

APPENDICI

- Elenco Bans
- Elenco Giochi da Luna Park
- Come organizzazione una festa
- Libretto di preghiere (vedi file sul sito)
- Sistema preventivo (vedi files sul sito)

Luna Park

Memory (30 oggetti)

Memory (con carte)

Tiro al fucile

Freccette

Bocce

Aprire il forziere (lucchetti)

Trasporto Palline

Canestro (secchielli)

Kim gusto (ingredienti pozione misteriosa)

Kim musica (riconoscere suoni)

Tiro ai birilli con bocce

Tiro con l'anello

Dividere la pasta

Becca l'animatore

Piano inclinato con chiodi

Kim gusto (indovinare gusto caramelle)

Pesca dei tappi

Succhia succhia fagiolino

Passare filo nei vestiti

Staffetta spugna imbevuta (spalla contro spalla)

Staffetta spugna imbevuta (con imbuto e percorso misto)

Salto della corda

Quizzone

Limbo

Lula OP

Luna Park

Memory (30 oggetti)

Memory (con carte)

Tiro al fucile

Freccette

Bocce

Aprire il forziere (lucchetti)

Trasporto Palline

Canestro (secchielli)

Kim gusto (ingredienti pozione misteriosa)

Kim musica (riconoscere suoni)

Tiro ai birilli con bocce

Tiro con l'anello

Dividere la pasta

Becca l'animatore

Piano inclinato con chiodi

Kim gusto (indovinare gusto caramelle)

Pesca dei tappi

Succhia succhia fagiolino

Passare filo nei vestiti

Staffetta spugna imbevuta (spalla contro spalla)

Staffetta spugna imbevuta (con imbuto e percorso misto)

Salto della corda

Quizzone

Limbo

Lula OP

BIM BUM BANS

O alele
Coccodrilli
Jack in cucina con Tina
Pipistrello
Laurenzia
4 Pirati
La macchina del capo
Ciao mi chiamo Jhon
Rana
Casa Ciok
Coda del serpente
Battaglia di Magenta
Gli indiani
Cic e ciac
Uan tan ciu
A unna ganna
La canottiera gialla
I cavalli
La canzone della felicità
Bambino nella culla

Laustriaco felice
L'elefante
Una sardina, due sardine
In un campo di boc
Aga ciuf

BIM BUM BANS

O alele
Coccodrilli
Jack in cucina con Tina
Pipistrello
Laurenzia
4 Pirati
La macchina del capo
Ciao mi chiamo Jhon
Rana
Casa Ciok
Coda del serpente
Battaglia di Magenta
Gli indiani
Cic e ciac
Uan tan ciu
A unna ganna
La canottiera gialla
I cavalli
La canzone della felicità
Bambino nella culla

Laustriaco felice
L'elefante
Una sardina, due sardine
In un campo di boc
Aga ciuf

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+del%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

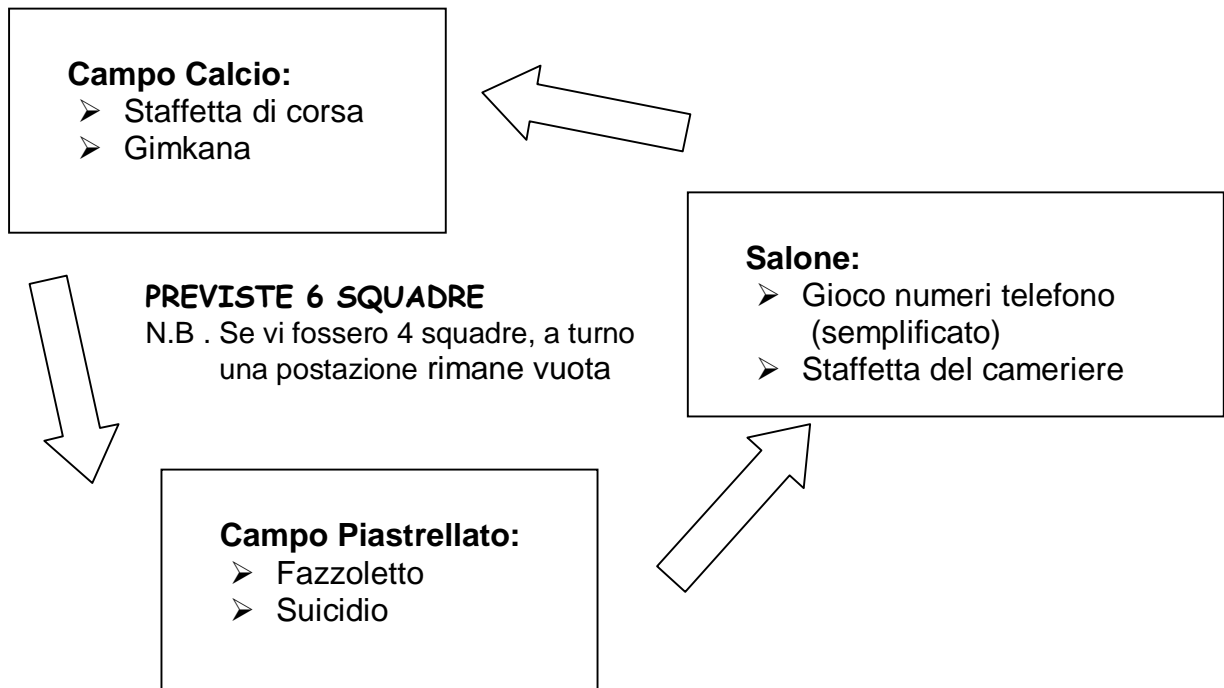
Giochi di riscaldamento (si possono spostare alla fine)

- 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
