiti per gli animatori***
- 8) **Preparare i vari giochi** accuratamente
- 9) **Stabilire un percorso di giochi** per ogni squadra
- 10) **Stabilire un programma** dettagliato della festa con ora di inizio, ben iniziali, raduno finale

Note sul volantino

Le 3 caratteristiche

- Lettere chiare e leggibili anche a distanza...e senza occhiali
- Deve attirare l'attenzione
- In bianco e nero, per rendere leggibili le fotocopie

Le 3 cose che deve dire

- Che cosa?
- Quando? (giorno e ora)
- Dove?

Quando deve essere preparato?

- Entro 10 giorni dall'inizio della festa e
 - distribuito nelle scuole durante la settimana immediatamente precedente alla festa.
- Esempio. La festa di don Bosco 2006 si svolgerà domenica 29 gennaio 2006. Il volantino dovrebbe essere pronto entro giovedì 19 gennaio . in modo da dare il tempo a don Raffaele di fare le 700 copie necessarie - e poi distribuito nelle scuole nella settimana fra il 22 e il 28 gennaio.

----- Vedi esempi di volantini -----

Tipi di giochi

Esistono 3 categorie di giochi

1. Giochi a %stand+

Gioca una sola squadra per volta ed ha lo scopo di far superare una prova di abilità o di velocità. Esempi: mimare una pubblicità, rappresentare una sfilata di moda.

2. Giochi %squadra contro squadra+

Rappresentano il 90% dei giochi descritti nei libri di giochi

3. Giochi %da luna park+

Sono i giochi in cui gioca il singolo bambino. Esempio: pesca dei tappi, tiro della spugna all'animatore, tiro con il fucile.

Suggerimenti per acquisto di libri e costo

(N.B. i prezzi sono bassi grazie ad un contributo della parrocchia)

Esiste un sito: www.qumran2.net che contiene una grande varietà di giochi.

È possibile acquistare un CD. Non vogliamo fare copie pirata perché il sito lavora senza scopi di lucro, con il solo obiettivo di creare una rete di comunicazione fra oratori.

-----> Prezzo speciale 10 Euro -----scontato 5 Euro

Il libro dei giochi

Marsilio Parolini

Edito da PIEMME-----> Prezzo speciale 20 Euro

Giochiamo insieme

Santina donghi

Casa Musicale Eco . Milano-----> Prezzo 5 Euro

Grandi giochi: L'avventura di gioca giocando 1 e 2

Marco Fringuellino . Daniele Tamboia . Fabrizio Rondano . Sandro Tanganelli

Elle DI CI

Tipi di festa

Esistono 2 tipi di feste

Feste a tema

Nelle feste a tema, occorre impiegare molto più tempo, ma il risultato in termini di coinvolgimento dei bambini è molto superiore feste senza tema.

Si possono usare tutti e 3 i tipi di giochi

Nelle feste a tema vanno curati 5 aspetti:

1. Il tema
2. La storia fantastica
3. I vestiti
4. La %decorazione+dello%oratorio
5. I giochi devono essere legati alla storia e possibilmente al personaggio che svolge il gioco

Feste senza tema

Le feste senza tema, possono essere proposte quando c'è obiettivamente poco tempo per organizzarle.

Si possono usare SOLO giochi %squadra contro squadra+

Si utilizza lo schema della rotazione (vedi esempio festa apertura 2004)

FESTA DI INIZIO ANNO CATECHISTICO 2004

Ore 15.00: Accoglienza dei ragazzi

Bans

- Cic Ciac
- I Cavalli
- I Jeans
- Un austriaco felice

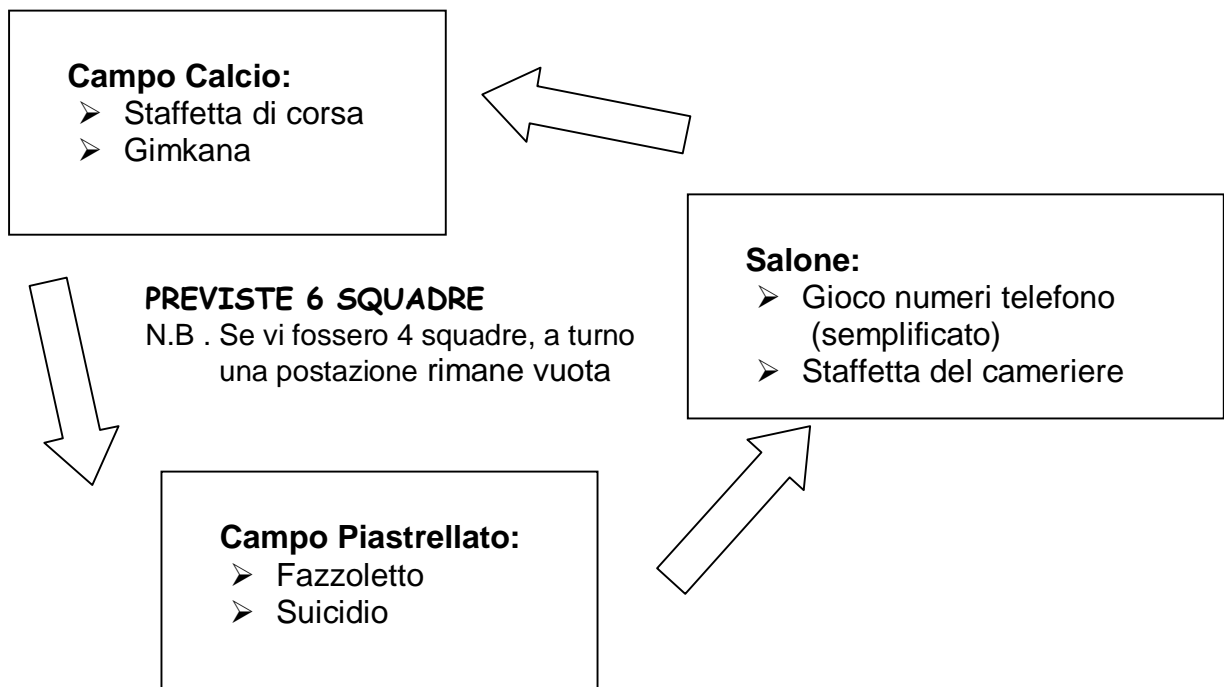
Giochi di riscaldamento (si possono spostare alla fine)

- Rete e i Pesci
 - Cavalli e Cammelli
 - Cielo Mare Terra
 - Sacco Pieno Sacco Vuoto
-

Ore 15.20 circa: divisione squadre e grido di squadra

- Divisione squadre -----> Questa parte deve essere la più veloce
 - Grido di squadra -----> Gasare i ragazzi
 - Presentazione regole generali della festa (brevissima)
-

Ore 15.30 È 15.40 Inizio giochi



Ore 16.40: Merenda

Ore 17.00: Palla Avvelenata + Calcio per i ragazzi

Ore 17.45: Tutti a casa
