

GIUNGLA SELVAGGIA

PREADO LANCIO DEL TEMA SURVIVAL GAME SHOW “A TUTTO ERA GLACIALE”



Scopo: Lo scopo è quello di far riscoprire i luoghi che i ragazzi hanno vissuto durante le settimane di Oratorio, facendo emergere quanto questi sono stati luoghi di relazione e di crescita. Ogni luogo può regalare un'immagine, una frase, un oggetto che rimane ai ragazzi.

SVOLGIMENTO

Le prove/consegne possono essere svolte sullo stile di *Wipe out*, *Ninja warriors*, *Takeshi's Castle* o *A Tutto Reality L'Isola*.

1. INGRESSO DELL'ORATORIO

È il luogo dell'accoglienza: ritrovare i propri amici e sapere che c'è qualcuno che mi aspetta la mattina in oratorio. Riprendendo la scena in cui la mamma mammuth dà suo figlio in braccio a Manny, concepiamo l'ingresso dell'oratorio come il luogo in cui si passa dalla famiglia agli amici, dalla famiglia biologica alla famiglia scelta, luogo in cui diventi grande.

Scopo:

Avere il minor numero di palle di neve nel proprio campo.

Materiali:

- Palline fatte di carta o di spugna

Svolgimento:

La prova si svolge in una sfida animatori contro ragazzi. I ragazzi si dispongono sparsi nel campo di gioco. Gli animatori lanciano nel campo avversario tante



GIUNGLA SELVAGGIA

palline di neve. Al via, i ragazzi dovranno lanciare nel campo degli animatori il maggior numero di palline possibili prima dello STOP decretato dall'arbitro.



2. GRADONI

È il luogo dello svago, dove vivere l'informalità e dove scambiarsi i segreti. È un luogo dove poter vivere appieno l'amicizia, in cui si è totalmente liberi di essere se stessi e di condividere i segreti più nascosti con i nostri amici e compagni. Ne sono un esempio i momenti di informalità all'interno del film, quando i personaggi stanno insieme e scherzano tra loro.

Scopo:

Riprodurre nel modo migliore un balletto stile TikTok o un'animazione dell'Oratorio estivo. Cantare insieme e correttamente la canzone proposta.

Materiali:

- Cassa per la musica

Svolgimento:

La squadra ha a disposizione 3 minuti per guardare attentamente un video su TikTok, per poi riprodurlo nel modo migliore.

Alla squadra viene proposta una canzone che dovrà essere cantata da tutti i suoi componenti (si scelga una canzone nota a tutti). L'animatore fa partire la musica e la abbassa in alcuni passaggi per verificare che le parole cantate dai ragazzi siano corrette.

3. CUCINA/MENSA

È il luogo del comfort, dell'attenzione, della ricarica e della pausa. Qui nasce il rapporto con le persone che cucinano e si prendono cura di noi, che ci viziano.

Pensiamo alla scena in cui il bambino mangia l'anguria: i personaggi si ammazzano per dare da mangiare a un bambino, qualcuno che ha un bisogno essenziale, che talvolta gli viene negato.

Scopo:

Creare le ricette giuste.



GIUNGLA SELVAGGIA

Materiali:

- Fogli e penne

Svolgimento:

Descrivere tutti i passaggi necessari per creare i piatti più squisiti (pasta alla carbonara, tagliatelle al ragù, trofie al pesto, ecc.).



4. CAMPI DA GIOCO

È il luogo dell'azione e della prestanza fisica. Il luogo in cui i ragazzi passano la maggior parte del tempo. Per avere un corpo allenato e pronto alla fatica è però necessaria una mente altrettanto forte ed allenata.

Scopo:

Impiegare il minor tempo possibile a raggiungere il traguardo correndo con i sacchi.

Materiali:

- Sacchi di juta

Svolgimento:

Al segnale il primo della squadra deve partire e raggiungere il punto indicato prima di passare il sacco al compagno successivo. Quando tutti i componenti della squadra hanno compiuto il loro tratto si arresterà il tempo.

5. ANGOLO FOTO VECCHIE DELLE VACANZE

È il luogo in cui si fa memoria di quello che siamo stati e di quello che potremmo diventare. È l'importanza della Storia che caratterizza ognuno di noi e i nostri stessi oratori. La storia è tale perché si possa apprendere da essa per non rifare errori già commessi in passato. È anche il luogo per magari individuare i propri educatori da bambini e pensare a come sono diventati ora per poter prendere loro da esempi e modelli da perseguire.

Scopo:

Riconoscere il maggior numero di loro coetanei o persone che riconoscono all'interno delle foto delle vacanze passate.

Materiale:



GIUNGLA SELVAGGIA

Foto vecchie di gruppo

Svolgimento:

Nel tempo indicato la squadra deve riconoscere il maggior numero di persone.



6. BAR

Luogo della ricreazione e della pausa. È importante che i ragazzi capiscano che si ha sempre bisogno di una pausa, non si può lavorare o giocare sempre! I momenti di pausa sono quanto mai necessari. Queste pause possono essere di vario tipo, ludiche ma anche momenti di raccoglimento e di fede. È quindi necessario capire che il Signore può essere un grande appiglio al quale rivolgersi nei momenti di maggiore stanchezza. Il bar, nelle calde giornate estive è il ristoro del corpo, dove rigenerarsi con una bibita o un gelato.

Scopo:

Creare il gelato.

Materiale:

Carta, penna e pennarelli.

Svolgimento:

Nel tempo indicato i ragazzi devono inventare un nuovo gelato confezionato, partendo dal nome fino ad arrivare al disegno di ciò che il cliente eventualmente acquisterà.

7. CAPPELLINA/CHIESA

È il luogo della fede, della ricerca costante del Signore all'interno delle nostre vite. Siamo in oratorio per divertirci, per giocare e ridere, ma anche e soprattutto per ricordare che tutto ciò che ci circonda è stato creato da Dio. È anche il luogo in cui riscoprire la propria fede personale e il proprio dialogo interiore con il Signore che guida il nostro cammino.

Scopo:

Ricreare il credo niceno-costantinopolitano correttamente.

Materiale:

- Foglio con credo a pezzi o con lettere mancanti.



GIUNGLA SELVAGGIA

- Turibolo, incenso, carbonella.

Svolgimento:

Al via la squadra deve ricostruire la preghiera nel modo corretto. Al termine ogni ragazzo scrive su un piccolo foglietto un momento dell'Oratorio estivo che gli resterà particolarmente impresso. Questi foglietti verranno poi bruciati nel turibolo o nel piccolo braciere che è stato creato.



8. CESTINI IMMONDIZIA

Luogo della cura, non più dell'altro ma del creato stesso. La cura del nostro mondo è quanto mai importante, bisogna fare attenzione anche al più piccolo particolare. Far capire ai ragazzi che il futuro del pianeta è nelle nostre mani e sta nei piccoli gesti quotidiani che ognuno di noi può compiere nelle sue giornate, dalla scuola, per i più piccoli, fino a quelle lavorative, per i più grandi come i loro genitori.

Scopo:

Imparare la raccolta differenziata.

Materiale:

- Foglietti con materiale da buttare
- Cestini dove differenziarli

Svolgimento:

Nel tempo indicato la squadra deve differenziare il maggior numero di rifiuti.

9. SEGRETERIA

Luogo della burocrazia e delle regole. È importante mettere in risalto il fatto che, come in un gioco, per il divertimento di tutti bisogna rispettare delle regole. Così anche in oratorio per far sì che tutti si riescano a divertire è importante aver svolto dei passaggi burocratici ordinati e precisi.

Scopo:

Trovare il maggior numero di timbri differenti e utilizzarli sulla busta data.

Materiale:



GIUNGLA SELVAGGIA

- Timbri diversi
- Buste

Svolgimento:

Nel tempo indicato ogni squadra deve trovare, all'interno della segreteria, il maggior numero di timbri differenti e con essi timbrare le buste date.



10. GIOSTRE/GIOCHINI PER BAMBINI

Luogo di attenzione verso i più piccoli, ricordarsi che ci sono persone di cui ci si prende cura. È il luogo in cui i più piccoli giocano e danno forma alla loro vita e alle loro prime esperienze. Deve essere il luogo della cura minuziosa verso l'altro, il più piccolo e chi ha più necessità di attenzione.

Scopo:

Riconoscere il maggior numero di animatori da bambini.

Materiale:

- Foto vecchie animatori

Svolgimento:

Nel tempo indicato la squadra deve riconoscere il maggior numero di animatori da bambini.

RIFLESSIONI SUI PERSONAGGI DEL FILM "L'ERA GLACIALE"

MANNY: scorbutico e chiuso, sempre cinico e poco collaborativo. In realtà si nasconde dietro a questa maschera perché soffre ancora della morte dei propri genitori, uccisi dagli umani. Nonostante il proprio passato decide di tenere il piccolo umano, affidatogli dalla madre prima di morire.

DIEGO: anch'egli estremamente forte e chiuso. Molto fermo nelle proprie convinzioni. Si lascia però convincere a guidare una coppia di stranissimi animali per cercare il clan del bambino che doveva uccidere. La pressione sociale che vive del "cattivo" che non corrisponde alla propria vera natura lo porta a farsi delle domande profonde che nasconde per molto tempo del film.



GIUNGLA SELVAGGIA

SID: animo semplice e puro. Certo, gli altri lo prendono in giro per alcune sue stranezze, ma lui non ci pensa troppo. Si tratta del fattore unificante del gruppo, anzi, della famiglia che si viene a formare. Considerato inutile dalla famiglia, trova però il proprio riscatto nel momento in cui gli viene affidato un compito.



SCRAT: lo scoiattolo che ha un solo pensiero in testa! Il desiderio di ottenere la ghianda. L'oggetto del suo desiderio non è infatti la ghianda in sé, ma il desiderio di ottenere qualcosa per sé. Alla fine del film, infatti, si troverà ad adorare le noci di cocco. Se da un lato si può stimare Scrat per la caparbia, dall'altro si lascia influenzare da una moda passeggera, da ciò che è in tendenza al momento. Si tratta del proprio idolo. Che cosa continuiamo a inseguire con ansia? Quali distrazioni mi portano a rimanere fermo, da solo, bloccato in un blocco di ghiaccio per millenni?

Il **DODO:** si tratta del branco vero e proprio. Narrato in modo caricaturale, riflette però il modo di fare del gruppo branco, che si ritrova a fare scorte e confrontarsi solamente tra loro senza rendersi realmente conto che l'era glaciale li spazzerà via.